

# Euwe-Test 1: Magerramov-Kasparov

Was ist ein „Euwe-Test“? Der Name rührt her vom sechsten offiziellen Weltmeister Max (Machgielis) Euwe. Zusammen mit Wülem Mühring verfasste dieser einige Bücher mit Schachtests. Im holländischen Original lautete der Titel „Zu leert U goed schaken“. Wann die Bücher in Holland zuerst erschienen sind, habe ich nicht rausbekommen. Jedenfalls wurden die ersten beiden Bände ins Deutsche übersetzt und erschienen 1955 und 1960 im Berliner Engelhardt-Verlag. Die Titel lauteten „Ich teste mich selbst“ und „Neue Schach-Teste“ und enthielten zusammen 110 Schachtests. Genauere Angaben zu den ersten Ausgaben kann ich nicht machen. Ich selbst habe spätere Auflagen aus den 60er und 70er Jahren (siehe Literaturangaben am Ende).

Die Grundlage der so genannten Euwe-Tests bilden lehrreiche Meisterpartien. Die Aufgabe besteht darin, die Züge der einen Seite, in der Regel der siegreichen, selbst zu erraten. Trifft man die richtigen Züge, bekommt man dafür zur Belohnung je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger Punkte. Am Ende wird zusammengezählt. So erhält man ein numerisches Ergebnis, wie gut man die Aufgabe gelöst hat. Für gleich gute oder bessere Züge als die in der Partie gespielten können natürlich auch Punkte vergeben werden.

Beim Euwe-Test spielt man also selbstständig eine Partie, sozusagen nach Vorgabe der Meisterpartie. Das ist natürlich keine ganz neue Idee. Nimzowitsch hat 1929 in seinem Aufsatz „Wie ich Großmeister wurde“ etwas ganz Ähnliches beschrieben. Er erzählt, dass er das Turnierbuch Nürnberg 1906 von Tarrasch zum Buchbinder gab und zwischen zwei Seiten leere Blätter einfügen ließ. Dann übernahm er die Seite

eines Spielers und versuchte jeweils den besten Zug zu finden. Anschließend verglich er seine Wahl mit dem gespielten Zug und schrieb seine Schlussfolgerungen auf den leeren Seiten nieder. So gesehen absolvierte er gewissermaßen einen „Tarrasch-Test“. Denn Tarrasch hatte die Partien ja kommentiert. Wie Nimzowitsch schreibt, lernte er auf diese Weise sehr viel von ihm. Gleichzeitig entwickelte er aber auch seine eigene Schachauffassung in kritischer Absetzung von Tarrasch.

Neu an Euwes und Mührings Büchern war aber die Umsetzung dieser Methode. Zunächst wählten sie Partien zu bestimmten Themen aus, wie „Angriffsspiel“, „Kombinationsspiel“, „Positionsspiel“, „Verteidigungsspiel“ und andere mehr. So konnten ganz gezielt verschiedene Schwerpunkte getestet werden. Also waren die Tests auch ein Hilfsmittel zum Auffinden der eigenen Stärken und Schwächen.

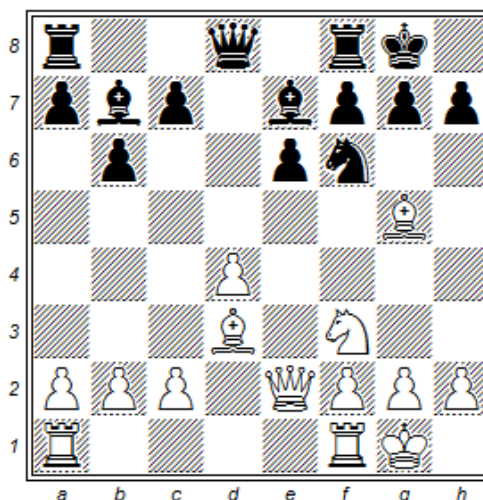
Auf der folgenden Seite habe ich den ersten Euwe-Test aus „Ich teste mich selbst“ zum Thema „Angriffsspiel“ nachgezeichnet, um zu zeigen, wie Euwe und Mühring dies in Buchform umgesetzt haben. So wie dieses Beispiel sehen in etwa auch die anderen aus: eine Überschrift, Angaben zu Spielern und Turnier, die ersten Züge, ein Diagramm mit der Ausgangsstellung des Tests, dann eine Tabelle mit den Zügen, neben die die eigenen Züge eingetragen werden können, die Punktzahlen für die Züge, und zum Schluss noch ein paar knappe Erläuterungen zum Partieverlauf. Ich zitiere aus der Einleitung:

*„Die praktische Durchführung ist äußerst einfach. Sie bauen die Diagrammstellung auf ihrem Brett auf oder spielen die Partie*

## Angriffstest Nr. 1

**Weiß: Sir George Thomas**  
**Schwarz: Varain**  
**Spa 1925**  
**Französische Verteidigung**

- |     |            |          |
|-----|------------|----------|
| 1.  | e2 – e4    | e7 – e6  |
| 2.  | d2 – d4    | d7 – d5  |
| 3.  | Sb1 – c3   | Sg8 – f6 |
| 4.  | Lc1 – g5   | d5 x e4  |
| 5.  | Sc3 x e4   | Sb8 – d7 |
| 6.  | Sg1 – f3   | Lf8 – e7 |
| 7.  | Se4 x f6 + | Sd7 x f6 |
| 8.  | Lf1 – d3   | b7 – b6  |
| 9.  | 0 – 0      | Lc8 – b7 |
| 10. | Dd1 – e2   | 0 – 0    |



Der Leser hat Weiß

|     | <b>Weiß</b> | <b>Punkte</b> | <b>Schwarz</b> | <b>Ihr Zug für Weiß</b> | <b>Erzielte Punkte</b> |
|-----|-------------|---------------|----------------|-------------------------|------------------------|
| 11. | Ta1 – d1    | 3             | c7 – c6        | .....                   | .....                  |
| 12. | Sf3 – e5    | 4             | Dd8 – c7       | .....                   | .....                  |
| 13. | De2 – e3    | 7             | Sf6 – d5       | .....                   | .....                  |
| 14. | De3 – h3    | 2             | g7 – g6        | .....                   | .....                  |
| 15. | Lg5 – h6    | 2             | Tf8 – e8       | .....                   | .....                  |
| 16. | Tf1 – e1    | 5             | Le7 – f8       | .....                   | .....                  |
| 17. | c2 – c4     | 4             | Sd5 – f6       | .....                   | .....                  |
| 18. | Lh6 – f4    | 5             | Sf6 – h5       | .....                   | .....                  |
| 19. | Se5 x g6    | 10            | Sh5 x f4       | .....                   | .....                  |
| 20. | Sg6 – e7 +  | 8             | Aufgabe        | .....                   | .....                  |
|     |             | <u>50</u>     |                | <b>Ihre Punktzahl</b>   | <u>.....</u>           |

### Anmerkungen

- |     |            |           |  |
|-----|------------|-----------|--|
| 11. | Ta1 – d1   |           | Kraftvolle Deckung: 11.-Lxf3 12.Dxf3 Dxd4? 13.Lxh7+.   |
| 11  |            | c7 - c6 ? | Besser 11.-h6 oder 11.-Lxf3 nebst Dd5.   |
| 14. |            | g7 – g6   | Nach 14.-h6 entscheidet 15.Lxh6!.  |
| 15. | Lg5 – h6   |           | Im Allgemeinen sollte der Angreifer Figurentausch vermeiden.                                     |
| 16. | Tf1 – e1   |           | Droht 17.Sxf7 Kxf7 18.Dxe6#.   |
| 17. |            | Sd5 – f6  | Auf 17.-Sb4 folgt 18.Lb1 und auf 17.-Se7 18.Sxf7.  |
| 18. |            | Sf6 – h5? | Besser 18.-Dc8, worauf 19.Lg5 folgt.   |
| 20. | Sg6 – e7 + |           | Auch für 20.Sxf4 gibt es 4 Punkte. Nach 20.Se7+ wird es aber Matt: 20.-Kg7 21.Dxh7+ Kf6 22.Sg6#. |

*nach, bis die Diagrammstellung erreicht ist. Dann decken Sie die Tabelle, die unter dem Diagramm zugedeckt ist, mit einem Blatt Papier zu, wonach Sie überlegen, wie der nächste Zug lauten wird. Ihre Wahl notieren Sie in der dafür vorgesehenen Spalte. Nun schieben Sie das Blatt Papier eine Zeile weiter und sehen nach, welcher Zug tatsächlich gespielt wurde. Wenn es der gleiche Zug ist, den Sie gefunden haben, so schreiben Sie sich in der entsprechenden Spalte die für den betreffenden Zug angegebene Punktzahl gut. Haben Sie den richtigen Zug nicht gefunden, so notieren Sie 0 Punkte. Danach nehmen Sie Ihren Zug zurück und führen den wirklich geschehenen Zug sowie die Erwiderung auf diesen Zug aus, und wenn dies geschehen ist, so überlegen Sie wiederum den nun folgenden Zug. Und so geht es Zug um Zug bis zum Schluss der Partie weiter.“ (S. 4)*

Euwe und Mühring betonen noch, dass der Test mit dem Zählen der erreichten Punkte noch nicht beendet ist. Wichtig sei, die Partie danach noch einmal ganz durchzuspielen und die Anmerkungen zu studieren. Man könnte auch sagen, die Testpartie sollte wie eine Turnierpartie behandelt werden. Was für die Beschäftigung mit den eigenen Partien gilt, trifft auch für die Testpartien zu.

Die Euwe-Tests in den Büchern führt man allein durch. Wie die Autoren schreiben: *„Das Spiel, das Sie mit Hilfe dieses Buches betreiben werden, wird auch wohl Schachpatience, Solo- oder Monoschach genannt (...)“* (S. 4). Im Training werden wir dies in der Gruppe durchführen. Ein Nachteil besteht darin, dass ich als Moderator die Bedenkzeit vorgebe und überhaupt die Zeit ein bisschen knapp ist. Dafür

muss keiner mit Papier zum Bedecken der Züge hantieren und in geselliger Runde macht es auch mehr Spaß. Überhaupt gehören Euwe-Tests zu den wirklich beliebten Trainingsmethoden. Das Trainingsbeispiel gibt es für das „Solo-Schach“ aber auch noch auf einem Extrablatt.

Im Rückblick auf den Trainingsabend muss ich feststellen, dass meine Testpartie (mit Spielen und Besprechen) etwas lang war für 100 Minuten. Es folgen die Formulare für die Testpartie sowie längere Kommentare dazu. Hier noch ein paar Hinweise zu Euwes und Mührings Nachfolge-Autoren im „Euwe-Test-Genre“.

Ich selbst habe die beiden alten Testbücher von Euwe und Mühring erst vor kurzer Zeit kennengelernt. Als Jugendlicher habe ich aber durchgespielt die Testpartien von Emil Galenczei „Spiel mit gegen Großmeister“, erschienen 1974. Im Unterschied zum Vorgänger waren die Testpartien viel länger und die Kommentare bereits in den Text eingearbeitet.

Gegenwärtig der bekannteste Euwe-Test-Autor ist Daniel King, der auch eine regelmäßige Rubrik in „Schachmagazin 64“ hat. Er nennt seine Tests allerdings „Test und Training“. Gesammelt sind einige in den Büchern „Wie gut ist Dein Schach?“ und „Test und Training“, erschienen 1995 und 2005. Der Link zu einer Leseprobe zum Thema „Killer Queen“ am Ende bei den Referenzen.

Schließlich gibt es von J. N. Walker die schöne Sammlung „Teste dein Schach“ aus der tollen Juniorschach-Reihe, erschienen 1981.

## Testpartie-Formular für den Trainingsabend

| Nr | Eigener Zug | Weiß | Schwarz | Alternativen | Punkt-vorgabe | Eigener Punkt |
|----|-------------|------|---------|--------------|---------------|---------------|
| 10 |             |      |         |              |               |               |
| 11 |             |      |         |              |               |               |
| 12 |             |      |         |              |               |               |
| 13 |             |      |         |              |               |               |
| 14 |             |      |         |              |               |               |
| 15 |             |      |         |              |               |               |
| 16 |             |      |         |              |               |               |
| 17 |             |      |         |              |               |               |
| 18 |             |      |         |              |               |               |
| 19 |             |      |         |              |               |               |
| 20 |             |      |         |              |               |               |
| 21 |             |      |         |              |               |               |
| 22 |             |      |         |              |               |               |
| 23 |             |      |         |              |               |               |
| 24 |             |      |         |              |               |               |
| 25 |             |      |         |              |               |               |
| 26 |             |      |         |              |               |               |
| 27 |             |      |         |              |               |               |
| 28 |             |      |         |              |               |               |
| 29 |             |      |         |              |               |               |
| 30 |             |      |         |              |               |               |
| 31 |             |      |         |              |               |               |
| 32 |             |      |         |              |               |               |
| 33 |             |      |         |              |               |               |

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| Summe der erreichten Punkte |  |
|-----------------------------|--|

## Testpartie-Formular für den Euwe-Test zuhause

Gespielt werden die schwarzen Züge Die Züge sind natürlich abzudecken und erst nach dem Aufschreiben des eigenen Zuges Zeile für Zeile aufzudecken. Die ersten zwölf Züge der Testpartie:

**1.Sf3 Sf6**  
**2.d4 e6**  
**3.c4 d5**  
**4.Sc3 Le7**

**5.Lg5 0-0**  
**6.e3 h6**  
**7.Lh4 b6**  
**8.Db3 Lb7**

**9.Lxf6 Lxf6**  
**10.cxd5 exd5**  
**11.Td1 c5**  
**12.dxc5 Sd7**

| Eigener Zug                        | Schwarz   | Weiß    | Alternativen       | Punkt-vorgabe | Eigener Punkt |
|------------------------------------|-----------|---------|--------------------|---------------|---------------|
|                                    |           |         |                    |               |               |
|                                    |           | 13.c6   |                    |               |               |
|                                    | 13.-Lxc6  | 14.Sd4  |                    | 1             |               |
|                                    | 14.-Lxd4  | 15.Txd4 |                    | 11            |               |
|                                    | 15.-Sc5   | 16.Dd1  |                    | 3             |               |
|                                    | 16.-Se6   | 17.Td2  |                    | 3             |               |
|                                    | 17.-d4    | 18.exd4 |                    | 11            |               |
|                                    | 18.-Te8   | 19.f3   |                    | 3             |               |
|                                    | 19.-Lxf3  | 20.gxf3 |                    | 11            |               |
|                                    | 20.-Dh4+  | 21.Tf2  |                    | 3             |               |
|                                    | 21.-Sxd4+ | 22.Le2  |                    | 3             |               |
|                                    | 22.-Sxf3+ | 23.Kf1  |                    | 3             |               |
|                                    | 23.-Dh3+  | 24.Tg2  |                    | 3             |               |
|                                    | 24.-Sh4   | 25.Thg1 | 24.-Tad8 = 11 Pkt. | 3             |               |
|                                    | 25.-Tad8  | 26.De1  |                    | 3             |               |
|                                    | 26.-Td3   | 27.Df2  |                    | 11            |               |
|                                    | 27.-Sf3   | 28.Th1  |                    | 11            |               |
|                                    | 28.-Tde3  | 29.Thg1 |                    | 3             |               |
|                                    | 29.-Kh8   | 30.Th1  | 24.-Txc3 = 11 Pkt. | 3             |               |
|                                    | 30.-b5    | 0-1     |                    | 11            |               |
| <b>Summe der erreichten Punkte</b> |           |         |                    |               |               |

## Partiekommentar

### Magerramov - Kasparov, Garry Baku (Trainingsmatch) 1977

Es handelt sich hier um eine gar nicht so bekannte Partie aus Kasparows Jugendzeit. Er war damals 14 Jahre alt. Ziemlich mäßige Kommentare dazu hat sein Trainer Nikitin verfasst. Diese wurden dann von Chessbase abgeschrieben. Kurz: Ich musste selbst analysieren. Später bemerkte ich dann, dass Igor Stohl sie in seiner Kasparow-Partiesammlung sehr gut kommentiert hat. Das half bei der Klärung einiger offener Fragen.

#### 1. Sf3 Sf6 2. d4 e6 3. c4 d5 4. Sc3 Le7 5. Lg5 O-O 6. e3 h6 7. Lh4 b6

Die Grundstellung des so genannten Tartakower-Systems, des besten Aufbaus für Schwarz im orthodoxen Damengambit. Der Nachziehende löst das Problem der Entwicklung seines Damenläufers durch Fianchetto. Weiter strebt er c7-c5 an und hat keine Angst vor hängenden Bauern auf d5 und c5.

#### 8. Db3

Weiß hat drei prinzipielle Spielpläne gegen das Tartakower-System.

1) Spiel gegen hängende Bauern. 8. cxd5 Nxd5 9. Lxe7 Dxe7 10. Sxd5 exd5 11. Tc1 Le6 12. Da4 c5 13. Da3

2) Aufrechterhaltung der Spannung im Zentrum und schnelle Entwicklung 8. Ld3 Lb7 9. O-O Sbd7 10. De2

3) Verzögertes Schlagen auf d5. 8. Le2 Lb7 9. Lxf6 Lxf6 10. cxd5 exd5 11. b4

#### 8... Lb7 9. Lxf6 Lxf6 10. cxd5 exd5 11. Td1

Der weiße Aufbau mit 8.Db3 gehört zur dritten Gruppe. Weiß wartet vor dem Nehmen auf d5 die Entwicklung des schwarzen Damenläufers nach b7 ab (dieser stünde auf e6 aktiver). Dann nimmt der Anziehende mit dem Läufer auf f6 um

das Wiedernehmen des Springers auf d5 zu verhindern. Anschließend geht der Damenturm nach d1. So wirken drei weiße Figuren gegen den schwarzen Bauern d5 und erschweren den schwarzen Befreiungszug c7-c5.

#### 11...c5(!?)

Ein von Kasparow für diese Trainingspartie vorbereitetes Bauernopfer. Denn Schwarz spielt den Zug, den Weiß ja gerade unterbunden hat. Eine richtige Widerlegung scheint es nicht zu geben. Trotzdem wurde der Zug bis heute selten gespielt.

Die weiße Spielidee zeigt sich vor allem in der Variante 11... c6 12. Ld3 Sd7 13. O-O Der schwarze Läufer b7 ist passiv und Weiß steht gelegentlich zu einem Spiel im Zentrum mit e3-e4 bereit.

Die bewährte schwarze Antwort besteht in 11... Te8, um auf das "aktive" 12.Ld3 c5 zu spielen. In der Regel beschränkt sich Weiß auf 12. Le2 c6 13. O-O Sd7 und der Nachziehende hat eine relativ bessere Version dieses Stellungstyps, da der Anziehende noch ein Tempo für Le2-d3 aufwenden muss, was Schwarz für das Manöver Sd7-f8-e6 nutzen kann.

#### 12. dxc5 Sd7

Das ist eine wichtige Idee in diesem Stellungstyp. Der weiße Königsflügel ist noch nicht entwickelt und Schwarz öffnet unter Bauernopfer die Stellung für sein Läuferpaar.

#### 13. c6

Ebenfalls eine wichtige Idee. Weiß gibt den Bauern zurück, vereinzelt den schwarzen Damenbauern und bekommt ein starkes Feld d4.

Die Annahme des Bauernopfers würde Schwarz zu gutem Spiel verhelfen, z.B.:

13. cxb6 Sc5 14. Dc2 d4 15. exd4 Lxf3 16. gxf3 Te8+ 17. Le2 Se6 18. Kf1 Sxd4 19. Da4 axb6 20. Db4 Dd7 21. Kg2 Tad8 22. Ld3 Te5.

oder:

13. Sa4 De7 14. cxb6 axb6 15. Le2 Sc5 16. Sxc5 bxc5 17. a3 Tfb8 18. Td2 d4 19. exd4 cxd4 20. O-O Lg5.

So ungefähr wird der junge Kasparow sich das vorgestellt haben. Mit der Ablehnung seines Opfers hatte er angeblich nicht gerechnet.

### 13... Lxc6 14. Sd4(??)

Der Springerzug sieht gut aus, ist aber ein schwerer Fehler, weil Weiß in der Entwicklung zurückbleibt.

Richtig war die schnelle Entwicklung des Königsflügels. 14. Le2 Sc5 15. Dc2 (Stohl sieht Weiß nach 15. Da3 leicht im Vorteil.) 15... Tc8 16. O-O (16. Sd4 Lxd4 17. exd4 (17. Txd4 Se6 18. Td2) 17... Se4) 16... Lb7 17. Sd4 Se4 18. Db3 Sxc3 19. bxc3.

Insgesamt sieht die schwarze Stellung aber auch nach 14. Le2 spielbar aus.

Die Annahme des Opfers führt immer noch zu ausreichender Kompensation für Schwarz. 14. Sxd5 Sc5 15. Sxf6+ Dxf6 16. Dc3 Dxc3+ (16... Dg6 17. Se5) 17. bxc3 Lxf3 18. gxf3 Sa4 19. c4 Sc3 20. Td2 Tfd8.

### 14... Lxd4(!)

Der Abtausch des starken Lf6 kommt vielleicht etwas überraschend, ist aber die Widerlegung der weißen Absicht. Hätte Weiß in der Folge einen Zug frei, würde er ausgezeichnet stehen. Tatsächlich bekommt der Anziehende wegen seiner schlechten Entwicklung einige Probleme.

Ebenfalls spielbar, aber nicht so stark, ist 14... Lb7 15. Le2 (15. Sxd5 Sc5 16. Sxf6+ Dxf6 17. Dc2 Tfd8) 15... Sc5 16. Dc2 (16. Da3 Le7) 16... Se6 17. O-O (17. Sb3 Tc8 18. Lf3 De7 19. Lxd5 Lxd5 20. Txd5 Sf4

21. Td2 Sxg2+ 22. Kf1 Sh4) 17... Sxd4 18. exd4 Te8 19. Df5.

### 15. Txd4

Eine schwere Wahl für Weiß, denn nach der Partiefortsetzung kommt Schwarz mit Tempo zum Zentrumsdurchbruch d5-d4.

Aber auch nach 15. exd4 wird es unangenehm, weil Schwarz über den starken Zug 15.-Dg5 verfügt. Der Nachziehende schafft unmittelbar Drohungen am Königsflügel. 16. g3 Tfe8+ 17. Le2 und nun führen sowohl 17.-Dg4 als auch 17... Dh5 zu klarem schwarzen Vorteil. Wegen des Drucks gegen e2 kann der Anziehende nicht rochieren und die weißen Felder bleiben schwach.

Als ich die Partie vor einigen Jahren beim Kadertraining verwendete, war mir das noch gar nicht so klar. Erstens ist 15.-Dg5 gar nicht so leicht zu sehen, aber eben typisch. Zweitens hängt der schwarze Vorteil an der Taktik. Denn nur wegen des zweifachen Angriffs auf e2 kommt Weiß nicht zur Rochade und damit in ernste Schwierigkeiten. Ansonsten müsste sich der schwarze wegen seines schlechten Läufers c6 strecken.

Fazit: Schematisches Denken ist wichtig, aber es ist auch gut, ein Gefühl für die dynamischen Möglichkeiten zu entwickeln.

### 15... Sc5 16. Dd1

Oder 16. Dc2 Se6 17. Td1 d4 18. Se2 Tc8 und wieder erweist sich der Zentrumsvorstoß d5-d4 als sehr stark.

### 16... Se6 17. Td2 d4(!)

Ein ganz typischer Vorstoß, nach dem der Läufer auf c6 zum Leben erwacht. Und der weiße König steht immer noch in der Mitte. Die Strategie des Anziehenden ist komplett gescheitert. - Ihr seht, wie bei Schwarz die Züge 14.-Lxd4, 15.-Sc5, 16.-

Se6 und 17.-d4 zusammengehören und ein typisches Manöver bilden!

#### 18. exd4

Schon wieder eine schwere Entscheidung für Weiß.

Aber auch nach 18. Se2 Dg5 hat Schwarz eine starke Initiative. 19. Sxd4 (19. h4 Da5 oder 19.exd4 Tad8 20. h4 Da5) 19... Sxd4 20. Txd4 Tad8 21. a3 Txd4 22. Dxd4 Tc8 23. f3 Lb5 24.Dd2 Td8 25. Dc1 Td5 26. g3 Tc5 27. Dd2 Df5 usw. Hier öffnet sich zwar nicht die e-Linie, aber dafür kann Schwarz seine Initiative auf der c- und d-Linie entfalten. Solange Weiß nicht zum Abschluss der Entwicklung kommt, hat Schwarz viel Zeit.

#### 18... Te8

Liegt auf der Hand.

#### 19. f3

Erneut keine leichte Entscheidung. Aber in schlechter Stellung gibt es eben keine guten Züge. Welcher dann wirklich den meisten Widerstand leistet, ist nicht leicht zu sagen.

Wenn Weiß versucht, den Läufer c6 zu blockieren, entstehen am Königsflügel dauerhaft Schwächen. 19. d5 Sf4+ 20. Le2 Sxg2+ (Weniger kritisch ist 20... Sxe2 21. Txe2 (21. Sxe2 Lb5) 21... Txe2+ 22. Dxe2 Lxd5) 21. Kf1 Ld7 Eine wichtige Pointe! 22. Tg1 (Oder 22. Kxg2 Dg5+ 23. Kf1 Lh3+ 24.Ke1 Dg2 25. Td4 Dxh1+ 26. Kd2 Dxh2 bzw. 22. h4 Sf4 23. Lg4 Lxg4 24. Dxc4 Df6) 22... Sf4 (22... Sh4 23. Lg4) 23. Lg4 f5 24. Lf3 (24. Lh5 Dh4 25. Lxe8 Dh3+) 24... Dh4 25. Tg3 Dxh2.

Seht euch die Lage nach dem 20. Zug von Weiß an. Hier ist Schwarz voll gefordert, wenn er mehr als das Remis nach 20.-Sxe2 möchte. Denn um 20.-Sxg2 spielen zu können, muss man unbedingt die taktische Pointe 21.-Ld7 sehen! Beim Nachspielen vielleicht einfach, aber in

der Partie braucht man dafür Vertrauen in die Stellung und in sich selbst.

Stohl gibt noch die Variante 19. Dg4 h5 20. Dg3 h4 21. Dg4 f5 an.

Jetzt ist für Schwarz ein kritischer Moment. Nach 14-Lxd4 lief bis hierhin wie von allein. Aber wie soll Schwarz nun fortsetzen?

#### 19... Lxf3(!)

Eine wunderbare Lösung! Andernfalls hielte sich der schwarze Vorteil sehr in Grenzen.

19...Sf4+ 20. Kf2 De7 (20... Dg5) 21. Ld3 De3+ 22. Kf1.

19... Dg5 20. Kf2 20. Se2 Sf4 (20... Tad8 21. Kf2 Sxd4 22. Txd4 De3+ 23. Kg3 Dg5+ 24. Kf2 De3+) 21. Kf2 Sd5 22. h4 (22. Td3 Lb5) 22... De3+ 23. Kg3 Lb5) 20... Sxd4 (20... Sf4 21. g3 Sd5 22. Sxd5 Lxd5 23. Le2 De3+ 24. Kg2) 21. Txd4 De3+ 22. Kg3 Tad8 23. Txd8 Dg5+ 24. Kf2 De3+.

19... Sxd4+ 20. Kf2 Lxf3 21. gxf3 Dh4+ 22. Kg1 Te1 23. Txd4 Dg5+ 24. Kf2 Txd1 25. Txd1 Dh4+ 26. Kg1.

Vergleichen wir nachträglich die Folgen der schwarzen Alternativen, fällt die Wahl nicht schwer. Nachträglich ist 19.-Lxf3 auch gar kein so schwer zu findender Zug.

Merkwürdig auch, dass Weiß die Schräge des starken Lc6 mit f3 unterbricht und dann dessen Opfer auf f3 den Königsflügel zerstört.

Die folgenden Züge sind wieder forciert und bis zum 24. Zug spielt sich die schwarze Partie nach dieser schweren Entscheidung erneut wie von selbst.

#### 20. gxf3



20. Dxf3 Sg5+ 21. De2 Txe2+ (21... Dd6 Stohl 22. Lxe2 De7) 20... Dh4+ (20... Sxd4+ 21. Kf2 Dh4+ 22. Kg1) 21. Tf2 (21. Ke2 Sf4#) 21... Sxd4+ 22. Le2 (22. Se4 \$2 Txe4+ 23. fxe4 Dxe4+ 24. Kd2 Te8 Es ist erstaunlich. Schwarz spielt einfach nur die nächstbesten Züge und der Angriff läuft von alleine. 25. Le2 (25. Tg1 De3#) 25... Sxe2 26. Txe2 Td8+.

**22... Sxf3+**

22... Tad8 23.O-O Sxf3+ 24.Lxf3 Txd1 25. Txd1 (25. Lxd1).

**23. Kf1 Dh3+ 24. Tg2**

Die letzten Züge waren forciert und Schwarz hat klaren Vorteil. Aber wie soll er nun fortsetzen? Wenn man so will, haben wir hier nach der Eröffnung und nach 14.-Lxd4 und 19.-Lxf3 den dritten kritischen Moment für den Nachziehenden. Wie soll Schwarz seinen Vorteil verwerten?

**24.-Sh4(?)**

Vielleicht ist das Fragezeichen zu hart, denn auch danach behält der Nachziehende wahrscheinlich eine Gewinnstellung. Trotzdem handelt es sich um die falsche Entscheidung!

Viel stärker war 24... Tad8 Nicht immer, aber oft genug ist das Herbeiholen der Reserven ("alle zur Party einladen") der richtige Weg. So auch hier. Nach der besten weißen Fortsetzung 25.Lxf3 (25. Da4 Sd2+ 26. Kg1 De3+ 27. Tf2 Td4) 25...Txd1+ 26. Lxd1 muss Schwarz nur noch 26.-f5 finden. (Schwächer ist das von Stohl angegebene 26... Te1+ \$2 27. Kxe1 Dxd2 28. Tf1 Dxb2 29. Tf3 g5 und es bleiben noch einige Unklarheiten.) 27. Le2 (27. Thg1 g5 28. Le2 f4 29. Lg4 Dd3+ 30. Te2 (30. Le2 Txe2 31. Sxe2 f3 32. Tf2 Dd1#) 30... f3 31. Lxf3 Dxf3+ 32. Tf2 Dh3+ 33. Tgg2 mit technischer Gewinnstellung.) 27... f4.

Erneut handelt es sich für Schwarz darum, alle seine Kräfte in den Angriff mit einzubeziehen. Und dazu gehören eben nicht nur Dame und Turm, sondern hier auch die Königsflügelbauern! Das ist wichtig - und typisch. Es kommt gar nicht so selten vor, dass ein Bauer die entscheidende Angriffsreserve ist.

**25. Thg1 Tad8**

Schwarz hat mit 24.-Sh4 ein weißes Damenopfer verhindern wollen. Aber nun könnte der Anziehende zu Damentausch kommen.

**26. De1(?)**

Der entscheidende Fehler. In schwieriger Stellung trifft Weiß eine falsche Entscheidung. Wie Stohl vermutet, wollte Weiß seine Dame in der Nähe seines König belassen. Verteidigungschancen bot aber nur die Überführung der Dame nach f4 oder g4 um Damentausch zu erreichen.

26. Da4 Sxg2 (26... Te6 27. Dg4 Tf6+ 28. Ke1 Sxg2+ 29.Dxd2 Dh4+ 30. Dg3 oder 26... Sf5 27.Df4 (27. Ke1 Sd4 28. Txd7+ Kh8 29. T7g4 Sxe2 30. Sxe2 Dd3 31. T4g2) 27... Td4 28. Df3 (28. Df2 Td2) 28... Se3+ 29. Kf2 Dh4+ 30. Dg3 Df6+ 31. Lf3 Td2+ 32. Ke1 Txd2 33. Txd2 Sf5+ oder 26...Te5 27. Dg4 (27. Df4 Tf5) 27... Tf5+ 28. Ke1 Sxg2+ 29. Txd2 Dxd2 30. Txd2)

27. Txd2 Te5 28. Dg4 (28. Kg1 De3+ 29. Kh1 Dc1+ 30. Tg1 Dxb2) 28... Dxd2 29. Lxd2 f5 30. Lf3 g5.

26. Dc1 Sxg2 (26... Sf5 27. Ke1 Te3 28. Tf2 Tde8 29. Dd2 Td3 30. Tg3 Txd3 31. hxg3 Se3 32. Dd3 Dxd3 oder 26... Te3 27. Lg4 Tf3+ 28. Lxf3 Dxf3+ 29. Tf2 Dd3+ 30. Ke1 Te8+ 31. Te2 Sf3+ 32. Kf2 Txe2+ 33. Sxe2 Sxg1 34. Sxg1 oder 26... Te6 27. Df4 Tde8 28. Dg3 Tf6+ 29. Ke1 Sf3+ 30. Kd1 Dxd2 31. Txd2 Sxg1 32. Txd2 oder 26... Te5 \$2 27. Lg4) 27. Txd2 Te5 28. Lg4 Dd3+ 29. Le2 Dd2 30. Dxd2 Txd2 31. Lf3 Txd2 32. Kxd2 g5.

Stohl empfiehlt dem Anziehenden 26.Da4. Mir scheint 26.Dc1 noch etwas besser zu sein. Wie auch immer. In beiden Fällen kann Schwarz die Partie nicht im Angriff entscheiden, sondern wickelt besser mit Sxg2 und Damentausch in ein Endspiel mit Turm und zwei Bauern gegen zwei Leichtfiguren ab. Dieses bietet zwar ausgezeichnete Gewinnchancen, ist aber längst nicht so stark wie die oben untersuchten Varianten nach 24.-Tad8.

Was nun folgt, ist eine wunderbare Gewinnführung von Schwarz, die gar nicht so leicht zu finden ist.

### 26... Td3(!)

26... Sf5

### 27. Df2

27. Lxd3 Txe1+ 28. Kxe1 Sxg2+.

27. a3 Tf3+ 28. Lxf3 Txe1+ 29. Kxe1 Sxf3+

### 27... Sf3(!)

ZUGZWANG - Die letzten beiden Züge von Schwarz sind einfach riesig gespielt. Weiß ist komplett dominiert.

27... Sf5 28.a3 Td2 29. Ke1 Dd3 30. Txg7+ Sxg7 31. Dg2 Tdxe2+ 32. Sxe2 Db1+ 33. Kf2 Dxb2.

### 28. Th1

Einzigster Zug:

28. Sd5 Td1+ 29. Lxd1 Sxh2#.

28. Sb5 Td1+ 29. Lxd1 Sxh2#.

28. Dg3 Sd2+ 29. Ke1 Txg3 30. Txg3 Sf3+ 31. Kf2 Sxg1 32. Txx3 Sxh3+.

28. Lxf3 Txf3.

### 28... Tde3 29. Thg1

29. a3 T8e5 30. Dg3 Sd2+ 31. Ke1 Txg3 32. Txg3 Dh5 33. Kxd2 Txe2+ 34. Sxe2 Dd5+.

29. Sd5 Txe2 30. Sf6+ (30.Dxe2 Txe2 31. Sf4 Te1+ 32. Kf2 Dh4+) 30... Kh8 31. Sxe8 Txf2+ 32. Kxf2 Se5.

### 29... Kh8

Kasparow genießt offenbar den Zugzwang und lässt sich von ästhetischen Motiven leiten.

Es gewann auch direkt 29... Txc3 30. bxc3 Sxh2+ 31. Ke1 Dxc3+ 32. Kd1 Td8+ 33. Ld3 Txd3+ 34. Dd2 Txd2+ 35. Txd2 Da1+ usw.

### 30. Th1 b5

Weiß gibt auf.

Es könnte folgen 31. a3 a5 32. Thg1 b4 33. axb4 axb4 34. Sd1 Txe2 usw.

## Referenzen

### Bücher

Dr. M. Euwe und W. J. Mühring: *Ich teste mich selbst*, Berlin (Engelhardt) 1967

Dr. M. Euwe und W. J. Mühring: *Neue Schach-Teste*, Berlin (Engelhardt) 1971

Emil Galenczei: *Spiel mit gegen Großmeister*, Berlin (Sportverlag) 1974

J. N. Walker: *Teste dein Schach*, Hamburg (Rowohlt) 1981

Daniel King: *Wie gut ist Dein Schach?*, Hollfeld (Beyer) 1995

Daniel King: *Test und Training*, Nettetal (Chessgate) 2005

Raymond Keene: *Aron Nimzowitsch: A Reappraisal*, London (Batsford) 1999

### WorldWideWeb

Leseprobe "Killer Queen" von Daniel King  
[http://www.chessgate.de/buch\\_testundtraining.html](http://www.chessgate.de/buch_testundtraining.html)

bzw. direkt

[http://www.chessgate.de/files/leseprobe\\_testundtraining.pdf](http://www.chessgate.de/files/leseprobe_testundtraining.pdf)