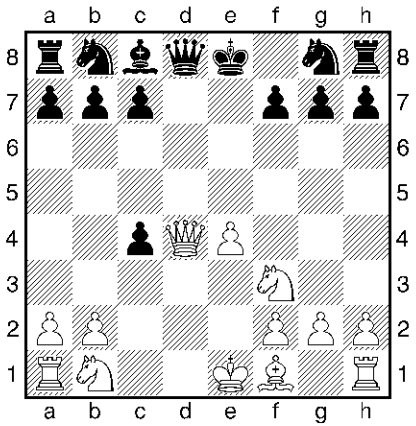
Das Geheimnis des Nordischen Knotens

Im Jugendtraining sorgte ein spannendes Detektivspiel für Abwechslung. Nebenbei konnte viel über die Art und Weise gelernt werden, wie Theorievarianten entstehen.

Im Verlauf des Detektivspiels kann man die Entwicklung einer Variante des Angenommenen Damengambits lernen. Schachlicher Ausgangspunkt des Spiels ist eine Gewinnpartie von Anatoli Karpov beim PCA-Turnier in Skellefteå (Schweden). Sein Gegner Seirawan wurde in einer bis dato als sicher geltenden Nebenvariante nach Strich und Faden an die Wand gespielt.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 d5xc4 3.e2-e4 e7-e5 4.♘g1-f3 ♗f8-b4+ 5.♗c1-d2 ♗b4xd2+ 6.♕d1xd2 e5xd4 7.♕d2xd4



Schwarz am Zug

Weil Schwarz g7 decken und Rochadeverlust vermeiden möchte, tauschte er auf d4. Dies war zum damaligen Zeitpunkt allgemeine Theorie. Karpov bekam aber die aktivere Figurenstellung und gewann in einem glasklaren Stil.

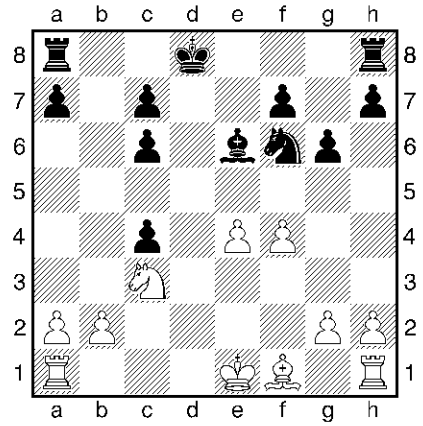
Die aufregende Entwicklung der Variante ging für Seirawan wie folgt weiter: Bei einem späteren Turnier (Tilburg 1990) verzichtete er gegen Pedrac Nikolic auf die Rochade und ließ mit 7...♘g8-f6 den Damentausch auf d8 zu, in der Meinung, in einer Stellung ohne Damen sei die Königssicherheit nicht mehr oberstes Prinzip. Und in der Tat, die weißen Angriffsbestrebungen kamen gar nicht so recht in Fahrt. Diese neue Idee mit 7... ♘g8-f6 war so anregend, dass der Großmeister Nikolic, der eben noch als Weißer damit konfrontiert wurde, in der nächsten Runde als Schwarzer diese Idee selber aufs Brett brachte!

Hätte es 1989 schon gut gepflegte Datenbanken gegeben, dann wäre der Sieg Karpovs in Skellefteå nicht so einfach gewesen. Die Idee 7...♘g8-f6 wurde schon 1987 von GM Maxim Dlugy gespielt, in einem nicht weiter veröffentlichten Turnier in Brüssel. Dlugy wiederholte diesen verblüffenden Springerzug 1990 in Wijk aan Zee, und ab diesem Zeitpunkt kamen neben Seirawan auch andere Großmeister mit seiner Idee in Kontakt.

Doch das Füllhorn an neuen Ideen ist noch nicht geleert! Eine weitere geniale Strategie ist das Angebot,

auf der c-Linie Tripelbauern zuzulassen. Dies zeigt ebenfalls Maxim Dlugy, in seiner Wijk-Partie:

Hillarp Petursson gegen Maxim Dlugy
Wijk aan Zee 1990
1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 d5xc4 3.e2-e4 e7-e5 4.♘g1-f3 ♗f8-b4+ 5.♗c1-d2 ♗b4xd2+ 6.♕d1xd2 e5xd4 7.♕d2xd4 ♘g8-f6 8. ♕d4xd8+ ♔e8xd8 9.♘b1-c3 ♗c8-e6 10.♘f3-d4 ♘b8-c6! 11. ♘d4xc6+ b7xc6 12.f2-f4 g7-g6



Weiß am Zug

Allgemein sagt man, Tripelbauern seien schlecht. In dieser Stellung allerdings sieht die Sache ein bisschen anders aus: Die Bauernklonkies auf der c-Linie nehmen dem weißen Springer viele Felder weg, und der weiße Läufer bleibt eingesperrt. Überhaupt hat Weiß große Schwierigkeiten, den Bauern zurück zu bekommen. Seine beiden Leichtfiguren bilden ein sehr unharmonisches Team, vergleichbar mit der Teamfähigkeit von Fuchs und Hase.

Den Abschluss der Theorie bilden Partien von Valeri Salov. Zuerst - Reykjavik 1991 - wird er als Weißer mit den neuen Ideen konfrontiert. Dann - drei Jahre später im Kandidatenturnier gegen Jan Timman - wendet er die Ideen als Schwarzer an.

Zwar gingen alle genannten Partien remis aus, aber sie kennzeichnen die spannende und höchst lehrreiche Entwicklung einer Eröffnungsvariante.

Im Detektivspiel "Das Rätsel des Nordischen Knotens" - "nordisch" wegen der Häufung der Turniere in Skandinavien (und Holland) - geht es darum, auf spielerisch-tüftlerische Art die eben gezeigten Ideen zu finden.

Das Detektivspiel beginnt im *Detektivbüro Caissa Cleversen* in Skellefteå im Jahre 1989. Die mitspielenden Jugendlichen sind Schülerpraktikanten und bekommen von Frau Caissa Cleversen den

"Auftrag: Das Angenommene Damengambit retten."

Auftraggeber an das Detektivbüro ist die Großmeistervereinigung PCA.

Als Hilfsmittel bekommen die mitspielenden Jugendlichen ein echtes Adressbuch mit knapp 30 nur im Spiel echten Adressen und eine

Dossiermappe "Schach" mit etlichen Zeitungsausschnitten in die Hand gedrückt.

Auf der Suche nach Informationen und Ideen können dann die Jugendlichen bei den Adressen "anrufen" und Fragen stellen, Auskünfte einholen, Gegenstände einkaufen und dergleichen mehr.

Als Spielbegleiter las ich von einer Telefonanruf-Liste ab, welche Antworten auf welche Fragen gegeben werden.

Neben den Adressen aus Nah und Fern sind es vor allem die Zeitungsausschnitte, die zum Tüfteln anregen sollen.

Der erste Zeitungsausschnitt klärt über die Anfangssituation auf:

Karpov siegt in Skellefteå mit Geniestreich

Schaak-Bulletin 1989, Nr. 13:

Karpov siegt in Skellefteå mit Geniestreich

Skellefteå. Eine Partie zum Staunen erlebten Spieler und Zuschauer beim PCA-Turnier gestern Abend in der schwedischen Schach-Metropole Skellefteå. Anatoli Karpov spielte seine Partie gegen den US-Amerikaner Yasser Seirawan wie aus einem Guss und widerlegte damit eine komplette Variante des Angenommenen Damengambits (ADG).

Die Art und Weise des Sieges kommt einem Erdbeben gleich: Viele Schachprofis, die das ADG verwenden, sind in ihrer Existenz bedroht. Kein Wunder also, dass auch angestammte Großmeister sich verblüfft zeigten. „Dass es so etwas heutzutage noch gibt, erstaunt wirklich", murmelte ein Großmeisterkollege und blätterte emsig im Informator.

Aus Kreisen der Großmeistervereinigung PCA verlautete: „Wir müssen uns neu besinnen und geben die Hoffnung für das Angenommene Damengambit noch nicht auf." In Fachkreisen wird gemunkelt, die PCA werde sich nach externer Hilfe umsehen. Dies beweist: Der Schock sitzt tief.

Soweit der (natürlich frei erfundene) Zeitungsausschnitt, der die Situation zu Anfang des Detektivspiels erklärt und die jugendlichen Teilnehmer die witzige Rolle übernehmen lässt, von Schachgroßmeistern um Rat gefragt zu werden - die im Zeitungsartikel erwähnte externe Hilfe erfolgt ja im Auftrag der PCA über das Detektivbüro Cleversen.

Die weiteren Zeitungsausschnitte sind teilweise Hilfen, aber auch teilweise falsche Fährten, wie z.B. eine Zeitungsannonce aus der "Nordisk Tijdskrift for Kleenkram":

ChessBase Version 1. Für Computer der Firma ATARI. Kostenlos 3000 Partien zu den Eröffnungen Königsindisch, Bogo-Indisch, Knüppel-Indisch und Angenommenes Damengambit. Tel. 0155 - 22887.

Wer auf die Annonce reinfällt und die 3000 Partien bestellt, in der Hoffnung, alle Ideen im Angenommenen Damengambit ganz einfach serviert zu bekommen, der erhält einen Datenträger von 1990 - eine sog. *Diskette,* die von unseren im Barenturm vorhandenen Computern natürlich nicht gelesen werden kann. Um den Köder zur falschen Fährte noch schmackhafter zu machen, wurde im Adressbuch zwar ChessBase aufgeführt, aber mit dem Vermerk: "Leider keine Tel.-Nr. vorhanden." Wer also zuerst im Adressbuch keine Telefonnummer findet, im Zeitungsausschnitt aber schon, der glaubt, er habe etwas besonders Kniffliges herausgefunden, aber dann: Denkste!

Das Reinfallen auf falsche Fährten wird nicht nur mit einem Zeitverlust bestraft, sondern auch noch mit Geldmünzen. Caissa Cleversen gibt den Schülerpraktikanten zu Anfang 3 Geldmünzen zum Telefonieren. Sind die Münzen aufgebraucht, z.B. durch einen Anruf bei ChessBase, dann haben die Praktikanten das Spiel verloren. Wer also auf zu viele falsche Fährten hereinfällt, hat wenig Chancen auf den Gewinn. Um die Telefonkasse aufzubessern, können die Spieler aber pro Großmeisterturnier (Skellefteå, Wijk aan Zee, Tilburg und Reykjavik) einmal ins Schachcafe gehen und gegen eine Gurke um Geld spielen (=Partie gegen Fritz auf Stufe "Gurke").

Um Spielideen zu finden, wird z.B. vage auf eine Partie von Petrosjan verwiesen, Genaues weiß man nicht. Eine recht fiese falsch Fährte ist diesbezüglich folgender Zeitungsausschnitt:

Weltmeister der Herzen – ein Nachruf auf Tigran Petrosjan

Schaak-Bulletin 1986, Nr. 1:

Weltmeister der Herzen - ein Nachruf auf Tigran Petrosjan

Tigran Petrosjan war einer der ersten Berufsschachspieler. Und er brachte es weit: Von 1963 bis 1969 war er Welmeister. Den Titel holte er sich von Botwinnik, verlor ihn sechs Jahre später an Spassky.

Tigran Petrosjan war dafür bekannt, stets und immer hilfreich zu sein: „Ein Anruf genügte, und er gab alle Hilfe, die er nur ge-

ben konnte," erzählt der griechische Großmeister Charistos Philanthropos.

Auf Charistos Philanthropos und die Möglichkeit, mit einer einzigen Telefonmünze den Großen Petrosjan, den hilfreichsten Schachspieler der Welt um Auskunft zu fragen und von ihm womöglich alle Probleme gelöst zu bekommen, sind alle Jugendlichen reingefallen. Zum Zeitpunkt des Spiels schreiben wir das Jahr 1989 bzw. 1990, der Zeitungsausschnitt ist aus dem Jahre 1986 und ist leider, leider - ein Nachruf.

Hilfreiche Zeitungsausschnitte gibt es natürlich auch zur Genüge, z.B. ein Leserbrief ... leider auf Englisch:

My fiancé said something about the Queens Gambit. I do not remember exactly, but he was exited about an idea involving the less important role of castling. Marina Schuchova, Moscow.

Frau Schuchova steht zum Glück mit Telefonnummer im Adressbuch. Und sie, die - frei erfundene - Verlobte von Maxim Dlugy, bringt die Anrufer auf die richtige Fährte. Zwar sagt sie sowohl im Leserbrief als auch am Telefon, sie wisse nicht genau, um was es gehe, ist aber so einfallsreich, den Jugendlichen zu sagen, sie sollen ihren Trainer fragen. In diesem Fall gebe ich dann Erklärungen und Beispiele, in denen nach Damentausch die Rochade unwichtig geworden ist.

An dieser Stelle sollen die Spieler dann auch die geniale Idee 7...♘g8-f6 selbstständig finden. Dabei lernen sie, ein strategisches Prinzip (Rochadeverlust ist bei Damentausch o.k.) in die Praxis umzusetzen und dadurch neue Züge zu entdecken.

Schwierigkeiten beim Übersetzen des Leserbriefs?
Im Adressbuch steht selbstverständlich auch eine Telefonnummer eines Übersetzungsdienstes - allerdings kostet die Übersetzung 1 Münze pro Wort, so dass man sich genau überlegen sollte, welches Wort wichtig ist.

Schach und Russland bilden eine Einheit. Deshalb gibt es auch viele russische Adressen im Adressbuch, selbstversändlich in kyrillischer Schrift. Glücklicherweise liegt im Dossierordner "Schach" auch eine Transkriptionsliste. Unsere polyglotten OSV-Kids haben dank eigener Kyrillisch-Kenntnisse die Liste aber kaum gebraucht.

Nicht unerwähnt bleiben soll mein eigener Reinfall!

Spielsituation: Tilburg 1990:
Großmeister Yasser Seirawan hat noch nicht die Lösung aus der Krise des Angenommenen Damengambits gefunden und befindet sich dementsprechend selber in einer. Verzweifelt betrinkt er sich in einer obskuren Schachspelunke namens "De schaakende Noordman." - Zum Schach spielenden Wikinger. Finden die Jugendlichen die Lösung mit der Idee ♘g8-f6, dann reisen sie nach

Tilburg und retten den Großmeister erfolgreich vor zuviel Alkohol und Niederlagen. Das Spiel geht nun so weiter, dass tags darauf Seirawan die Jugendlichen kontaktiert und ganz aufgelöst ist: Sein Hemd mitsamt der Partienotation - wir erinnern uns: Die Partie von Maxim Dlugy aus Wijk aan Zee- war in der Wäsche, die Partienotation ist auf winzigklein geschrumpft, wie soll man das bloß lesen?

Ich wählte die winzigste Schriftart für den Partieausdruck, 36 Züge auf 3x2 cm, und ging davon aus, die Jugendlichen finden im Adressbuch die Telefonnummer eines Geschäfts für Detektivbedarf - Lupen, Trenchcoats, Überwachungs-Schnickschnack. Der Anruf wäre aber wieder zu einem Reinfall geworden, denn Lupen wären alle ausverkauft gewesen (an Eltern, die das Kleingedruckte in den Zeugnissen ihrer Kinder lesen wollen - aha, das Detektivspiel fand kurz vor Zeugnisausgabe statt). Die Lösung wäre - wie ich dachte - gewesen, den Papierschnipsel an unserer Drucker-/Kopierer-/Scannerstation einzuscannen und am Bildschrim vergrößern zu lassen, ich hatte das selber zwar mühsam, aber mit Erfolg getestet.

Lupe und Scanner waren aber nicht nötig, weil einige unserer Schachschüler mit der Sehkraft eines Adlers ausgestattet sind und die winzigkleine Mäusezähnchenschrift tatsächlich noch lesen konnten! So war ich hier der ausgetrickste Trickser - recht so!

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 d5xc4 3.e2-e4 e7-e5 4.g1-f3 ♗f8-b4+ 5.♗b1-d2 ♗b4xd2+ 6.♘d1xd2 e5xd4 7.♘d2xd4 ♘g8-f6 8.♗f1xc4 0-0 9.0-0 ♘b8-c6 10.♘f3-d4 ♗c8-e6 11.♘d4xe6 ♕d8xe6+ 12.♔g1-h1 ♖f8-d8 13.♘c3-e4 ♗d8-e7 14.♗d2-e3 ♘c6-d5 15.♗c4-d5 ♕e6xd5 16.♘e4-c3 ♕d5-e6 17.♖f1-e1 ♕e6-a6 18.g2-g4 f7-f5 19.h2-h4 ♖d7-e7 20.f3-f5 ♕a6-c4 21.g4-g5 ♗d8-h4 22.h4-h5 ♗e7-f7 23.h5-h6 h7-h5 24.f5xg6 h6xg6 25.h4xg5 ♗h4xe1+ 26.♗e3xd2 ♕f7xg5 27.g5xf6+ ♗h7xf6 28.♖e1xe7 ♗h8-h2 29.h2-h3 ♗f6-d7 30.♖e7-a7 ♗h7-e3

Text oben: Die Partie Petursson gegen Dlugy in Mäusezähnchenschrift.

In Anbetracht unserer Schlaumeier beim Jugendtraining hatte ich das Spiel etwas ausgeweitet, damit es für einen kompletten Trainingstermin 16 - 18 Uhr ausreicht. In verschiedenen Prawda-Artikeln konnten die Jugendlichen einige Vorgängerpartien sehen und sich damit vertraut machen, wie Karpov alles bisher Dagewesene verbesserte und dadurch die Variante schwer in Bedrängnis brachte.

Wijk-Fahrt 2012

Wijk - dein ganz großes Schacherlebnis. Sei direkt dabei, wenn ab 13. Januar 2012 das Schachspektakel in Wijk aan Zee beginnt. Alle sind dabei - Großmeister, Kleinmeister, und du mittendrin!

Fahre für ein paar Tage nach Wijk, erlebe dort die eindrucksvolle, einmalige Turnieratmosphäre und wirf einen Blick aufs Großmeisterbrett direkt vor dir.

Für OSV-Mitglieder ist ein großes ~~Zelt~~ Ferienhaus in Egmond aan Zee (15 km von Wijk entfernt) gemietet, u.a. mit drei geräumigen Schlafzimmern und Internetanschluss.

Weitere Informationen bei: Jürgen Mager, CEO der Wijkfahrergesellschaft 2012