
WM-Test Express

Anwender, denen der WM-Test zu langwierig ist oder die nur mal "auf die Schnelle" eine erste Einschätzung einer Engine haben wollen, mussten bisher auf andere Tests ausweichen. Der WM-Test Express soll diesem misslichen Umstand abhelfen und sowohl Testern als auch Programmierern ein Werkzeug sein, das bei geringem Zeitaufwand viel über ein neues Programm aussagen kann – insbesondere, ob es sich lohnt, den vollen WM-Test durchlaufen zu lassen.

Die WM-Test-Familie

Der WM-Test (Download-Seite) enthält 100 Aufgaben. Es gibt mehrere Kombinationen der 100 WM-Aufgaben, die eigenständige Stellungstests mit einer individuellen Bewertung bilden: den CSS-WM-Test, den WM-Test-Extra, die Auswahl nach den Partiephasen: Königsangriff, Positionsspiel und Endspiel und schließlich den WM-Test Praxis (CSS 1/2003), der 50 WM-Aufgaben als Startpositionen zum Weiterspielen enthält. Der neue WM-Test Express umfasst 30 Aufgaben und unterscheidet sich von seinen älteren Brüdern in vielen Aspekten.

Der WM-Test wurde zum ersten Mal im CSS 5/2001 als CSS-WM-Test (40) veröffentlicht und existiert im heutigen Umfang (100 Stellungen) mittlerweile schon über drei Jahre. In dieser Zeit gab es wesentliche Änderungen im Computerschach: Die Hardware ist leistungsstärker geworden, die Schachprogramme spielen besser. Ein moderner Rechner ist mehr als doppelt so schnell wie der WM-Test-Standardrechner, ein AMD Athlon 1400 mit 256 MByte Hash. Die Folge: Einige WM-Aufgaben werden schnell gelöst, sie stellen keine Herausforderung mehr für die aktuelle Hardware dar. Für solche leichten Aufgaben erscheint die ursprünglich festgelegte Testzeit von 20 Minuten pro Position. unnötig zeitraubend. Für die übrigen Aufgaben des ursprünglichen WM-Tests ist sie aber nach wie vor empfehlenswert, um zufällige Lösungen so unwahrscheinlich wie möglich zu machen.

Aus dem oben genannten Grund findet der WM-Test zurzeit wohl eine relativ begrenzte Anwendung bei den Computerfans. Die andere Erklärung liegt in der schier unermüdlichen Testarbeit von Manfred Meiler, der anfangs des Jahres seine umfangreichen Excel-Tabellen mit insgesamt 308 getesteten Engines aktualisierte. Es wurden weit über 1000 [Downloads seiner Ergebnisse](#) auf der CSS-Online-Seite registriert.

Programmierer studieren gerne die Ergebnistabellen von Manfred Meiler und testen gelegentlich auch selber mit den WM-Aufgaben. Eine Engine durch den gesamten WM-Test laufen zu lassen ist jedoch so aufwändig, dass er kaum geeignet erscheint, um unterschiedliche Versionen eines Programms zu vergleichen. Auch die ursprüngliche etwas lakonische schachliche Beschreibung menschlicher Kombinationen aus der Weltmeister-Praxis erschwert womöglich das Verständnis.

Das neue Mitglied der WM-Test-Familie, der WM-Test Express wurde ausschließlich auf der Basis stabiler und eindeutiger Aufgaben entwickelt, er ist deswegen für Programmierer und Beta-Tester besonders geeignet und erlaubt einen schnelleren, zuverlässigeren Vergleich mehrerer Engine-Versionen auf moderner Hardware.

Testaufbau

Der WM-Test-Express enthält 30 WM-Aufgaben, in denen es den besten Zug zu finden gilt. Die gewählten Stellungen gewährleisten stabiles Engine-Verhalten, eine ausreichende Bewertungsdifferenz zum zweitbesten Zug, und sie wurden vom Shredder 8 in den Andreas Strangmüllers Langzeitanalysen letztendlich alle gelöst.

Der Test enthält Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, wobei zu leichte sowie zu schwierige WM-Test-Stellungen nicht berücksichtigt wurden. Dank der erhöhten Aufgabenqualität ist die empfohlene Testzeit deutlich geringer; für ältere Rechner kann man 10 statt 20 Minuten testen, für die moderne Hardware sind 5 Minuten ausreichend. Im letzten Fall beträgt die gesamte Testzeit einer Engine lediglich zweieinhalb Stunden. Eine Lösung zählt, wenn die Engine sie bis zur Zeitkontrolle beibehält.

Es gibt folgende Aufgaben-Aufteilung: Königsangriff (K) ist mit zwölf Stellungen vertreten, 10 Aufgaben gehören zum Bereich „Positionsspiel“ (P) und die restlichen 8 Stellungen sind Endspiel-Aufgaben (E). Die Reihenfolge der Aufgaben im Test entspricht ihrer Nummerierung im großen WM-Test. Diverse Aufgabentypen sind entsprechend nicht eingeordnet, weil der Autor die Bewertung in einzelnen Bereichen diesmal für unnötig hält.

Es gibt auch keine spezielle Formel für ein Engine-Rating. Dafür kann man einfach eine Engine-Lösequote notieren. Als eine zusätzliche Angabe empfehle ich die benötigte Lösezeit.

Die Bewertungsmethode von Dr. Frank Schubert (EloStatS) erlaubt, die Engine-Spielstärke durch die im WM-Test-Express erzielten Resultate annähernd einzuschätzen. Diese Bewertung ist allerdings nur bei den vorhandenen Testergebnissen für mehrere Engines empfehlenswert.

Im neuen Stellungstest ist allerdings die Elo-Einschätzung ohnehin nur eine Nebensache, das Hauptaugenmerk liegt auf einer detaillierten Untersuchung des Engine-Verhaltens in typischen Stellungen.

Themenübersicht der Test-Aufgaben:

Taktische Elemente, Positionsoffer (K) – Nr. 1
Positionsoffer für die Initiative (K) – Nr. 2, 3, 4, 14, 19, 25, 26
Ausnutzung der gegnerischen Positionsschwächen (K) – Nr. 5, 18, 23
Angriffaufbau (K) – Nr. 22
Taktische Elemente, Endspielübergang (P) – Nr. 6, 27, 29
Ausnutzung der gegnerischen Positionsschwächen (P) – Nr. 7
Königssicherheit (P) – Nr. 8 und 29
Positionsdrukkaufbau (P) – Nr. 9, 20
Taktische Elemente, Kampf fürs Zentrum (P) – Nr. 10
Positionsoffer zwecks der Bildung des zentralen Freibauern; Blockadefeld (P) – Nr. 15
Koordination des Figurenspiels im Mittelspiel (P) – Nr. 30
Positionsoffer zwecks der Ausnutzung der entfernten Freibauern auf beiden Flügeln im Leichtfigurenendspiel (E) – Nr. 11
Positionsoffer zwecks Überganges ins Bauernendspiel mit der Bildung entfernter Freibauern; Königsrolle im Endspiel (E) – Nr. 12
Positionsoffer zwecks der Ausnutzung weit vorgerückter Freibauern im Turmendspiel; Königsrolle im Endspiel (E) – Nr. 13
Koordination des Figurenspiels im Endspiel (E) – Nr. 16
Positionsoffer zwecks Bildung eines entfernten Freibauern auf einem Flügel mit der Blockade gegnerischer Kräfte (E) – Nr. 17
Turmtausch nebst Überganges ins Leichtfigurenendspiel mit Zugzwang-Motiv (E) – Nr. 21
Schaffung rückständiger Bauern im gegnerischen Lager (E) – Nr. 24
Positionsoffer zwecks Bildung eines entfernten Freibauern auf einem Flügel; die Königsrolle im Endspiel (E) – Nr. 28

Testzüge online nachspielen

Test herunterladen

Erste Resultate

Die ausgewählten 30 Teststellungen wurden von Andreas Strangmüller auf moderner Hardware untersucht. Die neue Aufgabensammlung hat er unter folgenden Bedingungen getestet:

Fritz 8 GUI
Athlon A64 3400+ 2,4 GHz
512 MB Hashtables (Gandalf 6.0 400 HT, CT15 384 HT, CM10 256 HT)
32 MB Tablebases 3+4+5+6 Steiner
Maximale Lösungszeit: 300 sek.
Extra Halbzüge: 99

Die in der Tabelle vorgestellten 15 Programme sind nach der Lösungszahl (total solved) absteigend sortiert. Als zusätzlicher Parameter dient die verbrauchte Bedenkzeit (total time) inklusive der fünf Strafminuten für ungelöste Aufgaben. Testsieger ist Shredder 9 mit 23 Lösungen, knapp vor Gandalf 6.0 (22 Lösungen) und Fritz 8 (21). In der Spitzengruppe finden sich unter anderen Shredder 8 (21), CM 10 default (19), Hiarcs 9 und Junior 9 (jeweils 16 und 15 Lösungen).

Für drei Programme wurde ein Vergleich mit dem Vorgänger gemacht. Eine neue Engine konnte jedes Mal ihre Verbesserungen in unserem Test nachweisen:

Shredder 9 (Rang 1) gegen Shredder 8 (Rang 4);
Fritz 8 (Rang 3) gegen Fritz 7 (Rang 5);
Junior 9 (Rang 9) gegen Junior 8 (Rang 13).

Jede Aufgabe blieb zumindest von einem Programm ungelöst, andererseits sind alle Aufgaben in 5 min lösbar. Die Lösequote der Programme liegt im Intervall 35-75%, was von den vorhandenen Reserven zeugt.

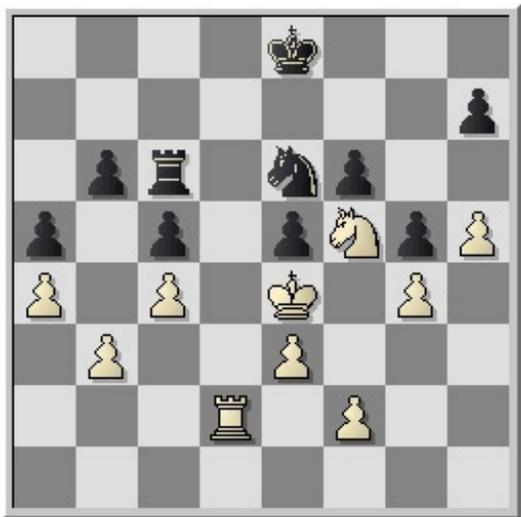
Nicht selten ist eine Stellung problematisch für beide Versionen eines Programms:

Shredder 8 und Shredder 9: Nr. 9, 13, 21 und 30;
Fritz 8 und Fritz 7: Nr. 4, 10, 20, 27;
Junior 9 und Junior 8: Nr. 2, 3, 5, 7, 8, 13, 17, 19, 26 und 28.

Die einzelnen ungelösten Aufgaben können dabei auf die typischen Programmschwächen hinweisen. Als Beispiel betrachten wir die 21. Aufgabe mit einem Thema "Zugzwang" im Springer-und-Bauern-Endspiel.

Shredder 9 und Shredder 8 finden in fünf Minuten keine korrekte Lösung (1. Td6!).

So sieht eine Langzeitanalyse von Andreas Strangmüller aus (verkürzt):



Petrosjan - Bannik, Riga 1958

4k3/7p/1pr1np2/p1p1pNpP/P1P1K1P1/1P2P3/3R1P2/8 w - - 0 1

Analysis by Shredder 8: Athlon A64 3400+ 512 MB Hash

Schritt 1:

Über anderthalb Stunden bevorzugt Shredder 8 eine Fortsetzung, die nicht zum forcierten Gewinn führt. Die Möglichkeit des Turmabtausches 1. Td6! wurde nicht in der Analyse erwähnt:

1.Td1 Sd8 2.Sh6 Se6 3.Sg8 Sf8 4.Kd5 Kd7 5.Sxf6+ Txf6 6.Kxe5+ Ke7 7.Kd5 Txf2 8.Ke4 Kf7 9.Td6 Ke8 10.Txb6 Kd7 11.Kd5 Ke8 12.Kxc5 Kd7 13.Kd5 Ke8
+- (1.64) Tiefe: 32/61 01:31:01 3818848kN, tb=6979

Schritt 2:

Den dann gefundenen WM-Zug hält Shredder mehrere Stunden mit einer steigenden Bewertung:

1.Td6 Txd6 2.Sxd6+ Kd7 3.Sb5 Sc7 4.Sxc7 h6

+ - (1.65) Tiefe: 32/61 01:39:34 4178222kN, tb=7944

(...)

1.Td6 Txd6 2.Sxd6+ Kd7 3.Sb5 Sf8 4.f3 h6 5.Kd5 Se6 6.Sa3 Sd8 7.Ke4 Ke7 8.Kd5 Ke8 9.Sc2 Kd7 10.Ke4

+ - (2.98) Tiefe: 37/68 17:16:30 43718774kN, tb=479034

Schnelle Lösungen einiger Programme in dieser 21. Aufgabe, z. B. Fritz 8 – 16 sek., Hiarc9 9 – 6 sek. etc. lassen behaupten: Shredder 8 und Shredder 9 haben bestimmte Probleme in den Stellungen genanntes Typs.

Athlon A64 3400+	Programm	Shredder 9	Gandalf 6.0	Fritz 8	Shredder 8	Fritz 7
	Hashtables, MB	512	400	512	512	512
Aufgabe:	Rang/best move	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4	Rang 5
01. Alega - Aljechin	...Lxg4!	03:00	00:06	05:00	00:04	01:46
02. Smyslow - Kotow	Sf5!	01:00	00:40	00:06	00:01	01:04
03. Muchin - Tal	...e5!	00:35	05:00	05:00	05:00	01:40
04. Tal - Ftacnik	f6!	00:17	00:17	05:00	00:17	05:00
05. Fischer - Benko	Dh5!	01:42	05:00	00:42	03:01	00:34
06. Aljechin - Podgorny	axb4!	00:50	04:55	00:09	00:25	03:37
07. Petrosjan - Larsen	e5!	00:47	02:58	05:00	00:16	01:28
08. Uhlmann - Fischer	...Dh4+!	00:02	00:55	00:01	00:06	00:01
09. Khalifman - Hernandez	Le3!	05:00	03:01	01:34	05:00	05:00
10. Kramnik - Tiwjakow	e4!	03:34	04:37	05:00	03:56	05:00
11. Kotow - Botwinnik	...d4+!	00:15	00:02	00:09	00:13	00:05
12. Lombardy - Fischer	...Txc3+!	05:00	00:02	05:00	05:00	05:00
13. Karpow - Miles	Txd5!	05:00	00:26	01:13	04:10	05:00
14. Aljechin - Fahrni	Lxe4!	05:00	00:22	05:00	03:28	05:00
15. Polugajewski - Petrosjan	...e4!	00:09	00:41	03:46	00:14	00:06
16. Petrosjan - Fischer	...La5!	00:25	00:07	00:17	05:00	00:40
17. Karpow - Hansen	Sxb5!	00:11	01:29	00:35	00:04	00:19
18. Dr. Huebner - Kramnik	...Tb5!	01:19	05:00	00:09	03:33	03:46
19. Anand - Bologan	Sf6!	05:00	05:00	01:56	05:00	05:00
20. Fischer - Trifunovic	Lf4!	00:43	00:03	05:00	05:00	05:00
21. Petrosjan - Bannik	Td6!	05:00	05:00	00:16	05:00	00:50
22. Fischer - Pilnik	g4!	02:30	05:00	00:32	02:54	00:21
23. Kasparow - Movsesian	De3!	03:34	00:58	00:22	01:55	01:20
24. Karpow - Hjartarson	h6!	05:00	04:06	00:07	05:00	04:16
25. Tal - Letelier	e5+!	00:06	00:44	00:04	00:27	00:59
26. Karpow - Kortschnoj	Sf6+!	04:42	02:39	02:26	04:38	01:02
27. Tatai - Karpow	...Lg4!	00:04	00:39	05:00	00:37	05:00
28. Ljubojevic - Karpow	...f4!	01:10	05:00	02:21	02:01	05:00
29. Spasski - Petrosjan	Th3!	00:03	02:50	00:01	00:04	00:11
30. Karpow - Nunn	Tg4!	00:22	05:00	00:25	05:00	01:14
Total time:		1:02:20	1:12:37	1:02:11	1:17:24	1:15:19
Total solved:		23	22	21	21	20

Athlon A64 3400+	Programm	CM10_def	CM10-Yoda	Hiarc9	Junior 9	Arist. 4.50
	Hashtables, MB	256	256	512	512	512
Aufgabe	Rang/best mowe	Rang 6	Rang 7	Rang 8	Rang 9	Rang 10
01. Alega - Aljechin	...Lxg4!	05:00	05:00	00:01	00:34	00:12
02. Smyslow - Kotow	Sf5!	02:12	05:00	04:55	05:00	05:00
03. Muchin - Tal	...e5!	05:00	04:15	05:00	05:00	05:00
04. Tal - Ftacnik	f6!	00:24	00:25	00:16	00:04	00:08
05. Fischer - Benko	Dh5!	03:48	03:58	03:47	05:00	05:00
06. Aljechin - Podgorny	axb4!	04:01	04:16	05:00	00:07	00:13
07. Petrosjan - Larsen	e5!	05:00	05:00	05:00	05:00	00:07
08. Uhlmann - Fischer	...Dh4+!	00:51	00:32	01:04	05:00	00:29
09. Khalifman - Hernandez	Le3!	05:00	05:00	05:00	05:00	05:00

10. Kramnik - Tiwjakow	e4!	02:56	05:00	05:00	00:15	01:45
11. Kotow - Botwinnik	...d4+!	00:05	00:08	00:26	05:00	00:02
12. Lombardy - Fischer	...Txc3+!	05:00	05:00	05:00	00:14	05:00
13. Karpow - Miles	Txd5!	04:20	04:35	03:54	05:00	05:00
14. Aljechin - Fahrni	Lxe4!	00:14	00:12	05:00	05:00	05:00
15. Polugajewski - Petrosjan	...e4!	00:08	00:34	00:16	05:00	00:09
16. Petrosjan - Fischer	...La5!	05:00	05:00	04:59	05:00	00:24
17. Karpow - Hansen	Sxb5!	00:05	00:22	05:00	05:00	05:00
18. Dr. Huebner - Kramnik	...Tb5!	03:00	04:23	05:00	00:31	05:00
19. Anand - Bologan	Sf6!	04:11	01:55	05:00	05:00	05:00
20. Fischer - Trifunovic	Lf4!	00:01	00:00	05:00	00:13	05:00
21. Petrosjan - Bannik	Td6!	05:00	05:00	00:06	00:33	01:31
22. Fischer - Pilnik	g4!	00:38	01:13	03:49	00:16	03:29
23. Kasparow - Mowsejan	De3!	05:00	05:00	04:13	02:42	05:00
24. Karpow - Hjartarson	h6!	01:12	00:29	04:55	01:13	00:12
25. Tal - Letelier	e5+!	05:00	05:00	05:00	00:19	05:00
26. Karpow - Kortschnoj	Sf6+!	04:00	05:00	02:49	05:00	05:00
27. Tatai - Karpow	...Lg4!	03:54	03:22	00:23	00:13	03:15
28. Ljubojevic - Karpow	...f4!	05:00	05:00	05:00	05:00	00:39
29. Spasski - Petrosjan	Th3!	05:00	05:00	00:34	00:06	00:29
30. Karpow - Nunn	Tg4!	01:30	01:39	05:00	04:09	05:00
Total time:		1:32:30	1:37:18	1:46:27	1:26:29	1:28:04
Total solved:		19	17	16	15	15

Athlon A64 3400+	Programm	Pro D. 1.1	Tiger 15	Junior 8	Spike 0.9	Anac. 2.0.1
	Hashtables, MB	400	384	512	512	512
Aufgabe	Rang/best mowe	Rang 11	Rang 12	Rang 13	Rang 14	Rang 15
01. Alega - Aljechin	...Lxg4!	00:18	00:42	01:36	00:30	05:00
02. Smyslow - Kotow	Sf5!	05:00	05:00	05:00	01:29	05:00
03. Muchin - Tal	...e5!	05:00	01:59	05:00	05:00	00:02
04. Tal - Ftacnik	f6!	01:04	05:00	05:00	00:01	01:28
05. Fischer - Benko	Dh5!	05:00	05:00	05:00	05:00	05:00
06. Aljechin - Podgorny	axb4!	05:00	04:59	02:46	00:57	05:00
07. Petrosjan - Larsen	e5!	05:00	05:00	05:00	05:00	02:01
08. Uhlmann - Fischer	...Dh4+!	00:02	00:07	05:00	00:07	03:41
09. Khalifman - Hernandez	Le3!	05:00	05:00	00:21	05:00	04:14
10. Kramnik - Tiwjakow	e4!	05:00	01:24	05:00	05:00	05:00
11. Kotow - Botwinnik	...d4+!	00:13	04:18	04:29	00:12	00:01
12. Lombardy - Fischer	...Txc3+!	05:00	05:00	05:00	05:00	05:00
13. Karpow - Miles	Txd5!	00:50	05:00	05:00	03:41	05:00
14. Aljechin - Fahrni	Lxe4!	00:28	05:00	00:02	05:00	05:00
15. Polugajewski - Petrosjan	...e4!	00:14	05:00	04:47	01:03	05:00
16. Petrosjan - Fischer	...La5!	05:00	05:00	03:08	05:00	05:00
17. Karpow - Hansen	Sxb5!	00:02	05:00	05:00	05:00	05:00
18. Dr. Huebner - Kramnik	...Tb5!	05:00	05:00	02:13	05:00	05:00
19. Anand - Bologan	Sf6!	02:26	05:00	05:00	05:00	05:00
20. Fischer - Trifunovic	Lf4!	05:00	05:00	05:00	00:08	05:00
21. Petrosjan - Bannik	Td6!	00:35	00:01	01:40	00:08	00:31
22. Fischer - Pilnik	g4!	02:46	00:19	05:00	04:56	05:00
23. Kasparow - Mowsejan	De3!	02:52	00:57	02:37	03:59	05:00
24. Karpow - Hjartarson	h6!	05:00	00:01	01:58	05:00	05:00
25. Tal - Letelier	e5+!	00:10	05:00	05:00	05:00	00:45
26. Karpow - Kortschnoj	Sf6+!	05:00	02:58	05:00	05:00	05:00
27. Tatai - Karpow	...Lg4!	00:16	00:18	00:10	05:00	00:17

28. Ljubojevic - Karpow	..f4!	05:00	03:47	05:00	05:00	03:57
29. Spasski - Petrosjan	Th3!	05:00	05:00	01:08	00:01	01:55
30. Karpow- Nunn	Tg4!	05:00	00:01	00:02	05:00	05:00
Total time:		1:32:16	1:41:51	1:46:57	1:42:12	1:53:52
Total solved:		14	14	14	13	11

Alega - Aljechin, Paris 1914 (0-1)

Aljechin, WM-Test 02 (K)

r1q2rk1/p2bb2p/1p1p2p1/2pPp2n/2P1PpP1/3B1P2/PP2QR1P/R1B2NK1 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1...Lxg4!

Es handelt sich um eine blockierte Stellung im materiellem Gleichgewicht. Der schwarze Springer ist momentan angegriffen und bei seinem natürlichen Rückzug, z.B. 1...Sf6 oder 1...Sg7, sind die Chancen praktisch ausgeglichen. Der schwarze Plan in dieser Position ist mit einem gefährlichen Königsangriff verbunden, der durch das Läuferopfer **1...Lxg4!** nebst **2... f3!** ermöglicht wird. Schwarz zerstört die gegnerische Königsdeckung, Bauerkette f3-g4, was zu schwarzem Vorteil führt. Die Taktik dient in dieser Aufgabe dem Königsangriff, dessen Wert ein Programm nicht unterschätzen darf. Nach der Annahme des Opfers 2. fxg4 gibt es den Zwischenzug 2...f3!, der die weiße Dame mit Tempo angreift; der zweite weiße Bauer auf g4 fällt. Eine Engine soll für ihren Erfolg in dieser Aufgabe nicht nur die ersten zwei Züge der Kombination finden, sondern auch die entstandene Stellung als vorteilhaft für Schwarz bewerten.

Die Varianten zum WM-Zug

Nach Aljechins 1...Lxg4! 2.fxg4 f3! sind folgenden Varianten möglich, die alle zugunsten von Schwarz ausgehen:

- A. 3. De1 Dxc4+ 4. Kh1 Lh4 5. Le3 Sf6 6. Sd2 Dh5 7. Dg1 Lxf2 8. Lxf2 Sg4 -/+
- B. 3. Dc2 Dxc4+ 4. Kh1 Lh4 5. h3 Dxh3+ 6. Th2 Dg4 -/+
- C. 3. Txf3 Dxc4+ 4. Tg3 Txf1+! 5. Kxf1 Sxg3+ 6. hxg3 Dxc3 7. De3 Tf8+

Smyslow - Kotow, Moskau 1943 (1-0)

Smyslow, WM-Test 03 (K)

3r1r2/pp1q2bk/2n1nppp/2p5/3pP1P1/P2P1NNQ/1PPB3P/1R3R1K w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Sf5!

Die ruhige, geschlossene Stellung mit weißer Initiative auf dem Königsflügel ändert ihren Charakter nach einem wagemutigen Springeropfer für einen Bauern durch **1. Sf5!** Der weiße Plan besteht in der Eroberung des Feldes g6 mit seinem Turm und in entscheidender Erhöhung des Drucks gegen den gegnerischen König, denn nach der Annahme des Opfers nimmt Weiß wichtige g-Linie unter seine Kontrolle. "Die Besonderheit dieses Opfers besteht darin, dass Weiß keine materielle Kompensation sofort dafür bekommt, sondern einen planmäßigen Druck gegen die gegnerische Königsstellung entwickelt" (Smyslow). Bei anderen Fortsetzungen steht ein positioneller Kampf mit ausgeglichenen Chancen bevor; durch das Positionsoffer übernimmt Weiß die Initiative auf dem Königsflügel und erreicht einen merklichen positionellen Vorteil.

Die Varianten zum WM-Zug 1. Sf5!:

- A. 1... gxf5 2. gxf5 Sg5 (2... Sc7 3. Tg1 Tf7 4. Tg6 Th8 5. Tbg1 mit Initiative) 3. Lxg5 fxc5 4. Sxg5+ Kh8 5. Se6 +/-
- B. 1... g5 2. b3 b6 3. Sg1 Se7 4. Se2 Sxf5 5. Txf5 Tde8 6. Tbf1 +/-

In der Originalpartie geschah

1.Sf5! gxf5 2.gxf5 Sc7 3.Tg1 Se8 4. Tg6+/- (4.Lxh6! Lxh6 5.Tg6+/-)

Muchin - Tal, Nastved 1985 (0-1)

Tal, WM-Test 04 (K)

2rr2k1/pp2b1pp/1nb1p3/5p2/1P1B4/P2BPP2/3NK1PP/R6R b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1...e5!

Die ruhigen Fortsetzungen 1...Sd7, 1... Sd5 sowie 1...Lf6 führen nur zum Ausgleich. Aber die Stellung hat eine Besonderheit: das schwarze Turmpaar schon im Spiel! Daher plant der Nachziehenden die: Öffnung der c- und d-Linie, wodurch die unsichere Position des weißen Königs im Zentrum ausgenutzt werden kann. Dieser Plan ist mit einem Bauernopfer 1...e5! gefolgt vom Qualitätsoffer 2...Txd3! verbunden. Das überraschendes Positionsoffer 1... e5! führt zur Ablenkung des weißen Läufers auf d4, wobei die Wirkungskraft der schwarzen Türme drastisch steigt. Trotz der fehlenden Damen entwickelt Schwarz einen gefährlichen Königsangriff zu seinen Gunsten.

Die Varianten zum WM-Zug 1...e5!:

A. 2. Lxe5 Txd3! 3. Kxd3 Lb5+ 4. Kd4 Sa4! (Die Pointe! Der weiße König ist plötzlich im Mattnetz, es droht Td8+) 5. Lxg7 Kxg7 6. Ke5 Kg6 -+ oder 5. e4 Td8+ 6. Ke3 Td3+ 7. Ke2 Ld5+ 8. Ke3 Txe5 -/+)

B. 2. Lc5 Sa4 3. Lc4+ Kf8 4. Lxe7+ Kxe7 -/+, 3. Lxf5 (statt 3. Lc4+) Lb5+ 4. Ke1 (4. Kd1 Lxc5 5. Lxc8 Lxe3 -+) 4... Sxc5 5. Lxc8 Sd3+ -+ oder 3. Lxe7 Sc3+ 4. Ke1 Txd3 -+

In der Originalpartie gewann Schwarz nach 1... e5! 2. Lc5 Txd3!? 3. Kxd3 Lb5+ 4. Kc2 Sa4 =/+

Tal - Ftacnik, Nastved 1985 (1-0):

Tal, WM-Test 05 (K)

rbqnrk1/5ppp/pp1b4/3NpP2/P2N4/8/1PP1B1PP/R1BQ1R1K w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. f6!

Nach 1. Sf3 oder 1. Sb3 kann Weiß kaum auf großen Vorteil hoffen, denn Schwarz nimmt mit 1...Sd7 das Feld f6 unter Kontrolle und beendet gleichzeitig seine Entwicklung. Der Anziehende hat deswegen keine Zeit, seinen Springer zu retten! Mit 1. f6! startet er einen direkten Königsangriff, wobei die Annahme des Figuropfers zur entscheidenden Schwächung der schwarzen Königstellung nach 2. fxg7 führt. Ein weiteres Beispiel eines Positionsofers zwecks Königsangriffs, ohne ein Tempo zu verlieren. Die Öffnung der f-Linie und der Diagonale b1-h7 wird von der Angreiferseite genutzt.

Die Varianten zum WM-Zug:

1. f6! exd4 2. fxg7! Kxg7 (2... Sxg7 3. Sf6+ Kh8 4. Dd3 Lf5 5. Txf5 -+) 3. Dxd4+ f6 4. Ld3 Kh8 5. Lg5 +/-

Tal - Ftacnik, Nastved 1985 (1-0): 1. f6! exd4 2. Dxd4 (Nicht die beste Fortsetzung! Stärker ist 2.fxg7 Kxg7 3.Dxd4+, siehe oben) 2... Sc6 3. Qh4 mit Initiative.

Fischer - Benkö, Bled 1959 (1-0)

Fischer, WM-Test 11 (K)

r1b2rk1/p3bp1p/4pp2/n3p3/1p1qNP2/1B4N1/PPP3PP/R2Q1R1K w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Dh5!

Die schwarze Königsstellung bei fehlender Unterstützung durch die schwarzen Streitkräfte zu exponieren ist das Ziel des weißen Angriffs.

- a) "Der Angriffsmechanismus ist mit Dd1-h5-h6 nebst Sh5 verbunden" (Kasparow), was matt auf dem schwachen Feld g7 droht
- b) Die gegnerische Dame wird während des Angriffs von seinem Königsflügel abgeschnitten.

Der offensichtliche Zug 1. Dg4+? Kh8 ist dagegen ein unnötiger Tempoverlust. Der Königsangriff ist in dieser Aufgabe mit der Blockade der schwarzen Dame verbunden. Eine Engine soll in der Variante 1. Dh5! exf4 das schöne Figuroffer 2. Sf5!! erkennen. "Nach 1. Dh5! ist Schwarz wehrlos" (Kasparow).

Die Varianten zum WM-Zug 1. Dh5!:

- A. 1. ... Kg7 (Gegen Dh5-h6) 2. Dh4 Lb7 3. Sxf6! +-
- B. 1... Kh8 2. Dh6 exf4 3. Tad1 De5 4. Sh5 +-
- C. 1. ... exf4 2. Sf5!! (Die Pointel!) exf5 3. Txf4 (Und wegen der Drohung Th4 mit matt muss Schwarz seine Dame abgeben) Dxe4 4. Txe4 fxe4 5. Dxa5 +-)
- D. 1... Sxb3 2. Dh6! exf4 (2... Sa5 3. Sxf6+ Lxf6 4. Sh5 +- oder 2... f5 3. c3! bxc3 4. bxc3 Db6 5. Sh5+-) 3. Sh5 f5 4. Tad1 De5 5. Sef6+ Lxf6 6. Sxf6+ Dxf6 7. Dxf6 +- aus der Originalpartie.

Aljechin - Podgorny, Prag 1942 (1-0)

Aljechin, WM-Test 19 (P)

r3k2r/pp3ppp/2n2n2/q2p4/1b4b1/P1N2N2/1P2BPPP/R1BQ1RK1 w kq - 0 1



Weiß am Zug. 1. axb4!

Bei einer banalen Fortsetzung wie 1. Ld2 hat Weiß einen Minusbauern und keinen Vorteil. "Aber Weiß kann eine momentan ungünstige Position des schwarzen Königs und der Dame durch eine Kombination ausnutzen" (Kasparow). Dieser originelle Plan Aljechins erlaubt, durch das Qualitätsopfer 1. axb4! einen günstigen Damentausch zu erzwingen; Weiß bekommt mit den zwei Leichtfiguren für den Turm klaren Vorteil.

In dieser Aufgabe spielt zwar die unsichere Stellung des schwarzen Königs im Zentrum des Brettes eine Rolle, doch das Motiv der Kombination hat mit einem Königsangriff nichts zu tun. Die Hauptvariante stellt einen originellen Übergang ins Endspiel nach dem Damentausch dar, was letztendlich zu weißem Vorteil führt. Die entstehenden Varianten tragen forcierten, taktischen Charakter.

Die Varianten nach 1. axb4 Dxa1:

2. Sd2! Lxe2 (Erzwungen, denn es drohte Sb3 mit Damenfang) 3. Dxe2+ Se7 4. Te1 O-O 5. Sb3! Jetzt verlässt die weiße Dame mit Tempo die e-Linie und der Turm schlägt den Springer (Kasparow) Da6 6. Dxa6 bxa6 7. Txe7 +/- (Die Variante der Originalpartie) oder 3... Kf8 4. Sb3 Da6 5. b5 Db6 6. Sa4! Sd4 7. Dd1!! (Aljechin) Sf3+ 8. gxf3 Dxb5 9. Sc3 Dc4 10. Le3 +/-

Petrosjan - Larsen, Palma de Mallorca 1967 (1-0)

Petrosjan, WM-Test 23 (P)

r3r1k1/1bnq1pbn/p2p2p1/1p1P3p/2p1PP1B/P1N2B1P/1PQN2P1/3RR1K1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. e5!

In dieser geschlossenen Eröffnungsstellung wurde nur jeweils ein Bauer abgetauscht, sie ist bei 1. b3 oder 1. Tc1 praktisch ausgeglichen. Der beste weiße Plan basiert auf dem positionellen Bauernopfer 1. e5!: Weiß öffnet die Position für Initiative, wobei das Feld e4 für seinen Springer geräumt wird, der sehr aktiv ins Spiel kommt: Sde4 - c5 - b7. Gleichzeitig wird der zentrale Bauer d5 ein gefährlicher Freibauer.

Das Motiv der Lösung ist die Ausnutzung der schwachen Felder im gegnerischen Lager (das Feld c5) für die Initiative, inklusiv der Bildung eines zentralen Freibauern. Das Positionsoffer führt zum klaren weißen Vorteil.

Die Varianten zum WM-Zug 1. e5!:

- A. 1. ... dxe5 2. Sde4! Df5 (gegen Sc5) 3. Df2 +- (die Originalpartiefortsetzung).
- B. 2... exf4 3. Sc5! Txe1+ 4. Lxe1 Dc8 5. Sxb7 Sg5 6. Sd6 Sxf3+ 7. gxf3 Dxh3 8. De4 +-

Uhlmann - Fischer, Leipzig 1960 (0-1)

Fischer, WM-Test 25 (P)

r2q1rk1/pp3p1p/3p2p1/4P3/2PQP1b1/2N5/PP4PP/R3K2R b KQ - 0 1



Schwarz am Zug. 1... Dh4+!

Schwarz hat momentan einen Minusbauern ohne ausreichendes Gegenspiel. Seine beste Chance besteht in 1... Dh4+ mit folgendem Plan: Durch Damentausch wird ein materieller und positioneller Ausgleich erzielt. Vermeidet Weiß ihn, so gerät sein König in Schwierigkeiten. Das Motiv der Lösung ist Königssicherheit. Durch die Drohung dem weißen König wird ein Damentausch erzwungen, was zum Ausgleich führt.

Die Varianten zum WM-Zug 1... Dh4+!:

A. 2. Df2! "Weiß soll dringend die Damen tauschen" (Kasparow) Qxf2+ 3. Kxf2 dxe5 (die Originalpartiefortsetzung) =

B. g3?! dxe5! 3. Dxe5 Dh3 4. Df6 Dg2 5. Tf1 Dxb2 6. Tb1 Dc2 7. Txb7 Tad8 -+ oder 4. Sd5? f6! 5. Sxf6+ Txf6 6. Dxf6 Dg2 -+ (Uhlmann)

Khalifman - Hernandez, Merida 2001 (1-0)

Khalifman, WM-Test 29 (P)

5rk1/1p1bbr1p/1qp1p1p1/p1pnP3/4NP1P/6P1/PPQB2BK/4RR2 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Le3!

Weiß hat einen Minusbauern, dafür aber Raumvorteil in geschlossener Stellung. Doch Schwarz hat den starken Springer auf d5, der das Zentrum dominiert. Weder 1. Tc1 noch 1. Sg5 bieten dem Anziehenden reale Gewinnchancen. Mit dem besten Zug 1. Le3! verzichtet Weiß freiwillig auf sein Läuferpaar. Schlägt Springer den weißen Läufer, dann wird die beste schwarze Figur Sd5 abgetauscht und die d-Linie zugunsten von Weiß geöffnet. Sonst erobert Weiß den Bc5 mit überlegener Stellung. Der WM-Zug führt in allen Varianten zum deutlichen positionellen Vorteil für Weiß.

Die Varianten zum WM-Zug 1.Le3! :

A. 1. ... Db5 2. a4 Db6 3. Lxc5 Lxc5 4. Sxc5 Dc7 5. Se4 +/-

B. 1... Sxe3 2. Txe3 Lc8 3. Sd6 Lxd6 4. exd6 +/- oder 2... c4 3. Tc3 Td8 4. Td1 +/-

Kramnik - Tiwjakow, 1999 (1-0)

Kramnik , WM-Test 32 (P)

2r1r1k1/p2q2pn/2bn1p1p/P2p4/2pP2N1/2Q1PP1P/2B2BP1/R3R1K1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. e4!

Schwarz kontrolliert den möglichen weißen Bauernvorstoß im Zentrum e3-e4 scheinbar sicher mit mehreren Figuren; umso überraschender erscheint 1. e4! mit dem Plan, das Zentrum zu sprengen und das Spiel für das Läuferpaar zu öffnen, falls Schwarz 1...dxe4 spielt. Denn in diesem Fall führt 2. d5! zur überlegenen Position, was einen taktischen Hintergrund hat. Sonst setzt Weiß mit e4-e5 fort und bekommt einen starken zentralen Freibauern.

Durch ein Bauernopfer bildet Weiß einen zentralen Freibauern und bekommt klaren positionellen Vorteil. Die Kombination ist dank der taktischen Mittel (Fesselung der gegnerischen Figuren auf der offenen d-Linie) möglich.

Die Varianten zum WM-Zug 1. e4!:

A. 1. ... Sf8 2. e5 Sb5 3. Dd2 c3 (3... f5 4. Se3 f4 5. Sf5 +/-) 4. Df4 h5 5. Sxf6+ ! gxf6 6. exf6 Df7 7. Dg5+ Kh8 8. Dh6+ Kg8 9. Te5 Txe5 10. dxe5 Te8 11. f4 +/-

B. 1... dxe4 2. d5! La8 3. La4 Sb5 4. fxe4! h5 5. Db4 a6 6. Se3 Txe4 7. Tad1 Dd6 8. Dxd6 Sxd6 9. Lc2 Te7 10. Lg3 +/- oder 2... Lb5 3. fxe4 +/- oder 2... Lxd5 3. Tad1 Lc6 4. Db4 Tcd8 5. Lc5 Te6 6. fxe4 Dc7 7. e5 fxe5 8. Txe5 Txe5 9. Sxe5 +/-

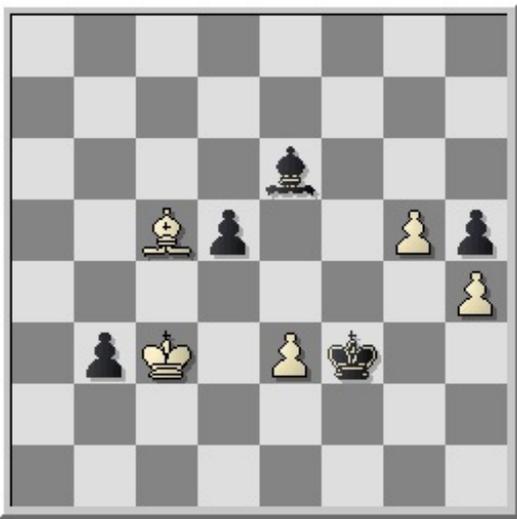
C. 1... Sb5 2. Db4 Sg5 3. exd5 Lxd5 4. Txe8+ Dxe8 5. Te1 Se6 6. Lf5 +/-

In der Originalpartie geschah 1. e4! Sb5 2. Dd2 h5 3. Se3! dxe4 4. d5 f5 5. Sxf5 +/-

Kotow - Botwinnik, Moskau 1955 (0-1)

Botwinnik, WM-Test 33 (E)

8/8/4b3/2Bp2Pp/7P/1pK1Pk2/8/8 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1...d4+!

In diesem relativ einfachen Bauernendspiel mit ungleichfarbigen Läufern gewinnt Schwarz dank der b- und h-Freibauern. Den Bauern b3 darf Schwarz folglich nicht abgeben, was nur durch 1. d4+! möglich ist. Der schwarze Plan besteht darin, mit dem König den weißen Bauern h4 zu schlagen und dem eigenen h-Bauern zu helfen, den Weiß nur durch Läuferopfer stoppen kann. Der weiße Freibauer auf e3 beziehungsweise auf d4 ist ungefährlich. Und auch der weiße Freibauer g5 wird vom schwarzen Läufer, der gleichzeitig eigenen Bauern b3 deckt, sicher kontrolliert. Diese Aufgabe demonstriert die Rolle der entfernten Freibauern auf den beiden Flügeln im Läufer + Bauern Endspiel. Schwarz gewinnt forciert.

Die Varianten zum WM-Zug 1...d4+!:

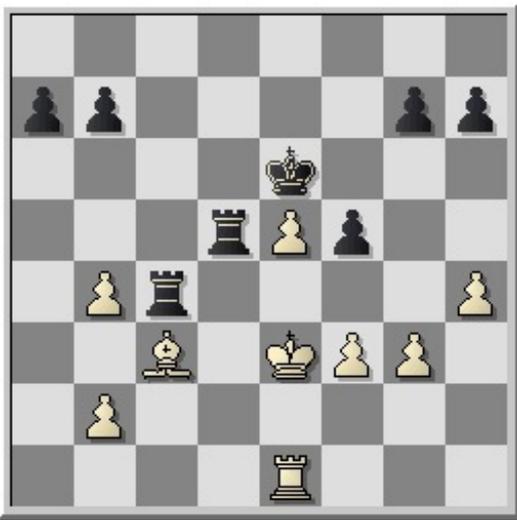
A. 2. Lxd4 Kg3 3. Kd3 Kxh4 4. Ke2 Kxg5 5. Kf2 Lg4 6. Kg2 h4 7. Kf2 Kf5 8. Kg1 Ke4 -+ oder 4. g6 Kg3 5. Le5+ Kh3 6. Kc3 h4 -+

B. 2. exd4 Kg3 3. g6 Kxh4 4. g7 Kg4 5. Kd2 h4 -+ oder 3. La3 Kxh4 4. g6 Kg3 -+ (Originalpartie)

Lombardy - Fischer, New York 1960 (0-1)

Fischer, WM-Test 34 (E)

8/pp4pp/4k3/3rPp2/1Pr4P/2B1KPP1/1P6/4R3 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1...Txc3!

Schwarz hat materiellen Vorteil, die Qualität für den Bauern. Aber die Stellung ist geschlossen und ein forciertes Gewinn für Schwarz ist gar nicht offensichtlich. Mit einem brillanten Positionsoffer gewann Fischer schnell und forciert. So charakterisierte einer der besten Schachspieler aller Zeiten die Lösung: "Durch ...Tc4xc3! tauscht Schwarz alle Figuren mit Übergang ins gewonnene Bauernendspiel".

Der Plan vom Schwarz im Bauernendspiel ist einfach:

1. Eroberung des Schlüsselfeldes c4 mit seinem König.

2. Bildung eines entfernten Freibauern auf der a-Linie, was zu einer theoretisch gewonnenen Stellung führt.

Ein Positionsoffer zwecks einer Vereinfachung der Stellung mit einem forcierten Übergang ins gewonnene Bauernendspiel. Entscheidender Gewinnfaktor ist Bildung eines entfernten Freibauern und ein aktiverer König.

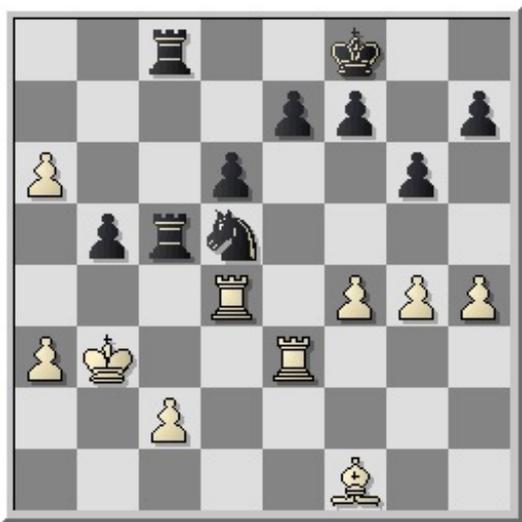
Die Variante zum WM-Zug:

1... Txc3+! 2. bxc3 Txe5+ 3. Kd2 Txe1 4. Kxe1 (Und das gewonnene Bauernendspiel ist da) 4... Kd5! 5. Kd2 Kc4 6. h5 b6 7. Kc2 g5 8. h6 f4 -+ (Originalpartie.)

Karpow - Miles, London 1982 (1-0)

Karpow, WM-Test 36 (E)

2r2k2/4pp1p/P2p2p1/1prn4/3R1PPP/PK2R3/2P5/5B2 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Txd5!

Alle Figuren außer dem schwarzen König sind auf dem Damenflügel aktiv, wo Weiß einen weit vorgerückten a-Freibauren hat. Doch im Moment fehlt dem die Unterstützung durch eigene Kräfte, darum ist er kaum gefährlich. Mit einem originellen Plan gelingt dem Anziehenden die Verbindung dieses Bauern mit anderen weißen Figuren, was die Situation entscheidend zu seinen Gunsten kippt. Durch das überraschende Qualitätsoffer auf d5 nebst stillem 2. Tc3! erobert Weiß die wichtige c-Linie mit seinem Turm. Wird der Turm auf c3 abgetauscht, so marschiert der weiße König zum a-Bauern: Kxc3-b4-Kxb5 mit leichtem Gewinn.

Die Varianten nach 1. Txd5! Txd5:

2. Tc3! (Der Turmabtausch (Variante A) ist ungünstig für Schwarz. Andernfalls wird der weiße Turm aktiv im schwarzen Lager agieren.)

A. 2... Txc3+ 3. Kxc3 Tc5+ 4. Kb4 Tc7 5. Kxb5 +-

B. 2... Td8 3. Tc7 Td4 4. a7 Ta8 (4... Txf4? 5. Tb7 Ta4 6. Tb8 txa7 7. Txd8+ Kg7 8. Lxb5 +-) 5. Lxb5 Td5 6. Kb4 tc5 7. Tb7 Txc2 8. Tb8+ Tc8 9. Txc8+ Txc8 10. Lc6! +- oder 3... Td1 4. Lxb5 e5 5. a7 +- (Originalpartie) oder 3... Tc5 4. Txc5 dxc5 5. Lg2! +-

Aljechin - Fahrni, Mannheim 1914 (1-0)

Aljechin, WM-Test 44 (K)

r1bk1n1r/pp1n1q1p/2p2p1R/3p4/3PpN2/2NB2Q1/PPP2PP1/2K1R3 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Lxe4!

Weiß hat seine Figurenentwicklung für einen Minusbauern früher beendet und steht zum Angriff gegen den schwarzen König im Zentrum des Brettes bereit. Sein Plan ist mit der Öffnung der Position mittels eines Figurenopfers Lxe4! für zwei Bauern verbunden, wobei die entstehenden Varianten eine genaue Berechnung fordern: Hat Schwarz genügend Kräfte zur Verteidigung und wo liegt ein Einbruchsfeld im schwarzen Lager? Das schwache Feld d6 wird durch das Manöver Sc3-e4-d6 entscheidend besetzt.

Die Varianten nach 1. Lxe4! :

A. 1. ... dxe4 2.Sxe4 Tg8 3. Da3! De7 4. Da5+ b6 5. Dc3 Lb7 6. Sxf6 Df7 7. Te8+ Dxe8 (7... Kc7???) 8. S6d5+ Dxd5 9. Sxd5#) 8. Sxe8 Kxe8 +- oder 3... Dg7 4. Sd6 Sb6 5. Se8 ! +- (Originalpartie)

Nach 1. ... dxe4 2.Sxe4 Dxa2 gewinnt 3. Sxf6! (Aljechin): 3. Sxf6 Sxf6 4. Dg5 S8d7 5. Se6+ Ke7 6. Dg7+ Kd6 7. Dxb8 +-

B. 1. ... Tg8! (Kasparow) 2. Lxd5! cxd5 3. De3 +-

Die Originalpartie: 18. Bxe4! dxe4 19. Sxe4 Tg8 20. Da3! ("Das Einbruchsfeld d6 wird mit entscheidender Wirkung zunächst mit dem Springer und dann mit der Dame besetzt." (H. Mueller, A. Pawelczak) Dg7 21. Sd6 Sb6 22. Se8 Df7 23. Dd6+ 1-0 &dbquo;Ein klarer, sauberer Angriff" (Kasparow)

Polugajewski - Petrosjan, Moskau 1970 (0-1)

Petrosjan, WM-Test 49 (P)

2r1nrk1/pbqn1p1p/1p6/2p1pP2/2Pp3P/1P1Pb1P1/PB2Q1BK/RN2NR2 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1. ...e4!

Schwarz hat Raumvorteil in dieser geschlossenen Stellung, aber wie kann er ihn nutzen? Der Plan ist mit dem Bauernopfer 1...e4! verbunden: Schwarz schafft einen Freibauern auf d4, sein Springer bekommt das perfekte Blockadefeld e5 und die Diagonale h2-b8 öffnet sich für die Dame auf c7. Die genannten positionellen Aspekte sind in dieser Aufgabe wichtiger als materieller Nachteil. Schwarz bekommt durch Öffnung des Spiels eine stabile Initiative.

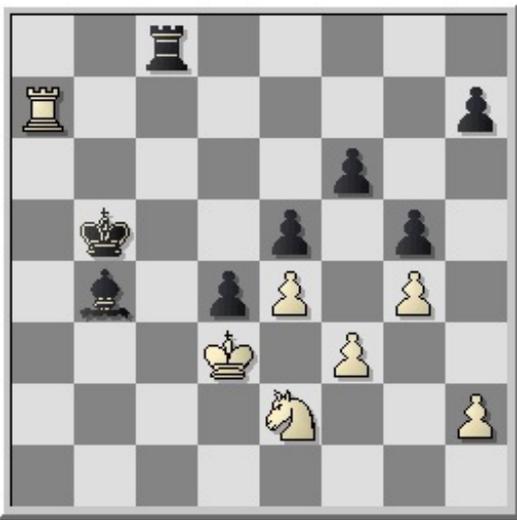
Die Varianten zum WM-Zug 1... e4!:

- A. 2. Sc2 Lh6 3. Lxe4 Lxe4 4. dxe4 Lg7 -/+
- B. 2. dxe4 Sef6 3. Sc2 Lh6 4. Sxd4 cxd4 5. Lxd4 Se5 -/+
- C. 2. Lxe4 Lxe4 3. dxe4 Sef6 4. Sg2 Tfe8! 5. Sd2 Lxd2 6. Dxd2 Dxc3+ -+ (Originalpartie.)

Petrosjan - Fischer, Buenos Aires (m/6) 1972 (0-1)

Fischer , WM-Test 51 (E)

2r5/R6p/5p2/1k2p1p1/1b1pP1P1/3K1P2/4N2P/8 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1...La5!

Schwarz hat klaren Vorteil dank seines gefährlichen Freibauern auf d4. Doch der richtige Plan ist nur mit einem Zug verbunden: Nach 1...La5! wird der weiße Turm von seinem Lager abgeschnitten, was den Widerstand von Weiß wesentlich schwächt.

Mit dem WM-Zug ist die Koordination der gegnerischen Figuren durch die Blockade des Turmes gestört, wonach die schwarzen Figuren ins gegnerische Lager eindringen und seinen Freibauern unterstützen. Schwarz gewinnt.

Die Varianten zum WM-Zug 1...La5!:

A. 2. Tf7 Tb8 3. Sc1 (3. Txf6 Ka4 4. Sc1 Tb2 -+) 3... Ka4 4. Kc2 Ka3 5. Sd3 Tc8+ 6. Kd1 Tc3 -+

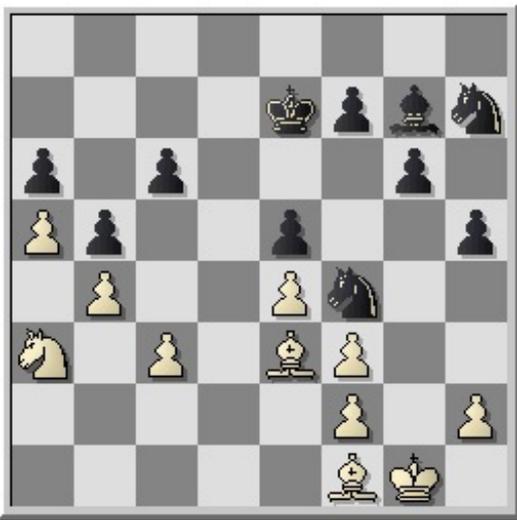
B. 2. Txf7 Lb6 (nebst Ta8 mit schwarzem Vorteil.)

C. 53. Td7 Lb6! 54. Td5+ Lc5 55. Sc1 Ka4 56. Td7 Lb4 57. Se2 Kb3 58. Tb7 Ta8 59. Txf7 Ta1 Weiß ist völlig überspielt und gab im 67. Zug auf. (Originalpartie)

Karpow - Hansen, Biel 1992 (1-0)

Karpow, WM-Test 52 (E)

2r5/R6p/5p2/1k2p1p1/1b1pP1P1/3K1P2/4N2P/8 b - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Sxb5!

Die schwarzen Figuren haben den Damenflügel leichtsinnig im Stich gelassen. Dagegen sind alle Figuren Karpows auf den Damenflügel des Gegners gerichtet. Karpows Plan ist die Bildung von Freibauern auf dem Damenflügel, wobei der entfernte a-Bauer besonders gefährlich ist, der schwarze König steht nämlich außerhalb des Quadrats dieses Bauern. Die Verwirklichung dieses Plans ist mit einem korrekten Positionsoffer von zwei Figuren verbunden.

Die Varianten nach 1. Sxb5! cxb5 2. Lxb5!:

A. 2. ... axb5 3. a6 Se6 4. Lb6! (Die Pointe! Der Springer ist abgeschnitten und kann den a-Bauern nicht stoppen) Kd7 5. a7 Kc6 6. a8=D+ Kxb6 7. h4 +- (nebst Dg8 mit Gewinn).

B. 2... Sg5 3. Lxa6 Sge6 (3... Kd6 4. Lc4 +-) 4. Lc4 +- {Originalpartie.}

Dr. Huebner - Kramnik, Dortmund 1996 (0-1)

Kramnik, WM-Test 56 (K)

3r2k1/1r2bpp1/p2pbn1p/8/qp1BPQ2/1N1B4/PPP3PP/1KR1R3 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1. ...Tb5!

Diese Position aus dem früheren Mittelspiel ist etwas besser für Weiß, dessen Figuren deutlich aktiver sind. Der Plan vom Schwarz besteht in der Aktivierung seines Turmes durch das überraschende Manöver Tb7-b5! "mit der eindeutigen Drohung Ta5" (Kramnik). Schlägt Weiß den frechen Turm mit Lxb5, so öffnet sich die a-Linie für den zweiten Turm mit schwarzem Königsangriff nach Td8-a8, sonst wirkt der Turm aktiv auf der 5. Reihe mit dem eventuellen Qualitätsoffer Ta5 gefolgt von Dxa2+ mit Initiative.

Das Motiv der Lösung ist natürlich Aggressivität, die Bereitschaft zum Positionsoffer für die Initiative. Einen forcierten Gewinnweg gibt es in dieser Aufgabe nicht.

Die Varianten zum WM-Zug 1... Tb5!:

A. 2. Tcd1 2... Tg5 3. Df1 Sg4 4. h4 (oder 4. h3 Ta5! 5. Sxa5 (5. hxg4 Dxa2+ 6. Kc1 Lg5+ 7. Le3 Lxe3+ 8. Lxe3 Lxb3 9. cxb3 Dxb3 -/+) 5... Dxa2+ 6. Kc1 Lg5+ -+) 4... Ta5! 5. Sxa5 Dxa2+ 6. Kc1 Dxa5 mit der schwarzen Initiative oder 2... Ta5!? 3. Sxa5 Dxa2+ 4. Kc1 Da1+ 5. Kd2 Dxa5 6. Ta1 Dh5 7. Kc1 Sg4 8. Kb1 mit dem unklaren Spiel

B. 2. Lxb5 Diese Annahme des Opfers kommt für Weiß nicht in Frage (Kramnik) axb5 3. Tcd1 Ta8 4. h4, um evtl. Lg5 zu verhindern. Sh5! 5. Df3 (5. Df2 Dxa2+ 6. Kc1 Lxb3 7. cxb3 Dxb3 -/+) 5... Lxh4! 6. Dxh5 Dxa2+ 7. Kc1 Lg5+ 8. Le3 Lxb3 9. Lxg5 Tc8 -+)

C. 2. Dd2? {Originalpartie} Sg4 -+ nebst Lg5 (23... Tb5! 24. Dd2? Sg4! 25. c4 bxc3 26. bxc3 Txb3+! 27. axb3 Lxb3 28. Db2 Tb8 29. Te2 La2+ -+)

Anand - Bologan, FIDE-WM 2000 (1-0)

Anand, WM-Test 58 (K)

2b1rb1k/2r2ppp/n2p4/3P2PN/3NPQ2/2p3RP/1q3PK1/1B1R4 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Sf6!

Bei materiellem Gleichgewicht hat Weiß seine Figuren auf dem Königsflügel konzentriert, während der Gegner Initiative auf dem Damenflügel entwickelte, wo die meisten seiner Figuren stehen. Sie sind zu weit von ihrem König entfernt, was eine Voraussetzung für den weißen Angriff darstellt. Der Plan des Angreifers ist damit verbunden, dass der schwarze Läufer f8 in seiner Beweglichkeit begrenzt ist und andere schwarzen Figuren blockiert. Besonders treffend ist diese Beobachtung, wenn Weiß seinen Springer auf dem Feld f6 opfert (1. Sf6!). Nimmt Schwarz den Springer mit seinem Bauern 1... gxf6, so schlägt Weiß 2. gxf6 und der Lf8 ist im Zugzwang, während beide schwarze Türme abgeschnitten sind. Außerdem wird bei der Annahme des Opfers die g-Linie für die weißen Türme entscheidend geöffnet.

Das Motiv ist Königsangriff durch ein Positionsoffer, was zur Öffnung der Königsstellung mit weißem Gewinn führt.

Die Varianten zum WM-Zug 1. Nf6!:

A. 1. ... Te5 2. g6! hxg6 3. Dh4+ Th5 4. Sxh5 gxh5 (4... Kg8 5. Lc2 gxh5 6. Tb1 Da2 7. Dxb5 +/-) 5. Dxb5+ +/- oder 2... fxg6 3. Sd7! Te8 4. Sxf8 +/- (3... Le7 4. Sxe5 +/- (Originalpartie) oder 2... h6 3. gxf7 +/- Txf7? 4. Dxb6+ gxh6 5. Tg8#

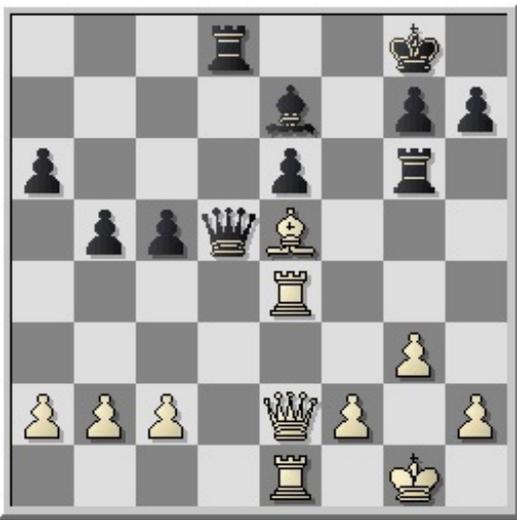
B. 1. ... Td8 2. Dh4 gxf6 3. g6! fxg6 4. Dxf6+ Kg8 5. Dxd8 +/-

C. 1... gxf6 2. gxf6 h6 3. Kh1! c2 4. Lxc2 Lxc2 5. Sxc2 De5 6. Dxe5 dxe5 7. Tdg1 Sc5 8. f3 +/-

Fischer - Trifunovic, Bled 1960 (1-0)

Fischer, WM-Test 68 (P)

3r2k1/4b1pp/p3p1r1/1ppqB3/4R3/6P1/PPP1QP1P/4R1K1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Lf4!

Weiß steht wegen des Isolani-Bauern e6 im schwarzen Lager positionell besser in diesem Mittelspiel. Aber Schwarz kontrolliert die offene d-Linie mit Gegenspiel. Der beste Plan für Weiß besteht in der Erhöhung des Druckes gegen die genannte Schwache auf e6, ohne die schwarze Dame oder den Turm auf die 2. Reihe zu lassen. Beide Ziele erreicht Fischers Manöver Lf4!

Ein Programm soll die Schwäche im gegnerischen Lager, den Be6, entdecken und positionellen Druck dagegen entwickeln. Nach 1. Lf4! bekommt Weiß klaren positionellen Vorteil. Manche Programme haben Schwierigkeiten, da sie die Antwort 1. ... Dxa2 mit einem Bauerngewinn falsch als günstig für Schwarz einschätzen.

Die Varianten zum WM-Zug 1. Lf4!:

A. 1. ... Kf7 2. a4 Dc6 3. h4 Td4 (Ansonsten wird Be6 nach h5 und Lg5 fallen.) 4. h5 Tf6 5. Txd4 cxd4 6. Le5 +/- oder 3... Lxh4 4. Dh5 Bf6 5. Txe6 +/-

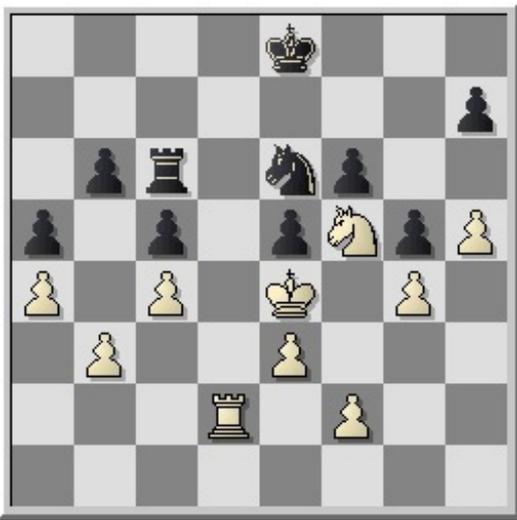
B. 1... Dxa2 2. b3 c4 3. Txe6 Lc5 4. Kg2 Tf8 5. Txg6 hxg6 6. De5 Lb4 7. Te3 Dxc2 8. Dd5+ Kh7 9. g4 +/- oder 4... cxb3 5. Txg6 hxg6 6. De6+ Kh7 7. Lg5 +/-

C. 1... c4! 2. Txe6 Txe6 3. Dxe6+ Dxe6 4. Txe6 Lf6 5. Txa6 Td1+ 6. Kg2 Lxb2 7. Tb6 +/- (Originalpartie)

Petrosjan - Bannik, Riga 1958 (1-0)

Petrosjan, WM-Test 69 (E)

4k3/7p/1pr1np2/p1p1pNpP/P1P1K1P1/1P2P3/3R1P2/8 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Td6!

Wie oft in Endspielpositionen bewerten die Programme in dieser Stellung mehrere Fortsetzungen als vorteilhaft für Weiß, ohne einen konkreten Gewinnplan zu haben. Doch nur der WM-Zug 1. Td6! führt direkt zum gewünschten Resultat und die entstehenden Varianten sind forciert. "Damit ist ein Übergang in ein leicht gewonnenes Springerendspiel erzwungen, denn es entscheidet das Eindringen des weißen Königs auf d5 oder f5". (Petrosjan). Mittels einer Vereinfachung der Stellung baut Weiß eine Zugzwangsposition und gewinnt dank seinem aktiveren König.

Die Varianten zum WM-Zug:

Nach 1.Td6! Txd6 2.Sxd6+ Kd7 3.Sb5 sind folgende forcierten Varianten möglich:

- A. 3. ... Sg7 4. h6 Se8 5. Kd5 +- (Eine Zugzwang-Stellung aus der Originalpartie! Der Springerabtausch nach 5... Sc7 führt zum verlorenen Bauernendspiel, ansonsten kann schwarzer König keine Opposition mehr halten und verliert). Oder 4... Se6 5. Kf5 Ke7 6. Sc3 {nebst Sd5+ mit Gewinn)
- B. 3... Sf8 4. Kf5 Ke7 5. Sc3 Sd7 6. Sd5+ Kf7 7. h6 +- {Zugzwang!)
- C. 3... Ke7 4. Sc3 Sg7 5. Kd5 Kd7 6. h6 Se8 7. Sb5 +-

Fischer - Pilnik, Santiago 1959 (1-0)

Fischer, WM-Test 71 (K)

r4rk1/pp3ppp/1bbp1n2/q3pP2/4P3/1BN5/PPP1QBPP/3R1RK1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. g4!

Diese geschlossene Diagrammstellung bietet die Voraussetzung für einen weißen Angriff auf dem Königsflügel ohne schwarzes Gegenspiel. Der Angriffsplan basiert auf dem Bauervorstoß 1. g4!, um den schwarzen Springer vom Feld f6 zu vertreiben. Danach ist das schwarze Gegenspiel durch d6-d5 unterbunden und der schwarze König bleibt praktisch ohne Schutz. Fehlerhaft wäre es, den Bauern d6 mit dem Turm zu schlagen: Nach 1. Txd6? öffnet sich die Stellung mit schwarzem Gegenspiel.

Die Varianten nach 1. g4! h6 2. h4:

A. 2. ... h5 3. gxh5 Lxf2+ 4. Txf2 Tad8 5. Tg2 Kh7 6. Kh1 +/- oder 3... Kh7 4. h6 gxh6 5. Txd6 Se8 6. Td3 +/- (4... Kxh6 5. Lxb6 Dxb6+ 6. Kh2 Tad8 7. Tg1 +/-)

B. 2... Sh7 3. Td3 Kh8 4. g5! Ld4 (4... hxg5 5. hxg5 Sxg5 6. Dh5+ Sh7 7. Th3 mit matt!) 5. Kh2 +/- (Originalpartie).

Kasparow - Movsesian, Prag 2001 (1-0)

Kasparow, WM-Test 72 (K)

r1b1rk2/2qp1pp1/2p2n1p/p3pP2/1bB1P3/2N3R1/PPPbQ1PP/R6K w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. De3!

Der schwarze König steht gefährdet, denn ihn schützt neben den Bauern nur eine schwarze Figur, der Springer auf f6. Und es gibt einen krassen Schwachpunkt in der schwarzen Bauerndeckung – den Bauern auf g7, der vom aktiven weißen Turm angegriffen ist. Fällt dieser wichtige Verteidiger, so wird auch der Bauer h6 wehrlos und damit die ganze schwarze Königsdeckung kompromittiert. Der beschriebene Plan des weißen Königsangriffs wird durch einen stillen Zug 1. De3! mit der Drohung Txg7 nebst Dxh6+ ermöglicht. Das Motiv dieser Königsangriffsaufgabe ist die Ausnutzung der gegnerischen Schwächen: Durch das praktisch unvermeidliche Turmopfer auf dem Schwachpunkt g7 greift die weiße Dame entscheidend in Angriff ein durch Dxh6+ oder Dg3+.

Die Varianten zum WM-Zug 1. Qe3:

A. 1. ... d5 2. Txg7 (Der entscheidende Schlag!) Kxg7 3. Dxh6+ Kg8 4. Dg5+ Kh7 5. Dxf6 dxc4 6. Lh6 Tg8 7. Dh4 +- oder 2... dxc4 3. Dxh6 +- (nebst 4. Lg5)

B. 1... Dd6 2. Txg7 Kxg7 3. Dxh6+ Kg8 4. Tf1 Df8 5. Dh4! +-

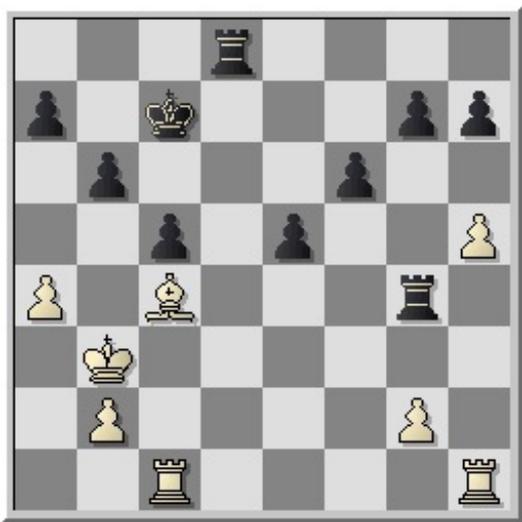
C. 1... Sg8 2. f6! gxf6 3. Tf1 Lxc3 4. Txg8+! Kxg8 5. Dg3+ Kf8 6. Txf6 d5 7. Lxh6+ Ke7 8. Txf7+ +- (Originalpartie) oder 2... g6 3. Txg6! fxg6 4. Dxh6+ !! Sxh6 5. Lxh6#

D. 1... Da7 2. Txg7! (Movsesian) Dxe3 3. Txf7+ Kg8 4. Txf6+ d5 5. Sxd5!! Dxd2 6. Se7+ Kg7 7. Tf7+ Kh8 8. Sg6+ Kg8 9. f6 nebst Tg7#

Karpow - Hjartarson, Tilburg 1988 (1-0)

Karpow, WM-Test 79 (E)

3r4/p1k3pp/1p3p2/2p1p2P/P1B3r1/1K6/1P4P1/2R4R w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. h6!

Die Diagrammstellung ist etwas günstiger für Schwarz, der bei materiellem Gleichgewicht ein aktives Turmpaar und eine starke Bauernkette hat. Diese Endspielsituation kommentiert Karpow selbst: "1. h6! Der sich am Rand nach vorn pirschende Bauer untergräbt das schwarze Bauerngefüge. Der Versuch, die dynamische Bauernkette durch 1...g6 zu erhalten, ist wegen der Schwäche des Bauern h7 erfolglos: 2. Thd1". Die Schwächung der schwarzen Bauernkette fixiert den weißen Plan in dieser Aufgabe. Für seine Verwirklichung wird der weiße Bg2 geopfert, wonach Weiß einen schwarzen Bauern zurücknimmt. Weiß schafft rückständige Bauern im gegnerischen Lager. Dank dieser positionellen Schwächen bekommt er mindestens Ausgleichschancen.

Die Varianten zum WM-Zug 1. h6!:

A. Nach 1. ... g6 2. Thd1 gibt es folgende Antworten:

A1 2. ... Tg3+ 3. Ka2 Tg2 4. Txd8 Kxd8 5. Td1+ Ke7 6. Lb5 a6 (6... f5 7. Td7+ Kf6 8. Txb7) 7. Lc6 Th2 8. Td7+ Ke6 9. Txb7 (Schwarz hat keinen Vorteil).

A2 2... Tgd4 3. Txd4 Txd4 4. Lg8! Td7 5. Kc2 f5 6. Td1! +/- Und Schwarz gerät nach 6...Te7 rasch in Zugzwang (Karpow);

A3 2... Txd1 3. Txd1 Th4 4. Lb5 Txb6 5. Td7+ Kb8 6. La6 +/- Mit entscheidenden weißen Drohungen (Karpow)

B. 1... Tg2 2. hxg7 Die schwarze Bauernkette ist zerstört (Karpow) Tg7 3. Tcf1 Td6 4. Th6 +/- (Originalpartie)

Tal - Letelier, Capablanca mem. 1963 (1-0)

Tal, WM-Test 81 (K)

r3q3/1ppr4/p2b1k1p/5P1Q/4P3/8/PP4PP/R4RK1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. e5+ !

Der schwarze König steht stark gefährdet, doch wie kann Weiß seinen Angriff verstärken? Durch die Öffnung der e-Linie mittels eines Bauernopfers 1. e5+! kommt der zweite weiße Turm aktiv ins Spiel, was die Situation auf dem Brett entscheidend kippt. Viel schwächer ist 1. Dxb6+?, denn nach 1. ... Kf7 kann Schwarz die Stellung halten. Die Öffnung der Linien für die Türme und die Tempo-Bedeutung sind wichtige positionelle Aspekte des Angriffs in dieser Aufgabe, die allerdings keinen forcierten Gewinn hat. Doch führt der weiße Angriff in allen Varianten zum besseren weißen Spiel.

Die Varianten zum WM-Zug 1. e5+:

A. Nach 1. ... Lxe5 2. Dxb6+ Kf7 3. Tae1 sind folgende Varianten möglich:

A1 3. ... Tad8 4. Kh1 Td5 5. Dh7+ Kf6 6. g4 Dg8 7. Dh6+ Ke7 8. f6+ Kd7 9. f7 Dg7 10. Txe5! Dxe5 11. f8=D Txf8 12. Dxf8 Dxb2 13. Df7+ Kc6 14. De6+ +/-

A2 3... Td5 4. Dh7+ Kf6 (4... Kf8 5. f6 Df7 6. Dh6+ Kg8 7. Txe5 Txe5 8. Tf4 +/-) 5. Te4! Ld4+ 6. Kh1 +/- (Originalpartie) Dxe4? 7. Dg6+ Ke7 8. f6+ +/-

B. 1... Dxe5 2. Dg6+ Ke7 3. Tae1 Lc5+ 4. Kh1 Le3 5. Tf3 Kf8 6. De6! Te7 7. Texe3 Dxe6 8. fxe6+ +/-

Karpow – Kortschnoj, WCh (m/14) Meran 1981

Karpow, WM-Test 83 (K)

r3qrk1/2p1bppp/p3n3/1p2P3/4N3/4BQ2/PP3PPP/R2R2K1 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Sf6+!

Weiß hat klaren Raumvorteil, doch wie soll er ihn umsetzen? Der Plan heißt Königsangriff! Nach Sxf6+! muss Schwarz wegen einer Gabel den Springer schlagen, deswegen gibt es nur zwei mögliche Antworten:

a) nach gxf6 hat Schwarz eine Figur mehr, aber die schwarze Königsstellung wird kompromittiert und Weiß bekommt einen starken Angriff mit einer Kompensation für die geopfert Figur;

b) nach Lxf6 folgt exf6 und Weiß hat eine klar bessere Stellung beim materiellen Gleichgewicht.

Die Varianten zum WM-Zug 1. Nf6+:

A. 1. ... gxf6 2. exf6 Rd8! Durch eine Materialrückgabe mit dem Figurentausch wird der weiße Angriff erschwert (2... Ld6? 3. Td4 +-) 3. Dg4+ Kh8 4. fxe7 Dxe7 5. Ld2 f6 6. Lc3 +/-

B. 1... Lxf6 2. exf6 Dc8 3. fxg7 Ld8 4. h4! +- (Originalpartie)

Tatai – Karpow, Las Palmas 1977 (0-1)

Karpow, WM-Test 86 (P)

r1b1r1k1/1p4bp/6p1/8/1p1qp3/P5P1/1P2PPBP/RQ1NK2R b KQ - 0 1



Schwarz am Zug. 1. ...Lg4!

Rochiert Weiß nach etwa 1...Lg4, so gleicht er die Stellung praktisch aus. Doch Karpows Kräfte sind zum entscheidenden Schritt vorbereitet. "Man beachte, wie Karpow zuerst alle seine Streitkräfte ins Spiel bringt, bevor er entscheidende Handlungen unternimmt" (GM Mednis). Mit 1. ... Lg4! plant Schwarz einen Damentausch mit einem Übergang in ein günstiges Mehrfigurenendspiel, was einen taktischen Hintergrund hat: " 1...Lg4! 2. Dc2 Dd3! – meine Dame ließ sich von einem feindlichen Bauern schlagen und 3. exd3 ermöglicht eine feine Entwicklung des Angriffs." (Karpow)

Die Varianten zum WM-Zug 1... Bg4!:

2. Dc2 oder 2. a4 Dc4 3. O-O Lxe2 4. Te1 Ld3 5. Lf1 Ted8 -+ (Schwarz hat positionellen Vorteil) oder 2. h3 Lf3! 3. Kf1 Dc4 -+

In der Hauptvariante 1...Lg4! 2.Dc2 Dd3! (Karpow) sind folgende Antworten möglich:

A. 3. Dd2 Dxd2+ 4. Kxd2 Tac8 5. axb4 Ted8+ 6. Ke1 Tc2 7. h3 Txe2+ 8. Kf1 Lf3 -+

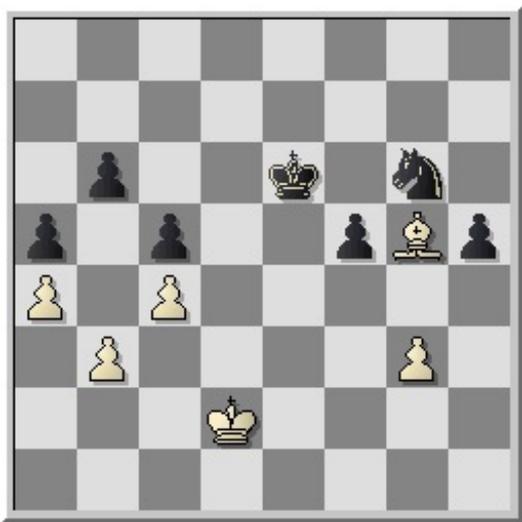
B. 3. Dxd3 exd3 4. Ld5+ Kf8 5. e4 Lf3 6. Tf1 Lxe4 7. Lxe4 Txe4+ 8. Kd2 Td8 9. Te1 Tc4 -+

C. 3. exd3 exd3+ 4. Kd2 (4. Se3 dxc2 5. Kd2 Lxb2 6. Sxg4 Tac8 -+) 4... Te2+ 5. Kxd3 Td8+ -+ (Originalpartie)

Ljubojevic – Karpow, Linares 1981 (0-1)

Karpow, WM-Test 89 (E)

8/8/1p2k1n1/p1p2pBp/P1P5/1P4P1/3K4/8 b - - 0 1



Schwarz am Zug. 1. ...f4!

Schwarz hat einen Bauern mehr, aber seine Bauernkette a5-b6-c5 ist wegen der weißen Drohung Ld8 anfällig. Eine passive schwarze Verteidigung (z.B. 1...Kd7) bringt zu wenig. Doch Schwarz kann mit folgendem Plan die Situation entscheidend kippen: Durch das Bauernopfer 1...f5-f4! entsteht ein entfernter Freibauer h5, der den weißen König fesselt. Die forcierten, leicht berechenbaren Varianten lassen erkennen, dass der schwarze Springer rechtzeitig den Bb3 schlägt und dadurch eigene Bauern auf a5 und c5 deckt. Und danach erobert der schwarze König die wehrlosen weißen Bauern auf dem Damenflügel mit leichtem Gewinn.

Das Positionsoffer zwecks Bildung eines entfernten Freibauern auf dem Königsflügel führt zur Ablenkung des gegnerischen Königs, wodurch der aktivere schwarze König den Kampf auf dem anderen Flügel zugunsten von Schwarz entscheidet.

Die Varianten nach 1... f4! 2. gxf4:

A. 2. gxf4 Kf5 3. Ke3 h4 4. Kf3 h3 5. Ld8 Sxf4 6. Kg3 Se2+ 7. Kxh3 Sd4 8. Lxb6 Sxb3 9. Kg3 Ke4 -+

B. 2... h4 3. Ke3 h3 4. Kf3 Kf5 5. Kg3 Sxf4! 6. Ld8 (6. Lxf4 h2 7. Kxh2 Kxf4 -+ (mit dem leichtgewonnenen Bauernendspiel) 6... Se2+ 7. Kxh3 Sd4 -+ (Originalpartie)

Spasski – Petrosjan, WCh Moskau 1966 (1-0)

Spasski, WM-Test 96 (P)

1r3rk1/p1pn1ppp/2p1pq2/8/3P3P/8/PPPQ1PP1/2KR1B1R w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Th3!

Die schwarzen Drohungen am Damenflügel gegen den weißen König sind gefährlich. Gelingt es Weiß, den schwarzen Angriff zu neutralisieren, hat er im Endspiel wegen der Bauernschwächen im gegnerischen Lager und mobilen Läufer bessere Aussichten. Doch der offensichtliche Zug 1. Dg5? verliert den Bauern auf f2. Der Plan in der Stellung: die Vorbereitung des Zuges Dg5 zwecks des Damentausches, ohne Material zu verlieren. Die Lösung 1. Th3! hat einen taktischen Hintergrund: 2. Dg5! mit dem gewünschten Endspielübergang ist möglich, weil nach 2...Dxf2? die schwarze Dame verloren geht.

Der durch taktische Feinheiten unterstützte Endspielübergang ist das Motiv der Lösung. Weiß hat im Endspiel bessere Chancen. Vermeidet eine Engine diese Vereinfachung der Stellung, so zeigt sie eine schlechte Königssicherheit.

Die Varianten zum WM-Zug 1. Th3!:

A. 1. ... De7 2. Dg5!

A1 2. ... Dd6 3. Tg3 g6 4. h5 Dd5 5. b3 +/-

A2 2... f6 3. Dg4 Tfe8 4. Tg3 +/-

A3 2... Db4 3. Tb3 Da4 4. Tg3 g6 5. Ta3 Db4 6. Tb3 Da4 7. De7 Txb3 8. cxb3 Dxa2 9. Dxd7 +/- oder 7... Dxa2 8. Dxd7 +/- oder 7... c5 8. dxc5 Txb3 9. cxb3 Df4+ 10. Td2 Sf6 11. g3 +/-

B. 1... c5 2. Dg5! cxd4 3. Dxf6 Sxf6 4. Txd4 Tb7 5. Tb3! Txb3 6. axb3 +/- (Originalpartie) oder 2... Dxf2? 3. Tf3 Dg1 4. Dg3, und die schwarze Dame ist verloren!

Karpow – Nunn, Phillips & Drew 1982 (1-0)

Karpow, WM-Test 97 (P)

5r1k/1p2r1b1/p2p1q1p/P2B1P1R/2P1p2R/4Q2K/7P/8 w - - 0 1



Weiß am Zug. 1. Tg4!

Der Anziehende hat Angriff, aber einen Minusbauern. Wie kann er seinen Druck verstärken? Falsch wäre 1. Lxe4?, denn die Öffnung der e-Linie erhöht den gegnerischen Widerstand. Und jeder Figurenabtausch (z.B. 1. Txe4?) ist für Schwarz günstiger: der Angriff wird geschwächt und im Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern steigen die Remischancen für Schwarz. Verzichtet Weiß darauf, den Be4 zu schlagen, so droht Schwarz mit Te5 den schwachen Bf5 zu gewinnen mit Gegenchancen auf der f-Linie.

Sehr lehrreich und ästhetisch perfekt ist Karpows Plan, die Schwäche f5 zu decken, ohne den Druck auf dem Königsflügel aufzugeben. Dieser Plan wird durch 1. Tg4! eingeleitet mit der folgenden hübschen Idee: Durch einen "Umbau" Th4-Tg4-Tgg5

wird der Turm optimal platziert, denn der weiße König wird danach auf g4 in Sicherheit gebracht, wo er gleichzeitig die Schwache f5 deckt, ohne den Turm auf h4 auszusperren! Der Nachziehende gerät in Zugzwang und verliert schnell!

Mit dem WM-Zug wird der Positionsdruck auf dem Königsflügel erhöht und durch die optimale Figurenkoordination entscheidet Weiß den Kampf zu seinen Gunsten.

Die Varianten nach 1. Tg4! Te5 2. Tgg5!:

A. 2. ... Tc8 3. Kg4! Kh7 4. Tg6 Df8 5. Dg5! Dxf5+ 6. Dxf5 Txf5 7. Tgx7+ Kxg7 8. Txf5 +/- (Originalpartie) oder 3... Txd5 4. cxd5 Db2 5. Tg6 Dg2+ 6. Dg3 +/-

B. 2... Tee8 3. Lxb7 Te5 4. Kg4 De7 5. Tg6 Txf5 6. Txf5 Txf5 7. Txh6+ Kg8 8. Kxf5 +/-

C. 2... Te7 3. Dg3 Te5 (3... Tc7 4. Tg6 Da1 5. Txd6 +/-) 4. Kg2 Te7 5. Tg6 Db2+ 6. Kh3 Dc1 7. Thxh6+ Dxh6+ 8. Txh6+ Lxh6 9. Dxd6 Th7 10. De6 +/-

