

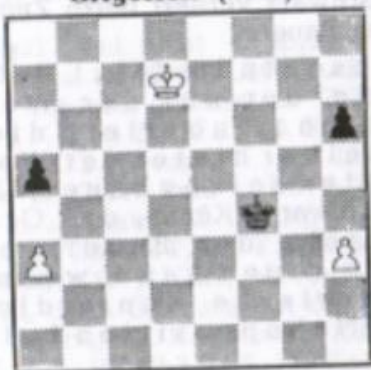
1. e4—e5! (der einzige Zug, der gewinnt. Wenn 1. K~?, so e6—e5! und Schwarz remisiert, indem er auf K×e5 durch Ke7! mit der Opposition antwortet) 1. ... Ke8—d7 oder d8 2. Kc4—b5! (bedroht den schwarzen Grenzbereich b6. Und nicht 2. Kc4—c5? Kc7! remis) 2. ... Kc7 3. Kb5—c5 Kc7—d7 4. Kc5—b6, womit er einen schwarzen Grenzbereich, den schwarzen Bauern

und die Partie gewinnt, denn beim Nehmen des schwarzen Bauern besetzt der weiße König ein Feld der unbedingten Wirksamkeit.

Wenn 1. ... Ke8—f7, so 2. Kc4—c5 Kf7—g6 3. Kc5—c6! (nicht 3. Kc5—d6? Kg6—f5 und gewinnt) 3. ... Kg6—g5 4. Kc6—d7! Kg5—f5 5. Kd7—d6 und gewinnt.

## 6. DAS KOPFRECHEN-VERFAHREN

Nr. 612  
Grigorieff (1920)



Weiß am Zuge hält remis

Versetzen wir uns jetzt in die praktischen Bedingungen des Spiels, bei dem, wie man sagt, die Regel „berührt, geführt“ dem Spieler verbietet, seine Züge zurückzunehmen.

Der Spieler muß also jede Kombination in Gedanken durchspielen. Er hat nicht das Hilfsmittel des Analytikers, die Kombination auf dem Brett zu spielen, um leichter festzustellen, ob sie gewinnt, verliert oder remis macht.

Der erste Versuch, der einem in den Sinn kommt, ist 1. Kc6? Kg3 2. Kb5 K×h3 3. K×a5 h5 4. Kb6 h4 5. a4 Kg3 oder Kg4 6. a5 h3 7. a6 h2 8. a7 h1D 9. Kc7 Da8 und gewinnt.

Aber wie diese Kombination im Kopf spielen, ohne sich zu täuschen?

Wenn man sie in Gedanken wie eben angegeben spielt, indem man abwechselnd zwischen dem Spiel von Weiß und Schwarz hin- und herpendelt, läuft man Gefahr, sich um ein Tempo zu irren und die Stellung falsch zu beurteilen. Zum Beispiel kann man nach 2. ... K×h3 fälschlich 3.

Ka5—b6 ziehen und dabei vergessen, daß der schwarze Bauer noch nicht genommen worden ist, und dann den Schluß ziehen, daß die Partie nach 3. ... Kg2! remis ist.

So gehe man nicht vor, sondern wende das folgende Kopfrechen-Verfahren an.

Man spiele in Gedanken alle Züge von Schwarz, als ob Weiß niemals zöge, und zähle die Zahl der Züge, die Schwarz braucht, um seinen Bauern nach h2 zu führen. Er braucht dazu sieben: 1. ... Kg3 2. ... K×h3 3. ... h5 4. ... h4 5. ... Kg3 oder Kg4 6. ... h3 7. ... h2.

Dann mache man im Kopf sieben Züge für Weiß, als ob Schwarz niemals zöge, und sehe, wo der weiße Bauer im 7. Zuge sein wird: 1. Kc6 2. Kb5 3. K×a5 4. Kb6 5. a4 6. a5 7. a6. Im 7. Zuge wird der Bauer auf a6 sein.

Schließlich wende man die folgende Regel an: Nach einer gleichen Zahl von Zügen von Weiß und von Schwarz ist der Spieler noch am Zuge, der es zu Beginn war.

Nach den 7 Zügen von Weiß und Schwarz würde also Weiß am Zuge sein, weil er im ersten Zuge den Anzug hatte.

Weiß würde also 8. a7 ziehen können, aber man sieht sogleich, daß Schwarz gewinnen würde, indem er mit 8. ... h1D in die Dame geht.

Sichere Schlußfolgerung: 1. Kc6? würde verlieren.

Vor dem Suchen nach etwas anderem faßt Weiß jetzt 1. Ke6? ins Auge.

Wenn der schwarze König sich anschickt, a3 zu nehmen, um seinen Bauern a5 zur Dame zu führen, und der weiße König h6 zu nehmen beab-

sichtigt, um seinen Bauern h3 zur Dame zu führen, was wird geschehen?

In neun Zügen wird der weiße Bauer auf h7 sein, während in neun Zügen der schwarze Bauer erst auf a2 sein wird, und Weiß wird am Zuge sein. Würde Weiß gewinnen? Nein, wenn der schwarze König nach dem Nehmen des Ba3 nach b2 zieht, denn nach 10. h8D+ Kb1! haben wir eine Remisstellung: Dame h8 gegen Bauern a2.

Nach 1. Ke6? hat Weiß also Ke4 nicht zu fürchten.

Ebenso wenig 1. Ke6? Kg3?, denn dann macht 2. Kf5 remis, wie die drei folgenden Abspiele zeigen, die leicht im Kopf zu rechnen sind.

A) Wenn 2. ... K×h3, so 3. Kg6 Kg3 4. K×h6 Kf4 5. Kh5 remis. Da eine Senkrechte, und nur eine einzige, die Könige trennt und Schwarz am Zuge ist, kommt der weiße König rechtzeitig, um auf K×a3 mit Kc3 zu antworten, wobei er den schwarzen König vor seinem Bauern einschließt. Remisstellung Nr. 588.

B) Ebenso nach 2. ... a4 3. Kg6 K×h3 4. K×h6 läuft es wieder auf die Remisstellung der Nr. 588 hinaus.

C) Dagegen nach 2. ... h5! 3. a4!! K×h3 4. Kf4 h4! (wenn 4. ... Kg2, so 5. Kg5) 5. Kf3 Kh2 6. Kf2! h3 7. Kf1! Kg3 8. Kg1 Kf3 9. Kh2 Ke3 10. K×h3 kommt der weiße König nicht mehr rechtzeitig, um auf K×a4 mit Kc4 zu erwidern. Er wird aber trotzdem remis halten, indem er eilt, sein Rettungsfeld c1 zu besetzen: 10. ... Kd3 11. Kg3 Kc3 12. Kf3 Kb3 13. Ke3 K×a4 14. Kd2! Kb3 15. Kc1 Ka2 16. Kc2 remis.

Aber die Variante C ist wie ein Blitz, der die Nacht erleuchtet! Wenn der schwarze König den weißen Bauern auf a3 statt auf a4 nehmen könnte, würde der weiße König nicht mehr nach c1 kommen können und wie folgt verlieren: 1. Ke6? a4!! und gewinnt 2. Kd5 h5 3. Kd4 h4 4. Kd3 Kg3 5. Ke3 K×h3 6. Kf3 Kh2 7. Kf2 h3 8. Kf1 Kg3 9. Kg1 Kf3! (und nicht 9. ... h2? 10. Kh1 remis) 10. Kh2 Ke3 11. K×h3 Kd3 12. Kg3 Kc3 13. Kf3 Kb3 14. Ke3 K×a3 15. Kd2 Kb2 und gewinnt.

Daher die Lösung: 1. a3—a4!! (um 1. ... a5—a4 zu verhindern) 1. ... Kg3

2. Ke6! K×h3 3. Kf5 h5 (3. ... Kg3 4. Kg6 Kf3 5. K×h6) 4. Kf4! h4! (4. ... Kg2 5. Kg5) 5. Kf3 Kh2 6. Kf2 h3 7. Kf1 Kg3 8. Kg1 Kf3! 9. Kh2 Ke3 10. K×h3 Kd3 11. Kg3 Kc3 12. Kf3 Kb3 13. Ke3 K×a4 14. Kd2! Kb3 15. Kc1 Remis.

Alle vorangegangenen Analysen lassen sich dank dem dargelegten Kopfrechnen-Verfahren leicht im Kopf ausführen. Die Schwierigkeit liegt niemals in der Zahl der Züge, denn mit diesem Verfahren spielt man im Kopf ebenso leicht 20 Züge wie 10. Die Schwierigkeit liegt in den taktischen Überraschungen, die kommen und das Spiel im Kopf in Unordnung bringen sowie die Schlußfolgerung verfälschen können. Diese Überraschung gibt es aber nicht mehr für den Spieler, der dieses Lehrbuch studiert hat.

Die Studie Nr. 613 gibt uns ein Beispiel taktischer Überraschung. Die Nr. 614 enthält nochmal denselben Gedanken, aber reicher an mitklingenden Tönen, die den Grundton begleiten.

### Nr. 613

Hasek (Deutsche Schachzeitung, 1928)



Weiß am Zuge gewinnt

1. Kc6 Ke5! (wenn 1. ... K×f5 2. Kb7 und 3. K×a7) 2. Kc7!! (und nicht 2. Kb7? Kd6! remis 3. K×a7 Kc7 4. Ka8 Kc8 5. a7 Kc7 patt) 2. ... Kd5 3. Kd7!! Ke5 (wenn 3. ... Kc5 oder 3. ... Ke4, so 4. Ke6 und 5. K×f6) 4. Kc6!! K×f5 Zugzwang 5. Kb7 nebst 6. K×a7 und gewinnt.