

Walter Eigenmann

# **100 brillante Schachzüge**

Geniale Kombinationen  
Verblüffende Strategien

**Tredition Verlag**

Erste Auflage 2016

**978-3-7345-0207-1** (Paperback)

**978-3-7345-0208-8** (Hardcover)

# Vorwort

In den Jahren 2008 bis 2012 veröffentlichte der Autor dieser kleinen Sammlung in dem Online-KulturJournal «Glarean Magazin» in regelmässigem Abstand insgesamt 100 Schachaufgaben, die sich jeweils «Der brillante Schachzug» nannten, und die aufgrund ihres ästhetischen Gehalts und ihres extremen Schwierigkeitsgrades bei weiten Kreisen der Schachwelt bis hinein in die einschlägigen Internet-Foren bekannt wurden.

Die Lösung eines solchen «Brillantens» - sie wurde stets erst nachträglich bekanntgegeben - stellte jedesmal nicht nur Schach-Experten, sondern fast immer auch die (damals) führenden Schachprogramme vor eine grosse Herausforderung. Und manche dieser «Probersteine des Gehirns» - wie Goethe in seinem «Götz von Berlichingen» das Schachspiel überhaupt nannte - bereiten sogar heute noch auch der modernsten (und dem Menschen in der praktischen Turnierpartie inzwischen weit überlegenen) Spitzenschach-Software fast unlösbare Probleme...

Woher stammen diese 100 Schachstellungen? Um wirklich echte, also sowohl schachtechnisch bzw. -strategisch komplexe und gleichzeitig in ihren Lösungszügen verblüffende, ja teils absurd-bizarre Schach-«Brillantens» zu finden, wälzte der Autor während all den Jahren zahllose Partien- bzw. Problemschach-Sammlungen in Büchern und digitalen Datenbanken. Denn sein Ziel war es nicht einfach, «schöne und schwierige» Schachstellungen zu finden (wie das die meisten Aufgabensammlungen tun), sondern es sollten Stellungsbilder sein, die einerseits den künstlerischen Erfindungsgeist der grossen Schachmeister aus Vergangenheit und Gegenwart dokumentierten, die aber zugleich auch das Schach-«Verständnis» der hochspezialisierten Engine-Software bzw. deren «planvolles Denken» an ihre Grenzen führen sollten. In «menschlicher Hinsicht» hiessen also die notwendigen Stichworte Intuition, Kreativität, Imagination oder auch Unkonventionelles Entscheidungsverhalten, die sich in den Lösungszügen der Schachspieler manifestieren sollten, und auf Seiten der «Maschinen» entschieden grundsätzliche programmiertechnische Schwierigkeiten wie z.B. Zugzwang, Horizonteffekt, Bewertungsalgorithmen darüber, ob eine Aufgabenstellung das Prädikat «schwierig» erhielt.

Dementsprechend war bei der Analyse einer jeden dieser 100 Stellungen beträchtliche Recherche angesagt. Denn da der Autor nicht ein berühmter Grossmeister, sondern nur ein passionierter, allenfalls im Vereins- und Computerschach erfahrener Amateur-Schachspieler ist, hatte er in zwangsläufig die auf dem Markt verfügbaren professionellen Schach-Engines bzw. -Interfaces zu Hilfe zu nehmen, um eine insbesondere taktisch hieb- und stichfeste Kommentierung zu garantieren.

Dabei musste er überraschenderweise oft selber in einem gewissen Umfang kreativ werden: Erfolgreiches Handling von einschlägiger Schachsoftware, und sei diese in der praktischen Partie noch so stark, bedarf nämlich nicht nur fortgeschrittener Hardware, sondern auch ganz spezifischer Anwendertechniken hinsichtlich Analysieren, Memorieren und Systematisieren, um ein Höchstmass an Korrektheit und Plausibilität der Varianten zu gewährleisten. Die Myriaden von Zügen, die heutzutage zu berechnen ein Programm innert weniger Sekunden in der Lage ist, bedeutet für den menschlichen Operateur Segen und Fluch zugleich...

Hinsichtlich der verschiedenen Genres und Facetten des Königlichen Spiels deckt diese Sammlung von «Brillantens» praktisch das gesamte Schachspektrum ab (vom sog. «Märchenschach» einmal abgesehen): Es finden sich Beispiele aus der modernen internationalen Turnierszene ebenso wie aus dem historisch überlieferten Pro-

blemschach, neben vielen Mittelspiel-Stellungen ist die Spätphase der Eröffnung ebenso vertreten wie das Endspiel mit mind. 7 Steinen, es finden sich «brillante» Züge von FIDE-Weltmeistern wie von Fernschach-Koryphäen, und vom rein intuitiv motivierten Zug bis hin zum logisch determinierten «Matt in 22» ist in dieser Sammlung alles zu finden.

Mit Ausnahme der 1. und der 91. Stellung, deren Lösungszüge nicht on-the-board gespielt wurden, sondern Partie-Varianten sind, beinhaltet dabei der Band ausschliesslich Zeugnisse des *menschlichen* Erfindungsgeistes - entweder in Nah- oder Korrespondenz-Schachturnieren real gespielt oder dann als ästhetische Problem-Kreation von Komponisten eigens geschaffen. Das älteste Beispiel stammt von Horwitz aus dem Jahre 1876, das jüngste wurde 2010 vom rumänischen Autor Neghina online im «Glarean Magazin» als Urdruck publiziert.

In allen Stellungskommentaren werden die Abkürzungen bzw. Bewertungssymbole der international gebräuchlichen «Informator»-Notation verwendet; darunter sind die wichtigsten:

!! = brillanter Zug  
! = guter Zug  
!?! = interessanter Zug  
?! = fragwürdiger Zug  
? = schlechter Zug  
?? = sehr schlechter Zug (Patzer)  
+- = Weiss steht auf Gewinn  
-+ = Schwarz steht auf Gewinn  
+= = Weiss steht besser  
=+ = Schwarz steht besser  
= = Stellung ist ausgeglichen (auch: gleichstark ist...)  
∞ = Stellung ist unklar  
∞= = mit Kompensation für das geopfert Material  
≤ = schlechter ist...  
∩ = besser ist...  
Δ = mit der Idee...  
→ = mit Angriff  
↑ = mit Initiative  
↔ = mit Gegenspiel  
CorrGame = Fernschach-Partie  
Var = Variante

Die zweite Titel-Zeile jeder Position umreisst jeweils als Stichwort das schachliche Motiv der Aufgabe bzw. bei Endspielen die Material-Konstellation. Vier der 100 «Brillanten» enthalten Doppellösungen, wurden aber aufgrund ihrer ästhetischen Bedeutung bewusst trotzdem in die Sammlung aufgenommen. Alle anderen Stellungen haben nachweislich genau *einen* klar besten Lösungszug.

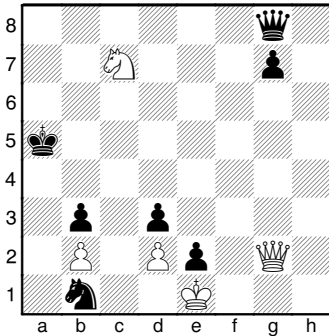
«100 brillante Schachzüge» versteht sich nicht nur als ebenso verblüffende wie unterhaltsame Sammlung von schwierigen Schach-Stellungen. Für alle Schach-Interessierten, ob Anfänger oder Profi, ist dieser Band auch eine eindruckliche kulturgeschichtliche Dokumentation dafür, zu welchen phantastischen Höhenflügen der menschliche Geist in diesem komplexesten aller Spiele fähig ist.

Walter Eigenmann

□ Der brillante Schachzug 078

■ D&S vs D&S

Gunst 1947



**1.Dc6!! Db8 2.Dc5+ Ka4 3.Dc4+ Ka5 4.Dc6 g6**

[ 4...Db6 5.Da8+ Kb4 6.Sd5+- ]

**5.Dc5+ Ka4 6.Dc4+ Ka5 7.Dc6 g5 8.Dc5+ Ka4 9.Dc4+ Ka5**

**10.Dc6 g4 11.Dc5+ Ka4 12.Dc4+ Ka5 13.Dc6 g3**

[ 13...Db6 14.Da8+ Kb4 15.Sd5+- ]

**14.Dc5+ Ka4 15.Sd5 g2**

**16.Sb6+ Dxb6 17.Dxb6 g1D+**

[ 17...Sa3 18.Da6+ Kb4 19.Dxa3+- ]

**18.Dxg1+-**

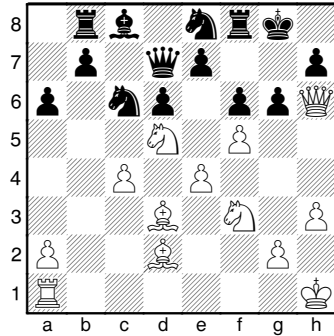
□ Der brillante Schachzug 079

■ Linienöffnen

Karacsy-Dobrei, CorrGame 2005

(Diagramm)

**1.e5!!**



[ ≤1.Sb6?! Dc7

**A)** 2.fxg6 e5 3.Sxc8 ( 3.c5 Dg7 4.Lc4+ Kh8=; 3.Sh4 Le6 4.Sf5 hxg6= ) 3...Txc8 4.Sg5 fxg5=;

**B)** 2.Sd5 Dd7 3.c5 ( 3.Sb6 Dc7 4.fxg6 e5=; 3.fxg6 e5 4.Tf1 Dg7= ) 3...gxf5 4.Sb6 Dc7=;

**C)** 2.c5 gxf5 3.Lc4+ ( 3.exf5 Tf7 4.Lc4 Lxf5=; 3.Sxc8 Dxc8 4.Lc4+ Tf7= ) 3...e6 4.Sxc8 Sd8= ]

[ ≤1.c5?! gxf5

**A)** 2.exf5 Tf7 3.Lc4 ( 3.Te1 b5 4.cxb6 Se5=; 3.Lf4 dxc5 4.Lc4 b5= ) 3...Dxf5 4.Sd4 Dd7=;

**B)** 2.Sb6 Dc7 3.Lc4+ ( 3.exf5 Tf7 4.Lc4 Lxf5=; 3.Sxc8 Dxc8 4.Lc4+ Tf7= ) 3...e6 4.Sxc8 Sd8= ]

**1...gxf5**

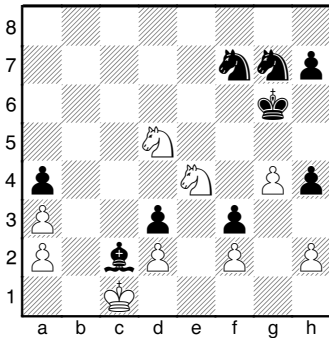
[ 1...e6 2.fxe6 Dxe6 ( 2...Dg7 3.Dxg7+ Kxg7 4.e7+- ) 3.Lxg6 hxg6 4.Dxg6+- ]

**2.g4 dxe5**

[ 2...Sxe5 3.Sxe5 dxe5 ( 3...fxe5 4.Tg1 Tf7 5.gxf5+- )

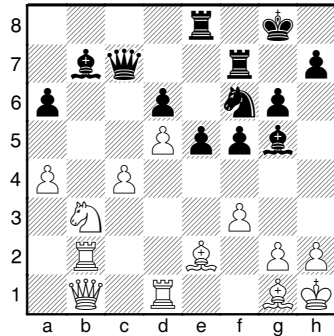
4.Lb4+- ]  
 [ 2...Tf7 3.Lxf5 e6 4.exf6+- ]  
 [ 2...e6 3.Sxf6+- ]  
**3.gxf5 Tf7 4.Dh5 Tg7**  
 [ 4...Sg7 5.Tg1 Dd8 6.Lh6 Df8  
 7.Sh4+- ]  
**5.Lh6 Kh8 (Var)**  
 [ 5...Dd8 6.Lxg7 Sxg7 7.Tg1+- ]  
**6.Lxg7+ Sxg7 7.Dh6 De8 8.Tg1**  
**Df7 9.Sh4 Lxf5 10.Sxf5 Sxf5**  
**11.Lxf5+-**

□ **Der brillante Schachzug 080**  
 ■ **Matt in 12**  
 Cohn 1928



**1.Sf4+!!**  
 [ 1.Se7+? Kh6 2.Sg8+ ( 2.Kb2  
 Se5 $\neq$  ) 2...Kg6= ]  
**1...Kh6 2.g5+ Sxg5 3.Sd6 h3**  
**4.Kb2 Ld1 5.Kb1 Le2**  
 [ 5...Lc2+ 6.Kc1 Lb3 7.axb3  
 axb3 8.Kb2 S5e6 9.Sf7# ]  
**6.Kc1 Lf1 7.Kd1 Lg2**  
 [ 7...Le2+ 8.Ke1 Ld1 9.Kxd1  
 S7e6 10.Sf5# ]  
**8.Ke1 Lh1 9.Kf1 Lg2+ 10.Kg1**  
**Lf1 11.Kxf1 Se4 12.Sf7#**

□ **Der brillante Schachzug 081**  
 ■ **Pos. Bauernopfer**  
 YeJiangchuan-Lutz, Batumi 2001

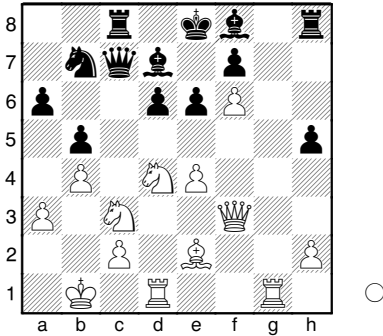


**23.c5!!**  
 [  $\leq$ 23.Sa5?! Dxa5 24.Txb7  
 Sd7 $\neq$  ]  
 [  $\leq$ 23.a5?! Tb8 $\neq$  ]  
**23...Lxd5 24.cxd6 Dxd6 25.Sc5**  
**e4 (Var)**  
 [ 25...Df8 26.Tb6 Td8 27.Txd5  
 Sxd5 28.Se6+- ]  
 [ 25...Tc7 26.Sxa6 Tc3 27.Sb4  
 De6 28.Sxd5 Sxd5 29.Tb8 $\rightarrow$  ]  
**26.fxe4 fxe4**  
 [ 26...Sxe4 27.Sxe4 Txe4  
 28.Lf3 $\rightarrow$  ]  
**27.Tb6 De5 28.Ld4 Df5**  
**29.Sb7 $\rightarrow$**

□ **Der brillante Schachzug 082**  
 ■ **Königsangriff**  
 Castillo-Silva, CorrGame 2002

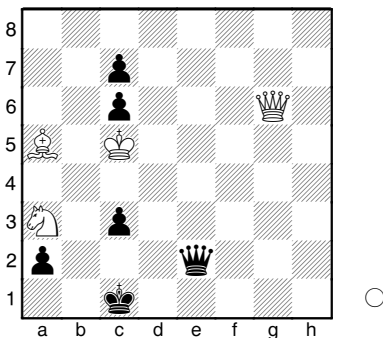
(Diagramm)

**21.Sd5!! exd5**



[ 21...Db8 22.Se7 Lxe7 23.fxe7  
Kxe7 24.e5+- ]  
**22.exd5 Kd8**  
 [ 22...Sc5 23.bxc5 Dxc5 24.Tg7  
Lxg7 25.fxg7 Tg8 26.Df6+- ]  
**23.Tg7 Dc3 24.Sc6+ Txc6**  
**25.dxc6 Dxc6 26.Txf7+-**

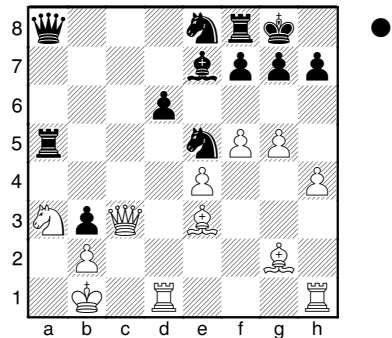
□ **Der brillante Schachzug 083**  
 ■ **D&L&S vs D&B**  
 Liburkin 1935



**1.Dg1+!! Dd1**  
 [ 1...Kb2 2.Da1+ Kxa1 3.Lxc3+  
Db2 4.Kd4 c5+ 5.Kc4 c6

6.Kd3 c4+ 7.Kd4 c5+ 8.Kxc4  
Dxc3+ 9.Kxc3 c4 10.Kc2 c3  
11.Kc1 c2 12.Sxc2# ]  
**2.Dxd1+ Kxd1 3.Lxc3 Kc1**  
 [ 3...Ke2 4.Kxc6+- ]  
**4.Kb4 c5+**  
 [ 4...Kd1 5.Kb3+- ]  
**5.Kc4 Kd1**  
 [ 5...c6 6.Kb3+- ]  
**6.Kb3 Kc1**  
 [ 6...a1D 7.Lxa1+- ]  
 [ 6...Ke2 7.Kxa2+- ]  
**7.Kxa2+-**

□ **Der brillante Schachzug 084**  
 ■ **Königsangriff**  
 Karjakin-Anand, WijkAanZee 2006



**24...Sc7!! 25.Dxc7 Tc8 26.Dxe7**  
**Sc4 27.g6**  
 [ 27.Lc5 Sxa3+ 28.bxa3 Txa3  
29.Dxd6 Ta5 30.e5 Ta1+  
31.Kb2 Ta2+ 32.Kc3 Txc2+- ]  
**27...hxc6 28.fxc6**  
 [ 28.Ld4 Txa3 29.bxa3  
Sxa3+-+ ]  
**28...Sxa3+ 29.bxa3 Txa3**  
**30.gxf7+ Kh7+-**