

# Inhalt

Symbole	4
Danksagung	4
<b>Einleitung: Glück im Schach</b>	<b>5</b>
<b>Teil 1: Der Ausbruch aus dem Gefängnis</b>	<b>10</b>
1 Typische Fehler der überlegenen Seite	20
2 Gründe zur Freude – Zusammenfassung	51
3 Wie man sich aus Schwierigkeiten herauskämpft	53
<b>Teil 2: Aspekte des Glücks</b>	<b>76</b>
4 Infam!	95
<b>Teil 3: Das erfolgreiche spekulative Opfer</b>	<b>121</b>
5 Warum spekulative Opfer?	125
6 Warum scheitern die Verteidiger?	126
7 Motive für spekulative Opfer	158
8 Wege und Methoden	169
9 Wann ist ein spekulatives Opfer kein spekulatives Opfer?	180
<b>Schluss: Wie man kein Pech im Schach hat</b>	<b>183</b>
Spielerindex	190
Eröffnungsindex	191

## Glückliche Fehlkalkulation

Betrachten Sie die folgende Partie.

**Tebble – Hathern**  
Bury St Edmunds 1995

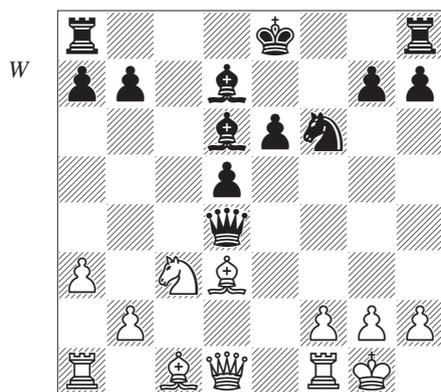
1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘d2 ♗f6 4 e5 ♗fd7 5 ♕d3  
c5 6 c3 ♗c6 7 ♗df3 cxd4 8 cxd4 ♖b6 9 ♗e2  
f6 10 exf6 ♗xf6 11 0-0 ♕d6 12 a3

12 ♗c3 wird häufiger gespielt, worauf  
12...♗xd4? 13 ♗xd4 ♖xd4 wegen dem Ab-  
zugsschach 14 ♕b5+ die Dame verliert. Auch  
nach 12...0-0 13 a3 ist der d-Bauer immer  
noch tabu, da der Läufer nun auf h7 Schach  
gibt. Schwarz sieht einen Weg, ♕b5+ zu  
verhindern, und glaubt, dass sein nächster  
Zug das von Weiß beabsichtigte ♗c3 verhin-  
dert.

12...♕d7 13 ♗c3

Weiß hat gesehen, dass der Läufer auf g6  
statt auf b5 Schach geben kann, und fährt da-  
her mit diesem normalen Springerzug fort.  
Schwarz hat es nicht gesehen und nimmt den  
Bauern.

13...♗xd4 14 ♗xd4 ♖xd4 (D)



Weiß spielt das beabsichtigte Schach...

15 ♕g6+

... und Schwarz fällt beinahe vom Stuhl.  
Seine Dame ist verloren und er weiß, dass er  
aufgeben sollte. 15 Züge ist ein bisschen früh  
zum Aufgeben, also schlägt er den Läufer,  
um noch ein paar Züge weiterzuspielen.

15...hxg6 16 ♖xd4

Plötzlich bemerkt Schwarz, dass die h-Linie  
offen ist und dass er 16...♕xh2+ spielen kann.  
Weiß muss 17 ♖h1 spielen, und Schwarz hat  
einen freien Zug mit dem schwarzfeldrigen  
Läufer, um ein Abzugsschach zu geben. Die  
weiße Dame steht auf einem schwarzen Feld:  
nach 17...♕e5+ geht sie verloren und Schwarz  
behält eine Mehrfigur. Also spielte Schwarz...

16...♕xh2+

...und es war Weiß, der aufgab!

Beim Durchsuchen einer kommerziellen  
Datenbank fand ich acht Partien, wo die Stel-  
lung nach 14...♖xd4 aufs Brett kam. Ein Spie-  
ler schnappte sich die Dame gerade wie Teb-  
ble und gab nach 15 ♕g6+?? hxg6 auf, als er  
nun die offene h-Linie und den Verlust der ei-  
genen Dame bemerkte. Sein Name war Chow  
(mit einer Elozahl von 2330) beim World  
Open in Philadelphia 1998. Greg Tebble, ein  
Clubspieler aus Norwich in England, war in  
guter Gesellschaft.

In allen anderen sieben Partien hatte Weiß  
(vermutlich) absichtlich den d-Bauern geop-  
fert und spielte also ein Gambit. Vielleicht  
wird es Greg interessieren, dass von diesen  
Partien Weiß vier gewann, drei remisierte und  
keine verlor!

Glückliche Fehlkalkulationen wie die des  
Schwarzen in dieser Partie sind nicht so sel-  
ten, wie Sie vielleicht denken. Wir sind so gut  
im nachträglichen Rationalisieren, dass wir  
in solchen Fällen oft vorgeben, wir hätten  
dem Gegner eine schlaue Falle gestellt. Hat-  
hern versuchte nach dieser Partie nicht, so et-  
was vorzutäuschen.

In den beiden weiteren Beispielen, die ich  
nun anführen werde, kann ich sicher sein,