Tschaturanka

VEREINSZEITUNG DER SCHACHFREUNDE MERZHAUSEN 1965 e.V.
1. Jahrgang erscheint vierteljährlich 1. Quartal 1988

Liebe Schachfreunde ,

mit viel Freude habe ich vernommen, daß unser aktives Mitglied
Jörg Bertram
eine Vereinszeitung herausgeben wird.
Als Vorstand der Schachfreunde Merzhausen begrüße ich sehr diese Initiative und bedanke mich dafür recht herzlich bei unserem Jörg.
Für die Redaktion wünsche ich ihm eine glückliche Hand.

Theodor Heizmann
1. Vorstand

PS: Spontan haben sich unsere aktiven Mitglieder Marcus Vogt und Stefan Dufner zur Mitarbeit angeboten.

und hier ist sie nun,

die erste Ausgabe unserer Vereinszeitung !

Liebe Mitglieder !

Hier ist die erste Ausgabe unserer neuen Vereinszeitung. Sie ist für jedes Mitglied gedacht und es kann jedes Mitglied an ihr mitarbeiten. Sie soll alle drei Monate erscheinen. In ihr werden alle Ergebnisse aus Mannschafts- sowie aus Einzelkämpfen publiziert, so daß nun jeder genauestens über

den Stand der Dinge Bescheid weiß. Man kann eine interessante Partie veröffentlichen oder ein Schachquiz stellen. Der Phantasie soll keine Grenzen gesetzt werden. Weiter soll ein kleiner Kurs in die Eröffnungen folgen, bei der vielleicht mancher seine Theoriekenntnisse auffrischen kann und so auch zur Verbesserung unserer Spielstärke beiträgt.
Wer sich für die Mitarbeit interessiert, kann sich bei
Jörg Bertram
Kirchweg 1, 7801 Wittnau,
Tel.: 0761 / 40 58 07 melden.

Tschaturanka, was ist das ?

Wer die Geschichte des Schachs kennt, weiß auch woher dieses Wort stammt.
- Es stammt aus indischen Fürstenhäusern im 6. Jahrhundert nach Christus und ist der erste Name für das Spiel »Schach«. Auf deutsch bedeutet Tschaturanka "Das Vierteilige" und war damals auch die Bezeichnung für das indische Heer, welches aus den Bestandteilen Elefant, Reiter, Schlachtwagen und Fußsoldat bestand.
Von dem Wunsch geleitet, Kriegführung mit Hilfe eines Brettes und Figuren auf friedlichem Wege darzustellen, entwickelte sich eine auch heute noch in einigen Gegenden Indiens anzutreffende Spielart, bei der vier Heere auf einem Brett von 64 Feldern paarweise gegen einander kämpfen - Rot und Gelb gegen Schwarz und Grün. Jedes der Heere besteht aus acht Steinen: jeweils einem Feldherrn, Elefanten, Reiter und Schlachtwagen sowie vier Fußsoldaten.
Später vereinigte man je zwei Heere, der eine Feldherr wurde König, der andere dessen Wesir, und seitdem setzte sich eine Anordnung der Steine durch, die unserer heute üblichen Aufstellung entspricht.
Die Ausführung der Züge lag anfänglich nicht im freien Ermessen des jeweiligen Spielers, sondern analog zu den meisten Wettspielen der damaligen Zeit entschied der Würfel, welcher der Steine bewegt werden durfte.
Als dieses Spiel in Persien bekannt wurde (durch eine indische Gesandtschaft zum König von Persien Chosrau (Chosroës) I. mit Beinamen "Nuschirwan"), hieß es "Tschatrang". Aus dieser Zeit stammen auch die ersten schriftlichen Überlieferungen durch Schahnameh Ferdausis, bei der auch die ersten Regeln niedergeschrieben wurden.

Die Eröffnungstheorie

Dies soll nicht eine Einführung in die Eröffnungstheorie sein, sondern mehrere Eröffnungen exemplarisch vorführen. So werden in den nächsten Ausgaben folgende Eröffnungen behandelt:
Königsgambit (angenommenes, abgelehntes und Falkbeers Gegengambit), Mittelgambit, Wiener Partie, Russische Verteidigung, Philidor Verteidigung, Ponziani Eröffnung, Schottische Partie, Vierspringerspiel, Italienische Partie, Spanische Partie (Abtauschvariante), Skandinavische Verteidigung, Aljechin Verteidigung (Vierbauernsystem, Modernes System), Französische Verteidigung und viele mehr. Diese Eröffnungen werden falls möglich als offene, halboffene und geschlossene Variante behandelt.
In der nächsten Ausgabe von Tschaturanka wird das *Königsgambit* behandelt.

Endspielpraxis

Der vor genau 100 Jahren in Rußland geborene polnische Großmeister Dr. Savielly Tartakower, der nach dem II. Weltkrieg französischer Staatsbürger wurde, nannte sich liebend gerne »alter Routinier«. Er war ein nahezu nimmermüder Journalist, Buchautor und Reisender in Sachen »Schach«. Wann immer er sich äußerte, geschah dies mit viel esprit. Einmal lieferte er folgendes ironisches Selbstbekenntnis: "Eine Partie hat normalerweise drei Abschnitte: die Eröffnung, in der Du hoffst, die bessere Stellung zu haben; das Mittelspiel, wo Du glaubst, die bessere Stellung zu haben; und das Endspiel, wo Du weißt, Du hast ein verlorenes Spiel." Die Wichtigkeit des Endspiels braucht wohl kaum noch betont zu werden. Indem sie es jedoch als »langweilig« bezeichnen, zeigen sich viele Schachspieler dem Studium der letzten Phase einer Partie wenig aufgeschlossen. In gewisser Hinsicht haben diese Spieler zwar Recht, denn die meisten Endspiel sind verhältnismäßig trocken, mit technischer Feinarbeit und wenig Möglichkeiten zur Anwendung eigener Phantasie. Will sich jemand aber zu einem wirklich guten Schachspieler entwickeln, muß er sich auch dieser Arbeit stellen.
Zur Hebung der allgemeinen Spielstärke, empfehle ich al-

len die intensive Beschäftigung mit diesem -regelmäßig erscheinenden- Teil von Tschaturanka.

Beginnen wollen wir in »Endspielpraxis« mit den Bauernendspielen. Dafür gibt es zwei wesentliche Gründe:

1) Bauernendspiele sind in ihrem Aufbau am einfachsten zu verstehen und bestehen gewöhnlich nur aus wenigen Figuren, womit sie den besten Überblick von den Endspielen und ihrer Behandlung im allgemeinen geben.

2) Bauernendspiele entstehen fast immer aus den anderen Endspielarten, womit sie sozusagen den Grundstein der gesamten Endspieltheorie bilden.

Jetzt aber 'ran!

König + Bauer <=> König.

Alles hängt bei diesem Endspiel von der Stellung der Steine ab. Denn selbstverständlich ist ein Gewinn nur dann greifbar, wenn der Bauer in eine Dame umgewandelt werden kann. Wann ist dies also möglich, wann nicht? -Bar jeden Reizes für uns sind Stellungen, in denen der feindliche König vom Bauern so weit entfernt ist, daß er den Bauern nicht mehr einholen kann und dieser ungehindert zur Dame marschieren kann. Genauso fade sind Situationen, in denen der eigene König den Bauern gegen den Angriff des gegnerischen Königs nicht mehr schützen kann. Relevant ist aber folgende Situation mit

Weiß : Kd6, c6
Schwarz : Kd8

Diese Stellung ist immer erreichbar (analog mit Bauer auf anderen Linien), auch wenn der Bauer sich vorher noch weiter unten befindet, denn das Vorrücken des Bauern auf die sechste Reihe kann Schwarz nicht verhindern. Der Ausgang der Partie hängt davon ab, wer hier am Zuge ist. Ist Weiß »dran«, so ist die Stellung remis. Das Vorrücken des Bauern 1. c7 + Kc8 ergibt nach Ke6 ein Patt, und die Zugpflicht kann Weiß auf keine Weise an Schwarz übertragen. Versuch Weiß z.B. 1. Kd5 Kc7 2. Kc5, so spielt Schwarz den einzigen richtigen Zug 2. ... Kc8!, und jetzt ergibt sowohl 3. Kd6 Kd8, als auch 3. Kb6 Kb8 eine der Anfangsstellungen nicht gerade unähnliche Lage. Die Verteidigung für Schwarz ist einfach: er bleibt so lange wie möglich mit seinem König auf den Feldern c7 und c8; geht der weiße König auf die sechste Reihe vor, so belegt sein Pendant das entsprechende Randfeld und führt somit eine der Diagrammstellung ähnliche Remispositionen herbei.

Anhand dieses Beispiels möchte ich besonders den jüngeren

Lesern mit einem Begriff vertraut machen, der gerade in Bauernendspielen große Bedeutung hat und mit der Lage der beiden Könige verbunden ist. Eine derartige Gegenüberstellung der Könige, wo sie auf einer Reihe oder Linie stehen mit einem freien Feld zwischen den beiden, nennt man die Opposition, oder auch die Nahopposition. Bleiben zwischen den beiden Königen 3 oder 5 Felder, so spricht man von Fernopposition. Die Diagonalopposition entstehen, wenn die beiden Könige sich auf gleicher Diagonale befinden, mit 1,2 oder 5 freien Feldern zwischen den beiden.
Man sagt, ein Spieler hat die Opposition gewonnen, wenn er die entsprechende Gegenüberstellung der Könige herbeigeführt hat, so daß der Gegner am Zuge ist. Umgekehrt hat dann der Gegner die Opposition verloren. Das heißt für unser Beispiel: Gewinn oder Remis hängen davon ab, wer die Opposition gewonnen hat. Ist es Weiß, so ist die Stellung für ihn gewonnen, ist es aber Schwarz, so schafft er noch Remis.
Diese Regel hat Gültigkeit für alle ähnlichen Stellungen, sofern sich Bauern auf den Linien b-g befinden. Beim Randbauern fallen alle Gewinnmöglichkeiten fort. Man kann nicht Gewinn erzwingen, selbst wenn man die Opposition gewonnen hat. Bitte nachprüfen!
Zum Abschluß noch 3 Herausforderungen an fortgeschrittene Geister; Weiß zieht jeweils an und will gewinnen:

a) Weiß : Kg4; a4; g4
Schwarz : Kg6; a5
DM 1948: Schuster - Stahlmann

b) Weiß : Kf4; a4; f4
Schwarz : Kf6; a5
Studie W. Bähr 1936

c) Weiß : Ke4; a4; e4; d4; g4; h5
Schwarz : Ke6; a5; c6; f7; g6; h6
DM 1947 : Dr. Rödl - Röhrich ;
Weiß hatte gerade h4-h5 gezogen, worauf Schwarz aufgab.
Logisch !??
Sehen Sie auch warum ?

PK110467V50316

3. Internationale Merzhauser Schnellschachturnier

Am 15. Mai 1988 findet unser drittes Schnellschachturnier statt! Wir hoffen, daß es wie in den letzten Jahren ein großer Erfolg wird und bitten auch diesesmal um viel freiwillige Mitarbeit. Bitte haltet Euch diesen Termin frei; gegen einen guten Kuchen haben wir nichts einzuwenden.

Impressum

Redaktion: *Jörg Bertram*
Autoren dieser Ausgabe
Theodor Heizmann & Marcus Vogt

Persönliches

Unser aktives Mitglied, Herr Otto Rudolf, wurde am 20.01.88 65 Jahre alt.
Wir gratulieren nachträglich recht herzlich und wünschen ihm weiterhin Gesundheit und Zufriedenheit im Ruhestand und ...
- Freude am Schachspiel.

Vereinsmeisterschaft

In letzter Minute konnte noch der Vereinsmeister festgestellt werden, Vereinsmeister wurde Dr. Harald Fischer, Zweiter Thorsten Burkard und Dritter Theodor Heizmann zusammen mit Alexander Kiani. Wir gratulieren den Siegern und wünschen weiterhin viel Erfolg ! Die Tabelle sieht wie folgt aus :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pkt	Plz
Möller, M.		0	0	1	½	1	1	0	0	3½	5
Liegibel, S.	1		½	½	0	½	0	0	0	2½	8
Burkard, T.	1	½		1	½	1	1	½	½	6	2
Rittinghausen	0	½	0		1	0	0	0	0	1½	9
Kiani, A.	½	1	½	0		1	1	0	1	5	3
Bertram, J.	0	½	0	1	0		1	½	0	3	6
Filipowski, K.	0	1	0	1	0	0		1	0	3	6
Heizmann, T.	1	1	½	1	1	½	0		0	5	3
Fischer, H.	1	1	½	1	0	1	1	1		6½	1