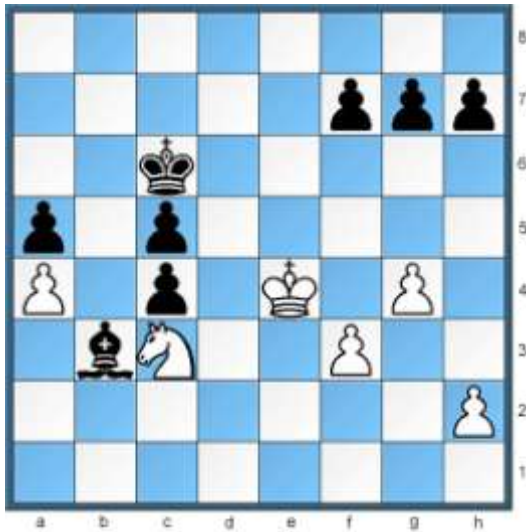


Schachkolumne von GM Helmut Pfleger – N°17, 20.04.2011

Mit freundlicher Genehmigung von Dr. Helmut Pfleger und Zeit Online



»Weißt du, Helmut, mir diese Stellungen zu merken ist gar nicht so schwer. Das Problem ist, sie wieder zu vergessen. Du schläfst ganz schlecht, weil dir ständig die Varianten im Kopf herumspuken!« Das sagte mir Vlastimil Hort nach einem Blindsimultan, als er »blind«, sprich ohne Ansicht des Brettes, gegen viele »Sehende« gleichzeitig gespielt hatte.

Es ist nicht jedermanns Sache. »Solange ich sehen kann, denke ich nicht daran, blind zu spielen«, lautete das Credo des ehemaligen niederländischen Weltmeisters Max Euwe. Und in der Sowjetunion war das Blindsimultanspiel wegen der vermeintlichen gesundheitlichen Gefahren sogar verboten. Der Blindspieler muss über viele Stunden die sich ständig wechselnden Konstellationen auf allen Brettern vor seinem geistigen Auge haben, muss genau wissen, ob ein feindlicher Springer seiner Dame in die Quere gekommen ist oder ob dies nur ein Hirngespinnst seiner Vorausberechnung ist. Auf keinen Fall darf er »von Blindheit geschlagen« sein.

Im Winter stellte ein 40-jähriger Familienvater aus Günzburg den Europarekord im Blindsimultan auf, indem er gegen 35 Gegner in 23 Stunden 19 Partien gewonnen, 13 remisiert und nur drei verloren hatte. Sonntag um fünf Uhr früh war die Schlacht geschlagen. Sein jugendlicher Gegner musste mehrfach geweckt werden, nicht so der Programmierer Marc Lang. Der hielt sich mit 23 Stunden »Dauerrechnen« wach.

Sehen Sie, wie er als Schwarzer gegen das Tandem Anita Fischle / Patrick Romes den scheinbar unüberwindbaren Riegel am Damenflügel gewaltsam aufbrach und dank seiner Bauern schnell gewann?

Schachlösung



Lösung aus Nr. 16:

Wie setzte Schwarz Weiß mit einer Opferkombination matt? Nach dem Läuferopfer **1...Lh2+!** gab Weiß auf, weil **2.Kxh2** (2.Kh1 Tf1+ 3.Kxh2 Dxd2 matt) vom Turmopfer **2...Txh3+!** **3.Kxh3 Dxd2+ 4.Kh4 Dg4** matt gekrönt wird. Hingegen hätte das Turmopfer 1...Tf1+ 2.Kxf1 Dxd2+ 3.Ke1 Lg3+ 4.Kd1 Lf3+ 5.Kc1 Df1+ 6.Kc2 Le4+ 7.Kb3 nicht zum Ziel