



... *Oberbilk - Geister-Meisterschaft* ...

*...liebe altehrwürdige, jungspundige
und neo-klassische Freaks ...*

... der 9. März ist ein Geburtstag ... wenn
Ihr nicht wisst welcher – dort wird der
Oberbilk - Geister-Meister geboren ...

... für diejenigen für die Unwissenheit
nicht Stärke bedeutet ... es werden zwei
Bretter aufgebaut ... und zwar mit nur
einer Figurenfarbe jeweils ... und wie es
der Zufall so will – immer eine Seite mit
Schwarz und eine Seite mit Weiß ...

... in der Mitte werden zwei Bretter
hochgestellt ... damit die jeweiligen Züge
auf der anderen Seite nicht gesehen werden
...

... auf jeder Seite nimmt ein Freak Platz –
und zwar vor den Figurenfarben ...

... aufstehen ist verboten ... es ist also
nicht so wie bei anderen Partien - das
Freak rumlaufen kann während der Züge
...

... auch langes überlegen wird nicht
erlaubt sein ...

... es wird ohne Uhren gespielt ...

... zu einem Spiel braucht man also – vier
Bretter – zwei topfitte Freaks – ein
Figurensatz ... -

... und einen Hermes ... denn der
Götterbote übermittelt die jeweiligen Züge
...

... es wird gespielt nach den üblichen
Schachregeln ... Weiß macht einen Zug
und Hermes übergibt an Schwarz ... und
zwar ohne das gesagt wird welcher Zug
gespielt worden ist ... dann spielt Schwarz
einen Zug – worauf wieder das Spiel auf
Weiß wechselt ...

... Hermes schaut auch ob der Zug den
Schachregeln entspricht ...

... Schachs werden angesagt ... werden
Steine geschlagen – werden sie vom Brett
genommen und auf die andere Seite
gestellt ... so wissen beide was die andere
Seite jeweils noch an Steinen hat ...

... wenn ein Zug nicht den Schachregeln
entspricht sagt Hermes ‚geht nicht‘ ...
dann ist ein anderer Zug zu machen ...
berührt geführt gilt in dem Fall nicht
unbedingt ...

... herumprobieren ist bis zu einem
gewissen Grade erlaubt ... es liegt im
ermessen von Hermes ... etwa wenn mit
Bauern zur Seite schlagen oder ein Turm
die Grundreihe von einem Feld zum
anderen abgrast ...

... kommt ein Bauer zur Umwandlung –
wird gesagt in welchen Stein umgewandelt
wurde ...

... Veranstalter der Oberbilk – Geister-
Meisterschaft ist das Schachfanzine für
chaotischen Irrsinn - Gedankensplitter ...

... das Turnier wird diktatorisch geleitet ...
die Diktatorin des Gedankensplitters –
Caissa - bestimmt einen Freak, dessen
Entscheidungen endgültig sind und
gegebenenfalls mit der Guillotine
durchgesetzt werden ...

... Turniermodus ist Knock-out System ...
unentschiedene Partien bleiben beide

Freaks im Turnier ... es sei denn der diktatorische Freak hat etwas dagegen ...
... es wird vor jedem Spiel aus einem Topf mit allen Teilnehmer/innen gelost ... die/der Sieger/in und die Remisen kommt/en wieder in den Topf ... dann wird wieder gelost ... nehmen viele Freaks teil, so werden gegebenenfalls ein paar Partien gleichzeitig gespielt ... auch danach kommen alle im Turnier verbleibenden Freaks wieder in den Topf und es wird neu gelost ...
... der zuerst gezogene Freak erhält die weißen Farbe ...
... das Turnier beginnt ungefähr um halb Acht ... Anmeldeschluss ist ungefähr halb Acht Uhr ... Ausnahme Hanfi - er darf auch um halb Neun starten ...
... spielberechtigt sind allein Oberbilker Freaks ... es wird keine Ausnahme gemacht ... Trainer Torm oder andere Gäste dürfen nicht mitspielen ...
... einzelne Freaks können durch das Losverfahren unterschiedliche Mengen Partien spielen ... keine Gerechtigkeit ist vom Gedankensplitter erwünscht ...
... die/der Sieger/In des Turniers trägt den Titel Oberbilk - Geister-Meister ...
... weitere Fragen entscheidet der Diktator Stellvertreter vor Ort ...

... im Auftrag des Gedankensplitter für DiktatorIn Caissa ...
... bedächtiger Dani ...



*... Oberbilk –
Geister-Meisterschaft ...*

*... Turnier für chaotischen
Irrsinn ...*

... sie weideten Geister auf Puppe ...
... wer hätte gedacht, dass es in Oberbilk noch Freaks gibt, die Geister geworden sind ... das heißt dass sie blind spielen können? ... da staunt die Galerie ...
... (hier ist) die Post von Caissas Korrespondenten ...
... Geisterschachspieler ... die letzten Humanisten die wir noch unter uns haben – die-se Freaks... die letzten großen Philanthropen ... ja die Helden ... die letzten wirklichen Freigeister, die wir noch haben – im Wortsinn – also völlig frei von ... - ...
... der Gedankensplitter bedankt sich bei der flüsternden Mumie für die Züge ...
... danach wurde es ganz ruhig – den dann kam es auf die phänomenalen Fähigkeiten der unter den zarten, in nicht mit herkömmlichen Spülmittel waschenden, Händen von Glücksfee KongIna ausgelosten Geisterpartien an ...





Kongo - Gambitorero

1) b3

... die erste Überraschung – eine Flankeneröffnung ... bisher war Kongo als Königsbauer Eröffner bekannt ...

1) ... e6 2) Lb2 Df6

... der erfahrene Experte deckt sofort den wunden Punkt f7 ...

3) g3

... Doppelloch – noch nie gesehen bei den Freaks ...

3) ... Sc6 4) Lg2 Sb4

... der für Gambitorero typische Springerausflug in der Eröffnung ... eine weitere geistvolle Idee von Df6 – Punkt f2 ...

5) c4 Sd3+ 6) exd3 c5

... Gambitorero auf den Weg nach d3 ... im nächsten Zug merkt der Matador, dass c5-c4 nicht geht ... und geht über zur Erstürmung der Barrikaden auf c4 ... Kongo alldieweil weiter die Flankierung forciert ...

7) Se2 a6 8) Sc3 b5 9) f4 Lb7 10) 0-0

... deckt gegen Drohung Lxg2 ...

10) ...d5 11) f5

... Entwicklung beendet – nun geht es zum Angriff ...

11) ... bxc4 12) dxc4 dxc4 13) bxc4 Ld6

... die Stellung öffnet sich, so beendet Gambitorero die Entwicklung ...

14) Sb5 Sh6 15) Sf4 Sg4 16) Dxc4

... ein Schuss ins Blaue ...

16) ... h5

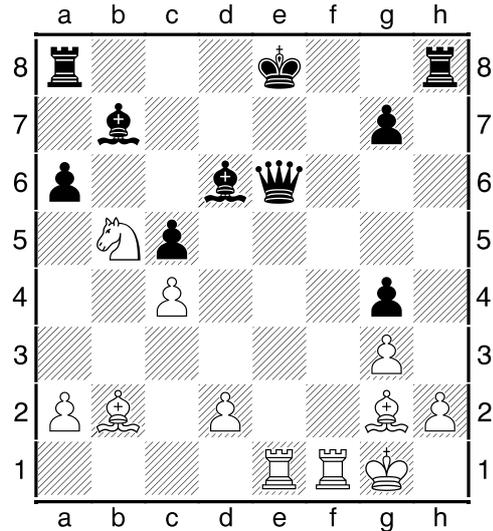
... eigentlich dürfte beim nächsten Zug nichts mehr auf g4 stehen ... das sagte Kongo selbst laut ... oder anders gesagt – Kongo neben der Tarnkappe ...

17) Tae1 hxg4

... nun fiel es Kongo wie Schuppen von den Augen ... so impulsiv forciert er das Geschehen ...

18) fxe6 fxe6 19) Sxe6 Dxe6

... eine gefährliche Fesselung auf der e-Linie ... Kongo sucht den König woanders ... mit dem nächsten Zug erfährt er, dass er nicht auf g8 steht ... wahrscheinlich nicht steht ...



20) Lxg7 Txh2

... möchte schieben und nicht nur geschoben werden ... ein klassisches Turmopfer ... die Vorwitz Läufer schauen gefährlich auf den weißen König ...

21) Kxh2

... hackt den selbstmörderischen Turm heraus ...

21) ... Kd7

... die Fesselung auf der e-Linie scheint doch zu unheimlich ... zudem wird dem Turm der Weg zur h-Linie freigemacht ...

22) Sxd6

... beseitigt einen der vorwitzigen Läufer ...

22) ... Dxd6 23) Tf8

... ein tief durchdachter Plan – Turmverdoppelung auf der 8ten Reihe ... der Höhepunkt der Partie ... nach der Partie sagte Kongo selbst „die Türme auf der 8ten Reihe – das war gut“ ...

23) ... Df6 24) Tee8 Lf3 25) Txa8

... wundervoll geplant und ausgeführt ... da Gambitorero damit rechnet, dass a8 überdeckt ist, verzichtet er auf den Versuch Lxa8 ...

25) ... De5

... stochert herum ... das Spiel von Gambitorero in dieser Phase ist ein wenig planlos ...

26) a4 Le2 27) a5 Dd4 28) Txa6 Lxc4

... da keine Mattkombinationen möglich sind, versuchen beide Geister einen Bauern umzuwandeln ...

29) Tc6

... bereitet die Mattklammer vor ... wenn Gambitorero nun erkannt hätte, dass seine einzige Chance in dem Mattangriff Ld5-Df2-Dxg2++ bestanden hätte ...

29) ... Le2 30) a6 c4 31) a7 c3 32) a8D c2

... der von seinen getreuen Geistern verlassene König wird zur Strecke gebracht ...

33) Dd8++



schrecklicher Sven - 2nd hand

Sowjet

1) d3

... der Flankengott versucht es anders ...

1) ... e6

... passt nicht zur Leib und Magen Variante 1) ... c6 ... die Furcht vor Punkt f7 ließ 2nd Hand Sowjet zu diesem Zug greifen ...

2) c3

... schrecklicher Sven stellt konsequent Dame und König von den Ausgangsfeldern ... eine bekannte Geisterschach Strategie ...

2) ... Lc5

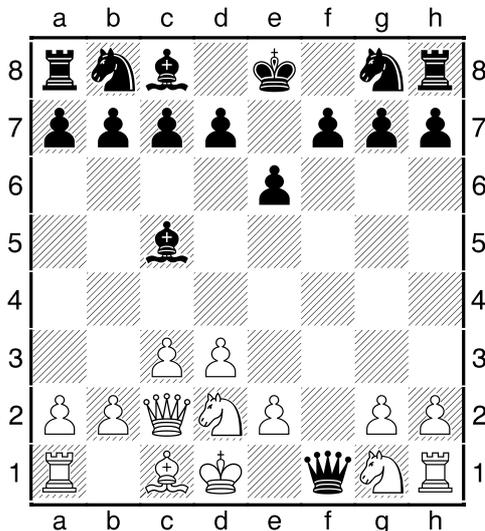
... und genau richtig ... 2nd Hand Sowjet geht sofort auf Punkt f2 los ...

3) Dc2 Df6 4) Sd2 Dxf2+ 5) Kd1

... einziger Zug ...

5) ... Dxf1+

... einmal im Angriffsrausche ...



6) Sxf1

... Angriff verpufft ...

... es folgt nun eine Phase des Entwickeln ...

6) ... Sf6 7) e4 0-0 8) Sf3 Sd5

... aus dem Nichts ein flotter Ritt auf den Wolken ...

9) Se3 Sxe3+

... gut das Weiß da mal Einen hingestellt hat ...

10) Lxe3 b6

... traut sich nicht - denkt das auf e3 ein Bauer zurück genommen hat ... der d-Bauer - den auf f2 hat er schon einen Bauer genommen - ohne erhofftes Matt ...

... nach den zwei Versuchen wird 2nd Hand Sowjet etwas ruhiger ...

11) Df2

... damit hat Weiß die bessere Entwicklung ...

11) ... La6 12) Kc2

... hat Lxd3 im geistigen Auge vor sich gesehen ...

12) ... d5 13) Thf1 (Taf1) Sd7 14) e5

... der tiefe Plan von Df2 - die f-Linie benutzen um nach f7 zu gelangen ...

14) ... g6

... eine böse Schwächung der schwarzen Felder - aber schrecklicher Sven hat Scheuklappen auf - will auf den Punkt f7 ...

15) Sg5 h5

... Fluchtfeldöffnung ... 2nd Hand Sowjet riecht die Gefahr ...

16) Sxf7

... ein Blitz aus vorbereiteten Himmel ...

16) ... Txf7 17) Dxf7+ Kh8 18) Df8+ Kh7 19) Lh6

... möchte nicht Dauerschach mit 19) Df7+ ...

19) ... Lxf8

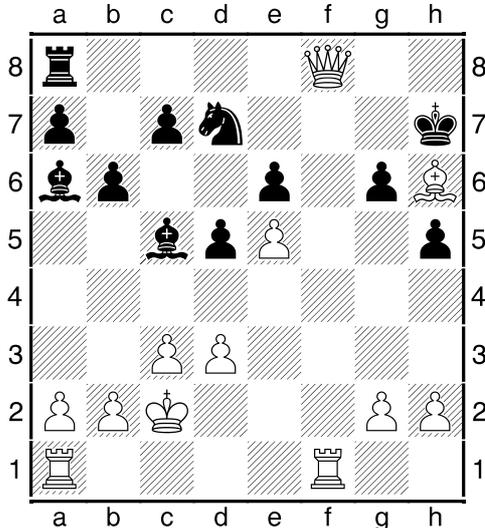
... 2nd Hand Sowjet liest in schrecklicher Sven wie ein offenes Buch ... Dg7 geht nicht ...

20) Txf8 Txf8 21) Lxf8 Sxf8

... das hatte sich schrecklicher Sven sicherlich anders vorgestellt mit dem Angriff ...

... erst wollte keiner auf f8 nehmen - nun folgt ein Gemetzel auf dem neuralgischen Punkt ...

... nun geht es ins Endspiel – Bauern ‚durchbringen‘ ... Beide machen sich sofort ans Werk ... in bester Oberbilk Tradition ... erst die Bauern - Bauern nach vorn ...



... kein Dauerschach ...

22) d4 Kg7 23) b3 c5 24) c4 g5 25) cxd5 exd5

... der erste Frei-Bauer ist da ...

26) g3

... Weiß weis das Schwarz einen weißfeldrigen Läufer hat ...

26) ... Lc4

... eine neue Methode einen Bauern freizumachen ...

27) Kb2

... Anti-Schach – also anti Schach – das Schwarz kein Schach mit dem Läufer geben kann ... und so weis das der König auf maximal dreizehn Feldern stehen kann – statt maximal – je nach Stellung – um die Fünfundfünfzig ...

27) ... Kf7

... weis das durch exd5 Gefahr auf der e-Linie droht ...

28) Tc1 Ke6 29) dxc5

... wieder planvoll ... der Turm bereite den Bauerntausch vor ... nur die neue Methode Lc4 nicht ...

29) ... bxc5 30) b4

... Txc5 geht nicht ... so soll Punkt c5 anders genommen werden ... 2nd Hand Sowjet möchte das Duo Bc5-Bd5 unterstützen ... die Folge ist das Duo wird

halbiert – aber auch Bc5 geht in die ewigen Jagdgründe ...

30) ... d4 31) bxc5 Kd5 32) Ka3

... will Bc5 helfen – 33) Kb4 ... der nächste Zug kam wahrscheinlich überraschend ...

32) ... Kxc5 33) Txc4

... Verzweiflung ... das Turmopfer war nicht nötig ... wenn Txc5 nicht geht – muss der Turm nicht etwas nehmen ... vorsichtigere Turmzüge waren möglich ... wenigstens ist nun die neue Methode beseitigt ...

33) ... Kxc4 34) Ka4

... mit einem Springer weis schrecklicher Sven, dass ein Randbauer der gefährlichste Bauer ist ...

34) ... Kd5 35) Ka5 Ke6

... kunstvoll umkurvt der König Be5 – seltsamerweise lässt 2nd Hand Sowjet nicht den Bauer laufen ...

36) a4 Ke7 37) Ka6 d3 38) a5 d2 39) Kxa7 d1D 40) a6 Dd8 41) Kb7 Da8+

... squattet (besetzt) das Blockadefeld ... schrecklicher Sven lässt sich lieber nicht in der Ecke nieder ...

42) Kc7 De8

... und verlässt wieder die Ecke, um in Deckung des König zu gehen ...

43) a7 Se6+

... das geistreiche Zusammenspiel der Figuren macht technische Probleme ... gleich entfernt sich die Dame der wohlbehüteten Deckung des König ...

44) Kb7 Dd7+ 45) Kb8 Sd4 46) a8D Dc8+ 47) Ka7

... hält schön die neue Dame gedeckt ... nun gelangt die schwarze Dame wieder nach a8 – wiederum nicht für lange ...

47) ... Dxa8+ 48) Kxa8 Sb5 49) e6 Sc7+

... warum der Sprinter in die Ecke will, ist nicht klar ... Verwirrung wo die restlichen weißen Bauern stehen könnten ... das der a-Bauer sich vorhin umgewandelt hatte ist klar ... das Feld braucht 2nd Hand Sowjet nicht als Blockade ... vermutlich ist der Springer als Rettungsinsel gedacht ... wenn es ganz schlimm kommt und Weiß mit Dame/n auf blanken schwarzen König spielt – um dann noch den Springer zu haben ... dies vorweg genommen – so kam es auch ...

50) Kb7 Sa8 51) Kc8 Kf6

... gemütlich lässt 2nd Hand Sowjet den Bauern unterstützen ...

52) Kd7 Kf5 53) e7 Kg4 54) e8D Kh3 55) Dh8

... und auch schrecklicher Sven geht in die Ecke ... diesmal um dem Springer auszuweichen ... er denkt der Wallach springt auf dem Feld umher ...

... damit haben beide ihre Figuren in Sicherheit gebracht ... nun geht es in die nächste Runde ... wie geht es weiter mit den letzten Bauern ...

55) ... g4 56) Ke6 Kg2

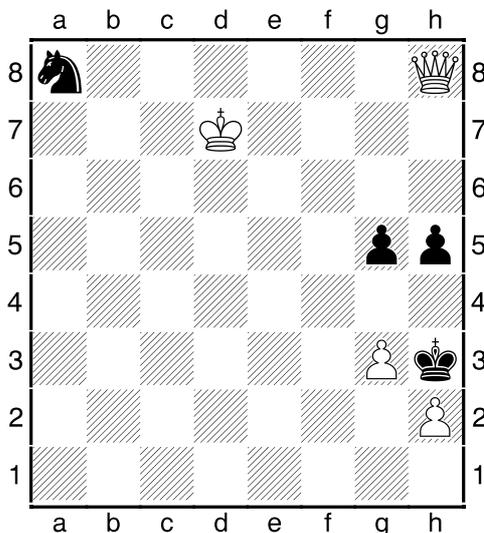
... nachdem Kg3 und Kh4 zu 2nd Hand Sowjets erstaunen nicht ging ...

57) Kf5 h4 58) Kxg4 Kxh2 59) gxh4

... nach kurzem Besinnen ... schrecklicher Sven versucht den Bauern ... und wenn das nicht geht – sowie gxf4 der schwarze Springer nicht auf f4 steht – kann der Bauer nicht ziehen ... dann wird Dh3 versucht ... und entlang der h-Linie der letzte Bauer abgefangen ... steht der Springer auf der Linie umso einfacher ... dieser wird entfernt und dann beim nächsten Zug bis h3 von der Dame bestrichen und der Bauer auf der h-Linie – wo er auch stehen mag – entfernt ... auf h2 muss der König dieses Feld blockieren ... beim Springer wäre jetzt der weiße König im Schach gewesen ...

... diese Stellung verdient ein Diagramm

...



... Eckstein, Eckstein, alles muss versteckt sein ...

59) ... Kg2 60) Db2+

... eifrig auf Matttour ...

60) ... Kf1 61) Kg3 Ke1 Kf3

... jetzt merkt es schrecklicher Sven ... das Problem wohin 2nd Hand Sowjet den König dirigiert hat ... Feld e2 wird nun doch abgedeckt ... 60) Kf3 hätte Matt erreicht, vorausgesetzt der Springer kann nicht dazwischen funken – was hier zufällig der Fall ist ... 60) Kf3 – 61) Dc1+ als Mechanismus ... Matt durch Dc1 oder Matt auf g4 durch Dc1+-Dd2+-Dg2+-Dg4++ ...

62) Kf3 Kd1 63) Dc1+ Kxc1

... Mattträume geplatzt ... nun geht das Spiel auf die letzte Rakete ...

64) h5 Kb1 65) h6 Ka2 66) h7 Kb3 67) h8D Sc7

... aus dem Schlagbereich der Dame ... nun geht es zum König und Weiß soll mal sehen wie König und Springer getrennt werden können oder der König eingengt werden kann ...

68) Dd8 Kc4 69) Ke3 Kc5 70) Dd3 Sd5+ 71) Kd2

... die Versuche ins Zentrum zu gehen ergaben nix ... nun ist klar wo ungefähr der schwarze König steht ... zum rankommen bringt das kaum etwas ...

71) ... Sb4 72) Dc2+ Kb5 73) Kc3

... hinterstellt die Dame ... nach etwas Verwirrung wurde der nächste Zug dem Spiel gemäß erlaubt ...

73) ... Kc6 74) Db2 Sd5+ 75) Kc4 Sb6+

... hier probierte schrecklicher Sven mit der Dame herum die Schachs auszuloten ... 75) Dxd2 – dann 75) Dxe5 ... und da berührt geführt – gab es nur einen Zug ...

76) Dxb6+ Kxb6

remis



Kongo - Kettensäge

1) d3

... Meister Kongo Lieblingseröffnung zur Prüfung präsidialer Schachtalente ...

1) ... e6 2) g3 Sf6 3) Lg2 Lc5

... Kommentar Kettensäge „ich weis gar nicht wie man das spielt – egal ich mache

mal den“ ... subtil wird ein Spiel auf Punkt f2 vorbereitet ...

4) Sf3

... denkt auf alle Tricks auf f2 vorbereitet zu sein ...

4) ... c6 5) Lg5 Db6 6) Dd2

... hoffte Kongo auf Lh6 den fianchettierten Läufer abtauschen zu können? – Kettensäge als bekannter und bekennender Grünfeld Gläubiger – oder gar die lange Rochade vorzubereiten ... es gab ein rohes erwachen ...

6) ... Lxf2+ 7) Kd1 d6 8) Le3 Lg1

... direkt zurück wollte Säge nicht nach seinem Fischzug ... nun ist der Weg nach c5 versperrt ... versucht er abzutauschen auf g1 ...

9) Sd4

... Kongos Plan ist nicht ganz klar ... wird auch ständig gestört von Kettensäge dessen geniale Ideen ...

9) ... Lxe3

... im zweiten Versuch klappt es ...

10) Dxe3

... traut sich ... wenn 6) ... Lxf2+ von einem Springer auf g4 unterstützt wäre... ...

10) ... Dc7

... Vorsicht sind die Ritzel der Säge ... die Damestellung ist bei dem Mechanismus von 6) ... Lxf2+ eventuell zu erahnen ...

11) Df4

... diesmal wird die Dame schleunigst weggespielt ...

... Kettensäge aus der Hinterstube lässt es im Zentrum bei einer Auffangstellung ... lässt die Springer ein bisschen spazieren ... typisch Geisterschach ...

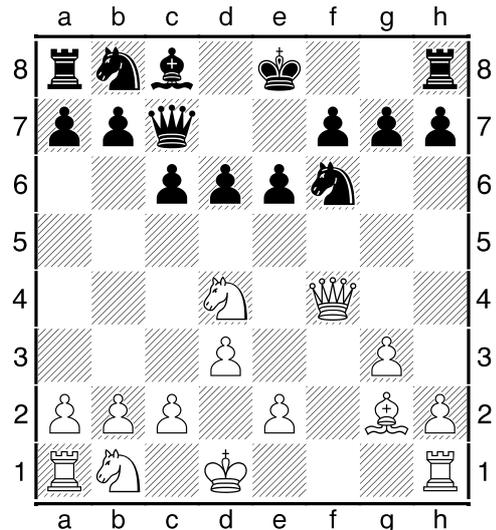
... Kongo bemüht sich ein Spiel im Zentrum einzuleiten ... doch Kettensäge dessen geniale Ideen ...

11) ... Sbd7 12) e4 Sd5 13) e5 Se3+

... die Stellung der weißen Steine ließ ein Springerschach wahrscheinlich sein ... so probierte Kongo mit geübten Auge die Gabelfelder herum ... mit etwas zögern – er spielt gerne mit der Dame und nicht auf ein eventuell gedecktes Feld ...

14) ... Sf6 15) Df4 Sd5 16) Sf5 Se3+

... wenn es einmal geklappt, kann man es doch ruhig ein zweites Mal machen ...



... Kettensäge Auffangstellung ...

17) Sxe3

... diesmal deutlich leichter gezogen weil nicht mit der Reine weggenommen ...

... nun muss sich Kettensäge was Neues überlegen ... denn einen dritten Springer gibt es nicht ... wahrscheinlich überlegt Säge einen Bauern umzuwandeln und sich einen Springer zu wünschen ... deshalb packte er einen Bauern an ... prompt folgte „geht nicht“ ... aber er hat die Bauernphalanx aufgebaut und weiß wo was steht ...

17) ... dxe5 18) Df2

... zu forschen darf die Dame doch nicht sein ... nur wenn sie ‚muss‘ ...

18) ... e4

... Kettensäge seinerseits denkt das auf e5 sich was zusammen braut – und dann wäre er an der Reihe sich zu trauen, auf e5 mit der Dame eine Offenbarung zu zeigen ...

19) Sd2 exd3 20) cxd3 Ld7

... behält sich beide Rochaden vor ...

21) b3 h5

... beide bleiben beim einmal gefassten groß angelegten Plan ... langsames Zentralspiel trifft auf Phalanx – mit einem Wirbelwind, der die Leiter hinaufklettert auf der h-Linie ...

22) Sdc4 h4 23) d4 hxg3

... als ob der Oberbilker Freak das geahnt hätte – zieht der Bauer nicht vor ...

24) hxg3 Th1+ 25) Lxh1 0-0-0

... zu Kettensäge dessen Leidwesen war beim Flankenangriff alles gedeckt ... plötzlich schaltet er auf Zentralspiel um ... Kongo spielt vorsichtig den König aus dem vorigen Schach und deckt h1 ab ... solche Züge verraten den großen Geisterschachmeister ...

26) Kd2 e5 27) d5 Le6

... hier wird ab sofort eine Guillotine für Hermes aufgestellt ... weitere Auskünfte gibt das ‚höchste Wesen‘ ...

28) dxe6 fxe6 29) Lg2 e4 30) Sd5

... ab hier braucht das höchste Wesen nicht mehr eingreifen ...

30) ... e3+

... die Verwirrtaktik - immer mit einem Stein geht Kettensäge mutig vor ...

31) Dxe3 De5 32) Df2

... die Dame fährt im Karussell immer auf den Feldern e3-f4-f2 herum ... wobei f2 das Ausruhfeld ist ... ganz zum Schluss geht es zurück zum ersten Zug Dd2 ... eine Rundreise – aber was wie ein Kreis aussieht, ist in Wirklichkeit eine Schlinge ...

32) ... Tf8 33) Sdb6+

... doppelt gedeckt ... ein Zug ins Blaue ... und wird eine Einleitung zum Spiel auf der Damenseite ...

33) ... Kd8 34) a4 axb6

... wenn 33) ... Kd7 im vorigen Zug nicht geht und 34) ... Kd8 gespielt werden muss ...

35) Sxb6 Kc7 36) a5 Tf3

... ein Ersatzzug ... 36) ... Kxb6 ging nicht – und wenn doch so wäre der Stein vorher von b6 weggegangen ... an diesem Versuch erkennt man das Kettensäge im Geisterschach noch nicht so ganz erfahren ist ...

37) Sd5+ Kb8 38) Sc3

... ein überraschender vorsichtiger Rückzug ...

38) ... g5

... Kettensäge besinnt sich auf seinen Witz und lässt ein mächtiges Spiel auf der Königseite vom Stapel ... Kongo kann ruhig seinen Plan auf der Damenseite verfolgen ... unangenehm ist nur das Schach dabei, dass verrät wo der schwarze König sich befindet ...

39) a6 g4 40) a7+ Kc7 41) a8D Dh8

... für einen Zug ist die Königstellung bekannt ... raffiniert deckt Kettensäge ein mögliches Dd8++ wenn ein Turm auf der für Schwarz offenen d-Linie dieses Feld bestreicht ... herauslaufen ins freie Feld möchte Säge nicht ... im nächsten Zug wo die Königsposition nicht mehr klar ist, soll die Dame Feld d8 wieder verlassen ... großartig gespielt ...

42) Daa7

... Kongo sucht derweil den König ...

42) ... Dh2 43) Sb5+ Kd8

... man muss es nicht wissen das die Dame vorhin gezogen hat ... man muss es riechen ...

44) Ta6

... vielleicht wunderte sich Kongo das er kein Schach trifft ...

44) ... Txx3

... der Höhepunkt des Planes von Kettensäge ... nun wird es auch für den weißen König brenzlig ... in Anbetracht dessen spielt Kongo die Dame Karussell und vermutet oder hofft, dass der schwarze König über die e-Linie entwischen könnte ...

45) De3 Txx2+ 46) Kd3 Tg1

... die Verfolgung des Königs gestaltet sich schwierig ...

47) Dxb7

... räumt langsam ab ... wenn der schwarze König auf c8 steht, ist das keine Gefahr ... Weiß hat noch eine Dame 47) ... Kb7 48) Da7+ Kc8 49) Dc7+ - wenn nur nicht Dh2 Feld c7 bestreichen würde ...

47) ... Td1+

... der Höhepunkt ... beide Könige in höchster Gefahr ...

48) Dd2

... möchte eine schwarze Figur loswerden ... dafür gibt Kongo eine Dame – hat noch Eine ... es folgt ein rohes erwachen ...

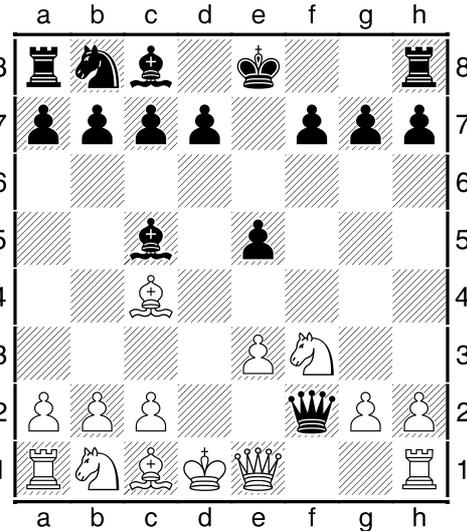
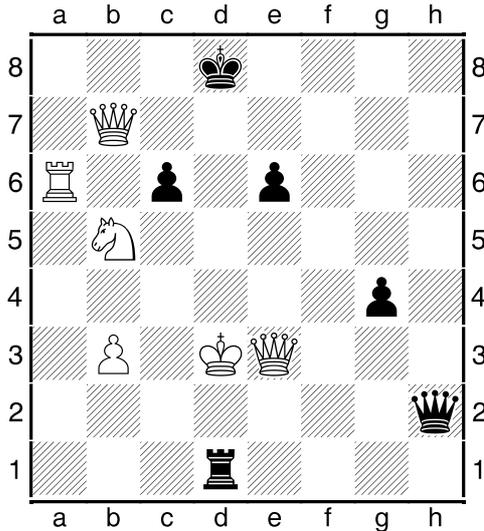
48) ... Dxd2 49) Kc4 Dd4+ 50) Sxd4

... zwingend gibt Kettensäge die Dame zurück ... nachdem Kongo alle Königzüge ausprobiert hat „das ist Matt?!“ ...

50) ... Txd4+ 51) Kxd4 g3

... der Hoffnungsbauer in Reserve ...

52) Ta8++



... Wiederkehr der wilden Falltür Zeiten

...



... *horrible dungeon* (*entsetzliches Verlies*) *Partie* ...

schrecklicher Sven - Falltür ...

1) e3

... den Doppelschritt eines Bauer am Anfang ,wagt' kein Freak ...

1) ... Sf6 2) De2

... in bewährter Manier werden Majestät und Reine umgestellt ... variiert zur Aufstellung der Partie mit 2nd Hand Sowjet ...

2) ... Sd5

... Falltür auf dem Weg zur Dame ...

3) Kd1 Sxe3+ 4) dxe3

... so nicht bei schrecklicher Sven ...

4) ... e5 5) De1

... wie ,immer' bei schrecklicher Sven mit Vorausschau gespielt ... das Schach vorhin ließ wenig Möglichkeiten wohin die weiße Reine vorher gezogen haben könnte ... so wird sie weggestellt - und die Umgruppierung von König und Dame vollendet ...

5) ... Lc5 6) Lc4 Dh4

... während schrecklicher Sven Stil gemäß entwickelt, hat Falltür von Angriffsversuchen noch nicht genug und probiert es ein zweites Mal - wie in wildesten Falltür-Zeiten ...

7) Sf3 Dxf2

8) Dxf2

... mit Be3 im Rücken und Sg8 musste der Springer auf e3 sein ... leichten Herzens von schrecklicher Sven genommen ...

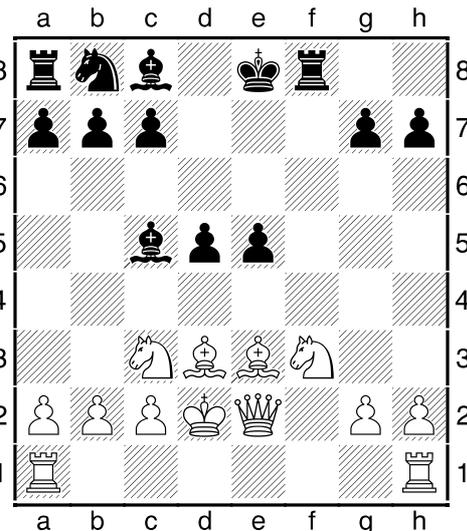
8) ... f5

... will e3 erstürmen ... Falltür merkt schon, das schrecklicher Sven nicht auf Angriff spielt ... es wird entwickelt und Felder wo was verraten wurde werden verlassen ...

9) Sc3 f4 10) De2

... systemgemäß 10) De1 ...

10) ... fxe3 11) Lxe3 Tf8 12) Ld3 d5



... schrecklicher Svens Ästhetik ...

13) Kd2

... eine kuriose Versammlung der weißen Figuren in Symmetrie ...

... Falltür wird nun auch ruhiger ...
entwickelt sich erstmal zu Ende ...

... während schrecklicher Sven den König
auf der Damenseite verstecken will ...

... es folgt nun ein ruhigerer Abschnitt
nach dem stürmischen Beginn ...

13) ... Sc6 14) Tae1 Le6 15) Kc1 0-0-0

... beide Seite stehen auf Säbelspitze
Abstand in Erwartung ... nun geht es los ...

... mit dem nächsten Zug folgt schrecklicher
Sven einem Lieblingsplan ... auf f6 eine
Figur wegräumen ... nur hat er vergessen
das es Sg8 nicht mehr sein kann ...

... mit Unterstützung des Läufers geht
Falltür auf Punkt e3 los ... seltsam hat
schrecklicher Sven diesen vorher nicht
geräumt ...

16) Se4 d4 17) Sf6

... ein Schlag ins Leere ... die sind viel
schwerer anzuhalten, weil die Aufprall
Abbremsung fehlt ...

17) ... dxe3 18) Sd5

... Richtung e3 – und es klappt ... diesmal
ist der Sprung ins Leere mit Vergnügen ...

18) ... Sd4

... hier kommt es auf das Stellungsgefühl
an, was man zieht ...

19) Sxe3 Sxf3 20) gxf3 Lg4

... nun spielt Falltür mehr mit Deckung
wenn was genommen werden soll ...

... schrecklicher Sven hält einmal Deckung
für ausreichend ... startet eine unerwartete
Rakete ...

21) h4 Lxf3 22) Dxf3

... bisher war einmal decken ausreichend
... nun lernt schrecklicher Sven eine neue
Komponente kennen ...

22) ... Txf3 23) h5

... besteht auf der Rakete ... dieser Bauer
soll unterstützt werden ... durch die
Kenntnis der offenen Linie baut Falltür
dort sein Spiel auf ...

23) ... Tf2 24) Tef1

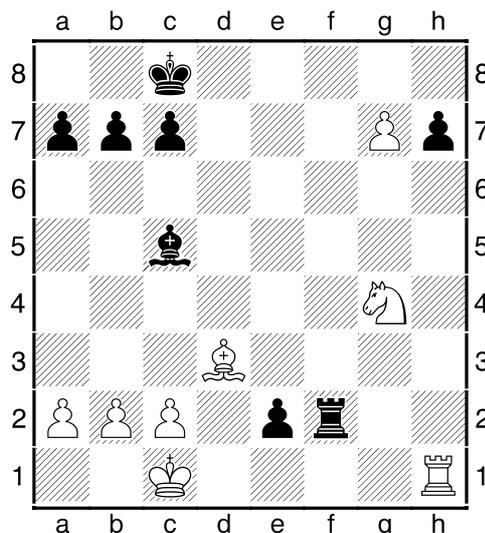
... warum – einzig die Glückskäfer
könnten bestochen sein ...

24) ... Tdf8 25) Txf2

... der Weg nach f7 ist versperrt ... also
anders den Turm auf der f-Linie ...

25) ... Txf2

... wie oft zu sehen verschärft sich das
Spiel nach einem Turmtausch ...



... beide vor der Umwandlung ...

26) Sg4 e4

... nun startet auch die schwarze Rakete ...
es folgt Frei-Bauer mit Frei-Bauer ...

27) h6

... da Schwarz sowieso weggezogen hat
verzichtet schrecklicher Sven Feld f2 zu
besuchen ... und Falltür riecht das ...

27) ... e3 28) hxg7 e2

... die Frei-Bauern beide vor der
Umwandlung ... wobei Schwarz in der
Nähe des Königs dazu ist ... und das wird
schrecklicher Sven zum Verhängnis – als
Falltür mit Akkuratessie die Umwandlung
durchführt ...

29) Txf7 Tf1+ 30) Kd2 e1D++



KongIna - Raffzahn

1) d3 Sc6 2) Lg5 Sb4

... hier fällt auf das der Springer gar nicht
in Richtung d1 geht ... dennoch machte
Raffzahn diesen Zug ... und wurde vom
nächten weißen Zug überrascht ...

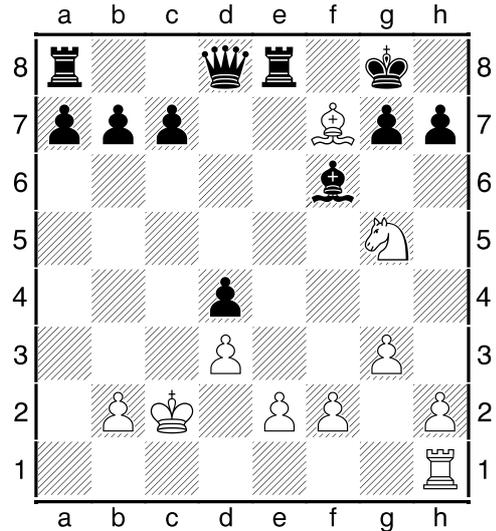
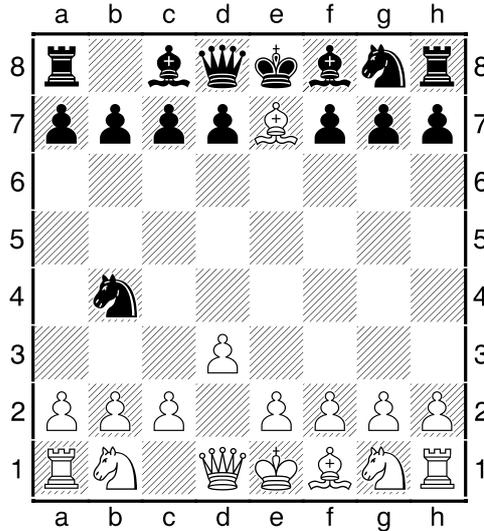
3) Lxe7

3) ... Sxe7 4) Dd2

... von Entwicklung, Zentrum oder Raum
hält KongIna nix ... während Raffzahn
Punkt f7 schon nach dem Schock gerade
...

4) ... d5 5) Dg5 Le6 6) Sf3 d4

... lugt nach a2 und spekuliert das Le6 freie Bahn hat ...



... keine Ruhe für Raffzahn ...

7) Dxe7

... im Kamikaze Stil ... jetzt ist Raffzahn mit Harakiri an der Reihe ...

7) ... Lxe7 8) Sg5

... wer sagt Falltür wäre ein Assassin (Meuchelmörder), die/der kennt KongIna nicht ...

8) ... Lf6 9) g3 Sxa2 10) Txa2 Lxa2

... so hat sich der ‚so geht es nicht‘ Zug 2) ... Sb4 bewährt ...

11) Kd2

... die lange Rochade hat Weiß nicht ... und die kurze Rochade soll Weiß denken ... so geht KongIna doch auf die Damenseite ...

11) ... Lxb1 12) Lh3 Lxc2 13) Kxc2 0-0

14) Le6 Te8

... erst wird Punkt f7 viel gedeckt ... nun verlassen alle Figuren den Punkt ... nun folgt der Einschlag – der nach Kongo nun „richtig gut“ ist ...

15) Lxf7+

... Raffzahn dachte unterdessen das ein Bauer auf f7 auftauchte – gedeckt durch den Läufer nachdem 15) ... Kxf7 nicht erlaubt wurde von Hermes ... eventuellen Vorbeugungen für Umwandlungen stellt sich der König vor den ‚Bauer‘ ... riskiert verlassen von Punkt h7 ...

15) ... Kf8 16) Se6+ Txe6

... 16) ... Txe7 wurde versucht auf ein imaginäres (in der Vorstellung) Bauernschach ...

17) Lxe6 De7

... um zur Not auf f7 die Kette sprengen zu können ...

18) Ta1 Dxe6

... das dies der Läufer war ... das Glücksgefühl war enorm bei Raffzahn ...

19) Txa7

... da scheppert es wieder ...

19) ... Txa7

... wenn dort ein gedeckter Frei-Bauer steht, Pech gehabt ...

20) h4 Ta8

... anti Bauernumwandlung ...

... endlich kann Raffzahn etwas ausruhen ... KongIna hat keine Figuren mehr ...

21) Kd2 Df7

... der imaginäre Bauer wird nun auch beseitigt ... danach versucht sich Schwarz einen Bauern zur Dame zu führen ... KongIna nicht mehr so forsch mit den Bauern spielt zögerlich weiter ...

22) b3 c5 23) b4 c4 24) b5 c3+

... Glücksschach ... nun ist klar wo der Monarch steht ...

25) Kc2 Ta2+ 26) Kd1 Db3+ 27) Ke1 Db1++



Schweißhand - 2nd Hand Sowjet

1) e3

... hat gesehen wie manche spielen – und ahmt nach ...

2) ... e5

... wie in der Partie mit schrecklicher Sven ... 2nd hand Sowjet geht direkt ran ... nicht mehr wie dort mit der Dame ... aber es gibt noch andere Steine die f2 erstürmen können ...

2) d3 d5 3) De2 Lc5 4) Kd1

... Appetit in schrecklicher Sven ...

4) ... Sf6 5) Sf3 Sg4 6) Sbd2 Sxf2+ 7) Dxf2 Lg4

... langjährige Geister-Aktive hätten wohl 7) ... d4 versucht auf Punkt e3 ...

8) De2

... der professionelle Geisterschach Neuling zieht sofort den Stein weg ...

8) ... Sc6 9) h3 Dg5 10) g3 Sd4

... nach einigen Vorbereitungszügen versucht 2nd hand Sowjet wieder was ... mutig geht der Oberbilker Experte ins Zentrum mit einer Figur ... und stößt in die Luft ...

11) hxg4

... im vorigen Zug war wohl der raumgreifende Flankenstoß 10) g4 versucht ... als das nicht ging – da wusste Schweißhand – da steht was ...

11) ... h5

... mit der Dame traut 2nd Hand Sowjet sich nicht zu nehmen ... so will er Punkt g4 anders zermahlen ...

12) gxh5

... Schweißhand wollte den Bauer von g4 wegbringen ... nach vorne ging nicht ... zum Glück hat 2nd Hand Sowjet eine Schlagmöglichkeit geboten ...

12) ... Txx5 13) Lg2

... echt Schweißhand ... 13) Txx5 traut sich der Meister von der vorsichtigen Gestalt nicht ... so wird der Turm gedeckt ...

13) ... 0-0-0 14) Se4

... irgendwann muss auch mal Einer von Schweißhand dessen Steinen über die dritte Reihe kommen ... und zwar wenn er nicht weis ob da was steht ...

14) ... Tdh8

... Entwicklung beendet ... das geht leichter als bei Weiß, denn – es sind zwei Figuren weniger ...

15) b3

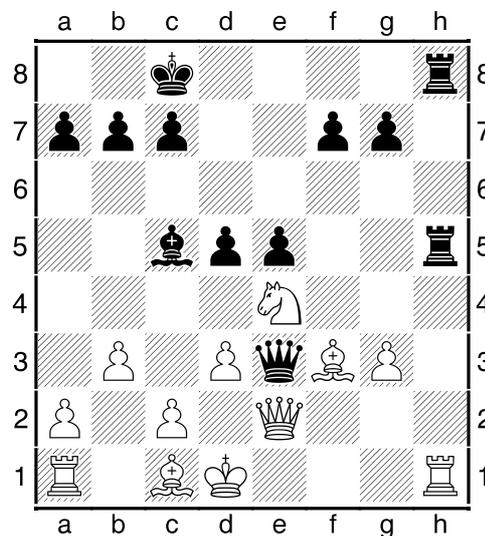
... 14) Se4 war nur Strohfeuer ... jetzt geht es wieder mit dem klein-klein los ...

15) ... Sxf3

... nun macht 2nd Hand Sowjet wieder los ... riskant mit Figuren zu schlagen ohne Hilfe der Bauern ...

16) Lxf3 Dxe3

... mit der Dame mutig einfach ins Zentrum rein gehen ... mutiger geht es nimmer ...



... Assassin of KongIna ...

17) Lxe3 d4

... etwas spät ... so lehrt es nicht die Schachschule ... wenn 2nd Hand Sowjet gesagt hätte „beim reinschlagen auf e3 habe ich schon Magenschmerzen gehabt“ ... tja – etwas spät – Kopfschmerzen wären angebracht gewesen ...

18) Ld2 f5

... Bd4 darf nicht weiter ... weder vor noch seitlich ... die Bauernwalze soll es richten ...

19) Sg5 Le7 20) Kc1 g6

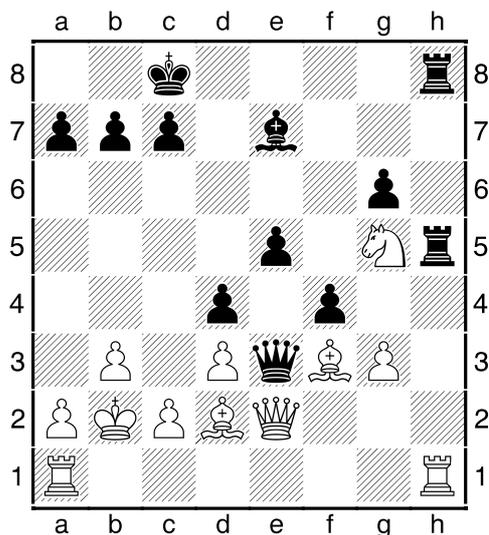
... spielt auf aktives Spiel ... dabei wird der Bauer auf g5 blockiert – so bleibt er auf der Kurzstrecke stecken ... so gibt es klein-klein zu bewundern ...

21) Kb2 f4

... nun zeigt sich der Plan ... dem g-Bauer soll der Weg gewiesen werden ... aus dem

bisherigen Spiel weis 2nd Hand Sowjet das der f-Bauer und der h-Bauer sowie auch der e-Bauer nicht mehr auf dem Brett sind ...

... hastig wird nicht auf g5 Material gesucht, sondern Punkt g5 künstlich isoliert ... um dann ohne Deckung sich dort bedienen zu können ...



22) Tae1 Lxg5 23) Lc3

... wenn man 23) Lxg5 nicht darf ... geht man irgendwo anders hin ... irgendwo wo es gedeckt ist ...

23) ... Lh4 24) Th2 g5 25) Teh1 g4

... ungestört konnte 2nd Hand Sowjet sich entfalten ...

26) Txb4

... weiter kommt der Turm nicht vor mit dem schlagen ... nun folgt eine kuriose pikfeine Schlagfolge ...

26) ... fxg3 27) Txb4 Th4

... verwirrt von der vorigen Schlagfolge ... das von h4 nach g4 genommen wurde, war nahe liegend ... Läufer oder Dame hätten wahrscheinlich Schach gesagt – nur wenn ein weißer Stein dazwischen stehen würde, nicht ...

28) Tg1 Th1 29) T4xg3

... Schweißhand nimmt nur wenn eine Überdeckung da ist ... das Erstaunen über den Spielverlauf ist noch nicht vorüber bei 2nd Hand Sowjet ... sonst hätte er den Bauern weggespielt 28) ... g2 ...

29) ... T1h2 30) Tg6

... was der Turm da sucht – wer weis es ... es soll wohl jedes Feld abgegrast werden ...

... 2nd Hand Sowjet kann nur hinhalten – und hat im 31ten Zug Pech ...

30) ... Tf8 31) Tg7 Tg8 32) Txb8+ Kd7 33) T1g7+ Kd6 34) Lg4

... jetzt geht es los mit dem Mattnetz ... das dürfte klein-klein werden ...

34) ... Th8 35) Ld2 c5 36) Lf4 Kc6 37) Txb8

... bei der Partie schrecklicher Sven – Falltür waren die Glückskäfer bestochen ... hier kommt dazu ein vierblättriges Kleeblatt, ein Hufeisen und ein Marienkäfer ... der Schornsteinfeger ist Schweißhand dann selber ...

37) ... b5 38) Thh7 Kb6 39) Td7

... und nun wird die siebte Reihe bestrichen ob sich da noch ein Bauer befindet ...

39) ... Ka5 40) Tc7 Kb4 41) Tb7 a5 42) Ta7 a4

... der König darf nicht mehr ... noch ist es nicht Patt ...

43) Th6

... und jetzt muss die sechste Reihe dran glauben mit den Bauern ... durch das nächste Schach und das nicht herauszunehmen mögliche des Bauern durch Kb2 kommt es leider nicht mehr dazu, die Reihe abzugrasen ...

43) ... a3+ 44) Kb1 Kc3 45) Ld2++



Falltür – Raffzahn

1) e4

... der erste – und einzige – Doppelschritt eines Eröffnungsbauern im Turnier für chaotischen Irrsinn ...

1) ... e6 2) Lc4 Sh6 3) Dh5 b6 4) Dxf7+ Sxf7

... kennt Falltür – und Falltür enttäuschte nicht das in ihn gebrachte Vertrauen ...

5) Sf3 Sg5

... rechnete mit einem Springer zur Unterstützung der Dame auf f7 ...

6) Lb3 De7

... typische Raffzahn Angst ...

7) d4

... wie in der Partie mit schrecklicher Sven ist Falltür forsch ... und landet gleich einen Glückstreffer ...

7) ... Lb7 8) Sxg5

... eigentlich sollte wohl mit Lb3 – Sf7 vorbereitet werden ...

8) ... Dxc5 9) Lxg5 Lxe4

... mutig ist Raffzahn ... zweimal nehmen ohne Deckung ...

... nachdem 9) ... Lxg2 nicht ging – wurde nun bei e4 angehalten ... damit ist Materialausgleich hergestellt ...

10) Le3 Lc6

... routiniert ...

... nun entwickelt Falltür erstmal und beginnt dann ein allgemeines Vorpreschen auf der Königseite ... während Raffzahn auf ein verborgenes Spiel auf Bb2 in Blaue spekuliert (gewagter Versuch) ...

11) Sd2 Le7 12) 0-0-0 a5 13) f4 a4 14)

h3 a3 15) g4 Lf6 16) d5 axb2+ 17) Kb1

... Weiß durfte durch den letzten Zug nicht zurück nehmen ... und nun hat Schwarz bei der Hoffnung auf Ba2 noch einen Glückstreffer auf d5 ...

17) ... Lxd5 18) Sc4 Txa2

... den Schwarz zurück gibt durch dieses nehmen ...

19) Lxa2 Lxc4

... berührt – geführt ... auf a2 nehmen ging nicht ... so wurde eben genommen was dazwischen steht ... im Mutig-Stil – oder chaotisch Irrsinnig - ...

20) Lxc4 Ke7

... während bisher Raffzahn freigiebig agierte, ändert sich nun deren Stil ... es folgt eine Positionsspiel Phase ... erst mit Blick auf Bb2 ... als dieser dann verschwunden ist auf einen Stützpunkt ...

... Falltür massiert derweil in der Mitte ... sucht dann nach Steinen die irgendwo rum stehen für die d-Linie ... als das eruiert (ermittelt) wurde, soll das Spiel auf der d-Linie begonnen werden ...

21) Td4 Sc6 22) Thd1 Sb4 23) f5

... alles akkurat für die d-Linie ... wo steht der schwarze d-Bauer – und wird er gedeckt durch einen anderen Bauern ...

23) ... c5 24) Lf4 Sa2 25) Kxb2

... das ging hier ... nach Nachfrage darauf stellte Raffzahn das Spiel um ...

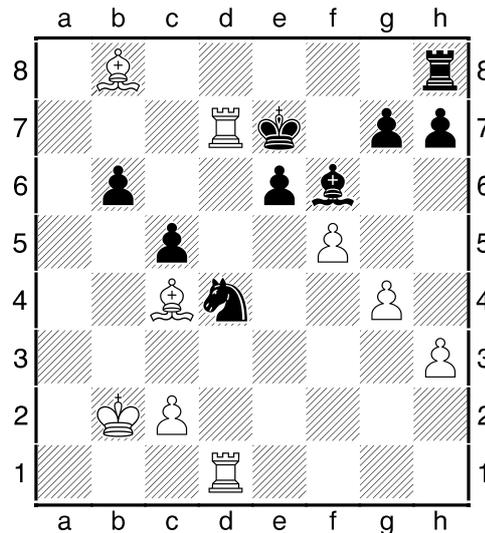
25) ... Sc3 26) Lb8

... auf c7 und d6 stehen die Bauern nicht ...

26) ... Sb5 27) Td6(+)

... hier sollte Hermes Kettensäge kurzzeitig auf die Streckbank gelegt werden ... die Guillotine ist anderweitig beschäftigt ...

27) ... Sd4



28) Txd7+

... eigentlich ein Zug im vorigen Zug ... nach der Läuferbestreichung war es unwahrscheinlich das der d-Bauer im nächsten Zug einen Schritt nach d6 machte ... entweder d7 oder d5 waren dessen Felder ... nun hat der herumirrende Springer die Turmverbindung zersplittert ...

28) ... Kxd7 29) Lxe6+

... den wollte Raffzahn eigentlich auch noch nehmen ... das wäre ein bisschen zuviel des Chaotischen gewesen ... zur e-Linie mochte Raffzahn dann nicht ... so ging es zur c-Linie – und hoffte das dort die Läufer den Monarchen nicht unangenehm belästigen ...

29) ... Kc6 30) Td3

... Falltür konsolidiert sich arglos ... während Raffzahn einen Bauer auf e6 vermutet mit der Deckung des Läufers und diese loswerden will ... zwar ist es umgekehrt – der Bauer deckt den Läufer – aber dies führt auf dasselbe hinaus ... während Falltür die Deckung auf e6 für ausreichend hält ...

30) ... Te8 31) Lf4 Sxe6(+) 32) fxe6

... langsam muss die Streckbank mal angezogen werden ...

32) ... Txe6 33) c4 h6

... ein Zug der Frei-Bauer-Bildung erschweren soll ... damit nicht plötzlich gxh7 oder hxg7 geht ... gleich geht der Turm auf ein gedecktes Feld – nur leider ein schwarzes Feld – der Läuferfarbe ... danach soll der Mehrbauer als einziger gefundener Spielplan auf der Damenseite vorgespield werden ... wenn Falltür nicht eine Überraschung – trotz der Vorbeuge statt Nachsorge – bereit hält ... doch der Matador wartet ab ...

34) Kb3 Td6 35) Le5 b5 36) Ld4 bxc4+

... das ahnte Raffzahn weil es vorher schon zweimal hieß 'geht nicht' ... sogar der vorsichtige Test c5-c4 wurde ausgelassen – sonst hätte ein anderer Zug folgen müssen ... die Freude so schnell einen Frei-Bauer zu bekommen – und nicht erst eine Mehrheit langsam vorzuspielen – war groß

...

37) Kxc4 Txd4+

... ein Glückstreffer ... sehr überraschend

...

38) Txd4 Lxd4

... wegen eventuelles gxf6 auszuschalten

...

... nun wollte Raffzahn die beiden letzten Bauern mit dem König bespielen ... mit ein paar weißen Königsblockierungen ging es dorthin ...

39) Kd3 Kd5 40) g5 Ke5

... e4 war geblockt ...

41) g6 Kf5 42) h4 Kg4 43) h5 Kg5

... damit ist klar, dass nicht erst 42) ... Kg5 mit 'geht nicht' ausprobiert wurde ...

44) Kc4 Kxh5 45) Kd5 Kxg6

... die Bauernsuche beendet ... nun folgt die Damensuche ...

46) Ke4 Kg5 47) Kf3 Kf5 48) Kg3 Kg5

... Falltür lässt den schwarzen Monarchen nicht nach vorne ... so sollen es die Bauern schaffen ...

49) Kh3 h5 50) Kg3 h4+ 51) Kh3 Kh5

52) Kh2 g5 53) Kh3 g4+ 54) Kg2 h3+

55) Kh1 Kh4 56) Kh2 Lh8

... anti Patt ...

57) Kh1 g3 58) Kg1 g2 59) Kh2 Le5+

... ohne den Bishop geht es doch nicht ... Glück das der König zufällig nicht auf g1 steht ...

60) Kg1 Lh8

... es muss aber ohne ihn gehen ...

61) Kh2 c4 62) Kg1 c3 63) Kh2 c2 64)

Kg1 Kg4 65) Kh2 Kf3 66) Kg1 Ke2 67)

Kh2 Kf2 68) Kxh3 g1D 69) Kh4 c1D

70) Kh3 Dc6 71) Kh4 Dch1++



Kongo – Schweißhand

1) Sf3 e6 2) e3 d6 3) Lc4 Le7 4) d4

... nachdem es zuerst so aussah, verzichtet Kongo auf sein geliebtes hochgeistiges Flankenspiel ...

... Schweißhand bleibt sich treu ... besonders der nächste Zug – gegen Df7 ... dabei hätte er ein Fluchtfeld auf d7 ...

4) ... g6 5) d5 Sf6 6) dxe6

... Kongo spielt nicht gerade auf komplizierte Stellung ... 6) e4 auf Festigung des Raumes ...

6) ... fxe6 7) Ld2 b6 8) Ld3 a5 9) Sg5

... das ist der Sinn von 8) Ld3 ... umso erstaunlicher, dass der Urlaubsstrategie nicht 11) Lxg6 versucht ...

9) ... Ld7 10) Sxh7 Sxh7 11) e4

... spielt das Ganze als strategische Figurengabe ... vielleicht war dies sogar schon bei 6) dxe6 impliziert (mitgemeint) ... Kongo will den aufgeweichten Verteidigungswall auf der Königseite mit den Bauern angehen ... dabei hofft der Meisterstrategie wahrscheinlich auf das berühmte Schweißhand klein-klein ...

11) ... Sf6 12) e5 Sc6 13) h4 dxe5

... stört etwas die weiße Konfiguration (bestimmte Stellung) ... vom Hauptstoß lässt sich Kongo nicht beirren – führt ihn bald weiter ...

14) De2

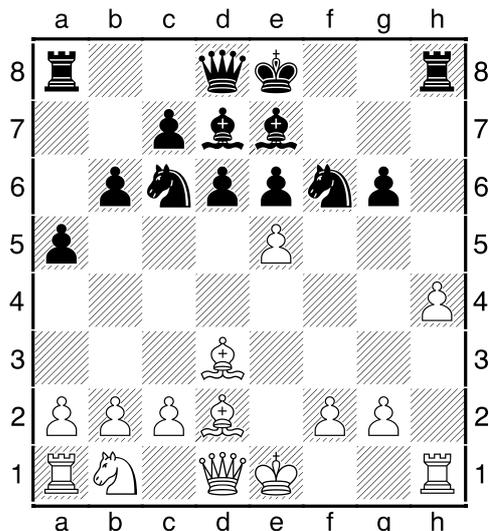
... klar erkennt Kongo den nächsten Zug ... Schweißhand spielt einen verratenen Stein weg ... dabei diesmal war dieser Stein gedeckt und hätte mal eine Variation vertragen ...

14) ... e4 15) Lxe4 Sxe4 16) Dxe4 Ld6

... Einleitung zur Königsflucht ...

17) Dd3 De7 18) h5 0-0-0- 19) Sc3

... wartet auf g6 bis Th1 überdeckt ist ...



... Kongos Plan ...

19) ... Tdf8

... das scheint ein Räumungszug für die Dame zu sein ...

20) 0-0-0 e5 21) hxg6 Dd8

... es ist schwer etwas zu raten, was Schwarz sonst ziehen könnte ... Schweißhand macht einen Stil gemäßen Zug ...

22) g7 Tfg8 23) gxh8D

... die weiße Strategie war ein voller Erfolg ...

23) ... Txf8 24) Txf8 Dxf8 25) Le3

... nun wäre im Sinne der vorigen weißen Strategie den g-Bauer nach vorne zu werfen - Oberbilk Schach - zur Überraschung macht Kongo davon momentan keinen Gebrauch ... traut der Strategie offenbar nicht zu, das es noch einmal so reibungslos klappen könnte ... gruppiert nun erstmal um ... aus gesicherter Deckung geht oder wagt sich Schweißhand hervor ... merkt das er etwas machen sollte, wenn er nicht eingedrückt werden möchte ...

25) ... Dd8 26) Dd2 Sd4 27) Lxd4

... bei der Umgruppierung zufällig erwischt Kongo einen Springer ... so verändert sich zufällig das allgemeine Bild ...

27) ... exd4 28) Sb5

... glaubt wohl an einen durch Bauer gedeckten Bauer ... Nachwirkung der eigenen Strategie wäre das - Bauer vor ...

28) ... d3

... 28) ... c5 würde den Bauern decken ... dafür Ld6 entblößen ... das ,kann' Schweißhand keinesfalls zulassen ...

29) Sd4

... wenn Kongo dort nix schlägt, kann Schweißhand nicht wissen, dass er dort steht ... Schweißhand verabschiedet sich mit Erleichterung von seinem gefährdeten (exponierten) Bauern ...

29) ... dxc2 30) Sxc2 Lf5 31) Dc3

... beide Könige stehen sehr sicher ... so gibt es keine Hinweise durch Schachs wo sie stehen ... und darauf eine Strategie zu entwickeln ...

31) ... Lxc2

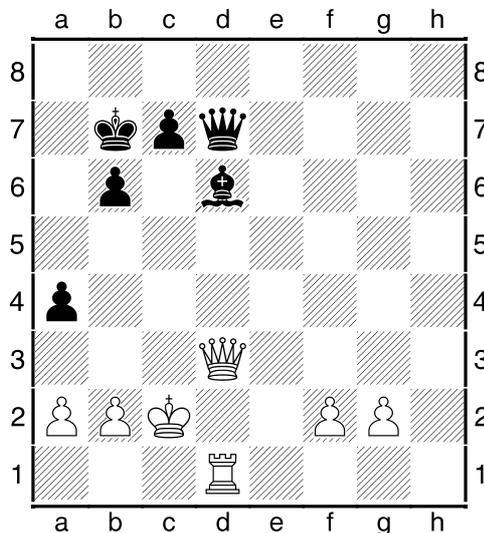
... der gleiche Gedankengang wie bei Kongo im 29ten Zug ... nur das Ergebnis ist anders ... Figur genommen- erkannt - zurück genommen ...

32) Dxc2

... die Endspiellage weis Schweißhand ist kompliziert, da Kongo einen Bauern auf der Königseite vortreiben kann ... so versucht er die Damenseite zu erschüttern ... doch Kongo denkt weiter gar nicht daran einem Frei-Bauer vorzuspielen ... bringt dafür ein hintergründiges Figurenopfer ...

32) ... Kb7 33) Dd3 Dd7

... Schweißhand wäre nicht Schweißhand wenn er Feld a4 nicht überdecken würde ...



34) Kc2 a4 35) Dxd6

... da ist es ...

35) ... cxd6 36) Txd6

... bei allen anderen wäre das gegangen ohne das Schwarz dies überdeckt hätte – nur nicht bei Schweißhand ...

... nun gilt es die Bauern zu suchen ... ein schwieriges Unterfangen ...

36) ... Dxd6 37) g4

.. nun doch die Bauern ... wo wenig Anderes übrig ist ... Schweißhand entscheidet sich für den Plan selbst einen Bauer frei zu machen ... verbindet dies dabei nicht, die Dame auf die weißen Bauern zu jagen ... eine andere Strategie war den König nach g7 zu stellen als aus den bisherigen Bauerntäuschen die Position, wo die Frei-Bauern vorbei müssen ...

37) ... Dc6+

... das erste Schach der Partie ... aber ohne Bewandtnis ... der König hat zu viele Möglichkeiten ...

38) Kd3 b5 39) Kd4 b4 40) f4

... einen Bauer umzuwandeln denkt Kongo, Schweißhand grast dann einfach die Basislinie ab – etwa von h8 nach a8 und nach ‚geht nicht‘ nach b8 und so lange, bis die Dame auf die andere Dame trifft ... so sollen sich die Bauern unterstützen ... Kongo weis nicht wo der schwarze König steht, so hilft er auch mit dem König nach ...

40) ... Kb6

... 40) ... b3 oder 40) ... a3 ... um zu sehen wo die weißen Bauern genau stehen und dann mit der Dame dran zu gehen ... Schweißhand plant einen phantastischen Bauerndurchbruch ...

41) f5 Kb5 42) Ke5 Dc8 43) g5 b3 44) g6 Dc2 45) g7 a3

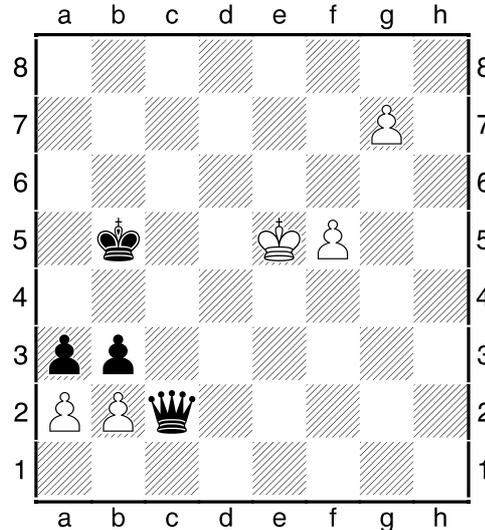
... diese kuriose geniale Stellung plante Schweißhand ...

46) g8D

... fasst sich ein Herz ... wenn Schweißhand jetzt abgrast ... hofft das der vorsichtige Nachziehende seiner feurigen Spielweise glaubt ...

46) ... Dxb2(+)

... diesmal muss für schrecklicher Sven in den Keller gegangen werden – die Daumenschrauben angelegt werden ...



... Kreuzhebel ...

47) Dxb3+

... eine weiter kuriose Position der sich wechselseitig deckenden gegenüber stehenden Damen ... wer hat dies schon mal gesehen ...

47) ... Dxb3 48) axb3 a2 49) f6 a1D+ 50) Ke6 Da8 51) f7 Dc8+

... Schweißhand sieht hier Geister ... denn sonst hätte er sich auf die beim 48ten Zug erfahrene Stellung von Bb3 gestürzt ... und für den letzten Bauern bei der Umwandlung per abgrasen das Brett kahl gefressen ... auch später war ein Weg dorthin möglich ... doch der Meister findet den Bauern nicht ...

52) Ke7 Dc4

... behält die Dame ... wie soll Weiß an die beweglichste aller Figuren herankommen ... immerhin kann sie den letzten Bauern unterstützen und dann vielleicht mit zwei Damen ... ein Dauerschach ist bei den vielen Fluchtmöglichkeiten des König quasi genauso unmöglich wie Damentausch zu erreichen ...

53) f8D Db4+ 54) Kf7 Dc4+ 55) Kg7 Db4 56) Dxb4+

... wie Kongo erraten konnte, dass Schweißhand genau dorthin die Dame stellte, ist der gesamten Geisterschach Korona ein Rätsel ...

56) ... Kxb4 57) Kf6 Kc5

... nun geht es in die letzte Runde – und es wird eine Marathon Partie daraus ... Schweißhand fällt weiter nicht ein wo der Bauer steht ... und auch nicht wo er ungefähr stehen könnte und sich so davor zu versuchen zu stellen ... geht in eine Ecke wo Kongo ihn dann finden soll ... Hoffnung auf die fünfzig Züge Regel, die nach der Umwandlung zur Dame beginnt ...

58) Kf5 Kd6 59) Ke4 Ke7 60) Kd3 Ke6 61) Kc2 Kf7 62) Kc3 Kg7 63) Kc4 Kh8 64) b4 Kh7 65) Kc5 Kh8 66) Kc6 Kh7 67) b5 Kh8 68) b6 Kh7 69) Kc7 Kh8 70) b7 Kh7 71) b8D

... zu Schweißhand dessen Glück wandelt Weiß zufällig nicht um, wenn der schwarze König nicht auf der achten Reihe steht ... denn dann wäre der König nach danach Db6 auf zwei Reihen limitiert worden ...

71) ... Kg6 72) Db6+ Kf5 73) Dc6 Kf4 74) Dd6+ Ke4 75) Kc6 Kf5 76) Dd5+ Kf4 77) Kc5 Ke3 78) Dd4+ Kf3 79) Kc4 Ke2 80) Kb5 Kf3 81) Kb4 Kg3 82) Kb3 Kf3 83) Kb2 Ke2 84) Kb3 Kf3 85) Kb4 Ke2 86) Kb5 Kf3 87) Kb6

... sucht ein Gebiet mit a4-d4-d8-a8 ab nach dem König, wo er nach dem Spielverlauf sich nicht verstecken konnte ...

87) ... Ke2 88) Kb7 Kf3 89) Kc7 Ke2 90) Kd7 Kf3 91) Kc6 Ke2 92) Kc5 Kf3 93) Kc4 Ke2 94) Kc3 Kf3 95) Kd2 Kg2 96) Ke2 Kg3 97) Kf1 Kf3 98) Ke1 Kg2 99) De4+ Kg3 100) Kf1 Kh3 101) Dg2+ Kh4 102) Kf2 Kh5 103) Kf3 Kh6 104) Dg4 Kh7 105) Kf4 Kh6 106) Dg5+ Kh7 107) Kf5 Kh8 108) Kf6 Kh7 109) Dg7++



Raffzahn – Kongo

1) Sf3 d6 2) g3 Sc6 3) c4

... das typische variable Eröffnungsspiel von Raffzahn ...

3) ... Lf5 4) d4 Lg6

... alle Wege nach f2 sind zu ... Kongo deckt Punkt f7 direkt ... erstmal wird sich

ruhig entwickelt ... dann folgt ein typischer Flankenstoß von Raffzahn ... und Kongo spielt – ebenfalls typisch – langsam im Zentrum vor ...

5) Ld2 Sf6 6) Dc1 Dc8

...beide entziehen die Damen gefürchteten Springergabeln ...

7) h4 e6 8) Lg2 d5 9) h5 Sxd4

... ein Versuch in den Geist, das Spiel in andere Bahnen zu lenken ... sich überraschen zu lassen wie Weiß reagiert – reagieren kann ...

10) Sxd4 c5 11) Sf3 dxc4

... wie in der Partie mit Schweißhand – wenn auch in anderer Konstellation ... Kongo strebt ein Spiel mit Bauernvorrücken an ... da hier 11) ... c4 ... nicht erlaubt wurde, nimmt der alteingesessene Meister eben dort ...

... Raffzahn ist mutig und traut sich mit der Dame nach c4 ...

12) Dxc4 b5 13) Dc1 a5 14) Lc3

... und hier wie in der Partie mit Falltür – die Zange Läufer – h-Bauer auf Punkt g7 ...

14) ... b4 15) h6 a4 16) hxg7 Lxg7 17) Se5

... ein Versuch ähnlich Kongo dessen neunter Zug ...

17) ... Lh6 18) Sd7

... eine ungewöhnliche Idee Lc3 weitere Wirkung einzugeben – wenn auf d7 der Geist sich unbemerkt nieder lassen kann ...

18) ... a3 19) Sxf6+

... ein Treffer – und da nicht zurück ‚nehmbar‘ – ein Glückstreffer ...

19) ... Ke7 20) Sxh7

... denkt an eine Sperrung der Diagonale auf d4 oder e5 und will einen Bauer mitnehmen für Endspiele mit weniger Bauern ... deshalb nicht Se4, was wohl viele probiert hätten ... so ist Weiß bereit sich von dem Springer zu verabschieden ...

20) ... Lxh7 21) f4

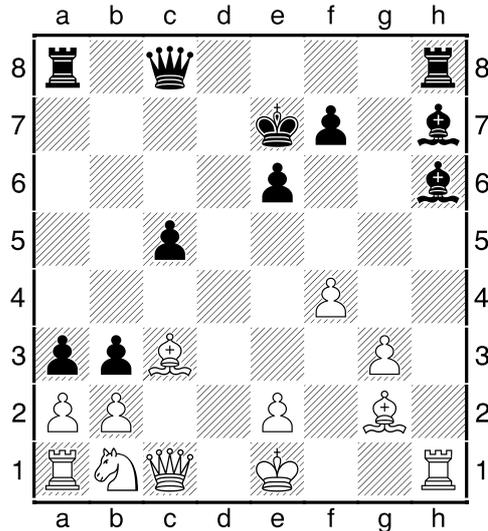
... das Spiel möchte Weiß weiter auf der Königseite mit Aktion verbinden ... vernachlässigt dafür die Entwicklung ... 21) Sd2 ... auch 21) a3 gegen gefährliche Hebelbildung war möglich ... da es nicht geht, wäre in Erfahrung gebracht worden,

was der Sachkenner Kongo vor hatte ...
Raffzahn hält Bb2 und Ba2 gedeckt und wartet dort ab der Dinge, die da kommen mögen ...

... Kongo erhöht seine Druckposition auf der Damenseite ...

... das Spiel wird nun spannend ...

21) ... b3



22) f5 axb2 23) Lxb2 Lg6

... streut doch mal einen Defensivzug ...

... Raffzahn ebenso ... der Läufer geht zurück ... hastig ... nun wird b2 frei – andererseits ist mit Bauern vordrücken nach c3 zu rechnen ... für nehmen auf a2 steht Ta1 bereit ...

24) Lc3 c4 25) f6+

... ein Versuch ... Raffzahn möchte den g-Bauer vorspielen und über g6 hinweg bringen ... so ein gefährliches Bauernduo bilden ... steht inzwischen ein Stein auf f6 wäre mit dem nehmen seitlich wenigstens ein Tausch ... und wenn das nicht geht, soll der g-Bauer im Zusammenspiel mit Lc3 dort angesetzt werden ...

25) ... Kd6 26) g4

... Sicherheitsstrategen hätten mit 26) Sd2 erst die Dame gedeckt ...

26) ... Txa2

... ob Kongo 26) ... c4-c3 versucht hatte ... jedenfalls entscheidet er sich jetzt den Turm zu aktivieren und nicht b2 anzustreben ...

27) Txa2 bxa2 28) Sd2

... spürt das auf a2 der Geist eines Bauern wirkt ... geht ... axb1D aus dem Weg –

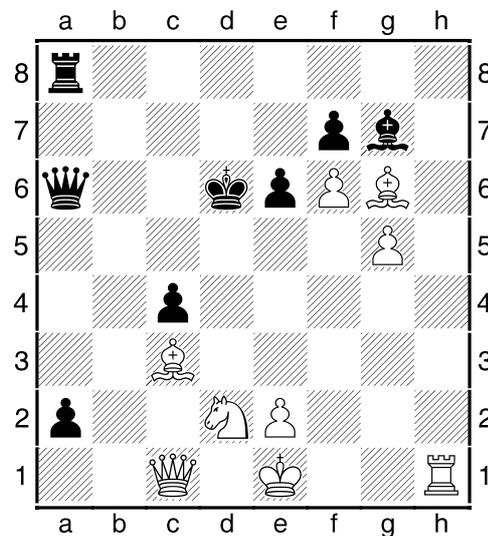
und für Feld a1 steht sie doppelt drauf ...
so hält sich Raffzahn gerüstet für einen Umwandlungszug – verzichtet auf Kf2 oder 0-0 mit nochmaliger Überdeckung ...

... Kongo bereitet nun die Umwandlung vor, während Raffzahn g6-f7 frei sprengen will ... eine fließende Situation ...

28) ... Da6 29) g5 Ta8 30) Le4 Lg7

... der Läufer soll die Zangenbewegung nach a1 abschließen ... tief durchdacht von Kongo ... zu dessen Pech steht nicht der Läufer auf f6 ... somit bleibt Weiß zweimal auf a1 ...

31) Lxg6



31) ... Lxf6

... hält sich nicht auf mit 31) ... fxg6 ...

32) gxf6 a1D

... ohne Läufer – trotzdem ...

33) Lxa1 Dxa1 34) Dxa1 Txa1+ 35) Kf2 Ta8

... ein Versuch war scheinbar 35) ... Th1 ...gewesen ... um zu schauen ob auf der ersten Reihe was steht ... nur wenn dort etwas gedeckt steht, ist die letzte schwarze Figur vom Brett ... vorsichtiger war hier 35) ... Ta7 ... denn das was auf f7 steht weis Weiß ...

36) Th2

... hastig aus dem Bereich eines Turm a1 ... dabei hätte durchaus a1 angespielt werden können, um dort nachzuschauen ... aber der Turm soll lieber ‚auf sicher‘ stehen ... Raffzahn denkt das f7 gedeckt wurde – hoffte oder vergaß das 36) ... fxg6

viel nahe liegender war als h1 auszuleuchten ...

... Kongo seinerseits glaubt das der Stein von g6 abgezogen worden ist und probiert nicht 36) ... fxc6 ...

36) ... Kc5 37) Sxc4

... ein Glückstreffer von Weiß – sehr unangenehm für Schwarz ... Raffzahn wusste das der c-Bauer der einzige freie Bauer bei Schwarz war und wollte ihn finden beziehungsweise blockieren ... ging dieser seit dem 35ten Zug vor, sollte gleich 38) Th1 – 39) Tc1 die Felder c2-c3 ausleuchten ... nun ist der gefährliche Frei-Bauer direkt vom Brett ...

37) ... Kxc4 38) Ld3+

... ein Sicherheitszug ähnlich 36) Th2 ... gleich entschließt sich Weiß ohne Vorbereitung wieder zurück auf f7 loszugehen ... damit ein Frei-Bauer entsteht für den Läufer – was Weiß wohl für wichtiger erachtete ...

38) ... Kd4 39) Lg6 Tb8

... Kongo wartet ab ... vorsichtiger war dies wiederum mit 39) ... Ta7 ... mit Überdeckung von f7 ...

40) Lxf7 e5

... entzieht sanft den Bauern dem Läufer ...

41) Le6

... bedächtiger 41) Th6 ... wenn Weiß die Möglichkeit 40) ... Tf8 ... aufmerksam bedacht hätte ... das auf f6 was steht ist beiden Seiten bekannt ... wäre nun locker 41) ... Txf6+ gegangen ... so hatte Weiß banges Warten bis der schwarze Zug kam ... deshalb spielte Weiß auch schleunigst den Bauer vor im nächsten Zug ... zuerst war wohl Le6 wegspielen geplant – auch ein wahrscheinliches Feld in Raffzahn dessen Geist ... doch nach überlegen als nicht nötig umgeändert ...

41) ... e4 42) f7 e3+

... die Information wo der Bauer steht – es sei denn Tg2+ oder Tf1+ - versuchte Raffzahn sofort wegzunehmen ... da stand Kongo vor ... so wurde sich neben die 95% oder so Wahrscheinlichkeit gesetzt ... Kongo zieht alle Register und zieht zum weiteren vorspielen des Bauern ...

... Raffzahn lässt sich aber nicht ablenken ... der Turm geht zur Umwandlung gegen Basislinie abgrasen ... und Kf3 bleibt bei Be2 ... schön das Bf7 die f-Linie viel versprechend blockiert ...

43) Kf3 Kc3 44) Tg2 Kd4 45) Tg8 Tb2 46) La2

... es ging nicht Be3 loszuwerden ... Raffzahn wollte sich sammeln ... so machte es einen Zug ‚ganz weit weg‘ ... unwahrscheinlich zu treffen ... dabei war es nun ganz nah dran ... Kongo wählte die andere Seite zum Seitentritt ...

46) ... Tc2 47) Td8+

... die neu entwickelte Idee um an Be3 heranzugehen – und hat Glück und Verve ... erleichtert fliegt der letzte schwarze Bauer - , geht nun dies‘ - vom Tisch ...

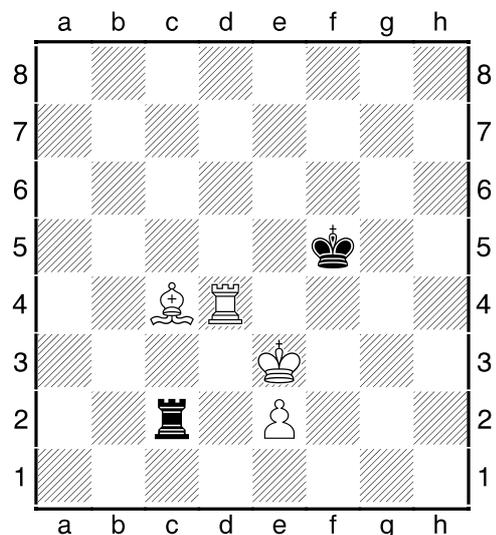
47) ... Ke5 48) Kxe3 Kf5 49) f8D+ Kg4 50) Td4+ Kg5 51) Df5+

... im Überschwang der Gefühle – Schwarz ohne Bauer – dachte Raffzahn der König wäre auf die dritte Reihe gegangen ... Kongo probierte herum – bis ein Zug ging ...

51) ... Kxf5 52) Lc4

... so machte sich Weiß auf den Be2 umzuwandeln ... einen Bauern hat Raffzahn ja noch ... zuerst wird der Läufer gedeckt ...

... diesmal kommt Kongo dessen Pech dem weißen Spiel zu Hilfe ... der Geist des Turmes wird sichtbar und kann nicht wieder zurück in die Flasche ...



52) ... Txc4 53) Txc4 Ke5 54) Kd3 Kd5
55) e4+

... kurios zieht der Zentralbauer so spät
jetzt erst zum ersten Mal ...

55) ... Ke5 56) Td4

... Raffzahn entwickelte hier einen Plan ...
Turm, König und Bauer sollen in einer
Treppe bis zum Umwandlungsfeld gehen –
der König deckt Beide ... dann soll Dh8 –
Tg8 – Tg7 folgen ... sodann der König
über g8 nach h7 ... und zum Schluss wird
Reihe für Reihe abgegrast Df8 – Te7 –
Dd8 bis zur a-Linie ...

56) ... Ke6 57) Td5 Kf6 58) Kd4 Ke6

59) e5 Kf5 60) Td6 Kf4 61) Kd5 Ke3

62) e6 Kd3 63) Td7 Ke3 64) Kd6 Kd3

65) e7 Ke4 66) Td8 Kd4 67) e8D

die Freaks beenden die Partie

... Impressum ...

... Oberweltbilkgeistermeisterschaft ...

... erschienen zur Osterhasen-Zeit 2010 im
Schund & Splitter Verlag Klein-Paris ...

... Layout wurde von der Panic Ylwi
Corporation besorgt ... alle Parteien
besitzen kein Copyright ... können also
bedenkenlos kopiert und für Fremdzwecke
missbraucht werden ...

Übereinstimmungen von Taten, Personen
und Orte sind manchmal beabsichtigt ...
Alleinherrscherin des Turnierbulletins ...
Caissa ...

... und Raffzahn ist ihre Sekretärin ...

... KongIna ihre Photographin ...

... sowie schrecklicher Sven ihr
Hofberichterstatter ...

... unbeglaubigte Auflage: ... 10 Stück ...