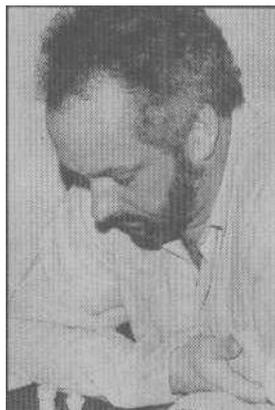


Der Mathematiker Peter Hammer ist Fide-Schachmeister, Knobelspezialist und Jassexperte der LNN, Möchten Sie eine Frage abklären, so schreiben Sie an LNN-Magazin, Postfach, 6002 Luzern.

Cup-Waldstätte-Final:

Die Trümpfe des Walter Trumpf

Der «Buur» des 38jährigen Walter Trumpf ist zweifellos die Taktik. In der Eröffnungsphase, im Mittel- und Endspiel sucht der EDV-Spezialist nur eines: Die Kapriolen, die Komplikationen auf dem Brett. Ein Angriff aus dem Nichts heraus reizt den amtierenden Luzerner Stadtmeister ebenso wie ein perfides Ablenkungsmanöver, um die x-te Falle aufzustellen.



Wer aber nur den «Trumpf-Puur» vorweisen kann, verlässt an der Luzerner Stadtmeisterschaft nicht gleich in 5 von 7 Runden als Sieger. Das «Näll» in Form von feinen positionellen Zügen hat sich eben auch im Blatt von Walter Trumpf eingeknistet, nur wird es meistens vom «Puur» in den Schatten gestellt. Allen Unken und Kritikern zum Trotz setzte Walter Trumpf ausgerechnet im Cup-Waldstätte-Final alles auf sein «Näll» und liess zu guter Letzt Livio Mazzoni, der sich zwar tapfer wehrte, keinen Stich. Das bessere Positionsverständnis entschied zugunsten von Walter Trumpf, dem König der Innerschweizer Schachszene im Jahre 1987.

Das Double — Cup Waldstätte und Luzerner Stadtmeisterschaft — für den gross auftrumpfenden Walter Trumpf.

L. Mazzoni (Rothenburg) - W. Trumpf (Alpnach)

Luzern, Dezember 1987

Sizilianisch

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 e5 Ein modernes, aber selten gespieltes Abspiel in der Sweschnikow-Variante der sizilianischen Verteidigung. Üblich ist 4 ... Sf6 5. Sc3 und erst jetzt e5.

5. Sb5 a6 Konsequenter wird der Springer gejagt mit der Absicht, die positionellen Schwächen — das Loch d5 — mit einer schnellen Entwicklung zu kompensieren.

6. Sd6 + Lxd6 7. Dxd6 Df6 Alles schon gespielt worden — zum Beispiel von den ungarischen Grossmeistern Hazai — Csom (Warschau, 1987). Die weisse Dame könnte nun mit 8. Dc7 Sge7. 9. Sc3 Sb4 10. Ld3 d5 ein scharfes Spiel anstreben, doch der Textzug verspricht mehr. Ein Patzer wäre jetzt 8. Dxf6 Sxf6, da nach 9. Sc3 Sb4 10. Ld3 die Waage im Gleichgewicht pendelt. 8. Dd1 Dg6 9. Sc3 Sge7 10. h4! Das richtige Rezept gegen die lästigen „Stiche“ der Dame auf g6 gegen den Bauern g2. Schwarz muss mit 10. h5 reagieren, wonach 11. Lg5 Walter Trumpf vor erste nahrhafte Probleme stellt. So verbietet sich 11. 0-0? wegen 12. Le2 und 11... f6 12. Le3 d5? wegen 12. Sxd5! (Analyse). Hierbei werden Erinnerungen wach an die Innerschweizer Meisterschaft 1985 in Sursee. Damals erfolgte 11. ... f6 12. Le3 b5? mit klaren Vorteilen für Weiss. 11. ... d5! Also dies ist des Rätsels Lösung — übrigens ebenfalls schon von Grossmeistern ausgetüftelt. 12. exd5 (12. Sxd5?! Dxe4 +) Sb4 13. Ld3 Die Alternative 13. Lxe7 schmeckt meines Erachtens etwas süsser und hier ist der versteckte Zucker: 13. Lxe7 Kxe7 14. d6+ Kd8 15. Ld3 Dxd2 (oder 15. ... Sxd3+ 16. Dxd3 Dxd2 17. 0-0-0) 16. Le4 Dg4 17. d7! Dxd7 18. Df3 mit guten Angriffschancen.

13. ... Sxd3 + 14. Dxd3 Lf5 15. Dg3? Das Computerprogramm von Walter Trumpf, das praktisch jede wichtige Partie am folgenden Abend analysiert, empfiehlt hier 15. Df3. In der Tat ist der folgende Damentausch für Weiss der erste Schritt in den Abgrund.

15. ... f6 16. Le3 Dxd3 17. fxd3 Lxc2 Walter Trumpf hat damit im 1. Stich - der Eröffnungsphase - wertvolle Karten eingeheimst. Der Freibauer d5 neigt zur Schwäche, während sein Antipode e4 sogar als Stützpunkt (Se7- f5-d4) dient.

18. Tc1 Ld3 19. Kd2 Lg6 20. Thd1 Sf5 21. Se4? In akuter Zeitnot (20 Minuten für 20 Züge) die falsche Abschätzung. Das Endspiel nach dem Leichtfiguren-Abtausch 21. ... Sxe3 22. Kxe3 Lxe4 23. Kxe4 bietet Weiss verschwindend kleine Remischancen.

— Diagramm —

23. ... Kd7 Ex-Weltmeister Michail Tal: «Ein aktiver König hat die gleiche Kraft wie eine Leichtfigur, also wie ein Läufer oder Springer!» So nahe liegend der Schritt ins Zentrum ist, so prachtvoll der subtile Unterschied der beiden Monarchen. Während der schwarze König ein Gegenspiel auf der c-Linie unterbindet, steht der weisse König eben nur dann aktiv, wenn ein Zaubermittel den Bauern g3 auf f3 versetzen könnte. Dann wäre der Plan Ke4-f5-g6 wenigstens ein kleiner Hoffnungsschimmer.

24. b4 Oder 24. Tc3 Tac8 25. Tdc1 Txc3 26. Txc3 Tc8 und auch in diesem Endspiel ist es eine Kleinigkeit, Weiss auszutrumpfen.

24. ... Tac8 25. Tc5 b6 26. T5c1 Txc1 27. Txc1 Tc8!

Stilsicher nimmt Walter Trumpf Stich um Stich zu sich. Nach 28. Txc8 Kxc8 29. d6 Kd7 30. Kd5 b5 31. a3 Kc8 32. Kc5 e4 ist es passiert.

28. Tf1 Tc4+ 29. Kf5 Txb4 30. Kg6 Tg4+ wo mit die aktive Rolle des weissen Monarchen endgültig ad absurdum geführt wird.

Nicht nur aus eröffnungstheoretischer Sicht eine interessante Partie.