

## Wird Hübner Weltmeister?

Mit dem Kölner Robert Hübner, 31, hat zum erstenmal seit 60 Jahren ein Deutscher die Chance, Schachweltmeister zu werden. Zuletzt besaß Emanuel Lasker von 1894 bis 1921 diesen Titel. Hübner qualifizierte sich vorige Woche durch einen Sieg über den Ungarn Lajos Portisch für das Kandidaten-Finale und trifft um die Jah-

reswende 1980/81 auf den Exilrussen und Vizeweltmeister Wiktor Kortschnoi, 49. Der Sieger dieses 16-Partien-Matches ist Herausforderer des sowjetischen Weltmeisters Anatolij Karpow, 29. Daß Hübner es mit Kortschnoi und Karpow aufnehmen kann, bewies insbesondere die dramatischste Partie seines Wettkampfes mit Portisch.

Die ersten acht Partien zwischen dem deutschen Großmeister Robert Hübner und dem ungarischen Großmeister Lajos Portisch bei ihrem Wettkampf im norditalienischen Kurort Abano Terme waren unentschieden ausgegangen.

Der dänische Großmeister Bent Larsen hielt die Remis-Serie für ein taktisches Meisterstück des Favoriten Portisch, der den sensiblen Kölner zermürben und dann erst in den letzten der insgesamt zwölf Partien die Entscheidung erzwingen wolle.

Mit der neunten Partie widerlegte Hübner solche Prognosen. Er spielte in der Schlußphase brillant, und nach diesem Sieg wandelte sich das Bild. Der deutsche WM-Kandidat gewann auch die zehnte Partie (wenn auch weniger spektakulär), und in der elften gelang es ihm, trotz einer schon aussichtslos anmutenden Stellung noch den für den Gesamtsieg notwendigen halben Remis-Punkt zu holen.

Dieser Abschluß dürfte Hübners bislang unterentwickeltes Selbstbewußtsein gekräftigt und damit seine Chancen für das Finale erhöht haben. Zwar ist er auch nach der denkwürdigen neunten Partie gegen Portisch noch immer kein Favorit im Kampf um den Weltmeister-Titel, aber er ist gewiß kein Außenseiter mehr.

Der Verlauf der Partie:

Die ersten fünf Züge spielten Hübner und Portisch wie in der ersten und in der dritten Partie ihres Matches.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4  | c7 — c5  |
| 2. Sg1 — f3 | d7 — d6  |
| 3. d2 — d4  | c5 x d4  |
| 4. Sf3 x d4 | Sg8 — f6 |
| 5. Sb1 — c3 | a7 — a6  |

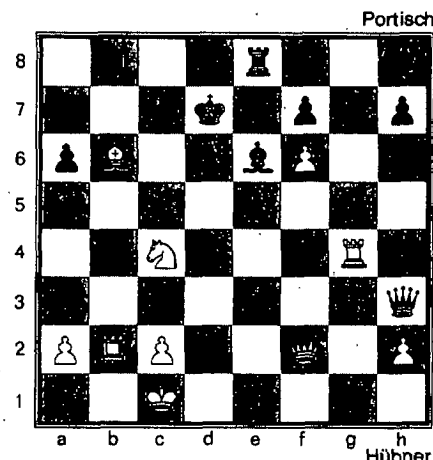
Diese Variante der sogenannten Sizilianischen Verteidigung ist zwar nach dem gebürtigen Polen und heutigen Argentinier Miguel Najdorf benannt, wurde aber erst durch den US-Amerikaner Robert („Bobby“) Fischer unter Turnierspielern in aller Welt populär — jenen Fischer, auf dessen Spuren Kortschnoi und Hübner 1981 erreichen wollen, was „Bobby“ 1972 gelang: den sowjetischen Weltmeister zu entthronen.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 6. Lc1 — e3 | e7 — e6 |
| 7. f2 — f4  | b7 — b5 |

Nun sind schon die ersten Pläne beider Spieler zu erkennen. Hübner will mit den Bauern auf dem Königsflügel vorgehen. Portisch schickt sich an, den weißen Bauern auf e4 anzugreifen. Um dieses Feld und um diesen Bauern geht es die halbe Partie lang.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 8. Dd1 — f3 | Lc8 — b7 |
| 9. Lf1 — d3 | Sb8 — d7 |
| 10. g2 — g4 |          |

Auch Hübners zehnter Zug ist schon oft gespielt worden, aber es ist der ag-



Hübner-Portisch (30. Zug Schwarz)  
Durch doppeltes Opfer zum Sieg

gressivste von mehreren möglichen. Hübner weiß, daß sein Gegner ihm in abgewogenen, ereignisarmen Positionspartien ebenbürtig ist, und versucht deshalb, eine komplizierte Stellung zu erreichen, in der er mit mehrzügigen Kombinationen nebst kühnen Attacken und Opfern die Partie für sich entscheiden kann.

Doch zunächst bringt sich der Kölner WM-Kandidat selbst in Gefahr. Offenbar war Portisch auf diese Variante vorbereitet. Als erster verläßt er herkömmliche Eröffnungswege, und mit zwei Zügen zerstört der Ungar die Pläne des Deutschen.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 10.         | Sd7 — c5 |
| 11. g4 — g5 | b5 — b4  |

Die Pointe: Der Angriff auf den Springer f6 wird mit dem Gegenangriff auf den Springer c3 beantwortet. Hübner kann diese Figur nicht retten, sonst würde er mindestens den Bauern auf e4 und vermutlich die ganze Partie verlieren, denn Portischs Figuren kämen weit besser ins Spiel.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 12. g5 x Sf6 | b4 x Sc3 |
| 13. f6 x g7  | Lf8 x g7 |
| 14. b2 x c3  | Dd8 — c7 |

Hübner hat zwar nun einen Bauern mehr, aber er hat dafür Nachteile in Kauf nehmen müssen, die schwerer wiegen: Isolierte Doppelbauern auf der c-Linie, mit c3 einen weiteren schwa-



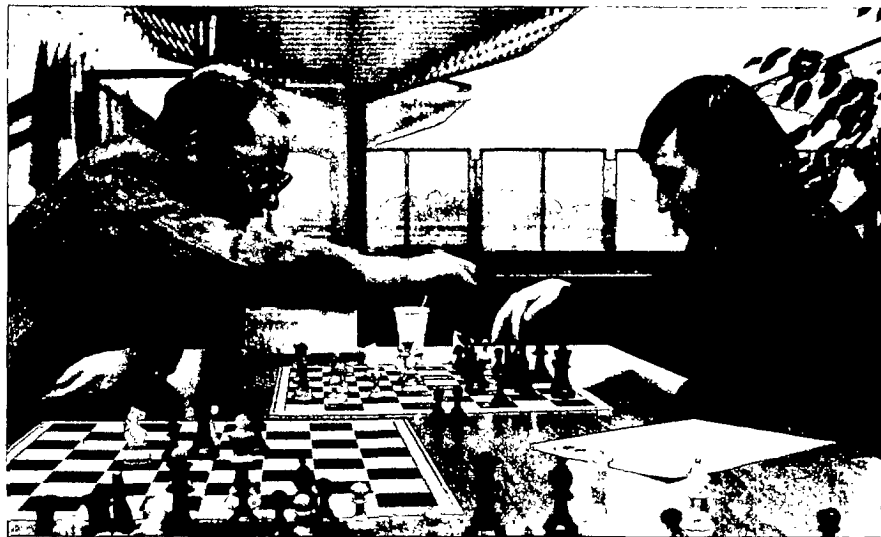
Finale-Gegner Kortschnoi, Hübner\*: Beste Züge in schlechten Stellungen

\* 1979 bei einer Schachveranstaltung im Hamburger SPIEGEL-Haus.

chen Punkt (neben e4) sowie offene b- und g-Linien, die eine Rochade zum Abenteuer machen würden. Es ist überdies abzusehen, daß Portisch bald einen der schwachen Bauern Hübners schlagen und damit das materielle Gleichgewicht wiederherstellen kann.

In den nächsten Zügen deutet sich aber eine Stärke Hübners an, die später in dieser Partie noch augenfälliger zutage tritt: Der Kölner vermag auch in schwierigen, zuweilen sogar in hoffnungslos scheinenden Situationen noch Auswege zu finden, oft überraschend für seine Gegner. Diese Fähigkeit ist — was die Spieler der Weltspitze angeht — nur Kortschnoi in etwa gleichem Maße eigen.

Es beginnt noch relativ harmlos. Hübner bringt beide Türme auf die offenen Linien.



WM-Kandidat Hübner, Weltmeister Karpow: Weder Außenseiter noch Favorit

15. Ta1 — b1	0 — 0 — 0
16. Ke1 — e2	Th8 — e8
17. Th1 — g1	Lg7 — h8
18. f4 — f5	e6 — e5
19. Sd4 — b3	Sc5 x e4

Mit dem letzten Zug scheint Portisch seinen Springer opfern zu wollen. Hübner hat gar keine Wahl, er muß diese Figur schlagen. Sonst riskiert er zuviel.

Die weiteren Züge zeigen, daß Portisch seinen Springer gar nicht opfert, sondern dafür einen Läufer erhält und durch eine schöne Kombination den umkämpften Mittelbauern e4 gewinnt.

20. Ld3 x Se4	Dc7 — c4 +
21. Ke2 — d2	Lb7 x Le4
22. Df3 — f2	Kc8 — d7
23. Le3 — b6	Td8 — b8
24. Kd2 — c1	Le4 — a8

Der Rückzug des gut postierten Läufers von e4 nach a8 verblüfft. Das Motiv: Portisch will mit seiner Dame nach f4 gehen, Schach bieten und den Damentausch erzwingen. Seine Stellung hält er für so viel besser, daß er — wohl zu Recht — meint, dann das Endspiel leicht gewinnen zu können. Hübner läßt deshalb den Tausch weder jetzt noch später zu.

Für den nächsten Zug braucht der Kölner Großmeister fast eine Stunde. Er will den Springer nicht zurückziehen, aber er findet keinen besseren Zug. Insgesamt stehen jedem Spieler zweieinhalb Stunden für 40 Züge zur Verfügung, dann wird die Partie vertagt. Für die ersten 25 Züge dieser Partie hat Hübner so viel Zeit gebraucht, daß er nun die restlichen 15 Züge bis zur Unterbrechung der Partie im Eiltempo ausführen muß.

25. Sb3 — d2 Dc4 — a4

Portisch hätte mit seiner Dame leicht einen Bauern auf c3 oder a2 schlagen können, aber vielleicht fürchtet er ein Risiko, das es gar nicht gibt.

Hübner setzt nun ganz auf Vorwärtsverteidigung. Mit dem Bauern auf f6 schaltet er den Läufer auf h8 aus und macht das Feld f5 frei, um mit der

Zur Wende kommt es, als Hübner ein doppeltes Opfer anbietet: erst einen Springer, dann einen Turm.

31. Sc4 x e5 + d6 x Se5  
32. Tg4 — d4 +

Das Springer-Opfer muß Portisch annehmen. Wäre sein König nach c8 geflohen (auf das einzige Feld, das ihm noch blieb), so wäre das Matt nahe gewesen, zum Beispiel nach 32. Tg3 Dh6 + 33. Kb1 und 34. Tc3 + nebst Tc7 und Ta7.

Das Turm-Opfer wiederum durfte Portisch nicht annehmen, denn auch dann wären die Züge bis zum Matt abzuzählen gewesen, zum Beispiel nach 33. Dd4 + Kc8 34. Dc5 + Kb7 35. Dc7 + Ka8 36. Da7 matt.

Portisch findet zwar noch einen Ausweg, aber sein Läufer geht dabei verloren, Hübner erhält damit einen Ausgleich für seinen geopferten Springer. Und vor allem: Von nun an steht der schwarze König feindlichen Figuren gegenüber. Er gerät in höchste Gefahr, so daß Portisch ihm dreimal Fluchtmöglichkeiten eröffnet (auf den Feldern e6, f5 und h7). Die dritte kann der König dann gar nicht mehr nutzen, weil die Partei schon verloren ist, bevor er dort ankommt.

32.	Le6 — d5
33. Td4 x Ld5 +	Kd7 — e6
34. Td5 — c5	Dh3 — h6 +
35. Kc1 — b1	Dh6 — f4
36. Tc5 — c6 +	Ke6 — f5
37. Df2 — e2	h7 — h6

Mit dem nächsten Zug wirft Hübner auch den zweiten Turm in die Entscheidungsschlacht. Um die Dame zu retten (die nach Tf3 verloren wäre), zieht Portischs König in die Ecke, allerdings dem Matt entgehen.

38. Tb2 — b3 Kf5 — g6  
39. Tb3 — f3 Df4 — d4

Der Läufer b6 ist durch den Turm b8 gefesselt und kann deshalb die Dame auf d4 nicht schlagen.

In Zeitnot verkennt Portisch die Lage und glaubt noch immer, gewinnen zu können. Sonst hätte er wohl durch Zugwiederholung (Dd4 — f4) ein Remis angestrebt.

40. Tf3 — b3 Dd4 — d5

Mit seinem 40. Zug macht Portisch selbst die Remis-Chance endgültig zunichte, wie groß oder wie gering sie bis dahin auch gewesen sein mag.

Die Partie wird abgebrochen, und Portisch verzichtet nach nächtlicher Analyse darauf, sie fortzusetzen.

Sie wäre mit Hübners 41. Zug De2 — g4 + weitergegangen, den der Kölner im Kuvert beim Schiedsrichter hinterlegt hatte. Das Matt binnen weniger Züge wäre zwangsläufig, etwa so:

41. ... Kh7 42. Df5 + Kg8 43. Tg3 + Kf8 44. Dh7 mit Mattdrohung auf g8 oder h8. Der Versuch, durch Dauerschach ein Remis zu erzwingen, hätte dieses Ende nur um ein paar Züge verzögert. ◆

Dame dort später Schach bieten zu können. Er opfert den c-Bauern, um die schwarze Dame auf ungünstige Felder abzurängen und um seine eigenen Türme stärker ins Spiel zu bringen. Und den Angriff eines Läufers auf einen Turm beantwortet er mit einem Gegenangriff auf Portischs Dame.

26. f5 — f6	La8 — d5
27. c3 — c4	Ld5 x c4
28. Tg1 — g4	Da4 — a3 +
29. Tb1 — b2	Lc4 — e6
30. Sd2 — c4	Da3 — h3

Nach je 30 Zügen ist Hübners Lage besser, aber noch längst nicht gut (siehe Diagramm). Den Damen-Zug nach h3 hält der Hamburger Bundesligatrainer und Schachprofi Gisbert Jacoby für Portischs „ersten schweren Fehler“. Er hätte statt dessen entweder den Springer auf c4 schlagen oder seine Dame gegen Hübners beide Türme tauschen sollen (mit Db2 und Lg4).

Aber nun erreicht die Partie ihren Höhe- und Wendepunkt. Hübner gelingt es, ganz aus der Defensive herauszukommen, seine Stellung Zug für Zug zu verbessern und am Ende den schwarzen König übers Brett zu jagen.