



*Andreas Calic*

## **Das Kaninchen und die Schlange**

Es gibt Redewendungen, die dürfte es eigentlich nicht geben. Zumindest nicht, wenn es in ihnen streng wissenschaftlich zuginge. Das gilt z.B. für jene, die das erstarrende Verhalten des Kaninchens im Angesicht einer Schlange geißelt. Tatsächlich ist nämlich Erstarren das Schlaueste, was ein Kaninchen bei solch einer ungemütlichen Begegnung mit der kriechenden Nachbarschaft machen kann! Denn Schlangen, deren Optik nun wahrlich nicht mit der eines Falken mithalten kann, reagieren zumeist darauf, dass sich ihr potentiell Opfer *bewegt*. Genau dies *nicht* zu tun kann also das eigene Leben retten, und dieses (Nicht)Verhalten scheint letztendlich selbst die Evolution überzeugt zu haben, weswegen also das schlaue Kaninchen vor der Brillenschlange erstarret. Hingegen ist in der immer noch gängigen Redewendung, man mag sie wenden, wie man will, von dieser lebensrettenden Maßnahme überhaupt nicht die Rede, ganz im Gegenteil: das erstarrende Verharren wird ausschließlich geißelt, als gliche es dem tadelnswerten Verhalten jener trägen Opfer, die nur darauf warten, abgeschlachtet zu werden.

Aber was soll's, denn all dieses erweiterte sprichwörtliche Wissen hat dem kaninchenhaften Weißspieler in der folgenden Partie auch nicht weitergeholfen. Denn zum einen spielte er gar nicht gegen Michael Adams, dessen animalischer Spitzname nicht von ungefähr *the snake* lautet, da er einen mit seiner einlullenden Spielweise am Ende ganz unerbittlich à la boa constructor zerdrückt, noch wählte sein Gegenüber die gleichnamige Eröffnung.<sup>1</sup> Und zum anderen tat er just in dem Augenblick, in dem er tatsächlich davon hoppeln konnte, vor freudige Aufregung einen Hüpfen in die falsche Richtung. Da brauchte die Schlange weder genau hinzugucken noch sich zu bewegen. Sondern nur das Maul aufzusperren.

---

<sup>1</sup> Wie jetzt: es gibt eine Eröffnung namens *Michael Adams*?!



## Andreas Calic (1911) - Rolf Hundack (2150) [C50]

BSG VM 2009/2010 (Gruppe 1), Rd. 3, 08.12.2009

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Le7 4.d4 exd4 5.Sxd4 d6 6.Sc3 Sf6 7.0-0 0-0 8.Sxc6 bxc6 9.f3**

Marke Kaninchenbau. Wobei der Zug als solcher zwar vollkommen ok ist, aber die ab nun geöffnete Schräge a7-g1 in den eigenen Bau noch für Ärger sorgen wird, den man sich ohne ihn einfach erspart hätte. Merke: Ärger, den man nicht gehabt hat, hat man nicht gehabt.

**9. ...Le6 10.Dd3 d5 11.Lb3 Lc5+ 12.Kh1 Sh5**



Überprüft gleich mal keck, ob Weiß das tödliche Duo Dh4/Sg3# kennt. Schließlich wäre eine Kurzpartie ja auch mal wieder etwas Feines.

### **13.Sa4**

Aber spätestens ab hier ist Weiß definitiv im Kaninchenmodus, was man insbesondere daran erkennt, dass er 13.g4 aus den immer wieder gern angeführten “prinzipiellen Gründen”<sup>2</sup> keines ernstes Blickes würdigte. Für das damit angesprochene

---

<sup>2</sup> Die laut John Watsons *Secrets of modern chess strategies* ohnehin so gut wie gar nicht mehr gelten, aber um dies zu wissen, muss man natürlich zum einen sein Werk gelesen haben und zum anderen modernes Schach spielen! Während dem Weißen das erste noch gelingen mag, muss er fürs letztere wohl schwarzsehen.



psychologische Moment ist die Frage, ob der Zug spielbar ist<sup>3</sup>, nicht mal von Belang.

**13...Ld6 14.f4 dxe4 15.Dxe4 Dh4 16.De1**

Und weiter geht's im Angsthasenstil. Dabei ist der hiermit angebotene Damentausch reichlich dubios, wie z.B. folgende Variante Eurer königlichen Hoheit Fritz X. belegt:

16...Dxe1 17.Txe1 Lxb3 18.axb3 Sxf4 19.Lxf4 Lxf4 20.Sc5 Tfe8 21.b4 Txe1+  
22.Txe1 Ld6 23.c3 a5 24.Ta1 Lxc5 25.bxc5



Variantendiagramm

und das Turmendspiel, das freilich erst noch gewonnen werden muss, ist für Schwarz äußerst angenehm zu spielen, und das nicht einmal nur wegen des Mehrbauern. Stattdessen verzichtet er hier und auch im Folgenden auf den Tausch ihrer Majestät, wohl in der nicht ganz unbegründeten Hoffnung, mit dem eigenen Schwergewicht noch mehr herauszuholen, und zwar zum einen angesichts der leicht lädierten weißen Königssuite und zum anderen - und vor allem - aufgrund der sie umgebenden ängstlichen Aura.

**16. ... Dg4 17.Dd1 Dg6 8.Df3 Lf5 19.Ld2 Tad8 20.Df2 Sf6 21.Dg3**

Übertreibt es ein wenig mit dem ständigen Tauschangebot...

**21. ... Lg4**

... und übertreibt es nun aber ebenso mit dessen ständiger Ablehnung, denn während Weiß nach 21...Dxg3 22.hxg3 Tfe8 23.Lc3 Se4 24.Kh2 h5 25.Tae1 Sxc3 26.Sxc3 Lg4 kaum über einen vernünftigen Plan verfügt und Schwarz hingegen auf ein starkes Läuferpaar pochen kann, ...

---

<sup>3</sup> Er ist es.



**Variantendiagramm**

... geht es in der Partie fürs Erste wieder ausgeglichen zu.

**22.Tae1 Sh5 23.Df2 Lf5 24.Le3 Tfe8 25.Sc5 Sf6 26.Sb7 Se4 27.Dg1**

Das Kaninchen geht unter die Fallensteller! Es spekuliert nämlich auf den nächsten schwarzen Zug, der tatsächlich auch prompt kommt, denn statt mit 27. ... Ta8 den Turm zu retten, folgt **27 ... Dh5**



Die schwarze Gemahlin spekuliert nämlich ihrerseits darauf, dass Weiß diesmal in hochgradiger Zeitnot den bereits aus der Eröffnung bekannten Erstickungstod Sg3# doch noch erleidet; doch dieser allzu nassforschende Übertölpelungsversuch wird kess widerlegt mit

**28.g4**

Und plötzlich wittert das Kaninchen Morgenluft! Denn mit einem Schlag ist nicht nur die Mattdrohung pariert, sondern es hängen sowohl die Qualität auf d8 als auch der



Lf5. Zeit zum Grasen!

### **28. ... Lxg4 29.Lxf7+??**

Häh? Gespenster? Aquaplaning?? Sekundenschlaf???

In einem Anfall von Megalomanie vermeint das weiße Kaninchen noch besser als ohnehin schon dem bisherigen schwarzen Fallenspiel zu enthoppeln, nur um innerhalb eines Zugpaares eine auf einmal gute in eine verlorene Stellung zu verwandeln! Dabei war die gerade gewonnene Aussicht aufs saftige Grasens bereits zum Greifen nah: 29.Sxd8 Lf3+ 30.Txf3 Dxf3+ 31.Dg2 Dxg2+ 32.Kxg2 Txd8 33.Lxa7 und es ist der Vereinsmeister, der sich mehr Gedanken machen muss, als ihm lieb sein kann. Die Zeitnot darf dabei keine Ausrede sein, ganz im Gegenteil: nämlich gerade dann gilt es pragmatisch zu sein und nicht dem Größenwahn zu verfallen, noch in Sekundenschnelle eine Ersatzvariante auszuhecken, wenn die ursprünglich angepeilte bereits Handfestes versprach.

### **29...Kxf7**

Dass auch der König nehmen kann und nicht die Dame schlagen muss, wie vermeintlich „blitzschnell“ und vor allem „genau“ errechnet, wurde übersehen...

### **30.Sxd8+ Txd8 31.Dg2 Sf6 32.Tg1**

Es lohnt die Tinte nicht, diesen Zug auch noch als den Fehler, der er ist, zu brandmarken, im Gegenteil: lieber ein Ende mit Schrecken, als ein Schrecken ohne Ende, welches nach dem nur objektiv besseren 32.Lxa7 Lh3 33.Dxc6 Lxf1 34.Txf1 Dd5+ 35.Dxd5+ Sxd5 36.Ld4 Sxf4 37.a4 Ta8 38.Tg1 g6 unweigerlich eingesetzt hätte.

### **32...Lf3 0-2**

So müsste das Ergebnis jedenfalls - gäbe es Gerechtigkeit - korrekterweise lauten, denn das Plättchen hatte Weiß auch schon guillotiniert.

P.S.: Es ist bloß ein nichtvegetarisches Gerücht, dass es gut zwei Wochen später im Hause Hundack zu Weihnachten Kaninchen gab.