

# Die Schachschule

Schritt für Schritt von einem Interessierten zu einem Wissenden

Die meisten unserer Leser sind geübte Spieler, ihnen ist die Schachsprache vertraut (Luftloch, hängende Bauern, Fianchettoläufer u. v. m.), ebenso wie die verwendeten Kürzel (!, !?, ?, += usw.). Oft werden sie jedoch von ihren Kindern, von ihren Freunden oder Bekannten um eine Auskunft ersucht, was das eigentlich heißen soll, „Qualität“? Oder sie werden gebeten, ihnen das Schachspiel doch mal richtig beizubringen. In der neuen Rubrik finden Sie das dazu benötigte Material.

Eine andere Zielgruppe sind Denksport-interessierte Menschen, die die Grundsachregeln (die Gangart der Figuren und ihre Wirkung, das Schlagen der gegnerischen Steine und die Zielsetzung der Partie – die Mattsetzung des gegnerischen Königs) kennen und hin und wieder eine Partie spielen, jedoch nicht im Verein organisiert sind. Sie möchten mehr über das Schachspiel erfahren, die Grundregeln, Begriffe und Fachausdrücke kennen lernen und eine Orientierungshilfe für alle Phasen der Schachpartie bekommen. Angefangen von der richtigen Eröffnung über die Strategie und Taktik des Mittelspiels bis hin zur Technik des Endspiels wird in der neuen Rubrik dieses Grundwissen in kleinen, leicht verständlichen Teilen serviert. Wissbegierigen werden zudem allgemein interessierende Themen zur Geschichte, Gegenwart und Umfeld des Schachspiels präsentiert.

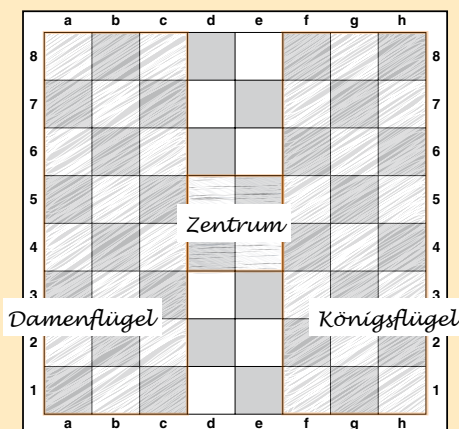
Das eine oder andere wird dem Leser bekannt vorkommen, er kann es dann überspringen und – je nach Vorkenntnissen – in einer der späteren Folgen einsteigen. Doch damit den Lehrenden wie den Lernenden gar nichts entgeht, fangen wir ganz von vorn an.

## Die gemeinsame Sprache

So, wie der Musiker schon durch die Ansicht der Noten eine Melodie im Ohr hat, oder der Chemiker beim Betrachten einer bestimmten Kombination aus Buchstaben und Zahlen das Element vor sich sieht, so erhält auch der Schachspieler dank der

Notation einen Eindruck davon, was sich auf dem Schachbrett zugetragen hat.

## Der Raum



Vor uns sehen wir ein Schachbrett so platziert, wie es die Regeln vorschreiben: Das Feld unten rechts ist weiß. Es spielt keine Rolle, ob das Brett Nummern und Zahlen zeigt oder nicht (auf manchen hochwertigen Holzbrettern fehlt die Bezeichnung für Reihen und Linien), immer wird das Brett so gedreht, dass das Feld vorne rechts weiß ist.

Jedes Feld des Schachbretts ist durch die Kombination eines Buchstabens (a-h) und einer Ziffer (1-8) klar definiert. Das Prinzip ist vertraut, es sind die Koordinaten in der Mathematik verwendet werden. Für die waagerechten *Reihen* gelten die Zahlen, für die senkrechten *Linien* die Buchstaben. Der Teil des Brettes, wo sich in der Grundstellung die Könige befinden, wird *Königsflügel*, analog der andere Teil, dort wo sich zu Beginn die Damen aufhalten, wird *Damenflügel* genannt. Wegen der besonderen Bedeutung der mittigen Felder e4, d4, e5 und d5, wird diese Vierergruppe als *Zentrum* bezeichnet.

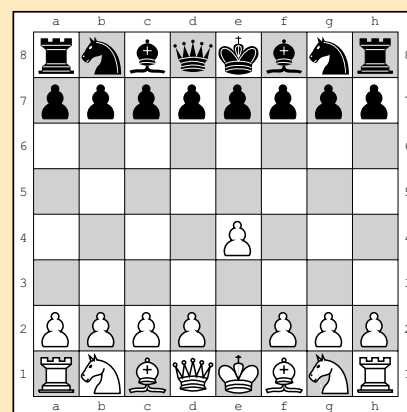
## Das Material

Bei Spielbeginn besitzt jede Seite jeweils acht Bauern und acht Figuren. Zusammen werden sie als *Steine* bezeichnet, das ist nicht immer geläufig.

In der Grundstellung stehen die Bauern vor den Figuren. Manchmal erweist es sich als nützlich (darauf kommen wir später noch zurück), einen Zusammenhang herzustellen, also wird der Bauer vor dem König als *Königsbauer*, der vor der Dame als *Damenbauer* usw. gekennzeichnet. Den *Turmbauern*, der sich auf der a- oder der h-Linie, also am Brettrand befindet, nennt man auch *Randbauer*.

## Die Züge

Gemäß den in der Tradition verwurzelten Regeln beginnt stets Weiß die Partie (Weiß wird daher auch gerne als *Anziehender* bezeichnet). Schwarz (der *Nachziehende*) antwortet mit seinem ersten Zug, es folgt der zweite Zug von Weiß, dann von Schwarz usw. Die Information Zugnummer + Anfangsbuchstabe der Figur (K für König, D für Dame, L für Läufer, S für Springer und T für Turm; das „B“ für die Bauern wird meist weggelassen) + Felderkoordinate (dabei beschränkt man sich meist auf das Zielfeld) macht es möglich, Partien aufzuzeichnen und nachzuspielen.



Weiß hat seinen ersten Zug gemacht, er hat den e-Bauern (auch Königsbauer genannt) zwei Felder nach vorn gesetzt: 1. e2-e4, oder kurz: 1. e4.

Gerade wurde die Partie eröffnet und Weiß stellte seinen Bauern von e2 zwei Felder vor (Doppelschritt), also nach e4. Es war der erste Zug, also gehört die Ordnungszahl „1.“ dazu. Den Doppelschritt

des Bauern könnte man als „1. e2-e4“ oder 1. e2e4“ kennzeichnen, und gelegentlich wird auch so geschrieben, z. B. in einigen Schachzeitschriften. In der Praxis hat sich jedoch weltweit die platzsparende, kurze Form eingebürgert, also 1. e4. Allein wenn zwei gleiche Steine auf dasselbe Feld ziehen können, gibt man auch das Ausgangsfeld an. Das Schlagen eines Steins wird mit einem „x“ gekennzeichnet, für das Schachgebot wird ein „+“-Zeichen und für das Schlagen „im Vorbeigehen“ (französisch: en passant) das Kürzel „e. p.“ verwendet. Mit diesen kombinierten Angaben (Zugzahl, Figurenkürzel, Zielfeld und ggf. Schlagen), der sogenannten Notation, kann man jeden Schachzug zu jedem Zeitpunkt der Partie unmissverständlich kennzeichnen und damit den Verlauf einer Schachpartie zu jedem Zeitpunkt exakt darstellen. Darauf basiert der ganze Informationsfluss in der Schachwelt.

Anziehender	anderer Ausdruck für „Weiß“
Damenbauer	der Bauer, der in der Ausgangsstellung vor der Dame steht
Damenflügel	der Bereich des Bretts, den die Linien a bis c einfassen
Doppelschritt	Bauer rückt zwei Felder vor (nur aus der Ausgangsstellung möglich)
Königsbauer	der Bauer, der in der Ausgangsstellung vor dem König steht
Königsflügel	der Bereich des Bretts, den die Linien f bis h einfassen
Linien	die Senkrechten auf dem Schachbrett
Nachziehender	anderer Ausdruck für „Schwarz“
Notation	besteht aus Zugzahl, Figurenkürzel, Zielfeld und gegebenenfalls dem Zeichen für das Schlagen eines Steins, x
Randbauer	die Bauern auf der a- und auf der h-Linie
Reihen	die Waagerechten auf dem Schachbrett
Steine	Sammelbegriff für alle Schachfiguren
Zentrum	die zentralen Felder d4, e4, d5, e5

## Hinterfragt: Notation

Die Geschichte der Notation im Schachspiel ist lang. Unterschiedlich sind natürlich die Formen. Im Mittelalter z. B. und noch lange danach war die beschreibende Notation gebräuchlich. Ein Beispiel dafür wäre „der Damenspringer zieht auf das Feld vor dem Damenläuferbauern“. Für das Dokumentieren langer Partien ist diese Methode denkbar umständlich. Eine Kurzform hielt sich dennoch im englischen Sprachraum bis ins 20. Jahrhundert und findet dort z. T. noch heute Verwen-

dung. Allgemein Verwendung findet inzwischen das algebraische System, das der syrische Schachmeister Philipp Stamma im 18. Jahrhundert erfand. 1981 erklärte es der Weltschachbund (FIDE) zum verbindlichen System. Da sich die algebraische Notation als die benutzerfreundlichste und auch kürzeste (Platzersparnis beim Druck!) erwiesen hat, ist sie weltweit mit Abstand am meisten verbreitet.

**In der nächsten Folge schauen wir genauer auf die Figuren und wie sie wirken.**

## Warum haben Schachbretter ein Schachbrettmuster?

Eigentlich spielen die abwechselnden Farben doch gar keine große Rolle für den Fortgang der Partie. Sicher, das Spiel mit dem Läufer, der sich ja bekanntlich jeweils nur auf einer Felderfarbe bewegen kann, würde recht unübersichtlich, müsste der Spieler ständig die Diagonalen als Ganzes im Blick behalten. Oder sollten gar die alternierenden Farben allein wegen der Gangart der Läufer vorhanden sein? Ist der Läufer, oder Bischoff, wie er im angelsächsischen Sprachraum genannt wird, womöglich noch viel bedeutender, als allgemein angenommen?

Okay, das führt vielleicht zu weit. Aber um die Eingangsfrage wieder aufzugreifen, welcher Grund mag der Zweifarbigkeit des Schachbretts zugrunde liegen? Also google ich „Schachbrett“, und wundere mich, denn von der Schachbrettschmerzle höre ich das erste Mal (ein Fisch, der sowohl in stehenden wie in fließenden Gewässern lebt). Die Schachbrettblume, eine Zierpflanze aus der Familie der Liliengewächse, kümmert in meinem Garten (ist wohl der falsche Boden). Einen Schachbrettfalter habe ich leider noch nie gesehen. Zu Schachbrettmustern gibt es reichlich Einträge, über Torten und Stri-

cken zu Hosenträgern, Fliesen, Küchen und Photoshop.

Und dann noch das: Der Schachbrettmörder. Ja, irgendwo im Hinterkopf klingelt's – für jedes Feld auf dem Schachbrett wollte er einen Menschen umbringen, 48 Mal hat er zugeschlagen. 2007 wurde er von einem russischen Gericht zu lebenslanger Haft verurteilt.

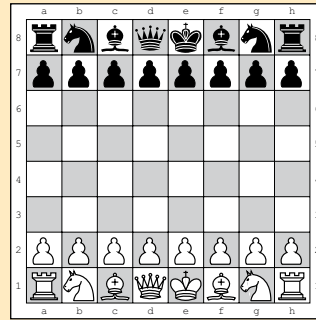
Wesentlich erfreulicher ist ein anderer Fund im Internet: Die Schachbrettzwillinge. Eine gebürtige Schwarzafrikanerin gebar in einer Berliner Klinik zwei Jungen, der eine mit schwarzer Hautfarbe, der andere mit weißer. Angeblich soll ein solcher Fall nur eins zu einer Million Mal vorkommen, meldet Welt online am 17. Juli 2008.

Dieser kleine Exkurs hat mich zwar nicht näher an die Beantwortung meiner Frage gebracht, eine Bildersuche ergab zumindest, dass bereits im Mittelalter das Schachbrett zweifarbig dargestellt wurde. Vielleicht liegt hier aber auch schon die Antwort: Sinn und Zweck der abwechselnden hellen und dunklen Felder auf dem Schachbrett sind womöglich rein ästhetischer Natur. (Annette Borik)



# Die Figuren

## Die Akteure und ihre historischen Wurzeln



In ihrem Buch „Kanauj, die Maukharis und das Caturanga. Der Ursprung des Schachspiels und sein Weg von Indien nach Persien“, geht Frau Prof. Renate Syed auf verschiedene altindische und persische Quellen zur frühesten Geschichte des Schachs ein. Dargestellt werden auch die zwischen 300 und 750 n. Chr. im nordindischen Raum herrschenden Vorstellungen von Krieg und Frieden. Beschrieben wird das Verhältnis zwischen König und Berater sowie die Zusammensetzung des Heeres. Demnach enthält der viel verwendete Spruch „Schach als Spiegel der (frühen) Gesellschaft“ mehr als nur ein Körnchen Wahrheit. Auf dieser tragfähigen Brücke gehen wir zu der Beschreibung der Schachfiguren und deren Funktionen über.

### Der König



Der König galt als mächtigste Person in der Gesellschaft. Und auch im Schach kommt ihm die zentrale Bedeutung zu: Ziel des Spiels ist die Unterwerfung = **Mattsetzung** des gegnerischen Königs. Wird er von einer Figur oder einem Bauern angegriffen, wird also „Schach“ geboten, und er kann sich diesem **Schachgebot** nicht entziehen (durch die Flucht, durch Beseitigung des angreifenden Steins oder durch ein Dazwischenstellen eines eigenen Steins), ist der König Matt gesetzt.

Der König zieht gerade oder schräg auf ein benachbartes Feld. Im Gegensatz zu anderen Figuren darf er jedoch niemals ein Feld betreten, das unter dem Einfluss eines gegnerischen Steins steht; das Prinzip „Ein unnötiges Risiko für den Monarchen vermeiden“ dürfte hier Pate gestanden haben. Auch sind ihm von eigenen Steinen besetzte Felder nicht zugänglich; das gilt allerdings für alle Steine, man trampelt ja schließlich nicht auf den eigenen Soldaten herum.

Wehrlos ist der König aber keineswegs: Er kann gegnerische Steine schlagen, so wie das gesellschaftliche Vorbild, wenn in Not geraten, auch schon mal selbst das Schwert zückte.

Der Königs ist also höchst schutzbedürftig, es ist nicht ratsam, ihn zu früh ins Spiel zu bringen. Denn so lange das Brett voll ist, bedeutet viel Feind nicht nur viel Ehr', sondern auch jede Menge Schachgebote. Erst wenn sich das Brett nach vielen Abtauschen geleert hat und die sogenannte Endspielphase erreicht ist, kann der König endlich auch aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. **Faustregel: König schützen, erst im Endspiel einsetzen.**

### Die Dame



Außer dem König sind alle anderen Figuren ersetzbar, manche sind freilich mehr wert als andere. Die mächtigste Figur auf dem Schachbrett ist die Dame, die in gerader oder schräger Richtung zieht, also jedes freie Feld in jede Richtung (horizontal,

vertikal und diagonal) betreten kann. Durch ihre enorme Wirkung ist die Dame die wertvollste Verbündete ihres Königs. Die Dame steht dem König zur Seite, in der Grundaufstellung der Figuren also direkt neben ihm. Dabei besetzt sie jeweils ein Feld ihrer Farbe (weiße Dame = weißes Feld).

Was ist beim Spiel mit der Dame zu beachten? Ihre enorme Beweglichkeit und somit ihre Wirkung entfaltet diese langschrittige Figur erst, wenn das Brett halbwegs leer ist. Deshalb lautet eine wichtige **Faustregel: Die Dame soll nicht zu früh ins Spiel gebracht werden.**

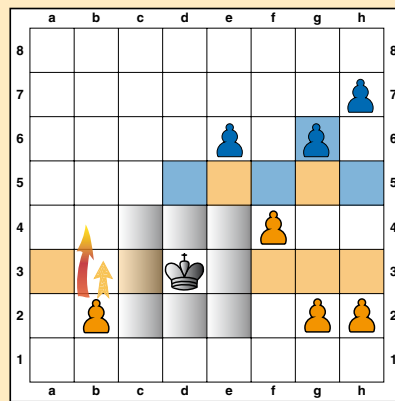
So lange das Brett voll ist, kann die Dame sowieso nur wenig freie Felder ansteuern, sie kann aber bei verfrühten Spaziergängen leicht in Gefahr geraten.

### Der Turm

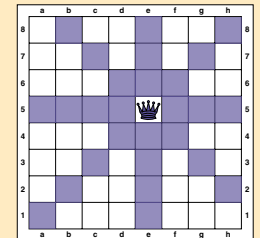


In der Hierarchie der Schachfiguren steht der Turm an dritter Stelle. Der Kampfwagen, ein Belagerungsturm oder sogar ein Boot sollen die historischen Vorbilder gewesen sein, ein stärkeres Kampfmittel jedenfalls als ein einzelner Reiter (= Springer) oder Kampfelefant (= Läufer). Der Turm zieht immer gerade, auf den Linien oder auf den Reihen. Im Prinzip gilt für ihn dasselbe wie für die Dame, je weniger Steine sich auf dem Brett befinden, desto reichhaltiger sind die Einsatzmöglichkeiten.

Während eine Dame bei einem Mangel an freien Linien oder Reihen immerhin noch auf den Diagonalen eingesetzt werden kann, hat ein Turm diese Möglichkeit nicht. Die einzige Schleuse in Richtung gegnerisches Heer ist eine offene Linie, weswegen sich die **Faustregel: Ein Turm braucht freie Linien wie die Luft zum Atmen** etablier-



*Der König und die Bauern, so verschieden die beiden Figuren auch sind, eines haben sie gemeinsam: sie bewegen sich im Spiel nur ein Feld weiter (nur aus der Ausgangsstellung darf ein Bauer einen Doppelschritt, also zwei Felder vorrücken). Dabei kontrolliert der König alle Felder die unmittelbar an seinen Standort angrenzen (im Beispiel also die Felder c2, c3, c4, d2, d4, e2, e3, e4), während ein Bauer immer nur das Feld kontrolliert, das direkt diagonal vor ihm liegt. Das sind im Falle des Bauern g2 die beiden Felder f3 und h3, der Bauer auf h2 verteidigt/bedroht nur das Feld g3. In diesem Beispiel wird nur ein Feld von zwei Steinen gleichzeitig bewacht: das Feld c3.*



*Die Dame beherrscht mit Abstand die meisten Felder auf dem Schachbrett. Nicht umsonst ist sie die nach dem König meistgejagte Figur*

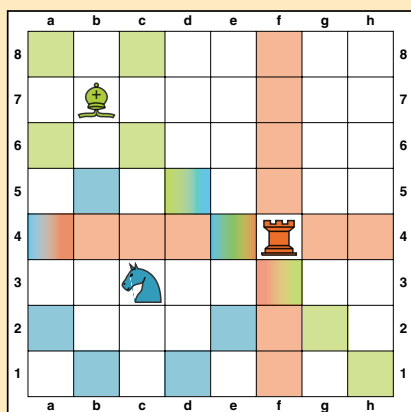


te. In Bezug auf die Reihe gilt dies nur im Endspiel, in der Eröffnung kann der Turm auf den Reihen nicht viel ausrichten, in der Grundstellung und teils auch noch im frühen Mittelspiel behindern ihn die eigenen Steine, erst im Endspiel entfaltet der Turm seine Stärken.

## Der Springer



Der Springer symbolisiert den Reiter bzw. die Kavallerie, die überraschend auftaucht und dabei schnell um das eigene Fußvolk herumkommt. Er zieht immer ein Feld gerade und eins in der gleichen Richtung schräg. Dabei darf er – als einzige Schachfigur – sowohl eigene, als auch gegnerische Steine überspringen. Dies hat im Spiel eine immense Bedeutung, und der Springer wäre eine wahre Superfigur – wäre er nicht



Der Springer ist die einzige Figur auf dem Schachbrett, die keinen Einfluss besitzt auf die direkt an seinen Standort angrenzenden Felder, dafür ist er als einziger Stein in der Lage, gegnerische wie eigene Steine zu überspringen. Für alle anderen Figuren bilden andere Steine eine unüberwindliche Barriere. Die Wirkung der langschrittigen Steine Läufer, Turm und Dame macht sich besonders in Stellungen bemerkbar, die über offene Linien und Reihen verfügen. In der Diagrammstellung gibt es nur ein Feld, auf das alle drei Figuren einwirken, das Feld e4.

so „kurzbeinig“, also manchmal wenig dazu geeignet, vorrückende gegnerische Bauern zu stoppen. Auch hat er „ungeschützte Flanken“, sprich, er kann von einem Bauern auf einer Schrägen angegriffen werden (z. B bei der Konstellation weißer Bauer c7, schwarzer Springer d8). Auf dieses etwas kompliziertere Material wird in späteren Folgen der Schachschule 64 eingegangen, hier wollen wir es bei der Faustregel „Ein Springer muss gegnerische Bauern besonders beachten“ belassen.

## Der Läufer



Da ist der Läufer, der auf den Diagonalen operiert, besser dran. Jede Seite besitzt einen weiß- und einen schwarzfeldrigen Läufer. Läufer können ihre Felderfarbe nicht wechseln; während sich alle anderen Figuren mit ihren Gegenüber ins Gehege kommen können, gilt das für Läufer nur beschränkt. So kann sich zum Beispiel der in der Grundstellung auf f1 stehende Läufer mit dem gegnerischen von f8 niemals auf einer Diagonale treffen. Besitzt jede Seite einen andersfarbigen Läufer, spricht man von Stellungen mit ungleichfarbigen Läufern.

Ähnlich wie der Turm, braucht auch ein Läufer freie Sicht. *Faustregel: Freie Diagonalen sind anzusteuern.*

## Der Bauer



Kommen wir nun zu den letzten, am Brett am zahlreichsten vertretenen Steinen, den Bauern. Jede Seite hat zu Beginn der Partie acht Bauern, die auf der zweiten bzw. der siebten Reihe vor den eigenen Figuren aufgestellt sind. Historisch deutet dies auf das Fußvolk hin. Der Bauer gilt als der schwächste Stein, im Unterschied zu den übrigen Figuren kann er nicht rückwärts und auch nicht seitlich ziehen, sondern ausschließlich geradeaus und zwar nur um ein Feld nach vorn. Nur von seinem Aus-

Halbzug	der von Weiß respektive von Schwarz ausgeführte Teil eines Zugpaars
Mattsetzung	der König kann sich des Angriffs weder durch Flucht, noch durch Beseitigung des Angreifers oder durch Dazwischenziehen eines Steins erwehren, er wird Matt gesetzt; auf das Hinlegen der Figur als Zeichen der Aufgabe wird heute verzichtet
Schachgebot	direkter Angriff auf den König (es ist heutzutage unüblich, dies auch durch den Ausruf „Schach!“ kundzutun; ebensowenig wird ein Angriff auf die Dame mit dem Ausruf „Gardez“ unterstrichen)
Zug	regelgerechte Bewegung einer Schachfigur auf dem Schachbrett; Synonym für Zugpaar
Zugpaar	die in der Notation einer Zugnummer zuzuordnende Aktion von Weiß und Schwarz, kurz „Zug“ genannt

gangspfad darf er ausnahmsweise zwei Felder vorrücken.

Der Bauer kontrolliert nur die beiden rechts und links diagonal vor ihm liegenden Felder. Nur dort schützt er eigene Steine und bedroht gegnerische.

Bei allen diesen Einschränkungen und den damit verbundenen Einbußen im Sinne der Kampfkraft, kann ein Bauer spielentscheidend werden. Erreicht er die gegnerische Grundreihe, darf er sich in eine beliebige Figur (eigener Farbe) umwandeln. Aus einem schwachen Bauer wird plötzlich eine mächtige Dame, was an den bekannten Spruch von dem Soldaten, der einen Marschallstab in seinem Tornister trägt, erinnert.

**In der nächsten Folge erklären wir Spezialbegriffe wie Rochade, en passant und Doppelschach, und schließen damit die schachliche „Grundausbildung“ ab. Danach geht es zum Spielerischen über, mit den Folgen wie „Wie eröffne ich richtig“ und weiteren Themen.**





# Die Spezialzüge

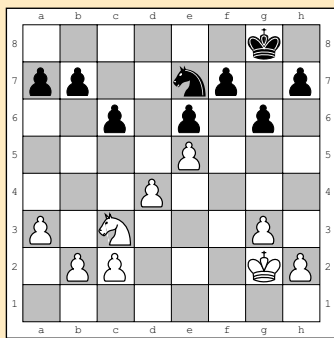
En passant | Rochade | Abzugsschach, Doppelschach

Die Faszination des Schachspiels beruht nicht oder nicht nur auf der Vielzahl an Zugmöglichkeiten. Bereits bei den Grundregeln, der Gangart von Figuren und Bauern, entdeckt der Lernende das Spiel bereichernde Variationen. So kann (muss aber nicht!) der Bauer aus der Ausgangsstellung zwei Felder nach vorn ziehen („Doppelschritt“), danach geht es jeweils nur ein Feld weiter geradeaus, es sei denn, der Bauer erhält die Gelegenheit zu einem Spezialzug:

## En passant

Der Autor dieser Serie kann sich heute noch an einen kleinen Schock bei einer Partie auf dem Schulhof erinnern: Mit den Spielregeln nur teilweise vertraut, wusste ich, dass Weiß meinen Bauern schlagen kann, wenn ich ihn von f7 nach

f6 stelle, also 1. ...f6 (das Auslassungszeichen zeigt an, dass es sich um einen Zug von Schwarz handelt), und nun 2. exf6 („der Bauer schlägt schräg nach vorn“, wurde mir beigebracht). Dass der Doppelschritt aus der Ausgangsstellung möglich ist, war mir auch bekannt. Ich spielte daher frohen Mutes 1. ...f5, doch statt dass ich dem Gegner ein Schnippchen geschlagen



hatte, war – schwupps – der Bauer weg, und mein Gegner stellte seinen Bauern von e5 nach f6. Ich protestierte: „Hallo, das ist gegen die Regel!“ – „Was, du kennst en passant nicht?“ kam mir entgegen ... Der Unwissende schwieg, akzeptierte und erkundigte sich zu Hause bei dem gut Schach spielenden Vater. Und seit dieser Zeit weiß ich, dass es noch eine zweite Schlagmöglichkeit gibt, die „im Vorübergehen“. Auf Französisch heißt das *en passant* (Kürzel „e. p.“), und dieser Begriff hat sich in der Schachwelt eingebürgert.

Die Definition lautet: Ein Bauer, der mit einem Doppelschritt ein Feld überschreitet, das von einem gegnerischen Bauern beherrscht wird, kann von ihm im unmittelbar folgenden Zug auf diesem Feld geschlagen werden.

Im nebenstehenden Diagramm überschreitet ein Bauer (der auf f7) ein Feld (f6), das von dem gegnerischen Bauern e5 kontrolliert wird, und er kann im darauf folgenden Zug auf eben diesem bedrohten Feld (f6) geschlagen werden (Notation: exf6 e.p.). Die Betonung liegt auf unmittelbar, die *en passant* Regel kann nur sofort eingesetzt werden, die Schlagmöglichkeit bleibt nicht bestehen. Es kann also dem Weißen ein paar Züge später einfallen, es wäre jetzt doch schön, exf6 e.p. zu spielen – ausführen darf er diesen Zug nicht mehr.

Es gibt gute Gründe, darauf einzugehen. Die falsche Interpretation der en passant Regel führt in der Praxis häufig zu Missverständnissen, ja sogar zu Streitfällen. Das gilt ebenfalls für die Rochaderegeln:

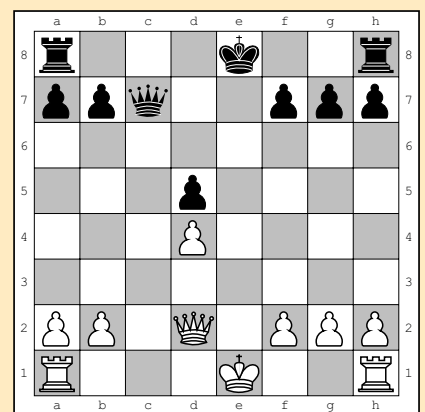
## Rochade

Einmal während der Partie darf jede Seite einen Doppelzug mit König und Turm ausführen, die *Rochade*. Dabei zieht der König zwei Felder zur Seite, und der Turm, auf den er sich dabei zu bewegt, überspringt den König und stellt sich direkt neben ihn.

Bei der *kurzen Rochade* (Notationsymbol: 0-0) zieht der König nach g1 bzw. g8, der h-Turm entsprechend nach f1 bzw. f8. Bei der *langen Rochade* (Symbol: 0-0-0) zieht der König nach c1 bzw. c8, der a-Turm stellt sich entsprechend nach d1 bzw. d8.

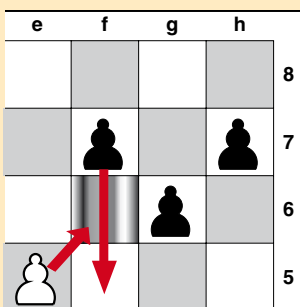
Die Rochade ist nur unter folgenden Bedingungen erlaubt:

1. König und Turm stehen in der Ausgangsstellung (König auf e1 bzw. auf e8, die Türme auf a1 oder h1 bzw. a8 oder h8), der König und der jeweils beteiligte Turm dürfen noch nicht gezogen haben,
2. die Felder zwischen König und Turm müssen frei von anderen Steinen sein,
3. der König darf nicht bedroht sein („im Schach stehen“),
4. die Felder, über die der König zieht oder die er betritt, dürfen nicht von gegnerischen Steinen angegriffen sein.

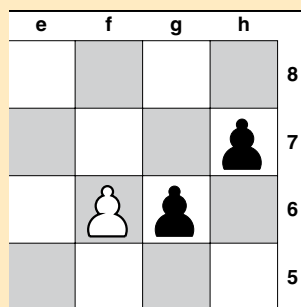


Im obigen Diagramm sind alle Voraussetzungen für Schwarz erfüllt: Schwarz darf kurz oder lang rochieren. Weiß darf dagegen nur kurz rochieren: Die schwarze Dame bedroht das Feld c1 und verhindert damit die lange Rochade von Weiß (vgl. Punkt 4).

## Das Schlagen en passant



Schwarz am Zug setzt den Bauern von f7 nach f5: 1. ...f5



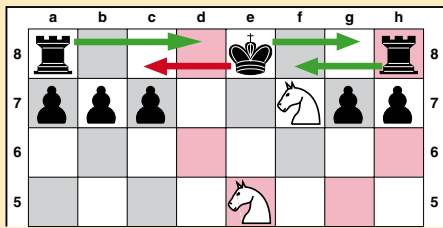
Weiß nimmt den Bauern f5 vom Brett und stellt den Bauern von e5 nach f6: 2. exf6 e.p.

## Möglicher Streitfall

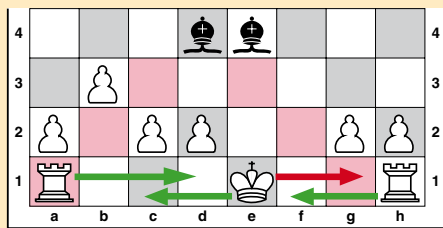
Schiedsrichter berichten, selbst bei Vereinsspielern komme es gelegentlich zu Irritationen, da viele die Regel 4 nicht richtig verinnerlicht hätten: Dass ein bedrohtes Feld weder betreten noch überquert werden darf, betrifft nur den König, der Turm darf beides!

## Warum rochiert man überhaupt?

Mit Hilfe der Rochade wird der König aus dem Zentrum, wo erfahrungsgemäß während der Eröffnungsphase und während des Mittelspiels die Hauptkampfhandlungen stattfinden, entfernt; der König wird auf einem der Flügel in Sicherheit gebracht. Gleichzeitig wird ein Turm an das Zentrum herangeführt, mobilisiert. Die Rochade ist als Sicherungszug für den König und als Entwicklungszug des Turms in den meisten Fällen sehr zu empfehlen. Häufig bildet sie den Abschluss der Figurenentwicklung in der Anfangsphase einer Partie, der Eröffnung.



Der König auf seinem Weg nach g8 betritt, sind nicht bedroht, die lange Rochade verbietet sich, da der König das bedrohte Feld d8 nicht betreten darf.



Der König auf seinem Weg nach c1 betritt, sind nicht bedroht, die kurze Rochade verbietet sich, da der König das bedrohte Feld g1 nicht betreten darf.

## Abzugsschach und Doppelschach

Die letzten beiden Spezialzüge sind die wirkungsvollsten, weil dabei der König bedroht wird:

**Abzugsschach:** Eine Figur, die zwischen dem gegnerischen König und eine ihn potentiell angreifende Figur steht, wird abgezogen, und der König steht im Schach.

**Doppelschach:** Eine Spezialform des Abzugsschachs, bei der die abziehende Figur ebenfalls Schach bietet.

Es kommt sehr oft vor, dass ein Schachgebot durch den Abtausch der Schach bietenden Figur aufgehoben wird. Dieses Vorgehen ist beim Doppelschach ausgeschlossen, der bedrohte König kann sich dem Angriff nur durch Flucht entziehen.

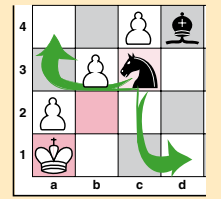
Nach der „Grundausbildung“ in den ersten drei Folgen geht es in der nächsten Ausgabe mit „Wie eröffne ich richtig“ weiter.

Der Springer f7 kontrolliert auf der Grundreihe die Felder d8 und h8: Die kurze Rochade ist möglich (die Felder, die

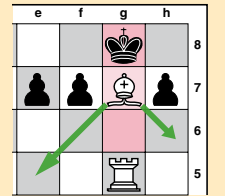
Der Läufer d4 kontrolliert auf der Grundreihe die Felder a1 und g1: Die lange Rochade ist möglich (die Felder, die

## Abzugsschach

Der Springer zieht (hier nach a4 oder d1) und macht den Weg frei für ein Schachgebot des Läufers.

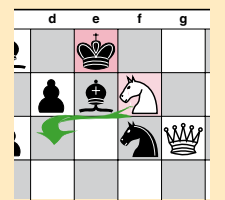


Der Läufer zieht (hier nach f6, e5 oder h6) und der Turm greift den König an.

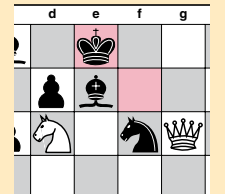


## Doppelschach

Der Springer zieht mit Schach nach d6 und macht den Weg frei für ein Schachgebot der Dame: Doppelschach.



Nach 1. Sd6 ++ bleibt dem schwarzen König nur die Flucht. Es hilft ihm nicht, den Springer mit dem Läufer zu schlagen, 1. ...Lxd6, der Angriff mit der Dame bliebe bestehen.

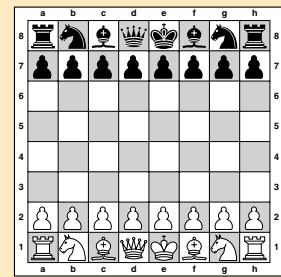


Abzugsschach	Eine Figur, die zwischen dem gegnerischen König und eine ihn potentiell angreifende Figur steht, wird abgezogen, und der König steht im Schach (Symbol: +).
Doppelschach	Eine Spezialform des Abzugsschachs: die abziehende Figur bietet ebenfalls Schach (Symbol: ++)
en passant	ein Bauer, der mit einem Doppelschritt ein Feld überschreitet, das von einem gegnerischen Bauern kontrolliert wird, kann von diesem im unmittelbar folgenden Zug auf diesem Feld geschlagen werden.
Rochade	Bei der kurzen Rochade (Notationssymbol: 0-0) zieht der König nach g1 bzw. g8, der h-Turm entsprechend nach f1 bzw. f8. Bei der langen Rochade (Symbol: 0-0-0) zieht der König nach c1 bzw. c8, der a-Turm stellt sich entsprechend nach d1 bzw. d8.



# Richtig beginnen

Das Grundprinzip Raum | Die Bedeutung des Zentrums



Jede Partie wird aus der Grundstellung eröffnet, beide Parteien haben die Wahl zwischen sechzehn Bauern- und vier Springerzügen, wobei sich im Laufe der Zeit gezeigt hat, dass nicht alle diese Züge gleichwertig sind. In Betracht kommen ernstlich nur die Züge, die etwas für die Entwicklung, d. h. die Aktivierung der auf der Grundreihe stehenden Figuren leisten. Je nach dem ersten Zug bzw. den ersten Zügen wird festgelegt, wie sich der weitere Verlauf der Partie gestalten wird: Kommt es dabei zu einem raschen Zusammenprall im Zentrum, wobei Linien geöffnet werden, was eine schnelle Entwicklung der Figuren ermöglicht, spricht man von einem *Offenen Spiel*. Dabei bestimmen die Faktoren Raum, Zeit und Material den Verlauf der Eröffnung und im Wesentlichen auch den der ganzen Partie.

## Raum

Für die Eröffnungsphase der Schachpartie gilt, dass der Kampf um *Raum* gleichbedeutend ist mit dem Kampf um die Beherrschung des Zentrums. Die vier zentralen Felder des Schachbretts (e4, d4, e5, d5) und die benachbarten Felder sind für die aktiven Möglichkeiten der Figuren von besonderer Bedeutung. Der auf d4 im Zentrum postierte weiße Läufer beherrscht jede Menge

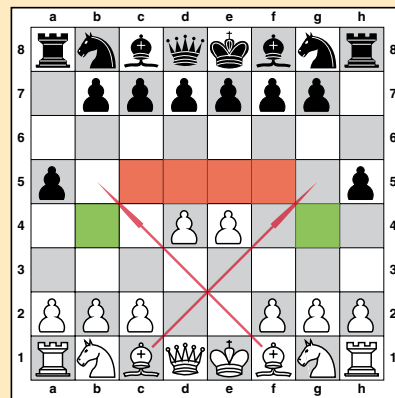
Felder (siehe dazu Schachschule 64, Teil 2) und nimmt zugleich dem im Abseits, also weit vom Zentrum entfernt stehenden schwarzen Springer sämtliche Felder. Auch der weiße Springer auf e4 macht sich im Zentrum ganz schön breit und nimmt dem schwarzen Läufer immerhin vier Felder. Der Unterschied in dem Wirkungsgrad im Zentrum und außerhalb des Zentrums ist offenkundig.

Doch bevor die Figuren auf solche schönen Felder gelangen, müssen zunächst einmal Bauern ziehen, die Figuren müssen freie Linien und Diagonalen erhalten. Und auch hier ist es sinnvoll, im Zentrum zu beginnen und nicht etwa am Rand. So können beispielsweise nach den Eröffnungszügen **1. e4 a5 2. d4 h5** die weißen Figuren aktive Positionen beziehen (beide Läufer und die Dame sind auf vielen Feldern einsetzbar), während Schwarz lediglich zwei Felder an den Flügeln (b4 und g4) unter Kontrolle genommen hat. Die Bedeutung der Bauernzüge in der

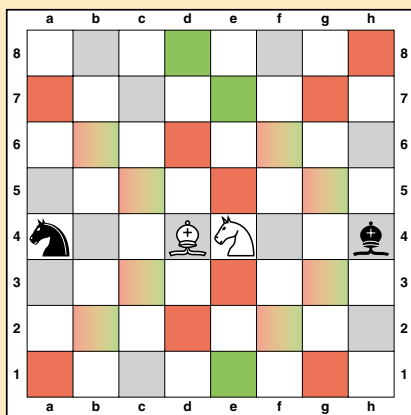
Eröffnung wird ebenfalls unterstrichen: Aktives Figurenspiel wird durch Bauernzüge ermöglicht.

Nun ja, man kann aber nur jeweils einen Stein ziehen, dann ist der Gegner dran, und der wird den Teufel tun und Ihnen alle Zentralfelder kampflos überlassen. So wird in der Eröffnung danach gestrebt, Raum zu gewinnen, d. h. *Raumvorteil* zu erlangen, um Figuren gut zu postieren, bzw. den Gegenspieler daran zu hindern, sich – beispielsweise im Zentrum – breit zu machen. Der Eröffnungskampf ist voll entbrannt.

Die Frage nach dem besten ersten Zug von Weiß bzw. der besten Antwort von Schwarz lässt sich nicht ultimativ beantworten. Die meist gespielten Züge sind 1. e4 und 1. d4. Nicht selten wird 1. Sf3 eröffnet, dann aber müssen schnell Bauernzüge folgen, sonst hat Weiß Schwierigkeiten, seine Figuren ins Spiel zu bringen. Die Statistik von Millionen erfassten Partien belegt, dass die Züge 1. e4 und 1. d4 gleichwertig sind, doch erfahrene Trainer empfehlen ihren Schützlingen meist, mit dem Zug des Königsbauern, also 1. e4, zu beginnen. In den danach entstehenden Eröffnungen lassen sich so manche Schachideen gut veranschaulichen, wir kommen in den nächsten Folgen darauf ausführlicher zurück. Hier wollen wir aber schon mit einem konkreten Beispiel aufwarten: **1. e4** Weiß setzt einen Fuß ins Zentrum und beabsichtigt, es mit dem Zug d4 gänzlich in Besitz zu nehmen. Schwarz will das nicht zulassen und zieht seinerseits den Königsbauern nach vorn. **1. ...e5** Nun könnte der Anziehende zwar den zweiten Bauern nach vorn bringen, also 2. d4 spielen, aber nach 2. ...exd4 3. Dxd4 greift 3. ...Sc6 die weiße Dame an. Weiß muss die Dame erneut ziehen, was Schwarz die Zeit verschafft, seinerseits einen seiner Figurenentwicklung dienlichen Zug zu machen (darauf gehen wir in der nächsten Folge, die den Faktor Zeit in den Mittelpunkt stellt, näher ein). Die Dame ist viel zu früh ins Spiel gekommen. Merke: Im Allgemeinen sollen zuerst die *Leichtfiguren* entwickelt werden. Dann machen wir das doch auch: **2. Sf3** Eine Leichtfigur wird ins Spiel ge-



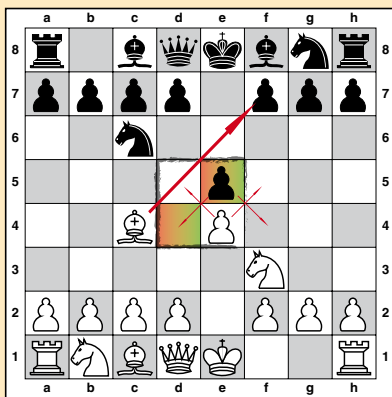
*Durch das Vorziehen der zentralen Bauern, die gleich vier Felder in der gegnerischen Hälfte sichern, wurden zugleich Diagonalen und Linien geöffnet – Weiß kann fortfahren mit der Entwicklung seiner Läufer und bei Bedarf kann auch die weiße Dame ins Spiel gebracht werden. Schwarz hat dagegen seine zwei ersten Züge nicht sinnvoll eingesetzt. Nicht nur, dass die Beherrschung der Felder b4 und g4 weder jetzt noch demnächst einen Vorteil verspricht, auch für die Entwicklung der schwarzen Figuren haben die Züge nichts geleistet.*



*Hier wird der jeweilige Einflussbereich deutlich: Während die im Zentrum postierten weißen Figuren über neun Felder verfügen, die der Gegner nicht kontrolliert, stehen den schwarzen Figuren gerade mal drei zur Verfügung.*

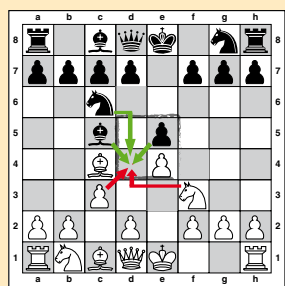


bracht und greift sogleich den gegnerischen Bauern auf e5 an. **2. ...Sc6** Schwarz entwickelt seinerseits einen Springer und deckt zugleich den Bauern e5. Mit **3. Lc4**



*Beide Seiten haben einen Bauern ins Zentrum gestellt, wobei allerdings der schwarze Bauer auf e5 vom weißen Springer bedroht, und vom schwarzen Springer c6 gedeckt ist. Außerdem drückt Weiß mit seinem Läufer von c4 auf den Bauern f7, der nur vom König geschützt wird.*

entwickelt Weiß seine zweite Leichtfigur, die sofort Druck auf die schwarze Stellung ausübt: Der Bauer f7, der nur von dem gegnerischen König gedeckt ist und deshalb eine Schwäche darstellt, wird attackiert. Antwortet Schwarz nun 3. ...Sf6, kann der Springer ausfall 4. Sg5 mit weiterem Angriff auf f7 folgen. **3. ...Lc5** Schwarz entwickelt ebenfalls seinen Läufer. Mit **4. c3** versucht Weiß, das Zentrum zu besetzen.



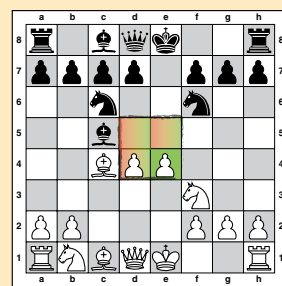
*Um das Feld d4 ist ein heftiges Gerangel im Gange. Drei schwarze Figuren haben einen Daumen darauf,*

*nur zwei weiße Steine halten dagegen. Zieht Weiß seinen d-Bauern ins Zentrum, nach d4, steht die Dame als zusätzlicher Schutz bereit.*

## Glossar

Eröffnung	die Anfangszüge einer Partie. Für ihre Anzahl gibt es keine exakte Definition. Erfahrungsgemäß werden in den ersten 15-20 Zügen alle – oder zumindest die meisten – Figuren ins Spiel gebracht. Dann hört die Eröffnung auf und das Mittelspiel beginnt.
Leichtfiguren	Kategorie von Schachfiguren, der Springer und Läufer zugerechnet werden. Da ihr Wert geringer angesetzt wird, werden die Leichtfiguren gewöhnlich auch früher ins „Gefecht“ geschickt, d. h. während der Eröffnungsphase einer Partie schneller entwickelt. Grund dafür ist, dass Leichtfiguren eine verfrüht entwickelte und exponiert stehende gegnerische Schwerfigur wie die Dame mit Tempogewinn angreifen können, woraus zuweilen ein Entwicklungsvorsprung resultiert.
Offene Spiele	Oberbegriff für alle Eröffnungen, die mit 1. e4 e5 beginnen. Diese Spielanfänge zählen historisch zu den ältesten, da ihnen eine solide und leicht verständliche Zentrums- und Entwicklungsstrategie zugrunde liegt. So öffnet der erste Zug beider Seiten die Diagonale für den Königsläufer und die Dame.
Raum	ein wichtiges strategisches Element beim Schachspiel. Wer mehr Raum zur Verfügung hat als der Gegenspieler, hat Raumvorteil und damit meist auch Vorteil im Hinblick auf den wahrscheinlichen Partieausgang. Denn der von einer Partei kontrollierte Raum bildet die Operationsbasis für deren Figuren. Wer aber mehr Raum hat zum Manövrieren, kann oft auch die gefährlicheren Drohungen aufstellen. Abhängig von der Stellung, gibt es Räume auf dem Schachbrett, deren Kontrolle besonders erstrebenswert ist. Vor allem in der Eröffnungsphase handelt es sich dabei oft um das Zentrum.
Raumvorteil	Ausdruck dafür, dass eine Partei mehr Raum kontrolliert als die gegnerische. Dabei handelt es sich um ein wichtiges strategisches Element, auf das von den ersten Zügen an zu achten ist. In einigen Eröffnungen, z. B. in den meisten Gambits, wird schon früh ein Bauer geopfert, um Raumvorteil zu erlangen.
Schwerfiguren	Kategorie von Schachfiguren, der Turm und Dame zugerechnet werden. Aufgrund ihrer hohen Wirkungskraft sind sie neben dem König in der Regel die wichtigsten Figuren im Spiel. Sie werden deshalb meistens später in die Schlacht geworfen als die Leichtfiguren, wenn abzusehen ist, auf welchen Linien sie am effektivsten eingesetzt werden können. Bei vorzeitiger Entwicklung in der Eröffnung droht Tempoverlust infolge Attacken gegnerischer Leichtfiguren.

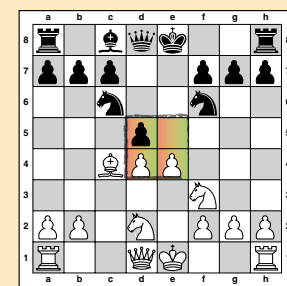
Ist Schwarz hier unaufmerksam und spielt zum Beispiel 4. ...d6, setzt Weiß mit 5. d4 exd4 6. cxd4 fort und erreicht die „Traumstellung“, die Bauern d4/e4 im Zentrum. Schwarz lässt das natürlich nicht zu, sondern sucht ebenfalls ein Spiel im Zentrum: **4...Sf6 5. d4 exd4 6. cxd4**



*geöffnet, es stehen Linien und Diagonalen bereit, alle Leichtfiguren bis auf den Läufer c8 können unmittelbar ins Spiel gebracht werden.*

*Die Lage im Zentrum ist praktisch geklärt: Beide Seiten üben dort Einfluss aus. Die Stellung hat sich*

**6. ...Lb4+** Mit zeitgewinnendem Schachgebot weicht Schwarz dem weißen Druck im Zentrum aus. **7. Ld2 Lxd2+ 8. Sbx d2 d5!** (! = guter Zug) Ein weiteres Bauernpaar wird im Zentrum abgetauscht. Nach 9. exd5 Sxd5 10. 0–0 0–0 ist die Eröffnungsphase abgeschlossen; die Chancen beider Seiten sind ausgeglichen.



*Nach ...d5 ist der Lc4 angegriffen, und Weiß tauscht am Besten den e- gegen den d-Bauern ab: 9. exd5.*

*Schwarz nimmt den Bauern zurück und anschließend bringen beide Parteien ihre Könige mit der kurzen Rochade in Sicherheit. Das Mittelspiel kann beginnen.*



# Richtig beginnen

## Das Grundprinzip Zeit | Schnelle Figurenentwicklung

Raum, Zeit und Material sind die drei Grundpfeiler, auf denen im Schach alles aufgebaut ist. Mit dem Raum beschäftigen wir uns in der letzten Folge, diesmal ist der Faktor Zeit an der Reihe.

### Zeit

Um die Gleichheit der Chancen zu wahren, agieren in vielen Spielen die Gegner abwechselnd, jeder bekommt umgehend seine Chance. Es gilt, diese immer wiederkehrende, aber stets nur momentane Chance gut zu nutzen, eben keine Zeit zu verlieren. „Ich passe“, gibt es im Schach nicht, einen nutzlosen Zug zu machen, kommt dem aber weitgehend gleich: dem Gegner wird die Zeit gegeben (= ein *Tempo* geschenkt), seinerseits einen wichtigen Zug zu machen.

Zur Kennzeichnung des Zeitmaßes für einen Zug hat sich schachtechnisch der Begriff *Tempo* durchgesetzt. So spricht man von einem *Tempogewinn* (bzw. einem *Tempoverlust* für die Gegenpartei), wenn eine Partei z. B. durch einen nutzlosen Bauernzug praktisch einen Zug verschenkt. Vor allem in der Eröffnungsphase kann ein Tempogewinn in offenen Stellungen bereits über den Ausgang der Partie entscheiden. Wenn eine Seite ihre Kräfte schneller mobilisieren kann als die gegnerische, also *Entwicklungsvorsprung* hat, kann sie unter Umständen den gegnerischen König attackieren, bevor genug Figuren zu dessen Verteidigung bereit stehen. Aber auch im Endspiel entscheidet oft ein einziges Tempo über Sieg oder Niederlage.

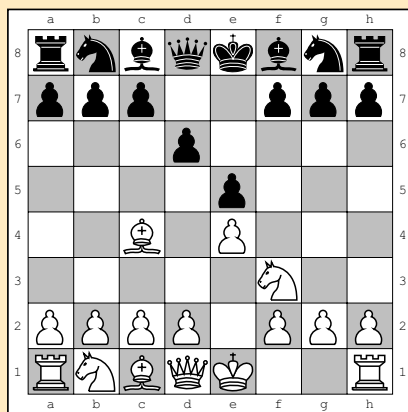
In der Eröffnung sollte die Zeit für die Figurenentwicklung genutzt werden. Eine harmonische Entwicklung beginnt im Allgemeinen mit den für die Eröffnung typischen Bauernzügen und der Postierung der Leichtfiguren. Erst danach folgen meist die Schwerfiguren, die für ihr Spiel offene Linien und viel Platz benötigen:

- » Als einfachste Vorbereitung wird ein im Zentrum stehender Bauer zwei Felder vorgerückt.

- » Die empfehlenswertesten Springerfelder in der Eröffnung sind f3 und c3 bzw. f6 und c6.
- » Zur Sicherung des Königs soll man möglichst schnell die kurze Rochade ermöglichen, also sollte der Königsläufer recht früh, meist noch vor einem Zug des Damenläufers entwickelt werden.

Die frühe Entwicklung des Königsläufers, insbesondere auf die Felder c4 bzw. für Schwarz auf c5, birgt noch einen besonderen Vorteil. Damit werden die Punkte f7 oder f2 beizeiten ins Visier genommen. Diese Punkte sind nur vom König gedeckt, der, da er nicht abgetauscht oder geopfert werden darf, sich nur bedingt als Schutz eignet. Die Punkte sind daher besonders empfindlich, oder – wie die Schachspieler sagen – sie neigen zur Schwäche. Diese zunächst theoretische Betrachtung wird gleich mit Leben gefüllt; wir folgen einem der berühmtesten Motive:

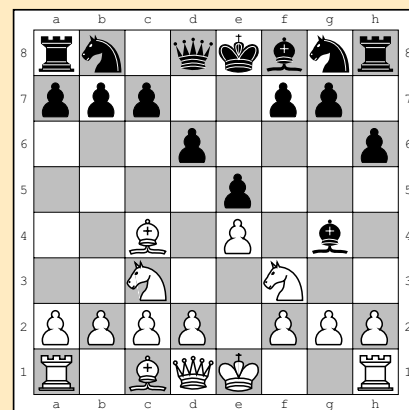
1. e4 e5 2. Sf3 Schwarz deckt nun den Bauern e5, meist mit Sc6, aber auch
2. ...d6 (die sogenannte Philidor-Verteidigung) kommt vor. 3. Lc4



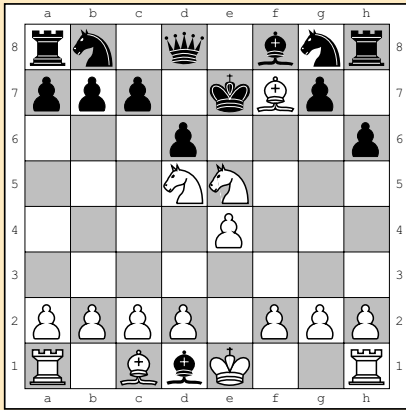
*Weiß entwickelt schnell seinen Königsläufer, bereitet die kurze Rochade vor und nimmt nebenher den Punkt f7 aufs Korn. Schwarz spielt in dieser Variante meist 3. ...Le7 und kann schnell ...Sf6 nebst kurzer Rochade folgen lassen.*

Setzt Schwarz hier mit 3. ...Sf6 fort, könnte der Ausfall Sg5 folgen, mit zweifachem

Angriff auf f7. Das motivierte seinerzeit – und motiviert immer noch – wenig erfahrene Spieler zu dem Zug 3. ...h6? Ein Fragezeichen unterstreicht die Fragwürdigkeit des schwarzen Zuges, der nichts für die Entwicklung der eigenen Figuren leistet, während Weiß sich mit natürlichen Zügen entwickelt. 4. Sc3 Gut ist die Rochade, aber natürlich kann man auch zuerst eine weitere Figur entwickeln. 4. ...Lg4? Statt etwa mit 4. ...Le7 die kurze Rochade und Sicherung des Königs anzustreben, entwickelt Schwarz als erste Figur den Damenläufer, was hier sofort zum Verlust führt:



Die Felder f7 und f2 sind die kritischen Punkte neben dem König, weil sie als einzige ringsum den König nicht von anderen Figuren bewacht werden. So kann Weiß nach den schweren schwarzen Tempoverlusten leicht die Dame opfern, um die Schwäche des schwarzen Königs auszunutzen. 5. Sxe5! Schlägt Schwarz nun den Springer, 5. ...dxe5, so zieht Weiß 6. Dxd4, gewinnt die Figur zurück und hat „unterwegs“ einen Bauern gewonnen. Doch was ist mit der weißen Dame, kann man sie denn nicht nehmen? 5. ...Lxd1? Schwarz hat sich die Dame einverleibt, aber sein König wird mattgesetzt: 6. Lxf7+ Ke7 7. Sd5 matt. Eine typische Eröffnungskatastrophe, weil die Zeit nicht beachtet wurde. Während Schwarz zauderte, brachte Weiß seine Figuren schnellstmöglich ins Spiel, und dieser Entwicklungsvorsprung war ihm sogar die Dame wert. Dies ist freilich



Stellung nach 7. Sd5 matt

ein Sonderfall, aber einen Bauern wert ist eine schnelle Entwicklung der Figuren sehr häufig. In den so genannten Gambits (vgl. die Begriffserklärung im Glossar) wird oft ein Bauer oder sogar mehr Material geopfert, um einen Entwicklungsvorsprung zu erlangen. Mehr dazu in der nächsten Folge.

### Glossar

Bauernopfer	Beabsichtigte Preisgabe eines Bauern mit dem Ziel, dafür Kompensation zu erhalten. Diese kann, vor allem in der Eröffnung, in einem Entwicklungsvorsprung bestehen (Gambit). Eine andere Form der Kompensation kann im Öffnen von Linien und Diagonalen für eigene Figuren bestehen oder im Räumen eines Felds (Räumungsoffer) z. B. für den Springer.
Entwicklungsvorsprung	Vorteil, der aus einer schnelleren und harmonischeren Entwicklung der eigenen im Vergleich zu den gegnerischen Figuren in der Eröffnungsphase resultiert. Ein Entwicklungsvorsprung kann eine Partie in sehr frühem Stadium entscheiden, wenn die besser postierten Kräfte z. B. einen gezielten Schlag gegen die gegnerische Königsstellung anbringen können. Oft ist er Folge planlosen gegnerischen Spiels in der Eröffnung. Aktiv bemühen kann man sich um einen Entwicklungsvorsprung auch mit einem Gambit. Dabei wird Materialverlust in Kauf genommen, um Kräfte schneller zu entwickeln als der Gegner.
Gambit	Opfer eines Bauern oder sogar einer Figur in der Eröffnungsphase mit dem Ziel, dafür Vorteil oder zumindest ausreichende Kompensation zu erhalten, z. B. in Form von Entwicklungsvorsprung, Figurenspiel, Angriff, offenen Linien usw. (s. a. Bauernopfer)
Schwäche	Ein Feld mit oder ohne darauf befindlichem Stein (bzw. ein Komplex von Feldern), das (bzw. die) der Gegner angreifen kann und das nur schwer zu decken ist.
Tempo	Zeitmaß für einen Entwicklungs- oder Kombinationszug
Tempoverlust	Wenn eine Partei z. B. durch einen nutzlosen Bauernzug praktisch einen Zug verschenkt, oder gezwungen wird, eine Figur zu ziehen, obwohl das gar nicht in ihr Konzept passt, spricht man vom Tempoverlust.
Tempogewinn	Wenn man den Gegner zwingen kann, eine Figur oder einen Bauern zu ziehen, obwohl das seinen Plänen zuwiderläuft, während man selber die so gewonnene Zeit nutzbringend verwenden kann, spricht man vom Tempogewinn.

### Zeit

Der Begriff Zeit begegnet uns im Schach auf verschiedenen Ebenen. Bei offiziellen Anlässen, wie offenen Turnieren, Meisterschaften auf internationaler wie auf nationaler Ebene, in Vereinen, Schulen und Betrieben wird in der Regel nach einem vorher festgelegten Zeitrahmen gespielt, das heißt Partien können in zehn Minuten beendet sein, also jedem Spieler stehen fünf Minuten zur Verfügung (Blitzpartie), in zwanzig, vierzig oder sechzig Minuten (Schnellpartien) oder sie werden nach Turniermodus gespielt, was oft bedeutet in zwei Stunden müssen vierzig Züge gemacht worden sein, danach erhält jeder Spieler eine weitere halbe Stunde, nach der die Partie beendet ist. (Die offizielle Zeitregelung nach den FIDE-Regeln lautet: 90

Minuten für die ersten 40 Züge, gefolgt von 30 Minuten für den Rest der Partie, wobei beginnend mit dem ersten Zug jedem Spieler pro Zug 30 Sekunden gutgeschrieben werden).

Um den individuellen Zeitverbrauch messen zu können, steht neben jedem Brett eine Schachuhr: Das sind zwei Uhren in einem Gehäuse, die so gekoppelt sind, dass immer nur eine laufen kann. Hat ein Spieler seinen Zug ausgeführt, drückt er auf einen oben angebrachten Knopf, stoppt damit seine Uhr und setzt die seines Gegners in Gang.



Eine schöne Sammlung Schachuhren verschiedener Epochen zeigt zum Beispiel das Schachhaus Mädler in Dresden, wo auch diese Aufnahme entstand. Foto: O. Borik



Heutige Schachuhren sind digital. Das rote Lämpchen zeigt, wer am Zug ist. Dank des großen Displays sieht man gleich, wie viel Zeit noch bleibt. Die Stellung, gespielt bei der Deutschen Seniorenmeisterschaft in Berlin, ist übrigens remis. Schwarz am Zug spielt seinen König nach f6 oder f7. Foto: H. Fietz





# Richtig beginnen

Gambit-Eröffnungen | Der Deal: Tausche Material gegen Raum und Zeit

Mit den wichtigen Faktoren Zeit und Raum haben wir uns in den letzten Folgen beschäftigt und gesehen, wie schwer Raumvorteil und Entwicklungsvorsprung wiegen. Um den einen oder gar beide Faktoren zu fördern, lohnt manchmal eine Investition – ein Bauernopfer zum Beispiel. Wenn dabei einige Tempi (die Figurenentwicklung fördernde Züge) und/oder etwas Raumvorteil herauspringen, verspricht das einen guten Ersatz, oder in der Schachsprache „*Kompensation*“.

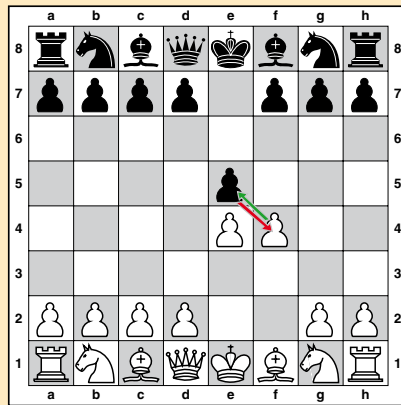
Diese Materialopfer können in allen Phasen einer Schachpartie vorkommen. Geschieht dies in der Eröffnung, spricht man von einem Gambit. Dieser Ausdruck kommt aus dem spanischen (el gambito = das Gambit) und italienischen Sprachraum (gambetto = Gambit, fare il gambetto a qu = jmdm. ein Bein stellen), international hat sich der Ausdruck Gambit eingebürgert.

Es gibt eine Vielzahl von Gambit-Eröffnungen, zu unterscheiden sind grundsätzlich zwei thematische Gruppen: Zum einen wird ein Bauer oder mehr Material geopfert, als Kompensation verspricht sich der Gambitspieler Zeit- und/Raumgewinn. Verbreitet sind aber auch Opfer in der Eröffnung mit dem Ziel, bestimmte positionelle Vorteile zu erlangen, als da sind Kontrolle offener Linien, Bildung schwacher Punkte im gegnerischen Lager und starker Felder für die eigenen Kräfte, um nur einige zu nennen.

In dieser Folge schauen wir uns die „schnellen“ Gambits an, das sind solche, wo der Zeitgewinn im Vordergrund steht und wo – bei einer ungenauen Verteidigung des Gegners – durchaus schnelle Sieg schon in der Eröffnungsphase möglich sind.

## Das Königsgambit

**1. e4 e5 2. f4** Weiß stellt seinen Bauern auf ein ungeschütztes Feld, das von einem gegnerischen Stein, hier einem schwarzen Bauern, kontrolliert wird: ein klassisches Bauernopfer. Was genau verspricht sich Weiß eigentlich davon? In diesem konkreten Fall geht es wieder einmal ums Zentrum. Weiß bietet einen Bauern vom Rand des Zentrums an, um den Gegner von dort

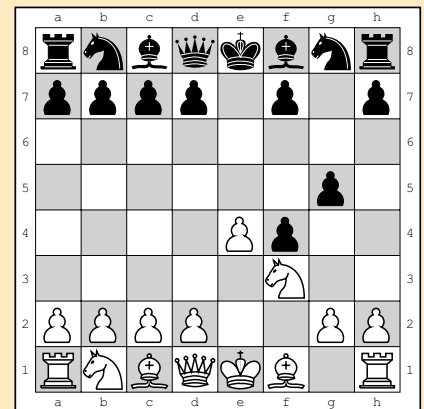


fortzulocken, ...exf4, und um dann einen zweiten Bauern, den d-Bauern dortselbst zu platzieren: die Bauernmehrheit garantiert eine bessere Kontrolle des Zentrums und die *halboffene* f-Linie kann im Weiteren zum Figurenangriff genutzt werden.

Schwarz, dessen Be5 nun vom weißen Bf4 attackiert wird, muss sich entscheiden: Nehmen oder nicht nehmen?

Die häufigste Reaktion ist die einfache Annahme des Gambits mit **2. ...exf4**. Jetzt zeichnet sich am Horizont die Drohung ...Dh4+ ab, weswegen meist **3. Sf3** geschieht. Damit ist ...Dh4+ verhindert, und Weiß steht bereit, mit d2-d4 das Zentrum zu besetzen und Lxf4 folgen zu lassen, er hätte dann den Bauern zurückerobert und das starke Zentrum e4/d4 sozusagen „umsonst“ erhalten. Da man im Leben und im Schach nie etwas umsonst bekommt, muss der Anziehende für

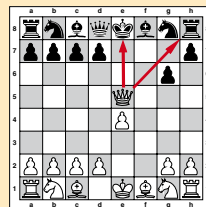
diesen Vorteil bezahlen, seine Münze ist in diesem Fall der geopfert Bauer, den Schwarz meist schnell absichert, z. B. mit **3. ...g5**



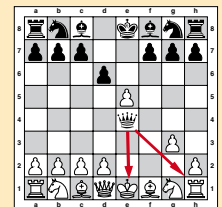
Stellungen dieser Art sind für Gambit-Eröffnungen typisch. Schwarz verteidigt den *Mehrbauern* mit Zähnen und Klauen und verhindert in diesem Fall Lxf4. Weiß wiederum möchte Lxf4 mit Öffnung der f-Linie erreichen. Doch der Bg5 schützt den Störenfried auf f4, also greift Weiß ihn an: **4. h4** Die natürliche Reaktion ist, den Bauern vorzuschieben **4. ...g4**. Dagegen wäre der Versuch, den Bauern um jeden Preis auf g5 zu behalten, 4...f6?, mit großer Schwächung der schwarzen Königsflügelstellung verbunden und könnte z. B. so bestraft werden: 5. Sxg5 fxe5 6. Dh5+ Ke7 7. Dxe5+ Ke8 (7. ...Sf6 8. e5 mit Springergewinn) 8. Dh5+ Ke7 9. De5+ Kf7 10. Lc4+ mit baldigem

### So schnell kann es gehen...

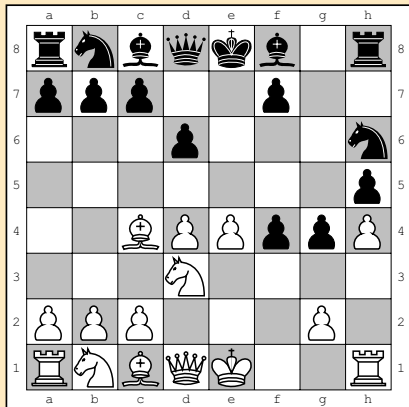
*Keine gute Idee ist es, den f-Bauern quasi als Stellverteter aufzubauen, 1. e4 e5 2. f4 f6, damit der f-Bauer – im Falle Weiß schlägt auf e5 – die Stelle des Geschlagenen einnehmen kann: 3. fxe5 fxe5. Auf beiden Seiten wurden am Königsflügel breite Brechen geschlagen, aber Weiß ist am Zug und die Dame wird wie ein Berserker dem schwarzen König den Garaus machen, beispielsweise: 4. Dh5+ g6 5. De5+, mit Angriff auf den Th8.*



*Schwarz hat noch andere Möglichkeiten, das Opfer abzulehnen. Er kann den Be5 mit dem d-Bauern oder mit dem Springer von c6 aus decken, und weil nach 1. e4 e5 2. f4 d6 die Drohung ...Dh4+ über dem weißen Haupt schwebt, darf der Anziehende nicht unbekümmert auf e5 schlagen. Folgt nämlich das Nehmen 3. fxe5, nutzt Schwarz die Gunst des Augenblicks und spielt 3. ...Dh4+ 4. g3 Dxe4+, mit Angriff auf den Th1.*



Sieg. **5. Se5** Der angegriffene Springer zieht weg und greift zugleich den Bauern g4 an, der mit **5. ...h5** geschützt wird. Weiß treibt seine Entwicklung voran und greift zugleich mit **6. Lc4** den Bauern f7 an, der wiederum mit **6. ...Sh6** geschützt wird. Nach **7. d4 d6 8. Sd3** holt sich Weiß definitiv den Bauern f4 zurück.

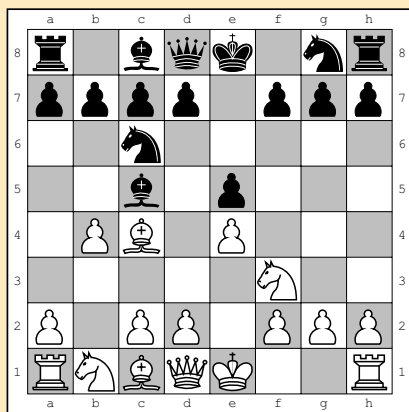


Dies ist natürlich keine erschöpfende Analyse des Königsgambits, dafür ist diese Rubrik nicht konzipiert, sondern eine kurze Skizze einer Gambit-Eröffnung. Weiß gab den f-Bauern, damit der gegnerische Bauer e5 verschwindet, dann kommt Weiß zu dem gewünschten d2-d4 mit Raumgewinn.

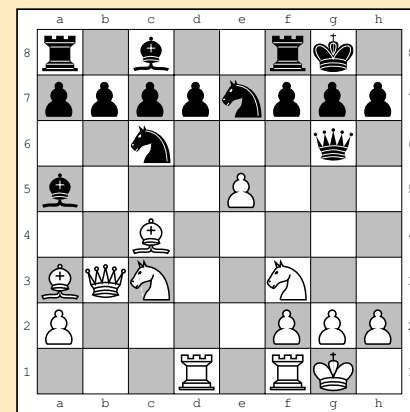
In einer anderen typischen Gambit-Eröffnung geht es ebenfalls um Raum, auch fällt der Faktor Zeit ins Gewicht.

## Evans Gambit

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5** Diese Züge haben wir schon in der letzten Folge gezeigt, weiter ging es dort mit **4. c3**, das ist der solide, wenn auch etwas langsame Versuch, mit d2-d4 das Zentrum zu besetzen. Eine schärfere Gangart ersann anno 1824 der Schiffskapitän und Schach-Draufgänger William Davies Evans: **4. b4** Da dieser Zug von Kapitän Evans bei einer Partie auf hoher See gespielt wurde, fehlte es nicht an Anekdoten und Kommentaren. Ein Witzbold schrieb, das Schiff habe wohl geschaukelt und Käpt'n



Evans versehentlich den b-Bauern (statt des c-Bauern, um c2-c3 zu spielen) angepackt und dann noch ein Feld zu weit gestellt. Wie auch immer die Entstehungsgeschichte tatsächlich war, Evans wiederholte noch mehrmals sein Gambit, das auf der Grundlage der Kalkulation Material für Raum und Zeit basiert. Nach **4. ...Lxb4 5. c3** muss der schwarze Läufer erneut zieht (Weiß gewinnt also Zeit) und der ausgeführte Zug c2-c3 ermöglicht das baldige d2-d4 (Raumgewinn im Zentrum). Eine typische Folge ist **5. ...La5 6. d4 exd4 7. 0-0** und nach dem nachfolgenden cxd4 erhält Weiß das anvisierte starke Bauernzentrum. Schwarz kann dies nicht gefahrlos unterbinden, das Schlagen eines weiteren Bauern **7. ...dxc3** vernachlässigt die Figurenentwicklung und gleicht einem Spiel mit dem Feuer: **8. Db3** droht Lxf7+ **8. ...Df6 9. e5 Dg6 10. Sxc3 Sge7 11. La3 0-0 12. Tad1**, und der weiße Entwicklungsvorsprung sichert einen guten



Ersatz für die beiden geopferten Bauern. Man beachte, dass der schwarze Damenflügel lahmliegt, eine Befreiung ist nicht einfach, nach **12. ...d6 13. exd6 cxd6 14. Txd6** hat Weiß einen Bauern wieder und besitzt weiterhin ein kraftvolles Figurenspiel.

Hier führte das Tauschgeschäft Material für Raum und Zeit zu einem guten Ergebnis für Weiß. Für Schwarz ist es ratsam, sich umsichtig zu verteidigen (ausgehend von der Stellung des vorletzten Diagramms): **4. ...Lxb4 5. c3 Le7 6. d4 Sa5 7. Sxe5 Sxc4 8. Sxc4 d5**, und nach diesem aktiven Konter im Zentrum halten sich die Chancen die Waage.

In allen diesen Beispielen ist der Zusammenhang von Zeit, Raum und Material wesentlich: Durch materielle Opfer kann man seine Figuren schneller entwickeln oder mehr Einfluss im Zentrum gewinnen, durch rechtzeitige Rückopfer sind solche offensichtlichen Opferideen in der Eröffnung abzuwehren.

Glossar	
halboffene Linie	schachtechnischer Begriff für eine Linie, auf der kein eigener Bauer den Schwerfiguren beim Angriff auf die gegnerische Bauernstellung mehr im Wege steht.
Kompensation	schachtechnisch Entschädigung für gegnerische Vorteile, die materiell (z. B. zwei Türme für die Dame) oder positionell (z. B. bessere Bauernstellung auf den entgegengesetzten Flügeln) sein kann. Die Kompensation ist ein Gegengewicht für gewisse Nachteile, die häufig materieller Art sind. Sie kann in einer Initiative bestehen, in Entwicklungsvorsprung oder auch einfach in positionellen Vorteilen, die man z. B. für ein Bauern- oder ein anderes Opfer erhält.
Mehrbauer	schachtechnischer Begriff für den Mehrbesitz eines Bauern, demgegenüber steht der Minusbauer
Minusbauer	schachtechnischer Begriff. Die Seite mit einem Minusbauern besitzt einen Bauern weniger als der Gegner.



# Richtig beginnen

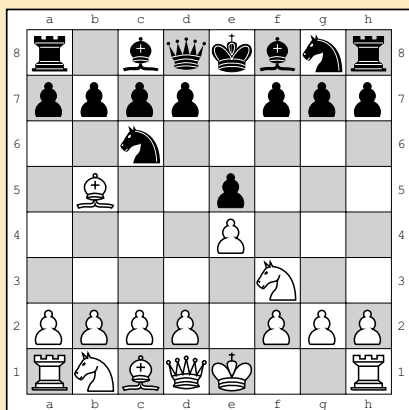
## Der langsam aufziehende Kampf ums Zentrum am Beispiel der Spanischen Partie

Auf die Bedeutung des Zentrums wurde in früheren Folgen dieser Serie eingegangen. In allen Schacheröffnungen spielt die Beherrschung der Brettmitte bzw. die Bestrebungen, dem Gegner das Zentrum nicht zu überlassen, eine wichtige Rolle.

Was kann man in der Eröffnung tun, um im Zentrum Fuß zu fassen? Mit der geradlinigen Methode (die Bauernzüge e2-e4, c2-c3 gefolgt von d2-d4) beschäftigten wir uns in Folge 4. Dabei kommt es oft zu einem schnellen Schlagabtausch und die Bauern im Zentrum verschwinden vom Brett, Linien und Diagonalen sind geöffnet, die Könige werden mit der Rochade in Sicherheit gebracht – ein offenes Spiel.

Im letzten Beitrag standen Gambit-Eröffnungen auf dem Programm. Dabei wird (meist) ein Bauer geopfert und als Kompensation für diesen materiellen Nachteil verspricht sich der Gambitspieler Zeit- und Raumgewinn, die er für eine schnelle Figurenentwicklung nutzt, mit dem Ziel, die wichtigen Zentrumsfelder zu kontrollieren.

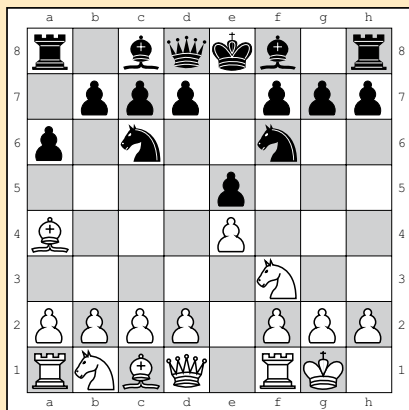
Es gibt aber auch Eröffnungen, in denen es ruhiger zugeht (d. h. ohne Materialopfer), in denen der Druck langsam aufgebaut wird. Ein Paradebeispiel dafür ist die sogenannte Spanische Partie (oft auch kurz Spanisch genannt), charakterisiert durch die Eröffnungszüge **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5**



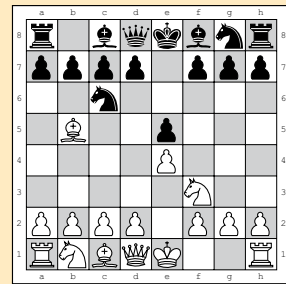
Mit dem Läuferzug nach b5 verstärkt Weiß den Druck auf den Zentrumsbauern e5.

Von der latenten Drohung Lb5xc6 ist indirekt auch der Bauer e5 betroffen. Wird der Springer getauscht, droht ein Bauernverlust, nämlich durch Sf3xe5. Wohlgermerkt handelt es sich um eine latente Drohung, denn in diesem Stadium der Eröffnung ist dieser Bauerngewinn noch unergiebig, nach beispielsweise 3. ...a6 4. Lxc6 dxc6 5. Sxe5 Dd4 gewinnt Schwarz durch den **Doppelangriff** auf den Springer e5 und den Bauern e4 den soeben verlorenen Bauern zurück.

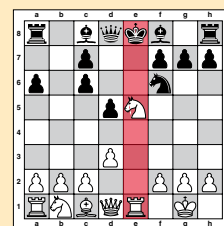
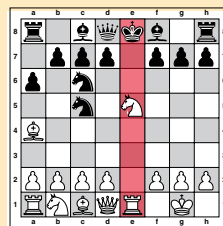
Da fragt man sich, warum stellt Weiß eine Drohung auf, die er nicht bzw. nur ohne nennenswerten Vorteil durchführen kann? Hier berühren wir die höheren Sphären des Schachspiels, den Bereich der langfristigen Planung. Die Möglichkeit Lxc6 nebst Sxe5 kann später zu einer echten Drohung mutieren, dann nämlich, wenn Weiß seinen Bauern e4 gesichert hat, so dass der soeben skizzierte Bauernrückgewinn mit ...Dd4 nicht mehr funktioniert. Dieses Motiv spielt bei den nächsten Standardzügen der Spanischen Partie eine Rolle: **3. ...a6** Wie soeben dargelegt, ist 4. Lxc6 dxc6 5. Sxe5 Dd4 6. Sf3 Dxe4+ für Weiß unergiebig. Deshalb zieht Weiß den angegriffenen Läufer weg, jedoch behält er das Ass (die Möglichkeit Lxc6) im Ärmel. **4. La4** Wenn hier Lb5xc6 keinen Bauern gewinnt, so verhält es sich mit La4xc6 ebenso, Schwarz nutzt also die gewonnene Zeit zur Figurenentwicklung, und Weiß macht es ihm nach. **4. ...Sf6 5. 0-0**



Der Springer f6 greift den Bauern e4 an, doch das ficht Weiß nicht an: er rochiert.

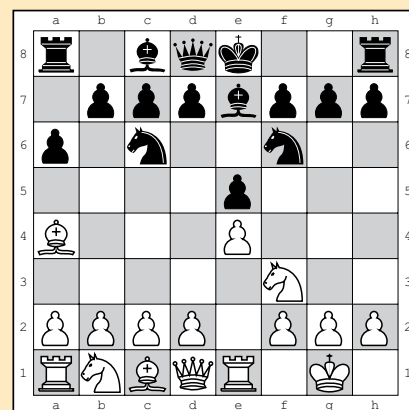


Schwarz könnte nun einen Zentrumsbauern schlagen, 5. ...Sxe4, und damit in die von der Theorie als „offene Variante“ bezeichnete Spielweise einlenken. Dagegen spricht grundsätzlich nichts, Schwarz muss nur gewahr sein, dass er den Mehrbauern nicht halten kann, sondern dass er ihn umgehend zurückgeben muss. Weiß hat bereits rochiert und kann seinen f-Turm auf die e-Linie stellen, während der schwarze König noch in der Brettmitte steht, eine potentiell gefährliche Konstellation. Hier sind mehrere Fortsetzungen möglich: ist man mit der Variante vertraut, kann man mit 6. d4 **Verwicklungen** herbeiführen. Kennt man sich dagegen nicht so gut aus, wird man mit 6. Te1 den Bauern zurückgewinnen: 6. ...Sc5 7. Sxe5 (Dia I.) oder 6. ...d5 7. Lxc6+ bxc6 8. d3 Sf6 9. Sxe5 (Dia r.).



Weiß droht ein Abzugsschach, z. B. Sxc6+ (Turm bietet Schach!) mit Angriff auf die Dame.

In der Praxis wird meist 5. ...Le7 gespielt. Schwarz setzt seine Entwicklung fort und schließt auch die e-Linie, deren Öffnung – wie wir gerade gesehen haben – gefährlich sein kann. Jetzt aber könnte Schwarz auf e4 schlagen, deshalb entschied sich Weiß in unzähligen Partien für **6. Te1**.





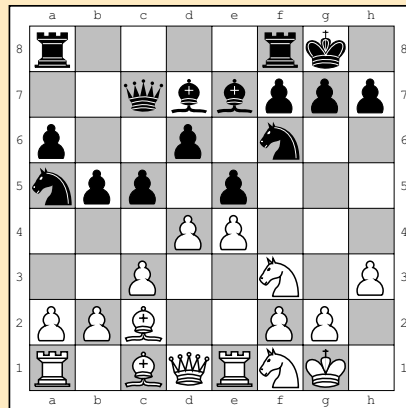
## Warum „Spanische Partie“?

Die Verbreitung des Schachspiels in Europa begann in Spanien, wie u. a. in „Meyers Schachlexikon“ dargelegt wird. Die Araber brachten es im Zug ihrer Expansion auf die iberische Halbinsel mit. Die ersten namentlich bekannten Schachspieler auf europäischem Boden lebten im 9. Jahrhundert in Cordoba. Arabische Schachfiguren aus Bergkristall werden im 11. Jh. in Urgel erwähnt und noch heute in einem Museum aufbewahrt. Der spanische König Alfonso el Sabio („der Weise“) diktierte 1283 in Sevilla sein hauptsächlich dem Schach gewidmetes Buch der Spiele; die ersten Schachbücher wurden von Spaniern (Vincent und Lucena) verfasst.

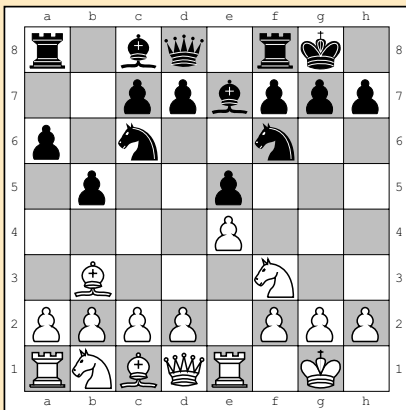
Das erste internationale Turnier der Neuzeit in Form von Zweikämpfen fand 1575 in Madrid vor dem spanischen König Philipp II. statt. Der beste Spieler jener Zeit war der spanische Geistliche Ruy Lopez de Segura, der 1561 seine Schacherkenntnisse in einem Lehrbuch zusammenfasste. Darin wird auch die Eröffnung 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 behandelt, die deshalb in Deutschland die Spanische Partie und in manchen anderen Ländern Ruy Lopez genannt wird.

Man sollte sich in Erinnerung rufen, dass es in der Eröffnung immer um das Zentrum und speziell hier um die e-Bauern beider Seiten, die sich bereits im ersten Zug dorthin vorgewagt haben, geht. Weiß hat seinen e-Bauern mit dem Turm gedeckt und bedroht nun den gegnerischen Bauern e5, der etwa nach 6. ...0-0? tatsächlich verloren ginge: 7. Lxc6 dxc6 8. Sxe5, und hier funktioniert die eingangs erwähnte Aktion ...Dd4 nicht mehr, der Bauer e4 ist ja geschützt (in der Schachsprache „gedeckt“), Weiß kann einfach den Springer e5 nach f3 zurückziehen und den Mehrbauern behalten. Also muss Schwarz etwas für den Bauern e5 tun. Dies geht hier (und ging auch schon zuvor) mit 6. ...d6, aber da ist 7. Lxc6+ bxc6 8. d4 für Schwarz nicht besonders angenehm, Weiß macht sich zunehmend im Zentrum breit. Bewährt hat sich 6. ...b5 und nach 7. Lb3 nun 7. ...0-0

auch das sogenannte Marshall-Gambit gespielt, 8. ...d5 9.exd5 Sxd5. Bevor man sich auf die entstehenden Komplikationen einlässt, sollte man schon einiges an Theorie gebüffelt haben. Das einfache 10. d4 ist völlig in Ordnung. 9. h3 Gegen die Fesselung ...Lg4 gerichtet (Stünde der Läufer auf g4, wäre der Springer gefesselt; würde der ziehen, könnte die dahinter stehende Dame geschlagen werden). 9. ...Sa5 10. Lc2 c5 11. d4 Dc7 deckt zusätzlich den Bauern e5 12.Sbd2 Ld7 13.Sf1.

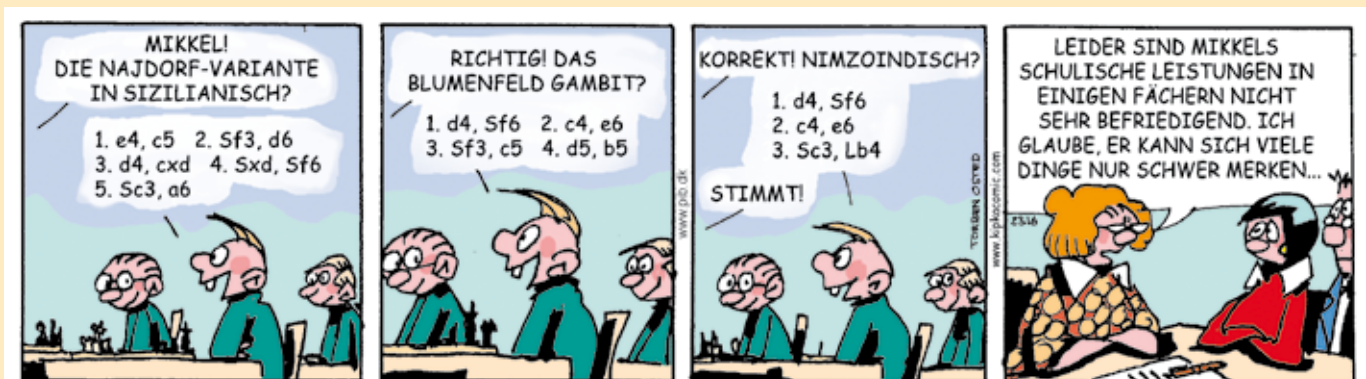


*Der Springer geht nach g3, später wird noch ein Platz für den Läufer bestimmt, b3 nebst Lb2 ist eine Möglichkeit. Allmählich sind alle Figuren aktiviert, das Mittelspiel beginnt.*



Mit dem Erreichen dieser Stellung in der sogenannten geschlossenen Variante (geschlossen deshalb, weil keine Bauern früh geschlagen wurden) ist die erste Phase der Partie, von den ersten Bauernzügen bis hin zu den Rochaden beendet. Die Figuren des Königsflügels sind vollständig entwickelt, nun folgen die des Damenflügels, wobei beide Seiten darauf achten, dem Gegner möglichst nicht zu viel Raum im Zentrum zu überlassen. Eine typische Entwicklung kann z. B. so aussehen: 8. c3 d6 Manchmal wird

Glossar	
Decken	Das Schützen eines Steins durch einen anderen. Eine Figur wird beim Schachspielen also gedeckt, indem man eine andere Figur derselben Farbe so zieht, dass sie den Stein, der diese Figur nimmt, wiederum schlagen kann.
Doppelangriff	Angriff auf zwei oder mehr gegnerische Steine mit einem Zug oder Angriff auf einen gegnerischen Stein mit zwei Figuren gleichzeitig. Ein Beispiel für die zuerst beschriebene Form ist die Gabel, ein Beispiel für die zweite Form ist das Doppelschach.
Fesselung	Einschränkung der Zugmöglichkeiten einer Figur durch einen gegnerischen Stein, weil beim Wegziehen der Figur der König oder eine wichtigere eigene Figur von diesem Stein bedroht wäre.
Gabel	Doppelangriff, bei dem ein Stein gleichzeitig zwei gegnerische bedroht. Bekannt und gebräuchlich sind vor allem die Ausdrücke Springer- und Bauerngabel. Grundsätzlich sind aber auch andere Figuren wie der Läufer zu einem Gabelangriff in der Lage. Allerdings wird der Begriff in diesem Zusammenhang bei einem Doppelangriff kaum gebraucht.
Verwicklungen	überwiegend taktische Komplikationen, die zu einer unübersichtlichen Stellung führen. Bei Stellungen im Gleichgewicht strebt meist derjenige Spieler V. an, der gewinnen möchte. Hat dagegen bereits ein Spieler Vorteil, bemüht sich in der Regel die schwächere Seite um Komplikationen.

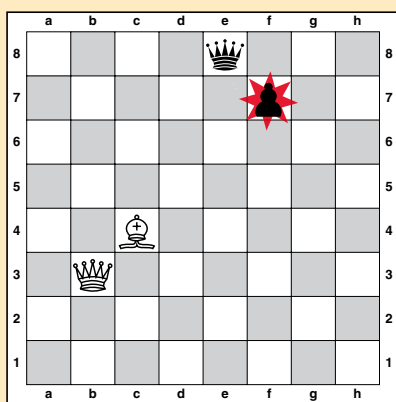


# Taktische Motive in der Eröffnung

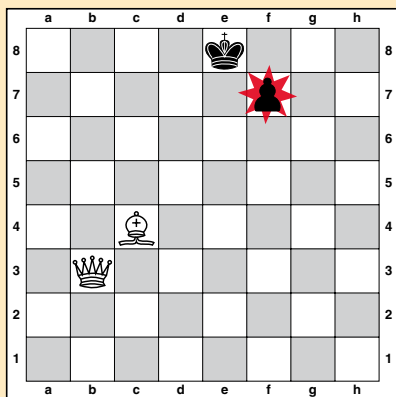
## Die ominöse Schwäche f7

Als Schwäche wird im Schach ein Feld (man sagt auch „Punkt“) definiert, das nicht oder nur unzureichend gedeckt ist – ganz gleich, ob dort ein Stein steht oder nicht.

Was heißt aber unzureichend? Eine Stellung sagt mehr als tausend Worte:



Der Bauer f7 ist zwar durch die Dame gedeckt, schlägt dort aber der Läufer ein, 1. Lxf7, ist ...Dxf7 natürlich keine gute Antwort, da nach 2. Dxf7 die schwarze Dame das Brett verlässt. Das war natürlich ein sehr einfaches Beispiel, verdeutlicht aber den Begriff „unzureichende“ oder „ungenügende“ Deckung und somit die Schwäche. Den Extremfall einer Schwäche sehen wir im zweiten Diagramm.

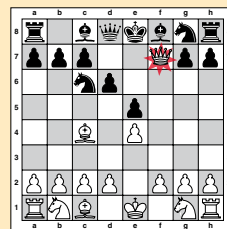


Hier kann nach 1. Lxf7+ nicht einmal unter Materialverlust (wie im Beispiel 1) zurückgeschlagen werden, dem stehen die Grundregeln des Schachspiels entgegen.

Folglich ist ein Punkt, der nur durch den König gedeckt ist, stets eine Schwäche, mitunter eine entscheidende.

In der Grundstellung einer Partie sind die Punkte f7 und f2 immer schwach. Natürlich verändert sich die Stellung mit jedem ausgeführten Zug, doch die besagten Schwächen „schleppt“ man eine ganze Zeit lang mit, erst nach deutlichen Stellungsveränderungen verschwindet diese. Oft geschieht das nach der erfolgten Rochade.

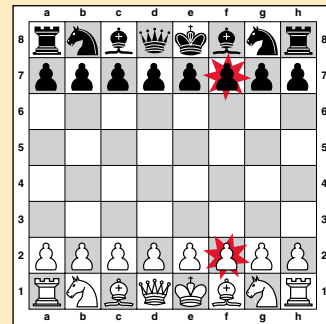
In einem sehr frühen Stadium einer Schachpartie, wenn noch nicht rochiert wurde und auch noch nicht viele Figuren entwickelt sind, können die klassischen Schwächen f7 oder f2 zum Ziel eines taktischen Überfalls werden. Das einfachste Beispiel bietet das sogenannte *Schäfermatt*, das auf verschiedenen Wegen zustande kommen kann, z. B. nach 1. e4 e5 2. Lc4 Sc6 3. Df3 d6?? 4. Dxf7 matt. Zugegeben, solche Zugfolgen kommen eher nur bei absoluten Anfängern vor.



Weiß setzt im vierten Zug auf f7 matt

Den Anfängerschuhen sind wir bei dieser Serie schon entwachsen, stehen jedoch noch nur am Ufer eines Ozeans von Schachwissen. Schauen wir uns in dieser und den nächsten Folgen einige typische Überfälle mit dem Motiv des Angriffs auf die Schwäche f7 an. Das erste davon ist weltberühmt, es gehört zu den ersten Schachnachrichten, die – damals noch per Telegraph – seinerzeit den Globus umrundeten. Die Partie oder die darin enthaltene Kombination stand und steht bis heute in der entsprechenden Literatur, mal findet man sie in der Sparte mit Partien, mal unter den Kombinationen oder sogar in Schachlexika.

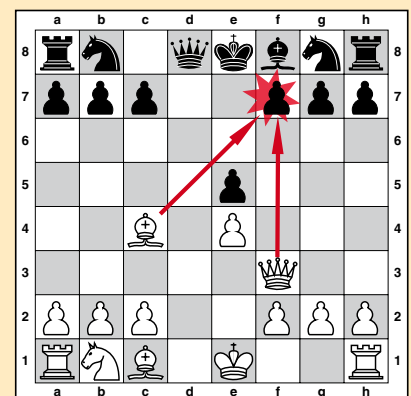
Ungewöhnlich sind die Begleitumstände der Partie: Gespielt wurde sie anno 1858 in Paris während einer Aufführung der Oper *Der Barbier von Sevilla* (die Kontrahenten schienen ihre Präferenzen an-



ders gesetzt zu haben als die meisten Besucher) und zwar zwischen dem Amerikaner Paul Morphy (dem besten Schachspieler jener Zeit, der gerade auf einer Europatournee weilte) und dem sich beratendem Duo Herzog Karl von Braunschweig und Graf Isouard de Vauvenargue.

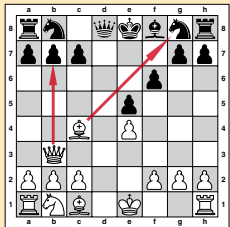
### Philidor-Verteidigung C 41 Paul Morphy Karl von Braunschweig und Graf Isouard

1. e4 e5 2. Sf3 d6 Dies ist die sogenannte Philidor-Verteidigung (siehe dazu auch Schachschule 64 – Teil 5). In die Praxis eingeführt hat sie übrigens ein Schachmeister und – Opernkomponist! So gesehen, passte sie prima zu dieser während einer Opernaufführung gespielten Partie. Morphy setzte mit 3. d4 fort und sorgte für Raum im Zentrum, ganz getreu der Anfängerfaustregel, die aber auch für namhafte Spieler gilt. Der richtige Zug – und ein fester Bestandteil der besagten Philidor-Verteidigung – wäre nun ...Sd7 mit Sicherung des Bauern e5 und somit der Stellung im Zentrum. Doch es geschah 3. ...Lg4? 4. dxe5 Lxf3 Das muss schon sein, denn nach dem Zurückschlagen 4. ...dxe5 würde Schwarz einen Bauern verlieren, Weiß tauscht mit 5. Dxd8+ die Damen ab und schlägt dann mit dem Springer auf e5. 5. Dxf3 dxe5 6. Lc4



Der Punkt f7 wird attackiert. Wie kann Schwarz die Drohung abwehren?

Morphy nimmt sofort den eingangs erwähnten Punkt f7 unter Beschuss. Schwarz muss ihn decken. Mit dem Springer geht das nicht gut, nach dem Fehler 6. ...Sh6? schlägt Weiß mit dem Läufer c1 ebendiesen Springer und droht wieder Dxf7 matt. Und der Zug 6. ...f6 rettet zwar den Punkt f7, öffnet aber die Diagonale a2-g8 wie ein Scheunentor. Kein Wunder, dass sofort „etwas drin“ ist, nämlich 7. Db3 mit



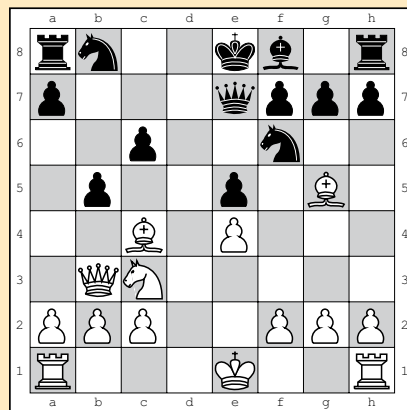
**Nach 7.Db3 sind nicht nur Springer und Bauer bedroht, indirekt ist auch der König angegriffen.**

der Drohung 8. Lxg8, aber auch 8. Dxb7. Zu seinem Unglück kann Schwarz nicht einfach den Bauern b7 abschreiben und den Springer retten, nach 7. ...Se7 (oder 7. ...Sh6

8. Lxh6 gxh6, das läuft auf dasselbe hinaus) folgt 8. Lf7+ Kd7 9. De6 matt. Die Schwäche f7 erwies sich als schicksalhaft!

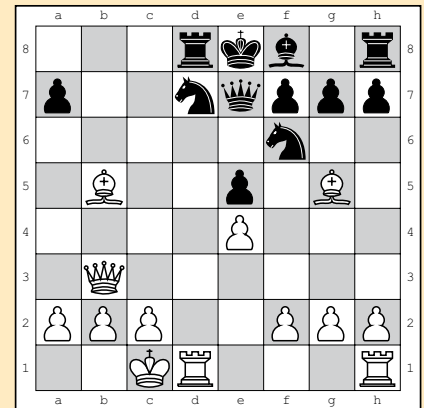
Noch am besten war es, den Punkt f7 mit der Dame zu decken, z. B. 6. ...Dd7. In der Partie entschlossen sich die Adligen zu 6. ...Sf6 was zwar ebenfalls den Punkt f7 vor dem gegnerischen Zugriff (Dxf7) rettet, das Problem der Schwäche f7 aber nicht dauerhaft löst. 7. Db3 Die Punkte f7 und b7 werden gleichzeitig angegriffen. Da Lxf7+ gefolgt von De6 matt die klar gefährlichere der beiden Drohungen ist, geschah 7. ...De7 Auch wenn die besagten Blaublütler dem großen Paul Morphy nicht standhalten konnten, schlechte Spieler waren sie nicht. Mit ihrem letzten Zug wehrten sie sich immerhin halbwegs erfolgreich gegen den Einschlag 8. Dxb7, der nur vermeintlich den Turm a8 gewinnt; Schwarz antwortet nämlich 8. ...Db4 mit Schach und Bedrohung der Dame b7. Nach dem erzwungenen Abtausch 9. Dxb4 Lxb4+ wurde immerhin der Turm a8 gerettet, zugegeben, Schwarz büßte einen Bauern ein. Aber das war eben

das kleinere Übel; das größere folgte in der Partie: Morphy verzichtete auf den schnellen Bauerngewinn und setzte seine Figurenentwicklung fort. 8. Sc3 Dxb7 droht immer noch, und so erklärt sich der nächste Zug von Schwarz: 8. ...c6 Jetzt deckt die Dame e7 den Bauern b7. 9. Lg5 Eine weitere Figur kommt ins Spiel, Schwarz steckt schon ganz schön in Schwierigkeiten. Der nächste Zug von Schwarz 9. ...b5 war zwar verständlich, Schwarz will den Läufer c4 vertreiben und damit den auf f7 lastenden Druck mindern, aber der enorme Entwicklungsvorsprung von Weiß erlaubt nun eine **Kombination**:



10. Sxb5! cxb5 11. Lxb5+ Sbd7 12. 0–0–0 Die Attacke gilt dem Springer d7, der ungenügend geschützt ist. Weiß droht, auf f6 zu

schlagen und dann den Springer d7 zu erobern. Schwarz deckt ihn: 12. ...Td8



Was nun kommt, hat zwar jetzt nicht mehr direkt mit dem Thema dieser Folge zu tun, die mit der Schwäche f7 verbundenen Motive wurden bereits abgehandelt, dennoch wird der Rest der Partie gezeigt. 13. Txd7! Erzeugt eine Fesselung. 13. ...Txd7 14. Td1 Es droht Lxf6, gefolgt von einem Einschlag auf d7. 14. ...De6 Jetzt hätte Lxf6 nebst Lxd7+ auch gewonnen, aber nicht so herrlich wie nach der Fortsetzung in der Partie. 15. Lxd7+! Sxd7 16. Db8+!! Weiß gibt auch noch seine Dame, um den Springer d7 abzulenken 16. ...Sxb8 und auf der nunmehr offenen d-Linie wird die Partie mit 17. Td8 matt beendet. 1:0

Glossar	
Ablenkung	ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Oft ist dies mit einem Opfer verbunden. Für das Material erhält der Kombinierende allerdings einen Gegenwert, z. B. in Form eines Mattangriffs.
Kombination	eine taktisch begründete forcierte Zugfolge, bei der – meist unter Opfer von Material – ein bestimmtes Ziel verwirklicht wird. Dieses Ziel kann z. B. in einem Mattangriff, in Materialgewinn oder einem Stellungsvorteil bestehen, aber auch in einer Remisabwicklung in einer kritischen Stellung. In Taktiklehrbüchern werden Kombinationen meist geordnet nach den zugrundeliegenden Motiven wie Abzugsschach, ersticktes Matt, Fesselung, Hinlenkung usw. Da während der Dauer der K. die normalen Werteverhältnisse auf dem Brett außer Kraft gesetzt werden, gewinnt das Spiel dabei eine besondere Dynamik. Damit verbundene ästhetische und künstlerische Aspekte werden auch von Studienkomponisten genutzt. Aljechin nannte die K. einmal "das Herz des Schachspiels."m gebraucht.
Schäfermatt	einer der schnellsten Mattsieg: 1. e4 e5 2. Lc4 Sc6 3.Dh5 Sf6 4. Dxf7 matt; wird in französischen Schachquellen des 17. Jh. „le mat berger“ („das Matt des Schäfers“) genannt; denn wer sich im Schach so überraschen ließ, der durfte sich getrost zu den Schafen zählen.





# Taktische Motive in der Eröffnung

## Die Schwäche f7 und der Faktor Zeit

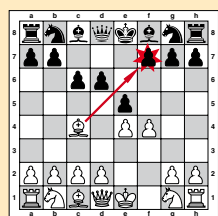
Wir sind nun bei der neunten Folge der Schachschule 64 angelangt, nach und nach hat sich einiges Wissen angesammelt. Eine gute Gelegenheit, das bisher Behandelte anhand praktischer Beispiele nochmals zu beleuchten.

Die folgenden Partiebeispiele stammen allesamt aus vergangenen Jahrhunderten. Sie dienten sozusagen als Leuchttfeuer, spätere Generationen haben sie studiert und danach gestrebt, die Fehler zu vermeiden. Doch jeder Einsteiger muss die Fahrt auf dem Fluss des Schachwissens aufs Neue absolvieren. Oder nüchterner ausgedrückt: aus Fehlern lernt man am besten.

Die erste Partie wurde bei der allerersten Schachturnee – so würde man sie heute nennen – der Schachgeschichte gespielt. Der spanische Geistliche Ruy Lopez de Segura machte sich 1560 nach Italien auf und besiegte dort die einheimischen Meister. Es war der erste, noch bescheidene Kampf zweier Schachschulen.

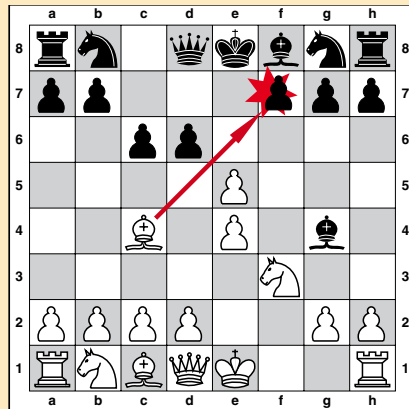
**Königsgambit C 30**  
**R. Lopez de Segura – G. Leonardo**  
**Rom 1560**

1. e4 e5 2. f4 Das Königsgambit (siehe: Der Deal: Tausche Material gegen Raum und Zeit, Folge 6 der Schachschule) 2. ...d6 3. Lc4 c6 Schwarz spielt mit dem Gedanken, ...d6-d5 zu spielen und damit den Läufer c4 anzugreifen. 4. Sf3 Damit wird der besagte Vorstoß erschwert, denn nach 4. ...d5 gewinnt Weiß mit



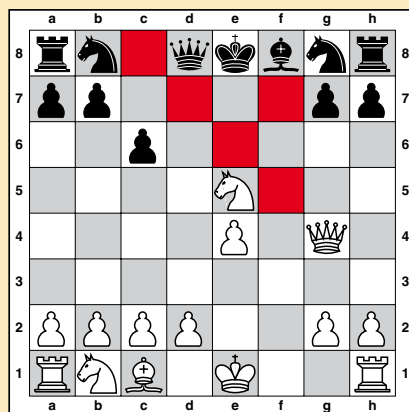
*Der Läufer c4, der gegen f7 drückt, soll mit ...d6-d5 abgedrängt werden.*

5. exd5 cxd5 6. Lb5+ Ld7 7. Lxd7+ Sxd7 8. fxe5 einen Bauern. 4. ...Lg4?! Kein guter Zug, wie sich gleich erweisen wird. Schwarz hätte besser einfach den Bauern f4 geschlagen. 5. fxe5 Besonders gut ist die Eröffnung dem Nachziehenden nicht gelungen, aber nach einem Zug wie ...d5 hielte sich sein Nachteil noch



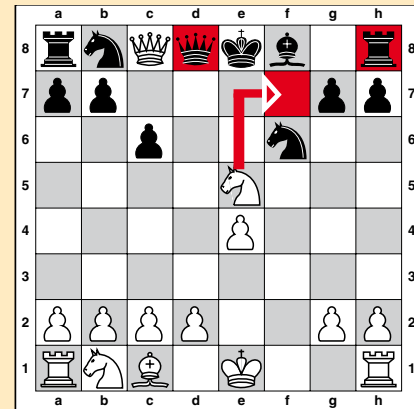
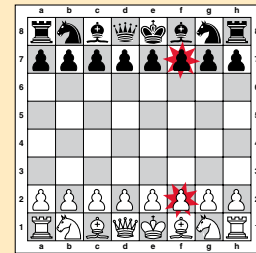
*Schwarz sieht die Gefahr nicht kommen; mit ...d6-d5 hätte er das Schlimmste verhindern können*

in Grenzen. 5. ...dxe5? ist ein typischer Fehler, der eine ebenso typische Kombination ermöglicht: 6. Lxf7+! Die klassische Schwäche f7 wird diesmal nicht durch einen direkten Angriff ausgebeutet, sondern durch dieses sogenannte *Hinlenkungsoffer*. Der schwarze König wird durch die Hergabe von Material nach f7 gelenkt ... 6. ...Kxf7 und dort mit Schach angegriffen ... 7. Sxe5+ Ke8 und Weiß kassiert schließlich das geopfert Material mit Zinseszins zurück. 8. Dxd8



*Weiß hat zwei Bauern mehr, er ist besser entwickelt und sollte auf Dauer gewinnen.*

Weiß ist nun mit seinen zwei Mehrbauern klar im Vorteil, was nach vielen Zügen wohl zum Gewinn der Partie ausgereicht hätte. 8. ...Sf6? Schwarz unterschätzt weiterhin die weißen Möglichkeiten und ein weiteres Mal kann Weiß mit dem Motiv der Hinlenkung arbeiten: 9. De6+ De7 10. Dc8+ Dd8



*Hier kann der Springer wieder einmal zeigen, was in ihm steckt. Nach dem Abtausch auf d8 folgt die Springergabel, und zwar wo? Auf dem Feld f7!*

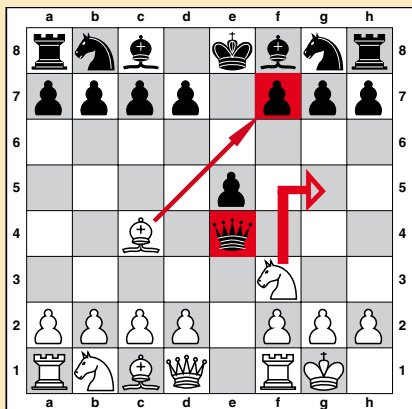
Natürlich könnte Weiß auch gut den Bauern b7 schlagen, aber mit dem besseren Zug 11. Dxd8+ wird der König nach d8 gelenkt 11. ...Kxd8 und nun folgt die klassische „Gabel“, ein Springerangriff auf zwei Figuren: 12. Sf7+ Das Schachgebot muss beachtet werden, ergo muss der König ziehen, Weiß holt sich dann den Turm h8. Das überzeugte den Schwarzspieler, er gab auf 1:0

Im zweiten Beispiel sehen wir eine Partie des überragenden italienischen Schachmeisters seiner Zeit Gioacchino (\*um 1600, † 1634), der als einer der ersten Schachautoren gilt; er verfasste mehrere Schachmanuskripte. Der Name seines Gegners blieb der Nachwelt nicht erhalten und wird gemäß der Schachkonvention als „NN“ angegeben. In der Regel verbirgt sich dabei hinter einem NN ein schwächerer Spieler, oft ein Teilnehmer an einer Simultanvorstellung eines Meisters.

**Unregelmäßige Eröffnung C 40**  
**G. Greco – NN**  
**Rom 1620**

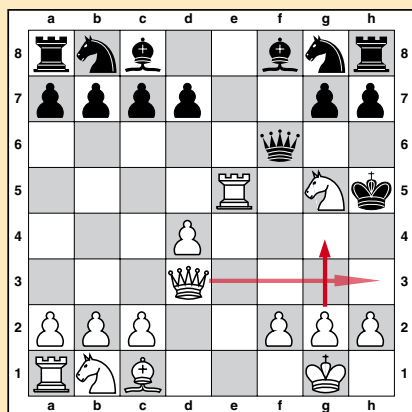
1. e4 e5 2. Sf3 Df6 Im Allgemeinen wird geraten, die Dame nicht zu früh ins Spiel zu bringen, da sie leicht Angriffen ausgesetzt ist. 3. Lc4 Dg6 Schon wieder ein Damenzug. Schwarz vernachlässigt den Fak-

tor Zeit (vgl. die Folge: Das Grundprinzip Zeit | Schnelle Figurenentwicklung) und will einen Bauern gewinnen; die Dame greift ja die Bauern g2 und e4 an. **4. 0-0!** Weiß kümmert sich nicht darum. Schnelle Figurenentwicklung ist in der Eröffnung das A und O. **4. ...Dxe4?** Der dritte Damenzug in Folge, der nun bestraft wird.



*Der Läufer opfert sich auf dem Feld f7, nimmt Schwarz den Läufer, folgt auf g5 eine Springergabel (die Felder e4 und f7 werden vom Springer g5 kontrolliert).*

**5. Lxf7+!** Das ist eine andere Version der vorherigen Kombination. Das Grundmotiv (Hinlenkung des Königs nach f7) ist das gleiche, die mögliche Springergabel jedoch eine andere; auf 5. ...Kxf7 gewinnt 6. Sg5+ die Dame. Das hatte der Schwarzspieler gesehen und zog **5. ...Ke7** doch der Schaden war schon sehr groß. Der schwarze König zappelt nun in der Brettmitte, er ist dem Angriff der weißen Figuren schutzlos ausgeliefert. **6. Te1 Df4 7. Txe5+! Kxf7** Der Läufer c1 greift damit die Dame an. **8. d4 Df6 9. Sg5+ Kg6 10. Dd3+ Kh5**

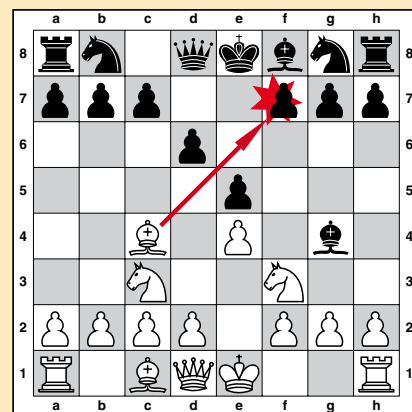


Auf 11. Dh3+ könnte Schwarz noch ...Kg6 spielen, aber die Hinlenkung **11. g4+!** führt im nächsten Zug zum Matt durch Dh3. **1:0**

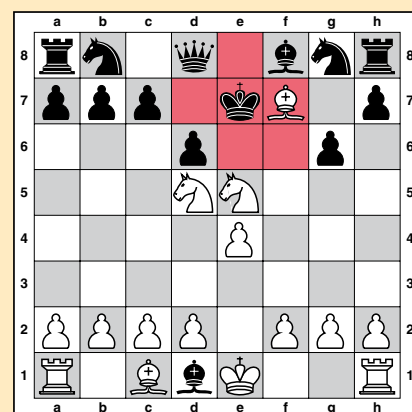
Auch in dem dritten historischen Beispiel spielen die bereits besprochenen Motive eine Rolle: der Faktor Zeit und die Schwäche f7. Die Partie wurde in dem berühmten Pariser Café de la Régence gespielt, dem Treffpunkt der Schachmeister jener Zeit, wo aber auch Gelehrte wie Jean-Jacques Rousseau oder Benjamin Franklin verkehrten.

**Philidor-Verteidigung C 41  
Sire de Legal de Kemur – Saint Brie  
Café de la Régence, Paris 1750**

**1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. Lc4** Einmal mehr wird der Punkt f7 anvisiert. **3. ...Lg4?** Das voreilige Opfer **4. Lxf7+?** erweist sich als Schlag ins Wasser: **4. ...Kxf7 5. Sxe5+ (5. Sg5+? Dxd5 und Weiß hat nichts) 5. ...dxe5 6. Dxd4.** Hier hat Weiß zu viel investiert, er hat zwei Figuren gegen eine plus zwei Bauern eingetauscht, ein gutes Geschäft kann man das nicht nennen. **4. Sc3**



Schwarz hätte jetzt seine Figurenentwicklung vorantreiben (man kann es nicht oft genug sagen) und zum Beispiel **4. ...Sc6** ziehen sollen. Er vernachlässigte jedoch die Entwicklung, machte einen weiteren Bauernzug **4. ...g6?** und eine der berühmtesten Kombinationen erblickte das Licht der Welt: **5. Sxe5!** Mit der Idee **5. ...dxe5 6. Dxd4** und per Saldo Bauerngewinn. Doch Schwarz sah nur die fette Beute, zog **5. ...Lxd1** und wurde mit **6. Lxf7+ Ke7 7. Sd5** sehenswert Matt gesetzt.



Dieses Mattbild ging in die Geschichte als „Légals Matt“ ein. Das Motiv findet sich sogar in der Musikgeschichte wieder; in der Operette „Der Seekadett“ wird es vorgeführt, dort allerdings in einer leicht anderen Version, mit dem Bauernzug ...h6 (statt ...g6).

Glossar	
Hinlenkungsoffer	Hinlenkung, ein Kombinationsmotiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht oft unter Opfern an einen bestimmten Ort genötigt wird. Handelt es sich bei dieser Figur um den gegnerischen König, der aus einer geschützten Stellung ins Freie gezwungen wird, spricht man oft auch von einer Hineinziehung bzw. einem Hineinziehungsoffer, wenn dies mit Hilfe eines Opfers geschieht.

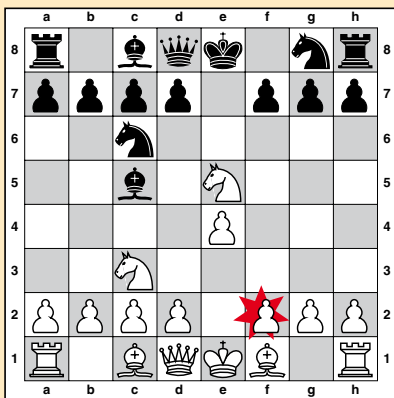


# Taktische Motive in der Eröffnung

**Jede Regel hat ihre Ausnahmen \* Es ist nicht immer von Vorteil, die Punkte f7 und f2 zu erstürmen**

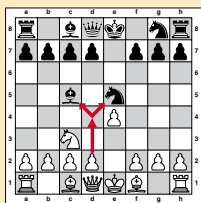
In der Grundstellung und in den ersten Zügen einer Partie sind die Felder f7 bzw. f2 allein vom König gedeckt, weswegen diese Punkte eine typische Schwäche darstellen. Welche zerstörerische Wirkung das Opfer auf f7 entfalten kann, haben wir in den letzten Folgen der Schachschule 64 wiederholt gesehen. Doch es gibt keine Regel ohne Ausnahme; dies gilt auch im Schach. Wenden wir uns gleich anschaulichen Beispielen zu:

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3** Wir haben uns bislang eher mit 3. Lc4 beschäftigt, aber es spricht auch nichts dagegen, zuerst einen Springer ins Spiel zu bringen. **3. ...Lc5** Die symmetrische Entwicklung 3. ...Sf6 sehen wir im nächsten Beispiel. Weiß kann nun mit z. B. 4. Lc4 seine Figurenentwicklung fortsetzen, aber es gibt auch eine andere Möglichkeit: **4. Sxe5!?**

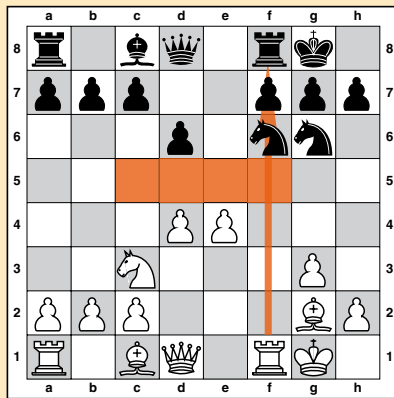


Weiß opfert seinen Springer und will sich nach 4. ...Sxe5 mit 5. d4 die Figur zurückholen, z. B. 5. ...Ld6 (5. ...Lxd4 6. Dxd4) 6. dxe5 Lxe5. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Weiß nach z. B. 7. Ld2 Sf6 8. Ld3 0–0 9. f4 etwas besser steht. Deshalb kamen in

*Weiß lockt den Springer nach e5, um sich mit d2-d4 und Doppelangriff auf Lc5 und Se5 eine Figur zurückzuholen. Dabei hat er unterwegs einen Bauern einkassiert. Das glei-*



der Diagrammstellung schon etliche Spieler auf die Idee **4. ...Lxf2+ 5. Kxf2 Sxe5** was ebenfalls das materielle Gleichgewicht herstellt, aber dem Gegner das Zentrum überlässt; nach **6. d4** hat Weiß das ideale Bauernzentrum e4/d4 aufgebaut. Dass er durch ...Lxf2+ das *Rochaderecht* eingebüßt hat, fällt hier nicht so sehr ins Gewicht. Nach **6. ...Sg6 7. g3 Sf6 8. Lg2 0–0 9. Tf1 d6 10. Kg1 (künstliche Rochade)**



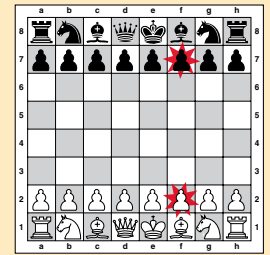
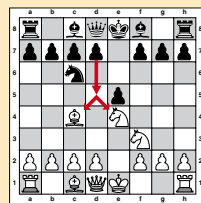
stehen Turm und König so, wie man es nach der kurzen Rochade erwarten würde, auf f1 und g1. Das hat zwar etwas mehr Zeit gekostet, dafür besitzt Weiß das ideale Bauernzentrum e4+d4, obendrein wirkt sein Turm f1 gleich auf der offenen Linie f.

Ein anderes Beispiel, in dem Schwarz eine analoge Abwicklung durchführte.

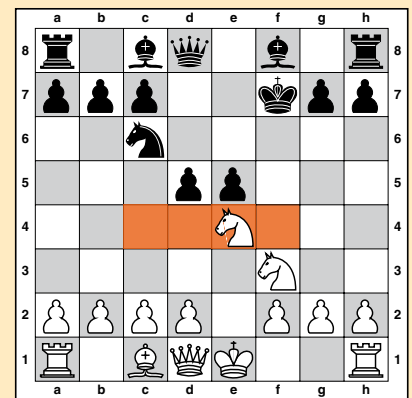
**Vierspringerspiel C 55  
Lenzer – Lasker  
Simultan von Em. Lasker, 1913**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3** und nun nicht **3. ...Lc5**, sondern **3. ...Sf6 4. Lc4 Sxe4**

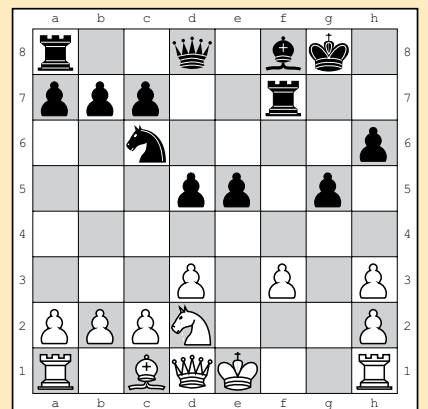
*che Prinzip funktioniert auch mit umgekehrten Farben: Schwarz schlägt mit dem Springer den Bauern e4, und holt sich mit der Bauerngabel ...d5 eine weiße Figur zurück.*



Dies ist eine analoge Kombination wie im Beispiel 1, und wieder ist es ratsam, sich auf die Abwicklung 5. Sxe4 d5 einzulassen. Auch hier entpuppt sich nämlich der vermeintliche „Kracher“ auf dem so oft empfindlichen Punkt f7 als ein jämmerliches Mäuschenpiepsen: **5. Lxf7+?! Kxf7 6. Sxe4** erlaubt wieder **6. ...d5** mit Bil-



dung eines starken Bauernzentrums, etwa nach 7. Sg3 g6 8. 0–0 Lg7, gefolgt von der künstlichen Rochade ...Tf8 und ...Kg8, ganz im Sinne des vorherigen Beispiels. Weitere Schachgebote können den Weißen sogar in Teufelsküche bringen: **7. Seg5+ Kg8** Es droht ...e5-e4 mit Angriff auf den Springer f3, der nicht wegziehen darf, weil er den Kollegen auf g5 decken muss. **8. d3 h6 9. Sh3 g5** Es droht auch noch die Gabel ...g5-g4, also muss einer der Springer verschwinden. **10. Sd2 Th7 11. f3 Lxh3 12. gxh3 Tf7** Dies ist ein anderes Beispiel für die künstliche Rochade.





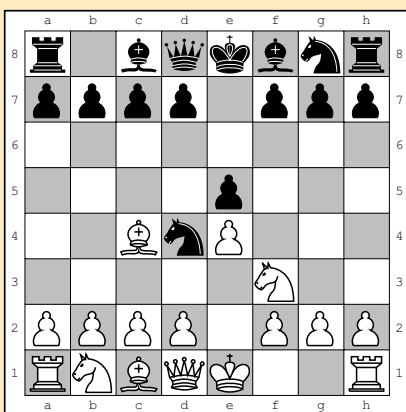
Auch hier gelangte der schwarze König auf das „Rochadefeld“ g8, und der Turm wurde via h7-f7 aktiviert, wo er mindestens ebenso gut postiert ist wie auf dem angestammten, jedoch momentan nicht zugänglichen Feld f8.

Schwarz steht ausgezeichnet, und in unserer Musterpartie verwertete der spätere Weltmeister Emanuel Lasker (der bislang einzige Deutsche, der diesen Titel erreichen konnte) den Vorteil zu einem schnellen Sieg: **13. Sb3 Df6 14. Tf1 Te8 15. De2 Te6 16. Ld2** Weiß hofft noch auf die lange Rochade, er kommt aber nicht mehr dazu. **16. ...Sd4!** Schlägt Weiß diesen Springer, so verliert er nach ...exd4 die Dame. **17. Dd1 Sxf3+** und wegen **18. Txf3** (18. Ke2 führt nach ...Sg1+ schnell zum Matt) **18. ...Dxf3 19. Dxf3 Txf3** mit großem Materialvorteil für Schwarz **0:1**

Waren in den vorausgegangenen Beispielen die Einschläge auf f7 bzw. f2 zumindest nicht ratsam, so verbietet sich im nächsten Beispiel das Zugreifen auf f7 gänzlich. Wir lernen bei dieser Gelegenheit eine giftige „Eröffnungsfalle“ kennen.

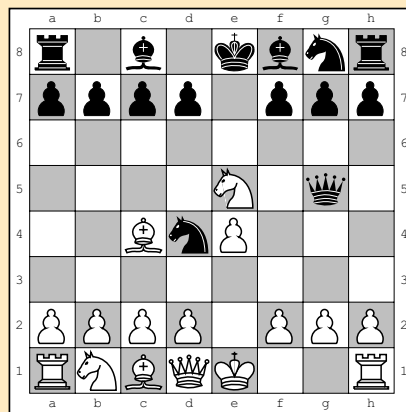
**Dreispringerspiel C 50**  
**J. Gomez – J. Barcena**  
**Valladolid 1984**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sd4** Schwarz zieht erneut mit einer bereits entwickel-



ten Figur und verliert damit Zeit. Ergo kann dieser Zug nicht besonders gut sein und er ist es auch nicht. Weiß kann auf d4 schlagen und dann rochieren, später mit c2-c3 den Kampf ums Zentrum aufnehmen und das etwas bessere Spiel erlangen.

Warum spielt Schwarz dann einen Zug wie 3. ...Sd4? In Partien starker Spieler ist er kaum anzutreffen, aber sehr wohl bei Amateuren, die sich eher aufs Glatteis führen lassen. 3. ...Sd4 ist nämlich mit einer raffinierten Falle verbunden. Schwarz tut so, als hätte er den Bauern e5 „vergessen“ und antwortet auf **4. Sxe5?** mit **4. ...Dg5!**



Wer diese Falle zum ersten Mal gesehen hat, traut zunächst seinen Augen kaum. Zwar ist der Springer e5 angegriffen, aber Weiß kann ja auf f7 schlagen, und das

gleich auf zweierlei Arten. Doch in beiden Fällen kommt Schwarz mit dem Gegenangriff auf g2 schneller ans Ziel:

a) **5. Lxf7+ Ke7** Der Springer e5 hängt immer noch. **6. Lxg8** Weiß schlägt einen Figur, hat vorläufig eine mehr und verlässt sich darauf, dass sein Gegner nur eine Figur auf einmal schlagen kann. Egal ob er auf e5 oder g8 zugreift, rettet sich die andere weiße Figur. Doch Schwarz schlägt gar keine Figur, sondern setzt mit **6. ...Dxg2!** fort und greift den Turm h1 an, der gleich mit Schach fallen wird, da **7. Tf1** nach **7. ...Dxe4+** **8. De2 Dxe2** zum Matt führt!

Der andere Einschlag auf f7

b) **5. Sxf7** erzeugt zwar die Doppeldrohung **6. Sxg5** und **6. Sxh8**, doch auch hier kontert Schwarz stark mit **5. ...Dxg2** **6. Tf1 Dxe4+**, und gewinnt dann entweder die Dame (**7. De2 Sxe2**), oder er setzt matt (**7. Le2 Sf3**).

In unserer Musterpartie wurde Weiß gewahr, dass er sich in Schwierigkeiten befindet, er versuchte sich mit **5. Lxf7+ Ke7 6. Dh5** herauszuwinden, verlor aber auch nach den Zügen **6. ...Dxg2 7. Dh4+ g5** seine Dame, die nicht nach g3 ziehen durfte, es wäre ...Dxh1+ und matt gekommen. Er spielte noch **8. d3 gxh4 9. Lg5+ Dxg5** und nun hatte er genug von den vielen Materialverlusten. **0:1**

Glossar	
Eröffnungsfalle	Situation in der Eröffnung, bei der eine Seite mit einem nahe liegenden, aber falschen Zug, bei dem meist taktische Folgen übersehen werden, die Partie sofort verlieren oder zumindest in Nachteil geraten kann. Unterscheiden kann man dabei zwischen Eröffnungsfällen, die eine Seite nur der Falle wegen stellt, z. B. das bekannte Schäfermatt, und Eröffnungsfällen, die sich beim Spielaufbau mehr beiläufig ergeben. Die erste Gattung, die überwiegend mit zweitklassigen oder gar schlechten Zügen verbunden ist, die bei richtigem Gegenspiel negative Konsequenzen haben, kommt in der Meisterpraxis praktisch überhaupt nicht mehr vor. Beim Versuch, das Schäfermatt zu erreichen, kann die Gegenseite z. B. mit richtigem Gegenspiel den verfrühten Damenausfall bestrafen und zumindest positionelle Vorteile erzielen.
künstliche Rochade	Die typische Rochadestellung (Kg1/g8, Tf1/f8 bzw. Kc1/c8, Td1/d8) wird nicht in einem Zug erreicht (notiert wird 0-0 bzw. 0-0-0), sondern in mehreren.
Rochaderecht	Das Rochaderecht besteht so lange, bis eine der beiden betroffenen Figuren, König oder Turm, aus der Ausgangsstellung gezogen wurde.



# Richtig beginnen

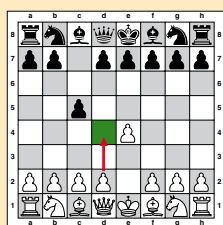
## Es muss nicht immer 1. e4 e5 sein – halboffene Spiele Grundbegriffe und erste Orientierung

Ausgehend von den drei Grundprinzipien jeder Schachpartie, nämlich den Faktoren Zeit, Raum und Material wurden in den letzten Folgen vor allem Eröffnungsideen erläutert, die für Stellungen nach 1. e4 e5 gelten. Dieser „Offene Spiele“ genannte Bereich der Eröffnungstheorie wird vor allem von der Idee geprägt, möglichst bald die zentralen Felder e4, d4, e5 und d5 mit Bauern zu besetzen, um so das Zentrum sowie den benachbarten Raum unter Kontrolle zu bekommen.

Da jedoch in den offenen Spielen bei präzisiertem Spiel beiderseits nicht selten alle Zentrumsbauern abgetauscht werden und in einem Abwasch gleich noch ein paar Figuren vom Brett verschwinden, gehen viele Spieler dieser direkten Konfrontation in den ersten Zügen aus dem Weg. Schwarz kann auf 1. e4 statt mit 1. ...e5 auch anders antworten. Einige dieser anderen Möglichkeiten von Schwarz, mit denen der Nachziehende um das Zentrum kämpft, werden nun aufgezeigt. Zusammenfassend werden alle Systeme, in denen Schwarz auf 1. e4 nicht 1. ...e5 antwortet, „Halboffene Spiele“ genannt. In dieser Folge wollen wir Ihnen einen ersten Überblick verschaffen, auch Grundbegriffe (in diesem Fall: Namen der Eröffnungen) aufzählen, die ein Schachspieler einfach kennen muss. Die Betonung liegt auf Überblick und Erstorientierung, vertieft wird das Thema zu gegebener Zeit.

Wie bereits früher dargelegt, will Weiß nach 1. e4 mit dem Zug d2-d4 das Zentrum besetzen und den eigenen Figuren dadurch möglichst große Wirksamkeit verschaffen. Schwarz kann dem sofortigen Vormarsch d4 durch 1. ...e5 entgegenreten, wie in etlichen Beispielen der letzten Folgen dieser Serie untersucht wurde.

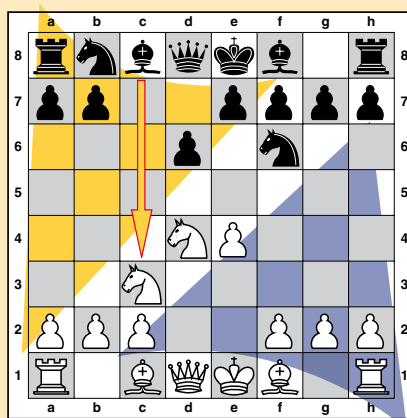
*In der sizilianischen Verteidigung (Sizilianisch genannt) richtet sich der Bauernvorstoß c7-c5 gegen die Besetzung des Zentrums durch d2-d4.*



Der Nachziehende kann den raumgreifenden Vorstoß d2-d4 aber auch durch 1. ...c5 – „Sizilianische Verteidigung“ zumindest erschweren. Dieser auf den ersten Blick etwas seltsam erscheinende Bauernzug von Schwarz leistet zwar wenig für die direkte Entwicklung der Figuren – lediglich die schwarze Dame erhält freie Felder –, aber die vorläufige Kontrolle des Zentralfeldes d4 ermöglicht es Schwarz, die Figurenentwicklung nachzuholen.

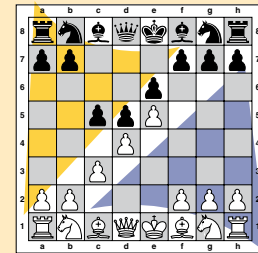
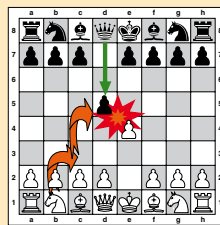
Wenn Weiß doch d2-d4 spielt, so wird nach dem Abtausch ...cxd4 die Bildung des „Superzentrums“ e4 plus d4 nicht mehr möglich sein, der d-Bauer hat ja das Brett bereits verlassen.

Nach dem typischen Aufbau 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3



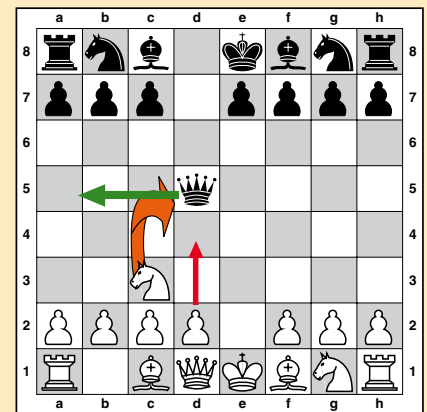
sind bereits die Umriss einer asymmetrischen Stellung erkennbar. Auf der halboffenen c-Linie kann später (etwa nach den Zügen ...Sc6, ...Ld7 und ...Tc8) der Turm zum Einsatz kommen, und so verwundert es nicht, dass in Sizilianisch die Chancen von Schwarz eher am Damenflügel liegen, während Weiß oft (z. B. nach vorbereitenden Zügen wie Le2 und g2-g4) am Königs-

*In Skandinavisch prallen die Bauern in der Brettmitte sofort aufeinander und das Zentrum wird – unter Zeitverlust – schnell geöffnet.*



flügel aktiv wird. Schon wegen dieser Ausrichtung auf lebhaftes Spiel zählt die Sizilianische Verteidigung zu den beliebtesten und kampferfülltesten Eröffnungen der Gegenwart.

Nach 1. e4 d5 – „Skandinavische Verteidigung“ leitet Schwarz sofort ein Gegenpiel im Zentrum ein. Jedoch überlässt er damit Weiß nach 2. exd5 Dxd5 3. Sc3 ein wichtiges Entwicklungstempo:



Die angegriffene schwarze Dame muss ziehen (meist geht sie nach a5) und Weiß hat die Zeit, neben dem Zug Sc3, der ihm ohnehin bereits einigen Entwicklungsvorsprung verschafft hat, noch d2-d4 nachzuschieben und damit das Zentrum zu besetzen bzw. die wichtigen Felder d5 und e5 unter Kontrolle zu bringen. Der weiße Zeitvorteil macht die Skandinavische Verteidigung für Schwarz etwas verdächtig, auch wenn dieses direkte Gegenangriffssystem immer wieder Anhänger findet.

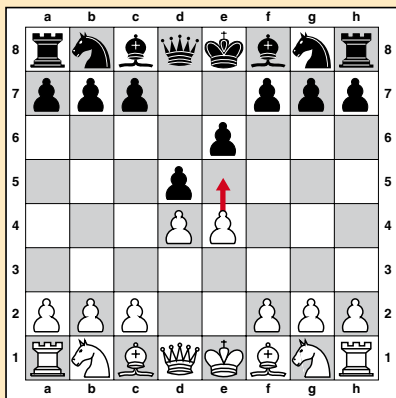
Nach dem einleitenden Zug 1. e4 kann Schwarz den Gegenstoß ...d7-d5 in zwei verwandten halboffenen Eröffnungen verwirklichen:

- 1. ...c6 – „Caro-Kann-Verteidigung“
- 1. ...e6 – „Französische Verteidigung“

Wieder hat Weiß nach 2. d4 die zentralen Felder besetzt, während Schwarz durch den Gegenstoß 2. ... d5 ebenfalls Raum im Zentrum unter Kontrolle nimmt und ei-

gentlich die Rolle des Angreifers einnimmt (momentan wird der Bauer e4 direkt attackiert) und damit der aktivere Teil ist.

Um die strategischen Möglichkeiten zu verdeutlichen, soll die Französische Verteidigung etwas näher in Augenschein genommen werden.

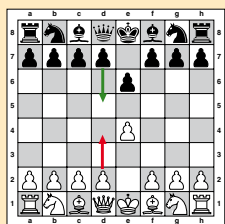


Natürlich kann Weiß auf d5 schlagen, **3. exd5**, und in die sogenannte Abtauschvariante einleiten. Nach 3. ...exd5 entsteht eine symmetrische Bauernstruktur; es kommt zu einfachen, ausgeglichenen Stellungen, die sich weniger durch lebhaftes Spiel auszeichnen.

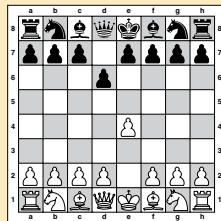
Weiß kann in der Diagrammstellung das Zentrum mit **3. e5** abriegeln. Auf die Merkmale und die Behandlung der Bauernformation nach 3. ...c5 4. c3 Sc6 5. Sf3 (Druckspiel gegen den Bauern d4) wird später in einer besonderen Abhandlung eingegangen.

Weiß muss den e-Bauern aber nicht vorschieben, er kann den angegriffenen Bauern e4 mit dem Damenspringer verteidigen: **3. Sd2**, woraufhin Schwarz den

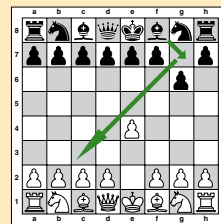
*In der Französischen Verteidigung, 1. e4 e6, wird der Aufbau mit e4 und d4 zwar zugelassen, mit ...d5 setzt aber Schwarz selbst einen Fuß ins Zentrum.*



*Von Zurückhaltung geprägt ist die Pirc-Verteidigung 1. e4 d6. Schwarz verzichtet auf den Einfluss auf das Zentrum und entwickelt sich auf den*



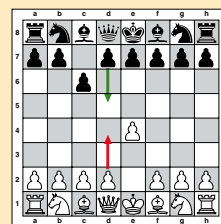
*Im Königsfianchetto wird das Zentrum von Ferne beäugt; ...Lg7 soll folgen, später vielleicht ...c5 oder ...e5.*



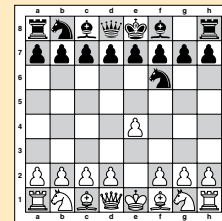
Druck auf den Bauern mit **3. ...Sf6** weiter direkt verstärkt, oder Weiß spielt **3. Sc3**, und durch einen Angriff auf die verteidigende Figur mit **3. ...Lb4** übt Schwarz indirekt weiter Druck auf den Bauern aus. In der Regel wird dann der Bauer e4 nach e5 vorgeschoben, und Schwarz beginnt mit der typischen Aktion ...c7-c5, um den Druck auf den Dreh- und Angelpunkt in dieser Eröffnung (den Bauern d4) zu steigern. Auch darüber später mehr.

In den vier letzten halboffenen Spielen verfolgt der Nachziehende eine andere Strategie. Er versucht nicht, die Bildung des weißen Zentrums e4/d4 zu unterbinden, sondern ist bestrebt, es mit Figuren anzugreifen. Alle diese Eröffnungen sind zwar spielbar, aber erst nach einer näheren Beschäftigung mit taktischen und strategischen Mitteln gut anwendbar, für Einsteiger eignen sie sich weniger. Sie werden hier nur der Vollständigkeit halber aufgezählt:

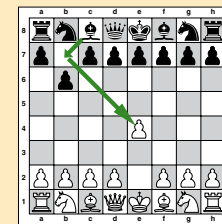
*In der Caro-Kann-Verteidigung, 1. e4 c6, wird ähnlich wie in Französisch verfahren, nur wird der Vorstoß ...d7-d5 hier mit ...c7-c6 vorbereitet*



*hinteren Reihen. In der Aljechin-Verteidigung, 1. e4 Sf6, wird der e-Bauer nach e5 gelockt, um ihn später mit ...d6 anzugreifen.*



*Im Damenfianchetto wird mit 1. ...b6 die Entwicklung des Läufers nach b7 vorbereitet, und mit 2. ...Lb7 der Bauer e4 aufs Korn genommen.*



**1. e4 Sf6** – „Aljechin-Verteidigung“ Hier wird der Bauer e4 sofort angegriffen und zum Vorgehen provoziert. Nach der plausiblen Folge **2. e5 Sd5 3. c4 Sb6 4. d4 d6** hat Weiß zwar zentrale Felder besetzt, doch Schwarz kann im Angriff auf die Spitze e5 etwas Gegenspiel kreieren.

In der **Pirc-Verteidigung 1. e4 d6** 2. d4 Sf6 3. Sc3 hat Weiß das ideale Bauernzentrum erreicht, für Schwarz spricht nur, dass er sich ziemlich ungestört entwickeln kann (3. ...g6, gefolgt von ...Lg7 und ...0-0).

In den verwandten Eröffnungen **1. e4 g6** („Königsfianchetto“) und **1. e4 b6** („Damenfianchetto“) lässt sich Schwarz noch alle Möglichkeiten der Zentrumskontrolle offen. Da gibt es sogar sehr viele, sie lassen sich aber nicht so ganz eindeutig definieren, denn vieles hängt davon ab, wie sich der Anziehende aufstellt. Manchmal wird ein Fuß in die Brettmitte gesetzt (...d6, gefolgt von ...e5), manchmal konzentriert sich das Spiel gegen den Bauern d4 – aber dabei wollen wir es belassen, bis das entsprechende Thema in ausführlicher Form ansteht.

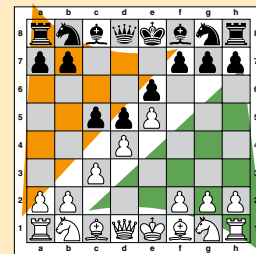
Damit haben wir den nicht ganz so spielbezogenen Abschnitt abgeschlossen und einen kleinen Beitrag zur Orientierung geleistet. In der nächsten Folge werden wieder konkrete Züge und Ideen im Vordergrund stehen.





# Bauernstrukturen

„Der Bauer ist die Seele des Spiels“ – und gibt die Marschrichtung vor \*  
**Beispiel: die Bauernkette in der Französischen Verteidigung**



Der Beginn der modernen, von strategischen Grundsätzen geprägten Schachpartie wird Mitte des 18. Jahrhunderts datiert. In dieser Zeit des gesellschaftlichen Umbruchs tat sich auch auf dem Schachbrett einiges: neue Erkenntnisse wurden gewonnen und Gesetzmäßigkeiten formuliert, die die Bedeutung der Bauernstellung für

weit die Bauern das Fundament der Gesellschaft bildeten und deren Existenzmittel erarbeiteten, daher also auch nicht weiterhin missachtet werden dürften. Zwar gibt es im Französischen für Bauer als Landwirt (paysan) und für Bauer als ein Stein im Schach (pion) unterschiedliche Worte, aber der Schachmeister und Musiker in Personalunion André Philidor sah gewisse Parallelen – hier das bislang wenig geschätzte

Ambivalenter ist die Bewertung eines Einzel- oder isolierten Bauern (*Isolani*). Dies ist ein Bauer mit dem Merkmal, dass auf benachbarten Linien keine Bauern derselben Farbe stehen, der also nicht mehr durch einen Bauern gedeckt werden kann. Wird er angegriffen, müssen höherwertige Figuren zur Unterstützung herangezogen werden und sind damit gebunden, was nachteilig ist. Andererseits kann ein iso-

den Verlauf der Schachpartie beschreiben. Heute wissen wir, dass Bauernstrukturen die Marschrichtung entscheidend vorgeben; vor rund zweieinhalb Jahrhunderten war dies noch Neuland.

Der Satz, im Schach spiegele sich die Gesellschaft wider, wird zwar sehr strapaziert, aber die Aufwertung der niederwertigen Steine – also der Bauern – ging tatsächlich mit dem Zeitgeist einher bzw. wurde von ihm beeinflusst. In früheren Jahrhunderten, in denen Schach meist ausschließlich vom Adel und Klerus gespielt wurde, passte die Wertigkeit der Schachfiguren zu dem Weltbild jener Zeit, der König war halt alles und die Figuren bedeutend. Den Bauern wurde hingegen wenig Achtung entgegen gebracht und sie wurden leichtfertig geopfert.

Am Vorabend der Französischen Revolution änderte sich manche Wertschätzung, es wurde darüber diskutiert, inwie-

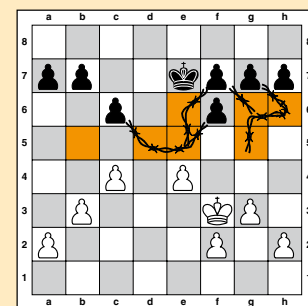
arbeitende Volk, da die unterschätzten zahlreichen niederwertigen Steine auf dem Schachbrett – und etikettierte seine Entdeckungen beim Erforschen des Schachspiels herausfordernd mit der Parole „Der Bauer ist die Seele des Spiels“. In der Tat sind die Bauern das Gerüst für die meisten strategischen Pläne. Selbst einzelne Bauern können das Spiel fast zwingend in bestimmte Bahnen lenken. So ist zum Beispiel der *Freibauer* (alle Definitionen nach Meyers Schachlexikon) ein Bauer, den kein gegnerischer Bauer mehr blockieren oder schlagen kann. Die Folge ist, dass nur „höherstehende“ Figuren seine Umwandlung verhindern können, was zu einer ungünstigen Bindung von Kräften führen kann. Vor allem im Endspiel kann ein Freibauer zum entscheidenden Faktor werden.

er auch stark sein, wenn er z. B. beweglich ist und es sich vielleicht sogar schon um einen weit vorge-rückten Freibauern handelt. Auch der *Doppelbauer* – es handelt sich dabei um

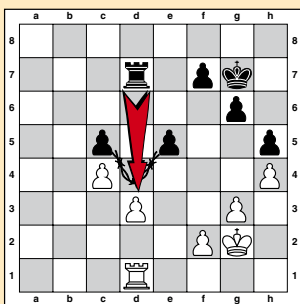
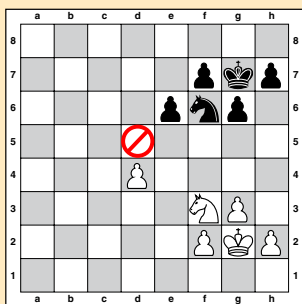
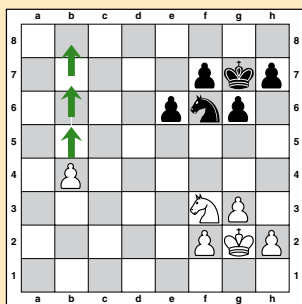
zwei Bauern derselben Farbe auf einer Linie – gelten oft als Schwäche und sind Angriffsmarken, vor allem wenn sie nicht von benachbarten Bauern unterstützt werden.

Dies gilt besonders im Endspiel. Im Mittelspiel hat die Partei mit Doppelbauern oft einen Gegenwert, indem sie eine halboffene Linie durch die Verdopplung bekommt. In

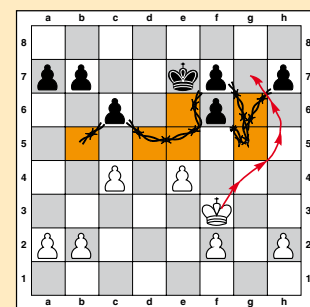
Einzelfällen können Doppelbauern im Zentrum auch sehr stark sein, wenn sie viele wichtige Zentrumsfelder kontrollieren.

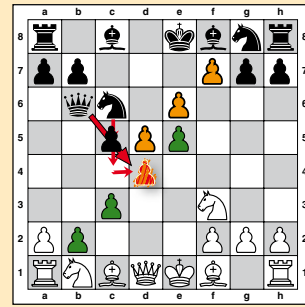
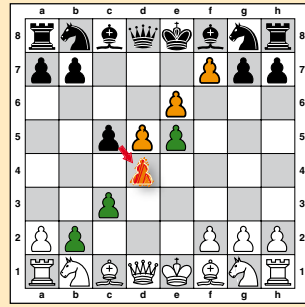
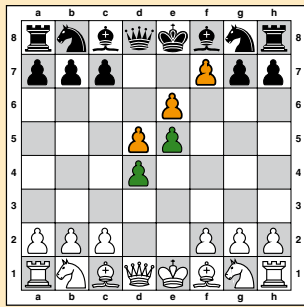


*Weder im Zentrum noch am Königsflügel gibt es für den weißen König ein Durchkommen*



*Der Freibauer auf b4 strebt zum Umwandlungsfeld b8, kein gegnerischer Bauer kann ihm das verwehren. Dagegen kommt der isolierte d-Bauer im mittleren Diagramm keinen Schritt voran und der rückständige Bauer auf d3 bereitet nur dem Angreifer Freude.*





Nach 1.e4 e6 2. d4 d5 3. e5 (links) hat sich bei beiden Parteien eine Bauernkette gebildet. Die Basis der weißen Kette ist zunächst der Bauer d4. Schwarz versucht mit dem Hebel ...c7-c5 die Kette zu sprengen, was Weiß mit c3 vereitelt.

Im Gegensatz zum isolierten Bauern und dem Doppelbauern, der wie dargelegt nicht immer eine Schwäche darstellt, ist der rückständige Bauer ein Bauer, der von den weiter vorn stehenden Bauern auf benachbarten Linien nicht mehr gedeckt werden kann und der sich zudem auf einer

beidseitig eine Bauernkette herausgebildet, bei Schwarz f7/e6/d5, bei Weiß d4/e5. Wozu ist eine Bauernkette gut? Oft schränkt sie die Reichweite der gegnerischen Figuren

gen. Das leuchtet natürlich sofort ein. Auf Bauernketten übertragen, bedeutet dies: die Attacke der Basis der Kette.

**Der Angriff mit Hebeln**

Die Bauern werden derart vorgezogen, dass sie gegnerische Bauern schlagen können, in dem mittleren Diagramm mit dem Zug 3. ...c5. Was nun? Schlägt Weiß den Bauern, 4. dxc5, so ist seine Bauernkette zerstört, obendrein verhilft dieser Zug dem Gegner zur Entwicklung,

halboffenen Linie befindet – dagegen so gut wie immer ein Nachteil.

Diese drei Bauernformen entstehen in der Regel in späteren Phasen der Partie. In der Eröffnung, wo noch nicht viele oder möglicherweise gar keine Bauern abgetauscht wurden, wimmelt es auf dem Brett vor Bauern und sie verkeilen sich manchmal ineinander, es bilden sich sogenannte **Bauernketten**. Diese entstehen – so Gerhard Schmidt in seinem Buch „Zentrumsformen“ (ISBN 9783888054983), aus dem noch einige Sätze zitiert werden – aus anderen (beweglichen) Bauernformationen. Bewegliche Bauern sind der Ausgangspunkt für Bauernketten. Die Bauern rücken vor, ohne die beidseitigen Tauschmöglichkeiten zu nutzen und stoßen frontal mit den Bauern des Gegners zusammen. Von nun an sind sie unbeweglich. Ein typisches Beispiel stellt eine Variante der Französischen Verteidigung dar 1.e4 e6 2. d4 d5 3. e5. Hier hatte sich

ein. Dies betrifft besonders die langschrittigen Figuren, also die Schwerfiguren und die Läufer, während der Springer – die einzige Figur, die über Steine hinweg springen kann – noch am besten mit dem Bauernwall zurechtkommt. Die Bauernkette bietet aber auch den größtmöglichen Schutz für die eigenen Bauern, die sich gegenseitig decken (siehe z. B. oben die schwarze Kette f7/e6/d5). Der Bauer e6 deckt den Vordermann auf d5 und wird seinerseits vom Hintermann gedeckt. Es gibt auch längere Bauernketten (s.o. die weiße Kette b2, c3, d4, e5), eines haben sie gemeinsam: nur das letzte Glied der Kette, hier der Bauer f7 bzw. der Bauer b2, die Basis der Kette, wird nicht von einem Bauern gedeckt und ist daher anfälliger als die anderen. Folgerichtig geschieht ein Angriff auf die Bauernkette am schwächsten Punkt, ihrer Basis. Der große Schachpädagoge Aron Nimzowitsch hinterließ viele Lehrsätze, die trotz ihrer etwas altertümlich anmutenden Diktion bis heute als ideale Faustregeln gelten, so hier: Um ein Gebäude zu zerstören, muss man das Fundament sprengen

4. ...Lxc5. Das Schlagen aus der Kette heraus ist in den seltensten Fällen empfehlenswert, besser ist es, mit 4. c3 die Kette zu sichern. Nun hat sich bei Weiß eine ganz schön lange Kette herausgebildet, die reicht von b2 bis nach e5. Dem Lehrsatz von Nimzowitsch folgend, müsste Schwarz eigentlich den Bauern b2 unter Druck setzen, aber wie? Weit und breit sind dafür keine Mittel (Bauern) zu sehen. Deshalb konzentriert sich Schwarz in dieser bekannten Stellung auf den Punkt d4 und macht ihn zu einer (angreifbaren) Basis der weißen Bauernkette. Sofort 4. ...cxd4 hätte nach 5. cxd4 dieses Ziel zwar erreicht, jedoch dem Anziehenden das Feld c3 für den Springer gesichert. Mehr Erfolg verspricht die – aus der Erfahrung gewachsene – Zugfolge 4. ...Sc6 5. Sf3 Db6. Nach dem späteren Abtausch auf d4, ...cxd4 und als Antwort c3xd4, verkürzt sich die weiße Bauernkette beträchtlich, und die Basis d4 gerät zunehmend unter Beschuss. Diese Aktivität entschädigt den Schwarzen für den immer noch nicht aktiv stehenden Läufer c8.

– Glossar siehe Seite 45 –

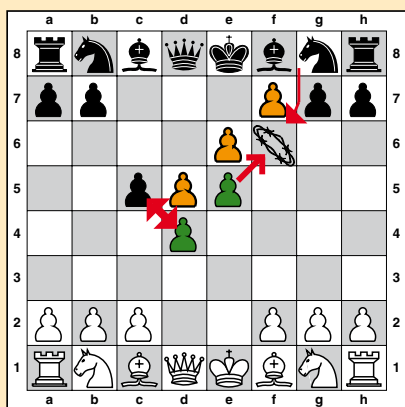


# Bauernstrukturen

## Wie geht man mit Bauernketten um | Der Brennpunkt d4 Beispiele anhand Varianten der Französischen Verteidigung

Die letzte Folge dieser Rubrik diente vor allem der Orientierung. Definiert und kurz vorgestellt wurden häufig vorkommende Situationen, die typisch sind für ein bis zwei Bauern (Freibauer, Isolani, rückständiger Bauer, Doppelbauer). Angesprochen haben wir aber auch schon die aus mehreren Bauern bestehenden größeren Formationen, insbesondere die Bauernketten. Diese wollen wir nun etwas näher betrachten.

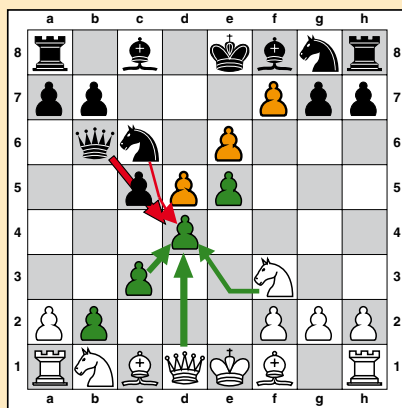
**1. e4** „Clearly the best move“, so das kategorische Urteil des früheren Schachweltmeisters Bobby Fischer. Diese Aussage sollte man nicht auf die Goldwaage legen, aber es stimmt schon, dass es sich um den meist gespielten Eröffnungszug handelt. **1. ...e6** Die Französische Verteidigung. Diese Eröffnung heißt nicht so, weil sie gerne von Franzosen gespielt wird, sondern weil diese Anfangszüge in einem historischen Fernschachduell zu Beginn des 19. Jahrhunderts zwischen London und Paris gespielt wurde, das die Franzosen gewannen. **2. d4 d5 3. e5** Weiß entschließt sich, eine Bauernkette zu bilden. Der vorgeschobene Bauer auf e5 hindert den Springer g8 an der Entwicklung auf das natürliche Feld f6. **3. ...c5**



*Schwarz setzt den sogenannten Hebel an. So bezeichnet man eine Aufstellung zweier feindlicher Bauern, die sich so gegenüberstehen, dass einer den anderen schlagen kann. Der Ausdruck wird vorwiegend im Zusammenhang mit der Basis einer Bauernkette gebraucht.*

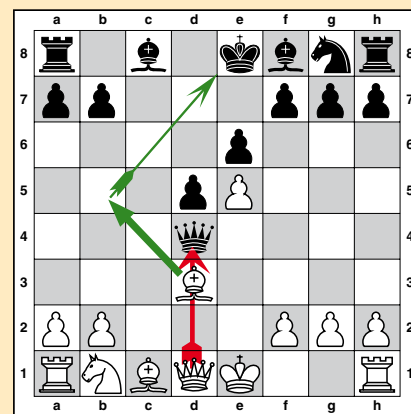
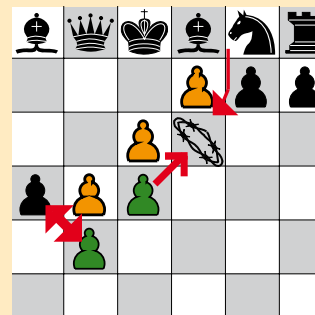
Nimmt Weiß nun den Bauern c5, schlägt Schwarz mit dem Läufer zurück und hat gleich eine Figur entwickelt. Lässt Weiß den Bauern auf c5 stehen, muss er mit dem Druck auf den Punkt d4, die momentane Basis seiner Bauernkette, leben. Der Hebel – das wichtigste Mittel im Kampf gegen Bauernketten – beginnt zu wirken.

Mit **4. c3** schützt Weiß den Bauern d4 und verlängert seine Kette bis nach b2. **4. ...Sc6** Schwarz setzt seine Entwicklung fort und erhöht den Druck gegen d4. **5. Sf3** Weiß hält sogleich dagegen. **5. ...Db6**



*Ein weiterer Akteur im Kampf um d4 betritt die Szene. Der Bauer d4 ist dreimal angegriffen und dreimal (also ausreichend) gedeckt. Das Spiel befindet sich noch im Gleichgewicht.*

Wie geht es weiter? Wie in früheren Folgen der Schachschule dargelegt, soll die Figurenentwicklung vorangetrieben und eine frühe Rochade angestrebt werden. Dazu bietet sich nun ein Zug des Läufers f1 an. Dies ist in der Tat der meistgespielte Zug in dieser Stellung, manchmal zieht der Läufer nach e2, manchmal wird er nach d3 gestellt. Wir fangen an mit **6. Ld3** Und gleich heißt es: Vorsicht, Falle! Auf d3 unterbricht der Läufer die deckende Wirkung der Dame d1, im Moment ist daher der Bauer d4 nur zweimal geschützt und dreimal angegriffen, und so könnte Schwarz auf die Idee kommen, sich die vermeintlich leichte Beute einzuverleiben: **6. ...cxd4 7. cxd4 Sxd4, um den Bauern zu gewinnen.** Doch dies ist ein Fehler: **8. Sxd4 Dxd4?**



*So wie ein Totenkopf auf der Giftflasche auf den gefährlichen Inhalt hinweist, sollte dieses Diagramm vor dem unbedachten Gewinn eines Bauern auf d4 warnen. Nach Lb5+ geht gleich die schwarze Dame verloren.*

In der Diagrammstellung folgt das Abzugsschach **9. Lb5+**, ein direkter Angriff auf den König, den Schwarz abwehren muss (mit z. B. **9. ...Ld7** oder **9. ...Kd8**), und dann schlägt Weiß auf d4 die gegnerische Dame.

Einmal darauf hereingefallen (wie der Autor dieser Serie in seiner Jugendzeit), behält man diese Falle bis in alle Ewigkeit in Erinnerung. Man kann sie aber auch, wie hier, nur vorführen, und Ihnen ein eventuell schmerzhaftes Lehrgeld ersparen ...

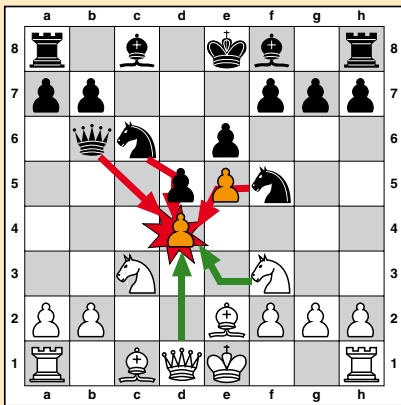
Zurück zum vorletzten Diagramm. Nach **6. Ld3** greift Schwarz nicht auf d4 zu, sondern spielt besser **6. ...Ld7**. Er entwickelt damit eine weitere Figur und vermeidet die soeben aufgezeigte Falle. Falls sich Weiß nicht um den Bauern d4 kümmert (wenn doch, so geschieht dies oft mit **7. Lc2**) und einfach rochiert, **7. 0-0**, so setzt Schwarz ruhig mit **7. ...cxd4** fort, denn bei Stellung des Läufers auf d7 droht nach **8. cxd4 Sxd4 9. Sxd4 Dxd4** kein Abzugsschach.

Anders entwickelt sich das Spiel, wenn Weiß den „Brennpunkt d4“ weiter gut schützt und den Königsläufer nur nach e2 entwickelt:

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3 Db6** Bisher identisch mit den Zügen des ersten Beispiels, jetzt aber zieht der Läufer

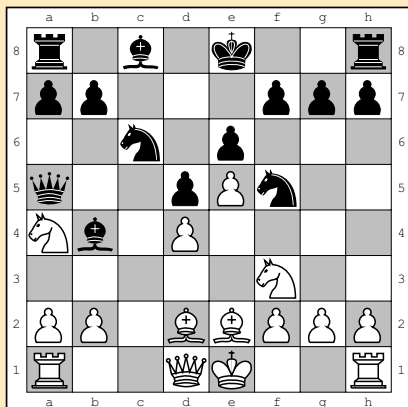


nach e2, die Dame d1 behält freie Sicht nach d4 und dieser Bauer bleibt gut geschützt. **6. Le2 cxd4 7. cxd4 Sge7** Schwarz führt eine weitere Verstärkung herbei. **8. Sc3 Sf5**



*Von der langen Bauernkette ist nur das Teilstück d4/e5 übriggeblieben. Alles dreht sich um den „Brennpunkt d4“.*

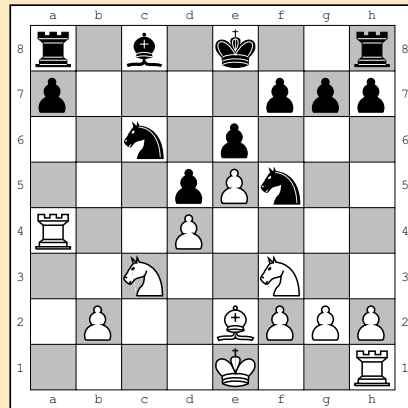
Schwarz attackiert nun die Basis der Kette, also den Bauern d4, der durch keinen Bauern, nur von zwei Figuren geschützt wird und bedroht ist, so, wie es der Lehrmeister Nimzowitsch empfahl. In etlichen Partien geschah **9. Sa4** Die Dame wird angegriffen, Schwarz hat keine Zeit, mit einer Leichtfigur auf d4 zu nehmen. **9. ...Da5+ 10. Ld2 Lb4**



*Nachdem der Läufer c1 nach d2 gelenkt wurde, ist der Punkt d4 nur noch mit Kunstgriffen zu verteidigen.*

Weiß muss aufpassen, sonst geht der Bauer d4 ruckzuck verloren, z. B. 11. 0–0 Lxd2

12. Sxd2 Sfxd4 oder 11. Lxb4 Dxb4+ 12. Sc3 Sfxd4. Bewährt hat sich **11. Lc3 b5** Der Springer a4 hat kein gutes Feld, also muss Weiß **12. a3** spielen, und nach **12. ...Lxc3+** kann er seinen Springer wieder gut aufstellen **13. Sxc3** es droht sogar Lxb5. Diese Stellung kam schon in vielen Partien vor, meist mit der Folge **13. ...b4 14. axb4 Dxb4 15. Da4** droht Dxc6+ **15. ...Dxa4 16. Txa4**



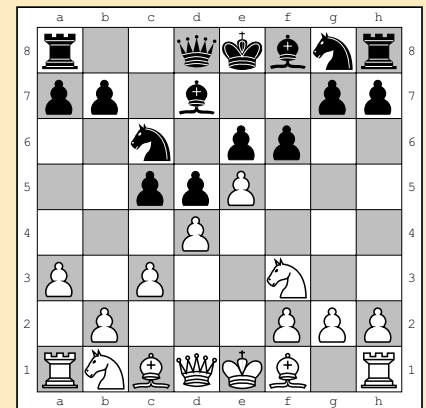
*Beide Seiten haben fehlerfrei gespielt, die Spannung um d4 löst sich.*

Nun ist das Sorgenkind d4 ausreichend geschützt. Der Hebelangriff auf den Punkt d4 und seine Verteidigung hielten sich die Waage. Das Spiel ist ausgeglichen, beide Seiten haben ihre Chancen, nun kommt es auf das Können im Mittelspiel an.

Eine Bauernkette kann aber nicht nur an ihrer Basis angegriffen werden, sondern einzeln auch an ihrer Spitze; manchmal können beide Methoden kombiniert werden.

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3** und nun nicht 5. ...Db6 (wie in den vorherigen Beispielen), sondern **5. ...Ld7**. Falls Weiß jetzt 6. Ld3 oder 6. Le2 zieht, kann Schwarz mit 6. ...Db6 in die bereits besprochenen Varianten überleiten. In der Praxis kommt auch oft **6. a3** vor, mit der Absicht, nach 6. ...Db6 mit 7. b4 Raum am Damenflügel zu gewinnen. Der Zug des a-Bauern trägt nichts zur Figurenentwicklung des Anziehenden bei, streng genommen handelt es sich um ein vergeudetetes

Tempo. Schwarz kann die gewonnene Zeit nutzen für **6. ...f6**



*Schwarz führt einen doppelten Angriff auf die Bauernkette durch. Der Punkt d4 steht ja bereits unter Beschuss, mit 6. ...f6 wird auch noch der Bauer e5 aufs Korn genommen.*

Nimmt Weiß nun auf f6, wäre Schwarz das ganz recht, mit ...Sxf6 würde er seinen Springer gut ins Spiel bringen. Wir folgen nun einer anschaulichen Partie Espinosa-Hernandez (Spanien 1993): **7. Ld3 fxe5 8. dxe5** Die Bauernkette ist zerrissen, nun konzentriert sich Schwarz auf den Punkt e5: **8. ...Dc7 9. De2 c4 10. Lc2 g6 11. 0–0 Lg7 12. Te1 Sge7 13. Lf4 0–0 14. Lg3 Db6 15. Ta2 Sf5 16. Sbd2 Sxg3 17. hxg3** Schwarz beseitigte einen der wichtigsten Verteidiger des Feldes e5 und warf mit seinem schlaun Zug 14. ...Db6 nicht nur ein Auge auf den Bauern b2, sondern nahm auch den auf f2 ins Visier. Mit der Kombination **17. ...Sxe5! 18. Sxe5 Lxe5** gewann er einen Bauern (Weiß darf ja nicht 18. ...Lxe5 19. Dxe5 spielen, es käme 19. ...Dxf2+ 20. Kh2 Dxd2) und später auch die Partie. Wenn es auch mit unserem eigentlichen Thema nichts mehr zu tun hat, schauen wir uns die restlichen Züge an: **19. De3 Lc7 20. Dxb6 Lxb6 21. Sf3 Tae8 22. b3 Tc8 23. b4 a5 24. Lb1 axb4 25. axb4 Ta8 26. Txa8 Txa8 27. Se5 Le8 28. Sf3 Ta1 29. Sd4 Lxd4 30. cxd4 c3** **0:1**

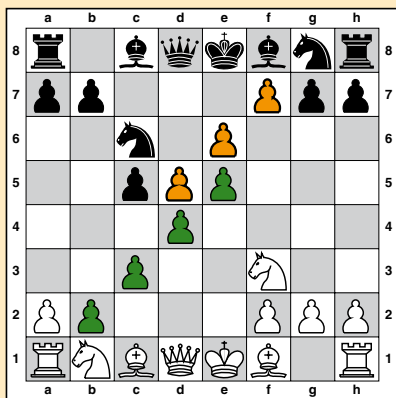


# Bauernstrukturen

## Nochmals zum Umgang mit Bauernketten

### Diesmal: der Angriff auf die Spitze der Kette wird erfolgreich abgewehrt

In Teil 13 haben wir uns mit Bauernketten beschäftigt. Als Musterbeispiel wählten wir eine typische Bauernkette, so wie sie nach den Anfangszügen **1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3** entsteht.



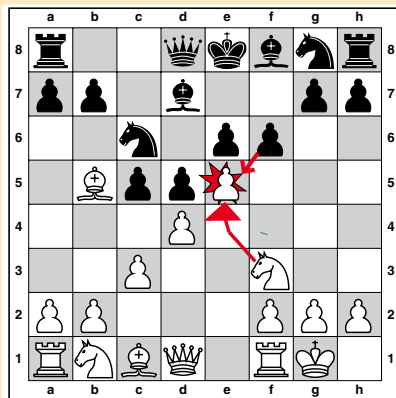
Diese Anfangszüge haben wir in der letzten Folge besprochen und anhand praktischer Beispiele auch die klassische Methode der Bekämpfung der Bauernkette vorgestellt, den Angriff auf den Brennpunkt d4, eingeleitet mit ...Db6. Am Ende der letzten Folge wurde auch die andere Methode erwähnt, nämlich der Angriff auf die Spitze der Kette, auf den Bauern e5. Nur wurde dieser Angriff mit 5. ...Ld7 vorbereitet. Dies ist nicht nur ein Entwicklungszug, sondern auch eine notwendige Vorbereitung von ...f7-f6. Wir sehen gleich, warum das sofortige ...f6 nicht gut ist.

Unser Musterpartie riecht geradezu nach Klassik, ist aber alles andere als verstaubt: sie ist 100 Jahre alt, und die weißen Steine führt der große Schachpädagoge Aaron Nimzowitsch. Die Partie bietet, so Großmeister Drazen Marovic, „wegen der klaren logischen Gedankenkette, die Nimzowitsch vorgeführt hat, bis heute ein wertvolles Studienmaterial.“

**Französisch C 02**  
**A. Nimzowitsch – G. Levenfish**  
**Karlsbad 1911**

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3 f6?! Schwarz greift die Kette an. Wenn Weiß auf f6 tauscht, folgt ...Sxf6, dies fördert die Entwicklung der schwarzen Figuren. 6. Lb5!**

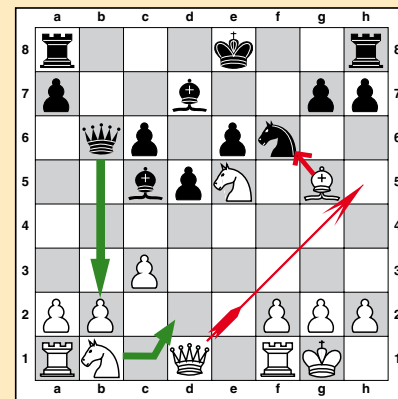
Weiß entwickelt eine Figur und fesselt sogleich den Springer c6. Spielt Schwarz jetzt oder in der Folge ...fxe5, antwortet Weiß Sf3xe5 und besetzt mit seinem Springer einen schönen *Vorposten*, fast schon mitten im gegnerischen Lager. **6. ...Ld7 7. 0–0**



Man beachte, dass die *kleine Kombination* 7. ...Sxe5 8. Sxe5 Lxb5 an 9. Dh5+ g6 10. Sxg6 scheidet, z. B. 10. ...hxg6 11. Dxb8 Lxf1 12. Dxc8 Ld3 13. Dxe6+, und Weiß hat einen Bauern gewonnen.

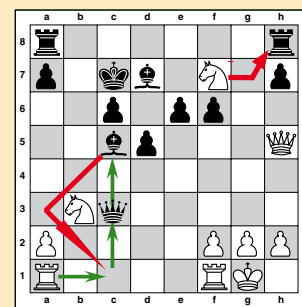
**7. ...Db6 8. Lxc6** Weiß will seinen Springer auf e5 postieren und beseitigt deshalb einen der Verteidiger dieses wichtigen Zentrumsfeldes. **8. ...bxc6 9. exf6 Sxf6?! Mit 9. ...gxf6 hätte Schwarz dem gegnerischen Springer den Zutritt zu dem Feld e5 verwehren können, wenn auch die sehr gelockerte Bauernstellung vor dem schwarzen König kein Vertrauen erweckt. Dennoch war dies das kleinere Übel. 10. Se5** Weiß nimmt sogleich das Zentrumsfeld in Besitz. **10. ...Ld6 11. dxc5 Lxc5 12. Lg5** Weiß droht mit der kleinen Kombination 13. Lxf6 gxf6 14. Dh5+. Wenn Schwarz kurz rochiert, schlägt Weiß auf f6 und dann auf d7. Und im Falle der langen Rochade steigt der Springer auf f7 ein, mit einer Gabel, dem Angriff auf beide schwarzen Türme. Da sieht man sehr anschaulich, wie gut der Springer auf e5 steht.

Das alles leuchtet sicherlich schnell ein, nur eine Frage bleibt noch zu klären, was ist, wenn Schwarz einfach auf b2 den Bauern schlägt,



**12. ...Dxb2**, und gleich noch den Turm a1 angreift? Weiß zieht am besten **13. Sd2** und erneuert die Drohung Lxf6 nebst Dh5+. Falls die schwarze Dame weiter räubert und den c-Bauern schlägt, **13. ...Dxc3**, kann Weiß seinen Entwicklungsvorsprung auf verschiedene Arten ausnutzen, z. B. **14. Lxf6 gxf6 15. Dh5+ Kd8 16. Sf7+ Kc7 17. Sb3**

Analyse-Diagramm

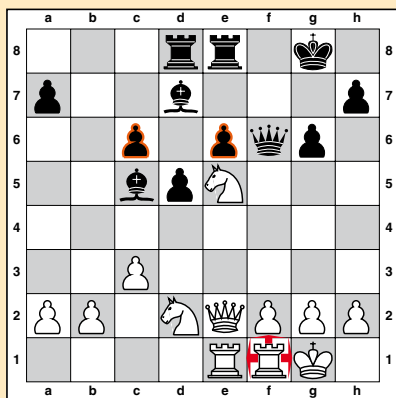


Zieht nun der angegriffene Turm h8, so spielt Weiß Tc1, wonach der Läufer c5 ins Gras beißen muss. **17. ...La3** rettet den Läufer und verhindert Tac1, jedoch kann Weiß mit **18. Sxh8** die *Qualität* gewinnen und nach **18. ...Txb8 19. Dh4** mit der Dame nach a4 schwenken. Auf **19. ...c5** kann **20. Tac1 Lxc1 21. Txc1 Db2 22. Dg3+ e5 23. Df3** folgen, mit Drohungen wie Dxf6 und Txc5+.

In unserer Partie hatte sich der Schwarzspieler so etwas schon gedacht, deshalb verzichtete er auf das Schlagen auf b2. Nach 12. Lg5 spielte er **12. ...Dd8** Es folgte **13. Lxf6** und da 13...gxf6 14. Dh5+ dem Schwarzspieler verständlicherweise nicht gefiel, geschah **13. ...Dxf6 14. Dh5+**

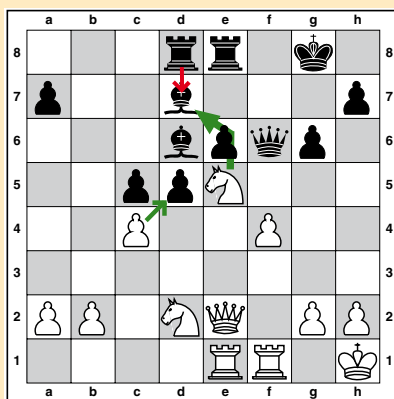
**g6 15. De2** Schwarz kann immer noch nicht kurz rochieren, da der Läufer d7 hängt, deshalb spielte er **15. ...Td8** und deckte diesen Läufer. Möglich war außerdem noch **15. ...Ld6**, wonach Weiß den Springer mit f2-f4 gesichert und im Falle des Abtausches mit dem Bauern zurückgeschlagen hätte. Damit wäre zwar der schöne Springer e5 vom Brett verschwunden, dafür hätte Weiß aber die f-Linie bekommen, die sich auch gut nutzen lässt. Ein konkretes Beispiel: **15. ...Ld6 16. f4 Lxe5 17. fxe5 De7 18. Sd2 0–0–0** (kurz rochieren kann Schwarz ja nicht) **19. De3** (der Bauer a7 hängt) **19. ...Kb8 20. Tf6 Thf8 21. Taf1**, und der weiße Vorteil wird offensichtlich.

Zurück zu unserer Musterpartie: **16. Sd2** Jetzt würde auf ...Ld6 natürlich Sd3 folgen, mit einer beinahe ewigen Sicherung des wunderbaren Springervorpostens. **16. ...0–0 17. Tae1** Weiß stellt die erste taktische Drohung auf, Sxd7, gefolgt von dem Bauerngewinn Dxe6. Also deckt Schwarz ebendiesen Bauern mit **17. ...Tfe8**



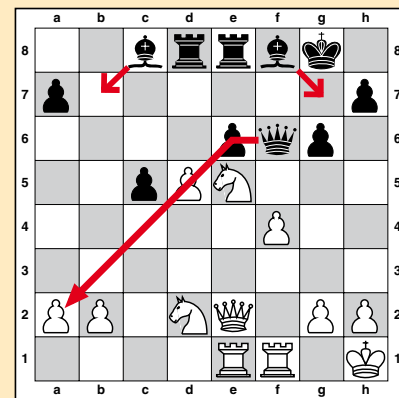
Ziehen wir eine kleine Zwischenbilanz. Beide Seiten haben ihre Figurenentwicklung vollständig abgeschlossen und mit der Rochade den König aus dem Zentrum entfernt. Nur hat Weiß eine Bauernstellung ohne jegliche ersichtlichen Mängel, kein Bauer hängt, keiner ist bedroht, während es im schwarzen Lager weniger gut aussieht, insbesondere bei den Punkten c6 und e6: beide Bauern sind

rückständig. Diesen Begriff haben wir in der vorletzten Folge erläutert, kurz wiederholt handelt es sich um Bauern, die nicht durch eigene Bauern gedeckt werden können, also einen Figurenschutz benötigen, der wiederum Kräfte bindet. Und diese Bauernschwächen wird sich Weiß bald vornehmen. Zunächst jedoch befreit er seinen Turm f1, der ein bisschen eingeklemmt da steht: **18. Kh1 Ld6 19. f4** Schwarz nutzt den Moment und zieht **19. ...c5** um wenigstens einen der rückständigen Bauern loszuwerden, aber die andere Schwäche (e6) bleibt bestehen. Weiß spielte **20. c4** und stellte damit eine kleine taktische Drohung auf.

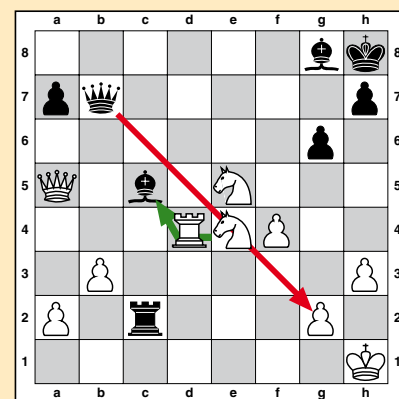


Weiß am Zug würde mit **21. Sxd7 Txd7 22. cxd5** einen Bauern gewinnen, da sich das Zurückschlagen ...exd5 wegen der Fesselung auf der e-Linie verbietet.

Weiß erreichte nun einen deutlichen Vorteil. Leider war es Nimzowitsch nicht vergönnt, auf eine „normale“ Art zu gewinnen, sprich seine positionellen Vorteile Zug um Zug zum Gewinn zu verwerten, weil sein durch den gegnerischen Druck genervter Gegner jetzt eine inkorrekte Kombination startete und dabei den Kürzeren zog: **20. ...Lf8? 21. cxd5 Lc8** Schwarz versprach sich noch etwas von **22. dxe6 Dxe6** (greift den Bauern a2 an) **23. b3 Lg7**, gefolgt von ...Lb7, wonach er zwar einen Bauern weniger gehabt hätte, aber immerhin ein freies Figurenspiel. Doch Nimzowitsch spielte viel besser:



**22. Se4! Dg7** Auf **22. ...De7** wäre **23. d6** gefolgt. **23. dxe6 Lxe6 24. Da6 Kh8 25. Td1 Lg8 26. b3 Td4 27. Txd4 cxd4 28. Da5 Tc8 29. Td1 Tc2 30. h3 Db7 31. Txd4 Lc5**



Der Turm d4 hängt und Sxc5 verbietet sich wegen ...Dxg2 matt, aber Nimzowitsch hatte vorgesorgt: **32. Dd8!** Nach **32...Lxd4 33. Dxd4** droht das Doppelschach auf f7 und g6, was zugleich matt wäre, und falls Schwarz **33. ...Dg7** zieht, folgt stark **34. Sd6**, und die Drohung Se8 entscheidet.

**32. ...Le7 33. Dd7 Da6 34. Td3** Gegen die Drohung ...Df1+ gerichtet. **34. ...Lf8** Dieser Zeitnotfehler verkürzt die ohnehin für Schwarz sehr schlecht stehende Partie. **35. Sf7+ Lxf7 36. Dxf7 Tc8 37. Td7** und kurz vor Matt gab Schwarz auf. **1:0**

Alle Folgen der Schachschule 64 sowie ein ausführliches Glossar finden Sie auf unserer Homepage [www.schach-magazin.de](http://www.schach-magazin.de).





# Der Anzugsvorteil

## Vorsicht bei symmetrischen Eröffnungen!

Wer zuerst kommt, mahlt zuerst, weiß der Volksmund. Kann man das so einfach auf Schach übertragen? Kann man von einem Anzugsvorteil des Weißen sprechen, und wenn ja, wie groß ist der eigentlich?

Diese Frage stellt sich naturgemäß jedem Anfänger, aber auch erfahrene Spieler sind sich da nur über den ersten Teil der These einig. Ja, es gibt einen Anzugsvorteil, zum einen kann Weiß mit seinem ersten Zug die Eröffnung wenigstens etwas nach eigenem Gusto gestalten, zum anderen erinnert sich jeder an die Ergebnisse seiner Partien und da überwiegt der Eindruck, mit den weißen Steinen häufiger gewonnen zu haben als mit den schwarzen. Nur – wie groß ist der Anzugsvorteil wirklich, in Zahlen ausgedrückt?

### Der Richtwert 55:45

Schon im vorletzten Jahrhundert wurden erste Versuche unternommen, Partiergebnisse statistisch auszuwerten – eine mühsame Angelegenheit, mussten doch einige hundert oder gar einige tausend Ergebnisse „per Hand“ erfasst und ausgewertet werden. Erst mit dem Aufkommen der Computer und erst recht der Schachdatenbanken war die Bahn für eine aussagekräftigere Untersuchung frei. In heutigen Schachdatenbanken wie ChessBase werden mehrere Millionen Partien mit allen relevanten Informationen (Name/Vorname von Weiß und Schwarz, Herkunft der Spieler, die persönliche Leistungszahl jedes Spielers, Art des Turniers, Spielort, welche Eröffnung, Anzahl der Züge, natürlich auch das Ergebnis und manches mehr) gespeichert, und für die Auswertung stehen mächtige Funktionen zur Verfügung. Mit dieser Ausrüstung ging zum Beispiel der Betreiber der Internetseite [www.insidechess.de](http://www.insidechess.de) der Frage nach, wie viel der Anzugsvorteil eigentlich wert ist. Er ließ eigener Aussage nach ca. 23 300 Partien untersuchen, bei denen die Gegner eine annähernd gleiche Spielstärke (Elozahl von 2500-2550) aufwiesen, und der Rechner

meldete ein Ergebnis von 54,4% zugunsten von Weiß.

Der griffige Richtwert von 55:45 dürfte wohl der Wirklichkeit sehr nahe kommen. „Gefühlt“ wurde er schon früher und deshalb kamen schon vor einem Jahrhundert doppelrundige Turniere in Mode, bei denen jeder gegen denselben Gegner einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz spielt. Dies liquidiert den Anzugsvorteil, kann bei entsprechender Teilnehmerzahl allerdings zu sehr lange dauernden Veranstaltungen führen.

Wir können wohl ruhigen Gewissens davon ausgehen, dass es einen Anzugsvorteil gibt. Warum (bzw. worin) dieser Vorteil besteht, das hat noch niemand schlüssig und erschöpfend beantworten können. Von alten, erfahrenen Trainern wird manchmal das Argument angeführt, der anziehende Spieler könne die Reaktion seines Gegenübers mit in sein Kalkül einbeziehen. Weiß man zum Beispiel, dass der Gegner lieber angreift und positionellem „Geschiebe“ eher aus dem Weg geht, schaut man sich bei der Vorbereitung vielleicht Eröffnungen an, in denen es früh zum Damenabtausch kommt. Der Gegner fühlt sich unbehaglich, und das ist doch schon einmal ein Vorteil.

Die weiße Erfolgsquote ist jedoch nicht so groß, als dass man mit Schwarz verzweifeln müsste. Wenn man nur etwas besser spielt (oder besser vorbereitet ist) als der Gegner, verschwindet der besagte Anzugsvorteil schnell.

### Vorsicht, Glatteis!

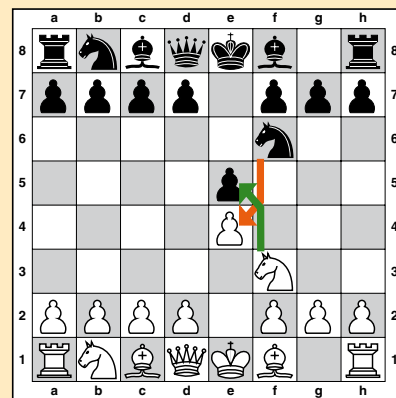
Somit stellt sich die Frage, kann ich durch die Wahl der Eröffnung bzw. eines Stellungstyps die „schwarzen Aktien“ ebenfalls pushen? Kann ich nicht quasi en passant den Anzugsvorteil mitnehmen, indem ich die Züge meines Gegners kopiere? Ist die Stellung im Gleichgewicht, wenn die schwarzen Steine ein Spiegelbild der weißen darstellen, wenn Raum, Zeit und Ma-

terial hüben wie drüben gleich zu sein scheinen? So einfach ist es leider nicht.

Sicher ist, dass in symmetrischen Eröffnungen oft Gefahren lauern, die unerfahrene Schachspieler schnell in Bedrängnis bringen. Fangen wir mit einem konkreten Beispiel an:

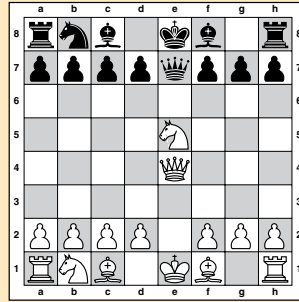
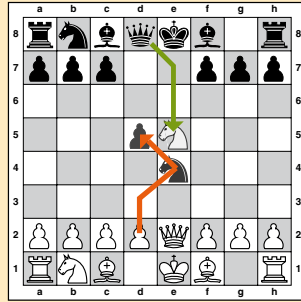
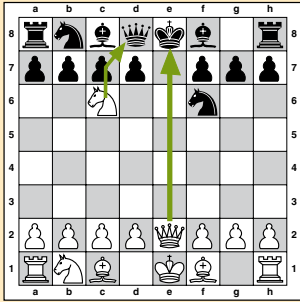
### Russische Verteidigung C42

**1. e4 e5** Nun, der erste Schritt Richtung Symmetrie ist getan, aber wir wollen es nicht übertreiben... Beide Seiten haben einen Fuß ins Zentrum gestellt (Raum), damit die Bahnen für Dame und den Läufer geöffnet, somit etwas für die (bald folgende) Figurenentwicklung getan (Zeit) und schließlich auch kein Material eingestellt.  
**2. Sf3** In früheren Folgen haben wir uns mit Stellungen beschäftigt, die nach dem nahe liegenden Zug 2. ...Sc6 entstehen. Diesmal wollen wir uns die sogenannte Russische Verteidigung ansehen, charakterisiert durch den Zug 2. ...Sf6



Mit 2. ...Sc6 deckt Schwarz seinen vom Springer f3 angegriffenen Bauern e5 und hat ein Auge auf die Felder d4, b4, a5 und e7. Dahingegen wird mit dem die Symmetrie währenden Zug ...Sf6 der Bauer e5 seinem Schicksal überlassen, Schwarz greift dafür seinerseits den Bauern e4 an.

Weiß hat nun die Wahl: er kann z. B. mit 3. Sc3 den Bauern e4 schützen und dabei eine weitere Figur entwickeln, er kann aber auch auf seinen Anzugsvorteil setzen



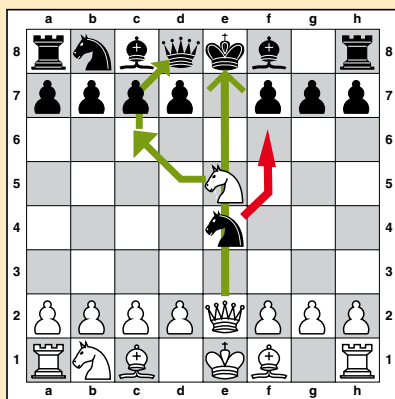
*Schnell wird klar, dass Schwarz mit dem Kopieren der weißen Züge rasch an Grenzen stößt. Nach 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 beispielsweise sollte Schwarz schleunigst eigene Pfade beschreiten, denn nach 3. ...Sxe4? (besser ist 3. ...d6) 4. De2 steckt er schon im Schlamassel.*

und sich auf ein frühes Handgemenge im Zentrum einlassen. 3. Sxe5 In der Turnierpraxis, unter erfahrenen Spielern, folgt danach fast ausschließlich 3. ...d6 4. Sf3 Sxe4. Weniger erfahrene Spieler kommen oft auf die Idee, einfach die gegnerischen Züge zu kopieren bzw. gleich den Bauern zurückzuholen und spielen 3. ...Sxe4?! Hier kann Weiß seinen Anzugsvorteil musterhaft ausnutzen: 4. De2 Die Dame zieht auf die offene e-Linie und stellt die erste ernsthafte Drohung auf.

5. Sc6+ geht die schwarze Dame (und damit wohl schon die Partie) verloren.

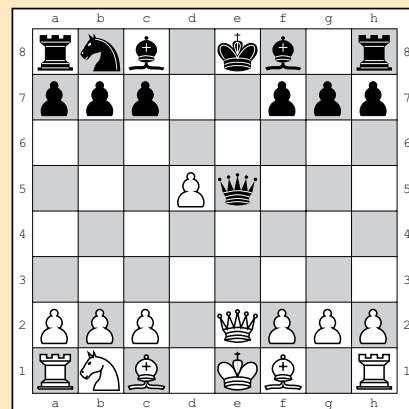
Natürlich muss Schwarz nicht gleich so schmerzhaft auf die Nase fallen, dennoch, nach dem verführten Schlagen 3. ...Sxe4? kann die Stellung nur notdürftig repariert werden.

Gesehen wurden schon Partien, in denen 4. ...d5 geschah, mit der Folge 5. d3 De7 (5. ...Sf6?? 6. Sc6+ kennen wir bereits) 6. dxe4 Dxe5 7. exd5



*Die Ausgangslage: Der Springer e4 ist angegriffen. Soll Schwarz ihn wegziehen (4. ...Sf6)? Ihn decken (4. ...d5)? Oder seinerseits den Springer e5 angreifen?*

Zieht der angegriffene Springer e4, z. B. 4...Sf6??, so vollendet sich die Eröffnungskatastrophe: nach dem Abzugsschach

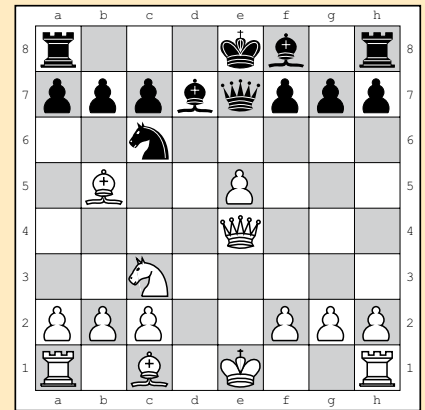


*Auch das Decken des Springers mit 4. ...d5 bietet keine Lösung. Im Endeffekt hat Schwarz einen Bauern eingebüßt.*

und da wegen des auf e8 stehenden Königs die Dame nicht nach d5 weichen kann, muss sie wegziehen oder auf e2 abge-

tauscht werden, in beiden Fällen behält Weiß auf d5 einen Mehrbauern.

Zu einem sehr ähnlichen Ergebnis kommt es im Falle von 4. ...De7 5. Dxe4 d6 6. d4 dxe5 7. dxe5. Auch hier hat Weiß einen Bauern gewonnen. Die Versuche, diesen zurückzuholen, bleiben bei gutem Spiel von Weiß fruchtlos. Ein Beispiel 7. ...Sc6 8. Lb5 Ld7 9. Sc3



*Ja nicht 9. ...Dxe5??, denn dann be-  
raubt Weiß mit 10. Lxc6 die Dame e5  
ihrer Deckung und gewinnt eine Figur.*

9...0-0-0, und nun kann Weiß mit 10. Lf4 den Bauern sichern und seinen Materialvorteil behaupten. Dies fällt schon ins Gewicht. Wenn wir schon bei den Statistiken sind: diese Stellung kam bei registrierten Turnieren in 33 Partien vor und die weiße Punktausbeute betrug 66,7 %. Dies ist deutlich über den gängigen Wert von 55, ergo ist aus der Sicht von Schwarz etwas schief gelaufen. Es war der kaum empfehlenswerte Zug 3. ...Sxe4?!, mit dem sich Schwarz auf das gefährliche Terrain der symmetrischen Eröffnungen begab.

Muss man als Schwarzspieler also einen symmetrischen Aufbau meiden wie der Teufel das Weihwasser? Das nun auch nicht, aber man muss schon besonders auf der Hut sein. In der nächsten Folge schauen wir uns andere Beispiele an.



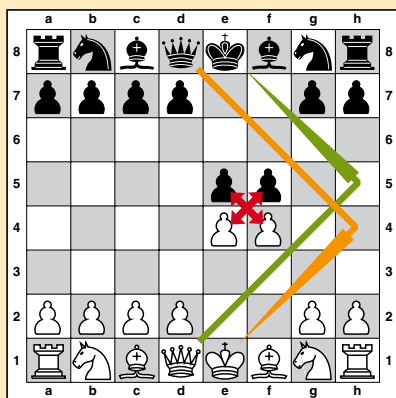
# Der Anzugsvorteil

## Vorsicht bei symmetrischen Eröffnungen!

In der letzten Folge haben wir das wichtige Thema des symmetrischen Spiels angesprochen. Ist es gut oder schlecht, die Züge des Gegner zu kopieren, und wenn schlecht, wie nutzt man es aus? An einem anschaulichen Beispiel wurde demonstriert, dass der Anzugsvorteil des Weißen oft von großer Bedeutung sein kann. In irgendeinem Trainingsbuch, die Quelle haben wir nicht parat, führte der Autor einen recht drastischen Vergleich an: Der Anzugsvorteil sei mit einem Pistolenduell vergleichbar, jeder darf einmal schießen, doch wenn der erste Schuss sitzt, ist es vorbei. Ganz so schlimm ist es im Schach nicht, nicht jeder Zug ist mit einer Mattdrohung verbunden. Aber es ist schon richtig: wer am Zug ist, kann halt etwas unternehmen und unter günstigen Umständen weiterkommen.

Nun ist es aber auch so, dass nicht jeder Zug die Stellung automatisch verbessert, er kann sie auch verschlechtern:

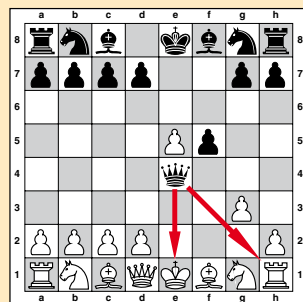
**1. e4 e5 2. f4** Das Königsgambit, auf das wir bereits in früheren Folgen eingegangen sind. Schwarz reagiert in der Regel mit der Annahme des Bauernopfers (2. ...exf4), oder er lehnt es ab und sichert den Punkt e5 (2. ...d6 ist die häufigste Antwort). Doch es gibt auch Spezialisten, man trifft sie bei Turnieren im Internet oder auch am Brett immer wieder, die symmetrisch mit **2. ...f5** fortfahren.



Besonders gut ist dieser Zug nicht, wie gleich noch erläutert, aber er enthält schon

einiges an Gift. Schwarz bedeutet dem Gegner quasi: Hey, hier hast du zwei Bauern zur Auswahl, sei nicht dumm, nimm doch einen. Und nicht wenige unerfahrene Spieler halten sich an die allgemeinen Regeln, die besagen: Immer besser Richtung Zentrum schlagen. Das ist hier schlicht und einfach falsch: **3. fxe5?** und Weiß steuert auf eine Katastrophe zu: **3. ...Dh4+ 4. g3** (Ebenfalls schlimm für Weiß ist **4. Ke2 Dxe4+ 5. Kf2 Lc5+**) **4. ...Dxe4+**

Analyseprogramm



**5. De2 Dxb1**, und Weiß hat einen Turm eingebüßt. Das Angebot an den Weißen, im 3. Zug den e-Bauern zu schlagen, hat sich als Falle erwiesen.

Der Trick hat deshalb funktioniert, weil Weiß mit fxe5 die vierte Reihe öffnete und dem Schachgebot auf h4 erst die richtige Würze verlieh.

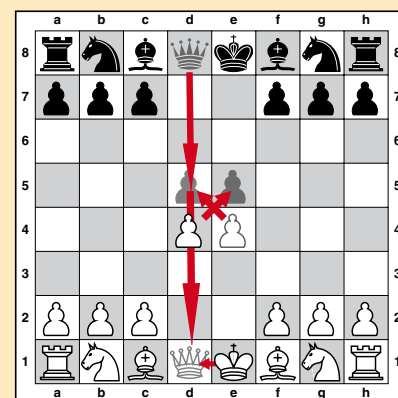
Nach 2. ...f5 ist **3. exf5!** der richtige Zug. Weiß dreht den Spieß um, er droht nun mit einem höchst unangenehmen Schachgebot auf h5, weswegen das Schlagen **3. ...exf4** ganz schlecht wäre. Weiß befindet sich im Vorteil. Es gibt zwar eine uralte Partie aus dem Jahre 1620 (!), die der italienische Meister Greco nach **3. ...Dh4+ 4. g3 De7 5. Dh5+ Kd8** letztlich noch gewann, aber das lag einfach daran, dass er der klar bessere Spieler war. Hier stand der ungenannt gebliebene Weißspieler noch deutlich besser, z. B. **6. Se2 exf4 7. Df3 f3g3 8. hxg3**. Materiell ist die Stellung wieder ausgeglichen, aber Weiß hat die besseren Chancen, weil sein Gegner nicht mehr rochieren kann, während der Anziehende sehr wohl seinen König einzügig in Sicherheit bringen

kann, z. B. durch die kurze Rochade (nach Lg2 nebst 0–0), oder aber – nach vorbereitenden Zügen wie Sc3, b3 und Lb2 – durch die lange.

Wir haben hier einen Zusammenstoß zwischen zwei Bauernpaaren gesehen, bei dem alle vier Angehörigen des Fußvolks ungeschützt da standen. So etwas kommt selten vor, schon deshalb, weil es auf der vierten bzw. fünften Reihe nur wenige Felder gibt, die von den gegnerischen Figuren gar nicht bewacht bzw. von den eigenen Figuren unterstützt werden.

Was ist eigentlich, wenn die beiden Bauernduos sich im Zentrum gegenüberstehen, haben dann nicht beide die ideale Stellung? (siehe z. B. Schachschule, Teil 4, Die Bedeutung des Zentrums.) Nein, die Bauernstellung ist nicht von Dauer. Schauen wir mal:

**1. e4 e5 2. d4** Wie in dem ersten besprochen Beispiel ist auch hier das Schlagen angebracht, nach 2. ...exd4 3. Dxd4 kann Schwarz seinen Springer nach c6 entwickeln und dabei gleich die gegnerische Dame angreifen. Aus diesem Grund wird diese Eröffnung nicht viel gespielt. Aber da wir nun einmal gerade dabei sind, Symmetrien zu untersuchen, was ist hier von **2. ...d5** zu halten?

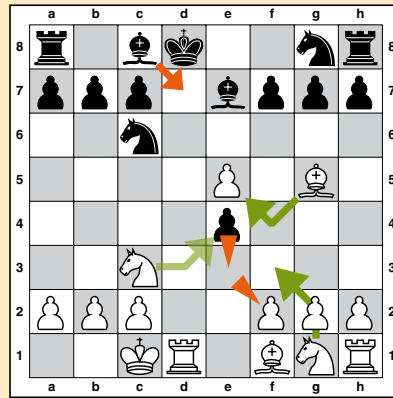


Kurz gesagt, nicht viel. Aber auch hier muss Weiß die richtige Wahl treffen.

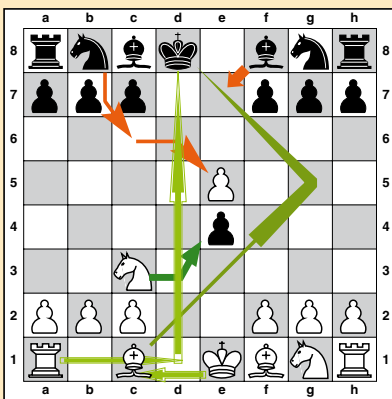
**3. exd5** ist kein besonders guter Einfall, Schwarz nimmt den Bauern zurück,



3. ...Dxd5, entwickelt seine Dame und bedroht auch noch den gegnerischen Bauern auf d4. Selbst ein prominenter Spieler wie Sergej Movsesian konnte in einer Partie für Weiß nichts herausholen: 4. dxe5 Dxd1+ (4. ...Dxe5+ ist freilich auch möglich.) 5. Kxd1 Sc6 6. Lf4 Lc5 7. Sf3 Sge7 8. Sbd2 Lg4 9. Lg3 0-0-0 10. Ld3 Sf5 11. h3 Sxg3 12. fxc3 Lxf3+ 13. Sxf3 The8 14. Kd2 Sxe5 15. Sxe5 Txe5 mit remis in einer Partie Movsesian – Istratescu, Französische Liga 2003.

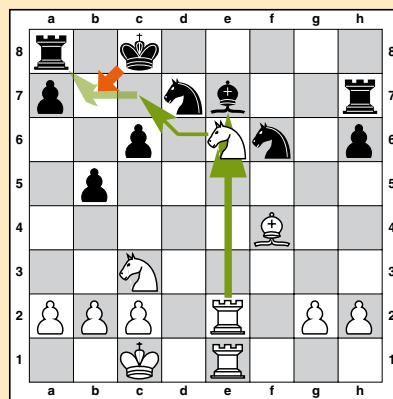


Weiß schlägt besser den ungedeckten Bauern 3. dxe5, und nach 3. ...dxe4 4. Dxd8+ Kxd8 5. Sc3 greift er den Bauern e4 an.

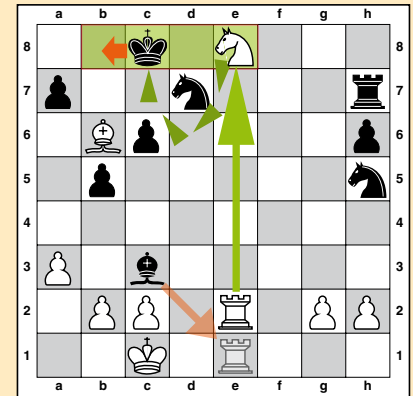


Wenn dieser Bauer mit ...Lf5 gedeckt wird, kann Weiß schnell mit Se2-g3 sowohl diesen Läufer, als auch den Bauern e4 attackieren. In einigen Partien geschah 5. ...Sc6. Schwarz hält sich weiter an die Symmetrie – dem Thema dieses Beitrages –, doch der Anzugsvorteil fällt immer noch ins Gewicht, hier noch deutlicher als zu Beginn, weil Schwarz nach dem zuvor erfolgten Damenabtausch mit seinem König im Zentrum zappelt und nicht mehr rochieren kann. In Russland wurde im Vorjahr eine Partie gespielt, in der Weiß seinen Entwicklungsvorsprung gut ausnutzte; wir schauen uns diese Partie komplett an. 6. Lg5+ Le7 7. 0-0-0+

Falls nun 7. ...Ke8, so 8. Lxe7 Sgxe7 9. Sb5, und es kracht auf c7. 7...Ld7 8. Lf4 Der Bauer e4 ist verloren, Schwarz kann nicht ...Lf5 spielen, weil der Läufer von dem Turm d1 gefesselt ist. 8. ...e3 Schwarz denkt, wenn ich schon den e-Bauern verliere, dann um den Preis der Verschlechterung der gegnerischen Bauernstruktur, wie es nach fxe3 der Fall wäre. Aber Weiß kümmert sich nicht mehr um Bauern und vergrößert weiter seinen Entwicklungsvorsprung. 9. Sf3! exf2 10. Lc4 Kc8 (10. ...Ke8 ermöglicht die kleine Kombination 11. Lxf7+ Kxf7 12. Txd7) 11. Lxf7 g5 In seiner verzweifelten Lage – man beachte, das seine beiden Türme nicht mitspielen – versucht Schwarz, Verwirrung zu stiften. 12. Sxg5 Sxe5 Mit der Idee 13. Lxe3 Lxe5 mit Schach. 13. Le6 h6 14. Lxd7+ Sxd7 15. Se6 c6 16. Thf1 Sgf6 17. Txf2 b5 18. Te2 Th7 19. Tde1



Wir erinnern uns an den wichtigen Faktor Zeit. Bei einem großen Entwicklungsvorsprung funktioniert einfach alles. Spielt Schwarz beispielsweise 19. ...Kb7, um den Turm a8 endlich ins Spiel zu bringen, so antwortet Weiß 20. Sc7 und greift gleichzeitig den Turm a8 und den Läufer e7 an; Schwarz verliert Material. 19. ...Lb4 20. Sc7 Tb8 21. Se8 Jetzt greift der Läufer f4 den Turm b8 an, der weichen muss. 21. ...Tb6 22. a3 Sh5 23. Lc7 Lxc3 24. Lxb6



Schwarz kann nicht gut seinerseits einen Turm schlagen, nach 24. ...Lxe1 folgt 25. Sd6+ Kb8 26. Te8 matt. In der Partie spielte der Nachziehende deshalb anders: 24. ...Lxb2+ 25. Kxb2 Sxb6 26. Te7 Txe7 27. Txe7 Sc4+ 28. Ka2 Sf4 29. g3 Sd5 30. Txa7 und in der Partie Ostanin-Mubarakshin gab sich Schwarz angesichts seiner hoffnungslosen Stellung geschlagen 1:0

In dieser Partie spielte Weiß vorbildlich; er baute in der symmetrischen Stellung seinen „natürlichen Entwicklungsvorsprung“ (als Weißer) noch weiter aus und gewann dann viel Material.

Im dritten Teil der Symmetrie-Untersuchung schauen wir uns Beispiele aus der heute gängigen Turnierpraxis an.

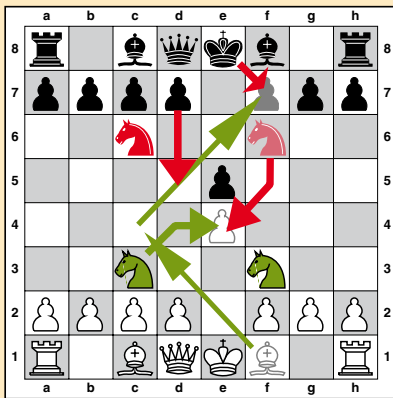


# Der Anzugsvorteil

## Das „Pistolenduell“: Gefahren und Chancen im symmetrischen Eröffnungsaufbau

In der letzten Folge haben wir uns mit symmetrischen Bauernaufstellungen beschäftigt, wie sie zum Beispiel nach den Anfangszügen 1. e4 e5 2. f4 f5 und 1. e4 e5 2. d4 d5 entstehen. Diesmal steht eine andere Form des symmetrischen Spiels auf der Tagesordnung, bei der zunächst fast ausschließlich Figuren ins Spiel gebracht werden.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6



Die Ausgangsstellung des sogenannten Vierspringerspiels.

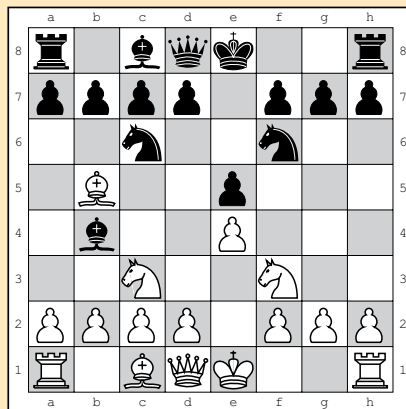
Beide Seiten müssen nun noch ihre Läufer entwickeln. Aber wohin mit ihnen? In einer früheren Folge gingen wir auf 4. Lc4 ein. Dieser Entwicklungszug ist spielbar, er ermöglicht jedoch die kleine Kombination 4. ...Sxe4. Nur kurz zur Erinnerung: Danach ist 5. Lxf7+ Kxf7 6. Sxe4 d5 recht gut für Schwarz, der ein wunderbares Bauernzentrum sein eigen nennt, weswegen er den Rochadeverlust verschmerzen kann. In der Märzangabe 2011 wurde hierzu eine Musterpartie des einzigen deutschen Schachweltmeisters Emanuel Lasker veröffentlicht.

Anzuraten ist deshalb statt 5. Lxf7+ zu 5. Sxe4, wonach Schwarz mit ...d5 die soeben geopfert Figur zurückgewinnt.

Doch der Läufer muss gar nicht nach c4 ziehen, er kann nach b5 entwickelt werden: 4. Lb5 Schwarz muss nun stets die Möglichkeit Lxc6 nebst Sxe5 beachten.

Spielbar ist 4. ...d6, womit e5 gedeckt wäre, aber dieser Zug ist auch recht zu-

rückhaltend, dem Läufer f8 wird die Diagonale f8-a3 versperrt, er kann nur noch nach e7 ziehen. Aktiver ist die Entwicklung des Läufers, am häufigsten geschieht dies mit 4. ...Lb4



Als schaute man in einen Spiegel, der wunderbarerweise die Farben in ihr Gegenteil verkehrt.

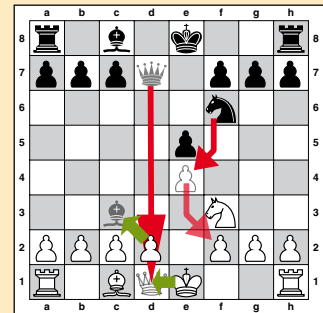
Die vierte Leichtfigur, der Damenläufer muss noch ins Spiel gebracht werden, und das kann man mit d2-d3 bzw. ...d7-d6 einleiten. Oder es wird zuvor rochiert und anschließend d3 bzw. ...d6 gespielt (siehe weiter).

### I. Sofortiges Ende der Symmetrie

Hier halten wir inne und schauen uns an, was passiert, wenn die Symmetrie gleich mit dem Abtausch auf c6 gestört wird: 5. Lxc6

Wenn Schwarz nun weiter die gegnerischen Züge nachahmt und mit 5. ...Lxc3?! fortfährt, kann Weiß mit dem Zwischenschach 6. Lxd7+ die symmetrische Spielweise beenden, denn das Schachgebot muss beachtet werden, ein Zug wie ...Lxd2+ wäre ja regelwidrig. Es bleibt also nur ein Zurückschlagen. Mit dem Läufer ist es offenbar nicht so gut, nach 6. ...Lxd7 7. bxc3 oder auch 7. dxc3 hat Weiß einfach einen Bauern mehr. Relativ besser ist das Schlagen mit der Dame 6. ...Dxd7 Damit unterbindet Schwarz praktisch das Zurückschlagen mit dem

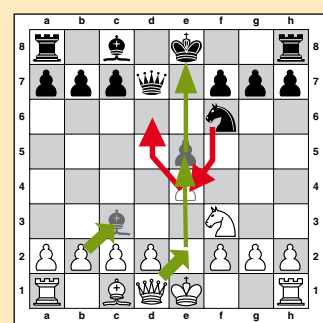
Analyse diagram



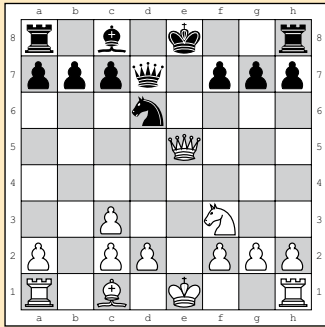
Von der Symmetrie ist nicht mehr viel zu sehen. Spätestens, wenn die Seite, die kopiert wird, Schach bietet, ist Schluss mit lustig.

d-Bauern, nach dem unbedachten Zug 7. dxc3? käme 7. ...Dxd1+ 8. Kxd1 Sxe4, und da Schwarz kräftig mit der Gabel auf f2 droht, verbleibt dem Anziehenden keine Zeit, um auf e5 zu schlagen. Nach 9. Ke2 f6 sichert Schwarz den Bauern e5, stellt das materielle Gleichgewicht her und kann mit seiner makellosen Bauernstruktur (kein einziger vereinzelter, verdoppelter oder rückständiger Bauer!) sehr zufrieden sein.

Analyse diagram



Wenn also 6. dxc3 nicht gut ist, verbleibt 7. bxc3, was allerdings für Weiß günstig ist, denn er hat mit dem Zwischenschach auf d7 einen Bauern gewonnen und wird diesen auch behalten, z. B. 7. ...Sxe4 8. De2 Sd6 (8. ...Dd5? verliert nach 9. c4 Dc6 10. Sxe5 De6 11. Dxe4 f6 12. Lb2 fxe5 13. 0-0 0-0 14. Dxe5 per Saldo sogar zwei Bauern.) 9. Dxe5+ und spätestens hier wird jedermann klar, dass die schwarze Partieanlage nicht gut war, dem Nachziehenden ist ein Bauer abhanden gekommen.

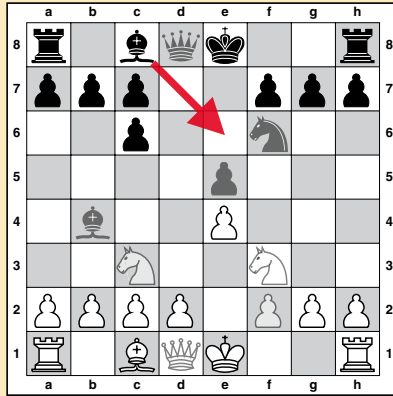


Das Zwischenschach auf d7, das nicht mit gleicher Münze heimgezahlt werden konnte, hat dem Anziehenden einen Bauern eingebracht.

Was war falsch? Die zu lange Beibehaltung der Symmetrie ist schuld, konkret der Zug 5. ...Lxc3. Sehr gut veranschaulichte mein alter Trainer diesen Sachverhalt: „Die Symmetrie in Schacheröffnungen erinnert an ein Pistolenduell. Die Kontrahenten schießen abwechselnd. Zunächst aus großer Entfernung, der erste Schuss und der Antwortschuss verfehlen ihr Ziel. Dann nähern die Duellanten sich an, wieder wird vorbeigeschossen, wieder ein paar Schritte näher, bis einer nahe genug steht und der nächste Schuss sitzt.“

Wie man aus der Geschichte weiß, klappte es mitunter auch schon mal beim ersten Schuss (der Dichter Alexander Puschkin war vielleicht das berühmteste Opfer). Merken wir uns die wichtige **Faustregel: Mit jedem weiteren Zug wird die Beibehaltung der Symmetrie für Schwarz gefährlicher.**

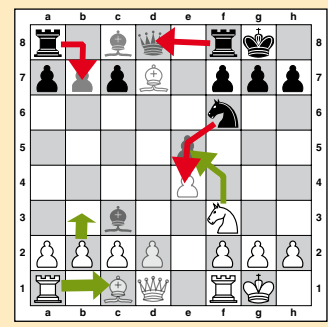
Deshalb hört Schwarz nach dem Schlagen 5. Lxc6 besser auf, symmetrisch zu spielen und schlägt den weißen Läufer. Womit? Ein Doppelbauer entsteht so oder so, dann ist es wohl besser, eine Diagonale für den Läufer c8 zu öffnen. In der Praxis hat sich das Zurückschlagen mit dem d-Bauern eingebürgert: 5. ...dxc6 In etlichen Partien hat sich gezeigt, dass Weiß hier keinen Bauern gewinnen kann, allenfalls nur vorübergehend.



Auf 6. Sxe5 ist ...De7 möglich, aber Schwarz kann gut mit 6. ...Lxc3 fortfahren und dann auf e4 den Bauern zurückgewinnen, z. B. nach 7. dxc3 Dxd1+ 8. Kxd1 Sxe4, drohend ...Sxf2+, oder nach 7. bxc3 Sxe4 8. De2 Dd5 9. f3 (9. c4? ist schlecht wegen 9. ...Dxe5, da der Turm a1 einsteht.) 9. ...Dxe5 10. Dxe4 Dxe4+ 11. fxe4 Le6. Schwarz rochiert nun lang, lässt ...The8 folgen und schließt damit die Figurenentwicklung ab. Angesichts seiner harmonischen Bauernstruktur kann er vertrauensvoll in die Zukunft schauen.

## II. Erst einmal rochieren

Wenn also das Schlagen auf c6 im fünften Zug nicht viel einbringt, kann Weiß stattdessen besser rochieren und das eventuelle Schlagen auf c6 auf später verschieben: 5. 0-0 Auch für Schwarz ist es nicht nur nahe liegend, sondern auch ratsam, zu rochieren und den König in eine Ruhezone zu verfrachten: 5. ...0-0 Weiß muss nicht auf c6 schlagen, er kann es aber und hat die Wahl, weswegen Schwarz nun wissen muss, ob nach 6. Lxc6 der Zeitpunkt gekommen ist, die Symmetrie zu stören (und 6. ...dxc6 zu antworten), oder ob das Kopieren mit 6. ...Lxc3?! weiter gut geht. Es geht nicht gut, hier hat sich Schwarz bei dem „Pistolenduell“ zu sehr genähert, nach 7. Lxd7! verliert er auf jeden Fall einen Bauern (7. ...Lxd7 8. Sxe5). Ein weiteres Beharren auf einer symmetrischen Spiel-



Beim Kopieren der gegnerischen Züge ist dem „zweiten Schützen“ ein Bauer abhanden gekommen.

weise führt immer tiefer in den Schlamassel: 7. ...Lxd2?! 8. Lxc8 Lxc1 9. Dxd8 Txd8 10. Lxb7 Tab8 (Ja nicht 10. ...Lxb2?? 11. Tab1 Tab8 12. Txb2, und der Läufer b7 ist gedeckt.) 11. Taxc1 Txb7 12. b3 Sxe4 13. Sxe5. Auch hier hat Schwarz einen Bauern weniger, obendrein noch eine schlechtere Bauernstellung.

Einige Züge lang ist Schwarz mit der symmetrischen Spielweise gut gefahren, aber dabei handelte es sich allesamt um Entwicklungszüge: zunächst der Eröffnungszug mit dem e-Bauern, dann die drei Züge mit den Figuren. Erst im fünften oder sechsten Zug (siehe obige Varianten bzw. Ausführungen) kam es mit dem Schlagen Lxc6 zu einem direkten Zusammenstoß, und dabei spielte der weiße Anzugsvorteil eine Rolle; Schwarz konnte nicht mehr unbeschadet die gegnerischen Züge kopieren. Und nun sind wir am Ende dieses Artikels angelangt und nehmen eine Erkenntnis mit:

**Nach dem Schlagen auf c6 muss man zurückschlagen, weiteres Beharren auf eine symmetrische Spielweise kann böse enden.**

In der nächsten Folge wird das Thema vertieft.



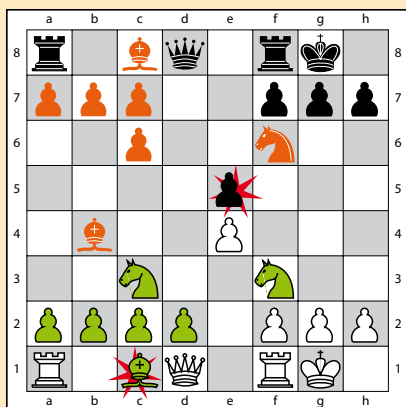


# Richtig beginnen

## Grundlagen der Eröffnungen: Der Wechsel von der Symmetrie zur Asymmetrie

In mehreren früheren Folgen beschäftigten wir uns mit früh entstehenden symmetrischen Bauernaufstellungen oder mit Eröffnungen, in denen eine symmetrische Spielweise vorherrschte. Doch nichts auf der Welt währt ewig und dies gilt auch für die Symmetrie in Schacheröffnungen. In dieser Folge schauen wir uns einen typischen Scheideweg an.

Die ersten sechs Züge absolvieren wir im Eiltempo, denn sie wurden in der letzten Folge bereits ausgiebig erläutert. **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. Lxc6 dxc6**



*Läuferpaar und Springer stehen zwei Springers und einem Läufer gegenüber*

Im sechsten Zug war die spiegelbildliche Spielweise beendet. Die Aufstellung der Bauern (die so genannte *Bauernstruktur*) ist – zumindest auf dem Damenflügel – nicht gleich. Ein Unterschied besteht auch, was das kleine Heer der Leichtfiguren angeht. Da auf c6 der weiße Läufer gegen den schwarzen Springer getauscht wurde, besitzt Schwarz zwei Läufer (das sog. *Läuferpaar*) und einen Springer, während Weiß einen Läufer sein eigen nennen kann, ihm steht dafür die ganze „Kavallerie“ zur Verfügung.

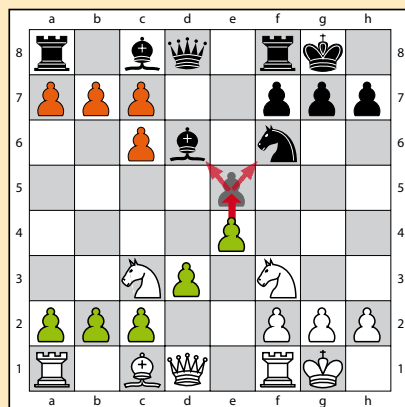
Dies ist eine allgemeine Bilanz, die immer gezogen werden sollte, bevor es ans Pläne schmieden geht.

Im Moment steht Weiß vor zwei Aufgaben: Er muss sich entscheiden, ob er den Bauern auf e5 schlägt und überlegen, wie

er den noch in der Grundstellung schlummernden – man sagt auch passiven – Damenläufer von c1 ins Spiel bekommt.

**1** Zu der ersten Möglichkeit: Auf e5 kann man keine Beute machen, jedenfalls ist der materielle Vorteil nach 7. Sxe5 nur von kurzer Dauer. Schwarz kann 7. ...Te8 spielen, den Springer angreifen und sich den Bauern zurückholen, sowohl nach 8. Sd3 (mit Angriff auf den Läufer b4) Lxc3 9. dxc3 Sxe4, als auch nach 8. Sf3 Sxe4 oder schließlich nach 8. d4 c5!, wonach ...cxd4 mit Gewinn eines der weißen Springer droht.

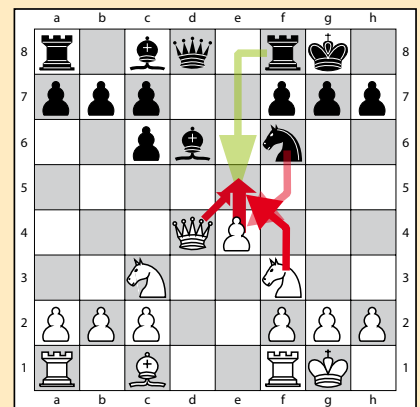
**2** Gut, also nicht Sxe5, sondern 7. d3 Weiß entscheidet sich für die Entwicklung (des Läufers c1), was selten verkehrt ist. Gleichzeitig wird der Bauer e4 gedeckt, so dass nun Sxe5 wirklich droht. Schwarz antwortet am besten 7. ...Ld6 denn dieser Läufer hat auf b4 nichts mehr zu tun, auf d6 sehr wohl, er deckt ja den angegriffenen Bauern e5.



*Stünde da nur nicht der schwarze Bauer auf e5, eine kleine Bauerngabel käme Weiß zupass ...*

Stellungen dieser Art bekommt man in der Spielpraxis oft zu sehen. Dabei überkommt den Weißspieler oft auch der Gedanke, es wäre doch schön, könnte ich den e-Bauern jetzt nach e5 vorziehen und damit zwei Leichtfiguren angreifen. Solcher Doppelangriff wird sehr anschaulich Gabel genannt, und da hier ein Bauer die Figuren aufspießt, nahe liegend eine *Bauerngabel*.

Nun steht aber auf e5 ein schwarzer Bauer, der Vorstoß e4-e5 ist nicht möglich. Doch was ist, wenn man den Bauern e5 beseitigt, etwa mit **8. d4 exd4 9. Dxd4**; was ist davon zu halten?



*Das Feld e5 ist fest in weißer Hand, es ist gut zu wissen, wann man am besten die Beine in die Hand nimmt...*

Jetzt droht e4-e5 doch wirklich, oder? Stimmt, Schwarz muss auf die drohende Bauerngabel reagieren, aber wie?

### Es gibt grundsätzlich drei Methoden, wie man eine Bauerngabel verhindert.

**1** Die eine ist radikal: Der drohende Bauer wird geschlagen. Das geht hier freilich nicht, ...Sxe4 würde den Springer kosten.

**2** Die andere besteht in der Übernahme der Kontrolle über das Feld, wohin der gegnerische Bauern vorrücken will, das ist hier das Feld e5. Wie man schon bei einem flüchtigen Blick sieht, kann Schwarz die besagte Kontrolle nicht erlangen, nach Zügen wie ...Te8 oder ...De7 folgt einfach e4-e5, der Bauer wird ja von zwei eigenen Figuren gedeckt.

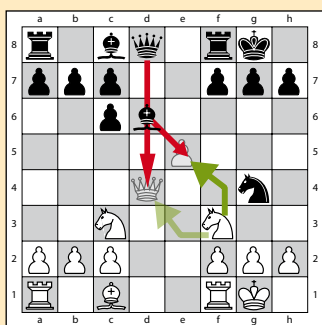
**3** Die letzte Methode ist das Ausweichen, eine der von dem Vorstoß e4-e5 gefährdeten Figuren zieht einfach weg. Aber welche? Der Läufer hat nur ein Feld, nämlich e7, und diesen Zug kann man durchaus spielen.

Aber auch der Springer kann weichen, er hat sogar mehrere Felder zur Verfügung. Welches das beste ist, zeigt uns nun eine der stärksten Schachspielerinnen der Welt, die Exweltmeisterin Antoaneta Stefanova aus Bulgarien, die anno 2007 bei einem Turnier im norwegischen Tromsø (das ist übrigens der Schauplatz der Schacholympiade 2014) ihren norwegischen Gegner Royset wunderbar überlistete.

In der Diagrammstellung spielte sie **9. ...Sg4!** Schwarz verhindert auf diese Weise gleich zwei gegnerische Angriffszüge mit einem Bauern. Der Vorstoß

A) **10. e5**

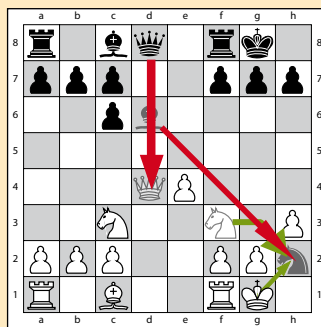
Analyseidiagramm



wird mit einem kleinen taktischen Trick widerlegt: **10. ...Lxe5!**, und Weiß hat einen Bauern eingebüßt. **11. Sxe5??** geht ja nicht, die weiße Dame bliebe ohne Deckung und könnte von der Dame d8 geschlagen werden, also muss Weiß seine Dame ziehen, oder sie auf d8 abtauschen, in beiden Fällen ist der Läufer auf e5 nicht in Gefahr, bei Bedarf, z. B. nach **11. Dxd8 Txd8 12. h3**, kann er sich einfach auf c3 gegen den Springer abtauschen. Weiß hat bei der ganzen Aktion mit e4-e5 einen Bauern eingebüßt.

B) **10. h3** bedroht zwar den Springer g4, aber dieser kann unerwartet mitten in die gegnerischen Reihen hüpfen: **10. ...Sh2!**

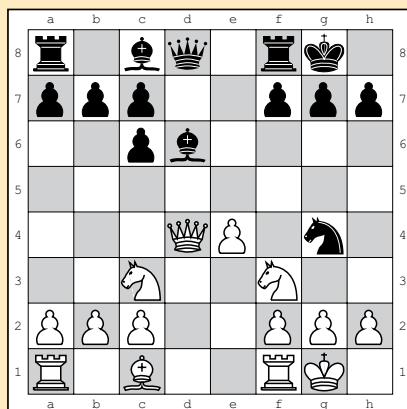
Analyseidiagramm



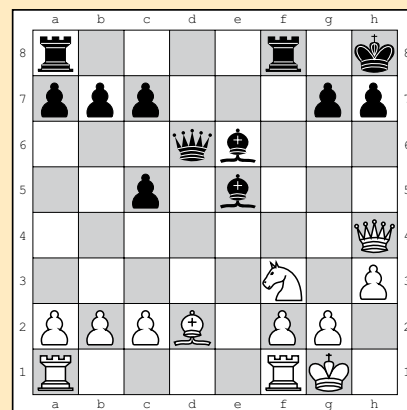
Dies ist die Art von Zügen, die man – wenn man sie zum ersten Mal sieht – für eine kleine Zauberei hält, später gehen sie in Fleisch und Blut über. Entscheidend dabei ist das taktische Motiv des *Zwischenschachs*, wie man es nach **11. Sxh2?? Lxh2+ 12. Kxh2 Dxd4** besonders „brutal“ vorgeführt bekommt; die weiße Dame verabschiedete sich.

Nach **...Sh2** kann Weiß **11. e5** spielen, bekommt aber nach **11. ...Sxf3+ 12. gxf3 Le7 13. Dxd8 Txd8** eine ziemlich schlechte Stellung auf dem Königsflügel; sein Bauer h3 hängt auch noch.

Kurzum, der raffinierte Springerzug nach g4 verhinderte alle angreifenden Bauernzüge. In der besagten Turnierpartie aus Norwegen geschah weiter



**10. Se2** Deckt vorsorglich die Dame d4. **10. ...De7** Nimmt das Feld e5 unter Kontrolle und verhindert erneut e4-e5. **11. h3 Se5 12. Sxe5 Lxe5 13. De3 f5 14. exf5** Etwas besser war **14. f4 Ld6 15. e5 Lc5 16. Sd4 Td8 17. c3. 14. ...Lxf5 15. Sd4 Ld7 16. Ld2 Dd6 17. Db3+ Kh8 18. Sf3 Le6 19. Db4** Nach **19. Dxb7 Tab8 20. Dxa7 Lxb2** spielen alle schwarzen Figuren aktiv mit. **19. ...c5** und Schwarz stand gut. Nach dem Partiezug **20. Dh4?** gewann die Exweltmeisterin Material mit



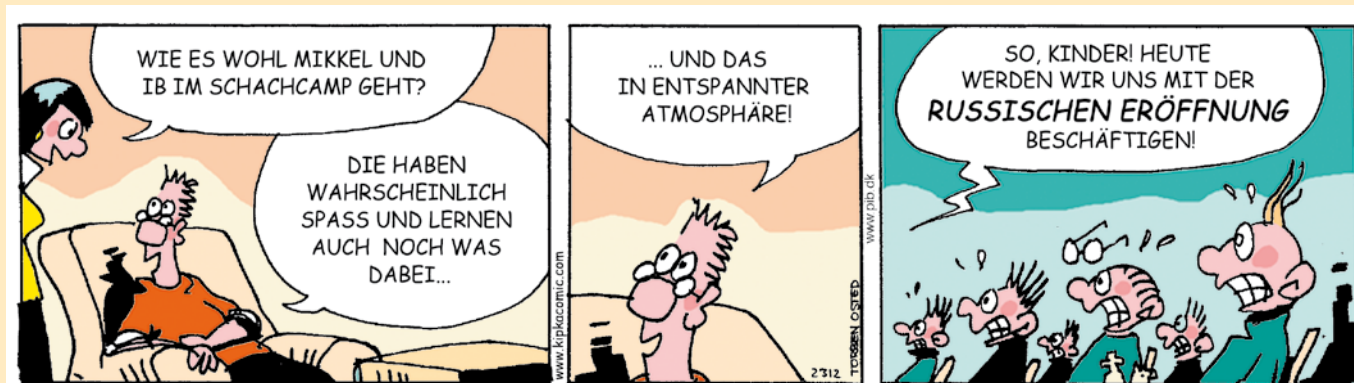
**20. ...Txf3! 21. gxf3 Dxd2** und entschied mühelos die Partie für sich: **22. Tfe1 Lf6 23. Dg3 Lg8 24. Dxc7 Ld4 25. Dg3 Dxc2 26. Te7 Dxb2 27. Tae1 Dxa2 28. Txb7 a5 29. f4 Tf8 30. Tbe7 a4 31. h4 Db3 32. Dg4 Dc4 33. Kh1** und Weiß gab auf **0:1**

In diesem Beispiel haben wir gesehen, dass das voreilige Aufreißen des Zentrums mit den Züge **8.d4 cxd4 9.Dxd4** zwar die Drohung e4-e5 erzeugte, diese wurde jedoch geschickt abgewehrt. In den meisten Fällen verzichtete Weiß im 8.Zug auf die etwas gewaltsame Aktion d3-d4 und brachte seinen Damenläufer ins Spiel. Darauf wird in der nächsten Folge eingegangen.

## Schachschule 64 im Internet!

Alle bisher erschienenen Folgen finden sich auf unserer Internetseite unter [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000).

Jede dieser Folgen kann dort auch als PDF-Datei heruntergeladen werden; im Glossar finden sich alle bislang eingeführten Begriffe. Die Printausgabe unterscheidet sich etwas von der Online-Version, bei der das eine oder andere Diagramm und hin und wieder weiterer erklärende Text die jeweilige Folge ergänzen.

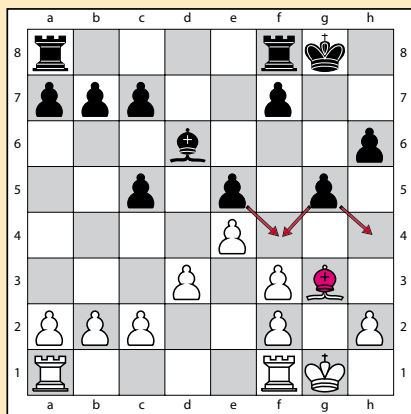


# Richtig beginnen

## Grundlagen der Eröffnungen: Über den „schlechten Läufer“

Wie bereits mehrfach betont, spielen im Schach die Grundprinzipien Zeit, Raum und Material eine Schlüsselrolle. In der Eröffnung ist es ratsam, die Figuren schnell zu entwickeln (= Zeit) und sie möglichst aktiv aufzustellen. Aktiv heißt in diesem Fall, die Figuren sollen viele Felder beherrschen und wenn möglich, gegnerische Steine ins Visier nehmen. Ist diese Voraussetzung erfüllt, spricht man auch von einer **gut stehenden Figur**, wenn nicht, dann ist von einer **schlecht stehenden Figur** die Rede. Aber nicht von einer „guten“ oder einer „schlechten“ Figur, diese Attribute sind allein dem Läufer vorbehalten. Das gilt im Übrigen auch für andere Sprachen, so existiert im Englischen der Ausdruck „bad bishop“, aber auch hier erhält nur der Läufer dieses Etikett, über eine „bad Queen“ wäre man jenseits des Ärmelkanals wohl *not amused*.

Der Grund für die Bezeichnung „schlechter Läufer“ dürfte darin liegen, dass der Läufer häufiger als andere Figuren in eine besonders missliche Lage geraten kann. So sieht man ihn bisweilen hinter einer Kette aus eigenen Bauern verkümmern oder im Endspiel verzweifelt nach Aufgaben suchen, weil aber die gegnerischen Bauern allesamt auf der anderen Felderfarbe stehen, ist er quasi arbeitslos. Auch kann der Läufer leicht in Situationen geraten, aus denen es kein Entrinnen gibt, so zum Beispiel in dieser Stellung: Eine andere Figur auf g3 stünde kei-



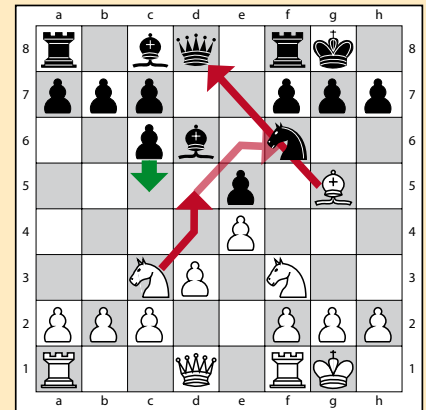
*Ach, wäre ich doch nur ein Springer!  
Die Aussichten des Läufers g3 sind alles andere als rosig...*

neswegs „schlecht“, ein Springer wäre dort sogar ideal platziert, er könnte nach h5 oder besser noch nach f5 hüpfen. Ein Turm oder eine Dame hätten zwar auf der g-Linie wenig Aussichten, aber diese Schwerfiguren könnten nach einem vorbereitenden Zug wie Kh2 über g1 zurückbeordert werden und dann auf der ersten Reihe wieder ins Spiel kommen. Auf jeden Fall steckten sie nicht auf ewig auf g3 fest. Doch der Läufer, der arme Kerl, der sieht kein Land, zurückziehen kann man ihn nicht, auf f2 und h2 stehen ja die eigenen Bauern, und was den Ausblick nach vorn anbelangt, nun ja, der ist so verlockend, wie ein Blick auf das Mauerwerk eines nahe stehenden Nachbarhauses.

Wie ist dieser Läufer bloß dorthin geraten? Das passiert öfter, als man denkt. Für diese Folge haben wir eine Partie ausgeschrieben, in der ein späterer Weltmeister ebendiesen Läufer in diese Lage hineinmanövrierte.

Auf geht's. Die ersten sieben Züge werden den Lesern dieser Rubrik vertraut vorkommen, die „Vorgeschichte“ wurde in den beiden letzten Folgen ausgiebig erläutert. Zunächst geschehen symmetrische Entwicklungszüge: **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lb5 Lb4 5. 0–0 0–0 6. Lxc6 dxc6 7. d3 Ld6** In der letzten Folge haben wir anhand einer Partie der Exweltmeisterin Stefanova die Folgen der Auflösung im Zentrum **8. d4 exd4 9. Dxd4** untersucht. Oft kommt in der Praxis aber auch ein Läuferzug nach e3 oder g5 vor. Dies ist ja nahe liegend, schließlich ist der Damenläufer die einzige weiße Leichtfigur, die noch nicht entwickelt wurde. Also, wohin mit ihm?

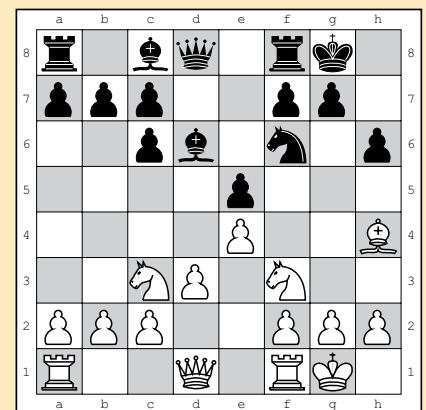
Gegen das Feld e3 ist nichts einzuwenden, aber die meisten Spieler stören sich daran, dass Schwarz mit **7. ...c5** dem Läufer e3 gleich die Sicht verstellt, so nebenbei wird auch der Bauernvorstoß d3-d4 unterbunden. Also wird meist der Läufer weiter gezogen: **8. Lg5** Ist diese Fesselung gefährlich? Nicht sofort, aber wenn Weiß gleich im nächsten Zug



*Was macht der Läufer da? Gut, er ist nun auf das Spielfeld gelaufen und fesselt gleich den Springer f6, der nun nicht einfach wegziehen kann, weil hinter ihm ja die viel wertvollere Dame steht.*

(z. B. nach **8. ...Le6**) **9. d4 exd4 10. Dxd4** folgen lässt, droht die Gabel e4-e5. Und unterbindet Schwarz den Zug d3-d4 mit **8. ...c5**, führt Weiß den Springer nach d5, um f6 zusätzlich anzugreifen. Schwarz muss dann seinen Läufer nach e7 zurückziehen.

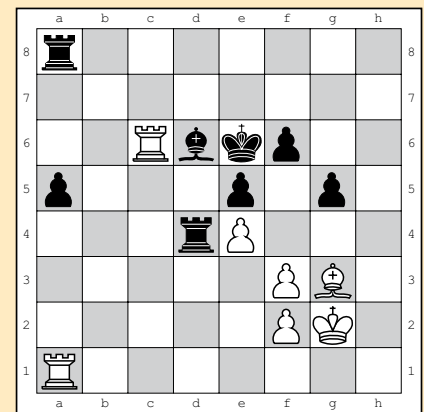
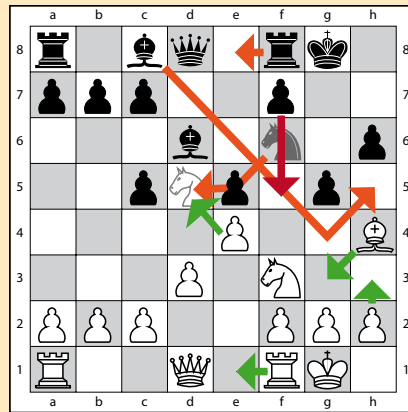
Einfacher ist jedoch das sogenannte „Befragen“ des Läufers mit **8. ...h6** Natürlich ist es möglich, auf f6 zu schlagen, aber besonders sinnvoll ist das nicht. Kaum ist der Läufer im Spiel, schon wandert er wieder in den Figurenkasten. Und Schwarz hat nach **9. Lxf6 Dxf6** seine Dame ins Spiel gebracht. Also ist das Wegziehen **9. Lh4** logischer:



*Ist der Tritt 9. ...g5 gut oder schlecht? Jagt man damit den gegnerischen Läufer oder schwächt man nur die eigene Königsstellung?*

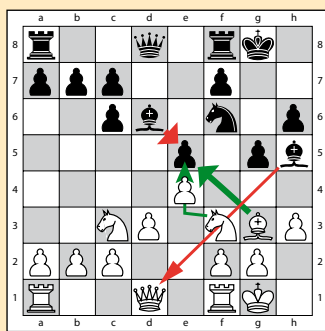


Erst einmal etwas Grundsätzliches. Während ein misslungener Zug mit einer Figur noch korrigiert werden kann, verhält es sich bei den Bauern anders. Als einziger Stein im Schach kann ein Bauer nur nach vorn ziehen (und schräg schlagen, aber auch nur nach vorn), ein Zurück gibt es für ihn nicht. Zieht also Schwarz in der letzten Diagrammstellung 9. ...g5, muss der Zug „sitzen“, also nicht nur möglich, sondern auch in Ordnung sein. Und es spricht in der Tat nichts dagegen, das Opfer 10. Sxg5 11. Lxg5 kann leicht mit ...Le7 abgewehrt werden. Also zieht Weiß 10. Lg3. Der Bauer e5 hängt, er ist zweimal angegriffen und nur einmal verteidigt, also muss Schwarz noch ein Tempo investieren, z. B. 10. ...Lg4, und nach 11. h3 Lh5 (greift indirekt die Dame d1



Stellung nach 29. ...Txd4

Analyse-Diagramm



an) entfesselt sich Weiß mit verschiedenen Methoden, z. B. Sc3-b1-d2 oder evtl. 12. Lh2 mit der Idee g4.

In der 1919 gespielten Partie **Winter-Capablanca** (Weltmeister von 1921 bis 1927), der wir nun folgen, hatte Schwarz – einer der besten Schachspieler aller Zeiten – eine raffiniertere Idee:

**9...c5!** Schwarz verhindert nachhaltig das eventuell einmal mögliche d3-d4, aber er stellt zugleich eine Falle auf, in die der Weiße ahnungslos hineintappt. Statt z. B. 10. h3 zu spielen (gegen ...Lg4 gerichtet) oder 10. Sd2 (mit der Idee Sc4-e3), spielte er **10. Sd5?!** mit der Drohung Sxf6+. Doch jetzt ließ Schwarz seinen g-Bauern definitiv von der Leine: **10. ...g5!**

Das kleinste Übel war nun 11. Lg3 Sxd5 12. exd5 Lg4 13. h3 Lh5 14. Te1 Te8. Mit späterem ...f5 engt Schwarz den Gegner am Königsflügel noch mehr ein, aber das ist noch gar nichts gegen die Stellung, die in der Partie vorkommt. **11. Sxf6+? Dxf6 12. Lg3 Lg4 13. h3 Lxf3 14. Dxf3 Dxf3 15. gxf3** Die eingangs gezeigte Stellung (siehe erste Spalte) ist erreicht. Der bulgarische Schachlehrer Ivo Donev (der sich später dem Poker zuwandte) schrieb einmal dazu: „Eine sehr lehrreiche klassische Stellung. Weiß spielt praktisch ohne Figur. Der Läufer g3 ist eingesperrt und kann sich nur nach einem Bauernopfer (z. B. Kg2, Lh2, f4 und nach ...exf4 spielt Weiß f2-f3 nebst Lg1) befreien, aber das kostet Zeit und Material. Der richtige Plan des Nachziehenden zur Realisierung seines positionellen Vorteils ist einfach: Angriff auf dem Damenflügel, wo Schwarz eine Figur mehr (Ld6) hat.“ In der Partie folgte weiter: **15. ...f6 16. Kg2 a5 17. a4 Kf7 18. Th1 Ke6 19. h4 Tfb8 20. hxg5 hxg5 21. b3 c6 22. Ta2 b5 23. Tha1 c4! 24. axb5** Oder 24. dxc4 bxc4 25. bxc4 Tb4 gefolgt von ...Tfb8. **24. ...cxb3 25. cxb3** Oder 25. Txa5? Txa5 26. Txa5 b2, und der b-Bauer ist nicht mehr zu stoppen. **25. ...Txb5 26. Ta4 Txb3 27. d4 Tb5 28. Tc4 Tb4 29. Txc6 Txd4 0:1**

Der a-Bauer, unterstützt von den schwarzen Figuren, rückt nun allmählich nach vorn, während der Läufer auf g3 immer noch ein armer Zuschauer ist.

Fassen wir zusammen:

1. Der Läuferzug nach g5 wird am besten mit ...h6 und ggf. auch noch ...g5 beantwortet.
2. Weiß muss sich dann schnell um seinen Läufer auf g3 kümmern und beizeiten h2-h3 spielen oder – wenn möglich – mit Sf3-d2 nebst f3 und Lf2 seinen Läufer wieder ins Spiel bringen.
3. Weiß spart sich manchen Kummer, wenn er zuerst h2-h3 und erst dann eventuell Lg5 spielt.

### Der Läufer: die Schachfigur mit den meisten Namen

In allen Weltsprachen entspricht die Bezeichnung für die wichtigste Schachfigur dem Wort für „König“. Die Namen anderer Figuren variieren ein wenig bei einem gemeinsamen Ursprung, z. B. wird der „Springer“ mal als Pferd, mal als Ritter/Reiter dargestellt. Nur der Läufer – schon wieder eine Sonderstellung – wird vielfach anders bezeichnet: „bishop“ (der Bischoff) auf Englisch, „slon“ (der Elefant) auf Russisch, „fou“ (der Narr) auf Französisch, und Alfil auf Spanisch, was seinen Ursprung im Arabischen „fil“ (Elefant) haben soll; kein Wunder, die Araber haben ja das Schachspiel auf die Iberische Halbinsel gebracht. Und auf Chinesisch heißt er 象 (xiàng), was ebenfalls „Elefant“ bedeutet.



# Richtig beginnen

## Über die Bedeutung der schnellen Figurenentwicklung am Beispiel der Damiano-Verteidigung

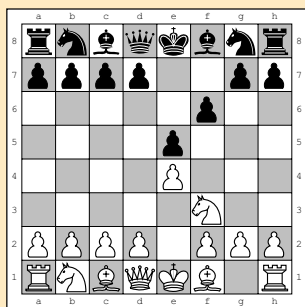
Aus Schaden wird man klug, weiß der Volksmund. Neuere wissenschaftliche Erkenntnisse bestätigen die Binsenweisheit: „Untersuchungen mit Tieren und Menschen zeigten, dass sich negative Erlebnisse stärker und dauerhafter ins Gedächtnis einprägen als positive“, schreibt Henning Scheich, Professor für Physiologie in Magdeburg im neuen „Leibniz“.

Diese Erkenntnisse lassen sich auch auf Schachtraining übertragen. Der Autor, seit rund 50 Jahren Schachspieler, kennt manche seiner vor 25 Jahren gespielten Bundesligapartien nicht mehr (genau), aber erinnert sich sehr gut an seine Schiffsbrüche mit der Damiano-Verteidigung anno 1962. Damals habe ich auf etwas schmerzhaft Weise erfahren, wie wichtig die Grundprinzipien des Schachs – Zeit, Raum und Material – sind, in diesem speziellen Fall zunächst die Zeit, sprich die schnelle Figurenentwicklung:

**1. e4 e5 2. Sf3**

Soweit die Standardzüge, die in dieser Rubrik wiederholt vorkamen, oft folgt darauf der gängige Zug 2. ...Sc6, mit dem Schwarz den Bauern e5 rettet (Faktor Material) und gleichzeitig eine seiner Figuren schnell ins Spiel bringt (Zeit). Doch irgendwann einmal fragt sich jeder Schachspieler, warum man den Bauern e5 eigentlich mit dem Springer decken muss, warum nicht mit einem Bauern?

Das geht sehr wohl, das kennen wir zum Beispiel von 2. ...d6, der so genannten Philidor-Verteidigung. Aber was ist von dem Zug 2. ...f6 – der so genannten Damiano-Verteidigung – zu halten?

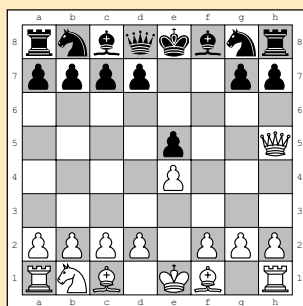


*In der Damiano-Verteidigung deckt Schwarz den vom Springer f3 angegriffenen Bauern e5 mit 2. ...f6.*

Seine Aufgabe, die Überdeckung des Bauern e5, erfüllt dieser Zug, aber heiligt der Zweck auch dieses Mittel? Für die Figurenentwicklung leistet der Bauernzug jedenfalls nichts, ja, er behindert sie sogar ein wenig, denn das Feld f6 bietet sich im Allgemeinen als Entwicklungsfeld für den Springer g8 an. Dieses Übel wurde schon vor mehr als 400 Jahren erkannt, und in einer der ersten mit dieser Eröffnung gespielten Partien passierte Folgendes:

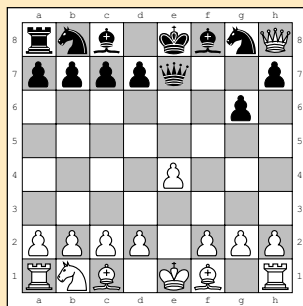
**Ruy Lopez de Segura (Spanien)  
Giovanni Leonardo (Italien)  
Rom 1572**

**1. e4 e5 2. Sf3 f6 3. Sxe5** Weiß opfert eine Figur, um nach **3. ...fxe5** mit dem Schachgebot **4. Dh5+** entweder den schwarzen



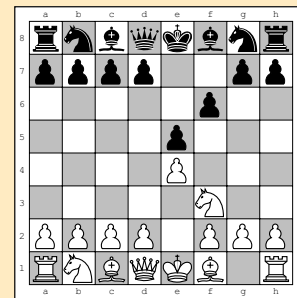
*Flüchten oder Standhalten, der schwarze König muss sich entscheiden zwischen ...Ke7 und ...g6.*

König nach e7 zu treiben (mehr darüber später), oder nach **4. ...g6** mit **5. Dxe5+ De7 6. Dxd8** Material zu gewinnen.

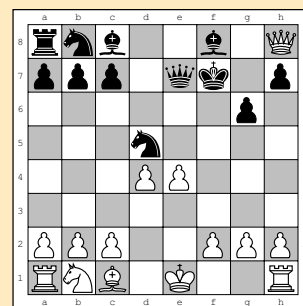


*Die Dame droht am Königsflügel weiter zu wüten, Nehmen und Schach sagen auf e4 hilft Schwarz nicht weiter.*

Im Moment hat Weiß zwei Bauern und die Qualität mehr. Falls nun **6. ...Dxe4+**, so **7. Kd1**, und Schwarz hat kein weiteres Schachgebot, sein Springer g8 sowie der Bauer h7 sind jedoch angegriffen. In der



historischen Partie geschah weiter **6. ...Sf6 7. d4 Kf7** Schwarz hatte dabei den Damenfang nach ...Sc6 und ...Lg7 im Sinn. Einfach gewonnen hätte nun **8. e5**, drohend **Dxf6**. Auf **8. ...Lg7** folgt prosaisch **9. Dxc8**. Die historische Aufzeichnung der Partie (die möglicherweise einen Schreibfehler beinhaltet) geht jedoch weiter mit **8. Lc4+ d5 9. Lxd5+ Sxd5** und Schwarz gab gleich auf **1:0**

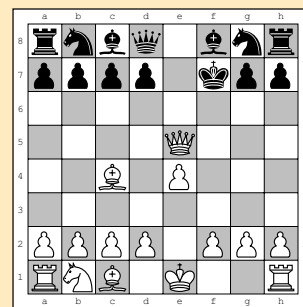


*Die schwarze Stellung hat im Zentrum und am Königsflügel schwere Schäden genommen.*

Die Stellung nach **10. 0-0 Dxe4** (**10. ...Sf6 11. e5 11. Dxd7+ Lg7 12. Lh6 Dxd4 13. Sd2 Sc6 14. Sf3 Df6 15. Sg5+** ist aussichtslos.

Wie auch immer die letzten Züge dieser uralten Partien waren, die wesentliche Erkenntnis lautet: nach dem Springeropfer auf e5 folgt ein Schachgebot auf h5 mit Gewinn des Turm auf h8 (das haben wir gerade gesehen), oder mit Verfolgung des schwarzen Königs, und das schauen wir uns genauer an:

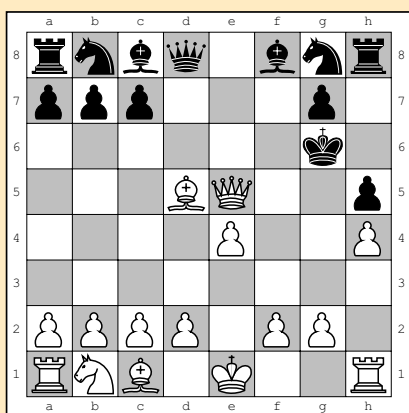
**1. e4 e5 2. Sf3 f6 3. Sxe5 fxe5 4. Dh5+** und nun nicht wie im ersten Beispiel **4. ...g6**, sondern **4. ...Ke7 5. Dxe5+ Kf7** Hier hat der Bauer g7 nicht gezogen, also ist **Dxd8** nicht möglich. Dafür gerät der schwarze König in höchste Gefahr **6. Lc4+**



*Der schwarze König gerät zunehmend unter Druck, viele Fluchtfelder stehen ihm nicht zur Verfügung*

Läuft der schwarze König sofort weiter, so wird bald die Monarchie abgeschafft und die Republik ausgerufen: 6. ...Kg6 7. Df5+ Kh6 8. d4+ (der Läufer c1 bietet Schach) 8. ...g5 9. h4 (es droht 10. hxg5+ Kf7 11. Df7 matt) 9. ...De7 10. Lxg5+ Kg7 11. Lxe7 Lxe7 12. Df7+ Kh6 13. g4, und der Zug g4-g5+ gibt dem schwarzen König den Rest.

In der Stellung des letzten Diagramms wurde einige Male 6. ...d5 versucht: 7. Lxd5+ Kg6 Durch das Opfer 6. ...d5 wurde die Diagonale h3-c8 geöffnet, der Läufer c8 bewacht nun das Feld f5 und verhindert den in der letzten Variante entscheidenden Zug Df5+. Aber Weiß kann dem gejagten schwarzen König trotzdem kräftig zu Leibe rücken: 8. h4 Es droht 9. h5+ Kh6 10. d4 mit Schach. 8. ...h5 oder ...h6, das ändert nichts.

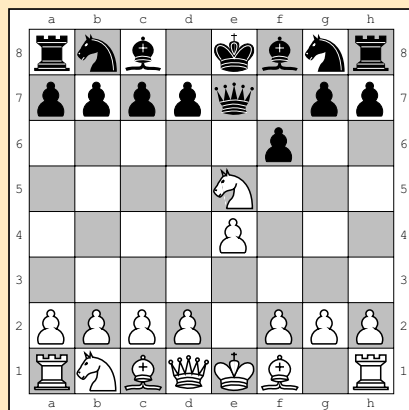


So nebenbei wird hier das wichtige taktische Motiv der Ablenkung präsentiert. Bei einem Blick auf die Diagrammstellung wird klar, dass ohne den Läufer c8 sofort Df5+ nebst d2-d4+ und Matt folgen würde. Der Läufer kontrolliert nun aber das Feld f5, was tun? Schlagen kann man ihn nicht, aber wenigstens versuchen, ihn abzulenken: 9. Lxb7! Schlägt der Läufer c8 nun auf b7, ist die Ablenkung vollzogen, es folgt Df5 nebst Matt. Schwarz versucht daher, die Dame loszuwerden mit 9. ...Ld6 aber so schnell lässt Weiß nicht von seinem Vorhaben ab, und behält das Feld f5 weiter im Auge: 10. Da5! Schwarz kann also weiterhin nicht den Läu-

fer auf b7 schlagen. 10. ...Sc6 Jetzt ist aber Schluss, weitere Versuche, die Position auf der fünften Reihe zu halten, kämen einer Entwicklungshilfe gleich: Durch Angriffe auf die weiße Dame übernimmt Schwarz die Initiative. Weiß schlägt besser den Springer, und schaltet von einem Angriff auf den König um auf eine Verwertung des eroberten Materials. 11. Lxc6 Hier endet die Variante. Wie wir gesehen haben, nimmt nach dem Damenschach 4. Dh5+ auch die Königs-wanderung für Schwarz kein gutes Ende; in dieser Schlussstellung hat Weiß noch alle seine acht Bauern, Schwarz hat dagegen die Hälfte seines Fußvolks verloren. Die schnelle Figurenentwicklung von Weiß (Grundprinzip Zeit!) hat sich in allen diesen Beispielen ausgewirkt.

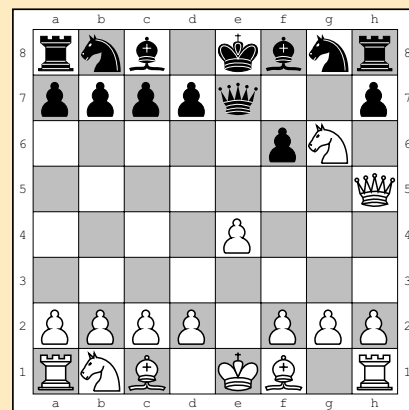
Nun haben wir allerhand Katastrophen in der Damiano-Verteidigung gesehen, so dass der Gedanke aufkommen könnte, diese Eröffnung sei blanker Unsinn und Damiano sollte sich was schämen ... Nein, so ist es auch nicht, dieser Schachmeister hat sich bei seiner Verteidigung sehr wohl etwas gedacht (erst später hat er sie verdammt), nämlich:

1. e4 e5 2. Sf3 f6 3. Sxe5 De7



Das ist die Hauptidee von Damiano. Er schlägt den Springer nicht, sondern greift ihn erneut an, indirekt wird auch der Bauer e4 aufs Korn genommen. Gleichzeitig stellt Schwarz eine böse Falle auf: Bietet Weiß hier

nämlich Schach wie nach 3. ...fxe5, 4. Dh5+ so folgt 4. ...g6 5. Sxg6



Schwarz kann jetzt nicht gut auf g6 schlagen, das verliert den Turm h8 (5. ...hxg6 6. Dxh8). Aber 5. ...Dxe4+! dreht den Spieß um. Nach Zügen wie Le2 oder Kd1 schlägt die schwarze Dame den Springer auf g6, und der Nachziehende hat eine Figur gewonnen. Nichts ändert 6. De2, denn dann tauscht Schwarz zuerst die Damen ab, 6. ...Dxe2+ 7. Lxe2, und holt sich dann mit 7. ...hxg6 den Springer.

Wow! Was für eine tolle Variante, dachte ich mir als B-Jugendlicher und begann sie zu spielen. Zu meinem Verdruss fiel keiner meiner Gegner darauf herein. (Zu meinem noch größeren Verdruss sah ich den obigen Reifall auch schon mal auf einem anderen Brett beim selben Jugendturnier.) Die meisten meiner Gegner opferten gar nicht auf e5, nur einer tat es, zog aber in der Stellung des vorletzten Diagramm nicht 4. Dh5+, sondern 4. Sf3. Immerhin konnte ich mir mit ...Dxe4+ den Bauern zurückholen und dann die Partie irgendwie remisieren. Wie, weiß ich auch nicht mehr.

Kann man also die Damiano-Verteidigung doch spielen? Das wäre vielleicht der Fall, wenn nur die soeben gezeigten Varianten zur Verfügung stünden. Es gibt aber etwas Besseres; in der nächsten Folge wird darauf ausführlich eingegangen.



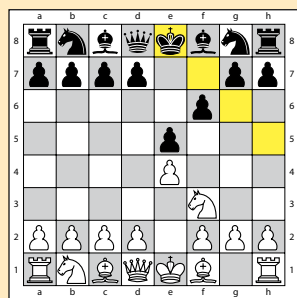


# Richtig beginnen

## Über die Bedeutung der schnellen Figurenentwicklung am Beispiel der Damiano-Verteidigung (Folge 2)

In der letzten Ausgabe haben wir uns die sogenannte Damiano-Verteidigung näher angeschaut, sie entsteht nach den einleitenden Zügen

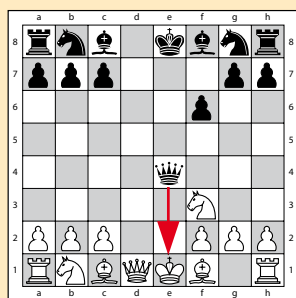
1. e4 e5 2. Sf3 f6



*...f7-f6 deckt den Bauern e5, dies ist auf der Haben-seite, aber die Diagonale a2-g8 ist offen wie ein Scheunentor*

Schwarz deckt den angegriffenen Bauern e5 mit dem f-Bauern. Das ist nicht im Sinne einer schnellstmöglichen Figurenentwicklung (dafür eignet sich der meistgespielte Zug 2...Sc6 besser), doch ist diese kleine Sünde groß genug, um dem Schwarzen beträchtliche Nachteile zu verschaffen? Mancher Schachspieler denkt so und greift gleich zur Holzhammermethode, zu dem Figurenopfer 3. Sxe5, dessen Annahme 3. ... fxe5 nach 4. Dh5+ zu einer für Schwarz sehr nachteiligen Stellung führt, was in der letzten Folge ausgiebig erläutert wurde. Ebenso wurde im Dezemberheft auf die noch beste Antwort 3. ...De7 hingewiesen, wonach der Springer e5 zurück nach f3 ziehen muss, denn 4. Dh5+ verliert nach 4. ...g6 5. Sxg6 Dxe4+ den Springer auf g6.

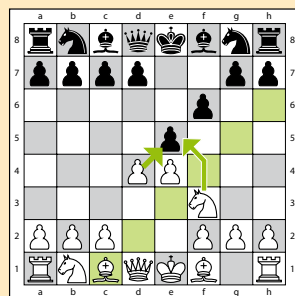
Gut, der Springer muss also zurück, 4. Sf3. Schwarz kann sich dann den Bauern zurückholen, entweder gleich mit ...Dxe4+, oder unter Einschaltung des Zuges 4. ...d5, z. B. 5. d3 dxe4 6. dxe4 Dxe4+.



Analyse-Diagramm

Diese Springeropfervariante führt schnell zu lebhaftem Spiel. Grundsätzlich spricht nichts gegen sie, man muss sich jedoch darüber im Klaren sein, dass es wichtig ist, die genaue Zugfolge zu beachten, und eben das ist die Crux bei vielen selten gespielten Eröffnungen. Wenn sie nach ein-zwei Jahren „Abstinenz“ wieder einmal aufs Brett kommen, kramt man im Gedächtnis und kann sich im schlimmsten Fall gar nicht mehr erinnern, wie es weitergeht.

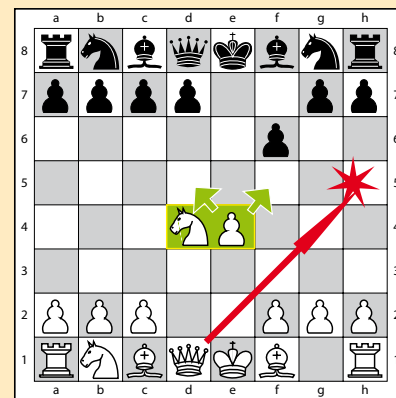
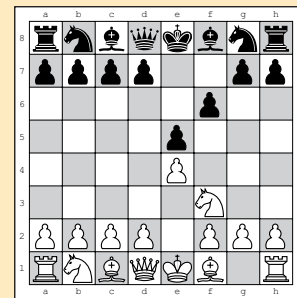
Schon aus diesem Grund ist es besser, in der Eröffnung einfache Züge zu spielen, Züge, die auf den Grundprinzipien des Schachs – Zeit, Raum und Material – basieren. Um Material geht es im dritten Zug noch nicht, aber immer um die Zeit (sprich: schnelle Figurenentwicklung) und um den Raum, in der frühen Eröffnungsphase um das Zentrum. Deshalb ist gegen die Damiano-Verteidigung der Zug 3. d4 goldrichtig.



*Sofort Fuß im Zentrum zu fassen ist selten verkehrt. Mit 3.d4 bedroht Weiß auch gleich den Bauern e5*

Der Bauernzug ist vielleicht nicht direkt besser als das Springeropfer 3. Sxe5, aber er belastet das Gedächtnis nicht mit irgendwelchen taktischen Varianten. Und er folgt konsequent den besagten Grundprinzipien. Mit 3. d4 wird die Figurenentwicklung gefördert, weil sich für den Läufer c1 sofort die Diagonale öffnet, und dass mit 3. d4 auch Raum gewonnen wird, muss beim Blick auf die Diagrammstellung gar nicht weiter ausgeführt werden. Der Raumvorteil im Zentrum bleibt auch bestehen, entweder weil auf d4 eben ein zweiter Zentrumsbauer steht, oder auch nach 3...exd4 4. Sxd4, nun steht dort eben der Springer.

Mit dem Entwicklungszug 3. d4 wurde die Damiano-Verteidigung in Frage ge-



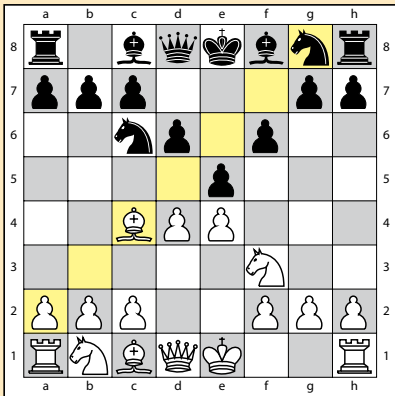
*Schließlich verschwand der Bauer doch von e5, Schwarz hat im Kampf um die Kontrolle des Zentrums den Kürzeren gezogen.*

stellt. Der Zug 2. ...f6 hat nur kurzfristig etwas geleistet (den Bauern e5 gedeckt), jetzt aber hat sich die Sache mit dem Bauern auf e5 erledigt und Schwarz bleibt auf seinen positionellen Schwächen sitzen.

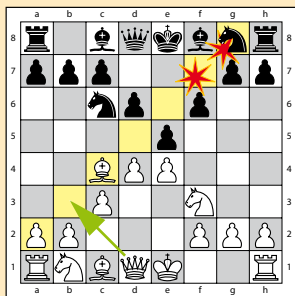
Was genau aber ist eigentlich geschwächt? Die weißen Felder am Königsflügel und hier speziell die Diagonale e8-h5! Auch wenn es im Moment nicht bedrohlich aussehen mag, Schwarz muss ständig mit einem Schachgebot auf h5 rechnen. So geht in der Diagrammstellung nach dem Zug 4. ...Lc5? (eigentlich ein normaler Entwicklungszug ...) der Läufer verloren, Weiß zieht 5. Dh5+ g6 6. Dxc5. Auch 4. ...d5? geht nicht gut, erneut folgt 5. Dh5+ und im nächsten Zug Dxd5 mit Bauerngewinn. Und nach anderen Zügen, z. B. 4. ...Sc6 oder 4. ...Se7, entwickelt sich Weiß schnell mit Sc3, Lc4 und 0-0.

Der Abtausch 3. ...exd4 hat das Zentrum gänzlich dem Gegner überlassen. In einigen Partien sicherte Schwarz deshalb nach den einführenden Zügen

1. e4 e5 2. Sf3 f6 3. d4 das Zentrumsfeld e5 mit 4. ...Sc6 4. Lc4 d6 In der Tat konnte Schwarz seine Stellung im Zentrum sichern. Wäre da nicht der „Damiano-Zug“ 2. ...f6, stünde also der f-Bauer immer noch auf f7, (und wäre stattdessen irgendein Entwicklungszug wie ...Le7 er-



folgt), so wäre die schwarze Stellung gar nicht schlecht. Nun steht aber der Bauer auf f6, dadurch ist die Diagonale a2-g8 offen wie ein Scheunentor. Und das ist schon manchem Damiano-Anwender zum Verhängnis geworden. Weiß kann neben den nahe liegenden Entwicklungszügen 5. Sc3 oder 5. 0-0, gegen die nichts einzuwenden ist, auch **5. c3** spielen.

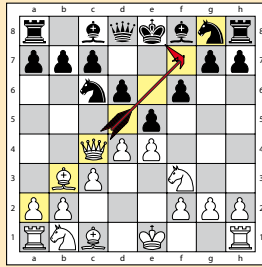


Mit c3 bereitet Weiß Db3 vor, mit Angriff auf g8 und einem Schachgebot auf f7

Dieser Zug bereitet ein wichtiges taktisches Motiv vor. Weiß will die sogenannte „**Batterie**“ aufbauen. So lautet im „normalen“ Schach (in der Kunstform Problemschach steht dieser Begriff für etwas anderes) die Bezeichnung für eine Anordnung zweier gleichfarbiger Steine auf derselben Wirkungslinie. Auf einer Diagonale können sich nur die schräg ziehenden Steine tummeln, also kann dort eine Batterie nur aus einer Dame und einem Läufer gebildet werden.

Schauen wir uns das letzte Diagramm an und stellen uns die weiße Dame auf c4 und den weißen Läufer auf b3 vor. Dieses

Figurengespann – bei dem die vordere Figur durch die hintere geschützt wird – bildet die besagte Batterie, und zwar in der besonders gefährlichen Form; Weiß am Zug würde mit Df7 sofort Matt setzen.



Aber auch in einer anderen Form, nämlich mit dem Läufer vorn, kann sich die Batterie ganz schön in Szene setzen. Nach 5. c3 muss Schwarz den Zug Db3 unbedingt verhindern und z. B. 5. ...Sa5 spielen, nach 6. Le2 befindet sich der besser entwickelte Weiße im Vorteil, aber noch ist nichts Entscheidendes passiert.

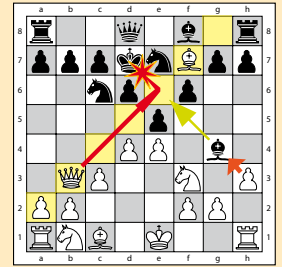
Wenn der Nachziehende jedoch seinem Gegner erlaubt, eine Batterie zu bilden, ist es um ihn schnell geschehen. Bei Amateurtournieren wurde wiederholt die folgende Katastrophe beobachtet:  
**5. ...Lg4? 6. Db3!**



Die Batterie aus Dame und Läufer entscheidet bereits die Partie. Der nunmehr zweimal angegriffene Springer auf g8 geht verloren, da er nicht weichen kann. Nach **6. ...Sge7?** (Oder 6. ...Lxf3 7. Lf7+ Kd7 8. De6 matt bzw. 6. ...Sh6 7. Lxh6, drohend Lf7+ und Matt.) folgt **7. Lf7+ Kd7 8. h3**

mit Gewinn des Läufers g4, da nach **8. ...Lxf3??** wieder **9. De6 matt** folgt.

Solche und andere Katastrophen führten dazu, dass die Damiano-Verteidigung in der Praxis nur selten vorkommt.



Der Zug 2. ...f6 schwächt nun einmal die schwarze Stellung, wie die aufgeführten Beispielen zeigten. Auch leistet 2. ...f6 nichts für die Figurenentwicklung, ja, er behindert sie sogar, da der Springer von g8 in der Regel nach f6 gehört.

Für Schwarz ist die Eröffnung nicht zu empfehlen. Für Weiß ist es ratsam, nach 1.e4 e5 2.Sf3 f6 nicht auf e5 zu opfern, da man dann doch zu sehr auf sein Erinnerungsvermögen angewiesen ist (um die taktischen Varianten zu meistern), sondern mit 3. d4 einfach und gesund nach den klassischen Schachprinzipien zu verfahren, also Fuß im Zentrum zu fassen und die Figurenentwicklung zu fördern.

## Fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker ...

Damiano de Odemira (Geburtsjahr unbekannt, + 1544) war ein portugiesischer Apotheker mit großer Schachbegabung. Als in seiner Heimat anno 1497 die Judenverfolgung ansetzte, floh er nach Rom, wo er die Gelegenheit bekam, sich mit den damals führenden italienischen Schachmeistern zu messen. Anno 1512 veröffentlichte er das zweite erhalten gebliebene Schachbuch (das erste schrieb 1497 der Spanier Lucena), in dem er nach einer Einführung auf „Anfänge“ (sprich Eröffnungen) im Schachspiel eingeht, auch auf die von ihm erfundene Verteidigung 2. ...f6. Jedoch wies er in dem besagten Buch selbst auf die Schattenseiten hin und empfahl stattdessen 2. ...Sc6.

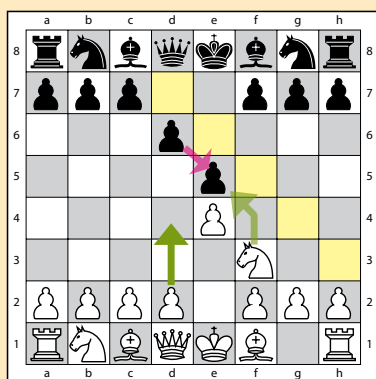


# Richtig beginnen

## Der Kampf um das Zentrum am Beispiel der Philidor-Verteidigung

In den beiden letzten Ausgaben beschäftigten wir uns mit der Damiano-Verteidigung, die nach den Eröffnungszügen 1. e4 e5 2. Sf3 und nun 2. ...f6 entsteht. Ohne das bereits Gesagte wiederholen zu wollen, sei hier an die Quintessenz erinnert, dass die Nachteile dieser uralten (aus dem 16. Jahrhundert stammenden) Eröffnung überwiegen, die Diagonale a2-g8 ist geschwächt (insbesondere wenn Weiß Lc4 zieht) und der Bauer auf f6 verhindert den natürlichen Entwicklungszug ...Sg8-f6.

In dieser Folge steht der „jüngere Bruder“ auf dem Programm, die im 18. Jahrhundert entdeckte und bis heute angewandte Philidor-Verteidigung. Über den Namensgeber – ein Schachmeister und Künstler in Personalunion war – finden Sie einige interessante Anmerkungen im Anschluss an diese Trainingsfolge. Die nach ihm benannte Verteidigung entsteht nach den Anfangszügen 1. e4 e5 2. Sf3 und nun – der „Philidor-Zug“ 2. ...d6.

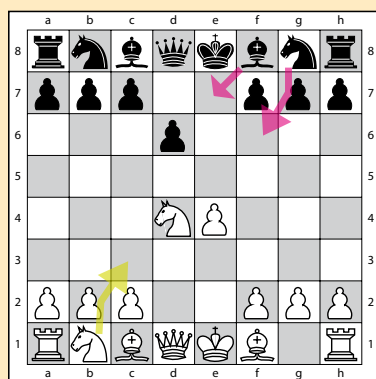


Mit 2. ...d6 sichert Schwarz den Zentrumsbauern e5 und öffnet sogleich seinem Damenläufer die Diagonale. Der Lf8 hat dagegen bescheidenere Aussich-

Der lieben Ordnung halber sei es erwähnt, dass der Zug 2. ...d6 sehr sporadisch schon in der Zeit vor Philidor gespielt wurde, doch erst der geniale Franzose, der als Wegbereiter der modernen Schachstrategie gilt, hat den Zug sozusagen geadelt, indem er ihn höher als 2. ...Sc6 bewertete. Dieses Urteil wurde und wird nicht allgemein akzeptiert, doch ein Wort

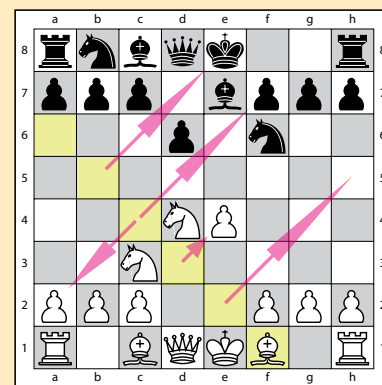
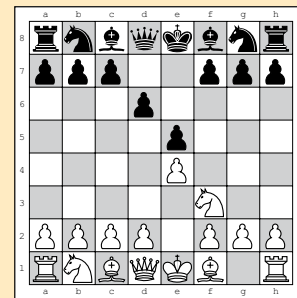
des damals klar besten Schachspielers der Welt galt einiges und führte dazu, dass diese Verteidigung viel gespielt wurde – bis in die Gegenwart.

Was kann man zu dieser Eröffnung im 21. Jahrhundert sagen? Gut, 2. ...d6 sichert den Punkt e5. Analog der Damiano-Verteidigung 2. ...f6 sind auch hier die Entwicklungszüge 3. Sc3 und 3. Lc4 in Ordnung, aber eine echte Herausforderung bietet nur der Zug 3. d4, der dem Grundprinzip Raum Rechnung trägt und gewissermaßen auch das zweite Grundprinzip (die Zeit) miteinbezieht, denn durch den Angriff auf e5 kann Schwarz nicht einfach seine Figuren weiterentwickeln. Solide, aber etwas passiv ist die Deckung 3. ...Sd7, darauf kommen wird später noch zurück. Der natürlichste und in der Praxis am häufigsten gespielte Zug ist 3. ...exd4, womit sich Schwarz seiner Sorgen um den Bauern e5 sofort entledigt, freilich landet nach 4. Sxd4 ein weißer Springer im Zentrum.



Der Abtausch 3. ...exd4 4. Sxd4 vergrößert den Einfluss des Anziehenden im Zentrum, ein weißer Springer macht sich dort breit.

Nach dem Abtausch im Zentrum haben die beiden Streitkräfte keinen direkten Kontakt. Im Moment wird kein Stein angegriffen, nichts ist bedroht, nichts kann getauscht werden. Ist keine Reaktion gefragt, nutzt man die Zeit, um seine Figurenstellung zu optimieren und das heißt in der Eröffnung: Figuren entwickeln. 4. ...Sf6 5. Sc3 Le7

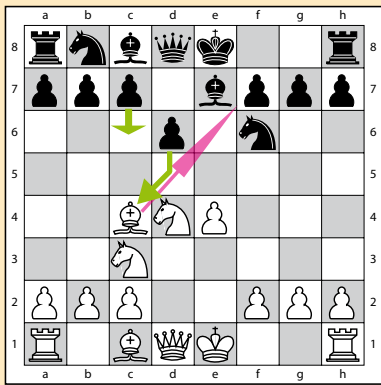


Weiß muss sich nun entscheiden, wohin er seinen Königsläufer stellt, die Felder e2, d3, c4 und b5 stehen zur Auswahl.

Die beiden Springer sind raus, nun folgen die Läufer. Auch Lf4, gefolgt von Dd2 und langer Rochade ist eine Option, wir konzentrieren uns aber auf die nahe liegende Fortsetzung und streben die baldige kurze Rochade an; der steht nur der Läufer f1 im Weg. Die Diagonale f1-a6 ist lang, wohin mit dem Läufer? Das Feld a6 ist ja tabu, das Schach 6. Lb5+ ist nicht hilfreich, nach 6. ...c6 muss der Läufer doch auf ein anderes Feld ausweichen. Gegen das Feld d3 spricht nichts, aber einen aktiven Eindruck hinterlässt der Läufer hier nicht; er deckt e4 und blockiert die d-Linie.

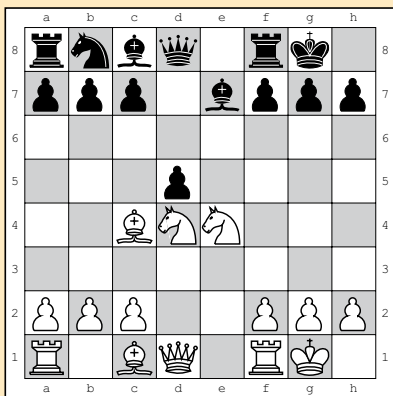
In etwa gleich oft wird der Königsläufer nach c4 oder nach e2 entwickelt, und die aus Schachdatenbanken ermittelte Erfolgsquote ist fast gleich. In beiden Fällen besetzt der Läufer einen Knotenpunkt, ihm stehen gleich vier Richtungen offen. Er ist aber auch angreifbarer. Die erstgenannte Entwicklung des Läufers 6. Lc4 sieht auf den ersten Blick verlockend aus, denn wie in dieser Serie oft dargestellt, neigt der Punkt f7 zur Schwäche. Sie werden sich aber aus den früheren Folgen erinnern, dass die Attacken gegen den Punkt f7 stets mit dem Läufer c4 und einem Springer auf g5 (der von f3 kommt) oder mit der Dame auf b3 verstärkt wird. Und schon bei einem flüchtigen Blick auf das Diagramm wird deutlich, dass diese beiden Pläne gar nicht realisierbar sind.





*Der Läufer steht auf c4 und macht Muskeln, allein ist er keine Bedrohung für f7. Schwarz kann ihn mit ...c6 und ...d5 vertreiben. Manchmal kommt es auch nach ...Sxe4 nebst ...d5 zu einer möglicherweise unerwünschten Vereinfachung.*

Was leistet der Läufer überhaupt auf c4? Das Feld d5 kontrollieren? Stimmt, aber nur für kurze Zeit. In der Praxis hat man auch schon ...c6 nebst ...d5 gesehen und das mit gar keinem so schlechten Erfolg. Noch weniger gefällt manchem Weißspieler die Variante **6. ...0-0 7. 0-0 Sxe4 8. Sxe4 d5** mit Auflösung des Zentrums.



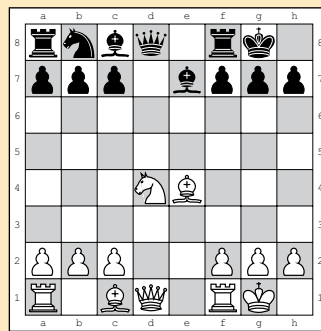
*Die Läuferentwicklung nach c4 ermöglichte die typische Vereinfachungsaktion ...Sxe4 und ...d5, eine Bauerngabel, die in verschiedenen Eröffnungen vorkommt.*

In der Praxis konnten die Weißspieler in den beiden möglichen Varianten nicht viel erreichen:

a) 9. Lxd5 Dxd5 10. Sc3 Dd8. „Der geringe weiße Entwicklungsvorsprung wird durch das schwarze Läuferpaar kompensiert. Schwarz kann in der Folge z. B. einen Aufbau mit ...c6 und ...Lf6 anstreben“, schreibt der Internationale Meister Christian Seel in seinem Buch „Geheimwaffe Philidor“ (Verlag Chessgate, ISBN 3-935748-11-6), einer übrigens ausgezeichneten Abhandlung dieser Eröffnung.

b) 9. Ld3 dxe4 10. Lxe4

Analyzediagramm

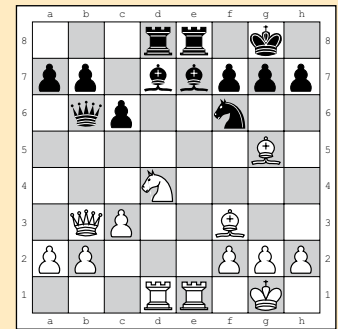


b1) Seel untersucht in seinem Buch sehr ausführlich taktische Verwicklungen nach 10. ...Te8, die interessant sind, jedoch den Rahmen dieser Serie, die vor allem klare strategische Grundlagen in den Mittelpunkt stellt, sprengen würden.

b2) 10. ...Sd7 ist ein gesunder Entwicklungszug. Gleich zieht der Springer nach

f6, treibt den Läufer von e4 nach f3 zurück, nimmt ihm dann mit ...c6 die freie Sicht und vervollständigt anschließend die Figurenentwicklung. Ein gelungenes Beispiel bietet die Partie Tamm-Reinke aus der NRW-Oberliga 2000, in der Schwarz die Eröffnungsphase nach 11. c3 Sf6 12. Lf3 c6 13. Te1 Te8 14. Lg5 Ld7 15. Db3 Db6 16. Tad1 Tad8 zufriedenstellend abgeschlossen hat:

Analyzediagramm



Fazit: Der Zug 6. Lc4 mag aktiv aussehen, viel bringt er aber nicht ein. Kein Wunder, dass weder der amtierende Weltmeister Anand, noch sein Vorgänger Topalov sowie die meisten Spitzenspieler der Gegenwart nie 6. Lc4 spielen, sondern andere Züge, darunter 6. Le2 (was auch in Partien unter Amateuren meist aufs Brett kommt), den Vorzug geben, wonach ein besonders spannender und inhaltsreicher Kampf beginnt. Das ist das Thema der nächsten Folge.

## Eine Frage für „Wer wird Millionär“

Sollte in Günter Jauchs populärer Sendung einmal die Frage gestellt werden „Wer hat sich sowohl als Schachmeister, als auch als Opernkomponist einen Namen gemacht?“, so wäre dies wahrscheinlich die Million-Euro-Frage. Dass ein Nichtschachspieler die Antwort weiß, dürfte zu 99,9% ausgeschlossen sein. Aber auch nicht jedem Schachspieler ist bekannt, dass das Schachgenie Francois-André Danican Philidor (\*1726, †1795) auch auf einem anderen Gebiet herausragende Fähigkeiten besaß. Er stammte nämlich aus einer sehr musikalischen Familie, der Vater André Danican Philidor (1652-1730) war ein Komponist, Hofmusiker und Musikarchivar des Sonnenkönigs Ludwigs des XIV. Und der Sohn erbe dieses Talent und wird in den Annalen als Autor von elf Opern geführt. „Heutzutage ist die Erinnerung an sein Musikschaffen verblasst, dafür ist er als grundsteinlegender Vordenker modernen Schachs weltbekannt“ (Wikipedia).



# Richtig beginnen

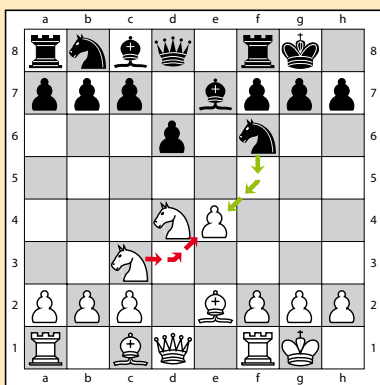
## Der Kampf um das Zentrum am Beispiel der Philidor-Verteidigung (2)

Bereits die letzte Folge dieser Serie war der Philidor-Verteidigung gewidmet. So wird die Eröffnung genannt, die nach den einleitenden Zügen **1. e4 e5 2. Sf3** und nun **2. ...d6** entsteht. Der angegriffene Bauer e5 wird nicht mit einer Figur gedeckt (etwa 2. ...Sc6), sondern mit dem Bauern. Gleichzeitig öffnet sich für den Damenläufer c8 eine freie Diagonale, dafür wird aber der Läufer f8 in seiner Beweglichkeit eingeschränkt und kann nur nach e7 ziehen.

In der letzten Ausgabe wurden die folgenden nahe liegenden Zügen ausführlich erläutert: **3. d4** Weiß stellt den Fuß ins Zentrum **3. ...exd4 4. Sxd4** und postiert dort eine Figur. Schwarz entwickelt eine Figur, **4. ...Sf6**, und greift den Bauern e4 an, der mit **5. Sc3** gedeckt wird. **5. ...Le7** bringt eine weitere Figur ins Spiel.

In der letzten Folge wurde nun ausgiebig erläutert, dass der aktiv aussehende Zug 6. Lc4 nach 6. ...0-0 7. 0-0 Sxe4 8. Sxe4 d5 zu einer Auflösung des Zentrums führt, Weiß hat aus der Eröffnung nicht viel herausgeholt.

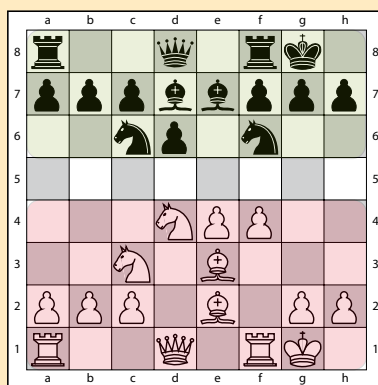
Bewährt hat sich dagegen die Fortsetzung der Entwicklung mit **6. Le2 0-0 7. 0-0**



*Die Entwicklung des Königsflügels ist fürs Erste abgeschlossen. Die Läufer von f1 und f8 haben auf e2 bzw. e7 einen Platz gefunden. Der Springer f6 greift den Bauern e4 an, der vom Springer c3 gedeckt wird. Der Springer d4 ist ideal im Zentrum platziert und kann sich sein zukünftiges Einsatzgebiet aussuchen.*

Nun ist die Entwicklung des Damenflügels dran. In Ihrer Spielpraxis werden Sie immer wieder – nicht nur in dieser konkreten Eröffnung, sondern in vielen anderen – eine Figurenentwicklung der folgenden Art zu sehen bekommen:

**7. ...Ld7 8. Le3 Sc6 9. f4**

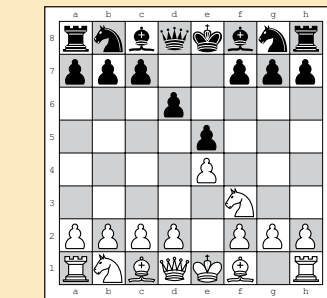


*Das „kleine Zentrum“ sorgt für einen Raumvorteil; der Bauer auf e4 macht sich breit, der auf d6 hält eher bescheiden dagegen.*

Die Diagrammstellung bietet ein klassisches Beispiel für das sogenannte „kleine Zentrum“. Im Gegensatz zum „großen Zentrum“, bestehend aus den Bauern auf der vierten Reihe der e- und der d-Linie (was beide Seiten anstreben, womit es aber nicht immer klappt), stehen hier nur die Bauern e4 und d6 auf den Zentrumslinien.

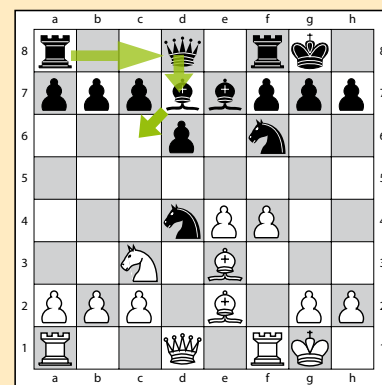
Schon bei einem ersten flüchtigen Blick auf die Stellung ist der weiße Raumvorteil erkennbar, das ganze weiße Heer ist einen Schritt (eine Reihe) weiter vorgerückt als es bei der Gegenseite der Fall ist. Und dies wirkt sich aus: Weiß kann z. B. einfach seine Dame nach d2 stellen und den Turm a1 nach d1 führen. Und was macht Schwarz, wo soll er seine Dame platzieren? Die Felder d7 und e7 sind ja von eigenen Figuren verstellt, Schwarz kann also vorläufig seine Dame und damit auch seine Türme nicht entwickeln.

Hier ist ein guter Moment, einen wichtigen Lehrsatz der Schachstrategie zu erwähnen:



**Der Raumvorteil ermöglicht ein Manövrieren, fehlender Raum behindert die Umgruppierung der Figuren.**

Um nicht „ewig“ ohne seine Schwerfiguren spielen zu müssen, kommt Schwarz nicht um **9. ...Sxd4** herum.



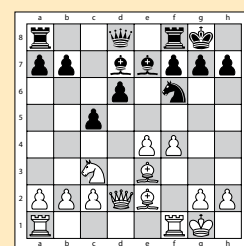
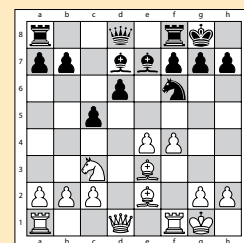
*Ein wichtiges Motiv: das Zurückschlagen mit der Dame kann einen Zeitgewinn bedeuten.*

Nun kann ...Lc6 folgen, wonach das Feld d7 zum Manövrieren zur Verfügung steht (z. B. ...Dd7 nebst ...Td8 oder ...Sd7 nebst ...Lf6)

Wir wollen hier nicht die Seiten mit Diagrammen vollkleistern, aber hier ist das Stellungsbild schon angebracht, weil es sich aus guten Gründen einprägen sollte.

Angenommen, Weiß schlägt mit seinem Läufer zurück, **10. Lxd4**, Schwarz „tritt“ den Läufer mit ...c7-c5, und der Läufer zieht sich nach e3 zurück. Dann haben wir eine Stellung mit dem Läufer auf e3 und der (noch nicht entwickelten!) Dame auf d1.

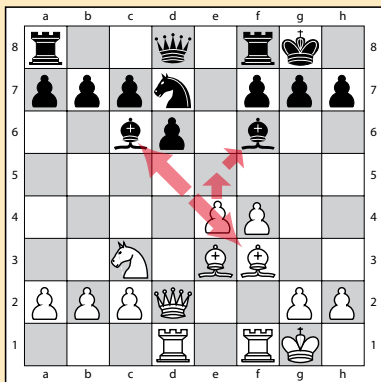
Und nun die bessere Fortsetzung **10. Dxd4! c5 11. Dd2.**



Auch hier steht der Läufer auf e3, aber die Dame nicht in der Ausgangsstellung auf d1, sondern bereits entwickelt auf d2, wodurch bald der Einsatz der Türme (Tad1 oder evtl. auch Tae1) erfolgen kann. Diese Art, die Figurenentwicklung zu beschleunigen, ist ein Steinchen in dem großen Mosaik der Schachstrategie.

Gut, Weiß hat mit der Dame zurückgeschlagen. Auf ...c7-c5 sind wir schon eingegangen, nun betrachten wir nach 9. ...Sxd4 die nahe liegenden Züge **10. Dxd4 Lc6** Wir folgen nun als Beispiel einer vor einem halben Jahrhundert gespielten **Musterpartie** zwischen **Wolfgang Unzicker** und **Walter Henneberger**. Der Erstgenannte war einer der besten deutschen Schachspieler der Nachkriegszeit und hält bis heute einen Rekord, 386 Einsätze in der Nationalmannschaft! Anno 1952 war er erst am Beginn seiner großen Karriere, produzierte aber schon damals Partien, wie aus dem Lehrbuch:

**11. Lf3** Weiß deckt vorsorglich den Bauern e4, aber Lf3 dient nicht nur diesem Zweck, sondern ist auch ein versteckter Angriffszug, wir gehen im Kommentar zum 13. Zug darauf ein. **11. ...Sd7** Aktiviert den passiven Läufer e7 via f6. **12. Tad1 Lf6 13. Dd2**

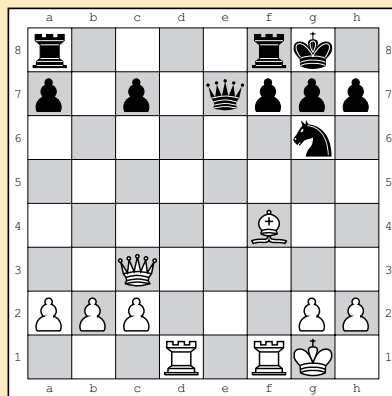


Bei dem Visavis der Läufer auf f3 und c6 muss man den möglichen Angriff e4-e5 stets im Auge behalten.

Vorsicht, der Läufer f3 lauert! Nach einem ganz „normal“ aussehenden Zug wie 13. ...Te8 setzt Weiß stark mit 14. e5! fort, und Schwarz muss den Läufer wieder nach e7 zurückziehen.

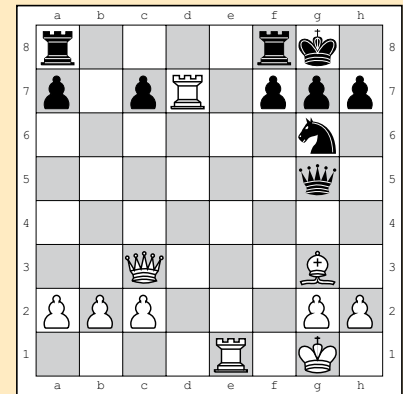
- a) 14. ...dxe5? verliert nämlich nach 15. Lxc6 (Aha! – der Läufer auf f3 ...) 15. ...bxc6 16. Dxd7 eine Figur.
- b) Nur wenig besser ist 14. ...Lxf3 15. Txf3 Le7. Weiß behält auch hier mit 16. Dd3 einen Vorteil, z. B. 16. ...Sb6 17. Th3 h6 18. e6! fxe6 19. Dg6 Tf8 (19. ...Lh4? 20. g3) 20. Txh6 Tf6 21. Dh7+ Kf7 22. Ld4!
- c) Schließlich hat Schwarz auch nach 14. ...Le7 15. Lg4 seine Probleme nicht gelöst.

In der Partie geschah **13. ...Lxc3 14. Dxc3 De7 15. e5! dxe5** Nach 15. ...Lxf3 16. Txf3 droht Dxc7, aber auch exd6, gefolgt von einer späteren Belagerung des schwachen Bauern auf d6. **16. Lxc6 bxc6 17. Dxc6 exf4 18. Lxf4 Se5 19. Dc3 Sg6**



Weiß hätte hier zwar schon Beute machen können (auf c7), aber Unzickers präziser Partiezug **20. Tfe1!** löscht auch den letzten Funken Hoffnung. Man beachte dabei, dass der damals beste deutsche Spieler keineswegs geheimnisvolle Wunderzüge machte, sondern ganz strikt nach den klassischen Prinzipien Zeit-Raum-Material handelt; hier gewinnt er mit dem Angriff auf die Dame e7 zum einen Zeit und verschafft sich gleich auch noch weiteren

Raum (die e-Linie). Und als Schmankerl winkt ein Materialgewinn. **20. ...Dh4 21. Lg3 Dg5 22. Td7**



Hier rettet 22. ...c5 den Bauern nur für einen Moment, denn nach 23. Tc7 Tfc8 (23. ...Tac8 24. Txa7) ist bereits die Zeit für entscheidende Handlungen gekommen: 24. Txf7! mit Bauerngewinn bei überlegener Stellung, da sich 24. ...Kxf7 wegen 25. Dc4+ Kf8 26. Ld6+ Se7 27. De6 verbietet. **22. ...h5 23. Txc7** Weiß hat einen Bauern mehr bei klar besserer Stellung, er beherrscht fast das ganze Brett. Die Partie dauerte nicht mehr lange. **23. ...h4 24. Ld6 Tfe8 25. Tf1 f6 26. Dc4+ Kh7 27. Df7 Se5 28. Dxf6** Dieser Zug wäre auch nach 27. ...Tg8 gefolgt. **28. ...Dxf6 29. Txf6** Der zweite Bauerngewinn. **29. ...Sg4 30. Tff7 Te1+ 31. Tf1 Te2 32. Lf4 Td8 33. h3 Sf6 34. Lg5 Kg6 35. Txxg7+ 1:0**

Zum Schluss geschah noch eine, zugegeben schon recht einfache Kombination. Nach 35. ...Kxxg7 36. Lxf6+ Kg6 37. Lxd8 behält Weiß eine Figur und zwei Bauern mehr.

In dieser Folge der Schachschule 64 haben wir – ganz sicher nicht zum letzten Mal – das wichtige strategische Motiv des Raumvorteils behandelt. In der nächsten Folge wird sich Schwarz nicht so leicht in die Defensive drängen lassen. Wir zeigen Ihnen, wie bei der Ausgangslage „kleines Zentrum“ ein Gegenspiel aufgebaut werden kann.





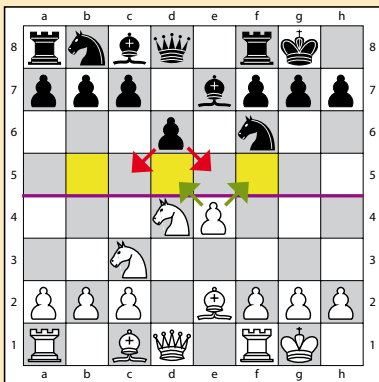
# Richtig beginnen

## Der Kampf um das Zentrum am Beispiel der Philidor-Verteidigung (3)

In den beiden letzten Folgen dieser Serie haben wir uns mit einem der wichtigsten Motive in den Eröffnungen beschäftigt: dem sogenannten kleinen Zentrum.

Von beiden Seiten wird das raumgreifende große Zentrum angestrebt, mit den Bauern auf d4 und e4 respektive d5 und e5, doch wie im Leben so muss man auch im Schach oft Kompromisse eingehen. Klappt es mit dem großen Zentrum nicht, so ist das kleine Zentrum doch auch schon was.

Dieses kleine Zentrum entsteht meist nach den einleitenden Zügen **1. e4 e5 2. Sf3 d6** Die Philidor-Verteidigung, bei der der Punkt e5 nicht mit dem Springer (2. ...Sc6), sondern mit einem Bauern gedeckt wird. **3. d4 exd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 Le7 6. Le2 0-0 7. 0-0**



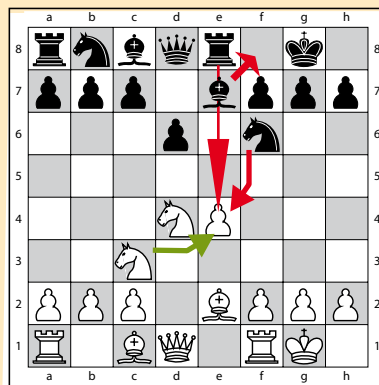
*Beide Seiten haben einen Bauern im Zentrum stehen, der weiße (e4) ist weiter vorgerückt als der schwarze (d6), auch beherrschen die weißen Springer die Felder b5, d5, f5 im gegnerischen Lager, wenn man die Linie zwischen der vierten und fünften Reihe als Grenzlinie betrachtet.*

In der letzten Folge wurden die Vorzüge des kleinen Zentrums anhand einer oft vorkommenden Stellung erläutert, so wie sie nach den nahe liegenden Entwicklungszügen 7. ...Ld7 8. Le3 Sc6 9. f4 entsteht. Den schwarzen Figuren, die auf den drei letzten Reihen zusammengedrückt stehen, mangelt es an Raum zum Manövrieren. Wie man dies ausnutzt, wurde in der letzten Folge ausgiebig erläutert.

Doch das kleine Zentrum verurteilt Schwarz keineswegs zu einer derart ausgeprägten Passivität. Der Nachziehende muss nur rechtzeitig ein Gegenspiel aufbauen. Und dieses richtet sich gegen den Bauern e4, schließlich ist in der Ausgangsstellung (letztes Diagramm) der Punkt e4 der einzige, der von einer gegnerischen Figur, dem Springer auf f6, angegriffen wird.

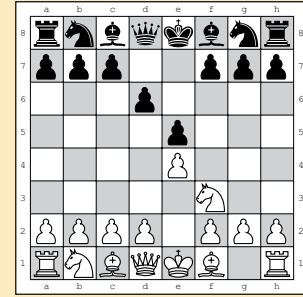
Der Bauer e4 wird von dem Springer c3 gedeckt, also muss eine Verstärkung herbeigeholt werden, aber wie?

Die schwarzen Leichtfiguren können zwar auch bei dem Druckaufbau gegen e4 mitwirken, z. B. der Springer (...Sd7-c5) oder der Läufer (...b6 nebst ...Lb7), doch sowohl nach 7. ...Sbd7 8. f4 Sc5 9. Lf3, als auch nach 7. ...b6 8. f4 Lb7 9. Lf3 ist der Punkt e4 gut gedeckt und das Bauernduo e4 plus f4 schränkt den Schwarzen im Zentrum spürbar ein. Ein wirklich wirksames Gegenspiel kann so kaum aufgebaut werden. Für diesen Zweck ist der Zug 7. ...Te8 besser geeignet.



*Mit ...Te8 wird der Turm auf die halb-offene Linie gestellt, also eine Linie, auf der kein eigener Bauer den Schwerfiguren beim Angriff auf die gegnerische Bauernstellung mehr im Wege steht. Die benötigte Öffnung der Wirkungslinie wird mit ...Le7-f8 erreicht.*

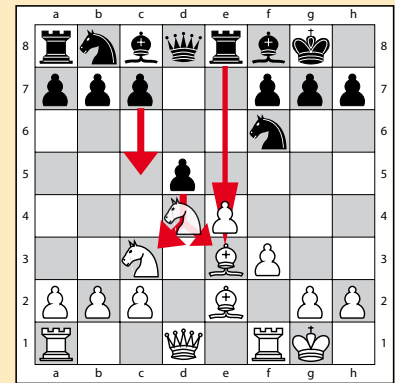
In dieser konkreten Stellung ist zwar der Angriff auf den Bauern e4 zunächst nur latent vorhanden (noch steht der Läufer e7 dem Turm e8 im Weg), aber sobald dieser



Läufer zieht (meist nach f8), wird die Drohung ...Sxe4 aktuell. Und nicht nur das: was ein Turm in seinem Element (freie Linien) anstellen kann, sehen wir zum Beispiel in der

### Variante A

**8. Le3 Lf8** Der Bauer e4 hängt. **9. f3 d5**



*Die Öffnung der e-Linie, der damit verbundene Einsatz des Turms und schließlich der Bauernvorstoß nach d5 haben die schwarze Stellung ganz schön aufleben lassen.*

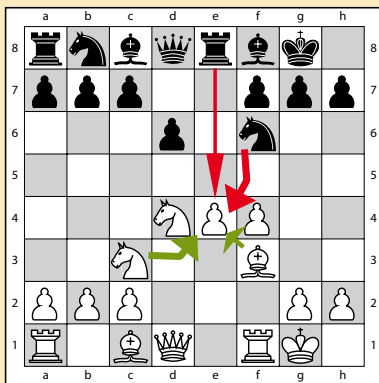
Nun kann Weiß weder auf d5 schlagen (nach 10. exd5?? Txe3 oder 10. Sxd5?? Sxd5 11. exd5 Txe3 geht jeweils der Läufer e3 verloren), noch kann er den angegriffenen e-Bauern vorziehen (10. e5 Txe5). Außerdem droht Schwarz nicht nur mit ...dxe4, sondern (viel gefährlicher) 10. ...c5 11. Sb3 d4 mit Figurengewinn.

Gut, Weiß ist am Zug und kann alle diese Drohungen mit **10. Lg5** abwehren, aber nach der Folge **10. ...dxe4 11. Sxe4 Le7 12. Lxf6 Lxf6** kann Schwarz nicht klagen, von einer „gedrückten Stellung“ wie in anderen (Ihnen aus der letzten Folge bekannten) Beispielen kann hier nicht die Rede sein.

Hier wurde das Spiel gegen das kleine Zentrum modelhaft vorgeführt und mit Erfolg abgeschlossen. Mehr Anstrengungen muss Schwarz auf sich nehmen, wenn Weiß im achten Zug anders fortfährt:

## Variante B

8. f4 Lf8 9. Lf3



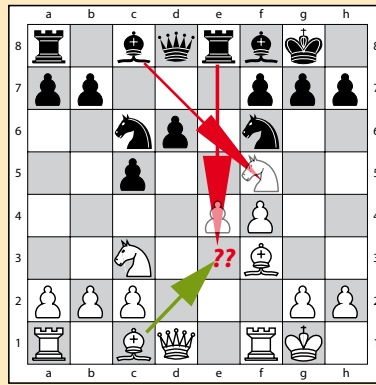
Mit dem rechtzeitigen Aufbau f4 und Lf3 (die beste Aufstellung im „kleinen Zentrum“) hat Weiß den Punkt e4 gut gesichert.

Mit „langsamen“ Zügen ist Schwarz nicht gedient. 9. ...b6? wäre sogar ganz verkehrt, nach 10. e5 gewinnt die Doppeldrohung 11. exf6 und 11. Lxa8 bereits eine Figur. 9. ...Sbd7 ist schon eher möglich, aber etwas zu zurückhaltend.

Erheblich aktiver geht Schwarz mit 9. ...c5 zur Sache. Zwar muss nun auch er eine Schwäche hinnehmen (den rückständigen Bauern auf d5), aber die ist doppelt geschützt, und den Springer d4 aus dem Zentrum zu vertreiben, darf ruhig etwas kosten. Im Anschluss kann Schwarz schnell seinen Damenflügel entwickeln. Der Springer wird nahe liegend nach c6 gestellt, für den Läufer kommt das Feld e6 in Betracht, in einigen Varianten winkt sogar das Feld g4, so z. B. nach 10. Sde2 Lg4! In einigen Partien kam 10. Sdb5 vor, doch der Springer wurde bald mit ...a6 gejagt.

Nach 9. ...c5 kommen hauptsächlich zwei Fortsetzungen in Frage:

**I** 10. Sf5 Sc6 Da Weiß 11. ...Lxf5 nicht zulassen darf, muss er den Springer f5 zurückziehen, falls Se3 oder Sg3, nistet sich Schwarz aber mit ...Sd4 ebendort ein, wo einst ein stolzer weißer Zentrumspringer

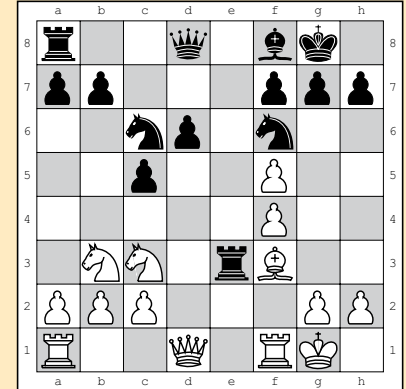


Hier hat der Läufer c8 eine angenehme Aufgabe, er wartet auf den Fehler 11. Le3??, um auf f5 zuzuschlagen, nach ...Lxf5 12. exf5 Txe3 wird wieder einmal deutlich, dass ein Turm auf der halboffenen Linie kein Papiertiger ist, sondern ein erstzunehmender Faktor

stand. Schwarz kann dann mit ...Ld7-c6 prima seine Entwicklung vorantreiben.

Aufgrund dieser Überlegungen und der gemachten Erfahrungen wurde in der Turnierpraxis der angegriffene Springer d4 fast immer nach b3 zurückgezogen:

**II** 10. Sb3 Schwarz setzte seine Entwicklung fort: 10. ...Sc6 Natürlich kann Weiß jetzt auch kleine Brötchen backen und 11. Ld2 spielen, dann aber ist die d-Linie verstellt und Weiß muss nach 11. ...c4! den Springer weit zurückführen (Sc1), da das Feld d4 unzugänglich ist. Also wurde der Läufer in vielen Partien ins Zentrum entwickelt: 11. Le3, was jahrelang gut funktionierte, bis 11. ...Lf5! entdeckt wurde. Schwarz hat das Problem, wohin mit dem Damenläufer, taktisch gelöst. Zu dem Schlagen auf f5 gibt es keine sinnvolle Alternative, da der Bauer e4 hängt und nach etwa 12. Dd3? Sb4 gleich verloren geht. Also 12. exf5 Txe3 Der Internationale Meister Christian Seel, der ein Buch über die Philidor-Verteidigung verfasste, vertritt die Meinung, dass Weiß „im Ausgleichsinne Sd5 spielen soll“, denn nach 13. Dd2 ist nicht nur der einfache Rückzug nach e8 möglich, son-



dern sogar das Qualitätsoffer 13. ...Txf3! 14. Txf3 d5 wonach Schwarz eine ausgezeichnete Kompensation (Ersatz) für die Qualität erlangt. Schwarz lässt Dd7 nebst ... Dxf5 folgen. In einer Partie Pap-Sedlak (Subotica 1992) geschah 15. Td1 c4 16. Sd4 (Nach 16. Sc1 Db6+ 17. Kh1 d4 werden die weißen Kräfte vollständig zurückgeworfen.) 16. ...Lc5 17. Sce2 Se4 18. Dc1, und nun hätte Schwarz mit 18. ...Df6 19. c3 Dxf5 einen Bauern gewinnen können, da der Läufer c5 den Springer d4 fesselt und somit die Dame auf f5 tabu ist. Möglich ist dann 20. Kh1 Dg6, und Schwarz kann mit seinen bestens postierten Figuren zuversichtlich in die Zukunft schauen.

Bei diesem Ausflug ins Turnierschach wollen wir es belassen und wieder die elementaren Faktoren extrahieren: Das kleine Zentrum kann schnell zu einer Übermacht in der Brettmitte ausgebaut werden (siehe letzte Folge). Schwarz darf sich nicht an die Wand drücken lassen, sondern muss beizeiten ein aktives Gegenspiel in der Brettmitte einleiten, und dafür eignet sich der Einsatz des Turms auf der halboffenen e-Linie am besten. Als eine flankierende Maßnahme dient die Vertreibung des Springers d4 mittels ...c7-c5. Bei der Stellung des weißen Läufers auf e3 sind taktische Tricks wie ...Lf5 oder ...d5 möglich. Das kleine Zentrum hat seine Vorzüge, doch wer sich vorwagt, wie der Bauer e4, kann auch angegriffen werden.

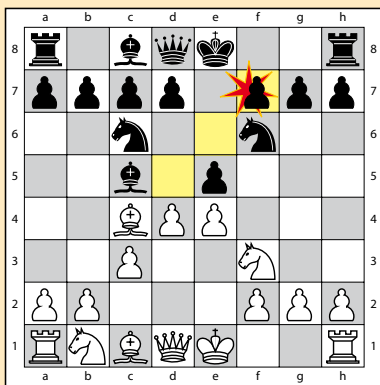


# Taktische Motive in der Eröffnung

Angriffsziel f7, mal anders

Bereits in den früheren Folgen dieser Serie (Ausgaben Januar – März 2011) haben wir uns mit der „Achillesferse“ im schwarzen Lager beschäftigt, dem Bauern f7, der – da in der Grundstellung nur vom König gedeckt – zur Schwäche tendiert, wodurch zahlreiche taktische Wendungen ermöglicht werden. In dieser Folge wollen wir, etwas locker präsentiert, einige Kurzpartien zeigen, in denen es auf f7 kräftig knallte.

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4** Die Grundzüge der Italienischen Partie. Mit dem Läuferzug nach c4 wird bereits die Schwäche f7 anvisiert. **3. ...Lc5** Schwarz entwickelt einfach einen Läufer. Weiß bereitet mit **4. c3** die Besetzung des Zentrums mit d2-d4 vor, und da Schwarz dies nicht verhindern kann, spielt er **4. ...Sf6** und greift den Bauern e4 an. **5. d4**



*Schlagen oder nicht Schlagen, die ewige Frage. Hier ist Schwarz gut beraten, (auf d4) zu schlagen, denn den Läuferrückzug nach b6 überlässt dem Gegner freie Hand.*

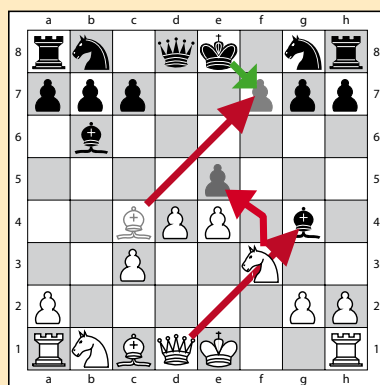
In der vierten Folge dieser Serie, veröffentlicht in der Septemberausgabe 2010, gingen wir auf **5. ...exd4 6. cxd4 Lb4+ 7. Ld2 Lxd2+ 8. Sbx d5! 9. exd5 Sxd5** ein. Wenn Schwarz sich nicht auf diese Variante einlassen will und den Läufer zurückzieht, **5. ...Lb6?**, um sich nach **6. dxe5 Sxe4?** an dem Bauern schadlos zu halten, wird ihm die Schwäche f7 zum Verhängnis. Genau genommen nicht die Schwäche selbst – die ist ja von Anfang an da –, sondern die ungedeckte Stellung des Springers auf e4. Weiß spielt **7. Dd5**, mit Doppelangriff auf f7 und e4. Da die Mattdrohung von f7 ernster

genommen werden muss, muss Schwarz den Springer e4 abschreiben. Er kann sich noch einen Bauern holen, **7. ...Lxf2+**, hat aber nach **8. Ke2 0–0 9. Dxe4** für den Springer keinen nennenswerten Ersatz.

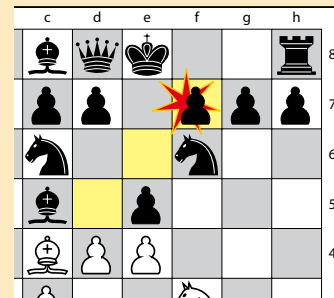
Ein anderes typisches Motiv mit Angriff auf f7 sehen wir in der folgenden Partie:

## Königsgambit Rudolf Charousek – Gyula Makovetz Budapest 1893

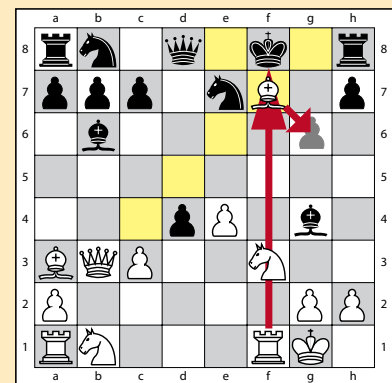
**1. e4 e5 2. f4** Die Anfangszüge des Königsgambits, siehe Teil 6, November 2010. Dort wurde auch der Zug **2. ...Lc5** erwähnt, mit dem Schwarz eine kleine Falle aufstellt: nach **3. fxe5?** würde **...Dh4+** nebst **...Dxe4** dem Weißen kräftig einheizen. **3. Sf3 d6 4. b4** Das erinnert stark an das Evans Gambit – **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. b4 –**, das ebenfalls in der Novemberausgabe 2010 vorgestellt und erläutert wurde. Weiß will sich nach **4. ...Lxb4 5. c3 La5** bald mit d2-d4 des Zentrums bemächtigen, zunächst jedoch entwickelt er den Läufer nach c4 und zielt auf f7: **6. Lc4 Lb6** Das verhindert zwar die kurze Rochade, aber **7. d4** gewinnt noch mehr Raum. Schwarz hätte nun die Figurenentwicklung forcieren sollen, z. B. **7. ...Sc6** oder **7. ...exd4 8. cxd4** und nun **...Sc6**, doch er spielte **7. ...Lg4?! 8. fxe5 dxe5?** und wurde Opfer einer Standardkombination:



*Mit einem Läuferinschlag auf f7 wird der König nach f7 gelenkt, dann folgt die Springergabel auf e5 mit Schach, und Weiß wird sich auf g4 bedienen.*



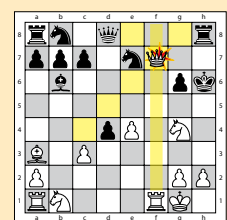
**9. Lxf7+** Das ist ein Motiv, das man sich unbedingt einprägen sollte. Nach **9. ...Kxf7** holt sich Weiß mit **10. Sxe5+** gleich noch den Läufer auf g4. Schwarz wollte das nicht zulassen, wich mit dem König zur Seite und kam da erst recht unter die Räder: **9. ...Kf8 10. La3+ Se7 11. 0–0! exd4 11. ...Kxf7 12. Sxe5+ Ke8 13. Sxg4** kennen wir bereits. **12. Db3!**



*Auf der offenen f-Linie lauert der Tod. Der Nachziehen kann zwar einmal Schach bieten, 12. ...dxc3+, aber nach 13. Kh1 bleiben die Probleme auf der f-Linie bestehen.*

Wäre Weiß am Zuge, so wäre der Sieg leicht zu erzielen. Der Anziehende spielt **Se5**, greift nebenbei den Läufer g4 an und zieht dann den Läufer von f7 nach g6 oder h5, verbunden mit einem Schach. In der Partie spielt Schwarz **12. ...g6** sicherlich hoffte er, seinen König auf g7 verstecken zu können, doch nach **13. Lxg6!** gab er auf. **1:0**

Die Flucht nach g7 endet schnell: **13. ...Kg7 14. Df7+ Kh6 15. Lc1 matt**, und das Schlagen des Läufers, **13. ...hxg6**, führt zum Matt nach **14. Se5+ Kg7 (14. ...Lf5 15. Df7 matt) 15. Df7+ Kh6 16. Sxg4+ (siehe Dia) Kh5 (oder ...Kg5 17. Df4+ Kh5 18. Sf6 matt) 17. Sf6+ Kh4 (oder ...Kg5 18. Lc1+ Kh4 19. Tf4+ Kg5 20. Tg4++ matt) 18. Tf4+ Kg5 19. Tg4+ Kh6 20. Lc1+ g5 21. Lxg5 matt.** *Stellung nach 16. Sxg4+*

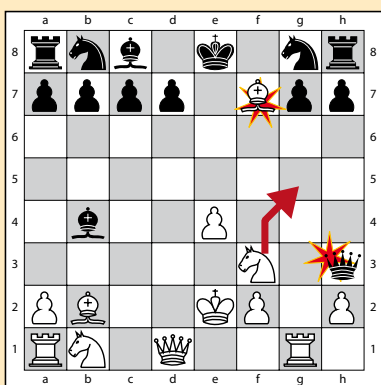




Vor Katastrophen auf dem Feld f7 bleiben nicht nur Anfänger, sondern auch Fortgeschrittene nicht verschont, und in einem Fall sogar ein Weltmeister. Und zwar nicht etwa als er noch ein Kind war, nein, Emanuel Lasker widerfuhr das Malheur nur zwei Jahre vor seinem Gewinn der Weltmeisterschaft.

**Nordisches Gambit**  
Henry Bird – Emanuel Lasker  
Newcastle on Tyne 1892

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. Lc4 cxb2 5. Lxb2 Weiß kümmert sich nicht um Material, bietet wiederholt einen Bauern an und hat nur die Figurenentwicklung im Sinn. Heutzutage wird nicht mehr so geradlinig gespielt, denn inzwischen ist bekannt, dass Schwarz mit 5. ...d5 6. Lxd5 Sf6 die weiße Attacke beträchtlich ausbremst. Aber das ist ein Thema für später einmal. Im Jahre 1892 geschah unvorsichtig 5. ...Dg5? denn Schwarz gelüstete es nach einem weiteren Bauern; die Beute blieb ihm bald im Halse stecken. 6. Sf3 Dxc2 7. Tg1 Lb4+ 8. Ke2! Dh3 9. Lxf7+



*Eine Variation des Motivs aus der letzten Partie. Diesmal würde nach 9. ...Kxf7 10. Sg5+ folgen, und die Dame auf h3 ginge verloren.*

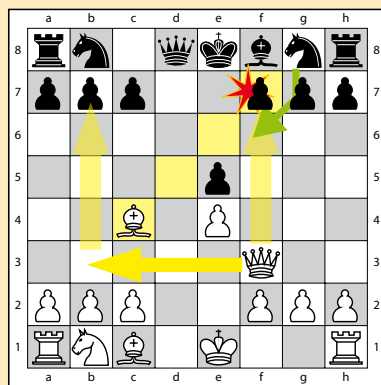
Laskers König machte sich notgedrungen auf die Reise, aber konnte aber nicht entkommen: 9. ...Kd8 10. Lxg7 Se7 11. Sg5 Dh4 12. Se6 matt.

Das war vielleicht die schlimmste Niederlage des späteren Weltmeisters. Lasker rächte sich fürchterlich, u. a. vernichtete er Bird im gleichen Jahr bei einem Match mit 5:0-Punkten, aber ungeschehen machen konnte er diese Schmach nicht mehr.

Diese Beispiele stammten aus vergangenen Zeiten, das nächste aus der Gegenwart, aus dem Schaffen des früheren Weltmeisters Garry Kasparow.

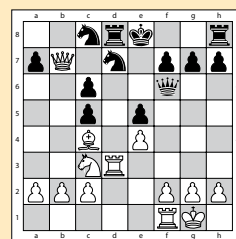
**Philidor-Verteidigung**  
Garry Kasparow – Bivoj von Mähren  
Kasparows Simultan in Prag, 2008

1. e4 e5 2. Sf3 d6 Die Philidor-Verteidigung, das Thema der letzten drei Folgen der „Schachschule 64“. Sie erinnern sich, nach 3. d4 fährt Schwarz am besten, wenn er auf d4 schlägt und dann mit ...Sf6, ...Le7 und ...0–0 seine Entwicklung vorantreibt. In der Praxis sieht man jedoch immer wieder den schlechteren Zug 3. ...Lg4?! 4. dxe5 Es droht der Bauerngewinn: 5. Dxd8+ Kxd8 6. Sxe5. Mit 4. ...Lxf3 rettet Schwarz den Bauern, wird aber dabei seinen weißfeldrigen Läufer los und bekommt folgerichtig Probleme auf den weißfeldern. 5. Dxf3 dxe5 6. Lc4



*Die simple Drohung Dxf7 matt wird mit einer subtileren kombiniert, nach 6. ...Sf6? folgt 7. Db3! mit Doppelangriff auf f7 und b7. Einer dieser Bauern geht dann verloren.*

6. ...Df6 7. Db3 b6 Hier hat Schwarz beide Bauern gerettet, gerät aber zunehmend in Entwicklungsrückstand. 8. Sc3 Lc5 9. 0–0 c6 Gegen den Ausfall Sd5 gerichtet. 10. Le3! Finger weg von diesem Läufer, 10. ...Lxe3? 11. fxe3 öffnet die f-Linie, verbunden mit einem Angriff auf die schwarze Dame und der nicht mehr abzuwehrenden Drohung eines Einschlags auf f7. 10. ...Sd7 11. Tad1 Td8 12. Lxc5 bxc5? Das verliert bereits. Allerdings hätte Schwarz auch nach 12. ...Sxc5 13. Txd8+ Kxd8 14. Td1+ nebst Da3+ an seiner Stellung nicht viel Freude. Aber direkt verloren wäre sie dann nicht gewesen, nach der Partiefortsetzung sehr wohl. 13. Db7 Se7 14. Td3 Schwarz kann nicht gut rochieren, der Springer d7 ist unzureichend gedeckt. 14. ...Sc8 Schwarz will ...Sc8-b6



spielen, damit den Springer d7 decken und endlich zur Rochade kommen. Doch der weiße Entwicklungsvorsprung ermöglicht bereits eine ent-

scheidende Kombination. 15. Txd7! Txd7 16. Dxc8+ Td8 17. Df5 Dxf5 18. exf5 0–0 19. b3 Zwei Figuren sind stärker als ein Turm, so dass Weiß auf Dauer gewinnen sollte. In der Partie büßte Schwarz seinen Turm ein und verlor schnell: 19. ...Td2? 20. Ld3 a5 21. Se4 a4 22. Sxd2 axb3 23. cxb3 Td8 24. Lc2 Txd2 25. Td1 Schwarz darf nicht auf c2 schlagen, es käme Td8+ mit Matt. 1:0

Eine Anmerkung am Rande: die Partie ist verbürgt und der Name des Schwarzspielers steht auch in der Rangliste des Weltschachbundes, wenn auch nur mit wenigen Partien. Da es in der tschechischen Mythologie einen gleichnamigen Helden gibt, ist nicht klar, ob der Spieler wirklich so heißt oder ob sich hinter diesem Namen ein Spaßvogel verbirgt. Aber selbst wenn – die Partie war schon sehenswert!



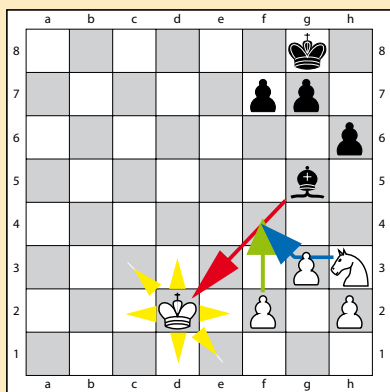
# Taktische Motive

## Kuriose Vorfälle rund um das Schachgebot

In den vorausgegangen 25 Folgen stand das Thema „wie fange ich eigentlich richtig an?“ im Vordergrund. In dieser Folge wollen wir locker zu anderen wichtigen Themen überleiten, zu den einfachen, teils unterhaltsamen taktischen Motiven.

Was ist überhaupt Taktik im Schach? Per Definition (Standardwerk Meyers Schachlexikon) handelt es sich um „die Lehre von der Verwirklichung bestimmter Ziele mit konkreten und auf klaren Varianten basierenden **meist kurzfristigen Operationen**. Das wichtigste und wohl bekannteste taktische Element ist **die Kombination**, eine taktisch begründete forcierte Zugfolge, bei der – manchmal unter Preisgabe von Material – ein bestimmtes Ziel verwirklicht wird. Dieses Ziel kann z. B. in einem Mattangriff, in Materialgewinn oder einem Stellungsvorteil bestehen, aber auch in einer Remis-Abwicklung in einer kritischen Stellung. In Taktik-Lehrbüchern werden Kombinationen meist geordnet nach den zugrundeliegenden Motiven.“

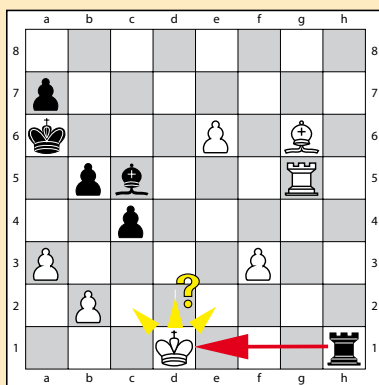
Eines der wichtigsten taktischen Motive ist das Schachgebot, bei dem eine Figur oder ein Bauer den König der Gegenseite bedroht. Ein Schachgebot ist der einzige Zug im Schach, der gemäß den Regeln immer beachtet werden muss. Und wie sieht die Reak-



- Es gibt nur drei Möglichkeiten:*
- 1) die Schach bietende Figur schlagen (hier Sh3xg5)
  - 2) die Wirkungslinie unterbrechen (hier f2-f4 oder auch Sh3-f4)
  - 3) mit dem König wegziehen.

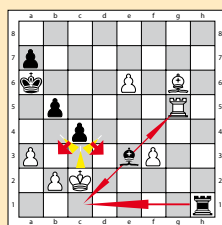
tion aus? Es gibt nur drei Möglichkeiten, wie im letzten Diagramm dargestellt.

Die Möglichkeiten 1 und 2 stehen nicht immer zur Verfügung, dann muss der König ziehen. Dabei stehen oft mehrere Felder zur Verfügung und oft ist es keineswegs egal, wohin der König hinzieht. Nun ganz konkret: (Die Stellung stammt aus der Partie M. Dziuba gegen M. Rutkowski, gespielt bei der Polnischen Meisterschaft 2010.)

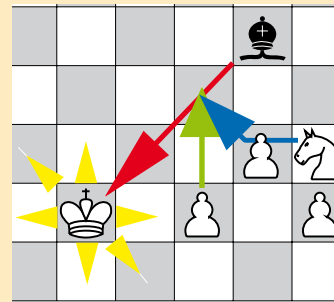


*Der Vorteil des Anziehenden ist offensichtlich, er hat einen Bauern mehr (dazu noch einen ganz schön weit vorgerückten) und sein Turm greift den Läufer c5 an. Allerdings steht sein König im Schach durch den Turm auf h1, aber wohin soll er ziehen?*

Vielleicht hat sich der Weißspieler auch mit der richtige Fortsetzung 55. Kd2! Th2+ 56. Kc3 beschäftigt, die seine Gewinnchancen gewahrt hätte (55. Ke2 Th2+ mit Zugwiederholung), er glaubte aber wohl, er könne seinen König auf a2 verstecken und setzte mit 55. ...Kc2?? fort. Doch statt ihm mit 55. ...Th2+ 56. Kb1 Th1+ 57. Ka2 eine Freude zu machen, stellte Schwarz mit 55. ...Le3! die Doppeldrohung ...Tc1 matt und ...Lxg5



auf **0:1** Ein Mattbild zum Einprägen. Der Bc4 (der dem weißen König die Felder b3 und d3 nimmt) erzeugt zusammen mit dem Le3 und

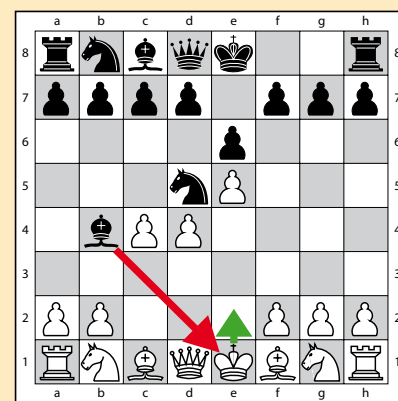


dem Th1 die Drohung ...Tc1 matt. Weiß kann sich zwar aus dem Mattbild herauswinden und Kc3 spielen, dann aber geht der Turm g5 verloren.

Doch nicht jedes Schachgebot ist gefährlich, manchmal wird sogar nur die eigene Stellung verschlimmbessert. Die Erkenntnis ist nicht neu, dass aber ein Schach im 4. Zug (!) einen umgehenden Verlust nach sich ziehen kann, dürfte rekordverdächtig sein:

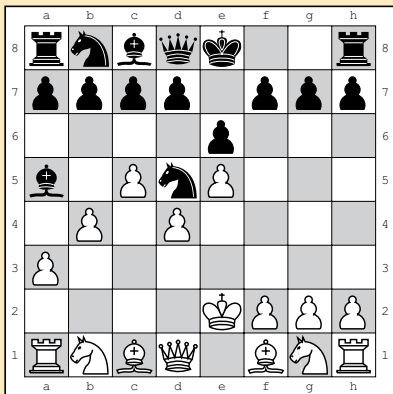
**Französisch C 01**  
**J. Schwerdtfeger – H-J. Hülsberg**  
**Düsseldorf 1997**

1. e4 e6 2. d4 Sf6 3. e5 Sd5 4. c4 Nun wäre Schwarz gut beraten gewesen, den Springer nach b6 zurückzuziehen. Er gab jedoch das Schach 4. ...Lb4+?



*Die offene Flanke verlockt zu einem Schachgebot auf b4. Doch Obacht, dem Läufer auf b4 kann auch der Rückzug abgeschnitten werden, wenn Weiß es schlau anstellt.*

Nun rechnete der Nachziehende sicherlich mit den nahe liegenden Zügen 5. Ld2 oder 5. Sbd2, jedoch offensichtlich nicht mit einem Zug des Königs 5. Ke2! der eine Figur gewinnt, entweder den Springer auf d5, oder den Läufer, so wie in der Partie: 5. ...Sb6 Oder 5. ...Se7 6. a3 La5 7. b4 Lb6 8. c5. 6. c5! Sd5 7. a3 La5 8. b4 mit Figurengewinn und 1:0 im 26. Zug.

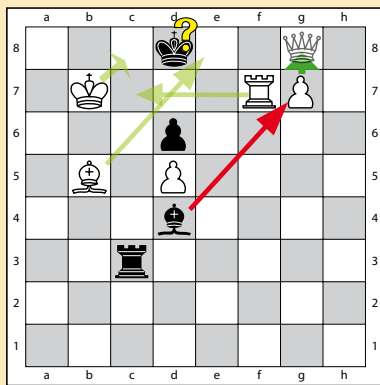


*Der König auf e2 mag hier etwas komisch stehen, der Zweck aber wurde erfüllt: der gegnerische Läufer muss ins Gras beißen.*

Jo Schwerdtfeger, dessen Name unseren Lesern im Zusammenhang mit einigen interessanten Endspielbeiträgen bekannt sein dürfte, war auf seinen Königszug nach e2 zu Recht stolz und schaute nach, ob diese Idee schon vorgekommen ist. In der Tat, es gibt nichts Neues unter der Sonne, der frühere Nationalspieler Jürgen Dueball spielte anno 1987 in Solingen genauso. Bei weiterer Datenbankrecherche stellte unser Leser überrascht fest, dass die Stellung nach 4. ...Lb4+ bereits in mindestens 11 anderen dokumentierten Partien vorkam, jedoch kein einziger der Anziehenden hatte die Idee 5. Ke2! „Zehnmal gab es 5. Ld2, einmal 5. Sd2. Auf diese Weise erreichte Schwarz immerhin noch vier Siege“, schreibt Schwerdtfeger.

Einer der Sprüche, die Schachspieler gerne von sich geben, lautet: „Wenn der Patzer ein Schach sieht, gibt er es auch!“, davon darf man sich aber ja nicht ins Bockshorn jagen lassen, denn ein Schach nicht zu geben, kann halt auch üble Konsequenzen nach sich ziehen. Also immer Augen auf!

Zu einem amüsanten Remisschluss führte nämlich in dem folgenden Partiefragment aus der Begegnung M. Tseitlin – D. Gerschkovich (Givataim 2006) ein nicht gegebenes Schach.



*Schwarz ist am Zug: Es droht die Bauernumwandlung auf g8 in eine Dame, verbunden mit einem Matt. Schwarz muss also seinen Läufer für den Bauern g7 geben.*

Da 1. ...Tg3 2. Tf8+ Ke7 3. g8D Txg8 4. Txg8 den Nachziehenden einen Turm kostet, spielte Schwarz 1. ...Lxg7 was gleichzeitig mit einer raffinierten Falle verbunden war. Weiß nahm den Läufer 2. Txg7?? und erlebte nach 2. ...Tc7+! 3. Txc7 sein blaues Wunder – **Patt!**

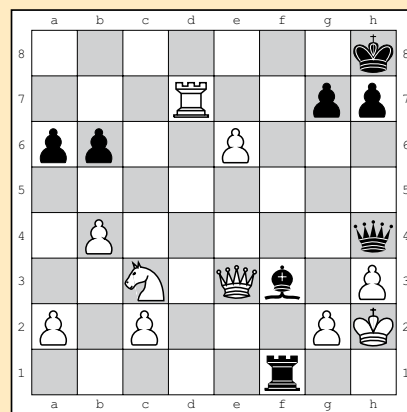
Weiß hätte gewinnen können, wenn er statt sofort 2. Txg7?? zunächst ein Schachgebot 2. Td7+ eingestreut und erst nach 2. ...Ke8 mit 3. Txg7 den Läufer geschlagen hätte.

Tatsächlich vorhandene Schachgebote müssen beachtet werden, latent drohende zwar nicht unbedingt, aber man tut gut daran, sie im Auge zu behalten. Hierzu ein „Unfall“, den wir in der Vorschau der letzten Ausgabe (Seite 50) angekündigt haben.

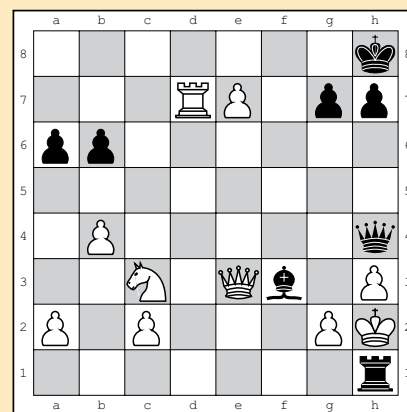
**Französisch C 11**  
**Zhai Mo – M. Fominych**  
**Moskau 2012**

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Sf6 4. e5 Sfd7 5. f4 c5 6. Sf3 Sc6 7. Le3 Le7 8. Dd2 b6 9. Lb5 Lb7 10. 0–0 a6 11. Ld3 0–0 12. Kh1 f6 13. exf6 Lxf6 14. Le2 cxd4 15. Sxd4 Sc5 16. Tad1 De7 17. Lg4 Sxd4 18. Lxd4 Lxd4 19. Dxd4 Dh4 20. h3 Tf6 21. b4 Sd7 22. De3 Kh8 23. Lxe6 Te8

24. f5 d4 25. Txd4 Texe6 26. Txd7 Tf8 27. fxe6 Txf1+ 28. Kh2 Lf3



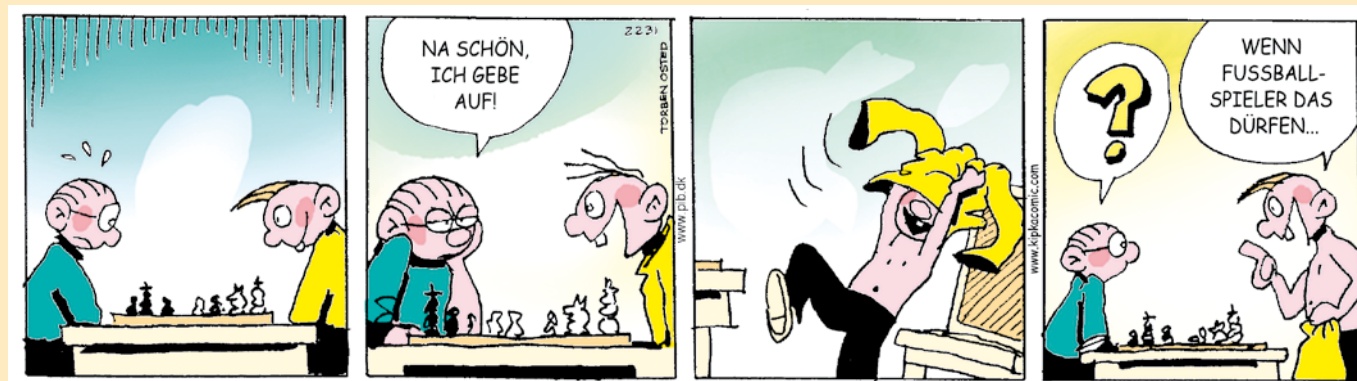
Keine Frage, dass Weiß auf Gewinn steht, doch nach dem nächsten Zug war es aus – Weiß verlor! Und zwar ohne Material einzustellen (und auch nicht durch Zeitverlust), sondern durch den verfrühten Vorstoß 29. e7?? wonach 29. ...Th1+! folgte **0:1**



*Der weiße König wird nach h1 gelenkt, damit nach 30. Ksh1 die Mattsetzung ...Dxh3+ 31. Kg1 Dxc2 folgen kann.*

Auch dieses Bild sollte man sich einprägen, es handelt sich um ein typisches Hinlenkungsoffer:

Hier hat Weiß eine klassische Vorsichtsmaßnahme vergessen, nämlich den Blick kurz übers Brett schweifen lassen: „kann der Gegner noch ein Schach bieten und wenn ja, ist dieses gefährlich?“



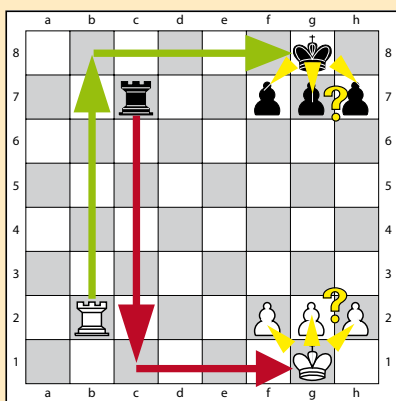


# Taktische Motive

## Das Grundreihenmatt

In dieser Serie untersucht SCHACH MAGAZIN 64 anhand von konkreten Beispielen Grundlagen der Eröffnung, des Mittelspiels und der Endspiellehre. Diese Folge ist einem taktischen Motiv gewidmet, dem Grundreihenmatt.

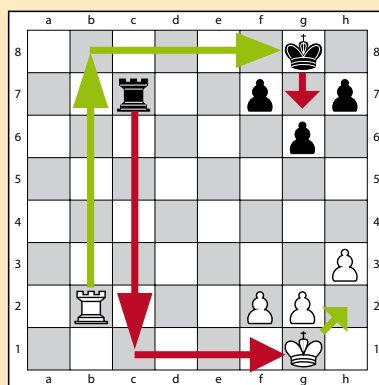
Als Grundreihe wird die erste und die achte Reihe auf dem Schachbrett bezeichnet. In der Grundstellung stehen auf den beiden Grundreihen alle Figuren mit Ausnahme der Bauern. In der Eröffnung ziehen die Bauern, machen den Weg frei für die Figuren, diese schwärmen aus, nehmen am Kampf teil, oft werden sie abgetauscht, und die Reihen lichten sich zusehends. Die Könige haben sich in der Regel durch eine frühe Rochade in Sicherheit gebracht, sie stehen nicht mehr im Zentrum, sondern irgendwo seitlich am Flügel, dabei sehr oft auf der Grundreihe. Dabei kommt es in verschiedenen Variationen zu Stellungen dieser Art.



*Die Grundreihe beider Seiten ist schwach, weil die Könige nach einem Schachgebot über keine Fluchtfelder verfügen.*

Die Voraussetzungen für ein Matt auf der Grundreihe werden in diesem Diagramm dargestellt. Weiß am Zug würde mit 1. Tb8 ein Schach bieten, das sich nicht abwehren lässt (allenfalls verzögern, 1. ...Tc8 2. Txc8 matt), Schwarz wiederum könnte, wenn er am Zuge wäre, seinerseits mit 1. ...Tc1 matt setzen.

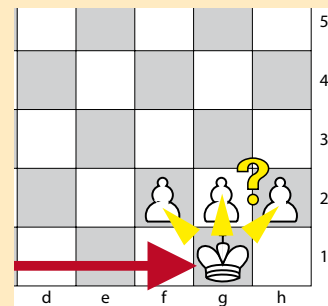
Mit dem Schachgebot wird der König gleichzeitig Matt gesetzt, da es weder eine Möglichkeit zur Flucht, noch zur sonstigen Abwehr der Bedrohung gibt. Wie man sieht, bringt das Eindringen der Schwerfiguren auf die erste bzw. achte Reihe (gemeint ist die gegnerische Grundreihe) sehr oft entscheidende Drohungen gegen den gegnerischen König.



*Hier haben die beiden Könige jeweils ein Fluchtfeld zur Verfügung, sie müssen sich vor einem Schachgebot auf der Grundreihe nicht fürchten.*

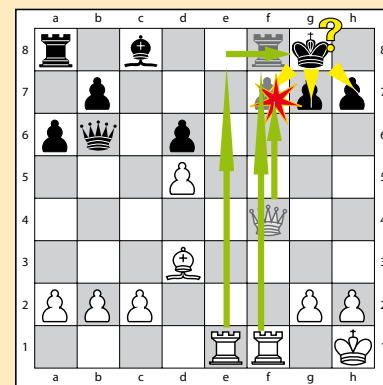
In der Stellung des zweiten Diagramms ist die Lage eine andere: beide Seiten haben vorgesorgt und beizeiten Fluchtfelder (h2 bzw. g7) geschaffen, wo sich die Könige nach einem eventuellen Schachgebot einfach verstecken können. Diese „Notausgänge“ sind für die Könige überlebenswichtig, wie für Lebewesen die Luft zum Atmen, deshalb hat sich für vorbereitende Züge wie h2-h3 oder ...g7-g6 der anschauliche Ausdruck ein „Luftloch machen“ eingebürgert.

Soweit die Grundbegriffe und vereinfachte schematische Darstellungen des hier behandelten Themas. In der Praxis wird das Brett mit mehr Bauern und Figuren „bevölkert“ sein, dennoch kann das Motiv der schwachen Grundreihe vorkommen und mit Hilfe von geschickten Zügen ausgenutzt werden.



**Sizilianisch B 48**  
G. Tringov – E. Bogdanov  
Bulgarische Meisterschaft 1963

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 e6
5. Sc3 Dc7 6. Le3 a6 7. Ld3 Sf6 8. 0-0 Ld6
9. Sxc6 Dxc6 10. f4 Lc5 11. Lxc5 Dxc5+
12. Kh1 d6 13. Df3 0-0 14. Tae1 e5
15. Sd5 Sxd5 16. exd5 exf4 17. Dxf4 Db6?



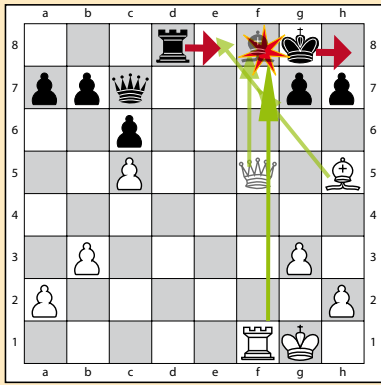
*Hier fehlt dem Schwarzen das nötige Luftloch, er hätte statt 17. ...Db6? besser 17. ...g6 spielen sollen.*

Wäre da nicht der Turm auf f8, so läge die Idee, mit Te8 matt zu setzen, direkt auf der Hand. Doch der Turm steht nun einmal da, es wäre schön, ihn irgendwie „wegzukriegen“. Mit gutem Zureden wird's nicht klappen, eher schon mit 18. Dxf7+! und Schwarz gab auf, nachdem der Turm wiedergenommen hat, 18. ...Txf7, folgt 19. Te8+ Tf8 20. Txf8 matt (oder 20. Txf8 matt).

1:0

**Katalanisch E 01**  
R. Réti – E. Bogoljubow  
New York 1924

1. Sf3 d5 2. c4 e6 3. g3 Sf6 4. Lg2 Ld6
5. 0-0 0-0 6. b3 Te8 7. Lb2 Sbd7 8. d4
- c6 9. Sbd2 Se4 10. Sxe4 dxe4 11. Se5
- f5 12. f3 exf3 13. Lxf3 Dc7 14. Sxd7
- Lxd7 15. e4 e5 16. c5 Lf8 17. Dc2 exd4
18. exf5 Tad8 19. Lh5 Te5 20. Lxd4
- Txf5 21. Txf5 Lxf5 22. Dxf5 Txd4
23. Tf1 Td8



Stünde der schwarze König auf h8, würde Dxf8+ zum Matt führen. Er steht aber auf g8. Für Weiß stellt sich somit die Frage, wie kann ich den Zusammenhalt der schwarzen Figuren auf der Grundreihe noch weiter lockern und dann entscheidend eindringen?

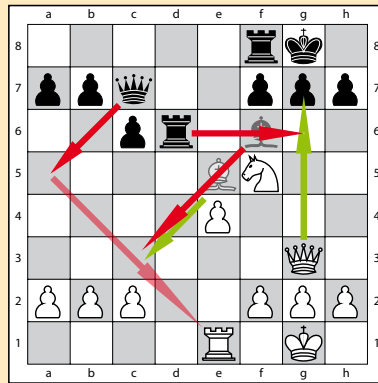
24. Lf7+ liegt auf der Hand, ebenso wie die Antwort 24. ...Kh8 Eine erzwungene Vertreibung des schwarzen Königs in die Ecke. Nun ist das eben noch mögliche Fluchtfeld f7 dem König genommen und das wichtige Feld f8 noch weiter geschwächt. 25. Le8! und Schwarz gab auf, denn in jedem Fall dringen die weißen Schwerfiguren entscheidend auf der Grundreihe ein, entweder nach 25. ...Txe8 26. Dxf8+, oder nach 25. ...Lxc5 26. Df8+! Lxf8 27. Txf8 matt 1:0

### Spanisch C 66

J. R. Capablanca – M. Fonoroff  
Freie Partie, New York 1918

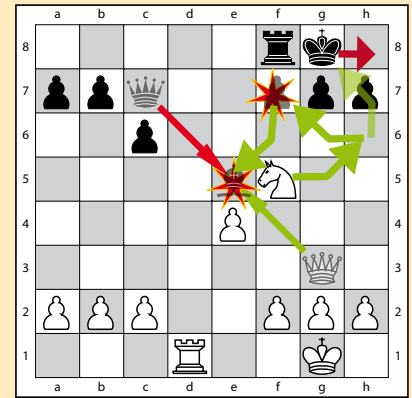
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Sf6 4. 0–0 d6 5. d4 Ld7 6. Sc3 Le7 7. Te1 exd4 8. Sxd4 Sxd4 9. Dxd4 Lxb5 10. Sxb5 0–0 11. Dc3 c6 12. Sd4 Sd7 13. Sf5 Lf6 14. Dg3 Se5 15. Lf4 Dc7 16. Tad1 Tad8 17. Txd6 Txd6 18. Lxe5 Schwarz hätte hier 18. ...Da5! spielen und den Turm e1 angreifen müssen. Da außerdem der Läufer auf e5 hängt, wäre die weitere Folge erzwungen gewesen: 19. Lc3 Lxc3 20. bxc3. Wegen der Doppeldrohung Dxg7 matt

und Sxd6 ist die Antwort 20. ...Tg6 erzwungen, und nach den weiteren Zügen 21. Se7+ Kh8 22. Sxg6+ hxg6 23. Dd6 Kg8 24. Db4 wäre eine Stellung mit verteilten Chancen entstanden.



Mit ...Da5 und Angriff auf den Turm e1 hätte Schwarz den nun folgenden Verwicklungen ausweichen können.

Doch Schwarz versuchte zu tricksen mit 18. ...Td1? Das ist zwar gut gemeint, 19. Lxc7?? scheitert ja an ...Txe1 matt, aber nach 19. Txd1 Lxe5 bekommt Schwarz Probleme mit der Grundreihe: Natürlich kann Weiß die angegriffene Dame g3 einfach wegziehen, aber der spätere Weltmeister stellte in etwa folgende Überlegung auf: Wären da nicht die Figuren auf c7 und f8 (die beide das Feld d8 decken), so könnte Td8+ mit Matt geschehen. Es gilt also, die beiden Figuren abzulenken. Und so kam es auch, in einer besonders gefälligen Form:



Hier gilt es genau hinzusehen. Übereifer schadet nur, oft ist ein Zwischenzug hilfreich

20. Sh6+ Kh8 Jetzt sind König und Turm getrennt, es bieten sich Motive für Springer-gabeln und Mattdrohungen auf der Grundreihe an. Aber Vorsicht, es ist nicht egal, wo was unternommen wird. Dem (falschen) Zug 21. Sxf7? liegt die Überlegung zugrunde, dass Weiß nach 21...Txf7? 22. Dxe5! Dxe5 23. Td8+ die Schwächung der schwarzen Grundreihe ausbeuten kann. Aber Schwarz spielt nach 21. Sxf7+ besser 21...Dxf7!, und falls dann 22. Dxe5 folgt, so wird Weiß mit 22...Dxf2+ 23. Kh1 Df1+! auf seiner geschwächten Grundreihe matt gesetzt.

In der Partie geschah viel besser 21. Dxe5! Dxe5 22. Sxf7+! Der Turm darf den Springer nicht schlagen, da käme das angestrebte Td8+ und Matt, also muss Schwarz 22. ...Kg8 antworten und hat nach 23. Sxe5 viel Material verloren, also 1:0

### Glossar

Grundreihe	die erste bzw. die achte Reihe auf dem Schachbrett.
Grundreihenmatt	ein Mattbild, das dadurch gekennzeichnet ist, dass der König auf der Grundreihe von einer einzigen gegnerischen Schwerfigur matt gesetzt wird. Dies ist möglich, wenn dem König kein Luftloch zur Verfügung steht.
Fluchtfeld	Feld, auf das sich eine angegriffene Figur retten kann. Ein bekanntes Beispiel eines Fluchtfelds für den König ist das Luftloch, mit dem ein Grundreihenmatt verhindert werden soll.
Luftloch	ein Fluchtfeld für den König auf der zweiten bzw. siebten Reihe nach vollzogener Rochade. Geschaffen wird das Luftloch durch das Vorziehen eines Bauern unmittelbar vor dem König oder auf einer benachbarten Linie. Mit dem Luftloch wird die Gefahr des Grundreihenmatts gebannt.

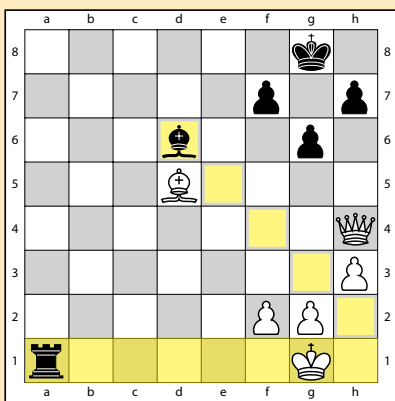


# Taktische Motive

## Das erstickte Matt

Jeder Schachspieler weiß, was ein Matt ist, aber nicht unbedingt jedermann ist die Herkunft des Wortes bekannt. Matt ist ein altpersisches Wort für „hilflos“, erst später im Arabischen gleichbedeutend mit „tot“. Schachtechnisch bedeutet Matt den Zustand eines Königs, der vor einem Angriff in Gestalt eines Schachgebots in keiner Weise mehr in Sicherheit gebracht werden kann.

In den meisten Mattstellungen gibt es um den König herum jede Menge Felder, die allerdings von diesem nicht betreten werden können, wie das Beispiel 1 zeigt:

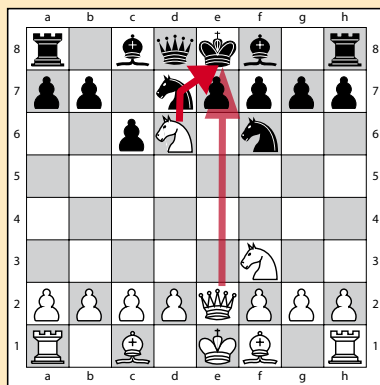


Ein typisches Beispiel von Mattsetzung in einer „luftigen“ Stellung.

Ein Nichtschachspieler würde die fünf Felder d1 bis f1 sowie das Feld h2 als „leer“ empfinden. Dort stehen in der Tat keine Figuren, aber alle dieser Felder werden von den gegnerischen Figuren kontrolliert. Das Schachgebot des Turms a1 kann nicht aufgehoben werden, also wurde der weiße König matt gesetzt.

Es gibt eine Sonderform der Mattsetzung, das sogenannte erstickte Matt. Per Definition (Standardwerk „Meyers Schachlexikon“) ist dies „ein Partiestschluss, bei dem ein einzelner Springer den König matt setzt, dem eigene Figuren die Fluchtfelder versperren“.

Wie ist es nur zur folgenden Diagrammstellung gekommen? Eine Partie zwischen Paul Keres (der Beste war seinerzeit einer der besten Spieler der Welt) und Dr. Arlamowski, gespielt in Polen 1950, wurde wie folgt eröffnet: 1. e4 c6 2. Sc3 d5 3. Sf3 dxe4

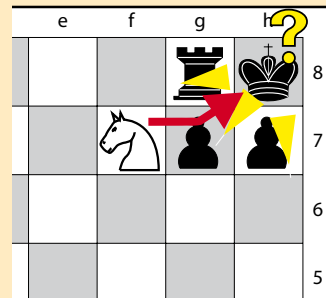


Alle Felder um den schwarzen König sind durch eigene Figuren verstellt, dem König fehlt „die Luft zum Atmen“, so ist der bildhafte Ausdruck vom „erstickten“ Matt entstanden.

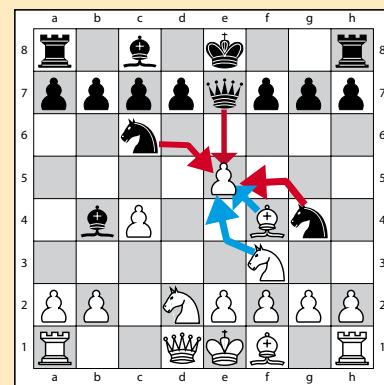
4. Sxe4 Sf6 Diese Eröffnung wurde schon öfter gespielt, Weiß schlug meist den Springer auf f6, Se4xf6, oder zog den Se4 nach g3 zurück, worauf die Schwarzspieler mit 5. ...Sbd7 fortfuhren. Nun kam Keres auf die Idee, den Springer e4 weder wegzuziehen, noch ihn abzutauschen, sondern ihn mit 5. De2 zu decken, wobei sich der alte Taktik-Fuchs etwas gedacht hat. Aus der Sicht von Schwarz war nun das nahe liegende Schlagen auf e4 angebracht, doch der Nachziehende setzte automatisch die Figurenentwicklung fort, wozu im Allgemeinen anzuraten ist, jedoch sollte man dabei immer die Augen offen lassen. Der Nachziehende tat das nicht, zog 5. ...Sbd7? worauf Keres seinen Springer nach d6 stellte: 6. Sd6 matt

Es wird überliefert, dass sich damals alle Anwesenden amüsierten, nur der Führer der schwarzen Steine nicht. Wie auch immer, die kürzeste entschiedene Partie, die je bei einem internationalen Turnier gespielt wurde, machte ihre Runde durch Schachpresse rund um die Welt.

Zu diesem Mattbild gibt es ein Pendant aus einer anderen Eröffnung, dem sogenannten Budapester Gambit: 1. d4 Sf6

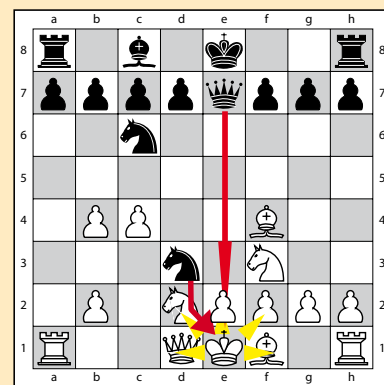


2. c4 e5 In dieser Eröffnung opfert Schwarz vorübergehend einen Bauern, den er sich schnell zurückholt: 3. dxe5 Sg4 4. Sf3 Sc6 5. Lf4 Lb4+ 6. Sbd2 De7



Jetzt ist der Bauer e5 schon dreimal angegriffen und wird von Schwarz abgeholt. Das ist auch nicht weiter schlimm, schließlich hat Weiß einen Bauern mehr, nur muss er nach dem Zug 7. a3 Sgxe5 aufpassen und mit 8. Sxe5 Sxe5 9. e3 dem weißen König Luft verschaffen.

In einer 1957 gespielten Partie Woods-Ursillo passte Weiß nicht auf, freute sich über die Beute auf b4, nahm den Läufer 8. axb4?? und wurde mit 8. ...Sd3 matt mattgesetzt.

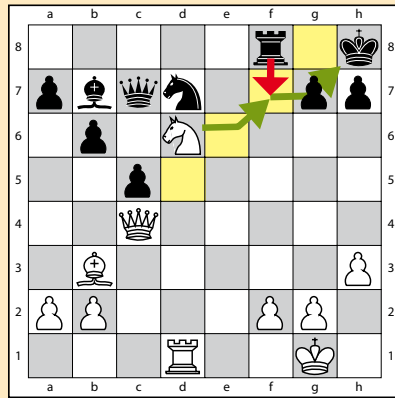


Zwei Faktoren ermöglichen hier das erstickte Matt: die fehlende „Luft“ um den weißen König und die Fesselung auf der e-Linie; wäre da nicht die Dame e7, könnte Weiß ja exd3 spielen.



Wenn auch die Stellung etwas anders ist als in der Partie von Keres, das Motiv bleibt das gleiche.

Diese Beispiele haben eines gemeinsam: die eine Seite drohte auf einfache Weise (einzügig) die Mattsetzung und die andere Seite schenkte der Drohung nicht genug Beachtung. Nun gibt es in der Spielpraxis Formen vom erstickten Matt, die zwingend sind und sogar unter Figurenopfern herbeigeführt werden. Diese Kombinationen werden – wenn man sie zum ersten Mal gesehen hat – oft als großartig empfunden. Der Autor kann sich noch gut an seine erste Mattsetzung mit ersticktem Matt erinnern (damals noch als Opfer); die Kombination versetzte mich ins Staunen. Doch der Reihe nach. Zunächst das Motiv:



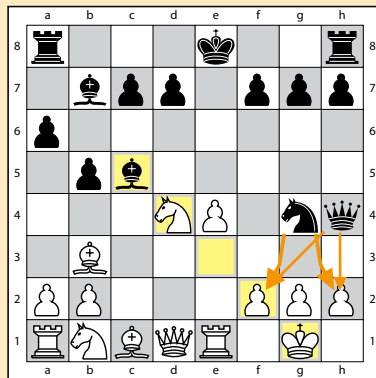
*Um die Idealstellung zu erreichen, muss das Feld g8 von einer schwarzen Figur besetzt werden und das Feld f7 muss freizugänglich sein für den weißen Springer.*

Hier ist das Feld g8 frei und der Turm f8 verhindert Sf7 matt. Da muss man eben etwas nachhelfen: **1. Dg8+!** Lenkt den Turm nach g8, damit der schwarze König keine Bewegungsmöglichkeit mehr hat und der Turm nicht mehr das Feld f7 kontrolliert. **1. ...Txg8 2. Sf7 matt.**

Manchmal können sogar zwei Figuren die eindringende Dame schlagen, aber der Springer macht alles klar.

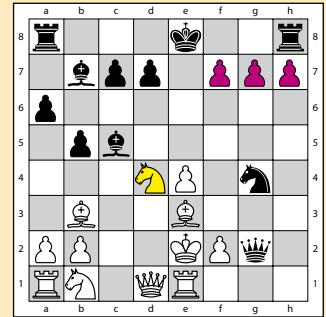
**Spanisch C 78**  
R. Kampmann – O. Borik  
Mannschaftskampf, Bramsche 1970

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6
5. 0–0 b5 6. Lb3 Lb7 7. Te1 Lc5 8. c3 Sg4
9. d4 exd4 10. cxd4 Sxd4 11. Sxd4 Dh4

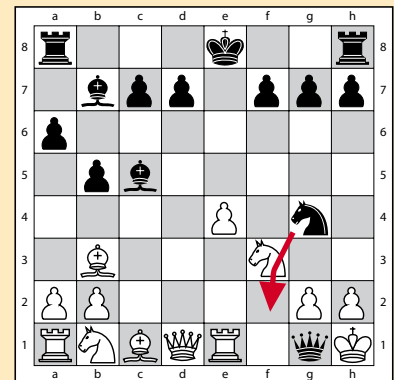


Das Figurenopfer von Schwarz geht in Ordnung, Dame und Springer haben sich drohend vor dem gegnerischen König aufgebaut: die Bauern f2 und h2 hängen. Weiß hätte nun mit dem vorsichtigen Zug 12. Le3, was den Bauern f2 deckt, noch mitmischen können. Nach ein paar Schachgeboten: 12. ...Dxh2+ 13. Kf1 Dh1+ 14. Ke2 Dxd2 ist der Ausgang der Partie offen – Schwarz hat eine Figur weniger, dafür aber drei Bauern mehr.

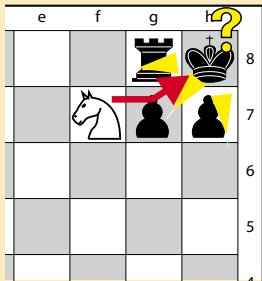
Analyse-Diagramm



Zurück zum vorletzten Diagramm: Weiß fürchtete jedoch mehr den Einschlag auf h2, und verhinderte diesen mit **12. Sf3?** Überlegen Sie, wie das Idealbild aussieht und wie man es aus dieser Position erreichen kann: **12. ...Dxf2+ 13. Kh1 Dg1+!**

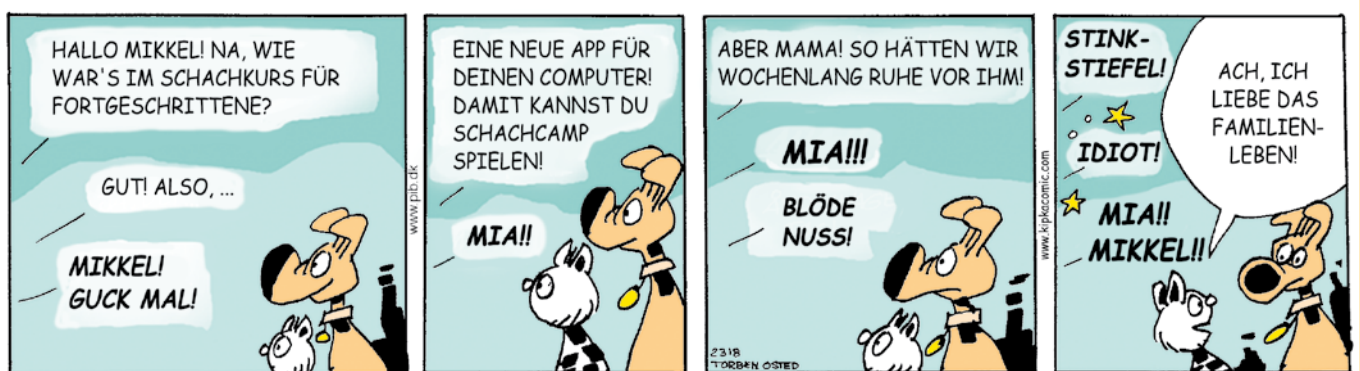
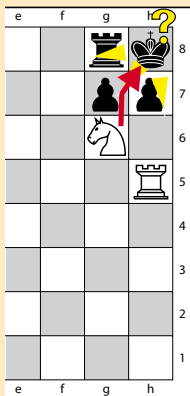


Ganz gleich, wie Weiß auf g1 schlägt, ob mit dem Turm, 14. Txg1, oder mit dem Springer, 14. Sxg1, es folgt immer 14. ...Sf2 matt. **0:1**



*Der schwarze König hat keine freien Felder; der Schach bietende Springer auf f7 setzt zugleich Matt.*

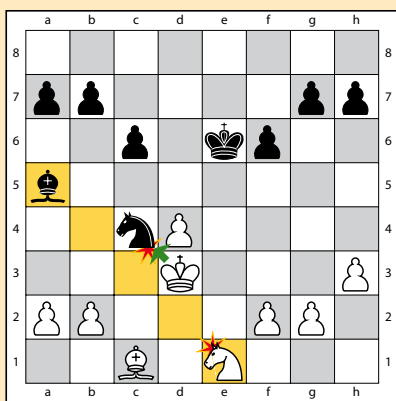
*Eine Variation des Themas: der Springer g6 bietet Schach, der Bauer h7 ist vom Turm h5 gefesselt, kann den Springer also nicht schlagen, der König kann nicht weichen – ein ersticktes Matt.*



# Taktische Motive

## Besondere Formen des Hineinziehungsoffers – Das geniale Réti-Motiv

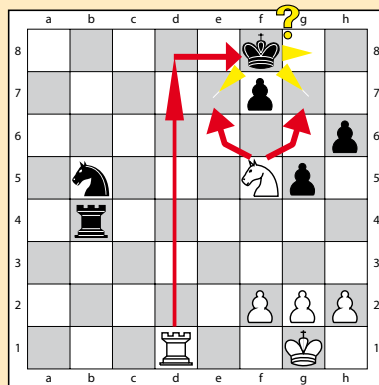
Hinlenkung ist ein Kombinationsmotiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht an einen bestimmten Ort genötigt wird. Wird dabei Material geopfert, so spricht man von einem Hinlenkungsoffer. Wie dieses in der Praxis funktioniert, wird anhand des folgenden Beispiels demonstriert, es stammt aus einer Partie zwischen Emanuel Lasker und Max Euwe, gespielt in Nottingham 1936. Weiß ist am Zug



*Die beiden Springer sind angegriffen. Schlägt Weiß den Sc4, hält sich Schwarz an dem Se1 schadlos. Mit einem Hinlenkungsoffer wird die Stellung so verändert, dass sich die angegriffene Figur e1 rettet.*

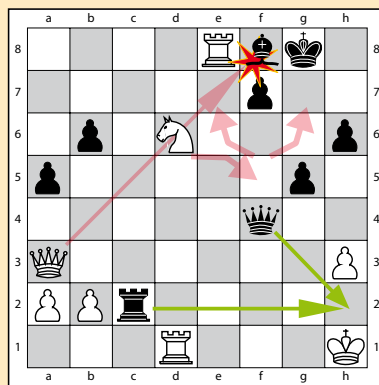
Mit **24. b4!** lockte Lasker den Läufer auf ein Feld, auf dem er im nächsten Zug attackiert werden kann: **24. ...Lxb4** **25. Sc2** Dieser Springer entzieht sich dem Zugriff des Läufers, greift dabei selbst den Läufer an, und der Springer c4 steht weiterhin ein. Schwarz verliert unweigerlich eine Figur. Weiß gewann nach den weiteren Zügen **25. ...Ld2** **26. Lxd2 Sb2+** **27. Ke2 Kd5** **28. Lc1 Sc4** **29. Kd3 Sb6** **30. Se3+ Ke6** **31. Sc4 Sc8** **32. Sa5 Sd6** **33. Lf4** **1:0**

Handelt es sich bei der hingelenkten Figur um den gegnerischen König, der aus einer geschützten Stellung ins Freie gezwungen wird, spricht man oft auch von einer Hineinziehung bzw. einem Hineinziehungsoffer. Auch hierzu folgt gleich ein Beispiel, zunächst sei jedoch das Motiv in einer einfachen Form gezeigt.



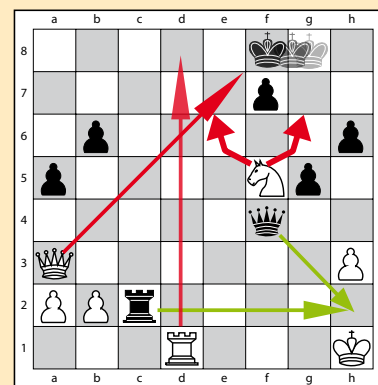
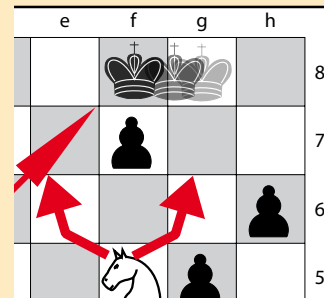
*Weiß droht einzigig Matt – doch wie schaffte es Weiß, den König in eine solch prekäre Lage zu bringen?*

Weiß am Zug würde einfach mit **Td8+** matt setzen. Dies ist natürlich extrem einfach, doch zugleich der Grundgedanke, auf dem eine raffiniertere Kombination fußt (siehe nächstes Diagramm).



**M. Vidmar – M. Euwe**  
**Karlsbad 1929**  
**Weiß am Zug**

Beide Könige stehen unter Beschuss. Schwarz droht ein einzigiges Matt durch ...Dh2, aber Weiß ist am Zug, und er darf sich keine leisen Züge, keine Zwischenzüge leisten. Wir wissen, welche Stellung dem Anziehenden vorschwebt: Der König soll nach f8 gezwungen werden, der Springer die beiden möglichen Fluchtfelder e7 und g7 kontrollieren: **35. Txf8+! Kxf8** **36. Sf5+** und Schwarz gab auf, da er hier die Pointe bereits erkannte: **36. ...Kg8**



*Dies ist fast schon die Stellung des Diagramms Nr. 2, nur steht der König noch nicht auf f8. Das muss geändert werden.*

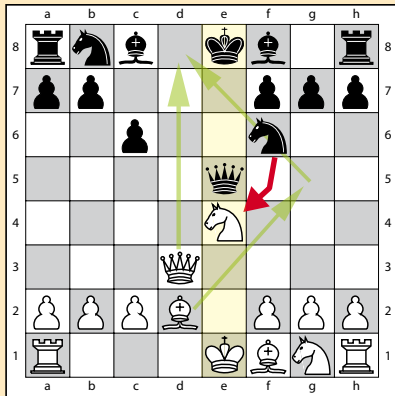
**37. Df8+! Kxf8** **37. ...Kh7** **38. Dg7** matt  
**38. Td8** matt – so wie im Beispiel Nr. 2

Eine besonders schöne Form des Hineinziehungsoffers sehen wir im nächsten Beispiel. Die Partie machte anno 1910 ihre Runde um die Welt, denn der geniale Einfall des Weißspielers (der später, in den 20er Jahren, zu den stärksten Schachspielern weltweit zählte) begeisterte:

**Caro-Kann B 15**  
**Richard Réti – Saviely Tartakower**  
**Wien 1910**

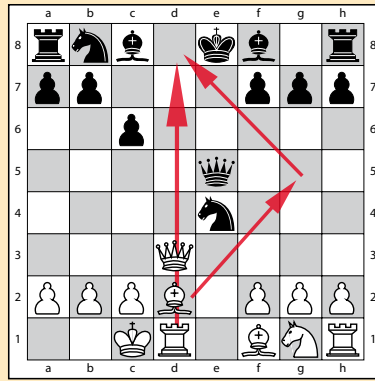
**1. e4 c6** Dies ist die sogenannte Caro-Kann-Verteidigung, in der Schwarz ...d5 folgen lässt, damit einen Fuß ins Zentrum stellt und dabei dem Damenläufer c8 freie Sicht verschafft. Diese Eröffnung war damals in Ordnung und sie ist es heute noch; die Katastrophe in der vorliegenden Partie hat andere Ursachen als die Eröffnung. **2. d4 d5** **3. Sc3 dxe4** **4. Sxe4 Sf6** Schwarz hat nichts gegen den Springerabtausch auf f6 einzuwenden, nach z. B. **5. Sxf6+ exf6** öffnet sich die Diagonale für den Läufer f8. Wenn Weiß nicht tauschen will, so muss er entweder mit dem Springer weichen oder ihn decken. Die Überdeckung mit dem Läufer, **5. Ld3**, ist fraglich, Schwarz kann einfach den Bauern d4 schlagen, und so spielte Weiß **5. Dd3**

Schwarz hat hier mehrere Möglichkeiten, er kann sich beispielsweise mit 5. ...Sbd7 weiterentwickeln oder auf e4 schlagen und nach 5. ...Sxe4 6. Dxe4 Sd7 mit dem Zug 7. ...Sf6 die Dame wieder vertreiben. Gewarnt sei nur vor der Läuferentwicklung nach f5, danach schlägt Weiß auf f6 mit Schach und gewinnt mit Dxf5 ebendiesen Läufer. In der Partie geschah 5. ...e5?! 6. dxe5 Da5+ 7. Ld2 Dxe5



*Der Springer e4 ist gefesselt, und er ist zweimal angegriffen, aber nur einmal gedeckt. Doch auch die Stellung der schwarzen Dame in Front ihres Königs hat ihre Tücken..., aber es gibt noch weitere Schwachpunkte.*

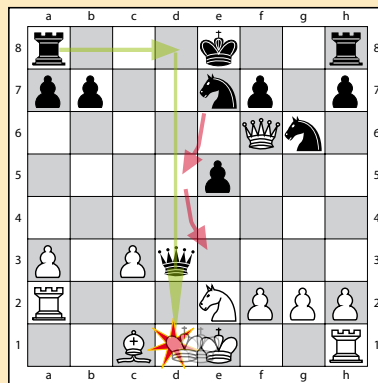
Es ist schon originell, wie sich Schwarz des e-Bauern entledigt hat, gleichzeitig stellte er die Drohung ...Dxe4 auf. Nun scheint 8. f3 erzwungen, doch der geniale Réti entdeckte eine Kombination, die in vielen Partien nachgeahmt wurde. 8. 0–0–0 Schwarz kann nicht gut mit der Dame schlagen, nach 8. ...Dxe4 9. Te1 wäre seine Dame verloren. Das hatte Schwarz gesehen, und schlug deshalb mit dem Springer zurück. 8. ...Sxe4? (siehe nächstes Diagramm) Wie überliefert wird, hatte Tartakower nun nur mit 9. Te1 gerechnet und wollte darauf 9. ...Lf5 10. f3 Lg6 11. fxe4 Sd7 12. Sf3 De6 spielen, was in der Tat gar nicht übel ist für Schwarz, der seine Figurenentwicklung vorangetrieben hat und nun ...Dxa2 droht.



*Dieses Kombinationsmotiv funktioniert natürlich nicht nur mit dem Springer und einer Schwerfigur, auch Turm und Läufer sind potent genug: Stünde der schwarze König auf d8, so befände er sich praktisch in der Schusslinie des Turms d1. Wie sieht die anzustrebende Stellung aus?*

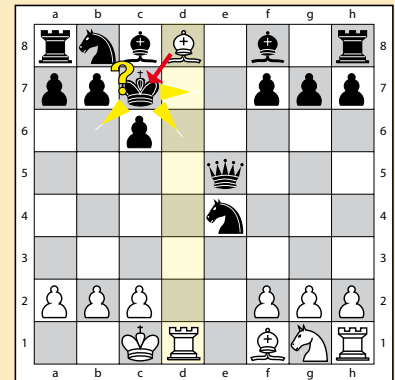
Alles gut und schön, aber so muss das Spiel nicht laufen. Bitte um etwas Trommelwirbel, eine der berühmtesten Standardkombinationen wird präsentiert: 9. Dd8+!! Was für ein Zug! Die Dame zieht auf ein

### Und hier noch mal aus schwarzer Sicht:



A. Tschistjakow – A. Kogan  
Moskau 1933  
Schwarz am Zug

ungedecktes Feld und opfert sich. Aber dieses Hineinziehungsoffer führt zum Matt. 9. ...Kxd8 10. Lg5++ Sowohl der Turm d1, als der Läufer g5 bieten Schach. Während auf ein normales Schachgebot unterschiedlich reagiert werden kann, unter Umständen durch das Schlagen der Schach bietenden Figur, gibt es gegen das Doppelschach keine Verteidigung, allein ein Königszug ist möglich. Doch wohin? Auf 10. ...Ke8 folgt 11. Td8 matt, und auf 10. ...Kc7 wie in der Partie, folgt 11. Ld8 matt



Das Réti-Motiv funktioniert auch mit umgekehrten Farben und unter Beteiligung einer anderen Figur. Seine Partie wurde sogar bei Amateurtournieren exakt kopiert, öfter jedoch diente das nunmehr „öffentlich gemachte“ Motiv, um in ähnlichen Stellungen dem gegnerischen König zu Leibe zu rücken, sehen Sie selbst:

Es geschah 17. ...Sd5 wonach die weiße Dame nach g5 hätte fliehen müssen, um sich bei Bedarf nach d2 zurückzuziehen. Danach wäre der Ausgang der Partie noch offen gewesen. Doch Weiß erkannte die Absicht nicht, zog 18. Dd6 Td8 19. Dc5 und Schwarz variierte Rétis Motiv: diesmal bringen nicht Turm und Läufer die Entscheidung, sondern Turm und Springer. 19. ...Dd1+!! 20. Kxd1 Se3+ Doppelschach, mit dem zugleich das Fluchtfeld c2 versperrt wird. 21. Ke1 Td1 matt 0:1



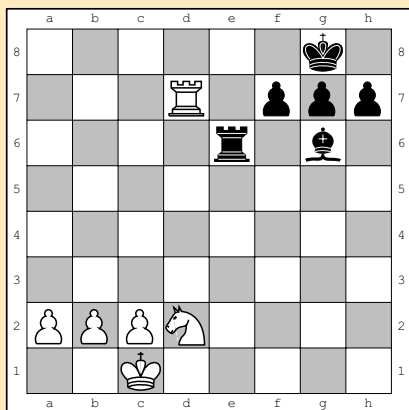


# Taktische Motive

## Variationen des Matts auf der Grundreihe

Diese Folge ist als eine Ergänzung zum Teil 27 (siehe Augustausgabe 2012) dieser Trainingsserie gedacht. Die Thematik ist dieselbe, sie wird nur um weitere Musterbeispiele ergänzt.

Das Eindringen der Schwerfiguren auf die erste bzw. achte Reihe (auch Grundreihe genannt) bringt sehr oft entscheidende Drohungen gegen den gegnerischen König. Obwohl allgemein die Regel zutreffend ist, dass jeder Zug der vor dem rochierten König stehenden Bauern die Rochadestellung schwächt und deshalb diese Bauern in der Grundstellung ausharren sollen, verhindern bei Angriffen auf der Grundreihe gerade die eigenen Bauern ein Entkommen des Königs. Ein Schachgebot auf der Grundreihe kann ohne „Luftloch“ (ein Fluchtfeld für den König auf der zweiten bzw. der siebten Reihe, erzeugt durch einen Bauernzug) leicht zum Matt führen, wie in der ersten Stellung zu sehen ist: Schwarz am Zug würde mit ...Te1 mattsetzen, Weiß am Zug kommt ihm zuvor und gewinnt mit dem Turmschach auf d8.



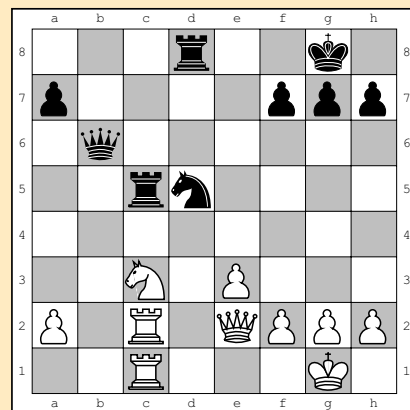
Die schematischen Formen des (bevorstehenden) Matts auf der Grundreihe gibt das Diagramm wieder. Die Grundreihe beider Seiten ist ungeschützt, nun kommt es darauf an, wer am Zug ist.

Während die Aufgabe des Angreifers leicht zu erklären ist – er muss offene Linien für die Schwerfiguren bzw. Diagonalen für die Dame nutzen, um erfolgreich auf der Grundreihe einzudringen, und Vertei-

gungsfiguren beseitigen – steht der Verteidiger vor mehreren Fragen: Darf er einen Rochadebauern ziehen, um ein Luftloch zu schaffen, oder schwächt dieses „Ventil“ die eigene Stellung? Darf er mit relativ passiven Figuren den gegnerischen Einbruch verhindern oder soll er seine Schwerfiguren, zumindest teilweise, völlig in der eigenen Stellung zurückhalten? Einige Beispiele sollen in diesem Artikel die richtige Führung des Angriffs erläutern. Zunächst eine fast 100 Jahre alte Partie, das Motiv ist aber immergrün.

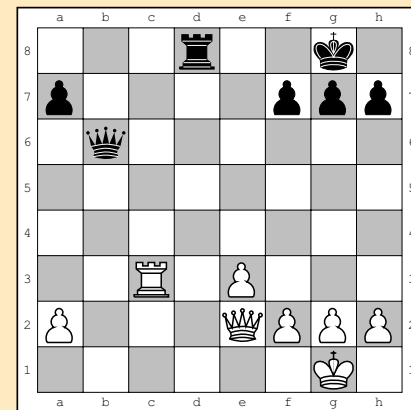
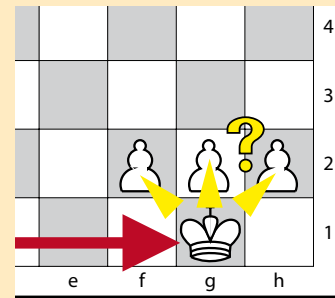
### Damengambit D 63 O. Bernstein – J. R. Capablanca St. Petersburg 1914

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. Sf3 Le7 5. Lg5 0–0 6. e3 Sbd7 7. Tc1 b6 8. cxd5 exd5 9. Da4 Lb7 10. La6 Lxa6 11. Dxa6 c5 12. Lxf6 Sxf6 13. dxc5 bxc5 14. 0–0 Db6 15. De2 c4 16. Tfd1 Tfd8 17. Sd4 Lb4 18. b3 Tac8 19. bxc4 dxc4 20. Tc2 Lxc3 21. Txc3 Sd5 22. Tc2 c3 23. Tdc1 Tc5 24. Sb3 Tc6 25. Sd4 Tc7 26. Sb5 Tc5 27. Sxc3



In beiden Rochadestellungen fehlt das Luftloch. Für Schwarz ist dies unerheblich, da an ein Eindringen der weißen Figuren auf die achte Reihe nicht zu denken ist.

Weiß hätte im letzten Zug nicht mit Sxc3 einen schwarzen Bauern schlagen dürfen. Nach den weiteren Zügen 27. ...Sxc3 28. Txc3 Txc3 29. Txc3 verschwand unter anderem einer der Verteidiger der

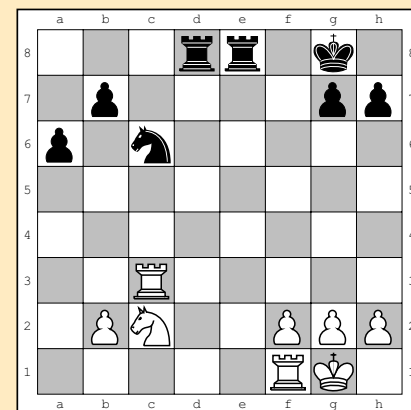


Nun ist bewacht nur noch die Dame die Pforte zur Grundreihe, und diese „Wachmannschaft“ ist entschieden zu klein. Wird die Dame auch noch abgelenkt, wird die Schwäche der Grundreihe entscheiden.

Grundreihe, der weiße Turm, von c1. 19. ...Db2!! 0:1

Weiß kann nicht gleichzeitig seine schwache Grundreihe verteidigen und die überlasteten Figuren decken. Nach dem sofortigen Schlagen der Dame auf b2 folgt einfach ...Td1 matt, und im Falle von 20. De1 gewinnt 20. ...Dxc3! einen Turm, da 21. Dxc1 Td1+ erneut zum Matt führt.

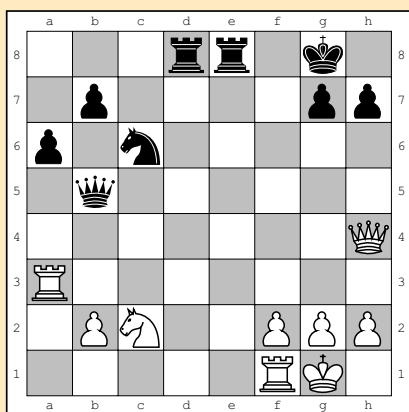
Das nächste Motiv wird sozusagen in zwei Stufen gezeigt. Schaut man sich die folgende Stellung an, so entdeckt man nichts Verdächtiges.



Da auf f7 kein Bauer steht, hat Schwarz auch keine Probleme mit der Grundreihe.

Weiß hat zwar in seiner Königsstellung kein Luftloch, aber es ist kein Weg zu sehen, daraus Kapital zu schlagen. Es ist zwar etwas unangenehm, wenn der schwarze Turm auf d2 erscheint, aber mit dem Bauernzug nach b3 hält sich Weiß einigermaßen. Kurzum: hier ist für Schwarz nicht viel zu holen.

Bei einer beinahe identischen Stellung, jedoch mit der Zugabe jeweils einer Figur, kann sich viel verändern. Das nächste Beispiel stammt aus einer tatsächlich gespielten Partie. Der lieben Ordnung halber sei darauf hingewiesen, dass die Stellung des Turms hier a3 da c3 vernachlässigbar ist, das Motiv funktioniert in beiden Versionen:



**A. Pugatschow – J. Schulman  
Karaganda 1994  
Schwarz am Zug**

Die gleiche Stellung wie zuvor, nur sind zusätzlich Damen auf dem Brett. Die weiße Dame leistet auf h4 nicht viel, sie wirkt nur in Richtung h7 und d8, wo offensichtlich nichts zu holen ist, dafür hat aber die schwarze Dame ein schönes Ziel: **25. ...Dxf1+!** **0:1**

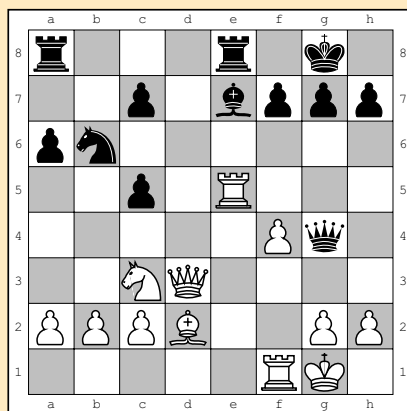
Unter Opfer wird der Verteidiger der Grundreihe beseitigt, so dass nach 26. Kxf1 einfach ...Td1+ 27. Se1 Txe1 matt folgt.

Einen klassischen Fehler bzw. dessen Ausnutzung zeigt das nächste Beispiel. Schwarz hatte in der Partie keine Probleme mit der Grundreihe, er hat sich mit einem unvorsichtigen Zug diese selbst eingebrockt.

**Spanisch C 79  
I. Kashdan – S. Factor  
Chicago 1926**

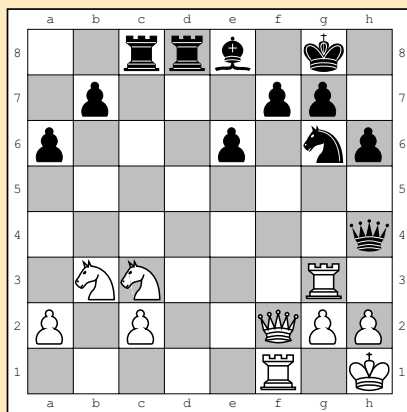
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6  
5. 0-0 d6 6. Lxc6+ bxc6 7. d4 exd4

8. Sxd4 Ld7 9. Df3 c5 10. Sf5 Lxf5  
11. Dxf5 Dd7 12. Df3 Dg4 13. Dd3 Le7  
14. Sc3 0-0 15. Ld2 Tfe8 16. Tae1 Sd7  
17. f4 Sb6 18. e5 dxe5 19. Txe5



Schwarz hat zwar eine etwas schlechtere Bauernstellung, ansonsten aber keine nennenswerten Probleme. Er kann zum Beispiel den Läufer e7 nach f6 ziehen, oder zunächst mit ...Ted8 die gegnerische Dame angreifen, um dann ...Lf6 folgen zu lassen, auch andere Züge sind denkbar, nur **19. ...Tad8??** darf er nicht spielen. Der Angriff dieses Turms auf die gegnerische Dame ist hier gegenstandslos, weil Weiß mit **20. Txe7!** die Dame indirekt deckt (20. ...Txd3 21. Txe8 führt zum Matt) und auf 20. ...Txe7 wiederum 21. Dxd8 nebst Matt geschieht. Und wenn Schwarz gar nichts schlägt, so hat er einfach einen Läufer eingebüßt, weswegen er an dieser Stelle die Partie aufgab. **1:0**

Im vorigen Beispiel wurde die Schwäche der Grundreihe mit dem Motiv der einfachen Ablenkung (Txe7) ausgebeutet. In der nächsten Stellung wird zweimal in Folge abgelenkt:



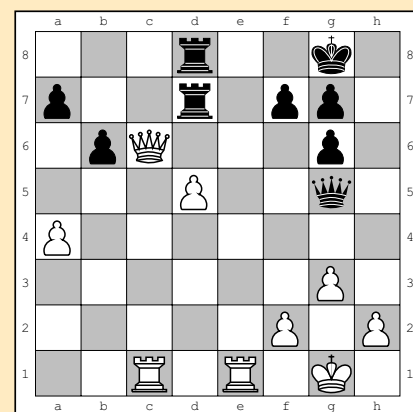
**B. Sahl – K. Georgiev  
Europacup, Fügen 2006  
Schwarz am Zug**

Auf den ersten Blick scheint es, als hätte diese Stellung mit dem Motiv der Grundreihe nichts zu tun, denn wie soll der schwarze Turm bloß auf d1 landen, wo dieses Feld gleich zweimal überwacht wird? Das stimmt, aber eine zweifache Überwachung kann mit zweifacher Ablenkung aufgehoben werden:

Schwarz bahnte sich einen Weg auf die Grundreihe mit **27. ...Txc3!** und nun sah auch Weiß die Bescherung, nach 28. Txc3 Dxf2! 29. Txf2 Td1+ wird der weiße König mattgesetzt **0:1**

Hier hat einmal mehr das fehlende Luftloch für Verdruss gesorgt; stünde in der Diagrammstellung der weiße h-Bauer auf h3, so wäre diese Kombination nicht möglich gewesen, da am Schluss der König nach h2 fliehen könnte.

Den Abschluss soll bei dieser Betrachtung des taktischen Motivs „Grundreihenmatt“ ein Beispiel aus dem Schaffen des großen Kombinationskünstlers Alexander Aljechin (Weltmeister der Jahre 1927-35 und 1937-46) bilden.



**A. Aljechin – E. Colle  
Paris 1925  
Weiß am Zug**

Dies ist ein Sonderfall bei Kombinationen mit dem Motiv der Grundreihe. Obwohl Schwarz vorerst auf h7 ein Schlupfloch für den König hat, ist doch der weitere Weg durch den Doppelbauern und vor allem durch die unglücklich aufgestellte Dame g5 versperrt. Deshalb entscheidet anschaulich das Eindringen der weißen Türme auf der Grundreihe: **1. Dxd7! Txd7 2. Te8+ Kh7 3. Tcc8** **1:0**

Schwarz gab auf, denn das Matt durch Th8 lässt sich nur durch ein Damenopfer verhindern, wonach Weiß einen Turm mehr besitzt.

# Taktik trifft Strategie

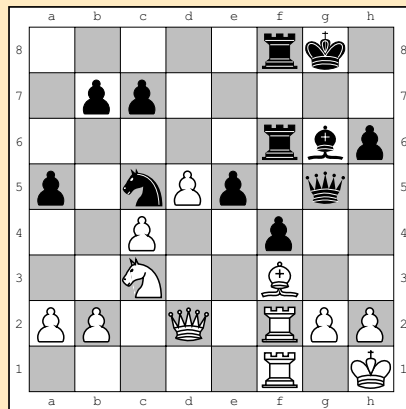
## Das positionelle Qualitätsoffer

Wie wir schon wissen, besteht zwischen den Hauptfaktoren Zeit, Raum und Material eine Wechselwirkung. In mehreren Folgen dieser Serie wurden beispielsweise Bauernopfer besprochen, für die in Form eines Entwicklungsvorsprungs (Faktor Zeit) und/oder Raumvorteils ein Ersatz (Kompensation) erlangt wurde. Winkt eine gute Kompensation, werden nicht nur Bauern, sondern auch größere materielle Güter, sprich Figuren geopfert.

Rein taktische Opfer haben immer mit dem Faktor Zeit zu tun. Sie müssen auch in relativ kurzer Zeit zum Erfolg führen, ansonsten versandet die Aktivität und der Angreifer bleibt auf seinem materiellen Nachteil sitzen.

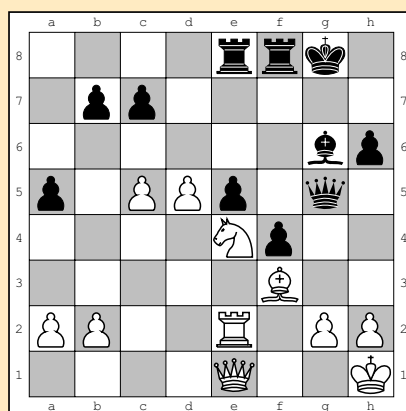
Ganz anders beschaffen sind die sogenannten positionellen Opfer. Es handelt sich dabei um die Preisgabe von Material, bei der die Kompensation in einem Stellungsvorteil besteht. Positionelle Opfer erfordern eine äußerst genaue Beurteilung der Stellung. Da nicht unmittelbar eine Entscheidung herbeigeführt wird, wie z. B. bei einem Opfer, mit dem ein Mattangriff eingeleitet wird, muss sorgfältig abgeschätzt werden, ob sich nicht irgendwann vielleicht doch der Materialnachteil als entscheidend erweisen könnte. Positionelle Opfer, bei denen mehr investiert wird als ein Bauer, sind deshalb in der Praxis viel seltener als Opfer mit einer unmittelbar taktischen Begründung, so die treffende Bewertung in Meyers Schachlexikon. Zwar darf man auch bei positionellen Opfern den Faktor Zeit nicht aus den Augen verlieren, taktische Wendungen können immer dazwischenfunken, aber die strukturellen Veränderungen der Stellung reichen manchmal aus.

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, heißt es, im Schach können erläuterte konkrete Beispiele die Sachverhalte am besten erhellen: In der folgenden Diagrammstellung hat Schwarz sich aggressiv aufgestellt und droht, mit ...e5-e4 eine wahre Lawine loszutreten. Es scheint unmöglich, den Bauernzug nach e4 zu verhindern,



**T. Petrosjan – S. Gligoric**  
Schacholympiade Varna, 1962  
Weiß am Zug

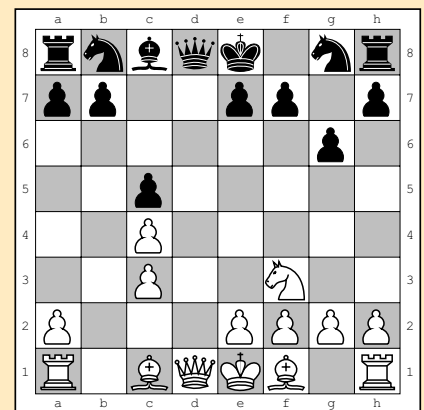
betrachtet man 27. De2 Ld3 oder 27. Te2 Ld3. Doch Petrosjan kalkulierte die positionellen Faktoren mit ein, insbesondere den rückständigen Bauern e5, und sah das Feld e4 mit anderen Augen, nicht als eine Einbruchspforte, sondern als eine „Panzersperre“ für Weiß: **27. Te1! Sd3** Schwarz gewinnt die Qualität, verliert aber die Kontrolle über e4. **28. Tfe2 Sxe1 29. Dxe1 Te8 30. c5 Tff8 31. Se4 remis**



Kein Wunder, dass Schwarz auf alle Gewinnversuche verzichtete. Was braucht er mit seiner Mehrqualität? Offene Linien. Und wo sind sie? Nirgendwo. Das Feld g2 ist gesichert wie ein Banktresor und auf der d-Linie ist auch nichts zu holen: **31. ...Lxe4 32. Lxe4**, und Abenteuer wie **32. ...f3? 33. gxf3** nebst Tg2 lässt Schwarz besser sein.

**Damenbauerspiel A 41**  
E. Bacrot – V. Topalov  
Sarajevo 2000

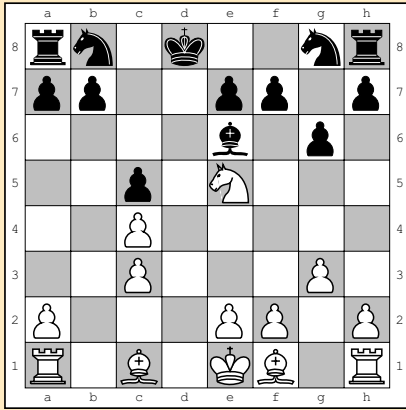
**1. d4 d6 2. Sf3 g6 3. c4 Lg7 4. Sc3 c5 5. dxc5** „Diese genügsame Fortsetzung ist ungefährlich für Schwarz“, meint der Großmeister und exzellente Trainer Zoltan Ribli und plädiert für andere Züge wie 5. d5, 5. Sf3 oder 5. e4. **5. ...Lxc3+! 6. bxc3 dxc5**



*Wenn es auch immer auf die konkrete Stellung ankommt, ist man gut beraten, mit einer beschädigte Bauernstruktur auf einen Damenabtausch zu verzichten.*

„Schwarz hat das Läuferpaar aufgegeben, dafür aber die weiße Bauernstruktur verschlechtert“ (Ribli). Sehr schön, aber was zählt mehr? Und die Antwort lautet wie immer bei solchen Situationen „es kommt drauf an“. Worauf kommt es an? Im Endspiel verursachen Bauernschwächen immer Probleme, also hätte Weiß nicht die Damen abtauschen sollen. Im Mittelspiel aber könnte der fehlende schwarzfeldrige Läufer dem Nachziehenden Kopfschmerzen verursachen (z. B. nach späterem ...Sg8-f6 und der Antwort Lc1-h6), auch das spricht gegen den Damenabtausch, der jedoch in der Partie folgte. Dem Weißspieler war das vorher Gesagte (Argumente gegen den Damenabtausch) sicherlich klar, er verband jedoch die nächsten drei Züge mit einem bestimmten Plan. **7. Dxd8+?! Kxd8 8. Se5** droht Sxf7+ **8. ...Le6 9. g3**

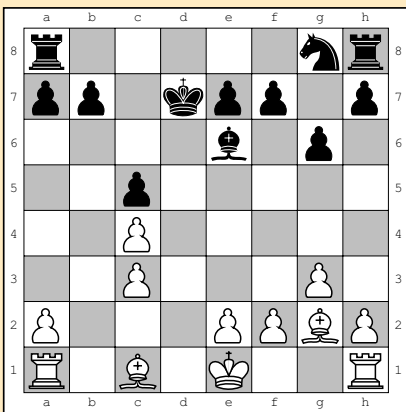




Schwarz kapriziert sich zu Recht auf die gegnerische Bauernschwäche c4, während sich Weiß mit aller Macht auf b7 stürzen will.

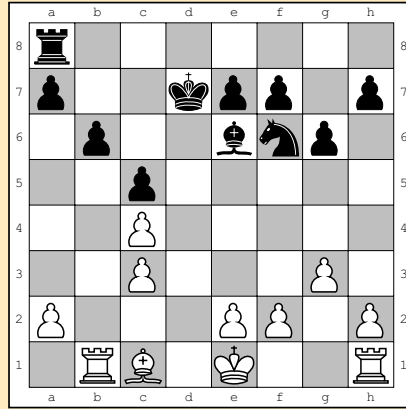
Schwarz kann den lästigen Springer e5 nicht einfach mit 9. ...f6? hinauswerfen, da dann Weiß seinen leichten Entwicklungsvorsprung ausnutzt und sofort auf die Schwäche b7 anlegt: 10. Lg2 Kc7 (10. ...fxe5?? verliert nach 11. Lxb7 den Turm a8.) 11. Tb1 Es droht erneut Lxb7 und auf 11. ...Sc6 nutzt Weiß seinen Entwicklungsvorsprung für eine Attacke: 12. Sxc6 bxc6 13. Lf4+ Kd7 14. Td1+ Kc8 15. Lxc6. Irgend so etwas muss dem Weißspieler vorgeschwebt haben, als er die Damen abtauschte.

Doch Schwarz spielte nicht ...f6, sondern 9. ...Sd7 10. Sxd7 Kxd7 11. Lg2

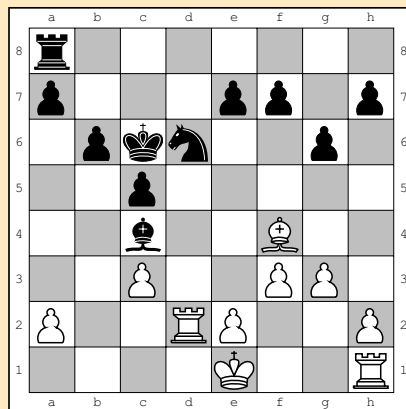


Der Bauer b7 hängt, der auf c4 ebenfalls. Der Abtausch käme dem Weißen gelegen, denn auf diese Weise wäre er seinen Doppelbauern los. Und da ...Tb8 an 12. Lf4 mit Angriff auf den Turm für Schwarz kaum in Betracht kommt, muss man sich etwas anderes einfallen lassen, nämlich 11. ...Sf6!? Die Zeit (Figurenentwicklung) kompensiert das Material (den Bauern b7), z. B. so: 12. Lxb7 Tab8 13. La6 (Oder 13. Lf3 Lxc4 14. Lf4 Tb6, und Schwarz hat alle Figuren im Spiel.) 13. ...Se4 14. Lb5+ Kc7 15. Lf4+ Sd6 16. 0-0, und hier nutzt Schwarz die Dauerschwäche c4 aus, er vertreibt zunächst den Läufer b5 mit 16. ...Ta8! 17. Tfe1 (Oder 17. La6 Kb6 18. Lb5

a6) 17. ...a6 18. La4 Lxc4, und hat den Bauern wieder. So wäre der „richtige“ Partieverlauf gewesen, wie eine nachträgliche Analyse der beiden Gegner ergab. Doch es geschah 12. Tb1?! denn Weiß wollte mit dem Turm auf b7 einsteigen. Der spätere Weltmeister präsentierte daraufhin ein positionelles Qualitätsopfer par excellence: 12. ...b6! 13. Lxa8 Txa8



Dies ist ein Musterbeispiel dafür, was man unter strategischen Gesichtspunkten als ausreichende Kompensation versteht: Für die verlorene Qualität hat Schwarz einen Bauern sowie eine „positionelle Zugabe“ erhalten – die b-Linie ist geschlossen, der weiße Turm schaut sozusagen auf eine Steinmauer (b6). Und Türme brauchen ja offene Linien, um sich entfalten zu können. Deshalb versucht Weiß, die Türme auf der d-Linie zu postieren, aber da war auch nicht viel zu holen. 14. f3 Se8 15. Lf4 Lxc4 16. Tb2 Kc6 17. Td2 Sd6

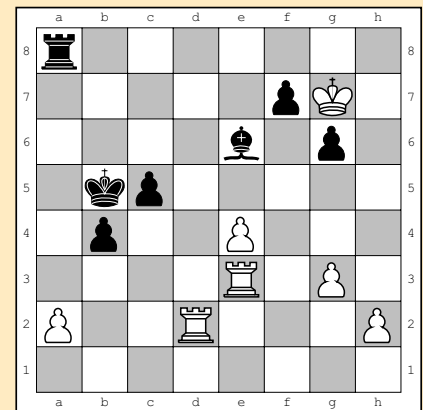


Schwarz hat für die Qualität einen Bauern und obendrein taktische Vorteile (die Möglichkeit ...Sb5 mit Angriff auf c3) wie auch strategische Möglichkeiten wie ...f6 nebst ...e5 und Abdrängen des Läufers f4 eingetauscht.

Unser Hauptthema, das positionelle (Qualitäts-)Opfer ist damit eigentlich abgeschlossen. Schwarz kann zufrieden sein, man kann aber nicht sagen, dass er auf Ge-

Der Meister des positionell begründeten Qualitätsopfers, der frühere Weltmeister Tigran Petrosjan, ging von der Überlegung aus, dass das Übergewicht eines Turms erst richtig zur Geltung kommen kann, wenn der Turm über offene Linien verfügt, dass also bis in das Mittelspiel hinein Läufer und Springer in ihrer Wirkung stärker sein können. Das unterstreicht einmal mehr den inneren Zusammenhang zwischen Positionsspiel und Kombinationsspiel; denn der in dieser Hinsicht opferfreudige Petrosjan war ein typischer Positionsspieler. (Nach Meyers Schachlexikon)

winn steht. Den Punkt hat er sich – mit etwas Hilfe des Gegners – erst in der Folge erspielt. 18. Lxd6 exd6 19. Kf2 d5 20. e4?! Mit 20. Tb1 (verhindert die Aktivierung des Königs auf der Route b5-c4) 20. ...f5 21. e3 b5 22. a3 (Alle Bauern gehören auf schwarze Felder, der Gegner hat ja einen weißfeldrigen Läufer!) 22. ...a5 23. h4 Tb8 24. Tdb2 wäre für den Nachziehenden kaum ein Durchkommen möglich gewesen, die Partie wäre vermutlich remis geworden. Der Partiezug ermöglicht die baldige Aktivierung des schwarzen Königs. 20. ...dxe4 21. fxe4 Te8 22. Te1 Le6 23. Kf3 Kb5! 24. Kf4 Kc4 25. Te3 a5 26. Kg5 b5 27. Kh6 b4 28. cxb4 axb4 29. Kxh7 Ta8 30. Kg7 Kb5

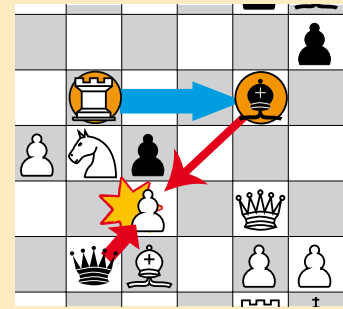


Die positionelle Kompensation ist immer noch da, aber das Spiel kann auch taktisch enden, z. B. nach 31. Tee2 (Überdeckt nochmals den Bauern a2.) 31. ...c4 32. Tc2 c3 33. h4 Txa2! 34. Txa2 Lxa2 35. Txa2 b3, und die schwarzen Bauern rücken unaufhaltsam nach vorn. Ähnlich endet die Partie. 31. h4 c4 32. g4 c3 33. Tg2 Txa2 0:1

Weitere Beispiele folgen in der nächsten Ausgabe.

# Taktik trifft Strategie

## Das positionelle Qualitätsopfer (2)



In der letzten Folge haben wir mit den sogenannten positionellen Opfern Bekanntheit gemacht. Es handelt sich dabei um die Preisgabe von Material, wobei die Kompensation in einem Stellungs Vorteil besteht. Bevor wir uns weiteren Beispielen zuwenden, sind einige einleitende Worte vonnöten.

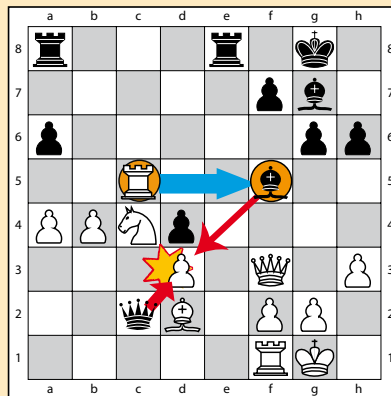
Auf der Werteskala der Schachsteine wird der Bauer mit einer Einheit angegeben, eine Leichtfigur (Läufer oder Springer) mit deren drei, ein Turm ist erfahrungsgemäß fünf Einheiten wert und die Dame thront mit neun Bauereinheiten ganz oben. Genau genommen, steht der König über allem, da er immer geschützt werden muss und niemals abgetauscht wird.

Mit der Kenntnis der Werteskala, hat man bei Abtausch-Aktionen eine erste Hilfe zur Hand; so sieht der Abtausch von zwei Leichtfiguren (6 Bauereinheiten) gegen einen Turm (5) gleich nach einem schlechten Geschäft aus und in der Regel ist es auch eines.

Doch je mehr man über das Schachspiel lernt, umso mehr wird deutlich, dass der Wert der Steine immer von der konkreten Stellung und ihren Besonderheiten abhängt. Durch die Praxis aus vielen Partien – Lektionen wie diese können den Lernprozess deutlich verkürzen – bekommt man nach und nach ein Gefühl dafür, ob der Turm in einer konkreten Stellung einer Leichtfigur wirklich so überlegen ist, wie es nach der Werteskala den Anschein hat, oder ob der Wirkungsgrad einer Leichtfigur vielleicht so groß ist, dass es sich lohnt, für sie einen Turm aufzugeben, also ein Qualitätsopfer zu wagen.

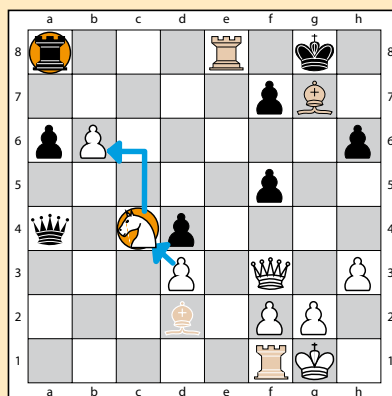
Bei einem positionellen Qualitätsopfer erhält der Anwender häufig für den Turm eine Leichtfigur „plus Zugabe“ in Form eines Bauern oder von positionellen Vorteilen wie einer Störung der gegnerischen Bauernstruktur. Ein gutes Beispiel bot dazu die Partie Bacrot-Topalov in der letzten Folge der „Schachschule 64“. Es gibt aber Fälle, wo eine Leichtfigur so stark (d. h. auf ihrem Platz gesichert und zugleich aktiv) postiert ist, dass sie auch ohne die besagte „Zugabe“

so viel wert ist wie ein Turm. Hierzu gleich ein konkretes Beispiel:



W. Buchtin – A. Goldin  
Moskau 1976  
Weiß am Zug

Schwarz ist mit einem Bauern im Rückstand, aber die auf c2 eingedrungene schwarze Dame bedroht im Zusammenwirken mit dem Läufer f5 den Bauern d3. Dieser ist auf sinnvolle Weise nicht mehr zu decken. Geht er verloren, wird sogleich der gegnerische Bauer d4 zu einem gefährlichen Freibauern, der in drei Zügen sein Umwandlungsfeld erreicht haben könnte. Also ist die Aufgabe von Weiß klar: **25. Txf5** Der Läufer wird beseitigt, der Bauer d3 ist gerettet. **25. ...gxf5** **26. b5!** Spielbar war auch 26. a5, aber Weiß ging es nicht darum, seinen Bauern a4 zu retten, wichtiger war ihm die Bildung eines Freibauern. **26. ...Dxa4** **27. b6** Der Riesenspringer auf c4 (riesig, weil nicht durch gegnerische



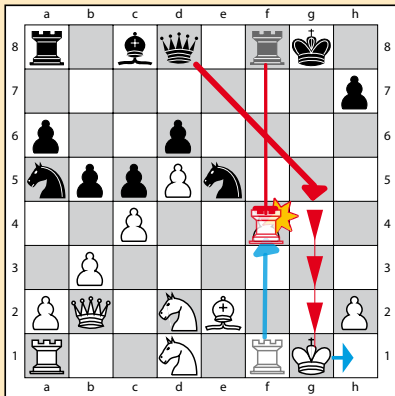
Bauern angreifbar und vom eigenen Bauern gedeckt) sichert den Freibauern, der bald nach b7 vorrücken und mit Unterstützung des Läufers d2 (der nach f4 zieht) das Feld b8 erreichen kann. Wenn Schwarz dies zulässt, z. B. nach 27. ...Db5 – oder einem anderen neutralen Zug – 28. Lf4 a5 29. b7 Tad8 30. b8D Txb8 31. Lxb8 Txb8, hat Weiß die Qualität zurück, behält aber seinen Prachtspringer, während Schwarz auf dem ziemlich nutzlosen Läufer sitzenbleibt. Dieses Endspiel würde Weiß vermutlich gewinnen. Das war auch dem Schwarzspieler klar, und er fand die noch beste Lösung. **27. ...Db5** **28. Sd6** Auch hier war 28. b7 Tad8 29. Lf4 einen Versuch wert. **27. Dxb6** **29. Sxe8** **Txe8** **30. Dxf5** und die Partie endete später **remis**

In diesem relativ einfachen Beispiel sahen wir, dass ein rein buchhalterisch höherwertiger Turm geopfert wurde für einen Springer, der in der konkreten Situation für die Erledigung der anstehenden Aufgabe einfach besser geeignet war. Einen ebensolchen Läufer kreierte Weiß mit seinem positionellen Qualitätsopfer in der zweiten Partie, in der wir den vielleicht größten Interpreten des positionellen Qualitätsopfers, den früheren Weltmeister Tigran Petrosian, in Aktion sehen.

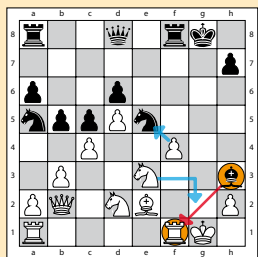
Königsindisch E 66  
Tigran Petrosian – Boris Spassky  
WM-Match, Moskau 1966

1. Sf3 Sf6 2. g3 g6 3. c4 Lg7 4. Lg2 0–0 5. 0–0 Sc6 6. Sc3 d6 7. d4 a6 8. d5 Sa5 9. Sd2 c5 10. Dc2 e5 11. b3 Sg4 12. e4 f5 13. exf5 gxf5 14. Sd1 b5 15. f3 e4 16. Lb2 exf3 17. Lxf3 Lxb2 18. Dxb2 Se5 19. Le2 f4 20. gxf4 Hier schwebt Spassky die klei-

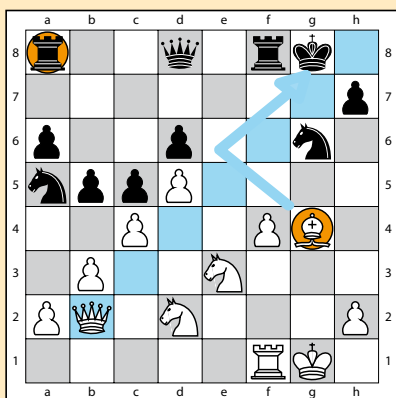
*Eine Leichtfigur allein kann einem Turm ebenbürtig sein, vorausgesetzt sie steht aktiv und gesichert. Der Traumspringer c4 ist durch den Bauern d3 gesichert und aktiv steht er auch, er deckt den eigenen starken Freibauern.*



ne Kombination 20. ...Txf4 21. Txf4 Dg5+ 22. Kh1 Dxf4 mit Aktivierung der Dame und des Läufers vor. Aber dann fragt er sich, warum nicht zuerst den Läufer aktivieren? Und so spielt er **20. ...Lh3!** Mit diesem Angriff auf den Turm f1 glaubt Spassky ein Tempo (also Zeit) zu gewinnen. Um den Springer e5 braucht er sich nicht zu sorgen, denn falls 21. fxe5?, bringen die Dame und der Läufer gemeinsam den weißen König zur Strecke: 21. ...Dg5+ 22. Kh1 Dg2 matt. Aber Weiß hat noch ein As im Ärmel in Form eines positionellen Qualitätsopfers: **21. Se3!** Weiß verzichtet darauf, den angegriffenen Turm wegzuziehen, sondern lässt ihn stehen und deckt lieber das Feld g2, so dass die vorher erwähnte Mattkombination nicht mehr aufgehen kann. Nun droht wirklich das Schlagen auf e5, wobei der rechnerisch höher bewertete Turm geopfert wird:



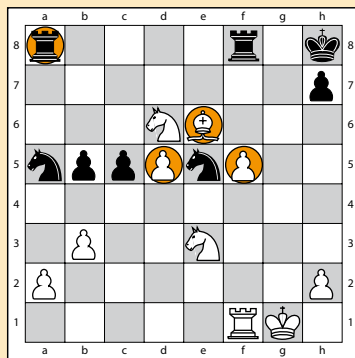
**21. ...Lxf1 22. Txf1 Sg6** Der lieben Ordnung halber sei erwähnt, dass hier ...Txf4 23. Txf4 Dg5+ schon gar nicht gut geht, Weiß deckt mit 24. Sg2 den Turm f4. **23. Lg4!**



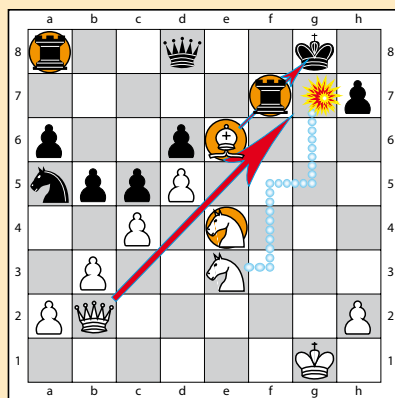
*Nach dem Qualitätsopfer ist der gegnerische Läufer vom Brett verschwunden; die weißen Felder im schwarzen Lager sind geschwächt und der weiße Läufer, der keinen Gegenspieler hat, kann sich dort austoben.*

Jetzt bereitet Weiß eine böse Attacke auf den Diagonalen vor; eine der Schrägen (a1-h8) ist bereits mit der Dame besetzt, mit einem Schachgebot auf e6 macht sich der Läufer auf der anderen breit. Diese Drohung ist stark genug, dass Weiß – um sie zu verwirklichen – weiteres Material hergeben kann.

**23. ...Sxf4?** Die noch beste Chance bestand in der Blockierung der Diagonale mit 23. ...Df6. Weiß hätte dann mit 24. Le6+ Kh8 25. Dxf6+ Txf6 26. f5 Se5 27. Se4 Tf8 28. cxb5 axb5 29. Sxd6 bereits zwei Bauern für die Qualität erhalten, und als Zugabe ein sehr aktives Figurenspiel.

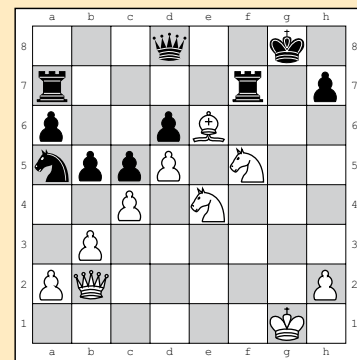


Aber Schwarz nahm mit dem Springer den angebotenen Bauern auf f4 und kam in Teufels Küche: **24. Txf4! Txf4 25. Le6+ Tf7** Nur der Not gehorchend begab sich Schwarz in diese höchst lästige Fesselung, aber 25. ...Kf8 war keine Alternative: nach einigen leicht zu findenden Schachgeboten (26. Dh8+ Ke7 27. Dxd7+ Ke8 28. Dg6+ Kf8 29. Dh6+ Ke8) gewinnt Weiß den Turm f4. **26. Se4**

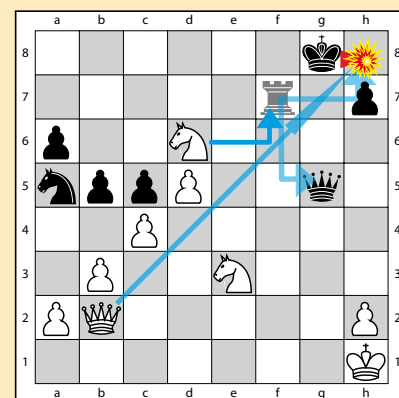


*Hier ist der Läufer e6 ideal postiert: gedeckt durch den Bauern d5 und zugleich denkbar aktiv. Wichtiger als die Möglichkeit Lxf7 ist die Fesselung des Turms, die sogar Mattmotive aufkommen lässt.*

Im Moment hat Weiß sogar zwei Qualitäten ins Geschäft gesteckt, und für beide besitzt er eine wunderbare Kompensation. Besonders die Fesselung des Turms f7 durch den Läufer e6 fällt ins Gewicht (der Turm auf f1 spielte so gut wie gar nicht mit. Welche Bedeutung dies hat, zeigt 26. ...Taa7 (deckt f7) 27. Sf5



Es droht Dg7 matt, weil der durch den riesenstark postierten Läufer e6 gefesselte Turm f7 die nach g7 eindringende Dame nicht schlagen darf. Schwarz kann zwar das Feld g7 unter Kontrolle nehmen, 27. ...Df8, doch nach 28. Df6 folgt der entscheidende Überfall der weißen Kavallerie, etwa so: 28. ...bxc4 29. Sg5 cxb3 30. Lxf7+ Txf7 31. Sxf7, gefolgt von Sh6+ und Matt. In der Partie geschah **26. ...Dh4** mit Angriff auf den Springer e4. **27. Sxd6 Dg5+** Wie gut die weißen Figuren zusammenwirken, belegt die Variante 27. ...De1+ 28. Kg2 Dxe3 29. Lxf7+ Kf8 30. Dh8+ Ke7 31. Sf5+ Kxf7 32. Dg7+ Ke8 33. Sxe3, und Weiß hat die Dame gewonnen. **28. Kh1 Taa7 29. Lxf7+ Txf7**



*Eine klassische Hinlenkungskombination: die Dame opfert sich auf h8 und nach dem erzwungenen ...Kxh8 entscheidet die Springergabel auf f7.*

Der schöne Schluss der Partie hat jetzt nichts mehr mit dem positionellen Qualitätsopfer zu tun, es handelt sich um eine klassische Hinlenkungskombination, ein Motiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht oft unter Opfern an einen bestimmten Ort genötigt wird. **30. Dh8+!** Der König wird nach h8 gelenkt, damit nach 30. ...Kxh8 die Gabel 31. Sxf7+ Kg8 32. Sxg5 die Dame zurückgewinnt und per saldo dem Weißen einen Springer mehr einbringt. Deshalb gab Schwarz jetzt auf **1:0**



# Taktik trifft Strategie

## Unterschiedliche Materialkonstellationen: Ein Turm kämpft gegen die Dame

Bereits in mehreren Folgen dieser Trainingsserie warfen wir einen Blick auf Spielsituationen, in denen das Material nicht ganz gleichmäßig verteilt war. Speziell die beiden letzten Folgen der Schachschule waren dem Thema „Das positionelle Qualitätsopfer“ gewidmet. Da tauschte die eine Seite ihren Turm gegen eine Leichtfigur ein (also wurde die sogenannte Qualität geopfert) und er erhielt dafür einen Ersatz (Kompensation) in Form von positionellen Faktoren, zum Beispiel eine sehr gut positionierte eigene Figur zuzüglich weiterer Annehmlichkeiten wie etwa eine zuverlässig gesicherte eigene Königsstellung oder eine bessere Bauernstellung und und und ... alles, was einem das Spiel erleichtert oder dem Gegner erschwert, fließt da mit ein.

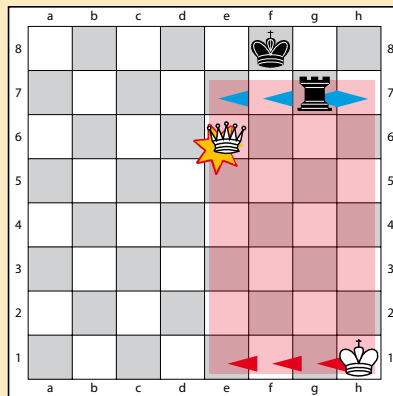
Eine andere Materialkonstellation entsteht, wenn eine Seite ihre Dame opfert (oder verliert). Die Dame ist die stärkste Figur, die noch geopfert werden kann (einen König kann man ja nicht opfern; dies liefe den Grundregeln des Schachspiels zuwider), sie steht auf der Werteskala der Figuren ganz oben, sie ist neun Bauern einheiten wert.

Natürlich kann man niemals eine Dame adäquat gegen (neun) Bauern abtauschen, schließlich befinden sich auf dem Schachbrett selbst in der Grundstellung nur deren acht. Der häufigste Abtausch der Dame gegen eine andersartige Figur ist der gegen zwei Türme oder gegen einen Turm und eine Leichtfigur, ggf. kommt noch ein Bauer dazu. Bei diesen Konstellationen, auf die wir zu gegebener Zeit noch eingehen werden, ist die reine Materialbilanz nahezu ausgeglichen.

Doch im Schach ist das Material, man kann es nicht oft genug wiederholen, nicht alles, die Faktoren Zeit und Raum kommen noch dazu, und zusammen ergibt sich eine starke Wechselwirkung. Besonders gut darstellen lässt sich dieser Sachverhalt in Endspielen, dort sind die Stellungsbilder oft übersichtlicher.

In dieser Folge schauen wir uns den Kampf von Turm gegen die Dame an. Der

Turm allein kann gegen eine Dame in der Regel nicht bestehen, aber jede Regel hat auch ihre Ausnahmen.

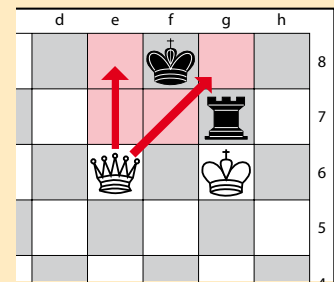
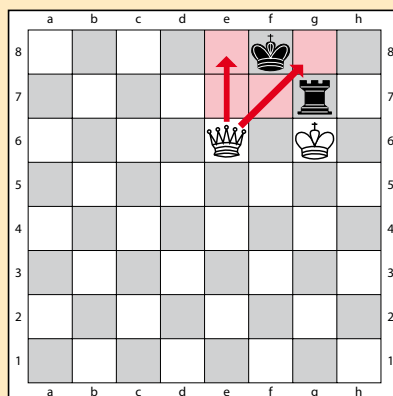


*Hier rettet sich Schwarz mit Schachgeboten, weil der weiße König wegen ...Te7 nicht gut die e-Linie überqueren kann.*

### Studie Domenico Ponziani, 1792 Schwarz am Zug remisiert

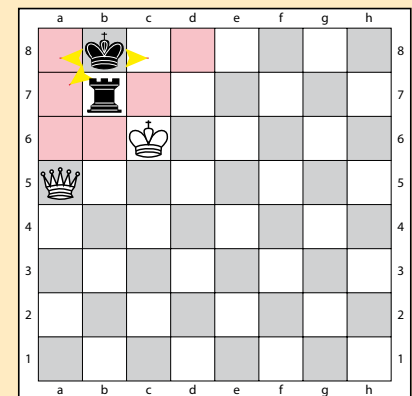
Zwar hat hier die Turmseite keine Mitstreiter (z. B. einen Bauern) an ihrer Seite, dennoch kann sie sich behaupten. Aufgezeigt hat den Rettungsweg der italienische Schachmeister Ponziani bereits vor mehr als 200 Jahren:

1. ...Th7+ 2. Kg2 Tg7+ 3. Kf3 Tf7+
- Der weiße König kann hier und in der Folge nicht gut die e-Linie betreten, es würde ...Te7 folgen, wonach sich die weiße Dame verabschiedet. 4. Kg4 Tg7+ 5. Kf5 Tf7+ 6. Kg6 Tg7+



Auf den ersten Blick gewinnt nun 7. Kf6, aber der taktische Trick 7. ...Tg6+! 8. Kxg6 patt rettet den Nachziehenden. Weiß kann natürlich noch 7. Kh6 versuchen, dann aber rettet sich Schwarz mit 7. ...Th7+! Nach 8. Kxh7 ergibt sich ein anderes Pattbild, ebenso wie nach 8. Kg6 Th6+. Und falls Weiß 8. Kg5 zieht, geht es wieder los mit den Schachgeboten 8. ...Tg7+ usw. wie vor, also **remis**

Wie gesagt, diese Stellung bzw. dieser Rettungsweg ist eine Ausnahme, die man aber einmal gesehen haben muss, um später in einer Partie eine mögliche Rettung nicht zu verpassen. Ansonsten gewinnt die Dame gegen einen Turm immer, wobei der Gewinnweg nach dem folgenden Schema abläuft.

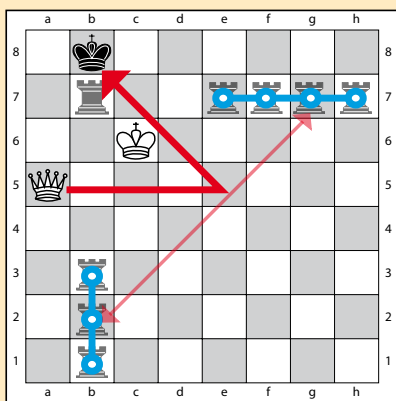


### Lehrbeispiel André Philidor, 1777 Anzug beliebig, Weiß gewinnt Hier konkret: Weiß am Zug

Das Hauptproblem des Verteidigers besteht darin, dass er seine Schäfchen nicht zusammenhalten, sprich den König und den Turm nicht dauerhaft in einem engen Kontakt halten kann. Und wenn sich dieses Gespann trennt, wird der Turm nach einigen Schachgeboten abgeholt.

← *Hier scheint das Rennen bereits entschieden zu sein, da das Feld f7 für den schwarzen Turm unzugänglich ist. Aber da ist noch eine taktische „Kleinigkeit“ ...*

Zwar kann Weiß, also hier die stärkere Seite den gegnerischen Turm nicht direkt erobern, er wird ja vom König gedeckt. Weiß kann auch nicht einfach sagen: Ich passe, zieh du mal... Die Seite mit der Dame muss also eine Situation schaffen, in der in dieser Stellung der Gegner am Zug ist. Dann trennen sich König und Turm, und die Dinge nehmen ihren Lauf: **1. De5+ Ka8** 1. ...Kc8 geht nicht gut wegen 2. De8 matt; 1. ...Ka7 2. Da1+ Kb8 führt zur gleichen Stellung wie weiter besprochen. **2. Da1+ Kb8** 2. ...Ta7 scheidet an 3. Dh8 matt **3. Da5!**



*Scheinbar hat sich gar nichts getan, aber dieses Mal ist Schwarz am Zug, und das ändert alles.*

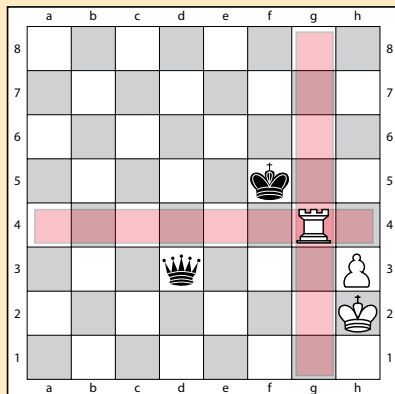
Da nun der Nachziehende am Zug ist, kann das schwarze Figuren-Duo den Kontakt nicht mehr aufrechterhalten. Das Hauptziel des Weißen, die Trennung der schwarzen Figuren, ist hiermit erreicht. Der König kann nicht gut nach c8 ziehen, danach käme Da6 (Fesselung) mit Turmgewinn, und ...Ta7 führt zu Dd8 matt. Also zieht der Turm, doch wo auch immer er landet, er wird bald erwischt:

- a) 3. ...Th7 4. De5+ Ka8 5. Da1+ Kb8 6. Db1+ Kc8 7. Dxb7 +-
- b) 3. ...Tg7 4. De5+ nebst Dxb7.
- c) 3. ...Tf7 4. De5+ Ka7 5. De3+ Ka8 6. De8+ Ka7 7. Dxf7+ Ka6 8. Da2 matt
- d) 3. ...Te7 4. Db4+ Ka8 5. Dxe7
- e) 3. ...Tb3 4. Dd8+ Ka7 5. Dd4+ Kb8 6. Dh8+ Ka7 7. Dg7+ Ka8 (7. ...Ka6 8. Da1+ und Matt) 8. Dg8+ Ka7 9. Dxb3.
- f) 3. ...Tb2 4. De5+ Ka7 5. Dxb2.
- g) 3. ...Tb1 4. De5+ Ka7 5. Dd4+ Ka8 6. Dh8+ Ka7 7. Dh7+ Ka8 8. Dxb1.

Gut, eine Dame ist für einen Turm zu stark. Wie sieht es aus, wenn dem Turm ein oder zwei Bauern zur Seite stehen? Wie immer im Schach, kommt es auf die konkrete Stellung an. Ein Wissen um die typi-

schen Motive erleichtert jedoch die richtige Stellungseinschätzung und die Wahl der Züge ungemein. Wir beginnen mit dem

## Motiv der Festung

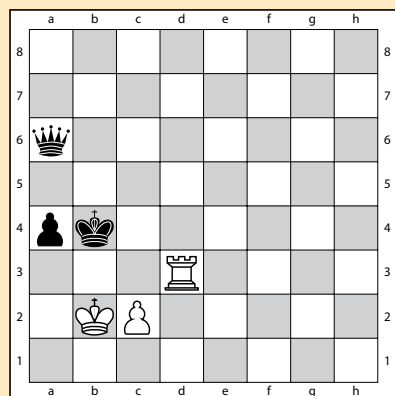


### Anzug beliebig, remis

*Der Turm auf g4 erzeugt gleich zwei Sperren, eine auf der vierten Reihe, die andere auf der g-Linie. Diese sind für den schwarzen König unpassierbar, also kann er auch nicht der Dame beistehen.*

Da der schwarze König abgeschnitten ist, bleibt nur noch die Dame, aber sie kann alleine nichts ausrichten. Sie kann natürlich jede Menge Schachgebote erzeugen, aber keines davon setzt matt. Weiß muss also darauf achten, dass er den Bauern hält. Daher bleibt der König stets an dem Bauern h3 dran, nach einem Schachgebot auf der zweiten Reihe zieht er nach g3, nach einem späteren auf der dritten Reihe wiederum zurück nach g2.

Das gezeigte Motiv funktioniert sogar wenn die materiell stärkere Seite auch über einen Bauern verfügt, wie das nächste Beispiel zeigt.

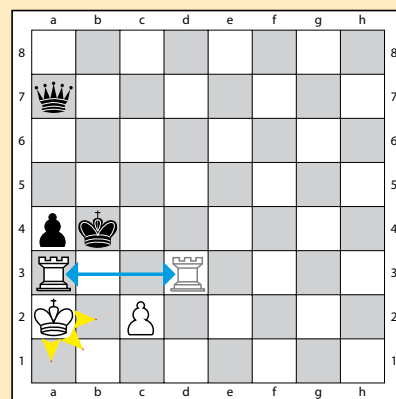


### Weiß am Zug remisiert

In der Partie Rogulj-Andric (Jugoslawien 1968) unterlief dem Anziehenden der große Fehler Tf3?; Schwarz drückte dann mit

...a3+ seinen Bauern nach vorn und verhinderte die Remisstellung nach dem Muster des letzten Beispiels; dies erwies sich in der nicht mehr interessanten Partie als entscheidend.

Nach der Partie fanden die Gegner in der Analyse den rechten Weg **1. Ta3!** und Schwarz kann sich auf den Kopf stellen, einen Gewinn kann er nicht erzwingen, z. B. **1. ...Df6+ 2. Ka2 Dh6** droht ...Dc1 **3. Kb2 Dh1 4. Td3** Der Turm muss stets auf ein geschütztes Feld gestellt werden, aber Weiß hat ja zwei: a3 und d3. Das reicht. **4. ...Da8 5. Ta3! Da7** Hofft auf 6. Td3? a3+! **6. Ka2**



*Weiß schützt abwechselnd mit dem König und dem Bauern den Turm, der zwischen den Feldern a3 und d3 pendelt und dabei immer gedeckt bleibt.*

Die schwarzen Figuren können nicht in die weiße Stellung eindringen oder die weißen Figuren umgehen, die Stellung ist remis.

Soweit der erste Blick auf das Thema „Festung“, eines der faszinierendsten Motive im Schach überhaupt. In der nächsten Folge wird diese Thematik vertieft.

## Hinweis!

### Alle alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die jeweils neuen Folgen dieser Trainingsserie finden Sie stets in der gedruckten Ausgabe. Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

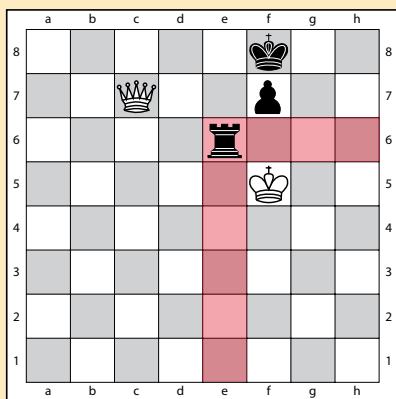


Die Printausgabe unterscheidet sich etwas von der Online-Version, bei der das eine oder andere Diagramm und hin und wieder weiterer erklärende Text die jeweilige Folge ergänzen.

# Taktik trifft Strategie

## Unterschiedliche Materialkonstellationen: Ein Turm kämpft gegen die Dame (Teil 2)

In den letzten drei Folgen haben wir uns mit Spielsituationen beschäftigt, in denen das Material nicht ganz gleichmäßig verteilt war. Speziell die beiden Folgen 32 und 33 waren dem Thema „Das positionelle Qualitätsopfer“ gewidmet, in der letzten Folge warfen wir einen Blick auf die Spielsituation Dame kämpft gegen Turm und Bauer und mussten feststellen, dass der Kampf trotz des – rein rechnerisch gesehen – beträchtlichen materiellen Ungleichgewichts keineswegs entschieden ist. Der (neben Material und Zeit) dritte große Faktor im Schachspiel, der Raum, wird in Stellungen folgender Art in die Waagschale geworfen:



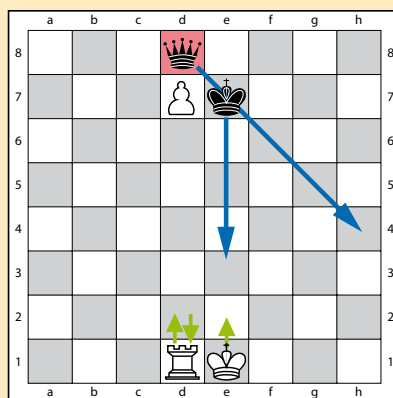
Mit seinen Wirkungslinien (hier die sechste Reihe und die e-Linie) bildet ein Turm einen hypothetischen, für den gegnerischen König unüberwindlichen „Zaun“.

Dies ist eine etwas andere Stellung als die in der letzten Folge auf Seite 29 vorgestellte, aber die Lage ist gleich einzuschätzen. Der Materialnachteil von drei Bauerneinheiten wird durch den Faktor Raum voll aufgewogen, die Partie wird remis enden.

Welcher Raum? Gemeint ist die „Mauer“, die der Turm durch die Kontrolle der sechsten Reihe und der e-Linie bildet. Der König der stärkeren Seite ist damit sozusagen weggesperrt, ihm mangelt es an Raum um der Dame unterstützend zur Seite zu stehen. Und die Dame allein, das wissen schon, kann nichts ausrichten, son-

dern nur unergiebige Schachs bieten (z. B. 1. Dd8+ Kg7 2. Dg5+ Kh7 3. Dh5+ Kg7); das alles wurde in der letzten Ausgabe ausführlich besprochen.

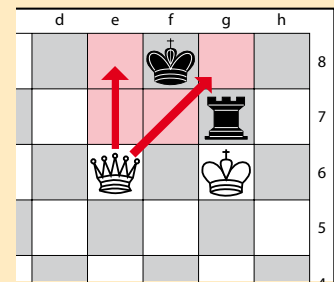
In dieser Folge wird eine andere Version der erfolgreichen Aufstellung von Turm und Bauer gegen die Dame erörtert. Dabei wird deutlich, dass die schwächere Seite oft bessere Aussichten besitzt, als die flüchtige Stellungsbetrachtung vermuten lässt.



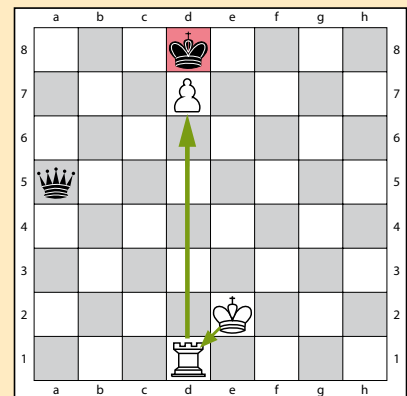
Trotz des beträchtlichen Materialvorteils kann Schwarz nicht gewinnen, weil eine seiner Figuren stets das Feld d8 blockieren und damit die Bauernumwandlung verhindern muss.

### Schwarz oder Weiß am Zug, remis

Eine der schwarzen Figuren ist an die Verteidigung des Punktes d8 gebunden, die andere Figur kann alleine nichts ausrichten. Die einzige denkbare Gewinnmöglichkeit besteht in einem Marsch des schwarzen Königs nach e3, um dann mit ...Dh4+ und ...Df2 mattzusetzen. Nur wird Weiß natürlich den Teufel tun, den gegnerischen König ungehindert bis nach e3 laufen zu lassen. Er wird vielmehr seinen König nach e2 stellen, um dann nur noch mit seinem Turm auf den Feldern d2 und d1 zu pendeln. Die schwarze Dame kann viele Schachs bieten, jedoch ohne nachhaltige Wirkung.



In der vorliegenden Stellung ist es egal, ob Weiß oder Schwarz am Zug ist, die Stellungseinschätzung und das Ergebnis bleiben gleich. Wenn Schwarz am Zug ist, kann er zur Verteidigung des Feldes d8 den König dorthin befördern: **1. ...Da5+ 2. Ke2 Kd8**



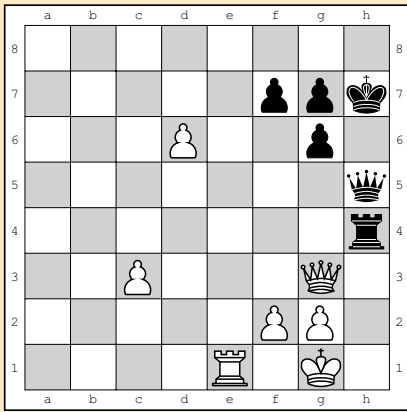
Hier muss Weiß nicht viel tun, sondern nur zusehen, dass seine Figuren dicht beieinander bleiben, so deckt der König den Turm und dieser wiederum den Bauern.

Zwar hat sich die Stellung verändert, aber nicht der Ausgang der Partie. Nun muss der König auf d8 ausharren und von Ferne beobachten, wie sich seine Gattin vergeblich abmüht, sprich die Dame kann viele Schachs bieten, aber damit nichts erreichen. Die Dame allein kann ja nicht mattsetzen.

Anhand dieses Modelbeispiels lässt sich die Grundidee der erfolgreichen Verteidigung verdeutlichen. In der Praxis ist das Brett etwas stärker „bevölkert“, es stehen noch ein paar Bauern oder sogar Figuren da, aber das besagte Motiv kann einem Schachspieler – dem Leuchtturm gleich – schon von Ferne ein Zeichen geben, wo Rettung winkt.

Das folgende Fragment stammt aus der Partie Bron – Ordell, gespielt in Charlow 1936. Der Sieger, Wladimir Akimowitsch Bron (1909-1985), machte sich später in zweierlei Hinsicht weltweit einen Namen: als führender Wissenschaftler bei der Entwicklung feuerbeständiger Materialien und als Problemkomponist im Schach.

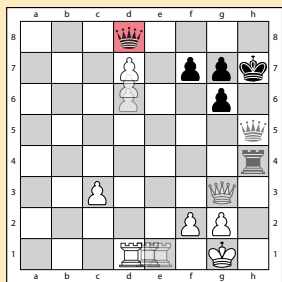




**Weiß am Zug**

Angesichts der Mattdrohung ...Th1 matt rechnete der Schwarzspieler nur mit 1. f4 Th1+ 2. Kf2 Dc5+ 3. De3 Dxe3+ 4. Txe3 Td1, und sobald Schwarz den Bauern d6 abgeholt hat, wird die Partie wohl remis enden.

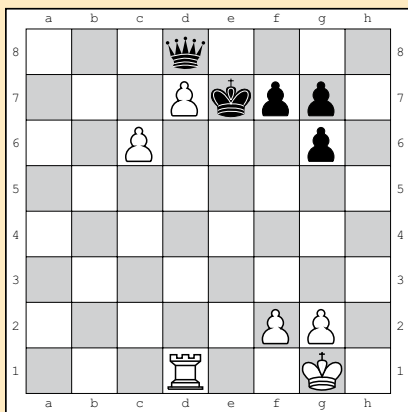
Die Lösung in der Partie ist wesentlich eleganter; Weiß sichert sich mit dem zuvor besprochenen Motiv die Punktteilung und



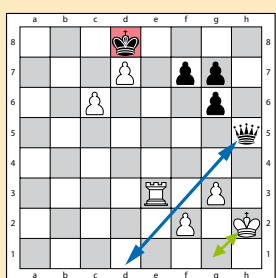
hält sich noch eine Option offen. Dies meinte Meister Bron, als er etwas knapp kommentierte: „Remis in der Tasche und den Punkt im Blick.“ **1. Dxb4!**

hält sich noch eine Option offen. Dies meinte Meister Bron, als er etwas knapp kommentierte: „Remis in der Tasche und den Punkt im Blick.“ **1. Dxb4!**

**Dxb4 2. d7 Dd8 3. Td1 Kg8 4. c4 Kf8 5. c5 Ke7 6. c6**



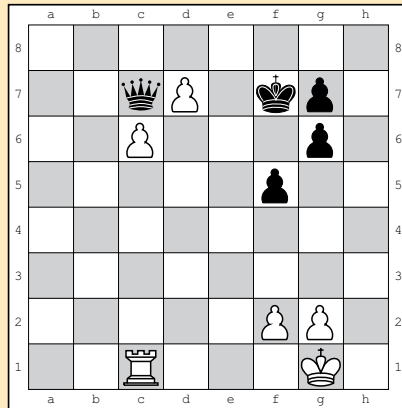
Schwarz hätte nun 6. ...Da5! spielen sollen, was das siegreiche Manöver Te1+ nebst Te8 unterbindet. In diesem Fall hätte sich Bron mit Remis begnügen müssen, etwa so: 7. Td3 (Ja nicht 7. d8D+? Dxd8 8. Txd8 Kxd8 nebst ...Kc7 und ...Kxc6.)



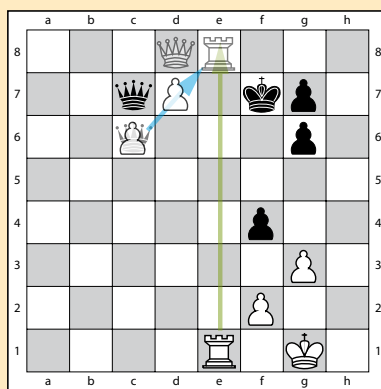
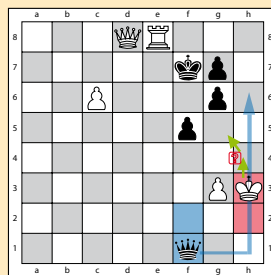
7. ...Da1+ 8. Kh2 De5+ 9. g3 Kd8 10. Te3 Dh5+

11. Kg1 (11. Kg2? Dd5+ gefolgt von ...Dxc6.) 11. ...Dd1+ 12. Kh2 Dh5+ mit der altbekannten „Remisschaukel“.

In der Partie geschah jedoch (siehe vorletztes Diagramm) **6. ...f5? 7. Te1+ Kf7** und hier hätte Weiß mit 8. Te8 Dxe8 9. dxe8D+ Kxe8 10. Kh2 Kd8 11. Kg3 g5 12. f4 g4 13. Kh4 nebst Kg5 gewinnen können. Doch der Anziehende wählte einen anderen Weg, vielleicht einen etwas umständlichen, aber in Anbetracht der Schlusskombination gewiss einen viel ansprechenderen: **8. Tc1 droht c7 8. ...Dc7**



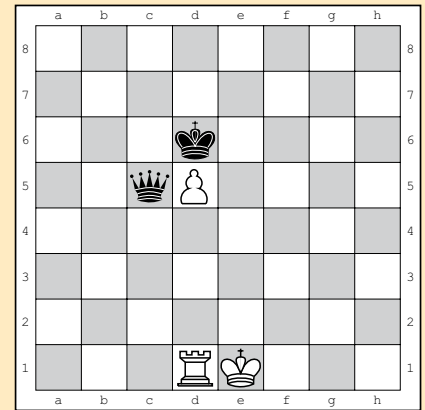
Nur zum Unentschieden führt 9. Td1 Ke7 10. Te1+ Kf7 11. Te8 Df4! 12. d8D Dc1+ 13. Kh2 Df4+ 14. Kh3 Dg4+ 15. Kh2 Df4+ 16. g3 Dxf2+ 17. Kh3 Df1+ usw. (nicht 18. Kh4 Dh1+ 19. Kg5 Dh6 matt). Um die Schachgebote auf f4 zu verhindern, spielte Weiß **9. g3!** und gewann bald: **9. ...f4 10. Td1 Ke7 11. Te1+ Kf7**



Vielleicht sah der Nachziehende hier einen Silberstreif am Horizont, denn nach **12. Te8! Dxc6** kann auf 13. d8D einfach ...Dxe8 folgen. Doch die witzige Bauernumwandlung in einen Springer **13. d8S+!**

beendete den Kampf; nach ...Kxe8 14. Sxc6 behält Weiß eine Figur mehr. **1:0**

Die materiell schwächere Seite war in den vorausgegangenen Beispielen deshalb erfolgreich, weil der Freibauer so weit vorge-rückt war. Doch was ist, wenn der Bauer nicht so weit vorn, sagen wir mal zwei Fel-der zurück steht?



*Hier benötigt der Bauer nicht einen Zug, sondern deren drei bis zum Umwandlungsfeld. Und die Zeit, die es kostet den Raum zu überbrücken, kann der gegnerische König nutzen, um loszurennen und dem gegnerischen Monarchen auf den Pelz zu rücken.*

Hier betreten die zwei anderen Grundprinzipien des Schachspiels, Zeit und Raum, die Bühne und verändern nachhaltig die Lage. **1. ...Ke5!** Ja, der gegnerische Freibauer wird von der Leine gelassen, **2. d6**, aber in der Zwischenzeit rückt der König in den frei gewordenen Raum vor: **2. ...Ke4**, und das Gespann aus Dame und König baut blitzschnell ein Mattbild auf:

- a) Umgehend verliert 3. d7 De3+ 4. Kf1 Kf3, drohend ...Df2 matt.
- b) 3. Td2 verhindert war ...De3+, darauf käme Te2 mit Damengewinn, aber nach 3. ...Ke3 4. Te2+ (4. d7 Dc1+ 5. Td1 Dc2 kennen wir bereits.) 4. ...Kf3 5. Kd1 Dg1+ wird mit dem folgenden Schachgebot auf d4 der weiße Bauer abgefischt, mit baldiger Entscheidung.

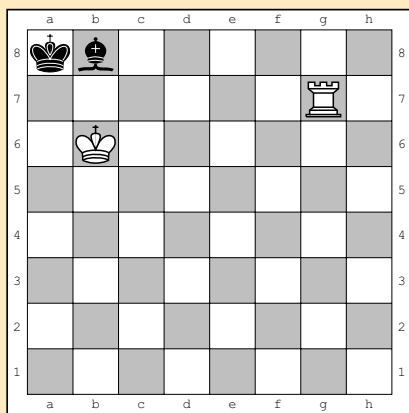
Die Beispiele in dieser Folge demonstrieren vorzüglich die Wechselwirkung der drei Grundprinzipien Material, Zeit und Raum. Die Materialverteilung war in beiden Fällen identisch. Bei einem weit vorgerückten Bauern hatte der Angreifer weniger Zeit, seinen König zur Unterstützung zu holen, bei einem zurückgebliebenen Freibauern hatte die stärkere Seite dagegen Zeit genug, um die Partie zu gewinnen.

# Taktik trifft Strategie

## Unterschiedliche Materialkonstellationen: Turm gegen Läufer

In den beiden letzten Folgen haben wir den Kampf Dame gegen Turm und Bauer untersucht. Auch in diesem Beitrag kämpfen zwei unterschiedlich starke Figuren gegeneinander, und auch hier ist das Ergebnis nicht unbedingt vorbestimmt. Die mögliche Rettung naht in Gestalt der speziellen Regel des Schachspiels, des Patts.

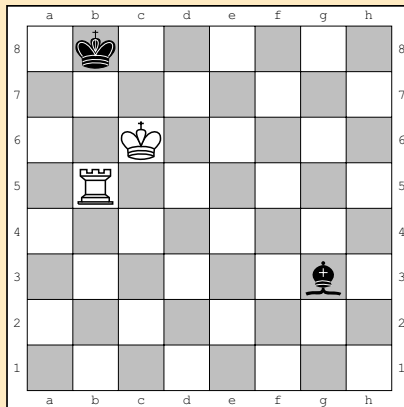
Im Unterschied zum Matt steht der König beim Patt nicht im Schach. Wäre er gezwungen, zu ziehen, würde er sich mutwillig einem tödlichen Angriff aussetzen, quasi Selbstmord begehen, was die Spielregeln untersagen. Bei einem Patt wird die Partie unentschieden gewertet. In schlechten Stellungen kann ein Patt, die einzige Rettungschance sein. So auch im Kampf Läufer gegen Turm (ohne Bauern):



*Der König des Verteidigers gehört in die Ecke, und zwar auf eine andere Felderfarbe als die seines Läufers.*

In dieser Stellung kann sich Weiß auf den Kopf stellen, einen Gewinn kann er nicht erzwingen. Die Verteidigung basiert auf dem Patt, das immer wieder entsteht, wenn der Turm die Grundreihe betritt; der Läufer darf ja nicht ziehen. Und auf der siebten Reihe kann die stärkere Seite nichts erreichen. Ein Schachgebot ist nicht drin und Abwartezüge helfen nicht weiter, sehen Sie selbst: **1. Te7 Lg3 2. Tf7 Le5 3. Tf8+ Lb8 4. Tf5** Der Anziehende will es jetzt von der anderen Seite versuchen, auf der a-Linie: **4. ...Ld6 5. Ta5+ Kb8 6. Td5 Lc7+ 7. Kc6** Nach 7. Ka6 folgt flugs 7. ...Ka8 und bei Be-

darf ...Lb8, so wie in der Ausgangsstellung. **7. ...Lg3 8. Tb5+**



*Hier kann man stolpern! Der König muss wieder in die Ecke ziehen, nur dort kann er sich mit dem Patt-Motiv retten.*

Achtung, der König des Verteidigers muss immer in die richtige Ecke (die „richtige“ heißt, das Eckfeld hat eine andere Farbe als die Felder, auf denen sich der Läufer bewegt), denn nach **8. ...Kc8??** verliert Schwarz, weil Weiß mit einem Angriff auf den Läufer, **9. Tg5!**, gleichzeitig eine Mattdrohung erzeugt: **9. ...Lc7** (sonst Tg8 matt) **10. Tg8+ Ld8 11. Th8** (oder Tf8 bzw. Te8), und diese Stellung ist kein Patt, der König kann bzw. muss ziehen und dann gewinnt Weiß den Läufer.

In der Stellung des zweiten Diagramms muss also Schwarz **8. ...Ka8** ziehen und rettet sich wie gehabt.

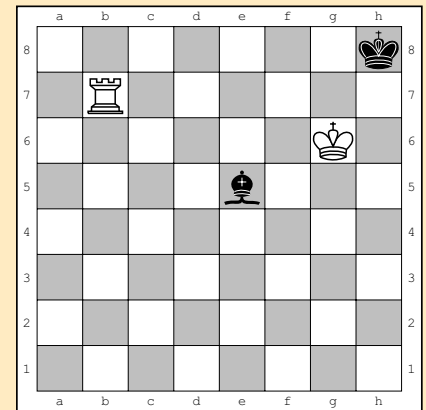
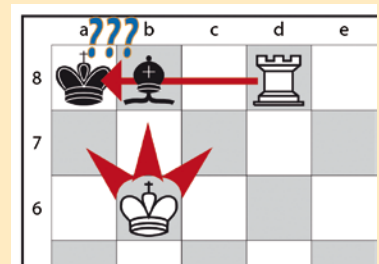
Sehr schön, aber wie gewinnt eigentlich die Turmseite, wenn der König der Läuferseite unvorsichtig in die falsche Ecke läuft?

### Hinweis!

#### Alle alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die jeweils neuen Folgen dieser Trainingsserie finden Sie stets in der gedruckten Ausgabe. Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

Die Printausgabe unterscheidet sich etwas von der Online-Version, bei der das eine oder andere Diagramm und hin und wieder weiterer Text die jeweilige Folge ergänzen.



*Egal wer am Zug ist, hier gewinnt die Turmseite immer, weil der schwarze König in der falschen Ecke steht.*

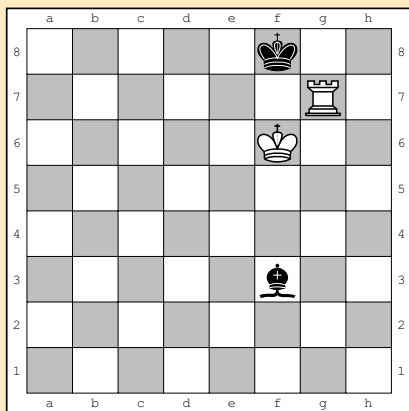
Bei einem weißfeldrigen Läufer, etwa auf c4, stünde der schwarze König goldrichtig. Nach einem Turmschach auf der achten Reihe würde Schwarz sich mit **...Lg8** durch die bereits bekannte Patt-Falle retten. In der vorliegenden Stellung können die schwarzen Figuren nicht nebeneinander gestellt werden, Weiß gewinnt mit **1. Te7** nebst **Te8+** und Matt.

Hier war Weiß am Zug, aber das spielt keine Rolle, die Ecke ist und bleibt falsch. Dem Nachziehenden kann nicht geholfen werden, sehen Sie selbst: **1. ...Kg8 2. Te7 Ld6 3. Te8+ Lf8** Hier ist Schwarz nicht sofort matt, aber nach einem beliebigen Zug auf den Feldern d8, c8, b8 oder a8 muss der schwarze König ziehen und wird mit **Txf8** sofort mattgesetzt.

In der Praxis steht der König der schwächeren Seite weder in der einen, noch in



der anderen Ecke, sondern irgendwo auf dem Brett und will erst in die rettende Ecke laufen. Manchmal klappt das, manchmal nicht. Irgendwann einmal werden Sie so ein Endspiel auch aufs Brett bekommen, und wenn Sie den Turm haben, erinnern Sie sich an das folgende Motiv:



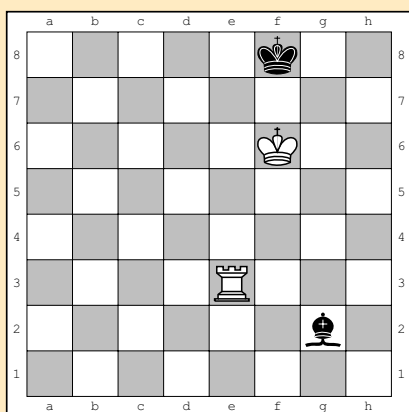
### Studie Kling und Horwitz, 1851 Weiß am Zug gewinnt

Ein ungenauer Zug genügt, z. B. 1. Tb7?, 1. Ta7? oder ähnlich, schon folgt 1. ...Kg8!, und der König erreicht das rettende Feld h8. Das darf man nicht zulassen. Der Turm bleibt auf der g-Linie und die beiden weißen Figuren jagen zusammen den Läufer, bis dieser auf einem ungünstigen Feld landet. Und welches Feld ungünstig ist, sehen wir gleich:

**1. Tg3!** Dieser Turm will natürlich auf die achte Reihe und Mattsetzen oder alternativ den Läufer gewinnen. Das funktioniert sehr leicht nach

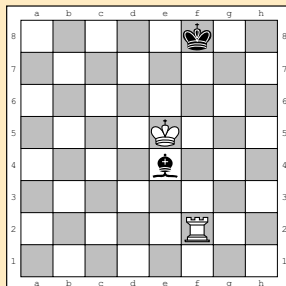
- a) 1. ...Lh5 2. Th3 Lf7 3. Th8+ Lg8 4. Kg6.
- b) 1. ...Ld5 2. Td3 Lc6 3. Td8+ Le8 4. Tb8
- c) 1. ...Lc6 2. Tc3 Ld7 3. Tb3 Lc6 4. Tb8+ Le8 5. Tc8
- d) 1. ...Lb7 2. Tb3 nebst Tb8+
- e) 1. ...La8 2. Tb3, gefolgt vom Eindringen des Turms nach b8.

Nur ein einziger Zug, **1. ...Le4**, ist etwas widerspenstig, denn nach **2. Te3 Lg2** kann Weiß den Läufer nicht so angreifen, dass sein Turm im nächsten Zug auf der achten



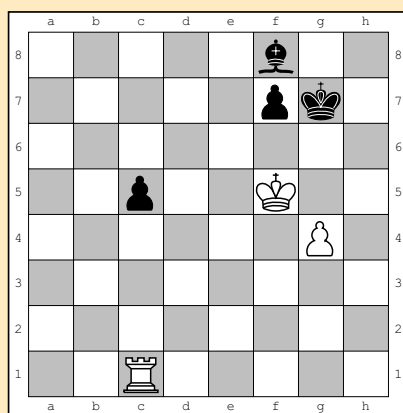
Reihe Schach bietet. Aber es gibt einen taktischen Trick, den man sich merken sollte: **3. Te2!** Nun verlieren die Läuferzüge nach d5, c6, b7 und a8, wie wir schon wissen, und nach 3. ...Lh1 gewinnt 4. Th2 (Doppeldrohung Th8 matt und Txb1) 4. ...Ld5 5. Th8+ Lg8 6. Kg6 – exakt wie in der obigen Variante a. Es bleibt also nur

**3. ...Lf3 4. Tf2** und nun ist das Fallbeil gefallen, auf **4. ...Le4** entscheidet das Abzugsschach des Königs **5. Ke5+** mit Läufergewinn.



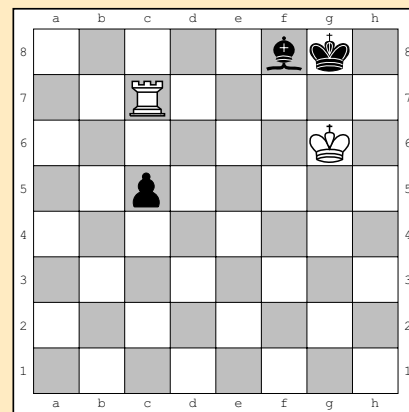
Die Kenntnis elementarer Endspiele, wie z. B. das Endspiel mit der Materialverteilung Turm gegen Läufer, kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Gewiss stehen zunächst viele andere Figuren und Bauern auf dem Brett, doch wenn man weiß, welches elementare Endspiel man anstreben darf/soll und welches nicht, kann man beizeiten die richtigen Entscheidungen treffen, z. B. ob man etwas abtauschen soll oder besser nicht.

So war es in der Partie, aus dem das nachstehende Fragment stammt, dem Anziehenden zwischendurch möglich, mehr Material zu gewinnen als nur die Qualität gegen einen Bauern, doch gerade der höhere Materialgewinn hätte eine nicht ganz klare Stellung ergeben. Weiß kannte aber das elementare Endspiel Turm gegen Läufer aus dem Effeff und traf in der folgenden Stellung die richtige Wahl (Susic – Ostojic, Jugoslawien 1972, Weiß am Zug):



*Der Anziehende registrierte, dass der schwarze König nahe der falschen Ecke steht und schon war die Gewinnidee geboren: alle Bauern abtauschen und die Gewinnstellung wie in den ersten Beispielen dieser Trainingsfolge herbeiführen.*

**1. g5 Le7 2. Ta1** Weiß schwebt ein Anschlag auf den Punkt f7 vor, wie es z. B. nach 2. ...Lf8 3. Ta7 c4 4. g6 der Fall wäre. Hier sehen wir den einen der Vorteile eines Turms gegenüber einem Läufer; er kann die Felderfarbe wechseln, während der Läufer die ganze Partie lang an einer Felderfarbe klebt. **2. ...Kf8 3. Ta8+ Kg7 4. Tc8 Lf8 5. Tc7** droht g6 **5. ...Kg8 6. g6! fxg6+ 7. Kxg6**



Zieht nun der c-Bauer, so wird er auf c4 abgeholt, dann ergibt sich das reine Turm-gegen-Läufer-Endspiel, bei dem – wie wir schon wissen – der König in der falschen Ecke steht. **7. ...Ld6 8. Tc8+ Lf8 9. Ta8** und Schwarz gab auf, da er nach den Zügen **9. ...c4 10. Tc8 c3 11. Txc3** in dem besagten Endspiel landet. **1:0**

### Patt

Von Zeit zu Zeit hört man die These, Schach sei aber ein komisches Spiel, wenn einer sich gar nicht mehr rühren könne, dann müsste er doch eigentlich verloren sein, aber nein, es ist Patt und somit Unentschieden!

Dagegen kann man nicht so leicht argumentieren, sondern nur feststellen, dass die Regeln nun einmal so sind. Und wie wir gerade in diesem Artikel gesehen haben, können Patt-Motive überraschende Rettungschancen beinhalten, und so wurde das Schachspiel durch die Einführung der Patt-Spielregel eher bereichert.

Patt gab es nicht immer. Im persisch-arabischen und im mittelalterlichen Schach galt Patt für die zugunfähige Partei als verloren. Dies hatte, so Historiker, offenbar mit der hohen Stellung des Herrschers zu tun. Erst im 15. Jahrhundert entschloss man sich im Zuge einer grundlegenden Reform des Schachspiels, die zu den heutigen Gangarten und Zügen, z. B. Rochade, führte, auch zu einer Änderung der Patt-Regel.

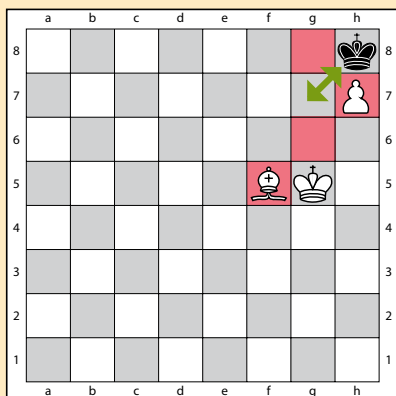


# Taktik trifft Strategie

## Unterschiedliche Materialkonstellationen: Leichtfiguren in speziellen Endspielen | Liegt ein Randbauer vor, reicht manchmal eine Mehrfigur nicht aus

Eines der ersten Kriterien zur Stellungseinschätzung, die ein Anfänger lernt, ist die Werteskala der Figuren. Wir erinnern uns: der Wert einer Leichtfigur (ein Springer oder ein Läufer) wird mit drei Bauereinheiten gleichgesetzt, ein Turm ist fünf und eine Dame ungefähr neun Bauereinheiten wert.

So gesehen wäre es eigentlich egal, ob man gerade einen Springer oder einen Läufer hat, doch ganz so ist es nicht. Es gibt Stellungen, in denen der Springer überlegen ist und solche, in denen der Läufer mehr leisten kann. Herzlich wenig kann ein Läufer in dem folgenden Standardendspiel ausrichten:



Weiß kann sich auf den Kopf stellen, er kann den schwarzen König weder mattsetzen, noch kann er ihn aus der Ecke vertreiben; bei Kh6 und bei Kg6 endet die Partie mit einem Patt.

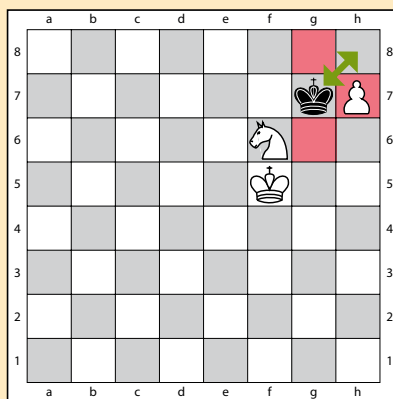
Wir sehen hier den sogenannten „falschen Läufer“; das ist die Bezeichnung für einen Läufer, der auf der im Gewinnsinn verkehrten Felderfarbe unterwegs ist. Verwendet wird der Begriff im Endspiel König, Läufer und Randbauer gegen König, wenn der Läufer nicht das Umwandlungsfeld des Bauern kontrolliert. In diesem Fall ist es nicht möglich, den gegnerischen König, wenn er sich dort erst einmal befindet, aus dieser Ecke des Bretts zu verdrängen. Trotz des großen Materialvorteils bleibt die Partie also remis.

Das Motiv des falschen Läufers funktioniert jedoch nur bei Vorhandensein eines Randbauern, bei jedem anderen Bauern ist das erwähnte Patt-Motiv nicht möglich und

das Übergewicht einer Figur entscheidet mühelos.

Bei der Konstellation Springer plus Randbauer, dem Hauptthema dieser Trainingsfolge, kann es je nach Stellung ebenfalls zu einem Unentschieden kommen.

### Anzug beliebig – remis

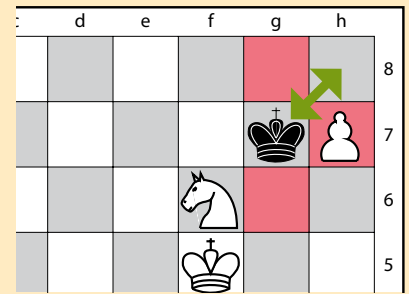


Der schwarze König pendelt zwischen h8 und g7, und Weiß kann seinen Bauern nicht umwandeln: der Springer müsste nach f7 oder g6 gelangen, ohne dabei die Deckung des Bauern aufzugeben – ein Ding der Unmöglichkeit!

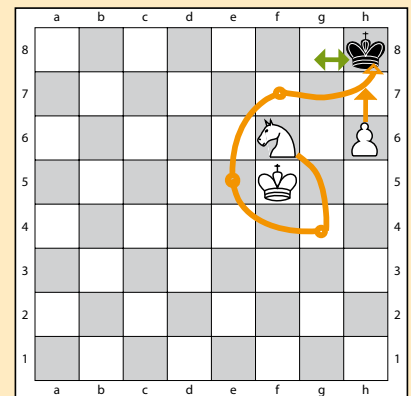
Der französische Problemkomponist André Chéron, einer der berühmtesten Theoretiker des Endspiels, nannte diese Stellung die „erste Hauptremisstellung“ in Springerendspielen. Obwohl eine Seite einen Springer und einen Bauern mehr besitzt, ist die Stellung nicht zu gewinnen, weil der gegnerische König das Eckfeld kontrolliert und sich dorthin zurückziehen kann.

Der weiße Springer kann auch auf g5 oder f8 stehen, es ändert sich nichts. Sobald sich der weiße König nähert, um seinen Bauern zu decken (Kg6) wird Schwarz patt gesetzt.

Wieso reicht der große Materialvorteil nicht zum Gewinn aus? Die Figur ist „unschuldig“, sie steht aktiv, der zu weit vorgerückte Bauer hat’s versammelt. Betrachten Sie das nachfolgende Beispiel und schon wird eine wichtige Faustregel nachvollziehbar:

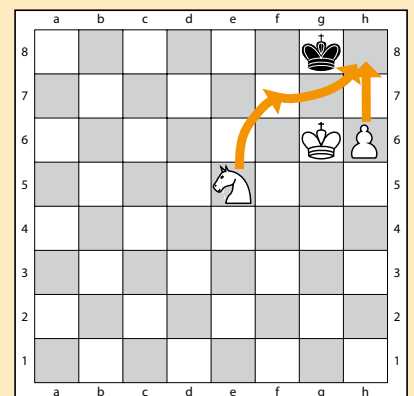


### Weiß am Zug – Gewinn



Mit dem Randbauern auf der sechsten Reihe (oder fünften, vierten usw.) kann Schwarz sich nicht ins Patt retten, der König pendelt zwischen h8 und g8, bis Weiß ihm mit dem Springer den Zugang zu h8 verwehrt.

Der Anziehende darf seinen Randbauern nicht vorziehen, dies ergäbe nach ...Kg7 wieder die Remisstellung des zweiten Diagramms, er kann aber umgruppieren und eine Standard-Gewinnstellung erreichen:  
**1. Sg4** Auch ein anderer Anfangszug ist möglich, wichtig ist allein, dass das Ziel – das Feld f7 – erreicht wird. ...Kh7 **2. Kg5 Kh8** Keinen Unterschied macht **2. ...Kg8** wegen **3. Kg6 Kh8** **4. Se5 Kg8** **5. h7+ Kf8** (**5. ...Kh8** **6. Sf7** matt) **6. h8D+**. **3. Kg6 Kg8** **4. Se5**

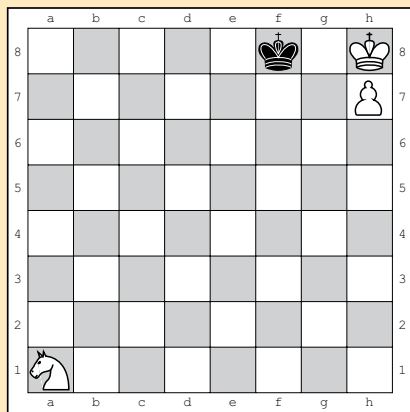


Wegen der vorhandenen Möglichkeit Sf7+ wird sich der schwarze König nicht in die Ecke retten können. Dies ist die Standardgewinnstellung in dem Endspiel dieses Typus. Weiß gewinnt nach **4. ...Kf8** **5. h7** oder

nach 4. ...K**h8** 5. **Sf7**+ Der König wird aus der Ecke vertrieben, damit nach 5. ...**Kg8** der Bauern nachsetzen kann: 6. **h7**+ **Kf8** 7. **h8D**+ **Ke7** 8. **Dd8**+ **Ke6** 9. **Dd6** matt

**Faustregel: In solchen Endspielen nicht zu früh den Bauern auf die siebte Reihe vorschieben**

Im folgenden Beispiel ist die Lage genau anders herum:



Der König h8 ist abgeklemmt; der schwarze König pendelt zwischen f8 und f7. Der Springer muss nun so eingesetzt werden, dass er eines der beiden Felder genau in dem Moment kontrolliert, wenn der schwarze König es betreten müsste und in- folgedessen auf die e-Linie ausweichen muss

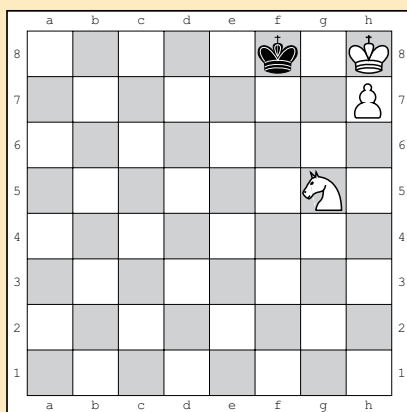
### Die erste Version: Weiß am Zug – remis

In dieser Situation, nach Chéron die „zweite Hauptremisstellung“, kann Weiß am Zug nicht gewinnen. Zunächst erscheint ein Remis unwahrscheinlich, Weiß hat ja eine Figur und einen Bauer mehr und in der Ecke steht der eigene und nicht etwa der gegnerische König, also scheiden Patt-Motive aus. Doch nach einer beliebigen Annäherung, etwa 1. **Sb3** **Kf7** 2. **Sd4** **Kf8** 3. **Se6**+ **Kf7** 4. **Sg5**+ **Kf8** kommen erste Zweifel auf, die der Gewissheit weichen, ein Sieg ist nicht möglich. Weiß ist nicht in der Lage, den Springer so zu führen, dass er im entscheidenden Moment dem schwarzen König den Zutritt zu dem anderen Feld verwehrt (f7, wenn der König auf f8 steht oder vice versa). Kurz gesagt: Zieht in dieser konkreten Situation der König der schwächeren Seite auf ein Feld der Farbe, auf der der Springer steht, ist die Stellung remis.

### Die zweite Version: Schwarz am Zug – Weiß gewinnt

Doch sollte in der obigen Diagrammstellung Schwarz am Zug sein, so gewinnt

Weiß. Hier kann der herbeieilende Springer im günstigen Moment dem gegnerischen König den Zugang zu dem Feld f7 verwehren, so dass der den weißen König aus der Ecke herauslassen muss: 1. ...**Kf7** 2. **Sb3** **Kf8** 3. **Sc5** **Kf7** 4. **Se4** **Kf8** 5. **Sg5**



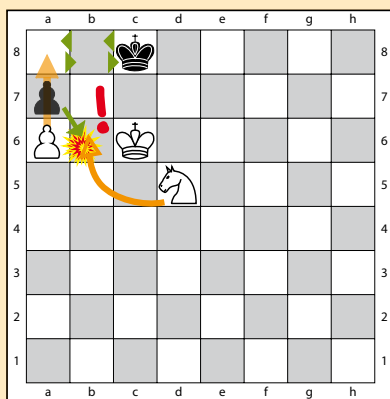
Das ist der Unterschied. Jetzt ist Schwarz am Zug, sein König kann das Feld f7 nicht betreten, er muss auf ein anderes Feld ziehen und den gegnerischen König aus dem „Käfig“ herauslassen: 5. ...**Ke7** 6. **Kg7** und Weiß bringt seinen Bauern durch.

### Festung

Die schwächere Seite kann sich in solchen Endspielen nur auf drei Arten retten:

- ⇒ Den König in der Ecke verstecken und hoffen, dass der Gegner den Bauern zu weit vorschiebt
- ⇒ Den gegnerischen König in der Ecke abklemmen, in bestimmten Stellung reicht dies aus
- ⇒ Das Motiv der Festung anwenden

Als Festung werden Stellungen bezeichnet, in denen die Steine der einen Seite die Stellung der anderen Seite nicht durchbrechen können. Da gibt es viele Versionen dieses Motivs mit Beteiligung unterschiedlicher Figuren. In dem hier behandelten Standardendspiel kommt es oft zu einem erfolgreichen „Festungsbau“ nach dem folgenden Muster:



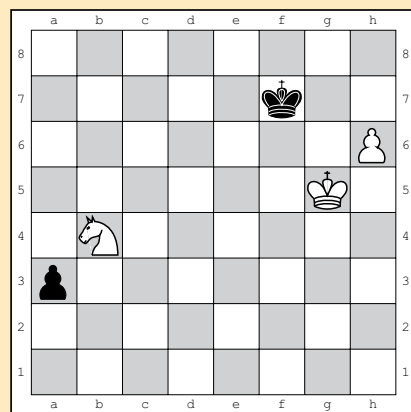
Für Rettung sorgt wieder das Patt-Motiv. Der schwarze König wird sich entweder in der Ecke gemütlich einrichten und kann dort nicht Matt gesetzt werden, höchstens ein Patt ist drin.

Etwa nach 1. **Sf6** **Kb8** 2. **Sd7**+ **Ka8**, und nun muss der Springer wieder zurück, denn nach einem Zug des weißen Königs ergibt sich ein Patt.

Auch mit 1. **Sc7** ist dem Anziehenden nicht geholfen 1. ...**Kb8** 2. **Kd6** (2. **Kd7** patt) 2. ...**Kc8**, und Weiß kommt nicht weiter.

Erwähnenswert ist noch der kleine Trick 1. **Sb6**+ mit dem Weiß auf den Riesenfehler 1. ...**axb6**? hofft, darauf gewinnt 2. a7. Aber 1. ...**Kb8** erledigt auch dieses Problem.

Zum Schluss noch eine Sonderfall. Die Stellung erinnert stark an die Positionen in den einleitenden Beispielen (vgl. Diagramm Nr. 2 und 3), jedoch ist noch ein schwarzer Bauer vorhanden, was im Prinzip dem Verteidiger dienlich ist. Andererseits aber hielt sich Weiß an die erwähnte Faustregel und unterließ es tunlichst, seinen Randbauern auf die vorletzte Reihe zu stellen; das ist wiederum ein Vorteil für die stärkere Seite.



### Studie von N. Grigorjew, 1933 Weiß am Zug gewinnt

Der schwarze König muss den h-Bauern aufhalten und gerät dabei in ein Mattnetz: 1. **Sa2** **Kf8** Auf 1. ...**Kg8** 2. **Kg6** **Kh8** 3. **Sb4** a2 gewinnt Weiß mit der bereits bekannten Methode: 4. **Sxa2** **Kg8** 5. **Sb4** **Kh8** 6. **Sc6** **Kg8** 7. **Sd8** **Kh8** 8. **Sf7**+ **Kg8** 9. **h7**+. 2. **Kf6** **Kg8** 3. **Kg6** **Kh8** 4. **Sb4** **Kg8** Oder 4. ...a2 5. **Sxa2** **Kg8** 6. **Sb4** **Kh8** 7. **Sc6** **Kg8** 8. **Sd8** **Kh8** 9. **Sf7**+ **Kg8** 10. **h7**+. 5. **h7**+ **Kh8** 6. **Sc6** a2 7. **Se5** a1D 8. **Sf7** matt.

Die stärkere Seite kann nicht gewinnen, weil der schwarze König nichts ins Freie hinaus gejagt werden kann.

# Fang mich, wenn du kannst!

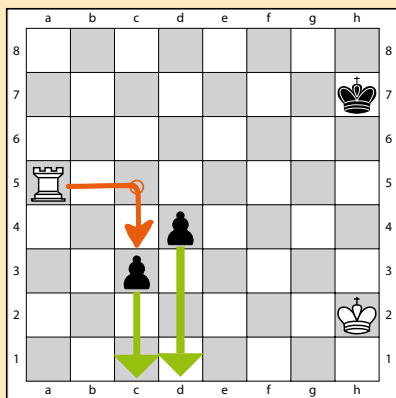
## Figuren gegen Freibauern

Der Titel des 2003 von Steven Spielberg gedrehten Films „Catch me if you can“ stand Pate bei der Wahl einer eingängigen Überschrift für diesen Artikel, der den Blick für spezielle Situationen in Endspielen schärfen will, in denen es auf den ersten Blick scheinbar keine Lösung gibt.

Dabei ist der „Flüchtende“ stets der Freibauer. Im Gegensatz zu dem besagten Film, in dem der Gejagte im Erfolgsfalle nur die eigene Haut oder Freiheit rettet, wird ein entkommener Freibauer zur Dame umgewandelt und wendet sich dann mit Macht gegen seine Verfolger.

Schwerfiguren können einen enteilen- den Freibauern ziemlich einfach stoppen, wenn sie sich auf der gleichen Linie hinter ihm postieren. So wird zum Beispiel der Turm in der folgenden Stellung mit dem Freibauer-Duo leicht fertig:

### Weiß am Zug gewinnt



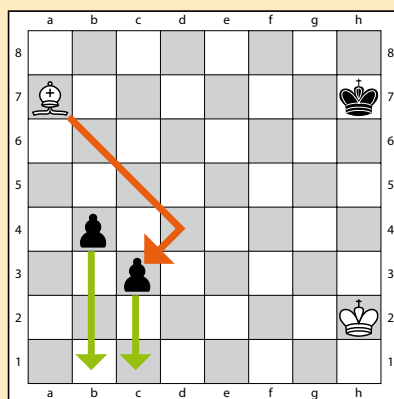
*Im Kampf gegen zwei verbundene Freibauern muss der Turm stets den weiter vorgerückten Bauern aufs Korn nehmen.*

Ein fürchterlicher Fehler wäre 1. Td5??, denn dann würden die schwarzen Bauern entscheiden: 1. ...c2 2. Tc5 d3 3. Kg3 d2! 4. Txc2 d1D.

Der richtige Zug **1. Tc5!** nimmt den **vorn stehenden Bauern an die kurze Leine**, dies ist eine Faustregel für das Spiel von Turm gegen zwei verbundene Freibauern. Weiß gewinnt dann leicht mit der klassischen Abfangmethode **1. ...Kg6 2. Tc4! Kf5 3. Txd4 c2 4. Tc4.**

Kämpft der Läufer gegen Freibauern, ist die Lage ebenfalls recht übersichtlich; entweder kontrolliert der Läufer die entscheidende Diagonale und hat damit Erfolg, oder er tut es nicht.

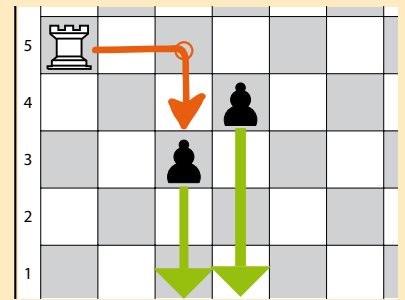
### Weiß am Zug gewinnt



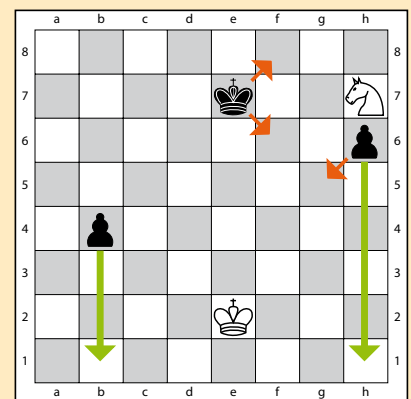
*Analog dem zuvor gezeigten Beispiel mit dem Turm, ist es auch in diesem Endspiel mit Beteiligung des Läufers goldrichtig, den vorn liegenden gegnerischen Bauern anzupeilen.*

Auch hier wäre es verfehlt, den „hinteren“ Bauern anzugreifen, nach 1. Lc5?? mit der Absicht ...c2?? 2. Le3 b3 3. Lc1, bricht das Bauernduo durch: 1. ...b3! nebst ...b2. Den Sieg bringt **1. Ld4!** ein, z.B. **1. ...Kg6 1. ...c2 2. Lb2 2. Kg3 Kf5 3. Kf3**, und die Bauern werden unschädlich gemacht.

Sind gerade (auf den Reihen, Linien oder Diagonalen) ziehende Figuren wie Dame, Turm und Läufer beteiligt, ist die Lage recht übersichtlich. Am schwierigsten (und faszinierendsten) sind die Endspiele mit Springer gegen Freibauer(n). Der langsame, „kurzbeinige“ Springer hechelt manchmal vergeblich hinter einem weglaufenden Freibauern hinterher, aber seine besondere Eigenschaft – der Wechsel der Felderfarbe nach jedem Zug – ermöglicht, oft unter Einbeziehung eines Schachgebots, raffinierte Rettungen. Nicht von ungefähr finden gerade diese Endspiele im Schaffen der Problemkomponisten einen gebührenden Platz.



### Studie N. Grigorjew, 1934 Weiß am Zug remisiert

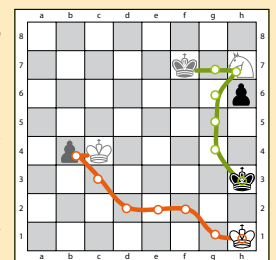


*Der König kann zwei so weit auseinander stehende Bauern nicht aufhalten. Hier hilft nur eine Rundreise des Springers.*

Wäre da nicht der weiße Springer, so wäre der weiße König außerstande, die vorrückenden Freibauern aufzuhalten, eilt er zum b-Bauern, läuft ihm der h-Bauer weg, und geht er zum h-Bauern, flitzt der b-Bauer vorbei.

Nun ist aber der Springer da, der jedoch im Moment kein freies Feld zur Verfügung hat, mit zwei Zügen des Königs (...Kf7 und ...Kg7) kann er gefangen werden. Weiß hat also keine Zeit zu verlieren und muss gleich auf den nächsterreichbaren gegnerischen Bauern losgehen: **1. Kd3! Kf7** zöge der h-Bauer, ...h4, erhielte der Springer das Feld g5 **2. Kc4** Weiß remisiert nun ganz einfach im Falle von

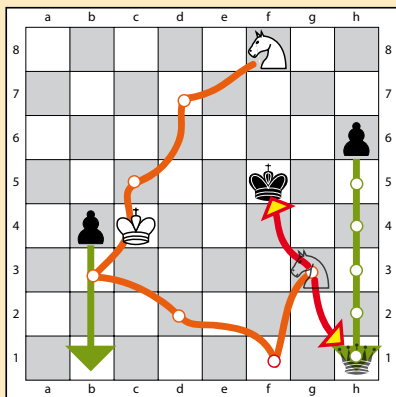
2. ...Kg7 3. Kxb4 Kxh7 4. Kc3, denn sein König erreicht ungehindert in vier Zügen die rettende g-Linie, z. B. 4. ...Kg6 (oder 4. ...h5 5. Kd2 h4 6. Ke2 h3 7. Kf2 remis.) 5. Kd3 Kg5 6. Ke3 Kg4 7. Kf2 Kh3 8. Kg1, und der weiße König nistet sich auf h1 ein, er kann dort nicht mattgesetzt, höchstens pattgesetzt werden.





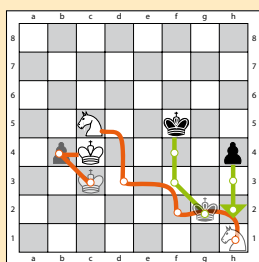
Doch so einfach ist die Studie nicht. Schwarz kann raffinierter spielen, nämlich **2. ...Kg6** mit dem Trick **3. Kxb4 h5!**, und nun nimmt er nicht den angebotenen Springer, sondern lässt den h-Bauern laufen und dies gewinnt, sehen Sie selbst: **4. Kc3** (Nichts ändert **4. Sf8+ Kf5**) **4. ...h4** **5. Kd2 h3**, und der weiße König kommt zu spät.

Weiß behält also besser seinen Springer und zieht **3. Sf8+ Kf5**. Den Springer anzugreifen, lohnt nicht, nach **3. ...Kg7** **4. Se6+ Kf7** **5. Sd4** können beide schwarzen Bauern leicht abgefangen werden.



*„Fang mich, wenn du kannst“, scheint der h-Bauer zu sagen. Er ist ja nur noch fünf Züge vom Schlüsselfeld h1 entfernt, der gegnerische König muss den Bauern b4 bewachen und kann sich folglich nicht auf den Weg dorthin machen. Es bleibt nur der Springer, aber dieser muss eine richtige Rundreise hinter sich bringen, das reicht doch nicht, oder? Doch, es reicht, weil in einem passenden Augenblick ein Schachgebot ein Tempo gewinnt.*

Die Rundreise mit dem Ziel h1 (das Umwandlungsfeld des h-Bauern) beginnt mit **4. Sd7 h5** **5. Sc5 h4**

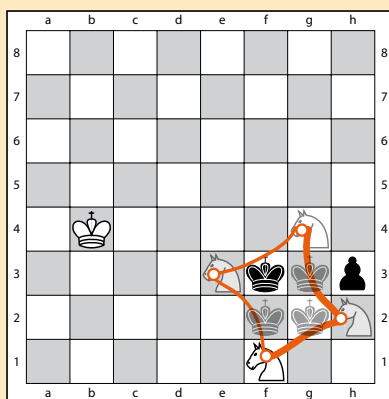


Der direkte Weg zu dem Bauern führt zu einer Niederlage: **6. Sd3? h3** **7. Sf2 h2** **8. Kxb4 Kf4** **9. Kc3 Kf3** **10. Sh1 Kg2** usw.

Das Rettungsmotiv ist mit einer

Springergabel verbunden. Welche Springergabel denn? Die auf g3; dann nämlich, wenn der h-Bauer durchläuft und auf h1 in eine Dame umgewandelt wird. Sehr schön, wie kommt man dazu, mit dem Springer auf g3 zu landen? Folgendermaßen: **6. Sb3! h3** **7. Sd2** Die Originalstudie schließt mit **7. ...h2** **8. Sf1** (mit Angriff auf den Bauern) **8. ...h1D** **9. Sg3+** – die besagte Gabel und remis.

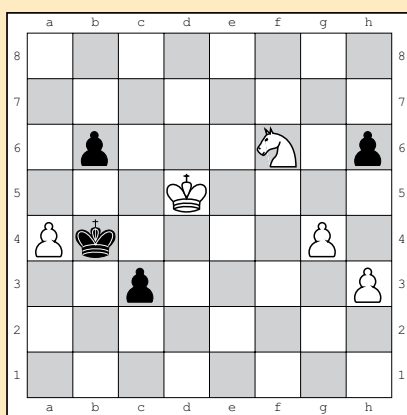
Wir schauen uns aus guten Gründen eine Alternative an: **7. ...Kf4** **8. Sf1 Kf3** **9. Kxb4**



*In dieser Stellung wechseln sich zwei Bilder ab: der Springer gibt entweder Schach oder zieht so, dass er das Feld h2 kontrolliert.*

Prägen Sie sich diese Stellung unbedingt ein; es wird die Zeit kommen, dass Sie so eine Konstellation in einer praktischen Partie aufs Brett bekommen. Nur das Prinzip einprägen, der Rest läuft von alleine. **9. ...Kf2** **10. Sh2 Kg3** **11. Sf1+ Kg2** **12. Se3+ Kf2** **13. Sg4+ Kf3** **14. Sh2+** usw. bis zum Sankt Nimmerleinstag **remis**

Wie man sieht, kann ein Springer mit Hilfe der Schachgebote manchmal schneller heranbrausen, als man dieser sprichwörtlich „kurzbeinigen“ Figur zumuten würde. Hierzu ein praktisches Beispiel aus dem Schaffen des berühmten Robert James (genannt „Bobby“) Fischer:



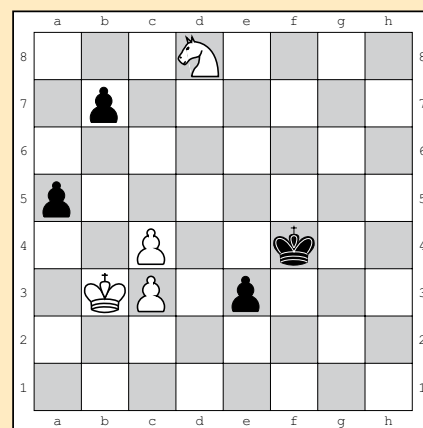
**R. Fischer – E. Eliskases  
Buenos Aires 1960  
Weiß am Zug**

Der Bauer c2 erscheint gefährlich, aber der spätere Weltmeister konnte ihn mit einem typischen Springermanöver abfangen: **1. Sh5** Mit der Hauptidee **1. ...c2** **2. Sf4** (um im Falle von ...c1D auf d3 zu „gabeln“)

**2. ...Kc3** **3. Se2+ Kd2** (Nach ...Kd3 entscheidet der „Rundlauf“ **4. Sc1+ Kd2** **5. Sa2**) **4. Sd4!**, gefolgt vom Schlagen auf c2 oder der Springergabel nach **4. ...c1D** **5. Sb3+**.

In der Partie geschah **1. ...Kxa4** **2. Sf4 b5** **3. Se2 c2** Oder ...b4 **4. Kc4 c2** **5. Sc1 Ka3** **6. Sb3**, und Weiß gewinnt mit **h4** nebst **g5**. **4. Sc1 Ka3** **5. Kc5 Kb2** **6. Se2 c1D+** **7. Sxc1 Kxc1** **8. Kxb5** nebst **h4**, **g5** usw. **1:0**

Auf dem letzten Beispiel klebt bildlich gesprochen ein Warnschild mit dem Hinweis: „Nur nicht trödeln!“



**D. Bronstein – M. Botwinnik  
Weltmeisterschaft 1951  
Weiß am Zug**

Die Partie ist remis, aber Weiß verlor im Handumdrehen. Das Opfer der Fehlkalkulation war ein sonst sehr renommierter Schachprofi, die Partie wurde bei einer Schachweltmeisterschaft gespielt. Aber auch große Spieler haben nun einmal vereinzelt ihre schwachen Momente ...

Weiß hätte leicht remisieren können, wenn er beizeiten den gegnerischen Freibauern mit dem Springer gestoppt hätte, nämlich so: **1. Se6+ Kf3** **2. Sd4+ Kf2** **3. Ka4 b6** (Oder **3. ...e2** **4. Sxe2 Kxe2** **5. Kxa5 Kd3** **6. c5 Kxc3** **7. Kb6 Kc4** remis) **4. Kb5 e2** **5. Sxe2 Kxe2** **6. c5 bxc5** **7. Kxc5 Kd3** **8. ca4** **9. Kb4 a3** **10. Kxa3 Kxc4** remis.

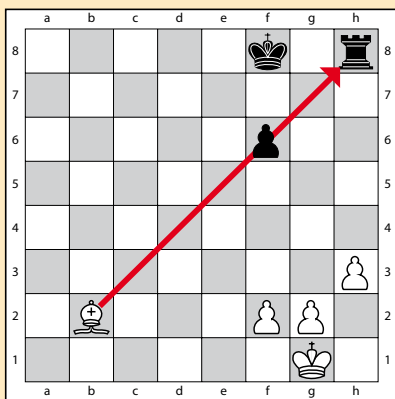
Doch es geschah **1. Kc2??** mit der Absicht ...Kf3 **2. Sf7 e2** **3. Se5+ Kf2** **4. Sd3+** remis, doch sein Gegner verblüffte ihn mit **1. ...Kg3!!** Der König zieht so, dass der gegnerische Springer in den nächsten beiden Zügen kein Schach hat, es droht also ...e2-e1D, und nach **2. Se6 e2** **3. Kd2 Kf2** gibt Schwarz nach der Bauernumwandlung in eine Dame gleich ein Schach. **0:1**

# Wie „Röntgenstrahlen“

Wie Schachfiguren „durch die Materie“ wirken  
Beispiel: Der verdeckte Läufer

Bis auf den Springer können alle Figuren so weit auf einer Linie, Reihe oder Diagonale ziehen, bis sie auf ein Hindernis, sprich eine eigene oder eine gegnerische Figur treffen.

Nehmen wir zum Beispiel den Läufer, dessen historisches Vorbild der Kampfelefant war, der sich im Kriegseinsatz geradeaus bewegte, bis er auf ein Hindernis traf und dieses dann vernichtete, oder auch nicht, es aber auf keinen Fall zerstörungsfrei durchdringen und hinter ihm weiterlaufen konnte. Bei der Schachfigur Läufer ist das ebenso:



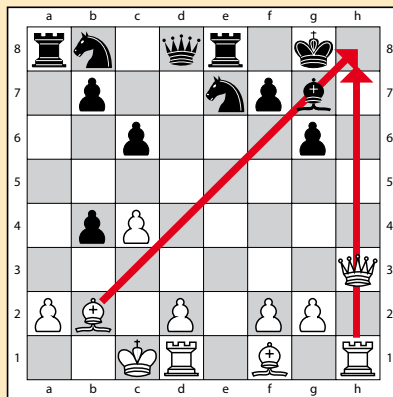
Wäre da nicht der Bauer f6, könnte der Läufer b2 nicht nur auf jedes Feld zwischen a1 und g7 ziehen, sondern auch nach h8, und das würde er bestimmt auch tun und den Turm h8 schlagen.

In unserer heutigen Folge wollen wir uns mit dem Phänomen des „verdeckten Läufers“ beschäftigen. Ein solcher ist oft auf den langen Diagonalen anzutreffen. Manchmal wird aber seine Wirkung durch ebendort stehende Steine neutralisiert. Sobald dieses Hindernis verschwindet, erhält der Läufer freie Sicht und kann im gegnerischen Lager Schäden anrichten (z. B. auf h8 schlagen, s. o.).

Im folgenden Beispiel werden die Wirkungsmöglichkeiten eines freigelegten Läufers auf einer langen Diagonale verdeutlicht.

In der Diagrammstellung konnte der spätere Schachweltmeister Max Euwe einen standardmäßigen Mattangriff verwirklichen

Weiß am Zug

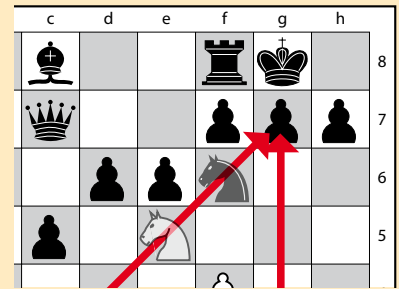


Die Kraft der Figuren auf der h-Linie und des Läufers b2 bündelt sich auf dem Feld h8. Dieser Attacke ist der Läufer g7 nicht gewachsen.

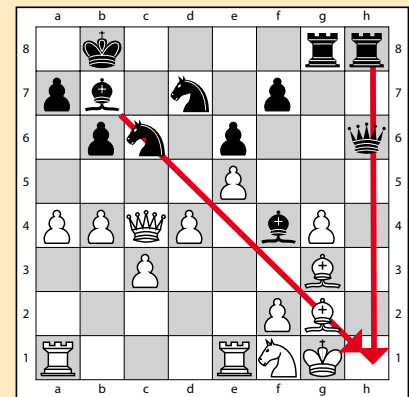
(die Partie wurde 1923 in einer Simultanveranstaltung gespielt). Zwar wird der Druck des Läufers b2 durch sein Gegenüber auf g7 neutralisiert, doch der Druck der weißen Figuren auf das kritische Feld h8 wird dadurch nicht aufgehoben. Euwe spielte **1. Dh8+** und sein Gegner gab auf, da er nach 1. ...Lxh8 mit Txh8 Matt gesetzt wird.

Der russische Meister und Trainer Blumenfeld hat einmal die Verwendungsmöglichkeiten des verdeckten Läufers mit den Röntgenstrahlen verglichen. Diese dringen bekanntlich durch das die Sicht verstellende Fleisch und legen den Blick auf das Knochengestüt frei, im Schach wirkt der verdeckte Läufer – etwas Vorstellungskraft vorausgesetzt – ähnlich. Auf jeden Fall wurde Meister Blumenfelds Vergleich angenommen, in verschiedenen internationalen Publikationen ist immer wieder von den Röntgenstrahlen die Rede. In diesem Beispiel reichten die „Strahlen“ bis nach h8, im nächsten Fragment knallt es in der Ecke h1.

In der Begegnung Trojanska – Jovanovic, Oberhausen 1966, kam es zur folgenden Diagrammstellung: Schwarz hat seine Schwerfiguren auf den Linien g und h aufge-



Weiß am Zug



Noch ist die Diagonale a8-h1 verplombt, und Weiß sollte sich hüten, diese zu öffnen.

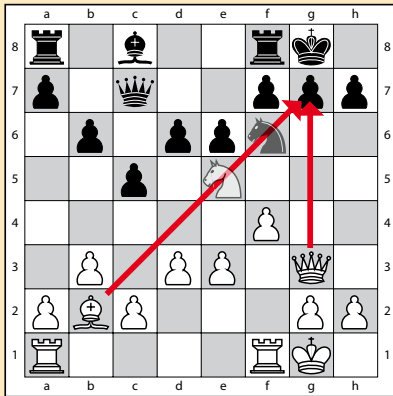
stellt, aber das weiße Läuferpaar deckt die kritischen Felder h1 und h2 vor dem Eindringen der schwarzen Dame. In der Analyse nach der Partie beschäftigten sich die Gegner mit der Folge 1. d5 (mit Doppelangriff auf f4 und c6) 1. ...Lxg3 2. dxc6 Lh2+ 3. Sxh2 Dxh2+ 4. Kf1 Sxe5 (Nach 4. ...Tc8 schließt Weiß mit 5. b5 sowohl die c-Linie, als auch die lange Diagonale.) 5. Txe5 Dxe5 6. cxb7 und kamen zu dem Schluss, dass die Position zwar eher für Weiß gut, dennoch nicht restlos geklärt ist.

In der Partie jedoch nahm Weiß den Springer **1. Lxc6??** und ermöglichte es dem Läufer b7 damit selbst, sich in ein „Röntgengerät“ zu verwandeln: **1. ...Dh1+** und wegen 2. Lxh1 Txh1 matt **0:1**

Oft versperrt ein Springer dem Läufer auf der langen Diagonale den Weg in die gegnerische Königsstellung. Dieser Springer kann auf verschiedene Arten abgelenkt oder beseitigt werden. Eine typische Wendung zeigt das nächste Beispiel.

Hier führt der Weg durch den „Pferdestall“. Gleich zwei Springer müssen irgendwie von der Diagonale verschwinden.

Weiß bedroht den Punkt g7 auf zweifache Weise, zum einen direkt (die Dame zielt dorthin), zum anderen indirekt, näm-



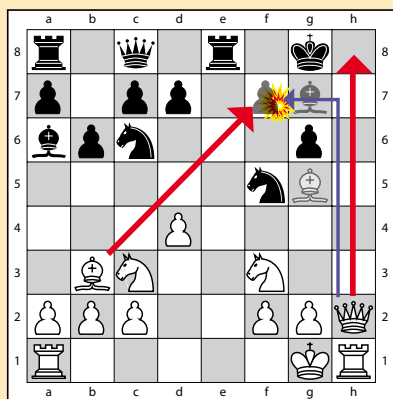
**Durst – Ahls  
Mannheim 1965  
Weiß am Zug**

lich durch den verdeckten Läufer b2, dem allerdings gleich zwei Springer im Wege stehen, der eigene auf e5 und der gegnerische auf f6. Den eigenen Springer kann man ja bewegen, den gegnerischen muss man schon zwingen: **1. Sd7!** Sogar der angegriffene Springer e5 wird plötzlich noch zu einer gefährlichen Figur.

- a) So folgt auf 1. ...Se8 das Schachgebot 2. Sf6+ Kh8 (Oder 2. ...Sxf6 3. Lxf6 g6 4. Dg5 drohend Dh6 und Dg7 matt.) 3. Sxe8, und die Mattsetzung auf g7 kann nur durch ...f6 verhindert werden, wonach Weiß einfach die schwarze Dame schlägt.
- b) Ferner gewinnt Weiß nach 1. Sd7 auch im Falle von 1. ...Sh5, wonach 2. Sf6+ Kh8 3. Sxh5 folgt.

In der Partie fiel die Entscheidung nach den Zügen **1. ...Dxd7 2. Lxf6 g6 3. Dg5** und angesichts des kommenden Dh6 verzichtete Schwarz auf weiteren Widerstand **1:0**

Der gefährliche Läufer, um den es hier geht, steht manchmal bereits auf der langen Diagonale, manchmal aber taucht er



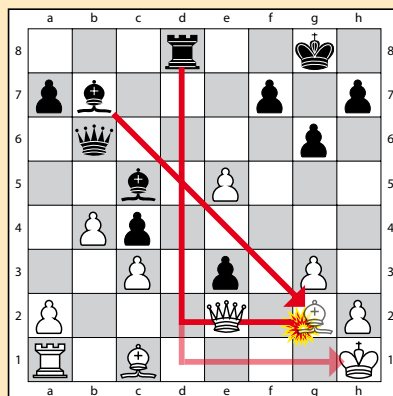
**Ritow – Malewinski  
Leningrad 1969  
Weiß am Zug**

dort erst nach einem „Sidestep“ auf. Hier ein lehrbuchmäßiges Beispiel:

Stünde in der vorhergehenden Diagrammstellung der weiße Läufer irgendwo auf der „passenden“ Diagonale, sagen wir einmal auf d4, so würde Weiß wie in den gezeigten Beispielen Dh8+ spielen und Matt setzen. Der Läufer g5 steht im Moment noch nicht richtig. Eigentlich gehört er nach f6, aber dieses Feld bewacht der Läufer g7, also geht Lf6 nicht, oder?

**1. Lf6!** Doch, man muss schon das ganze Brett im Auge behalten und erst recht die schwachen Punkte in der Nähe der Könige. Ein solches ist f7, der Läufer b3 greift diesen Punkt an. Also geht Lf6 doch, denn auf das Schlagen 1. ...Lxf6 folgt 2. Dh7+ Kf8 3. Dxf7 matt. Wenn aber Schwarz nicht 1. ...Lxf6 spielt, so droht ihm die bereits bekannte Mattsetzung mit dem Damenopfer Dh8+. Und falls Schwarz 1. ...Sh6 spielt und damit die h-Linie zu schließen hofft, so schaut er nach 2. Dxd6! in die Röhre: es folgt entweder Dh8+ und Matt, oder 2. ...Lxf6 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7 matt. Deswegen gab Schwarz bereits nach dem einleitenden Zug 1. Lf6 die Partie auf **1:0**

Auch im folgenden Beispiel ist der Druck auf der langen Diagonale nicht gut abzuwehren.

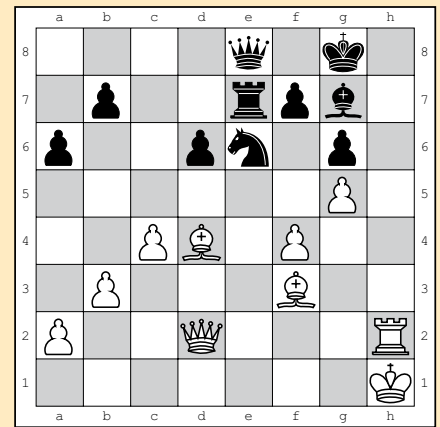


**Spiro – Najdorf  
Lodz 1932  
Schwarz am Zug**

Wenn es um die Attacke eines bestimmten Punktes (hier: g2) geht, dann wirken Läufer und Dame auf der gleichen Diagonale besonders kraftvoll zusammen.

**1. ...Dc6!** Die Dame bietet im übertragenen Sinne ihr Leben an, um den Druck auf der langen Diagonale zu verstärken. Weiß kann aber nicht gut zugreifen: 2. Lxc6 Lxc6+ 3. Kg1 Td1+ 4. Dxd1 e2+ 5. bxc5 exd1D+ 6. Kf2 Df3+ führt über kurz oder lang zur Mattsetzung des weißen Königs (und an Material fehlt es dem Anziehenden sowieso). **2. La3 Td2** Nun bricht die weiße Verteidigung gänzlich zusammen.

Wenn die Dame e2 zieht, schwingt Schwarz mit ...Tg2 die Abrissbirne. **3. Lxc6 Lxc6+ 4. Kg1 Txe2 5. bxc5 Tg2+ 6. Kf1 6. Kh1 Tg3** matt **6. ...e2+** und wegen der forcierten Folge 7. Ke1 Tg1+ 8. Kxe2 Txa1 hisste Weiß die weiße Fahne **0:1**



**Rabinowitsch – Kan  
Moskau 1937  
Weiß am Zug**

Zum Schluss noch ein typisches Motiv: In der Diagrammstellung wird der weiße Läufer nicht nur durch seinen schwarzen Widerpart aufgehalten, sondern er wird auch von dem Springer e6 (der von f8 kam) angegriffen.

Mit einem Rück- oder Wegzug des Läufers würde Weiß zwar nicht direkt etwas verderben, er könnte aber auch nichts erreichen – der Läufer braucht Unterstützung: **1. Lf6!** Weiß droht nun, seine Dame auf die h-Linie zu überführen (Dd2-e1-h4-h8) und Matt zu setzen. Würde Schwarz den Eindringling auf f6 abtauschen, 1...Lxf6, spränge der Unterstützer von g5 in die Bresche und würde den Königsflügel zusammenschürren: 2. gx6 Td7 3. De1. Der Bauer f6 lähmt den ganzen Königsflügel und bereitet die Schlussattacke Dh4-h8 vor.

Der starke Zug Lf6 hat die Partie praktisch schon entschieden. Es folgte noch **1. ...b5 2. De1 Sxg5** Sonst geschieht wieder Dh4 mit der mittlerweile bekannten Wendung Dh8+. **3. Dxe7 Dxe7 4. Lxe7 Sxf3 5. Tf2 Sd4 6. Lxd6** und nach diesem erheblichen Materialverlust kapitulierte Schwarz **1:0**

**Hinweis!**

**Die alten Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



# Der Springer im erfolgreichen Einsatz

## Taktische Motive der Gabel und des Hineinziehungsopfers

Die beiden Leichtfiguren Springer und Läufer unterscheiden sich stark in ihrer Gangart, die ihre Einsatzmöglichkeiten erweitert oder aber auch reduziert.

Der Läufer kann in einem Zug auf einer Diagonale das ganze Brett überqueren, weswegen er sich für schnelle Überfälle im Mittelspiel und zum Stoppen eines gegnerischen Freibauern im Endspiel eignet. Auch ist er in Bezug auf die „zurückgelegte Strecke“ sehr variabel, auf einer offenen Diagonale kann er ein, zwei, drei usw. bis sieben Felder erreichen, weswegen er auch als „langschrittig“ bezeichnet wird.

Doch der Diagonalfitzer kann aufgrund seiner Gangart nie die Felderfarbe wechseln. Dies ist vor allem im Läuferendspiel von Bedeutung, wenn z. B. mit Hilfe eines „falschen Läufers“ (vgl. Schachschule, Folge 36) ein Randbauer nicht zur Umwandlung geführt werden kann. Aber es ist auch generell ein Handicap, denn gegnerische Steine entziehen sich leicht dem Zugriff eines Läufers, indem sie sich einfach auf Feldern der anderen Farbe bewegen.

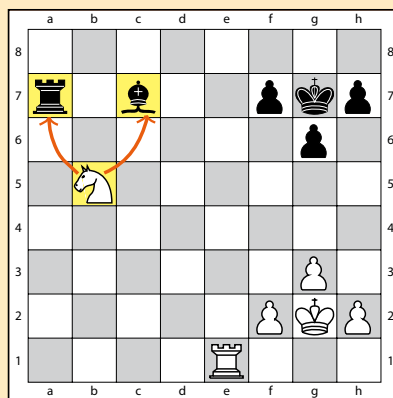
Das alles kann ein Springer nicht, er kann stets nur den sog. „Rösselsprung“ vollbringen, also (per Definition in den Schachregeln) „ein Feld geradeaus oder schräg, dann ein weiteres Feld schräg oder geradeaus“ ziehen. Deshalb wird er auch als „kurzbeinig“ beschrieben.

Langsam ist der Springer in der Tat, doch im Gegensatz zum Läufer ist er nicht an eine Felderfarbe gebunden und im Gegensatz zu allen Figuren kann er eigene oder gegnerische Steine überspringen. Dadurch wird er auf engem Raum sehr wendig und begünstigt aufgrund seiner schwer zu berechnenden Gangart taktische Verwicklungen wie z. B. die sogenannte Gabel oder eine bestimmte Form des Hineinziehungsopfers, was in dieser Trainingsfolge behandelt wird.

Eine Springergabel gehört zu der Gattung der Doppelangriffe, die auch durch andere Figuren ausgeführt werden können. Diese

sind nicht immer gefährlich. So „gabelt“ im folgenden Beispiel der weiße Springer die schwarzen Figuren auf a7 und c7, doch was soll schon geschehen? Die höherwertige Figur (der Turm a7) weicht dem Angriff aus, 1. ...Tb7, überdeckt den Läufer c7 und greift zugleich den Springer b5 an.

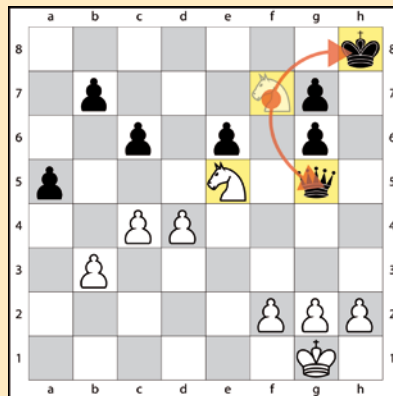
### Schwarz am Zug



*Hier ist die Springergabel ungefährlich, da der angegriffene Turm wegziehen und zugleich den Läufer decken kann.*

Ist aber eine Springergabel mit einem Schachgebot verbunden, kann sie viel Schaden anrichten:

### Weiß am Zug



*Der Springer zieht nach f7, bietet dem schwarzen König Schach und greift zugleich auch die gegnerische Dame an.*

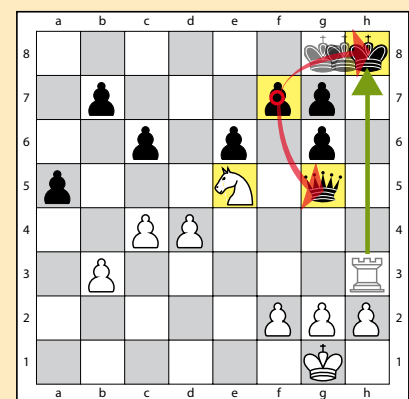
Das alles ist natürlich noch sehr simpel, doch auch komplizierte Kombinationen



füßen oft (beinahe immer) auf einem ganz einfachen Motiv, das sich im Zuge des Erlernens der Schachgrundlagen einbrennt und in komplizierteren Stellungen als Initialzündung für Kombinationen bzw. als Ideengeber dient.

In der letzten Stellung ließ sich Schwarz einfach eine Gabel auf f7 verpassen, das lässt man nicht freiwillig zu. Manchmal wird man aber mit einem sogenannten Hineinziehungsopfer in genau so eine Lage gezwungen.

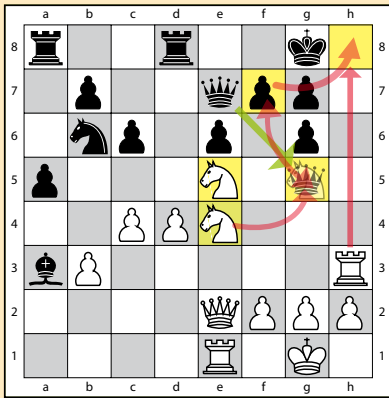
### Schwarz am Zug



*Auf f7 wäre eine Springergabel möglich, wenn bloß der schwarze König auf h8 stünde. Dann lenken wir ihn doch dorthin!*

Zu einer solchen Stellung könnte es zum Beispiel kommen, wenn zuvor die schwarze Dame nach g5 gezogen hat, hier konkret mit der unfreundlichen Absicht ...Dc1 matt. Doch das Hineinziehungsopfer 1. Th8+! lenkt den schwarzen König nach h8, 1. ...Kxh8 wonach die Springergabel 2. Sxf7+ Kg8 3. Sxg5 das Material mit Zinseszins zurückgewinnt.

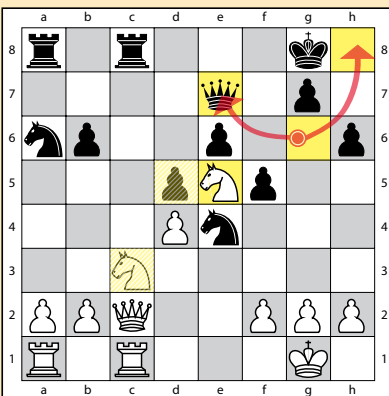
Auch großartige Kombinationen sind auf einfache Muster zurückzuführen, wie das nächste Beispiel aus einem Großmeisterturnier belegt.



**Yates – Réti**  
New York, 1924  
Weiß am Zug

- 1. Sg5!!** und der weltbekannte Großmeister streckte die Waffen **1:0**
- a) Nach dem Schlagen des Springers, 1. ...Dxg5, entscheidet die Ihnen bereits vertraute Kombination 2. Th8+! Kxh8 3. Sxf7+ Kg8 4. Sxg5
- b) Wenn Schwarz auf ...Dxg5 verzichtet, so muss er den vernichtenden Einschlag Sgx7 zulassen, denn er verliert sonst seine Dame: 1. ...f6 2. Sxg6, drohend Th8 matt wie auch Sxe7, oder 1. ...Tf8 2. Sgx7 Txf7 3. Sxg6 wie vor.

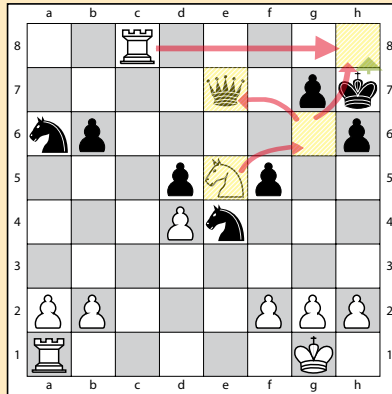
Wir haben hier nicht nur eine berühmte und zugleich lehrreiche Kombination kennen gelernt. Dieser Übungsbeitrag soll – auf die Gefahr hin, sich zu wiederholen – eindringlich vermitteln, dass fast alle Kombinationen letztlich auf Grundmotive zurückzuführen sind, die man nicht oft genug üben kann. Hatte da jemand beim Betrachten des Diagramms 2 nur ein mitleidiges Lächeln übrig?



**Wolkowitsch – Liskow**  
UdSSR 1958  
Weiß am Zug

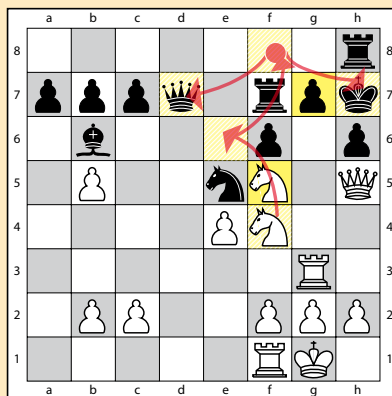
Jetzt noch den Springer nach g6 und den König nach h8, das wär's doch! Aber wie erreicht Weiß dieses Ziel? **1. Sxd5!** Im Falle von 1. ...Txc2 entscheiden die beiden Zwi-

schenschachs 2. Sxe7+ Kf8 (Auch nach 2. ...Kh7 3. Txc2 hat Weiß einfach einen Turm mehr.) 3. S7g6+ Ke8 4. Txc2, und Weiß behält einen Turm mehr. Und wenn die schwarze Dame weicht, 1. ...Dd8, so nutzt Weiß mit 2. Dxc8 Txc8 3. Txc8 Dxc8 4. Se7+ nebst Sxc8 eine andere Gabel aus. **1. ...exd5 2. Dxc8+ Txc8 3. Txc8+ Kh7**



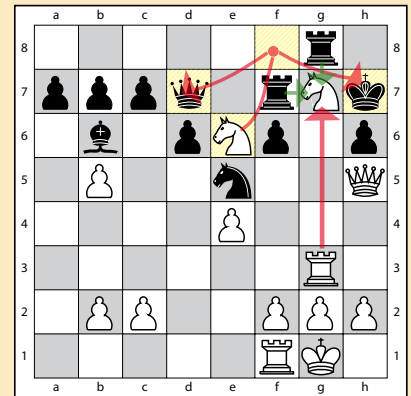
Die Materialbilanz sieht zwar momentan ganz gut aus für Schwarz (Dame und Springer gegen zwei Türme und einen Bauern), doch das Hinlenkungsoffer **4. Th8+ Kxh8** gefolgt von der Springergabel **5. Sg6+** nebst Sxe7 verändert diese Bilanz schlagartig; Weiß holt sich dann auch noch einen Bauern auf d5 oder f5 und besitzt per Saldo die Qualität und zwei Bauern mehr. Das war überzeugend genug **1:0**

Ein verwandtes Motiv nutzte Weltmeister Emanuel Lasker in der folgenden Partie, gespielt gegen eine Gruppe von Gegnern.



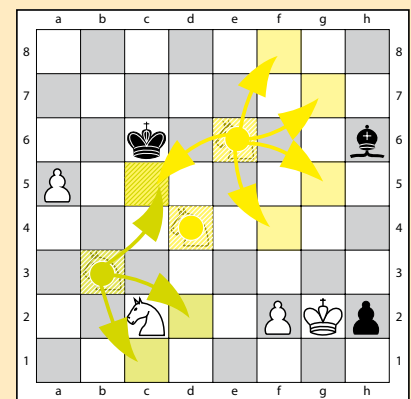
**Lasker – Beratende**  
Schweiz 1919  
Weiß am Zug

Der Weltmeister hätte auch mit 1. Sxh6 gxf6 2. Tg6 gewinnen können, er entschied sich jedoch für das spektakuläre Eindringen des Springers: **1. Se6!** Auf 1. ...Dxe6 plante Lasker 2. Txg7+ Txg7 3. Dxh6+ Kg8 4. Dxg7 matt. **1. ...Tg8 2. Sfxg7!**



und Aufgabe, ohne sich die Punkte – mit einer Springergabel zum Schluss – zeigen zu lassen: 2. ...Tgxg7 (oder 2. ...Tfxg7 3. Txg7+ Txg7) 4. Sf8+ Kg8 5. Sxd7, und wieder einmal entschied eine Springergabel den Kampf.

Zum Schluss noch eine besonders feine Form des kombinierten Motivs zum Thema Hineinziehung (diesmal ohne ein Opfer) und Springergabel:



**Studie Richard Réti**  
Hastings and St. Leonards Post 1922  
Weiß am Zug

Wäre Schwarz am Zug, würde er mit ...Kb5 den a-Bauern gewinnen. Weiß ist am Zug und verhindert mit **1. Sd4+** den Zugang zum Feld b5. Da 1. ...Kd5 an 2. a6 scheitert (der a-Bauer enteilt), muss **1. ...Kc5** geschehen, und genau dort wollte Weiß den gegnerischen König haben (= Hineinziehung). Zwar bringt nun 2. f3? wegen ...Le3 nichts ein, und auch nach 2. Kxh2? Kxd4 3. a6 Lf4+ 4. Kg2 Lb8 kann Schwarz aufatmen, doch nach dem Lösungszug **2. Kh1!!** „öffnet sich die Knospe der Studie in voller Pracht“, so ein zeitgenössischer Kommentator. Der schwarze König kann wegen a5-a6 usw. nicht ziehen und nach einem beliebigen der insgesamt sechs möglichen Läuferzüge folgt auf e6 oder b3 jeweils eine Springergabel.

# Der Springer im erfolgreichen Einsatz

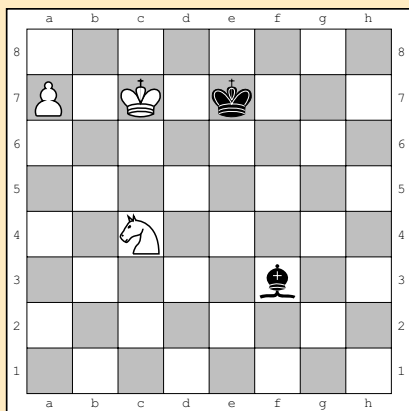
Er kann nicht nur „gabeln“ ...

In der letzten Folge haben wir uns mit dem taktischen Motiv der sogenannten Springer-gabel beschäftigt. Eine Gabel ist ein Mehrfachangriff auf zwei oder sogar mehr Figuren oder Bauern, sie ist eine mächtige taktische Waffe, doch damit sind die Einsatzfähigkeiten des Springers beileibe nicht erschöpft. Diese Leichtfigur ist enorm wandlungsfähig, sie kann außer gabeln auch abdrängen, blockieren, Freibauern abfangen, als einzige Figur überhaupt einen anderen Stein überspringen und sich durch das Dickicht einer blockierten Stellung schlängeln.

Der Springer steht auf der Werteskala der Schachfiguren auf einer Stufe mit dem Läufer und ist auch deshalb sein natürlicher Gegenspieler. Manchmal ist das „Springtier“ stärker, manchmal schwächer, wie alles im Schach hängt auch dies von der konkreten Spielsituation ab. In dieser und der nächsten Folge zeigen wir, wann, warum und wie der Springer den Läufer abhängt.

## Der Springer unterbricht die Diagonale

In der Stellung des folgenden Diagramms ist der Freibauer auf a7 der letzte Trumpf des Anziehenden.



Studie von Tschechower, 1939  
Weiß am Zug gewinnt

Der „langbeinige“ Läufer hält den Bauern auf, sogar aus der Ferne (er könnte auch auf g2 oder h1 stehen), doch der Springer kann

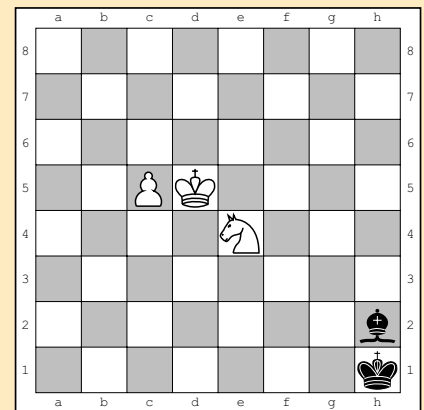
mit dem Zug Sa5-c6 oder auch Sa5-b7 die Wirkung des Läufers unterbrechen, und der Bauer erreicht das Umwandlungsfeld.

Soweit das einfache Grundprinzip, das in der Studie von Tschechower erfolgreich umgesetzt wird. Das Geschehen läuft allerdings nicht so trivial ab, wie es den Anschein hat. Gleich sehen wir ein in der Spielpraxis verwertbares Motiv, gewürzt noch mit einer raffinierten Verteidigungsmöglichkeit, die es zu überwinden gilt.

Spielt Weiß 1. Kb8? klemmt Schwarz nach 1. ...Kd8 2. Sa5 (Idee Sa5-b7) mit dem tolldreisten Zug 2. ...La8!! den gegnerischen König in der Ecke ab, z. B. 3. Kxa8 Kc8! oder 3. Sb7+ Kd7 4. Kxa8 (4. Sc5+ Kd8 5. Se6+ Kd7 6. Sf8+ Kd8 führt auch nicht zum Ziel.) 4. ...Kc8 remis, da der Springer nicht in der Lage ist, den schwarzen König von beiden Feldern (c8 und c7) zu vertreiben. Und steht der schwarze König auf c7 oder auf c8, kann der weiße König die Ecke nicht verlassen.

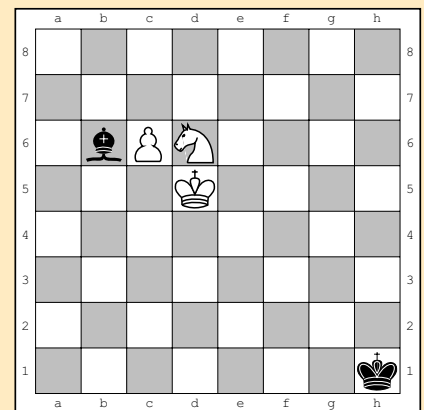
Der richtige Weg beginnt mit **1. Sa5** (droht Sc6 oder Sb7) **1. ...La8** Jetzt muss Weiß wieder aufpassen, 2. Kb8? Kc8! führt zum Remis wie soeben dargelegt, ebenso wie 2. Sc6+? Ke8. Und 2. Sb7 führt nach 2. ...Ke8 3. Kc8! per Zugumstellung zu dem von dem Komponisten angegebenen Lösungsweg: **2. Kc8!** Damit zwingt Weiß den Gegner, mit dem König zu ziehen, ein Läuferzug geht wegen Sb7 nicht gut) und dies verschafft Weiß zusätzlichen Raum. Weiß gewinnt nun mit einem Springermanöver nach b7, entweder ganz schnell (2. ...Kd6 3. Kb8, gefolgt von Sb7), oder nach **2. ...Ke8 3. Sc4 Ke7** Oder ...Lf3 4. Sd6+ Ke7 5. Sb7 mit Gewinn. **4. Kb8 Kd8** 4. ...Lf3 5. Sa5 und Sb7 kennen wir bereits. **5. Sd6** und egal, mit welcher Figur Schwarz jetzt zieht, Weiß gewinnt im nächsten Zug jeweils mit Sb7.

Etwas mehr Mühe hat der Springer, wenn es nicht nur eine Diagonale zu schließen gilt, sondern deren zwei.



Studie V. Kosek, 1910  
Weiß am Zug gewinnt

**1. Sd6** verstellt die Diagonale h2-b8 und droht c6-c7. Deshalb schwenkt der Läufer um: **1. ...Lg1 2. c6 Lb6**

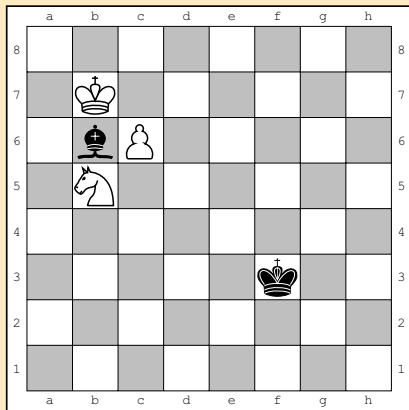


*Die lehrreiche Gewinnmethode besteht darin, dem Läufer alle Felder auf der Diagonalen a5-d8 zu nehmen. Die „Traumaufstellung“ besteht aus dem König auf d7 (kontrolliert c7 und d8) und dem Springer auf c4 (kontrolliert a5 und b6, dort wird der Läufer angegriffen).*

Die Verfolgung des Läufers mit 3. Sc4 Lc7 4. Ke6 Kg2 5. Kd7 Lb8 6. Kc8 bringt hier nichts ein, der Läufer weicht zurück: 6. ...Lg3. Weiß bräuchte eine Aufstellung mit dem König auf d7 (schützt d6) und Sd6, aber in dem Moment, wo Kd7 geschieht, kehrt der Läufer nach b8 zurück. **3. Ke6** Falls der schwarze König zieht, z. B. nach g2, so nimmt Weiß mit Kd7 dem Läu-



fer die Felder c7 und d8, mit dem nachfolgenden Sc4 werden dann die Felder a5 und b6 unter Kontrolle genommen und der Läufer anvisiert. Weiß setzt im Anschluss seinen Bauern durch. **3. ...Lc7 4. Kd7 Lb8 5. Sb5** Falls ...Lg3 o. ä., so entscheidet Sd6 nebst c7 im Handumdrehen. **5. ...Kg2 6. Sc7!** Für den Läufer wird es eng. Falls 6. ...La7, so 7. Sa6! (Nimmt b8 unter Kontrolle und droht 8. c7.) 7. ...Lb6 8. Sc5! Kf3 9. Sa4 La5 10. Sb2, und im nächsten Zug entscheidet Sc4. **6. ...Kf3 7. Kc8 La7 8. Sb5 Lb6 9. Kb7**



*Die Gewinnführung ist nunmehr einfach, immer strebt der Springer nach c4, verreibt den Läufer, dann folgt das Verstellen der Diagonale mit Kc8-d7 und Sd6.*

Weiß gewinnt nun nach dem gleichen Schema, z. B. 9. ...La5 10. Sd6 Ke2 11. Sc4 Ld8 12. Kc8 Lh4 13. Kd7 Lg3 14. Sd6. Ähnlich verläuft die Hauptvariante der Studie: **9. ...Ld8 10. Sd6 Kg4 11. Kc8 La5 12. Sc4 Le1 13. Kd7 Lg3 14. Sd6** mit Gewinn.

Großmeister Panchenko formulierte für Stellungen dieses Typus:

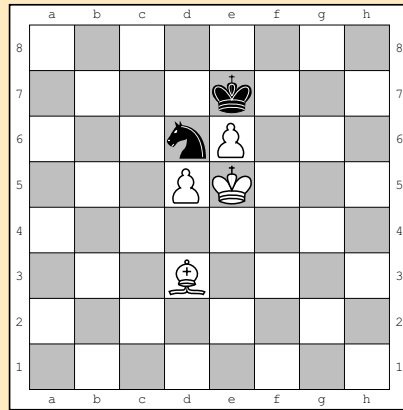
**Faustregel: Nimmt die Springerseite dem Läufer auf der kritischen Diagonale alle vier Felder weg, so gewinnt sie.**

Ansonsten ist das Endspiel remis. Stünde in der Studie von Kosek der schwarze König näher, z. B. auf c3, d4 o. ä., ließe sich der Springer nicht auf c4 installieren, die Forderung „alle vier Felder wegnehmen“ wäre nicht zu erfüllen, remis.

### Springer beim Festungsbau

Als Festung wird im Schach eine „uneinnehmbare Stellung [bezeichnet], in der der Spieler auf eine passive Verteidigung beschränkt ist“, so lautet die Definition des namhaften Trainers Mark Dworetzki. Je nach beteiligten Figuren sind beim Fes-

tungsbau verschiedene Aufbauten bekannt. Im Moment betrachten wir Springer gegen Läufer; die letztgenannte Figur ist an eine Felderfarbe gebunden, und so liegt es nahe, den Springer und womöglich auch den König auf den andersfarbigen Feldern zu postieren, dort sind sie vor dem Läufer sicher. Ein klassisches Schema zeigt das folgende Diagramm:

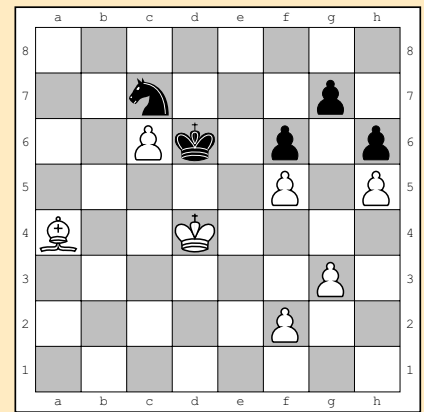


Weiß am Zug, remis

Ein einfaches Rechenbeispiel löst das Geheimnis dieser Stellung. Alle weißen Kräfte zusammen können im besten Falle (wenn der König nach c7 gelangt) dem Springer sieben Felder (e4, f5, c4, b5, f7, b7 und c8) nehmen, aber dieser hat deren acht zur Auswahl, eines bleibt frei zugänglich.

Der Springer tut nichts weiter als auf den Feldern e8 und d6 zu pendeln (das ist die von Dworetzki erwähnte „passive Verteidigung“) und lässt sich nicht daran hindern. Weiß kann verschiedene vergebliche Anläufe gegen die Festung starten, z. B. **1. Lg6** (Oder 1. Le2 Se8 2. Lb5 Sd6 3. Lc6 Sc4+), dann aber zieht der Springer nicht nach e8, sondern gibt ein Schach **1. ...Sc4+** und kehrt nach einem Königszug wieder zurück nach d6. Dem Schwarzen werden die Züge nie ausgehen, zur Not hat er auch einen Königszug, z. B. **2. Kd4 Sd6 3. Kc5 Sc8 4. Kc6 Sd6 5. Kc7 Sb5+ 6. Kc6 Sd6 7. Ld3 Sc8 8. Kb7 Kd8 9. Lg6 Sd6+ 10. Kc6 Ke7** und so weiter bis zum Sankt Nimmerleinstag **remis**

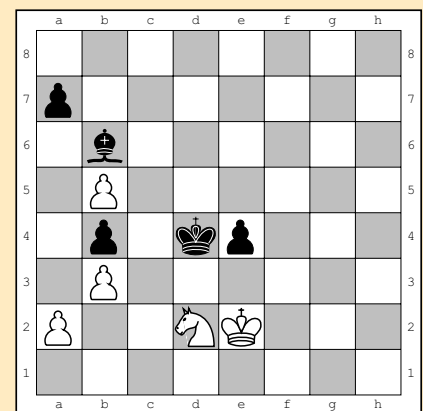
Auch im nächsten Beispiel helfen der Läuferseite selbst zwei Mehrbauern nicht weiter. Analog dem vorherigen Beispiel pendelt auch hier der Springer, bei Bedarf tauschen Springer und König die Plätze. Am Königsflügel und im Zentrum ist offensichtlich kein Durchkommen möglich. Selbst wenn der König bis nach a5 vordringt, wird er dort nur herumstehen, man sehe:



Weiß am Zug, remis

**1. Kc4 Sd5 2. Lb5** Bei zu viel Ehrgeiz kann man die Partie auch in den Sand setzen, so hier nach 2. Kb5? Sc3+ 3. Ka5 (3. Kb6 Sxa4+ 4. Kb7 Sc5+ 5. Kb6 remis) 3. ...Sxa4 4. Kxa4 Kxc6 5. Kb3 Kd5 6. Kc3 Ke4 7. Kd2 Kxf5, und Schwarz gewinnt. **2. ...Sc7 3. Kb4 Sd5+ 4. Ka5 Kc7 5. f3 Se7 6. g4** die Festung hält auch nach ...Sd5 **6. ...Sxc6+ 7. Lxc6 Kxc6 8. Kb4 Kd5 9. Kc3 Ke5 10. Kd3 Kf4 11. Ke2 Kg3 12. Ke3 Kg2** **remis.**

Das letzte Beispiel zeigt, dass selbst prominente Spieler manchmal die Möglichkeit zum Aufbau einer Festung nicht bemerken:



**B. Spasski – M-Botwinnik**  
UDSSR, Mannschaftsmeisterschaft 1966  
Weiß am Zug

**62. Sc4? Kc3 63. Kd1 Ld4 64. Ke2 e3 65. Sa5 Kb2 66. Sc6 Lc5 67. Se5 Kxa2 68. Sd3 Le7** **0:1**

Spasski hätte mit Springer und König eine Festung aufbauen können: 62. Sf1! Kc3 63. Sg3 e3 (Zum Remis führt auch 63. ...Kb2 64. Sxe4 Kxa2 65. Sd2 Lc7 66. Kd3 Lf4 67. Sc4 Kxb3 68. b6 axb6 69. Sxb6 Ka2 70. Sd5 b3 71. Sc3+) 64. Kd1 Kb2 65. Se2. Weiß pendelt mit dem Springer auf den Feldern c1 und e2 oder – wenn Schwarz den Läufer nach d2 bringt, auf e2 und g1, und wartet auf ...Kxa2, um dann mit Kc2 den König abzuklemmen.

# Der Springer im erfolgreichen Einsatz

## Der „ewige Kampf“ gegen den Läufer

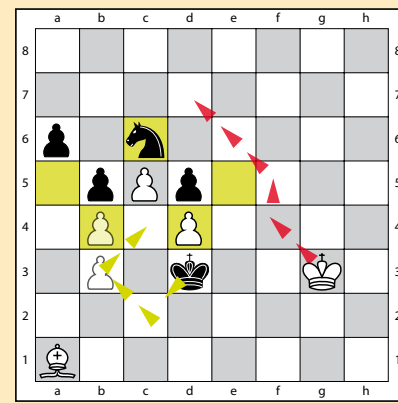
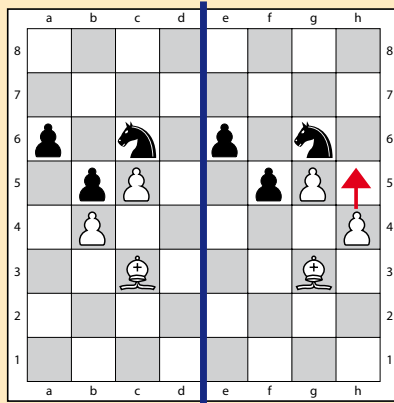
Die Leichtfiguren stehen auf der Werteskala gleichauf, deshalb sind der Springer und der Läufer natürliche Widersacher. Insbesondere im Endspiel können die „ewigen Konkurrenten“ ihre Vorzüge voll ausspielen – oder auch ihre Schwächen offenbaren.

Ein Läufer kann bis zu 13 Feldern beherrschen bzw. dorthin ziehen, und er kann eine ganze Diagonale kontrollieren und dort nicht nur etwas angreifen oder schlagen, sondern mit dieser langen Barriere auch einen gegnerischen Freibauern stoppen. Dafür ist er an eine Felderfarbe gebunden, ihm steht sozusagen nur das halbe Brett zur Verfügung.

Ein Springer ist nicht an eine Felderfarbe gebunden, er kann also überall auf dem Brett aktiv werden, außerdem kann er – als einzige Figur – eigene wie gegnerische Steine überspringen. Seine unmittelbare Wirkung ist auf acht Felder begrenzt, außer auf den Linien a, b, g und h sowie den Reihen 1, 2, 7 und 8. Je näher er den Ecken kommt, desto weniger Felder kann er erreichen.

Die Leichtfiguren sind zu Beginn der Partie gleichwertig. Jahrhunderte von Erfahrungen und in jüngerer Zeit Auswertungen von unzähligen Partien bewiesen immer aufs Neue, dass keine der beiden Leichtfiguren grundsätzlich stärker bzw. schwächer ist. Es kommt stets auf die konkrete Stellung an, ob nun der Springer oder der Läufer „gut“ oder „schlecht“ ist. In welchen Stellungstypen der Springer einen gewinnverheißenden Vorteil verspricht, war bereits das Thema der letzten Folge dieser Rubrik. Dort behandelten wir die Motive „Der Springer unterbricht die Diagonale“ und „Springer beim Festungsbau“. Beim letzteren Thema tauchte bereits das Motiv der Blockade auf. Doch eine Blockade ist nicht nur beim „Festungsbau“ (als Rettungsmaßnahme) nützlich, sondern auch bei Gewinnführungen.

Die konstruierte Stellung des ersten Diagramms zeigt zwei grundsätzlich unterschiedliche Aufbauten. Die Konstellation rechts zeigte keine echte Blockade, denn Weiß kann, wenn er am Zug ist, mit h4-h5

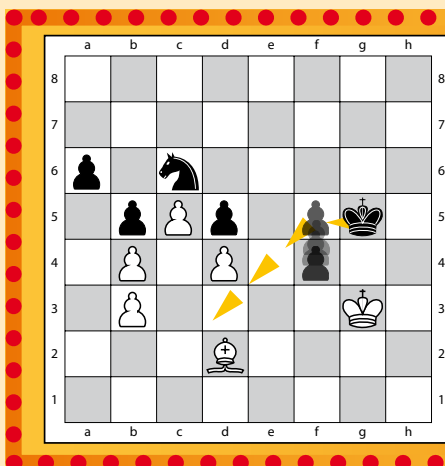


den Springer gleich vertreiben. Links sehen wir die echte Blockade, der Springer kann nicht mit einem Bauernzug vertrieben werden. Und auch nicht von dem gegnerischen Läufer. Die Faustregel: Im Kampf von Springer gegen Läufer ist das ideale Feld für eine Springerblockade stets von der Farbe, die der Läufer nicht kontrolliert.

Hierzu gleich ein praktisches Beispiel aus einer Partie Waganian gegen Cecelian, 1968, Schwarz steht im Schach und ist folglich am Zug: Weiß hoffte mit dem Schach-

sein König ist im gegnerischen Lager eingedrungen, das ist aber kein Grund, sich zufrieden zurückzulehnen, vor allem den Bauern c5, der nur drei Felder vom Umwandlungsfeld c8 entfernt ist, muss er im Auge behalten, sonst passiert nämlich das: 5. ...Sxd4?? 6. Lxd4 Kxd4 7. c6, und der c-Bauer läuft ungehindert durch.

Die Eroberung des Bauern b4 ist schon eher möglich, wenn auch nicht optimal, nach 5. ...Sxb4 6. Kf4 droht die Aktivierung des Königs, z. B. 6. ...Sc6 (6. ...Kc2

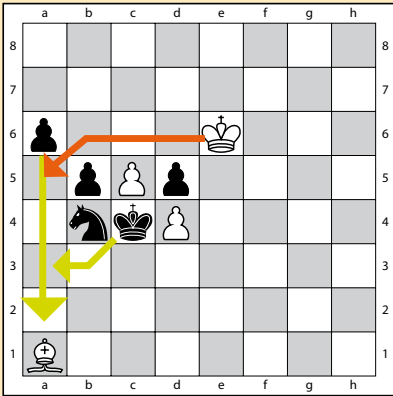


*Was ist hier zu sehen? Alle schwarzen Bauern und der Springer stehen auf weißen Feldern und können vom gegnerischen Läufer nicht angegriffen werden. Der Springer blockiert den gedeckten Freibauern auf c5 und greift zugleich die Bauern b4 und d4 an, die zuverlässig vom Läufer gedeckt werden können. Am Damenflügel und im Zentrum herrscht also ein gewisses Gleichgewicht vor. Und am Königsflügel stehen sich die beiden Könige gegenüber, keiner weicht freiwillig und lässt den Kollegen vordringen. Was nun?*

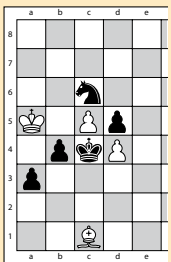
gebot auf ein Remis nach etwa 1. ...Kf6 2. Lc3 Kg5 3. Ld2+ mit Zugwiederholung. Doch Schwarz nutzte die Chance, mit dem Bauernopfer 1. ...f4+! eine Route für seinen König in die gegnerische Stellung freizuräumen: 2. Lxf4+ Zieht der weiße König, schlägt Schwarz einfach auf d4, ...Sxd4. 2. ...Kf5 3. Ld2 Ke4 4. Lc3 Kd3 5. La1 Das vorrangige Ziel hat Schwarz erreicht,

führt zu der Hauptvariante, die wir gleich sehen werden.) 7. Kf5 Kc2 8. Ke6 Sb4 9. Kd7 Kxb3 10. c6 Sxc6 11. Kxc6, und Weiß kann durchatmen.

In der Partie setzte Schwarz besser fort. Der Bauer b4 läuft ja nicht weg, erst wird der Bauer b3 einkassiert 5. ...Kc2! 6. Kf4 Kxb3 7. Kf5 Sxb4 8. Ke6 und dann der König optimal gestellt 8. ...Kc4

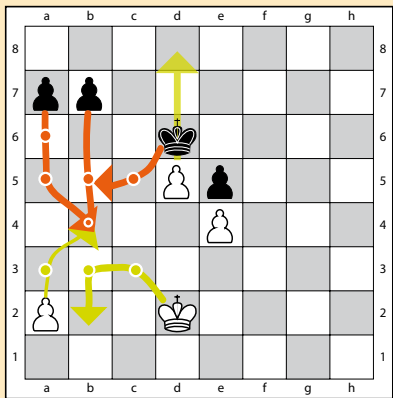


**9. Kd6 a5** und nun sind die Vorzüge der Königsstellung auf c4 offenkundig, nach 10. c6 Sxc6 11. Kxc6 a4 12. Kb6 a3 13. Ka5 a2 14. Lb2 Kb3 15. La1 b4 gefolgt von ...Ka3 und ...b4-b3-b2 gewinnt Schwarz mühelos.



In der Partie versuchte Weiß noch **10. Lb2 a4 11. La3 Sa6 12. Kc6 b4 13. Kb6 Sb8** Mit der Idee 14. Kb7 bxa3 15. Kxb8 a2 16. c6 a1D 17. c7 Db1+ 18. Ka7 Df5, und der c-Bauer ist gestoppt. **14. Lc1 a3 15. Ka5 Sc6+** und wegen **16. Kb6 Sxd4 0:1**

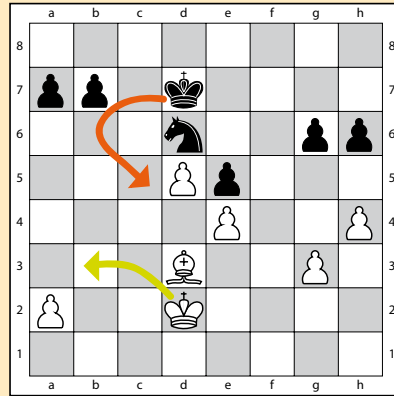
Um den nächsten „Klassiker“ besser zu verstehen, betrachten wir zunächst eine Stellung aus einem Bauernendspiel:



### Anzug beliebig, remis

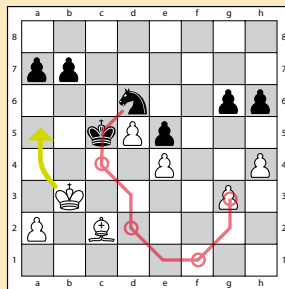
Schwarz kann am Damenflügel einen entfernten Freibauern schaffen, kann ihn aber nicht gut voran bringen z. B. **1. ...Kc5 2. Kc3 b5 3. a3 a6 4. Kb3 a5 5. Kc3 b4+ 6. axb4+ axb4+ 7. Kb3 Kb5 8. Kb2** und der schwarze König kann nicht weiter vor, um seinen Bauern zu unterstützen, nach ...Kc4?? 9. d6 wäre der weiße Bauer nicht mehr aufzuhalten.

Ganz anders verläuft das Endspiel bei Anwesenheit der Leichtfiguren: Im nächsten Diagramm bewacht der Springer den Freibauern d5, weswegen der schwarze König sehr wohl nach vorn marschieren kann



### E. Eliskases – S. Flohr, 1932 Schwarz am Zug

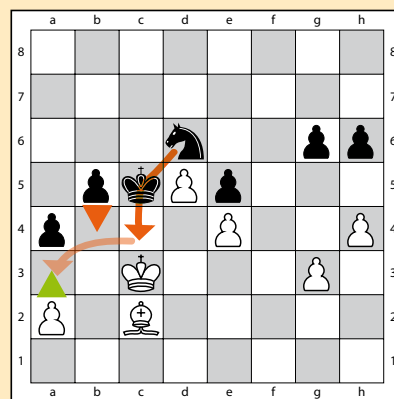
Wieder spielt sich alles am Damenflügel ab, wo zwei schwarze Bauern einem weißen gegenüberstehen, nach einem Abtausch bleibt ein schwarzer Bauer übrig, der mit Hilfe des Königs zum Umwandlungsfeld strebt. Da der gedeckte weiße Freibauer auf d5 zuverlässig vom Springer aufgehalten wird, beginnt Schwarz sofort mit der Eroberung des Raums: **1. ...Kc7 2. Lc2 Kb6 3. Kc3 Kb5 4. Kb3 Kc5**



In der Partie folgte nun **5. Ka4**, und Schwarz gewann leicht nach **5. ...Sc4 6. Lb3 Sd2 7. Lc2 Sf1 8. Ka5 (8. g4 Se3 9. Ld3**

**Sxg4) 8. ...Sxg3** nebst ...g5 usw.

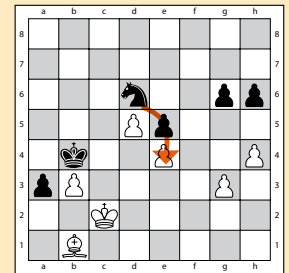
Den methodischen Gewinnweg sehen wir nach der nahe liegenden Antwort **5. Kc3** – der weiße König verwehrt dem schwarzen ein weiteres Eindringen. Nun lässt Schwarz seine Bauern weiter vorrücken: **5. ...b5 6. Lb1 a5 7. Lc2 a4**



Der auf den weißen Feldern agierende Läufer fristet ein trostloses Dasein. Natürlich würde Weiß gerne den Vorstoß ...b4+ verhindern, doch 8. a3 bietet da nur eine

kurzfristige Rettung. Schwarz ist flexibel, statt des Vorstoßes ...b4+ folgt 8. ...Sc4, und der Läufer kann nur hilflos zusehen, wie einer der Bauern zur Beute wird. Im Anschluss lässt Schwarz doch noch ...b4+ folgen.

**8. Lb1 b4+ 9. Kd3** Ohne die Leichtfiguren wäre die Stellung remis, wie im letzten Beispiel erläutert. Mit dem Springer, der ja weiße wie schwarze Felder betreten kann, wird der an eine Felderfarbe gebundene Läufer leicht ausgeknockt. **9. ...Sb5 10. Lc2 b3 11. axb3 a3** droht ...a2 **12. Lb1 Kb4 13. Kc2** Nichts ändert 13. La2 Sd6; zieht der Läufer, dann fällt der Bauer b3, und begibt sich der König nach c2, muss der Knappe auf e4 dran glauben. Und im Falle von **14. Ke3** entscheidet das Eindringen des Königs ...Kc3.

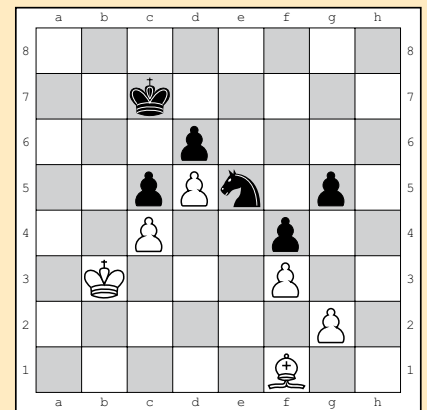


**13. ...Sd6** und auch hier verliert der Anziehende zunächst einen und später noch weitere Bauern.

Die Quintessenz für die aufgeführten Beispiele und generell für Endspiele dieser Art lautet:

- Ein Springer auf einem gut gesicherten Blockadefeld bietet eine gute Ausgangsbasis für eine Expansion
- Ein Springer spielt seine Überlegenheit insbesondere beim Wechsel der Felderfarbe aus

Mit diesen Erkenntnissen gerüstet, werden Sie vielleicht die folgende Aufgabe selbst lösen wollen und wohl auch können? Sie finden die Lösung auf Seite 43.



### Filip – Petrosian Kandidatenturnier Curaçao 1962 Schwarz am Zug gewinnt



# Der Läufer – eine schillernde Figur ganz ohne Glamour

## Erfolgreicher Einsatz gegen den Springer

Von allen Schachfiguren findet der Läufer bei Mediengestaltern den geringsten Anklang. Schauen Sie sich Plakate, Anzeigen, schachbezogene Logos o. ä. an, fast immer verwenden die Grafiker den König oder den Springer, manchmal auch den Turm oder die Dame oder sogar die Bauern, aber eine mit einem Läufer verzierte Werbung muss man mit der Lupe suchen.

Dabei wird diese Leichtfigur mit Attributen nur so überhäuft: es gibt gute und schlechte Läufer, richtige und falsche, sizilianische, italienische, französische, spanische Läufer, aber hat man schon jemals etwas von der englischen Dame, dem indischen König, dem russischen Turm gehört?

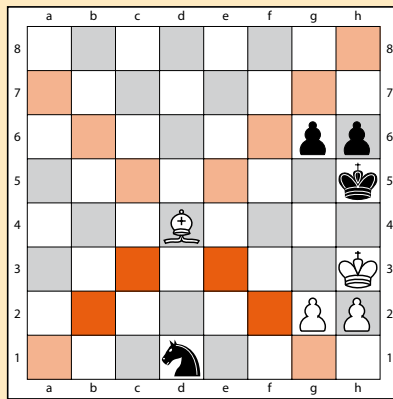
Läufer sind die einzigen Figuren, die sich nicht gegenseitig decken können – sie sind auf eine Felderfarbe festgelegt. Mit dem Läufer haben wir uns in der Schachschule 64 bislang nur einmal kurz beschäftigt, in Teil 38. Dort war der „verdeckte Läufer“ sozusagen nur ein Teil eines Teams (er attackierte im Zusammenspiel mit einer Schwerfigur), hier ist er der Hauptdarsteller.

Wann und wie der Springer dem Läufer überlegen ist, war das Thema der letzten drei Folgen der Schachschule 64. In dieser Folge wollen wir dem Läufer Gerechtigkeit zuteilwerden lassen, und die Stärken des Läufers demonstrieren und anhand praktischer Beispiele den richtigen Umgang mit dieser Figur trainieren.

Seine Vorzüge kommen insbesondere in offenen Stellungen zur Geltung, schließlich kann er bis zu 13 Felder kontrollieren – freilich nur, wenn die Stellung nicht zu verbaut ist. Je weniger Bauern sich auf dem Brett tummeln, desto weiter reicht die Wirkung des Läufers, der seine besondere Stärke im Endspiel und im Kampf gegen den ewigen Gegenspieler, den Springer, ausspielen kann.

### Läufer schneidet den Springer ab

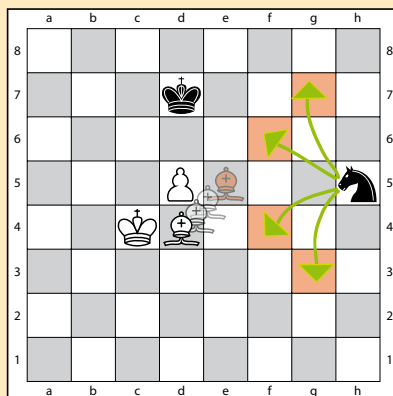
Ein am Brettrand stehender Springer kann nur vier Felder erreichen, und ein günstig



*Am Brettrand kann der Springer vom Läufer dauerhaft abgeschnitten werden. Zwar sind die Felder b2, c3, e3, f2 auch für den Läufer tabu, doch kontrolliert dieser im Gegensatz zum Springer noch weitere Felder auf dem Brett.*

postierter Läufer kann ihm alle vier wegnehmen:

Die Felder b2, c3, e3 und f2 sind dem Springer unzugänglich. Dies ist ein klassisches Motiv, das auch unter dem Namen „Regel der zwei Felder“ bekannt ist, zwischen dem Läufer und dem Springer, die auf einer Linie oder Reihe sich gegenüberstehen, sind zwei Felder frei. So schaltet der Läufer den Springer aus, hindert ihn an der Flucht und kann in vielen Stellungen zur Eroberung des Springers durch einen herannahenden König führen, im obigen Beispiel durch die Züge Kg3 und weiter Kf3-e2-xd1.

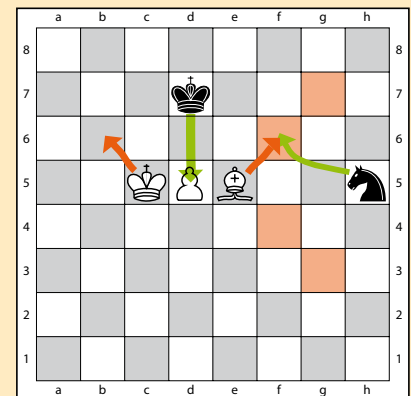


**Weiß am Zug gewinnt**



Das Standardmotiv des abgeschnittenen Springers führt in vielen Stellungen zum Gewinn, in der Diagrammstellung z. B. so:

Zunächst wird der Springer mit **1. Le5** ausgeschaltet. Schwarz kann nur mit seinem König ziehen **1. ...Ke7 2. Kc5 Kd7**

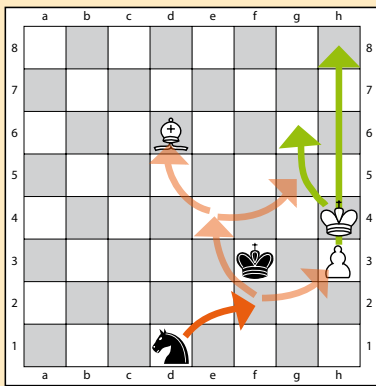


*Vorsicht Falle! Manchmal kann sich der Springer opfern, um seinem König einen Zugang zum letzten gegnerischen Bauern zu verschaffen.*

Obacht, hier kann man leicht in die Grube „Springeropfer“ stolpern. Nach dem unvorsichtigen Zug **3. Kb6?**, mit dem Weiß auf die Gewinnführung nach **3. ...Ke7 4. Kc7** nebst **d6** oder **3. ...Kc8 4. Kc6 Kd8 5. d6** spekuliert, verdirbt der Nachziehende dem Gegner die Freude mit **3. ...Sf6!**, und die Partie endet *remis*, sowohl nach **4. Lxf6 Kd6**, wonach der letzte Bauer vom Brett verschwindet, als auch nach **4. d6 Se8**, gefolgt von **...Sxd6**.

Das rettende Motiv des Springeropfers, das die Läuferseite stets im Auge behalten muss, werden wir in den nächsten Beispielen noch zu sehen bekommen. Hier aber zeigen wir die richtige Gewinnführung, die ebenfalls ein Figurenopfer beinhaltet, jedoch eines von Weiß: **3. d6!** Der Springer ist weiterhin abgeschnitten, und **...Sf6** ist nutzlos, da Weiß seinen Bauern behalten kann. Also bleiben nur Königszüge: **3. ...Ke6** Nichts ändern **3. ...Kc8 4. Kc6 Kd8 5. d7 Ke7 6. Kc7** und **3. ...Kd8 4. Kc6 Kc8 5. d7+ Kd8 6. Lc7+**. In beiden Fällen erscheint auf **d8** eine weiße Dame. **4. Kc6!** Weiß lässt seinen Läufer stehen und bricht mit **d7-d8** zum Umwandlungsfeld durch.

Manchmal opfert sich der Läufer sogar, nur um den gegnerischen Springer zur Untätigkeit zu verurteilen, wie das folgende Beispiel zeigt. Hier basiert die Gewinnführung auf einem Läuferopfer, das dem eigenen König viel Raum verschafft und dem Bauern hilft vorzurücken.



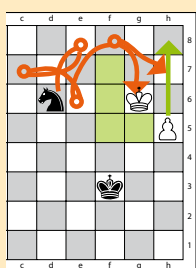
**Weiß am Zug gewinnt**

Der Springer kann nicht gefangen werden, z. B. 1. Lc5 Kf4 2. Ld4 Ke4 3. Lg1 Kf4 4. Kh5 Kg3 5. h4 Sc3 6. Le3 (oder 6. Kg5 Se4+, und der König muss zurück) 6. ...Se4 7. Lg5 Kh3 8. Kg6 Sg3 9. Kf6 (nicht 9. Kh6 wegen der Springergabel ...Sf5+, und der letzte Bauer muss vom Brett) 9. ...Kg4 10. Kg6 Sh5, und der Springer pendelt auf den Feldern h5-g3-h5. Weiß kann das nicht verhindern, ohne den Bauern h4 herzugeben.



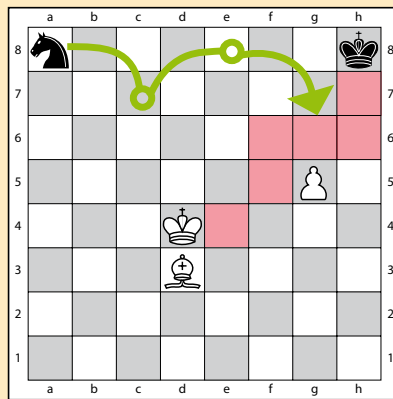
Stellung nach 10. ...Sh5

Der Gewinnweg beginnt mit der Aktivierung des Königs **1. Kg5!** Auf den ersten Blick sieht dieser Zug wie ein Fehler aus, denn mit **1. ...Sf2** stellt Schwarz die Doppeldrohung ...Sxh3 und ...Se4+ auf, aber Weiß rennt einfach mit seinem Bauern los: **2. h4!** Ein Figurenopfer zwecks Raumgewinns, um den schwarzen Springer in die Zuschauerrolle zu drängen. **2. ...Se4+** Auch nach 2. ...Sh3+ 3. Kf5 rückt der Bauer unaufhaltsam weiter vor. **3. Kg6 Sxd6** Keinen Unterschied macht 3. ...Kg4 4. h5 Sg5 5. h6 aus, auch hier ist der Bauer „durch“, denn 5. ...Kh4 6. Le7 kostet den Springer. **4. h5 +-.** Nur von den Feldern f8, f7, f6, f5, g5 und g4 könnte Schwarz den



h-Bauern theoretisch noch abfangen, aber er kann noch so viele Pirouetten drehen, es wird dem Springer nicht gelingen, den Bauern an der Umwandlung zu hindern.

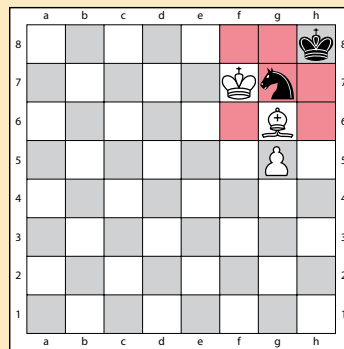
Gleich zwei Motive sehen wir im Beispiel Nummer 4: die Annäherung des Läufers mit anschließender Einsperrung des Springers, der jedoch in einigen Stellungen (das ist das zweite Motiv) verblüffend entkommen bzw. ein Remis erzwingen kann.



**Studie Zachodjankin  
Weiß am Zug gewinnt**

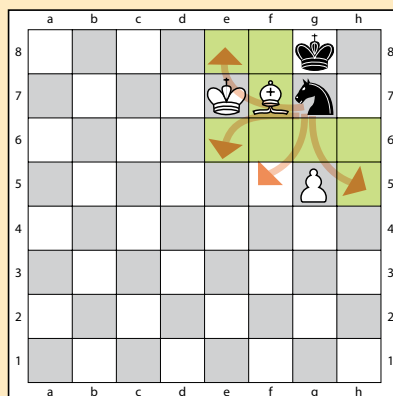
**1. Kc5 Sc7 2. Kd6 Se8+** Es ist nicht egal, wohin der König zieht, nach 3. Kd7? Sg7 4. Lg6 Kg8 5. Ke7 Kh8 6. Kf7

Analysediagramm



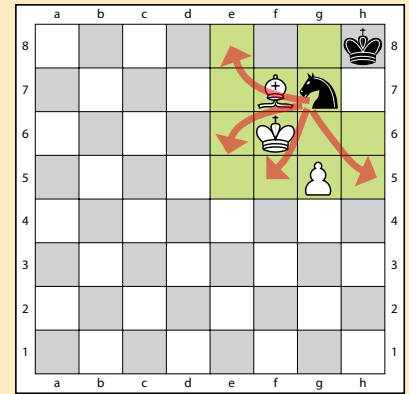
scheint Schwarz geradezu platt gedrückt zu sein, doch mit 6. ...Sf5! verlässt das Pferd den Stall; nimmt Weiß die Figur, hat Schwarz keinen Zug mehr – er ist patt!

Richtig und gewinnbringend nach 2. ...Se8+ ist **3. Ke7! Sg7 4. Lg6 Kg8 5. Lf7+** Weiß kontrolliert fast alle Felder um den schwarzen König, der lediglich über zwei Möglichkeiten verfügt:



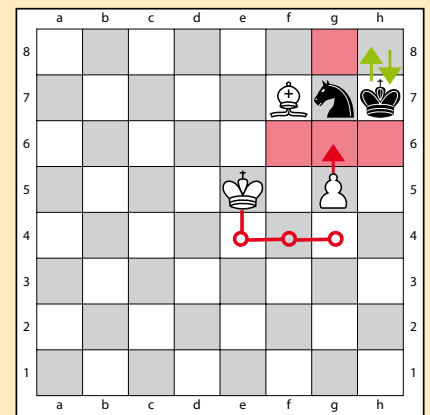
a) **5. ...Kh8 6. Kf6 Kh7 7. Ke5 Kh8 8. Kf4** Sie fragen sich, was das soll? Die Antwort ist einfach: Der König strebt nach g4, um die Felder f5 und h5 zu überwachen, e8 und e6 werden ja vom Läufer gedeckt. Nun folgt nach 8. ...Kh7 9. Kg4 Kh8 der Vorstoß 10. g6 mit Springerfang, und Weiß führt den Bauern zur Umwandlung.

b) **5. ...Kh7 6. Kf6 Kh8**



Achtung, Falle! Falls 7. Kg6, entkommt der Springer mit 7. ...Se6! – das Schlagen führt erneut zum Patt, und falls Weiß nicht Lxe6 spielt, folgt ...Sxg5 mit sofortigem Remis.

Der König muss also wieder den Marsch nach g4 antreten: **7. Ke5 Kh7**



In Variante a stand der schwarze König auf h8, Weiß gewinnt mit Kf4-g4 nebst g6. Hier würde ein identischen Vorgehen zum Patt führen, daher verlängert Weiß seine Reise um ein Tempo und führt auf diese Weise die passende Stellung herbei: **8. Ke4 Kh8 9. Kf4 Kh7 10. Kg4 Kh8 11. g6** mit Springergewinn, diesmal ohne jegliche Patt-Mätzchen **1:0**

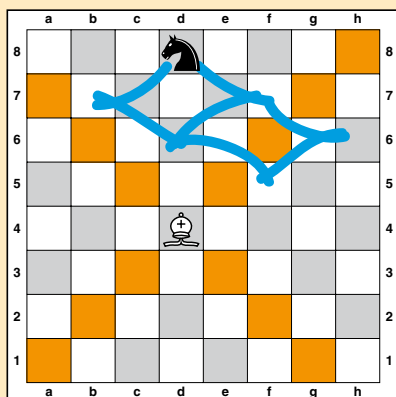
Das letzte Beispiel war keine ganz leichte Kost, es war aber wichtig, weil man die Rettungsmotive mit dem Springeropfer einmal gesehen haben muss, um nicht im praktischen Einsatz (bei einer Partie) hereinzufallen.

# Der Läufer – diesmal im Rampenlicht

## Erfolgreicher Einsatz gegen den Springer (2)

Bereits in der letzten Folge beschäftigten wir uns mit dem Läufer und seinen Stärken im Kampf gegen seinen natürlichen Widersacher, den Springer. Erläutert wurde dabei das Motiv des Abschneidens. Diesmal widmen wir uns der schwierigen Thematik des Tempogewinns. Schwierig deshalb, weil es in Endspielen mit Läufer gegen Springer an dem hilfreichsten Werkzeug im Schach – einer Faustregel für die Behandlung klar definierter Stellungen – mangelt. Bereits Paul Keres stellte fest, dass es „in Endspielen mit Läufer und Bauer gegen Springer keine systematischen Merkmale gibt, wonach man einen Sieg oder ein Remis feststellen könnte“, und er riet dazu, durch Anschauen praktischer Beispiele ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie man derartige Stellungen behandeln muss. Wir beherzigen den Rat des Schachtitans, können aber trotzdem nicht anders, als vor den konkreten Beispielen eine wichtige Information hervorzuheben:

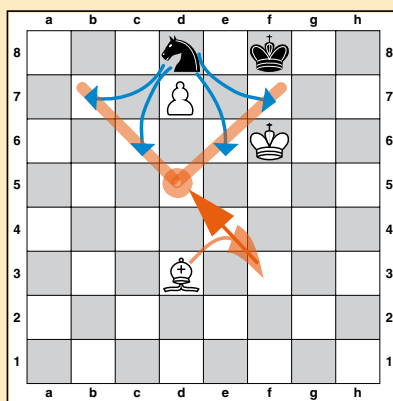
Ein Springer kann ein und dasselbe Feld nur in einer geraden Anzahl von Zügen erreichen, der Läufer unterliegt dieser Beschränkung nicht.



*Während der Springer aufgrund seiner Gangart nach jedem Zug die Felderfarbe wechselt und somit dieselbe Felderfarbe erst im übernächsten Zug wieder zu erreichen vermag, ist ein Läufer zwar an eine Farbe gebunden, dort aber kann er vor- und zurückziehen und in einem geeigneten Augenblick ein Feld unter Kontrolle nehmen.*

Wie man es auch wendet, der Springer benötigt immer eine gerade Anzahl von Zügen, um z. B. wieder auf dem Ausgangsfeld zu landen: Sc6-d8 = 2 Züge, Sb7-d6-f5-h6-f7-d8 = 6 Züge usw. Dem Läufer stehen die Diagonalen a1-h8 und a7-g1 zur Verfügung, und natürlich die sich jeweils neu auftuenden: Lg7-c3-d4 = 3 Züge, Le3-d2-a5-b6-g1-d4 = 6 Züge, usw. So kann ein Läufer im Kampf gegen den Springer mit Abwartezügen wertvolle Zeit gewinnen:

### Anzug beliebig, Weiß gewinnt



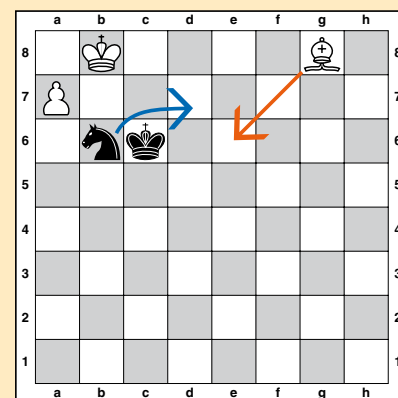
*In der letzten Folge haben wir gesehen, wie der Läufer einen am Rand stehenden Springer lahmlegt. Das bedeutet hier: Sobald der Springer, der als einziger die Umwandlung des Bauern verhindert, auf d8 steht, muss der Läufer in der Lage sein, das Feld d5 zu besetzen.*

Die Überführung des Läufers nach d5 muss in einem geeigneten Moment erfolgen. Nach den einleitenden Zügen **1. Le4 Sf7** wäre das sofortige **2. Ld5** ein reiner Zeitverlust, der Springer würde sich wieder nach d8 zurückziehen. Weiß muss folglich ein Tempo gewinnen mit **2. Lf3** Oder Lg2, Lh1, Lc6, Lb7 oder schließlich La8, alles mit der gleichen Idee, nämlich **2. ...Sd8** **3. Ld5** wonach der schwarze Springer weder nach b7 noch nach f7 ziehen kann.

Nicht ganz so einfach ist die Lösung in dem folgenden Stellungsbild, da muss man einen kleinen taktischen Trick kennen.



### Anzug beliebig, Weiß gewinnt



*Da die Bauernumwandlung 1. a8D?? nach ...Sxa8 sofort zum Remis führt und der weiße König nicht ziehen darf, bleiben nur Züge des Läufers. Dieser kann zwar viele Felder erreichen, aber nicht jedes passt ins Konzept.*

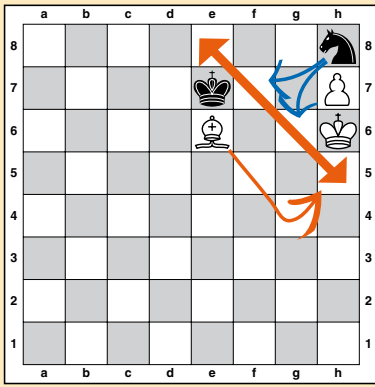
Wie so oft im Schach, hilft auch hier bei der Suche nach dem richtigen Zug oder einem geeigneten Plan die Überlegung „was würde der Gegner ziehen, wenn er am Zug wäre“. In der obigen Stellung würde Schwarz am Zug mit den Schachgeboten **1. ...Sd7+** **2. Kc8** Sb6+ den gegnerischen König dauernd belästigen oder er würde nach **3. Kd8** Kb7 den Bauern gewinnen und remisieren.

**Tipp: Wenn Sie vergeblich nach einer Idee suchen, betrachten Sie die Stellung aus der Sicht des Gegners, als ob dieser am Zug wäre. So kann man leichter lauende Gefahren entdecken.**

Es gilt also, den Zug **...Sd7+** nicht zuzulassen: **1. Le6!** Der Springer muss die Bauernumwandlung verhindern, also auf b6 ausharren. Der König muss ziehen: **1. ...Kc5** Nach **1. ...Kd6** **2. Kb7** Kc5 gewinnt **3. Ld7** Sxd7 **4. a8D**. **2. Kb7** **Kb5** **3. Ld7+** und Weiß gewinnt nach **a) 3. ...Sxd7** **4. a8D**; **b) 3. ...Ka5** **4. Le8** oder **3. ...Kc5** **4. Le8**.

Auch im nächsten Beispiel entscheidet das Tempospiel des Läufers. Gelänge es Schwarz, mit dem König auf den Feldern

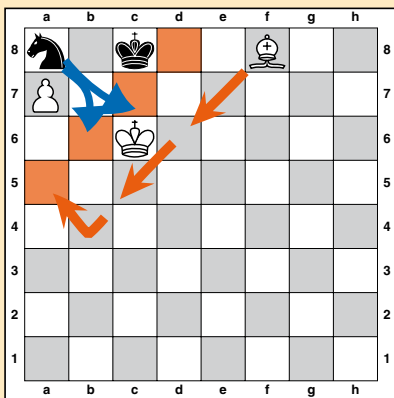




### Weiß am Zug gewinnt

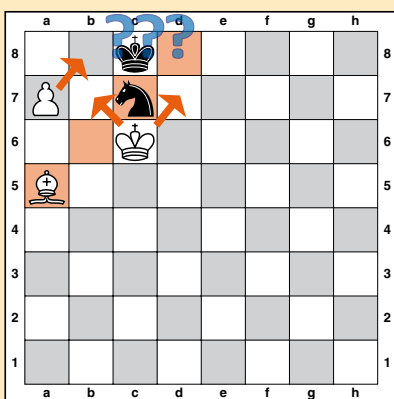
f6, f7 oder f8 den weißen König zu behindern und mit seinem Springer entweder Schach zu bieten oder das Umwandlungsfeld zu blockieren, würde es Remis. Doch mit der Kontrolle über die Diagonale h5-e8 macht der weiße Läufer einen Strich durch die Rechnung: **1. Lg4! Kf7** 1. ...Kf6 **2. Lh5 2. Lf3 Kf6** 2. ...Sg6 **3. Lh5 3. Lh5** mit Gewinn.

Nach dem gleichen Prinzip gewinnt die Läuferseite auch im nächsten Beispiel.



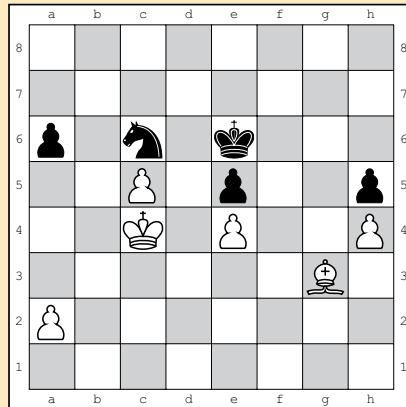
### Weiß am Zug gewinnt

Zunächst erscheint der Gewinn kinderleicht: **1. Lb4 Sc7 2. Lc3 Sa8 3. La5** So, der Springer ist abgeschnitten, ist es vorbei? **3. ...Sc7** Hm, hm – doch nicht abgeschnitten? Das Schlagen des Springers ergibt ein Patt!



**4. Kb6! Sa8+ 5. Ka6** Jetzt, nachdem der König das Feld c6 geräumt hat, ergibt **5. ...Sc7 6. Lxc7** kein Patt, und nach **5. ...Kd7 6. Kb7** gewinnt Weiß leicht. **1:0**

Sie sahen die Grundscheme im Endspiel Läufer und Bauer gegen Springer. In Endspielen mit mehr Material auf dem Brett läuft es letztlich auf solche einfachen Stellungen bzw. Motive hinaus. Im folgenden Beispiel, nun bereits der Turnierpraxis entnommen, hat die Springerseite zunächst ebenfalls einen Bauern, kann ihn jedoch nicht halten.

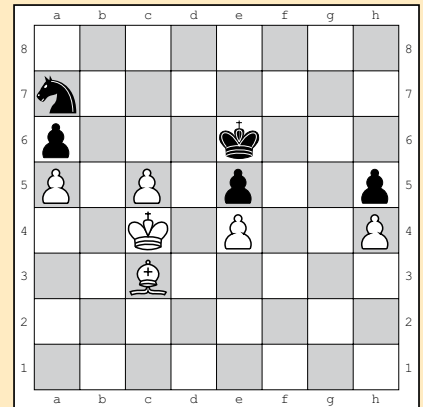


### Konstantinopolski – Panow, 1956 Weiß am Zug

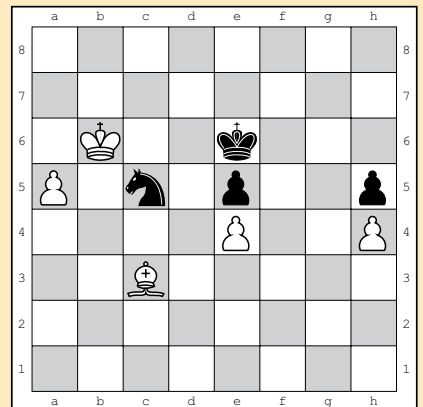
Bei einer sonst symmetrischen Bauernstellung hat Weiß auf der c-Linie einen Mehrbauern, dieser ist jedoch von dem Springer blockiert. Da das Feld c6 weiß und somit für den Läufer nicht erreichbar ist, ist ein Angriff auf den Springer nicht zu bewerkstelligen. Weiß muss sich wieder – dieses Thema zieht sich wie ein roter Faden durch den ganzen Artikel – mit dem Motiv des Tempospiels behelfen.

Gut, was macht man mit dem Läufer? Auf g3 hat er nichts zu tun, denn der Punkt e5 ist mehr als ausreichend gedeckt. Die Idealstellung nimmt er – hier sei nochmals an die „Regel der zwei Felder“ erinnert – auf dem Feld c3 ein. **1. Le1 Sd4 2. Lb4** Weiß hat sich nun einmal so entschieden. Die gleiche Stellung wie in der Partie hätte er auch mit **2. Lc3 Sc6 3. a3** und erst später a3-a4 erreichen können. **2. ...Sc6 3. a4** Der weiße Bauer wird nach vorn gebracht. Der Grund wird nach einigen weiteren Zügen glasklar. **3. ...Sd4 4. a5 Sc6 5. Lc3** Wie an dem einführenden Beispiel erläutert, kann ein Springer ein und dasselbe Feld nur im zweiten, vierten, sechsten usw. Zug betreten, der Läufer kann es sich besser aussuchen. Hier landete er auf c3 just in dem Moment, wo Schwarz eigentlich ...Sd4 ziehen sollte, es aber wegen Lxd4 nicht tun kann. Da auch der schwarze König nicht gut zie-

hen kann – **5. ...Kd7** ermöglicht den Durchbruch **6. Kd5 –**, verbleibt nur **5. ...Sa7**



**6. c6!** Ein klassisches Mittel in solchen Endspielen. Mit einem Bauernopfer wird die Blockade durchbrochen, der König nutzt den gewonnenen Raum und dringt via c5 nach b6 ein. **6. ...Sxc6 7. Kc5 Sb8 8. Kb6** Plant Kb7 mit Vertreibung des Springers und anschließendem Bauerngewinn auf a6. Da der a-Bauer so oder so nicht zu halten ist, opfert ihn der Nachziehende sofort und sucht sein Heil in Springergabeln. **8. ...Sd7+ 9. Kxa6 Sc5+ 10. Kb6!**



Die Springergabel **10. ...Sa4+** schreckt den Anziehenden nicht, nach **11. Kc6 Sxc3 12. a6** läuft der a-Bauer durch. Hier offenbart sich der Sinn des Vormarsches des a-Bauern im 3. und im 4. Zug. **10. ...Sxe4 11. Lb4** Der a-Bauer bringt die Entscheidung, z. B. **11. ...Sd6 12. Lxd6 Kxd6 13. a6** oder **11. ...Sf6 12. a6 Sd5+ 13. Kb7 Sxb4 14. a7** oder schließlich **11. ...Sf6 12. a6 Sd7+ 13. Kb7** nebst a7.

Fassen wir zusammen: Siegt ein Läufer im Duell gegen den Springer, so geschieht dies meist mithilfe der Motive „Abschneiden“ (vgl. letzte Folge) oder des Tempospiels wie in dieser Folge aufgezeigt. Bei etwas mehr Material auf dem Brett kommt noch das dritte Motiv hinzu, der Einsatz des Läufers gegen die gegnerische Bauernstruktur. Dies ist das Thema der nächsten Folge.

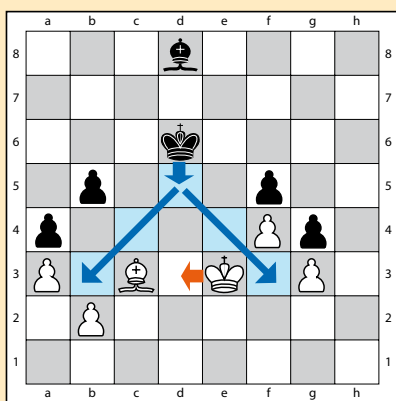
# Der Läufer im erfolgreichen Einsatz

## Druckspiel gegen Bauernketten

In reinen Läuferendspielen (wobei wir uns im Folgenden ausschließlich mit Stellungen beschäftigen, in denen beide Seiten einen Läufer derselben Farbe besitzen) kommt es sehr auf die Bauernstellung an. Die Bauern können vereinzelt sein oder paarweise auftreten, sie sind meist dynamisch, ihre Struktur kann also durch das Vorziehen eines oder mehrerer Bauern rasch geändert werden, und hier lassen sich für den Einsatz eines Läufers keine allgemeingültigen Regeln aufstellen. In der Praxis kommen jedoch oft – sogar sehr oft – statische Bauernstrukturen vor. Die häufigste Form ist die sogenannte Bauernkette, also zusammenhängende Bauern eines Lagers auf einer Diagonale.

Eine Bauernkette bietet den Vorteil, dass jeder Bauer den schräg vor ihm stehenden deckt. Eine gegnerische Figur kann in der Regel ohne sich zu opfern nur die Basis der Bauernkette schlagen, in dem gleich folgenden Beispiel wird es ein Bauer auf g3 sein.

**Faustregel: Die Bauern gehören nicht auf die Felderfarbe des gegnerischen Läufers**



Weiß am Zug

*Halten wir fest: während die schwarzen Bauern weiße Felder kontrollieren (b3, c4, e4, f3 und h3) und gut mit dem auf den schwarzen Feldern patrouillierenden Läufer harmonisieren, hat der Anziehende auf den weißen Feldern nichts entgegenzusetzen.*

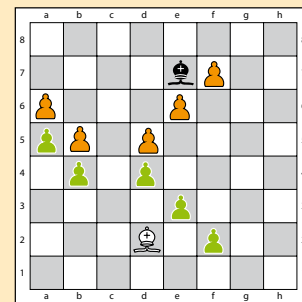
Bei einem Blick auf das erste Diagramm sieht man sofort, keiner der Läufer kann einem König etwas antun, Läuferschachs bringen keinen in Bedrängnis. Aber der schwarze König steht bereit, über d5-c4 oder d5-e4 ins weiße Lager einzudringen, wogegen sich Weiß nur mit Kd3 stemmen kann. Und bei Stellung der Könige auf d3 und d5 besitzt Schwarz einen Raumvorteil, das ist schon ein gewichtiger Faktor.

Bei einer Stellungseinschätzung fragt man sich natürlich auch: Wie steht es mit den Figuren? Ist an meiner Figurenstellung etwas auszusetzen, kann etwas verbessert werden; und wie ist es beim Gegner?

Es gibt neben Königen und Bauern nur zwei Läufer auf dem Brett. Der größte Feind des Läufers sind „verrammelte“ Stellungen, in denen er sich nicht oder nur eingeschränkt bewegen kann. Dies ist hier nicht der Fall, beide Läufer haben freie Diagonalen; im Unterschied zum schwarzen Läufer eignet sich der weiße allerdings nur für Verteidigungszwecke, Bauern attackieren kann ausschließlich der Läufer des Nachziehenden.

Und wie stehen die Bauern: Gibt es Schwächen, wenn ja, wie schützt man sie, und wie ist es analog um die gegnerische Bauernstruktur bestellt? Es befinden sich zwei kurze festgelegte Bauernketten auf den Feldern g3 + f4 bzw. g4 + f5. Da wird sich nichts rühren. Die Bauern am Damenflügel sind nicht ineinander verkeilt, aber viel Bewegung ist auch da nicht zu erwarten. Allerdings tun sich hier auf den Feldern b3 und b4 gewaltige „Löcher“ auf, man spürt förmlich wie es den schwarzen König wie auf einer Rutsche von d5 nach b3 zieht, um die Basis der Kette a3/b2 zu pulverisieren. Aber auch die Bahn d5-f3 lockt, wo der Bauer g3 unter Beschuss geraten könnte.

Die allgemeine Stellungsbilanz fällt zweifellos für Schwarz günstiger aus; berücksichtigt man zusätzlich die erwähnte Regel (die eigenen Bauern gehören nicht auf die Läuferfarbe des gegnerischen Läufers), so diagnostiziert man zwei weitere Pluspunkte für Schwarz:



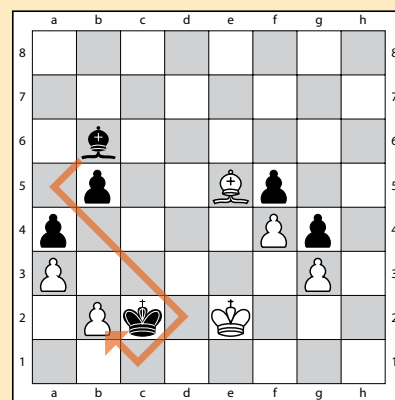
► Der Nachziehende hat seine vier Bauern allesamt auf weiße Felder gestellt, wo ihnen der gegnerische Läufer nichts anhaben kann.

► Die weißen Bauern sind ungünstig postiert, sie stehen allesamt auf der Felderfarbe des gegnerischen Läufers.

Diese Faktoren sind zusammen genommen spielentscheidend. Schwarz hat gar keine Sorgen (seine Bauern stehen richtig auf weißen Feldern, sind also vom Läufer unangreifbar) und kann sowohl mit seinem König, als auch mit seinem Läufer Ziele im gegnerischen Lager ansteuern. Der eine Gewinnweg besteht in dem Königsmarsch nach b3, der andere im Angriff auf den Bauern g3.

### Erste Variante: Der schwarze König dringt ein

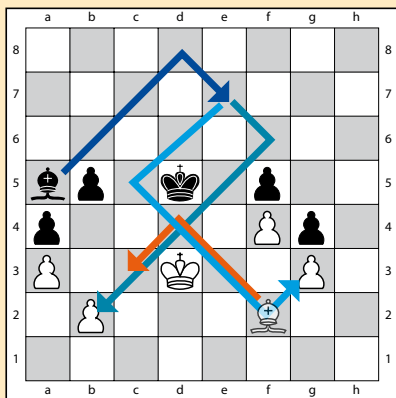
**1. Kd3 Kd5 2. Lg7** Oder 2. Lf6, 2. Lh8 oder schließlich 2. Lb4, in allen Fällen folgt ein Läufermanöver wie in der Partie: **2. ...Lb6** Es droht ...Lf2, gefolgt von dem Schlagen auf g3. **3. Ke2** Die Überdeckung von g3 mit dem Läufer, 3. Lf6 Lf2 4. Lh4, verliert nach 4. ...Ld4 5. Kc2 Ke4 gefolgt von ...Kf3 und ...Lf2xg3. **3. ...Kc4 4. Lf6 Kb3 5. Le5 Kc2**



Es droht die Überführung des Läufers nach c1, etwa 6. Lf6 La5 7. Le5 Ld2, gefolgt von ...Lc1xb2. **6. Lc3 Lc5** Es droht die einfache Kombination 7. ...Lxa3 8. bxa3 Kxc3. **7. Le5 b4 8. axb4 Lxb4** und das bereits aufgezeigte Manöver ...Ld2-c1xb2 entscheidet.

## Zweite Variante: Erstürmung der Schwäche g3

Die Königswanderung nach b3 kann verhindert werden mit (von der Stellung des ersten Diagramms ausgehend) **1. Kd3 Kd5 2. Ld4**, aber dann ist der weiße König weit von dem Bauern g3 entfernt und kann ihn vor einer Attacke des gegnerischen Läufers nicht retten: **2. ...La5** Droht ...Le1 mit Angriff auf die eingangs erwähnte Schwäche g3. **3. Lf2**



Hier ist auch ...b4 eine gute Möglichkeit, aber das klassische Spiel auf zwei Schwächen (gemeint sind die Punkte b2 und g3) ist anschaulicher: **3. ...Ld8** Es droht. ...Lf6. **4. Ld4 Le7**, und Weiß befindet sich im Zugzwang, also in einer Stellung, in der jeder Zug die eigene Stellung verschlechtert. Zieht der König nach c3 oder e3, so öffnet sich auf e4 oder auf c4 ein Einfallstor für den schwarzen König. Zieht der Läufer auf ein Feld auf der Diagonale g1-a7, greift ...Lf6 sofort die Schwäche b2 an. Und wenn der Läufer auf der Diagonale a1-h8 bleibt, z. B. **5. Lc3**, dringt der schwarze Läufer ein: **5. ...Lc5** droht ...Lf2 **6. Le1 Ld4** und die Ernte beginnt.

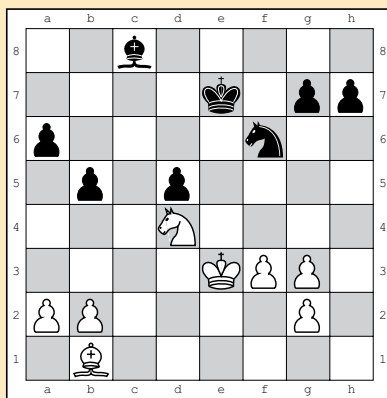
Das alles ging so wunderbar auf, weil die schwarzen Bauern auf den weißen Feldern stehen, so dass der gegnerische Läufer sie nicht angreifen kann.

Schauen wir uns nun eine Partie an, gespielt in der „höchsten Etage“, unter Beteiligung eines späteren Weltmeisters und eines weltbekannten Großmeisters.

**Französisch C 06**  
**Anatoli Karpow – Vlastimil Hort**  
**Budapest 1973**

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sd2 Sf6 4. e5 Sfd7 5. c3 c5 6. Ld3 Sc6 7. Se2 Db6 8. Sf3 cxd4 9. cxd4 f6 10. exf6 Sxf6 11. 0-0 Ld6 12. Sc3 0-0 13. Le3 Dd8 14. Lg5 Ld7 15. Te1 Db8 16. Lh4 a6 17. Tc1 b5**

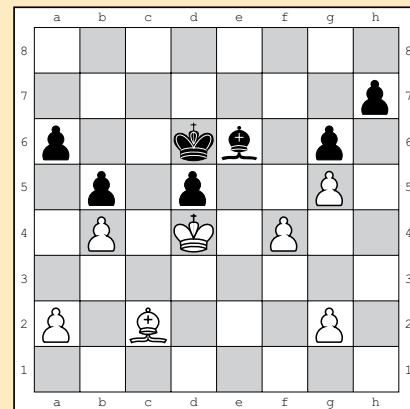
**18. Lb1 Lf4 19. Lg3 Lxg3 20. hxg3 Db6 21. Se2 Tae8 22. Sf4 Sxd4 23. Dxd4 Dxd4 24. Sxd4 e5 25. Sfe6 Lxe6 26. Txe5 Ld7 27. Txe8 Txe8 28. f3 Tc8 29. Txc8+ Lxc8 30. Kf2 Kf7 31. Ke3 Ke7**



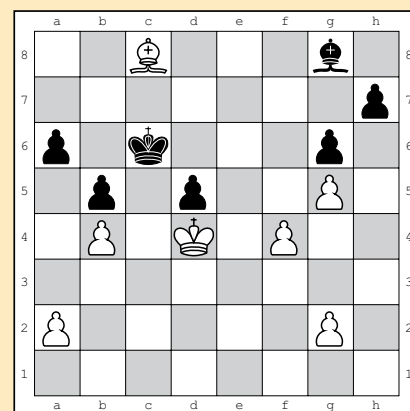
Sicherlich könnte man zu dem bisherigen Geschehen einiges sagen, aber das Thema dieser Folge ist der Läufer in Verbindung mit Bauernketten, die auf einer bestimmten Felderfarbe festgelegt sind. Wenn irgendwann einmal die Springer abgetauscht werden, in der Partie wird dies der Fall sein, ergibt sich ein reines Läuferendspiel in dem die Bauern im Idealfall auf der anderen Felderfarbe stehen als die des Läufers. Der Nachziehende hätte auch liebend gerne seine Damenflügelbauern auf schwarz gestellt und ...b4 gespielt, doch dies ging lange Zeit nicht, weil dann Sc6 mit Bauerngewinn gefolgt wäre. Erst wenn der schwarze König nach d6 gelangt, kann der Nachziehende ...b5-b4 in Betracht ziehen.

Karpow unterbindet diese Aktion definitiv mit **32. b4!** und legt damit die gegnerischen Bauern auf a6 und b5 fest, auf die Felderfarbe des Läufers. Als Fernziel sieht Weiß die Landung seines Läufers auf c8, der dann mit Lxa6 abräumt. Wie soll der Läufer b1 dorthin gelangen, fragen Sie sich? Das kann schneller gehen, als man denkt. Wenn Schwarz nun seinen König nach d6 stellt, folgt **33. Sf5+ Lxf5** (sonst geht der Bauer g7 verloren) **34. Lxf5** und schon droht Lc8xa6. Falls **34. ...Kc6**, um nach Lc8 mit ...Kb6 den Bauern a6 zu schützen, nimmt Weiß die weißfeldrigen Schwächen ins Visier, z. B. **35. Le6** gefolgt von Kd4-e5, was früher oder später (nach dem folgenden g4, f4 und g5) den Bauern d5 kosten würde. Schwarz darf also den Abtausch auf f5 nicht zulassen, also spielte er **32. ...g6** Jetzt stehen sämtliche Bauern des Nachziehenden auf weißen Feldern, was im reinen Läuferendspiel bald zu einer Niederlage führen würde. Schwarz versucht deshalb, seinen Springer zu behalten, Weiß ist wiederum bestrebt ihn abzutauschen. Zunächst nutzt

der Anziehende seine Bauernüberzahl am Königsflügel, um den schwarzen Springer zurückzudrängen. **33. g4** Was jetzt? **33. ...g5** verhindert den „Tritt“ g4-g5, erlaubt aber das uns bereits vertraute Sf5+. Und **33. ...h6** geht nicht gut, der Bauer g6 würde verlorengehen. Also kann Schwarz gegen das Abdrängen g4-g5 nichts machen und schickt deshalb den Springer gleich auf den Weg. **33. ...Sd7 34. f4 Sf8 35. g5 Kd6 36. Kf3** Weiß deckt g4, um g2-g4 nebst f4-f5 folgen zu lassen. **36. ...Se6 37. Sxe6 Lxe6 38. Ke3 Lg4 39. Ld3 Le6 40. Kd4 Lg4 41. Lc2 Le6**



Die auf der Läuferfarbe fixierten schwarzen Bauern lassen sich auf Dauer nicht verteidigen. Es gab mehrere Gewinnwege, der spätere Weltmeister spielte: **42. Lb3 Lf7 43. Ld1 Le6 44. Lf3** Jetzt kann der schwarze Läufer nicht gut auf der Diagonale h3-c8 ziehen, nach ...Ld7 o. ä. geht der Bauer d5 verloren. **44. ...Lf7 45. Lg4** und Schwarz gab auf **1:0** Der Rest ist schon nicht mehr schwer: **45. ...Lg8 46. Lc8 Kc6**



Achtung, nach dem übereilten **47. Lxa6** schließt Schwarz mit **47. ...Le6** den gegnerischen Läufer ein, droht dann mit dem Läuferfang ...Kb6 und erzwingt somit **48. a4 bxa4**, was natürlich nicht im Sinne des Weißspielers war. Der rechte Weg beginnt mit dem Abwartezug **47. a3** und weiter **47. ...Lf7 48. Ke5 Lg8 49. Lg4 Lf7 50. Lf3 Lg8 51. g4 Lf7 52. f5 Lg8 53. Kf6** nebst Kg7, und der schlecht postierte Läufer haucht sein Leben aus.



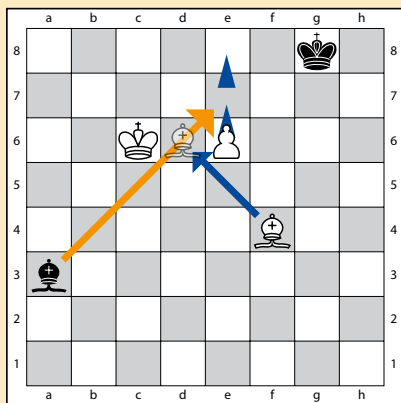
# Der Läufer im erfolgreichen Einsatz

Wichtige Motive in Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern

Fast jede Figur kann das gegnerische Pendant angreifen oder gegen ihn abgetauscht werden. Ihre Wege können sich kreuzen, nur bei einem Läufer ist es nicht immer der Fall. Läufer können ihre Felderfarbe nicht wechseln; während sich alle anderen Figuren mit ihren Gegenübern ins Gehege kommen können, gilt das für Läufer nur beschränkt.

Haben beide Parteien je einen Läufer, und diese agieren auf der gleichen Felderfarbe, so spricht man von gleichfarbigen Läufern. Diese können in Endspielen auf eine bestimmte Art eingesetzt werden. Ein konkretes Beispiel:

## Weiß gewinnt



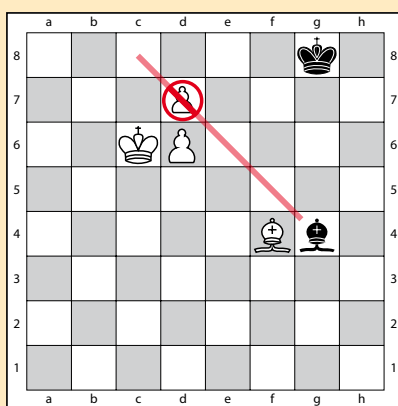
Wenn der Läufer den Bauern schlägt, ist die Stellung remis, egal, ob der schwarze Läufer auf dem Brett bleibt oder nicht. Weiß muss also um das Feld e7, das einzige Feld, auf dem der Läufer zuschlagen kann, eine Art Barrikade errichten.

Mit 1. Ld6! macht Weiß seinem Freibauern den Weg frei und kann ihn bis zum Umwandlungsfeld durchdrücken, sowohl nach dem Läuferabtausch 1. ...Lxd6 2. Kxd6 Kf8 3. Kd7 nebst e7+, als auch nach 1. ...Lc1 2. e7 Kf7 3. Kd7. Wäre in der Stellung Schwarz am Zug, würde auch 1. ...Lf8 nicht helfen. Es folgt 2. Ld6, und es ist aus.

Hat im Läuferendspiel eine Partei einen Läufer, der auf den weißen Feldern agiert, die andere einen auf den schwarzen Feldern, spricht man von ungleichfarbigen

Läufern. Diese können sich nicht auf einer Diagonale begegnen und somit auch nicht gegeneinander getauscht werden; die im ersten Beispiel skizzierte Gewinnführung scheidet aus.

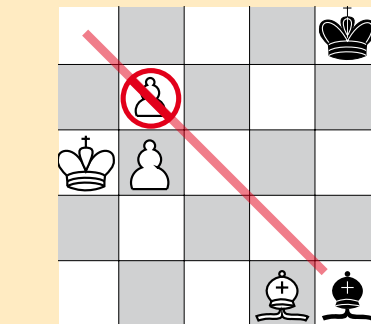
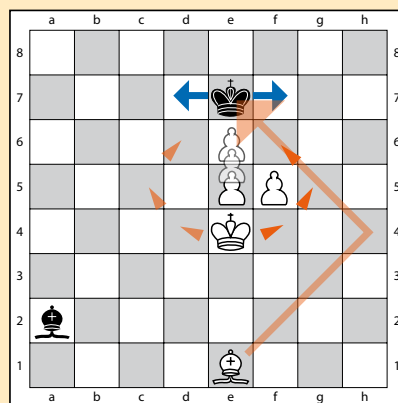
## Egal wer am Zug ist, remis



Das Feld d7 ist wie ein tiefer Canyon, mit einem reißenden Fluss, der Bauer kommt niemals unbeschadet hinüber, keine Barrikaden, keine Brücken. So lange sich der schwarze Läufer nicht aus lauter Übermut dem weißen König zum Fraß vorwirft, endet die Partie remis.

Um ein Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern überhaupt gewinnen zu können, werden zwei (Mehr-)Bauern benötigt, und manchmal reicht auch das nicht aus. Die nächsten drei Abbildungen zeigen Standardendspiele bzw. Musterstellungen:

## Weiß gewinnt



In diesem Endspieltypus kann die stärkere Seite nur durch den Vormarsch der Freibauern gewinnen, jedoch muss der Zeitpunkt des Vorrückens wohlüberlegt sein. Noch ist es nicht soweit, jeder Bauernzug wirft den Gewinn sofort weg: 1. e6?? Lxe6 remis oder 1. f6? Kf7, gefolgt von dem Läuferpendeln auf den Feldern e6-a2 bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag.

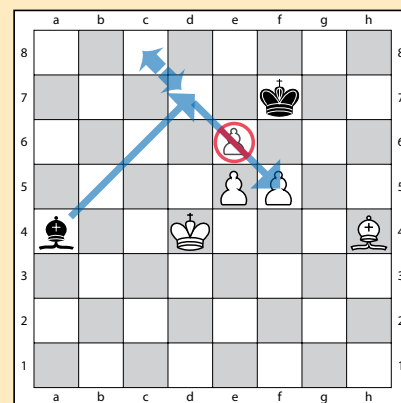
Auch ein Königszug kann schlagartig alles verderben: nach 1. Kd4? wird der Bauer f5 mit 1. ...Lb1 angegriffen, mit der Folge 2. f6+ Kf7 3. Kd5 La2+ 4. Kd6 Le6, und Schwarz pendelt wieder nur noch mit dem Läufer, remis.

Der Gewinnweg ist im Prinzip ganz einfach, Weiß setzt seinen König ein, um e5-e6 zu unterstützen. Zunächst muss der gegnerische König abgedrängt werden: 1. Lh4+ und nun öffnet sich im schwarzen Lager eine Eingangspforte für den weißen Monarchen:

1. ...Kd7 hier strebt der König auf das „Loch“ f6 zu: 2. Kf4 gefolgt von Kg5-f6 und e5-e6+, oder
1. ...Kf7 (hier winkt das Feld d6) 2. Kd4 nebst Kc5-d6 und e5-e6+. Für Neugierige sei der Gewinnweg bis zum Schluss aufgeführt: 2. ...Lb3 3. Kc5 La2 4. Kd6 Lb3 5. e6+ Ke8 6. f6 La2 7. f7+ Kf8 8. Le7+ Kg7 9. f8D+ usw.

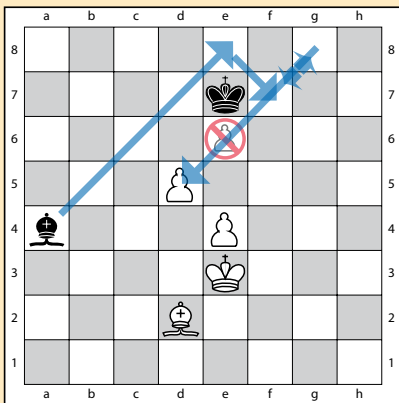
Wenn man es einmal gesehen hat, behält man dieses Motiv für immer im Gedächtnis.

## Schwarz am Zug remisiert



Doch nicht immer setzt sich das von dem König unterstützte Bauernduo derart geradlinig durch. Ein rettendes Motiv zeigt das letzte Diagramm:

Der schwarze Läufer muss den Bauern f5 angreifen, jedoch nicht mit 1. ...Lc2?, wonach 2. e6+ nebst Ke5 gewinnt, sondern von vorne: **1. ...Ld7!** Dieser Läuferzug zwingt den weißen König nach e4. 2. e6+?? Lxe6 3.fxe6+ Kxe6 endet ja sofort remis. **2. Ke4 Lc8!** Das war's. Mit dem Vorstoß e5-e6 klappt es nie mehr und da der Bauer f5 ständig angegriffen ist, kann sich der weiße König nie auf den Weg nach d6 machen. **remis**

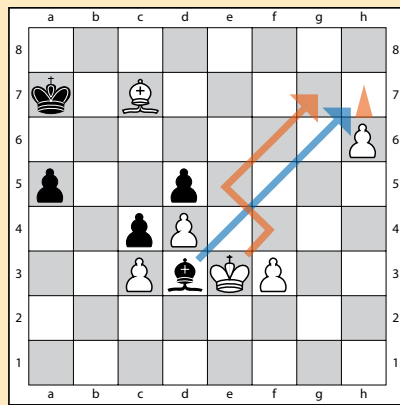


**S. Tarrasch, 1921  
Schwarz am Zug, remis**

Welches Feld ist geeignet als Minenfeld, das der weißfeldrige Läufer nicht überqueren kann? Der weißfeldrige Läufer muss so plziert sein, dass er einen Bauern angreift und so den gegnerischen König bindet und sich im Fall des Falles gegen beide gegnerischen Bauern abtauschen kann. Der Tausch muss also in der Nähe des schwarzen Königs geschehen, damit dieser den Bauern, der seinen Läufer geschlagen hat, erobert. Weiß setzt auf den Plan e4-e5, Kd4-c5, gefolgt von Lg5+ und Kd6, mit Gewinn wie bereits in der Stellung des vorletzten Diagramms dargelegt. Aber **1. ...Le8!** remisiert: **2. Lb4+ Kd7!** Besser als 2. ...Kf7 3. e5 oder 2. ...Kf6 3. Kd4 nebst e5. **3. Kd4** Oder 3. e5 Lf7 4. Kd4 Lg8 remis. Wo müsste Weiß seinen König haben? Auf f6. Kann man das erreichen? Nein, dann käme ...Lxd5 nebst ...Kd6. **3. ...Lf7 4. e5 Lg8!** und analog dem letzten Beispiel bleibt der Läufer auf dieser Diagonale, bedroht ständig den Bauern d5 und macht damit den Königsmarsch nach f6 nicht gut möglich. **remis**

In diesen Beispielen waren die beiden Mehrbauern verbunden. Manchmal sind sie auch vereinzelt. In dem Fall scheidet das Motiv des Opfers für zwei (restliche) Bauern aus, dafür ist das **Motiv der Diagonalsperre**

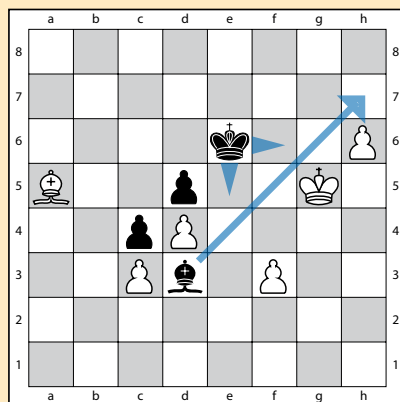
möglich. Was eine Sperre ist bzw. wie sie funktioniert, wird im Weiteren erläutert, doch werfen wir zunächst den Blick auf eine Stellung, die kurz zuvor auf dem Brett stand.



**Xu Yuhua – Swetlana Matwejewa  
Frauen-WM, Nalchik 2008  
Schwarz am Zug**

Die Lage der Schwarzspielerin scheint hoffnungslos zu sein. Sie hat bereits einen Bauern weniger und auf a5 hängt noch einer. Und falls dieser gerettet wird, 55. ...a4, so entscheidet der schnelle Einsatz des weißen Königs 56. Ld6 Kb7 57. Kf4 Kc6 58. Ke5 (Der Bd5 wird attackiert und muss von seinem König gedeckt werden.) 58. ...Lb1 59. La3 Lc2 60. Kf6, gefolgt von Kg7 und h6-h7 mit Gewinn.

Matwejewa verwirklichte stattdessen das rettende Motiv der Diagonalsperre: **55. ...Kb7!** **56. Lxa5 Kc6** Nun gelingt es Weiß nicht, mit dem König am Königsflügel einzudringen, nach **57. Kf4 Kd6** wird zunächst Ke5 verhindert und nach den weiteren Zügen **58. Kg5 Ke6**



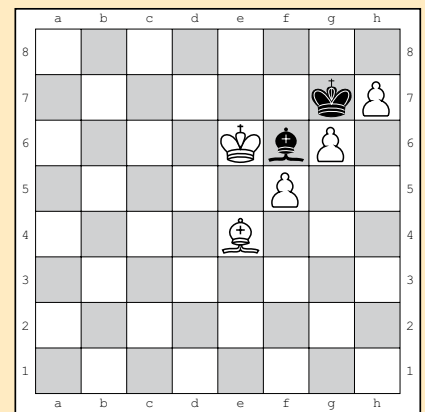
die besagte Diagonalsperre errichtet. Der Läufer d3 stoppt beide Bauern, die Felder f5, g6 und h7 stehen unter der Kontrolle von Schwarz. Es gibt kein Durchkommen, die Partie endete nach einigen schon überflüssigen Zügen **remis**.

Diagonalsperren wie die in der letzten Diagrammstellung gezeigte sind nur in

Endspielen mit ungleichfarbigen Läufern möglich. Wären gleichfarbige Läufer auf dem Brett (z. B. kein Läufer auf a5, sondern einer auf b5), so wäre die Partie nach Le8-g6 ruck zuck vorbei.

Wer mit Standardmotiven vertraut ist, hat es bei Partien immer etwas leichter. Das gilt für Anfänger wie für Fortgeschrittene bis in die hohen Ränge des Profischachs. Hierzu eine nette Geschichte, die wir zwar vor sechs Jahren bei dem WM-Turnierbericht bereits veröffentlicht haben, an die sich aber nicht jeder erinnert. Als die kritische Stellung (vorletztes Diagramm) erreicht war, stürmte Matwejewas Sekundant GM Sergej Schipow mit wehendem Haar und fuchtelnden Händen ins Pressezentrum und rief: „Das ist remis, das ist remis, sie weiß das, sie kennt das!“ Ja, sie kannte das, kaum verhallte Schipows Jubelschrei, schon hatte Matwejewa ...Kb7! gezogen, den Bauern a5 geopfert und flugs die Diagonalsperre errichtet.

Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern bergen ein hohes Remis-Potenzial, mit einem Mehrbauern setzt sich die materiell stärkere Seite meist nicht durch, oft sind sogar zwei Mehrbauern zu wenig, wie soeben aufgezeigt. Und es gibt auch Situationen, wo selbst drei Mehrbauern nicht ausreichen. Mit diesem amüsanten Beispiel schließen wir diese Trainingsfolge ab.



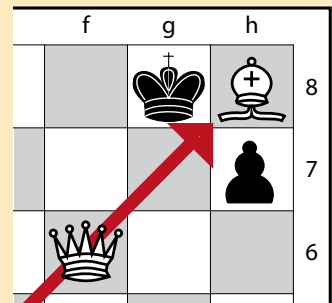
**Schwarz am Zug remisiert**

Der Verteidiger muss aufpassen, nach einem Läuferzug z. B. 1. ...La1? (oder ...Lb2, ...Lc3 oder 1. ...Ld4) entscheidet jeweils die kleine Kombination 2. f6+ Lxf6 3. h8D+ Kxh8 4. Kxf6 nebst g7 und Ld5.

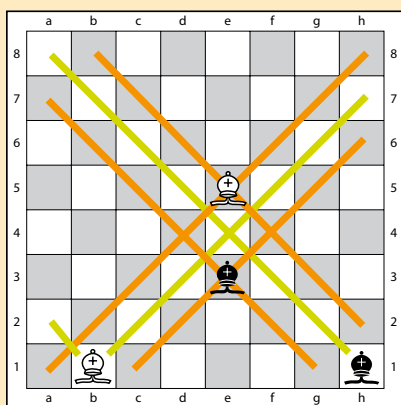
Der rettende Zug **1. ...Kh8!** nutzt den Umstand aus, dass das Schlagen des Läufers zum Patt führt, ebenso wie 2. Kf7 Lg7 3. f6 Lxf6 4. Kxf6. **2. g7+** Der letzte Versuch, in der Hoffnung auf 2. ...Kxg7? 3. h8+ mit Gewinn, aber nach dem richtigen **2. ...Lxg7** ergibt sich **remis**.

# Der Läufer im ungewöhnlichen Einsatz

## Teil 1: Der Läufer in der Ecke – der perfekte Wasserträger für die Dame

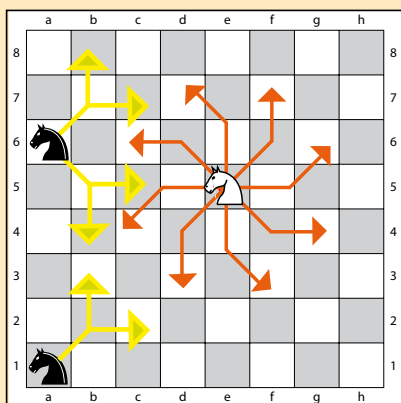


Im Schach hilft die Kenntnis von Faustregeln, Richtschnüren und Schemata ungewöhnlich. Zu den grundlegenden Faktoren gehört die Bedeutung der zentralen Felder. Das Zentrum soll kontrolliert oder besetzt werden, denn von hier aus entfalten die Figuren ihre größte Wirksamkeit. Insbesondere die Leichtfiguren Läufer und vor allem der Springer besitzen von der Brettmitte aus weit größere Möglichkeiten, als wenn sie auf einem Eckfeld positioniert sind. Diese Aussage verdeutlichen die folgenden beiden Diagramme:



Der zentral postierte Läufer e5 kontrolliert insgesamt 13 Felder; der am Bretttrand (b1) und der in der Ecke (h1) stehende Läufer müssen sich mit jeweils sieben begnügen. Je näher ein Läufer am Zentrum steht, desto mehr Felder kann er potenziell besetzen; bei dem Läufer e3 sind es schon elf.

Bei dem als „kurzbeinig“ verspotteten Springer fällt der Unterschied im Wirkungsgrad in den Bereichen Zentrum, Bretttrand und Ecke noch deutlicher aus.



Das auf e5 stehende stolze Riesenpferd kontrolliert das ganze „Windrad“ f3, d3, c4, c6, d7, f7, g6 und g4, alles in allem acht Felder, während der Rappe auf a6 sich mit vier (b8, c7, c5 und b4) begnügen muss, und dem Unglücksraben auf a1 verbleiben nur mickrige zwei Felder zum Ausritt.

Diese Beispiele, die man sich gelegentlich vor Augen führen sollte, belegen ganz klar, dass die Binsenweisheit „in der Mitte stehen Leichtfiguren generell besser“ kein leeres Gerede ist. Doch die Regel von der Bedeutung der zentralen Felder hat auch ihre Ausnahmen. In diesem und dem nächsten Beitrag zeigen wir an seltenen und weniger bekannten Beispielen, wie Läufer und Springer, also die Leichtfiguren, von einem Eckfeld aus wirkungsvoll in das Spielgeschehen eingreifen können. Auf den Springer kommen wir in der nächsten Folge zurück, hier sind Beispiele mit dem Läufer in der Hauptrolle aufgeführt.

Wie im ersten Diagramm gesehen, hat ein Läufer in der Ecke immerhin eine ganze Diagonale vor sich, auch wenn diese nicht immer frei ist. Wenn doch, kann er sehr gut mit der Dame, die ja ebenfalls diagonal ziehen kann, zusammenwirken. Hierzu das nächste Beispiel, schon offensichtlich der Turnierpraxis entnommen, nur die Quelle ist nicht gesichert.

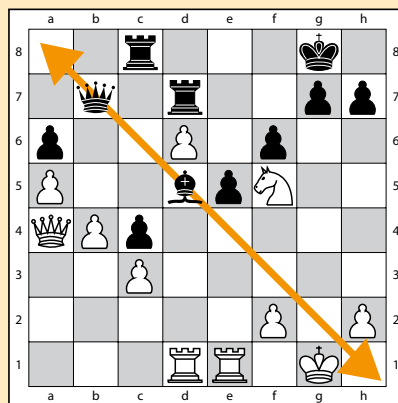
1. ...Lh1! Die Mattdrohung auf g2 zwingt den weißen König zur Flucht, die Überdeckung des gefährdeten Felds g2 mit 2. Sh4 führt nach 2. ...g5 zum Figurenverlust, der Springer kann ja wegen der Mattdrohung nicht gut wegziehen. 2. Kf1 Dg2+ 3. Ke2 Df3+ 4. Kd2 Auch 4. Kf1 verliert: 4. ...Dh3+ 5. Ke2 Lf3+ 6. Kd2 Dxf5. 4. ...Dxf5 5. Txh1 Dd3+ 6. Kc1 Dxc3+ und Schwarz gewann.

Unser nächstes Beispiel stammt aus einer Partie, die 1914 in St. Petersburg gespielt wurde, einem der berühmtesten Turniere der Schachgeschichte. Es sollte ermittelt werden, wer Anspruch auf einen Weltmeisterschaftskampf gegen den damaligen Weltmeister Lasker anmelden konnte. Die FIDE gab es noch nicht (sie wurde erst 1924 gegründet) und WM-Kämpfe wurden, vorausgesetzt die erforderlichen Geldmittel konnten aufgetrieben werden, privat organisiert. Dem Weltmeister oblag es, die Herausforderung anzunehmen oder auch nicht.

In St. Petersburg nahm Lasker selbst teil, und er gewann das Turnier. Schließlich erhielt der Zweitplatzierte, der Kubaner José Raoul Capablanca, 1921 die Gelegenheit zu einem WM-Match, die er auch nutzte. Die beiden Kontrahenten in unserer Modelpartie spielten in der Vorrunde gegeneinander:

1. d4 Sf6 2. Sf3 e6 3. c4 b6 4. Sc3 Lb7 5. e3 Lb4 6. Db3 De7 7. a3 Lxc3+ 8. Dxc3 d6 9. b4 Sbd7 10. Lb2 a5 11. Le2 axb4 12. axb4 Txa1+ 13. Lxa1 Schon landet der Läufer in einer Ecke, doch ihm steht noch eine glänzende Zukunft bevor. 13. ...0-0 14. 0-0 Se4 15. Dc2 f5 16. Sd2 Sxd2 17. Dxd2 Ta8 18. Lc3 De8 19. d5 e5 20. f4 Weiß möchte die lange Diagonale freischaufeln, aber noch ist das Feld e5 in der Hand des Nachziehenden, der zunächst da-

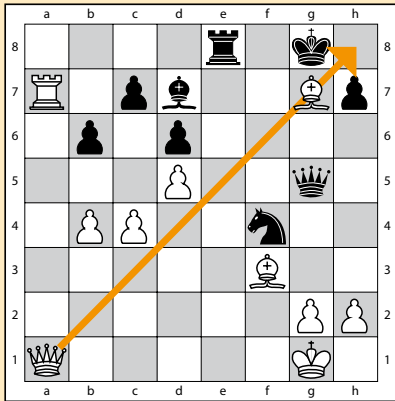
**Nimzowitschindisch E 21**  
Ossip Bernstein  
Aaron Nimzowitsch



Schwarz am Zug

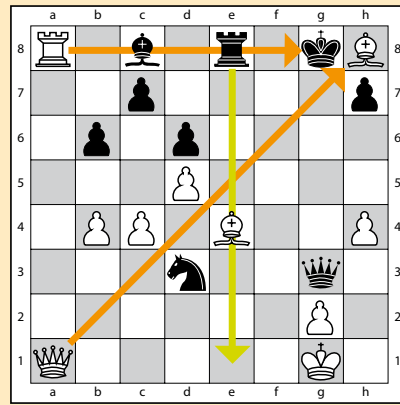


rauf achtet, dass das auch so bleibt. **20. ...Lc8 21. Db2 De7 22. fxe5 Sxe5** Das Schlagen mit dem Bauern kam nicht in Betracht, da Weiß Txf5 spielen würde. **23. Ld4 Ld7 24. Ta1 Te8 25. Ta7 Dd8 26. Da1** Die schwarze Stellung wird in die Zange genommen (a1-a8, a1-h8), das Verbindungsstück ist die Dame a1. **26. ...f4 27. exf4 Sg6 28. Lf3 Sxf4 29. Lxg7 Dg5**

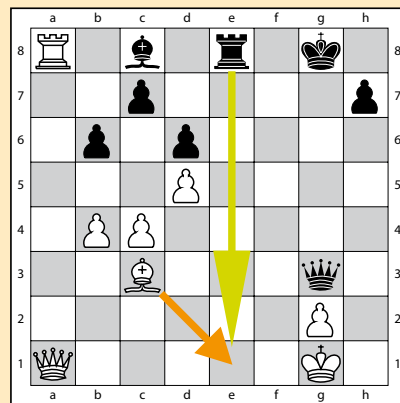


**30. Lh8!** Auf g7 droht nun latent die Mattsetzung durch die Dame. Schwarz, der seinerseits über eine latente Mattdrohung durch Springer und Dame auf g2 verfügt, ist jetzt an die Verteidigung des Feldes g7 gebunden. **30. ...Sd3** Schwarz droht ...De3+, gefolgt von einem Matt auf der Grundreihe. Weiß muss also seinem König „Luft“ verschaffen (deshalb nennt man auch einen Bauernzug vor der Rochadestellung ein „Luftloch“) und nur für diesen Zweck wäre h2-h3 gut genug gewesen. Doch Weiß spielte besser **31. h4!** denn wie wir wissen, darf die schwarze Dame die Kontrolle über das Feld g7 nicht aufgeben und kann daher nicht auf h4 schlagen. Nun wird sie auch noch von dem Bauern angepöbelt und muss ziehen. **31. ...Dg3** Der Nachziehende nimmt mit allen Kräften das Feld e1 ins Visier. **32. Ta8** Zwischen weißem Turm und schwarzem König steht jetzt nur der Turm e8, diese Fesselung verhindert, dass er auf e1 einsteigt. Möglich war **32. ...Df2+** **33. Kh2 Dxd4+** **34. Kg1 Df2+** mit Remis durch Dauerschach, aber Schwarz wollte kein Remis und spielte **32. ...Lc8** Die Fesselung des Turms auf der achten Reihe ist aufgehoben, und Schwarz

droht wieder ...Te1+. Also muss die e-Linie blockiert werden. **33. Le4**



Nun verliert **33. ...Txe4?** wegen **34. Txc8+**, der schwarze König darf wegen Df6 matt nicht nach f7 ziehen. Die weiße Dame wird von dem in der Ecke steckenden Läufer perfekt unterstützt. **33. ...Df2+** **34. Kh2 Dxd4+** **35. Kg1** Wie bereits erwähnt, kann Schwarz mit dem Dauerschach auf den Feldern f2 und h4 remisieren, er hat sich aber höhere Ziele gesteckt. **35. ...Se5** Unterbricht vorübergehend das Zusammenspiel zwischen Dame und Läufer und droht mit dem Figurengewinn auf e4. **36. Lxe5 Dxe4** Erzwungen, da **36. ...dxe5 37. Lf5** den schwarzen Läufer kosten würde. **37. Lh8!** Der Läufer mag die Ecke! **37. ...De3+** **38. Kh2 Df4+** **39. Kg1 Dg3 40. Lc3**



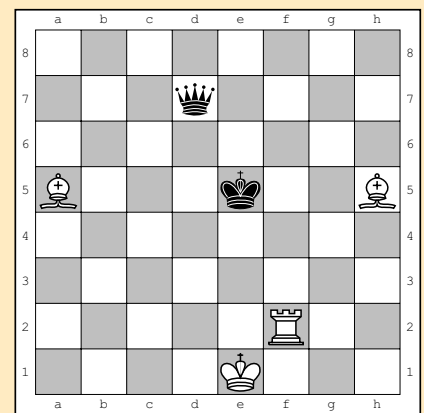
Und jetzt wird der Läufer wieder zu Verteidigungszwecken eingesetzt, ...Te1+ muss ja verhindert werden.

Eine freie Diagonale ist eben eine tolle Sache, das haben wir bei den früheren Trainingseinheiten auch schon hervorgehoben. Das Besondere an diesem

historischen Beispiel ist das Pendeln des Läufers – mal geschieht Lh8 mit latenter Mattdrohung auf g7, mal Lc3 als eine Rettungsmaßnahme für das Feld e1.

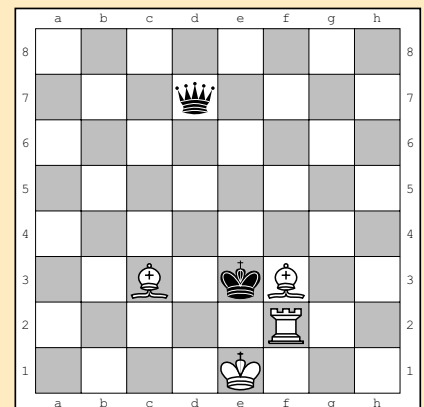
Zurück zur Partie: **40. ...De3+** **41. Kh1 Df4 42. Dd1 Dh6+** **43. Kg1 De3+** **44. Kh1 Dh6+** Nach **44. ...Dxc3 45. Txc8 Txc8 46. Dg4+ Kf7 47. Dxc8 Dxc4 48. Df5+ Ke8 49. De6+ Kd8 50. Dg8+ Kd7 51. De6+ Kd8 52. Dg8+** endet die Partie ebenfalls mit Dauerschach, so wie nach der Textfortsetzung: **45. Kg1 De3+** **46. Kh1 Dxc3 47. Txc8 Txc8 48. Dg4+ Kf7 49. Dxc8 Dxc4 50. Df5+** **remis**

Zum Schluss noch eine schöne Studie, die – Sie ahnen es schon – mit einem Läufer in der Ecke zu tun hat.



### Studie G. Rinck, 1920 Weiß am Zug gewinnt

**1. Lc3+ Ke4** Die Züge **1. ...Kd6 2. Td2+** und **1. ...Ke6 2. Lg4+** kosten die Dame. **2. Lf3+ Ke3** Wieder das einzige Feld, da nach **2. ...Kd3 3. Td2+** und nach **2. ...Kf4 3. Lc6+** die Dame flöten geht.



**3. La8!!** Der einzig Zug, der eine echte Mattdrohung (Tf3) beinhaltet, während etwa **3. Lg2 (oder Lh1) Dg4 4. Tf3+ Dxf3 5. Ld2+ Ke4** zum Remis führt. Bei einem Läuferzug nach a8 kann der schwarze König nicht nach e4 ausweichen. **3. ...Dg4 4. Tf3+ Dxf3 5. Ld2+** Weiß gewinnt die Dame und setzt dann mit zwei Läufern matt.

### Hinweis!

#### Alle alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die jeweils neuen Folgen dieser Trainingsserie finden Sie stets in der gedruckten Ausgabe. Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

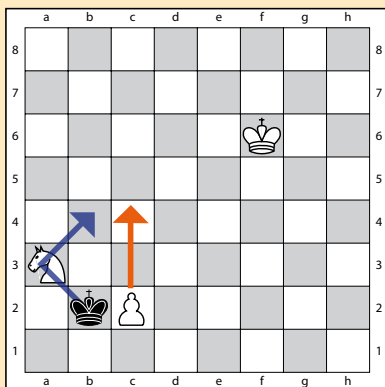


# Der Springer im ungewöhnlichen Einsatz

## Springer und Bauer – und ein hilfloser König

In dieser Rubrik wird wiederholt betont, dass Figuren im Zentrum die meisten Felder beherrschen oder vor dem Eindringen der gegnerischen Kräfte schützen, man sagt auch, dass sie dort am besten stehen. In der Regel ist das so, aber jede Regel hat ihre Ausnahmen. Bereits in der letzten Folge zeigten wir Beispiele zum Thema „Läufer in der Ecke“, der dort manchmal – oft in Zusammenarbeit mit der Dame – eine große Kraft entfalten kann.

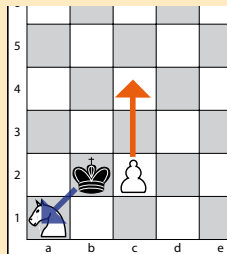
In dieser Folge steht der Springer im Mittelpunkt, der im Gespann mit einem Bauern eine Besonderheit aufweist.



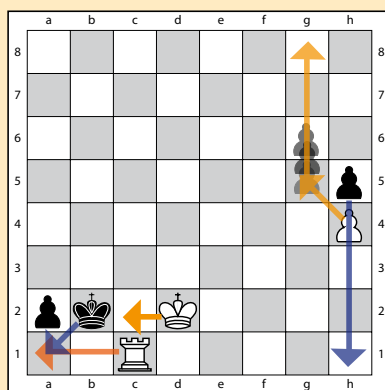
Mit Schwarz am Zug wäre der Ausgang der Partie klar, nach ...Kxa3 2. c4 Kb4 landet der Bauer gleich wieder im Kasten – remis. Anders wäre die Lage mit einem Springer auf a1, diesen dürfte Schwarz nicht schlagen, da der c-Bauer nicht aufzuhalten wäre. Wir haben gesehen, dass bei solchen Konstellationen (Springer und Bauer) der „zurückgefallene“ Springer goldrichtig steht, selbst wenn er in der Ecke hockt.

Ja, der Springer in der Ecke hat nicht viele Felder, nur zwei, aber es wird ein einziges benötigt! Hauptsache der Bauer ist gedeckt, alles andere kann dem Weißen egal sein. Der Springer verharrt in seiner Ecke, die ausnahmsweise ganz gemütlich ist, und freut sich auf die Begegnung mit seinem König, der nun herbeieilt. Und wenn der Springer doch geschlagen wird, so hat er seine Aufgabe erfüllt und seinem Bauern den Weg geebnet.

*Wenn es um den Schutz des eigenen Bauern geht, steht der „zurückgefallene“ (zurückgefallen gegenüber der Richtung, in der sich der eigene Bauer bewegt) Springer gut, selbst in der Ecke.*

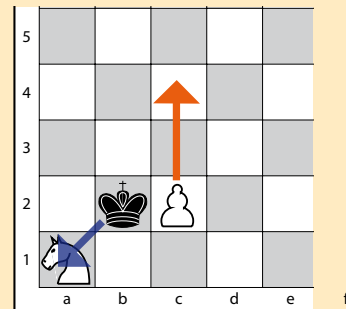


Soweit die generelle Skizze. Wir fassen zusammen: bei einem Gespann aus einem Bauern und den ihn schützenden Springer ist die Stellung mit dem „zurückgefallenen“ Springer wünschenswert. Und ob der Springer dabei zentral oder aber in der Ecke steht, ist nebensächlich. Manchmal kann ein in die Ecke „zurückfallender“ Springer einen Zugzwang erzeugen. Ein sehr ähnliches Motiv, jedoch mit einem Turm haben wir bereits präsentiert, jedoch nicht im Rahmen der „Schachschule 64“, sondern in der Endspielrubrik. Zur Erinnerung:



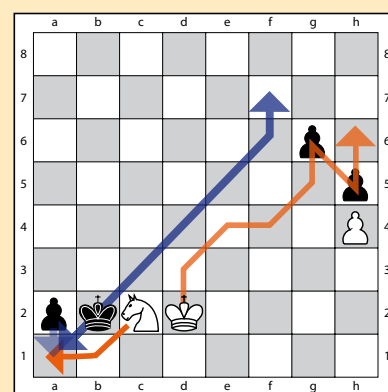
### Studie von Polerio Weiß am Zug gewinnt

Ausführlich besprochen wird dieses Endspiel in der Märzangabe 2014 auf Seite 39. Hier wird nur das schöne Motiv gezeigt: **1. Ta1!! Kxa1 2. Kc2** Klemmt den König in der Ecke ein, so dass dem Nachziehenden nur Bauernzüge bleiben, und die führen ins Verderben: **2. ...g5 3. hxg5**



**h4 4. g6 h3 5. g7 h2 6. g8d h1D 7. Dg7 matt.**

Das Polerio-Motiv funktioniert auch mit einem Springer, nur reicht es dann nur zum Remis. Immerhin!

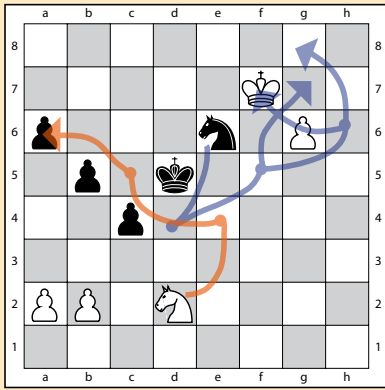


### Polerio-Motiv mit einem Springer Weiß am Zug remisiert

Im Gegensatz zu Polerios Original kann Weiß hier auch mit 1. Kd3 remisieren: **1. ...a1D 2. Sxa1 Kxa1 3. Ke4 Kb2 4. Kf4 Kc3 5. Kg5 Kd4 6. Kxg6 Ke5 7. Kxh5 Kf6 8. Kh6 Kf7 remis.** Möglich ist aber auch 1. Sa1!? Dieses Zurückfallen des Springers erinnert an die obige Polerio-Idee. Dieser Gewinnversuch würde funktionieren nach **1. ...Kxa1? 2. Kc2** – Schwarz bleiben nur Bauernzüge: **2. ...g5 3. hxg5 h4 4. g6 h3 5. g7 h2 6. g8d h1D 7. Dg7 matt.**

Im Gegensatz zu dem Polerio-Endspiel mit einem Turm auf a1, kann sich Schwarz hier halten mit **1. ...Kb1!** Das war in Polerios Original nicht möglich. Es ist schon ein Unterschied, ob ein Turm oder ein Springer in der Ecke steht! **2. Sc2** (Ja nicht **2. Kd1? g5 3. hxg5 h4**, und Gewinn wie oben angegeben.) **2. ...Kb2** usw. remis.

Das Motiv des zurückgefallenen Springers in der Ecke krönte eine berühmte lehrbuchreife Partie, die bei der Moskauer Meisterschaft 1978 gespielt wurde. Sieger war der legendäre David Bronstein, der in den 50er und 60er Jahren des 20. Jahrhunderts zu den besten Spielern der Welt zählte.



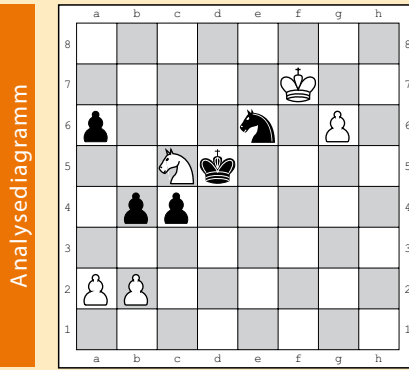
**David Bronstein  
Alexander Tschistjakow  
Moskauer Meisterschaft 1978**

*Ein typisches Beispiel für die ambivalente Rolle eines Springers. Auf der einen Seite kann er wertvolle Dienste leisten, wenn er sich mal für den gegnerischen Freibauern opfert, auf der anderen Seite ist er schutzbedürftig und damit ein Hemmschuh für den Einsatz des schwarzen Königs.*

Wie man sich schon denken kann, wird der vorgerückte Bauer auf der g-Linie den Schwarzen irgendwann einmal den Springer kosten. Weiß muss aber das Sprichwort „Eile mit Weile“ beherzigen. Der schwarze König steht auf dem Sprung, um via d4-d3-c2 einzudringen und die weißen Bauern zu liquidieren, wie es z. B. nach dem voreiligen 54. g7? der Fall wäre, nach ...Sxg7 55. Kxg7 Kd4 56. Kf6 Kd3 57. Sf3 Kc2 gewinnt Schwarz sogar noch. Der schwarze Springer hat seine Haut wahrlich teuer verkauft!

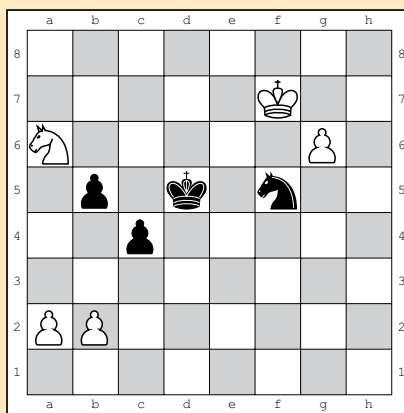
Dennoch kann Weiß gewinnen. Er muss sich nur vor Augen führen, dass der schwarze Springer ständig geschützt werden muss, denn sobald er von e6 verschwindet oder dort geschlagen wird, rückt der Bauer g6 unaufhaltsam vor. Also ist der schwarze König an die Verteidigung des Springers gebunden und kann sonst nichts tun, auch nicht einen gegnerischen Stein schlagen. Damit hat der weiße Springer sozusagen Narrenfreiheit zu hüpfen, wohin es ihm beliebt bzw. wo er etwas anrichten kann, und zwar so: 54. Se4! Schlagen darf man den Springer nicht, das entstehende Bauernendspiel wäre für Weiß leicht gewonnen: 54. ...Kxe4 55. Kxe6 b4 56. g7 c3 57. g8D c2 (Oder ...cxb2 58. Dg2+ Kd3 59. Dxb2) 58. Dh7+ Ke3 59. Dxc2 und das war's schon.

Und wenn Schwarz sofort den b-Bauern vorrückt, 54. ...b4, folgt eine Kombination, die ein Diagramm verdient 55. Sc5! Taktische Wendungen dieser Art



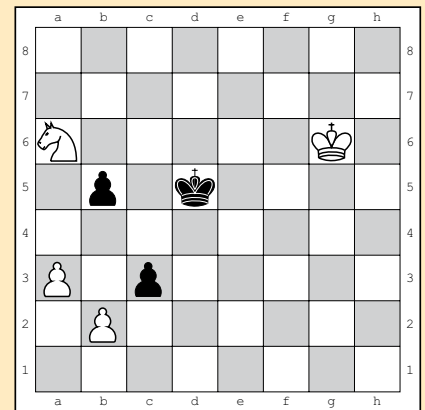
kennt man unter dem Namen Ablenkungskombination. Dies ist per Definition „ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen“. Oft ist dies mit einem Opfer verbunden“. Genau das ist hier der Fall: der Springer c5 opfert sich, um den Springer von e6 zu entfernen, entweder ganz zu beiseiten (wie es nach 55. ...Kxc5 56. Kxe6 der Fall wäre) oder abzulenken (55. ...Sxc5), in beiden Fällen folgt g6-g7, gefolgt von der siegbringenden Umwandlung auf g8.

Nach 54. Se4! spielte Schwarz ideenreich 54. ...Sd4 mit dem Hintergedanken 55. g7? Sf5, um seinen Springer für den Bauern zu opfern und dann mit seinem König die gegnerischen Bauern anzuvisieren, doch er wurde mit 55. Sc5!! konfrontiert. Nachträglich gesehen, ist die Idee einfach. Nach dem Schlagen des Springers, 55. ...Kxc5, zieht der weiße König nach f6 und verhindert Springerzüge nach f5 und e6; der g-Bauer ist dann nicht mehr aufzuhalten. Deshalb ließ Schwarz den weißen Springer in Ruhe und zog 55. ...Sf5 um den g-Bauern abzufangen. Weiß holte sich einen Bauern 56. Sxa6 und blockierte zugleich das Feld b4, um die Aktion ...b4 nebst evtl. ...c3 zu verhindern.



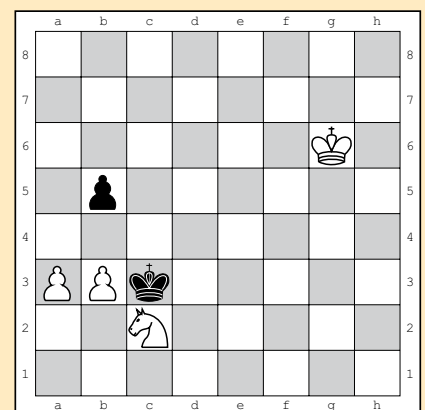
Schwarz kann nun nicht gut nach c2 marschieren, nach 56. ...Kd4 57. a3 Kd3 58. Sb4+ Kd2 59. Sd5 Kc1 (Die kleine Kombination 59. ...Kc2 60. Se3+! kennen wir bereits.) 60. Kf6 Sh6 61. g7 Kxb2 62. Kg6 Sg8 63. Kh7 ist der Springer g8 futsch, ohne dass Schwarz

den gegnerischen Freibauern holen konnte. Mit dem Partiezug 56. ...Sh4 erwischt Schwarz den g-Bauern doch: 57. a3 Der Reifall 57. g7? Sf5 58. g8D Sh6+ 59. Kg7+ Sxg8 60. Kxg8 Kd4 mit baldigem Remis ist uns bereit bekannt. 57. ...Sxg6 58. Kxg6 c3



Endspiele dieser Art ähneln einer Gratwanderung. Man wandelt stets zwischen Sieg und Remis bzw. hier aus der Sicht des Nachziehenden zwischen dem Verlust und dem rettenden Remishafen, deshalb halten wir nochmals inne und schauen uns an, was nach 59. bxc3? geschieht: 59. ...Kc4 60. Sc7 Kxc3 61. Sxb5+ Kb3 62. Kf5 Ka4, und siehe da, so etwas haben wir ganz am Anfang dieser Folge schon gesehen; hier steht der Springer falsch, da er geschlagen werden kann, er müsste eigentlich auf c2 stehen!

In der Partie folgte besser 59. b3! Kd4 60. Sb4 c2 Der Weg via e3 ist viel zu lang und ermöglicht 60. ...Ke3 61. Kf5 Kd2 62. Ke4 c2 63. Sxc2 Kxc2 64. a4, und der Bauer läuft weg. 61. Sxc2+ Kc3



Der letzte Stolperstein. Ohne die ausreichende Unterstützung des Königs kommt der Freibauer nicht weg, nach 62. a4 bxa4 63. bxa4 Kc4 64. Kf6 Kc5 65. Ke5 Kb6 nebst ...Ka5 und ...Kxa4 endet der Kampf mit der Punktteilung. Aber ein wunderbarer Sprung in die Ecke – das Leitmotiv dieser Folge – bringt die Entscheidung: 62. Sa1! 1:0

Falls 62. ...Kb2, so 63. a4, und der Freibauer bringt den Sieg. Der zurückgefallene Eckspringer hat ganze Arbeit geleistet!



# Interessante taktische Motive

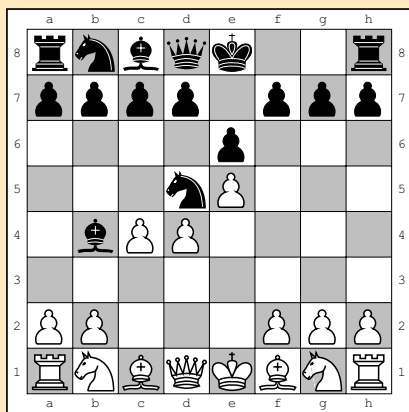
Ein bunter Strauß von Partien zum Nachspielen oder Schmunzeln

Die SCHACHSCHULE 64 ist als eine Art Lehrgang gedacht, für Autodidakten oder auch für Trainer, die sicher das eine oder andere in dieser Reihe vorgestellte Thema mit ihren Schützlingen erarbeiten konnten. Nun haben wir vier Jahre fleißig trainiert und gönnen uns eine Folge gespickt mit interessanten taktischen Motiven, die natürlich auch nicht ganz ohne Lerneffekt sind, vor allem aber unterhalten sollen.

„Versäume nie ein Schach“, lautet ein alter ironischer Rat, „es könnte Matt sein.“ Vereinzelt stimmt dies sogar wörtlich, oft trifft es einfach zu, manchmal aber ist ein Schachgebot ein Schuss in den Ofen.

**Französisch C 01**  
J. Schwerdtfeger – H. Hülsberg  
Düsseldorf 1997

1. e4 e6 2. d4 Sf6 3. e5 Sd5 4. c4 Lb4+



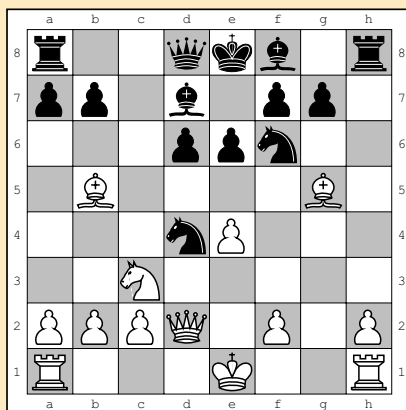
Schwarz gab ein Schach und erwartete als Reaktion Ld2 oder Sd2. Doch Weiß zog unerwartet und schlau 5. **Ke2!** wonach sich die schwarzen Leichtfiguren selbst behinderten. So folgt auf 5. ...Se7 6. a3 La5 7. b4 Lb6 8. c5 mit Figurengewinn. In der Partie geschah 5. ...Sb6 6. c5! Schneidet dem Läufer die Rückzugsmöglichkeit ab. 6. ...Sd5 7. a3 La5 8. b4 und Weiß gewann eine Figur und später die Partie: 8. ...Lxb4 9. axb4 Sxb4 10. Sf3 0-0 11. Lg5 De8 12. Dd2 Sd5 13. Sc3 c6 14. Kd1 f6 15. exf6 Sxf6 16. Ld3 Dh5 17. Kc2 Sa6 18. Kb3 Df7 19. Se5 De7 20. Se4 d6 21. cxd6 Dd8

22. Sc4 b5 23. Se5 Db6 24. Lxf6 gxf6 25. Sxf6+ Txf6 26. Dg5+ 1:0

Auch in der nächsten Begegnung wurde ein Schachgebot recht verblüffend beantwortet:

**Sizilianisch B 81**  
Z. Popovic – S. Cela  
Offenes Turnier in Bar 2006

1. e4 c5 2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 d6 6. g4 h6 7. g5 hxg5 8. Lxg5 Sc6 9. Lb5 Ld7 10. Dd2 Sxd4



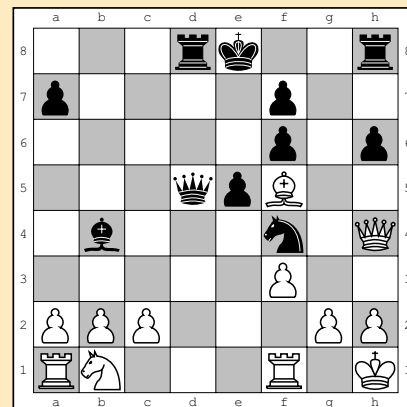
Weiß war im Begriff, den Springer auf d4 einfach zurückzuschlagen. Dann sah er 11. Dxd4 Lxb5 12. Sxb5 Da5+ 13. Sc3 Dxc5 und war betrübt. Doch nach 10. ...Sxd4 11. Dxd4 Lxb5 hätte er mit dem Zwischenzug 12. Lxf6 alles ins Lot bringen können.

Er entschloss sich aber zu 11. **Lxd7+?** nach dem Motto, Schach zählt mehr; Schwarz muss Zurückschlagen, dann schlage ich auf d4. Doch statt des erwarteten Zurückschlagens mit der Dame folg-

te überraschend 11. ...Sxd7!! Schwarz lässt seine Dame einstehen, weil er nach 12. Lxd8 Sf3+ 13. Ke2 Sxd2 per Saldo mit einer Figur mehr einer strahlenden Zukunft entgegensehen kann. Deshalb gab Weiß auf 0:1

**Damenbauerspiel A 46**  
L. Petovic – A. Tschudinowski  
Offene EM, Budva 2009

1. d4 Sf6 2. Sf3 c5 3. Lg5 cxd4 4. Dxd4 Sc6 5. Da4 b5 6. Dh4 Da5+ 7. Ld2 b4 8. e3 d5 9. Ld3 e5 10. Sg5 Le7 11. e4 h6 12. exd5 Dxd5 13. 0-0 Sd4 14. Se4 Lf5 15. Lxb4 Lxb4 16. Sxf6+ gxf6 17. Lxf5 Se2+ 18. Kh1 Sf4 19. f3 Td8



Nicht nur das Schach bieten ist immer ratsam, manchmal auch ein Angriff auf eine Figur. In dieser Stellung steht Weiß sehr gut, weil er einfach auf f6 schlagen kann. Doch er fühlte sich irgendwie von dem Springer auf f4 gestört und verpasste ihm einen „Tritt“ 20. **g3??** Doch die erboste Pferdebesitzerin bestrafte dies mit 20. ...Dxf3+! und wegen 21. Txf3 Td1+ 22. Tf1 Txf1 matt 0:1

**Hinweis!**

**Alle alten Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die jeweils neuen Folgen dieser Trainingsserie finden Sie stets in der gedruckten Ausgabe. Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



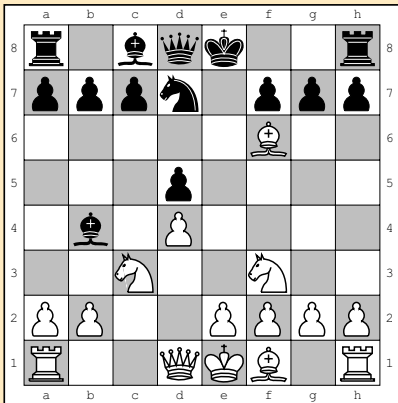
Automatische Züge können leicht ins Verderben führen, wie beispielsweise bei der letztjährigen Schweizer Meisterschaft zu sehen war:

### Damengambit D 38

A. Huss – L. Urban

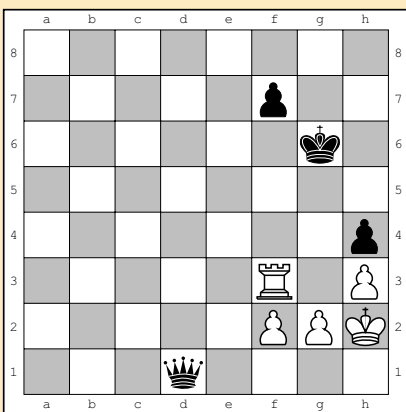
Grächen 2013

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 Sbd7  
5. Lg5 Lb4 6. cxd5 exd5 7. Lxf6



Schwarz hätte auf f6 mit der Dame zurücknehmen oder aber, wenn es unbedingt ...Sxf6 sein sollte, zuerst auf c3 tauschen müssen. Doch er schlug gleich mit 7. ...Sxf6?? zurück und verlor nach dem Schach 8. Da4+ seinen Läufer. **1:0**

Eine unerwartete Niederlage musste Weiß in einer Partie der britischen Liga hinnehmen.



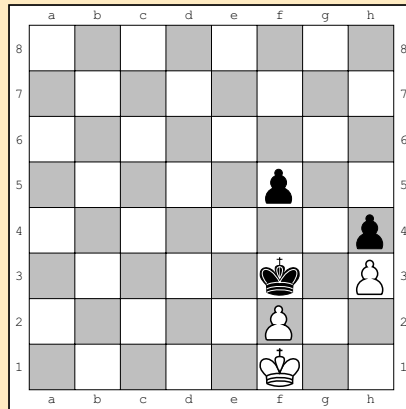
### N. McDonald – M. Turner

4NCL, 2003

Schwarz am Zug

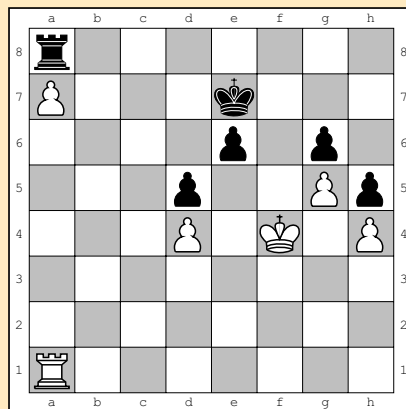
Dem Weißen ist im Laufe der Partie die Dame abhanden gekommen, doch er war weiter guten Mutes, den er wähnte sich in Sicherheit. Der gegnerische h-Bauer ist gestoppt und der andere kommt nur bis f4. Und wenn Schwarz ein Schach gibt, so zieht sich der König nach g1 zurück. Doch zur großen Überraschung von Mr. McDo-

nald opferte sein Gegner die Dame 47. ...Dxf3! 48. gxf3 und gewann das Bauernendspiel: 48. ...Kf5 49. Kh1 Kf4 50. Kg2 f6 51. Kg1 Kxf3 52. Kf1 f5



und wegen 53. Kg1 Ke2 54. Kg2 f4 55. Kg1 f3 mit Gewinn des Bauern f2 **0:1**

„Verboten“ sind Züge im Schach nur dann, wenn sie illegal, d. h. nicht regelkonform sind. In der folgenden Stellung



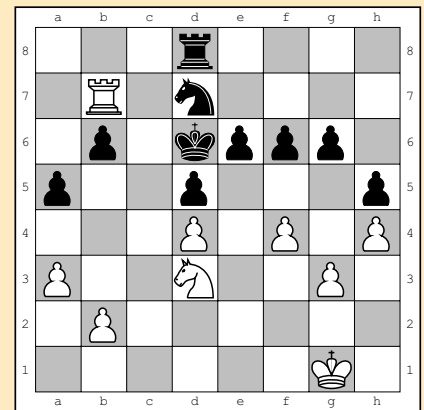
### R. Pisu – R. Dicu

Turnier in Cap Aurora 2013

Weiß am Zug

kann ein Wegzug des Turms a8 mit dem Vorrücken des Bauern nach a8 samt Bauernumwandlung beantwortet werden. Damit ist dieser Zug aber nicht verboten, nur schlecht realisierbar. Weiß verließ sich zu sehr auf diesen Umstand, spielte 50. Ke5?? und fiel nach 50. ...Tf8! aus allen Wolken, da er die Mattsetzung ...Tf5 nicht verhindern kann, weswegen hier **0:1**

In der Ausgangsstellung hätte der Anziehende seinen König zum Damenflügel schicken sollen, am besten so: 50. Ta6 Tf8+ 51. Ke3 Ta8 52. Kd3 Kd7 53. Kc3 Kc7 54. Kb4 Kb7 55. Kb5 mit baldigem Gewinn.



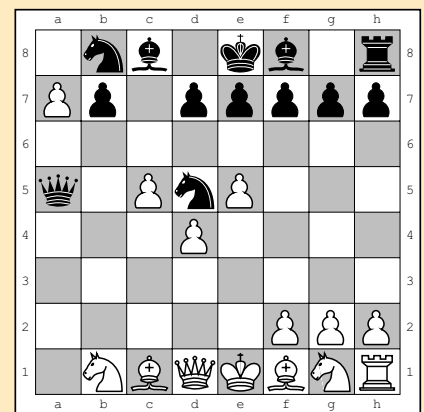
### D. Rensch – D. Ippolito

Lubbock 2010

Weiß am Zug

Der Anziehende hatte gesehen, dass er nach ...Kc6 mit Angriff auf den Turm, mit der attackierten Figur nach a7 ausweichen kann. Also dachte er, er habe alle Zeit der Welt und spielte 29. Kf2? Doch schwuppdiwupp, ein Turm ist weg: 29. ...Ta8! Nimmt dem gegnerischen Turm das Fluchtfeld a7, es folgt ...Kc6 mit reicher Beute. **0:1**

Die folgende Aufgabe stand vor Jahren in der Schachspalte der Zeitschrift HörZu. Nach den einleitenden Zügen 1. e4 c5 2. b4 cxb4 3. a3 Sc6 4. axb4 Sf6 5. b5 Sb8 6. e5 Dc7 7. d4 Sd5 8. c4 Sb6 9. c5 Sd5 wurde gefragt, „wie gewinnt Weiß nun eine Figur?“ Die Lösung: 10. b6 Dd8 11. Txa7 Txa7 12. bxa7 Da5+



Es hat ganz den Anschein, dass der Nachziehende das Problem gelöst hat, schließlich wird der gefährliche Bauer a7 abgeholt. Das würde nach einem automatischen Zug wie Ld2 auch zutreffen, nicht aber nach dem unerwarteten 13. Sc3!! mit den Punkten

- a) 13. ...Dxc3+ 14. Ld2 Dxd4 15. axb8D;
- b) 13. ...Sxc3 14. axb8D Sxd1+ 15. Kxd1,
- c) 13. ...Dxa7 14. Sxd5 mit einer Mehrfigur für Weiß.

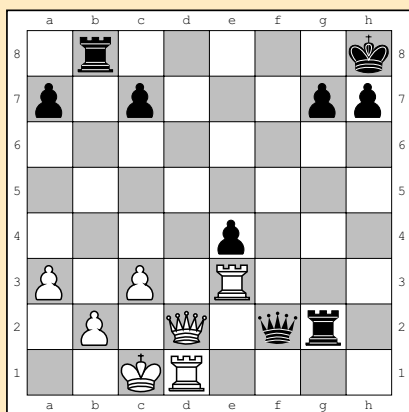
# Taktische Standardmotive

**Tue ruhig mal das Unerwartete – ein Zwischenzug... und schon werden die Karten neu gemischt**

Zu den klassischen taktischen Werkzeugen zählt der Zwischenzug. Es handelt sich um einen nicht selten überraschenden Zug, der bei der Vorausberechnung der Varianten meist übersehen wird, da andere, scheinbar nahe liegendere Züge die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Ein Zwischenzug liegt beispielsweise vor, wenn bei einem Abtausch der schlagende Stein nicht unmittelbar genommen wird, sondern erst ein anderer Zug eingestreut wird, mit dem in der Regel eine Drohung einhergeht, die einen Rückzug des schlagenden Steins verhindert.

Dieser Sachverhalt ist in manchen Sprachen nicht so einfach in Kurzform zu vermitteln, weswegen das deutsche Wort Zwischenzug (ebenso wie Zugzwang) in andere Sprachen, etwa die englische und russische übernommen wurde.

Ein sehr anschauliches Beispiel zeigt die Stellung des ersten Diagramms, aus einer Partie **J. Showalter gegen H. Pillsbury**, Cambridge Springs 1904. **Weiß ist am Zug:**

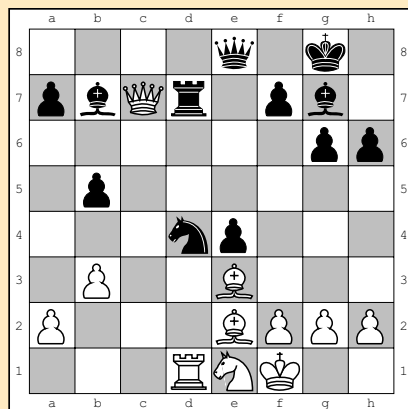


*Augenscheinlich konzentriert sich alles auf das weiße Konglomerat von c1 bis e3. Mit einem Zwischenzug, der die schwache Grundreihe des Nachziehenden ausnutzt, dreht Weiß den Spieß um.*

Gerade hatte Schwarz mit ...Df3xf2 einen Bauern verspeist, dabei aber die Schwäche seiner Grundreihe und das mangelnde Zusammenspiel seiner Figuren außer Acht gelassen. Der Nachziehende sah zwar, dass

31. Dd8+ (mit der Idee ...Txd8?? 32. Txd8+ und Matt) mit 31. ...Df8 gut abgewehrt wird, doch diese Verteidigung funktioniert nur, weil die schwarze Dame zurück auf die Grundreihe gelangt – andernfalls brächte Dd8+ Weiß den Sieg. Auf Basis dieser Überlegung präsentierte Weiß den Zug **31. Te2!** der die Lage drastisch zu seinen Gunsten verändert. Falls Schwarz den Turm e2 schlägt, folgt Dd8+ nebst Txd8 matt, und schlägt er nicht, geht seine Dame oder der dahinter stehende Turm verloren, also gab Schwarz auf **1:0**

Oft sind es gerade stille Züge, die einer für forciert gehaltenen Variante eine ganz andere Wendung geben können.



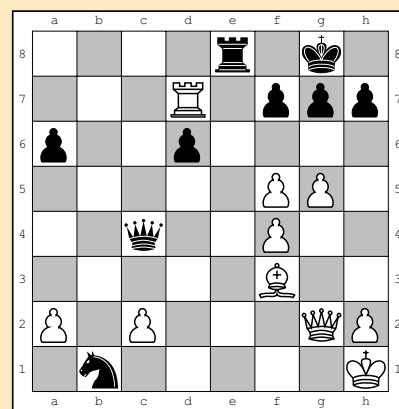
**G. Stahlberg – B. Andersen**  
Schacholympiade Tel Aviv 1964  
Weiß am Zug

*Hier wird ein Zwischenzug mit dem Motiv der Fesselung verbunden*

Zuletzt geschah ...Td8-d7 mit Überdeckung des hängenden Läufers b7 und gleichzeitigem Angriff auf die weiße Dame, die sich nun hätte zurückziehen müssen. Doch Weiß wollte sich zunutze machen, dass Turm und Dame des Gegners auf derselben Diagonale stehen, zog **28. Lxb5?** und glaubte, er habe nach 28. ...Txc7 (28. ...Sxb5? verliert sogar nach 29. Dxd7) 29. Lxe8 das Schlimmste hinter sich. Doch Schwarz fiel ein stiller Zug ein: **28. ...La6!!** Da der weiße König auf f1 steht, darf der

Läufer b5 die Diagonale f1-a6 nicht verlassen, folglich kann er auch auf d7 nicht schlagen. Und nach 29. Dxd7 Lxb5+ gewinnt Schwarz die Dame und auch noch eine Figur hinzu. In der Partie geschah noch **29. Lxa6 Txc7 30. Lxd4 Dd8 31. Lxg7 Dxd1 32. Lxh6 Tc2** und Schwarz kapitulierte **0:1**

Damit ein taktisches Motiv verinnerlicht und selbst erfolgreich angewandt werden kann, hilft nur eines: mehrere Beispiele anschauen, erfahrungsgemäß bleibt immer etwas hängen, sprich wenn eine ähnliche Stellung auftaucht, erkennt man das Muster wieder und weiß, was es zu tun gibt. Also, los geht's:



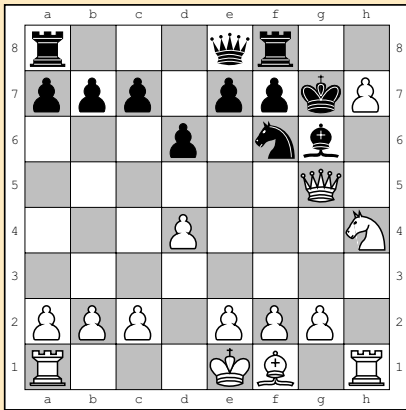
**W. Unzicker – S. Reshevsky**  
Schacholympiade München 1958  
Weiß am Zug

*Motiv: schwache gegnerische Grundreihe wird mithilfe eines Zwischenzugs ausgebeutet*

Schwarz droht ...Te1+, erwartet wurde deshalb 27. Df2, wonach sich Schwarz auf f4 den geopfertem Bauern zurückholt. Doch der deutsche Rekordnationalspieler konnte mit gleich mehreren überraschenden Zügen in Folge die schwarze Stellung völlig aus der Balance bringen. Mit einem Blick auf die anfällige schwarze Grundreihe spielte er zunächst **27. De2!** denn ...Txe2?? 28. Td8+ führt zum Matt und 27. ...Dxe2 28. Lxe2 a5 29. Lc4 Tf8 30. g6 ergibt ein für Weiß gewonnenes Endspiel. Schwarz antwortete



27. ...Dc8 deckte damit seinen Turm und griff zugleich den gegnerischen an, so dass Te7 nahe liegt. Aber ein weiterer Zwischenzug **28. Tc7!** erzeugte die Drohung Txc8 und ermöglichte nach **28. ...Dd8 29. Dc4** drohend Dxf7+ nebst Dxd7 matt **29. ...d5 30. Lxd5** mit der Idee 30. Lxd5 Tf8 31. Txf7; Weiß hat nun zwei Mehrbauern bei anhaltendem Angriff, die Partie dauerte nicht mehr lange. **30. ...Sd2 31. Dc6 Tf8 32. Txf7 Txf7 33. g6 hxg6 34. fxg6 Kh8 35. gxf7 Se4 36. De8+** **1:0**



**Thibaut – Lemaire**  
Belgien 1951  
Weiß am Zug

*Hier wird ein Zwischenzug zur Räumung des wichtigen Zugangs zum gegnerischen König benötigt*

Zwar lässt der weiße Aufmarsch am Königsflügel für den Nachziehenden nichts Gutes ahnen, doch nach nahe liegenden Zügen wie 1. Sf5+ Kh8 geht es nicht so recht weiter, wegen des hängenden Springers auf f5 darf Weiß nicht Dh6 spielen, und der schwarze König versteckt sich hinter dem gegnerischen Bauern h7 wie hinter einer Betonmauer. Aber **1. h8D+!** zerrt den König ins Freie: **2. ...Txxh8 2. Sf5+ Kg8 3. Txxh8+ Kxxh8 4. Dh6+ Kg8 5. Dg7 matt** **1:0**

**Nimzowitschindisch E 34**  
A. Staehelin – A. Aljehin  
Bern 1932

**1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. Dc2 d5 5. cxd5 Dxd5 6. Sf3 c5 7. a3 Lxc3+**

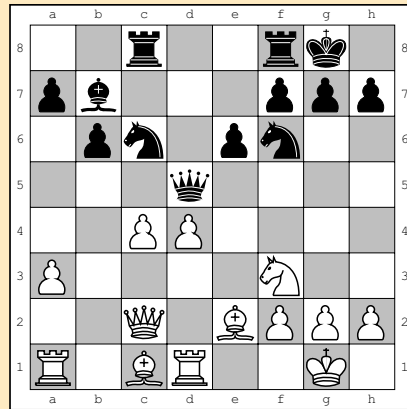
### Hinweis!

#### Alle alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

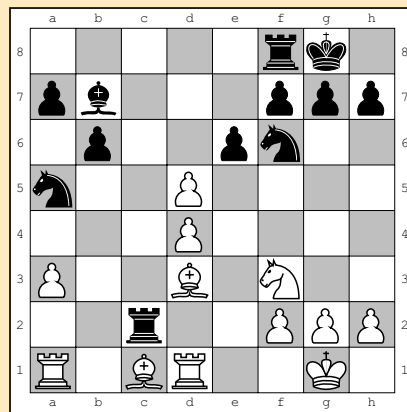
Die jeweils neuen Folgen dieser Trainingsserie finden Sie stets in der gedruckten Ausgabe. Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



**8. bxc3 Sc6 9. e3 0-0 10. Le2 b6 11. 0-0 cxd4 12. exd4 Lb7 13. Td1 Tac8 14. c4**



Den nahe liegenden Angriff auf die schwarze Dame beantwortete der damalige Weltmeister kraftvoll mit **14. ...Sa5!** Das Schönste an dieser Kombination blieb leider hinter den Kulissen, wir fördern es zutage: **15. cxd5 Txc2 16. Ld3**

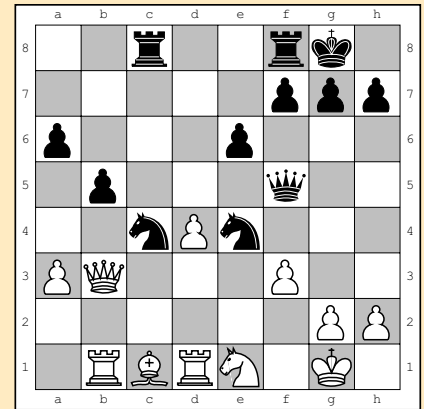


### Analysediagramm

Der Tc2 ist angegriffen, doch statt ihn wegzuziehen, präsentierte Schwarz die nächste Überraschung: **16. ...Sb3!** **17. Lxc2** (Nach **17. Tb1 Txc1 18. Tdxc1 Sxc1 19. Txc1 Sxd5** gewinnt Schwarz einfach einen Bauern.) **17. ...Sxa1 18. La4** (droht Lb2) **18. ...Lxd5** (der Springer will via b3 flüchten) **19. Sd2**. Jetzt droht Lb2 mit Springerfang, aber der weitere Zwischenzug **19. ...b5** klärt die Lage: **20. Lxb5 Sc2 21. Lb2 Tb8 22. Tc1 Txb5 23. Txc2 h5**, und Schwarz behält mit seinen viel besser positionierten Figuren einen andauernden Vorteil.

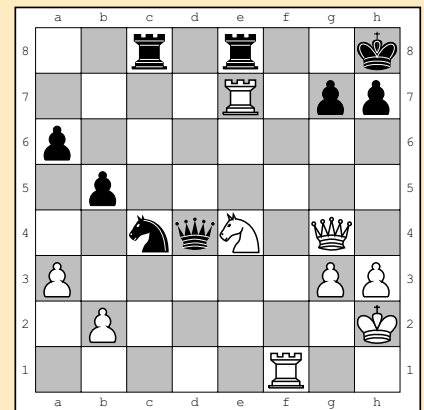
In der Partie gab Weiß resignierend einen Bauern her: **15. Da4 Sxc4** und verlor nach den weiteren Zügen **16. Tb1 a6**

**17. Se1 b5 18. Db3 Df5 19. Ld3 Le4 20. Lxe4 Sxe4 21. f3**



**21. ...Sc3!** mit Qualitätsgewinn durch diese Gabel oder nach **22. Dxc3 Dxb1** **0:1**

Ein besonders prächtiges Beispiel eines siebringenden Zwischenzugs hätte in einer Fernschachpartie geschehen können, die in *Meyers Schachlexikon* aufgeführt wird.



**Kornfilt – Hukel**  
Gespielt 1965  
Weiß am Zug

Weiß leitete in dieser Stellung mit dem prächtigen Sperrzug **1. Sf6!** das Finale ein. Der Blick der schwarzen Dame nach g7 auf der Diagonale a1-h8 wird unterbrochen. Der Turm auf e7 ist tabu wegen **2. Dxc8+** nebst Matt, und den Springer darf Schwarz natürlich nicht mit dem Bauern nehmen wegen **2. Dg7 matt**. Nach **1. ...Dxg4** folgt schließlich der raffinierte Zwischenzug **2. Sxe8!**, und wegen der Mattdrohung auf f8 muss die schwarze Dame stillhalten. Das wäre das schönste Finale gewesen, die Partie endete eher prosaisch mit **1. ...Dxb2+ 2. Kh1** und da **2. ...Tg8** mit **3. De4!** beantwortet wird **1:0**

Eine Sonderform des Zwischenzugs ist das *Zwischenschach*, bei dem eine anscheinend forcierte Abwicklung von einem Schachgebot unterbrochen wird.

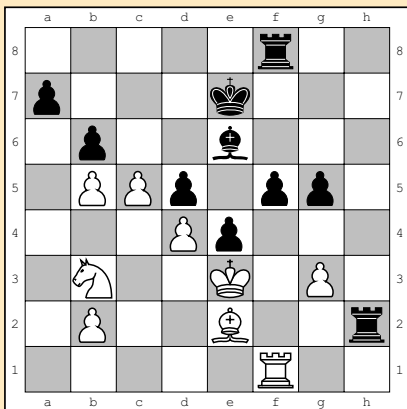
# Taktische Standardmotive

## Ablenkung und Hinlenkung – klassische Mittel aus dem Werkzeugkasten der Taktik

Ablenkung ist ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Ein verwandtes Motiv ist die Hinlenkung, bei der eine gegnerische Figur an einen bestimmten Ort genötigt wird, meist um diese dort zu erobern. Diese Motive treten nicht selten paarweise auf wie in dem einleitenden Beispiel:

**Damenbauerspiel A 45**  
**Ang Jia Jun – Tu Hoang Thai**  
**Singapur 1998**

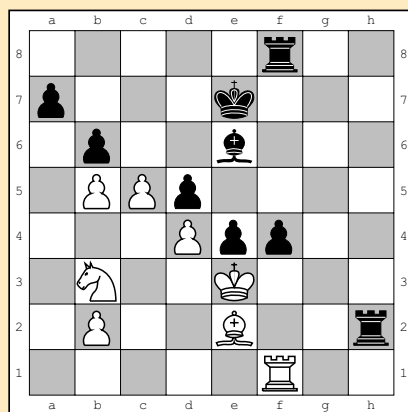
1. d4 Sf6 2. Sf3 c5 3. dxc5 Da5+ 4. Sc3 e6
5. a3 Lxc5 6. Lg5 Se4 7. Lh4 Sc6 8. Dd3
- d5 9. Sd2 Sb4 10. axb4 Dxa1+ 11. Sd1
- Lxf2+ 12. Lxf2 Dxd1+ 13. Kxd1 Sxf2+
14. Kc1 Sxd3+ 15. exd3 e5 16. Sb3 Le6
17. Le2 b6 18. Te1 Ke7 19. d4 e4 20. b5 f5
21. g3 g5 22. Tf1 h5 23. Kd2 h4 24. Ke3
- hgx3 25. hxg3 Th2 26. c4 Tf8 27. c5



Die einleitenden, kommentarlos aufgeführten Züge informieren lediglich wissbegierige Leser, wie es zu dieser Stellung gekommen ist. Betrachten wir nun die Diagrammstellung.

Der Läufer e2 ist angegriffen und wird nur durch den König gedeckt. Wenn der diese Aufgabe nicht mehr erfüllen kann, geht der Läufer verloren. Aus dieser Überlegung wurde eine kleine Kombination geboren: **27. ...f4+** **28. gxf4 gxf4+** und wegen **29. Txf4 Txf4** **30. Kxf4 Txe2** gab Weiß auf **0:1**

Was war das jetzt, eine Ablenkungs- oder eine Hinlenkungscombination? Beides. Verliert Weiß den Läufer wie oben angegeben, so war es eine Ablenkungscombination; der König wurde von e3 sozusagen „weggezogen“. Hätte Weiß aber statt **29. Txf4**

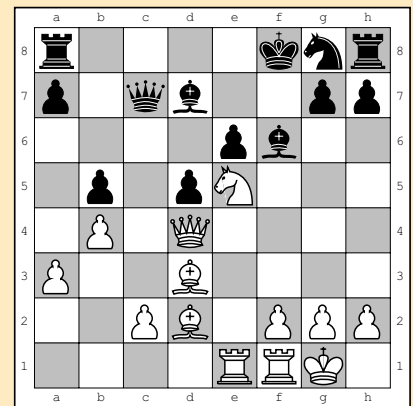


den Zug **29. Kd2** gewählt – eine andere Möglichkeit, dem Schachgebot auszuweichen, gibt es ja nicht –, sieht man, dass der König nach d2 hingelenkt wurde. Jetzt ist der Läufer, der ja zwischen seinem König und dem gegnerischen Turm steckt, gefesselt, was Schwarz mit **29. ...f3** und Läufergewinn ausnutzt.

Auch im folgenden Beispiel sind die Motive Ablenkung und Hinlenkung gemeinsam die Bausteine der Kombination.

**Französisch C 17**  
**F. Yates – J. Aguilera**  
**Barcelona 1929**

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Lb4 4. e5 c5 5. Ld2 cxd4 6. Sb5 Lc5 7. Dg4 Kf8 8. b4 Le7 9. Sf3 Sc6 10. a3 Ld7 11. Sbx4 Sxd4 12. Dxd4 Dc7 13. Ld3 f6 14. 0-0 b5 15. Tae1 fxe5 16. Sxe5 Lf6** Bei der Suche nach Kombinationen soll man immer hinten anfangen, sprich eine Wunschstellung ausmachen und dann schauen, ob und wie man sie erreichen kann. Wunschstellung, gut und schön, wünschen kann man sich viel und bei so vielen Feldern auf dem Brett kann die Abarbeitung der „Wunschliste“ lange dauern. Man muss schon die Suche

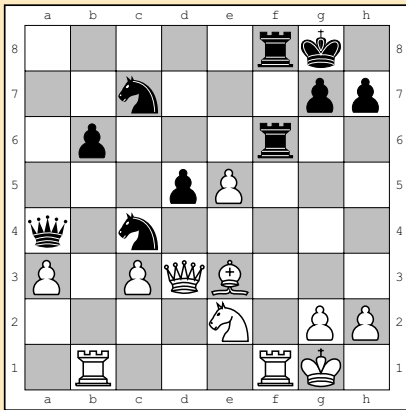


eingrenzen, nicht unbedingt jedes freie Feld anschauen, auch da, wo eigene Steine stehen, wird man wohl kaum kombinieren können. Es ist sinnvoll den Blick dorthin zu richten, wo man etwas schlagen kann, und dann prüfen, ob es auch lohnt.

Bei einem Blick auf die Diagrammstellung sind die Schlagmöglichkeiten schnell erschöpft, denn dass **Dxa7**, **Dxd5**, **Lxb5** und **Lxh7** nur reine Figureneinsteller sind, sieht man in Sekundenschnelle. Etwas länger verweilen darf der Blick auf dem Feld d7. Da kann man sehr wohl schlagen, freilich wäre dies nur ein Figurenabtausch. Doch der Läufer d7 steht etwas „wackelig“, er ist nur durch die Dame c7 gedeckt und wenn die nicht da wäre ... Und nun sollte man schon die Kombination **17. Dc5+** sehen, die nach **...Dxc5** **18. Sxd7+** nebst **Sxc5** dem Weißen eine Figur einbringt **1:0**

Mit dem Zug **Dc5+** wurde die gegnerische Dame von der Deckung des Läufers abgelenkt und nach c5 hingelenkt, wo sie dann nach der Springergabel auf d7 gleich abgeholt wird.

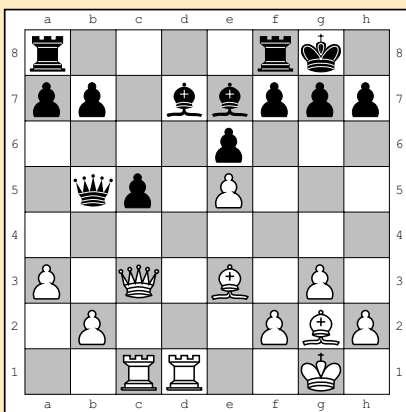
Ausführungen wie die obigen helfen die Richtung zu finden, die Kombination selbst muss man einfach spüren. Dieses Gespür entwickelt ein Mensch genauso wie bei vielen anderen Lernprozessen. Man muss es gesehen haben, erläutert bekommen und verstehen. Je mehr Beispiele von Schachkombination auf diese Art aufgenommen wurden, desto mehr schärft sich der taktische Blick. Also: auf zum nächsten Beispiel.



**J. Tichonov – A. Tzoumbas**  
**Jugend-EM U14, 1992**  
**Schwarz am Zug**

Wir haben hier das gleiche Motiv wie im letzten Beispiel, nur stehen noch einige zusätzliche Figuren auf dem Brett, die jedoch gleich verschwinden. Wer das vorherige Beispiel gesehen hat, kommt vielleicht hier schon auf den Trichter **25. ...Dc2!** mit der Idee **26. Dxc2 Txf1+ 27. Txf1 Txf1+ 28. Kxf1 Sxe3+ 29. Kf2 Sxc2**. Die Partie endete übrigens so: **26. Dd4 Txf1+ 27. Txf1 Dxe2** **0:1**

Übrigens verbindet sich mit der letzten Diagrammstellung eine kleine Geschichte, die seinerzeit in der russischen Presse stand. Es gab eine gleichwertige Lösung, nämlich zuerst der doppelte Turmabtausch auf f1, so dass der weiße König nach f1 hingelenkt wird, um dann mit der Ablenkungskombination ...Dc2 nebst Springergabel auf e5 auf die gleiche Art zu gewinnen. Doch der 14-jährige Schwarzspieler opferte die Dame zuerst (25. ...Dc2), weil diese Lösung schöner sei, er wollte nicht nur einfach einen Punkt haben, sondern ansprechend gewinnen ... Inzwischen ist Anastazios Tzoumbas ein Schachmeister.

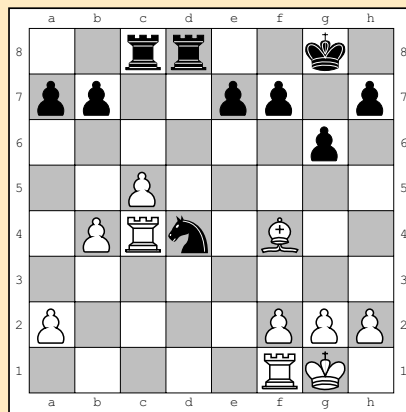


**T. Hillarp Persson – F. Peralta**  
**Schacholympiade 2010**  
**Weiß am Zug**

Auch hier steht auf d7 ein nur durch die Dame gesicherter Läufer. Wie löst man die Verbindung zwischen der Dame und dem Läufer? Im Gegensatz zu dem letzten Beispiel steht hier keine Springergabel mit Schachgebot als Hilfsmittel zur Verfügung, aber etwas anderes: **19. a4!** und das hat schon gereicht **1:0**

Die Dame wird auf die a-Linie gelenkt, **19. ...Dxa4**, um sie dann mit **20. Ta1** anzugreifen, sie muss weiter den Läufer decken, weicht also nach **b5** aus, **20. ...Db5**, und wird dann mit **21. Ta5** nochmals angegriffen. Jetzt hat sie aber kein Feld mehr, wo dem sie weiter das Feld d7 bewachen könnte, also geht der Läufer verloren.

Im nächsten Beispiel handelt es sich um eine reine Ablenkungskombination:



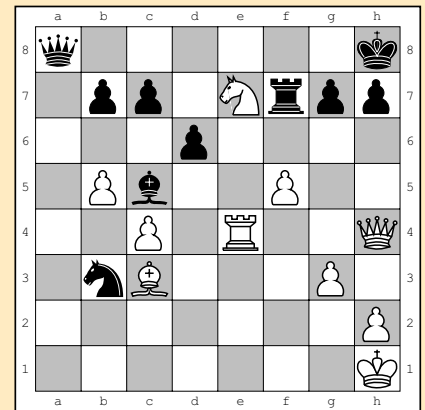
**J. Sieglen – L. Gutman**  
**Sindelfingen 1984**  
**Schwarz am Zug**

Der Nachziehende kann mit einem Springerzug nach e2 Schach bieten, erreicht damit aber nichts, denn das eventuelle Schlagen ...Se2xf4 ist nur ein einfacher Figurenabtausch, Weiß schlägt mit dem Turm zurück. Anders sähe die Sache aus, wenn der Turm nicht auf c4 stünde, dann wäre ...Se2+ eine echte Gabel mit anschließendem Figurengewinn auf f4.

Wie stellt man es also an, dass der Turm von c4 wegzieht? Freiwillig tut er es nicht, da muss man nachhelfen, und zwar mit dem Angriff auf den Turm mittels **20. ...b5!** Da **21. cxb6** e. p. an ...Txc4 scheitert, und der Rückzug des Turmes **21. Tcc1** den Läuferverlust nach ...Se2+ zur Folge hat, muss Weiß **21. Txd4** spielen und verliert nach **21. ...Txd4 22. Le3 Txb4** neben der Qualität auch noch einen Bauern.

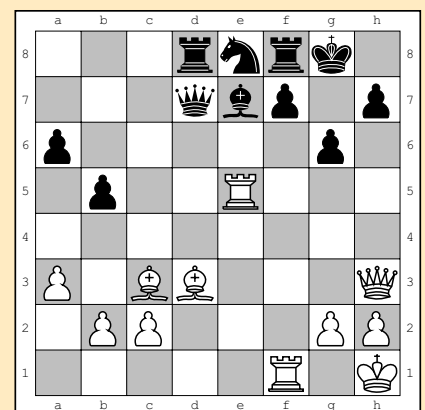
**0:1**  
 Wenn der gegnerische König mit einem Opfer aus einer geschützten Stellung ins Freie ge-

zwungen wird, spricht man oft auch von einem Hineinziehungsopfer. In der Folge 9 der Schachschule 64 (Januar-Ausgabe 2011) haben wir eine spezielle Form der Hinlenkungskombination behandelt, die ausschließlich mit einem Läuferopfer auf f7 verknüpft war. Hier werden zum Abschluss zwei andere Formen dieser Kombination präsentiert.



**Ju Wenjun – A. Pourkashiyan**  
**Frauen-Weltcup 2012**  
**Weiß am Zug**

**33. Dxd7+!** mit der Pointe **33. ...Kxh7 34. Th4** matt **1:0**



**V. Jansa – D. Janosevic**  
**Smederevska Palanka 1978**  
**Weiß am Zug**

**24. Dxd7+!** **1:0**  
 Eine klassische Hinlenkungskombination: die Dame opfert sich auf h7 und nach dem erzwungenen ...Kxh7 entscheidet Th5+, gefolgt von Th8 matt.

### Hinweis!

#### Die alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)





# Siegen durch Verführen

Ein kleiner Ausflug durch die Welt des Fallenspiels  
– Taktische Standardmotive

Die Überschrift ist jugendfrei und der Mythologie entlehnt. Für die griechischen Fabelwesen Sirenen und für die deutsche Legende Loreley diente ein betörender Gesang als Lockmittel, um vorbeifahrende Schiffer ins Verderben zu stürzen.

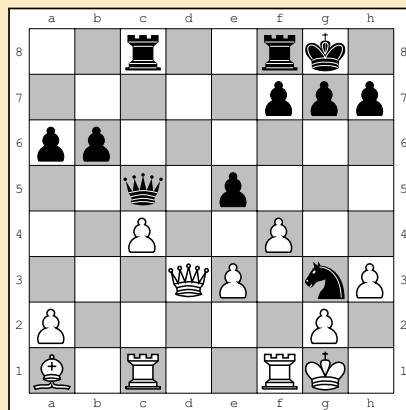
Im Denksport Schach wird ein gleich konstruiertes, wenngleich unblutiges Kampfmittel eingesetzt, das Fallenspiel oder einfach die Falle. Schachtechnisch handelt es sich bei einer Falle „um eine Verlockung oder Irreführung“, definiert Meyers Schachlexikon, „in der eine Seite mit einem naheliegenden, aber falschen Zug – bei dem meist taktische Folgen übersehen werden – die Partie sofort verlieren, in Nachteil geraten oder um Gewinnchancen gebracht werden kann.“

Welcher Köder ist unwiderstehlich genug, damit die gegnerische Aufmerksamkeit nachlässt oder zum Zugreifen animiert? In der Regel bietet ein schneller und müheloser Materialgewinn eine ähnliche Anziehungskraft wie manches Werbeversprechen von risikolosen hohen Zinsen. Nicht jeder fällt darauf ein, aber oft genug findet sich ein Opfer. Bleiben wir in unserer Welt und schauen uns anhand konkreter Beispiele an, wie so etwas funktioniert.

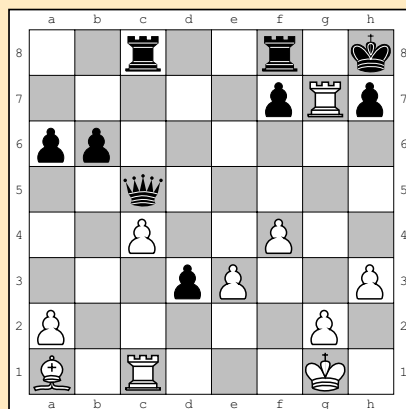
## Damengambit D 45

S. Reshevsky – G. Shainswit  
Wertheim Memorial, New York 1951

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 e6 5. e3 Sbd7 6. Dc2 a6 7. b3 b6 8. Le2 Lb7 9. 0-0 Le7 10. Lb2 0-0 11. Tad1 Dc7 12. h3 Tac8 13. La1 Lb4 14. Se5 c5 15. Sxd7 Sxd7 16. dxc5 dxc4 17. bxc4 Lxc5 18. Db2 Sf6 19. Db3 Dc6 20. Lf3 Dc7 21. Lxb7 Dxb7 22. Sa4 Dc6 23. Sxc5 Dxc5 24. Tc1 e5 25. f4 Se4 26. Dd3 Sg3 Der Anziehende, in den 50er Jahren des letzten Jahrhunderts einer der renommiertesten Spieler weltweit, hat diesmal nicht viel erreicht und wird nun mit den Drohungen ...Sxf1 und ...exf4 konfrontiert. Natürlich muss der angegriffene Turm weichen, doch nach 27. Tf2 Tfd8 steht der Nachziehende sehr aktiv und nach



27. Tfd1 exf4 28. Ld4 Dh5! (droht ...Se2+) 29. Tc2 fxe3 gewinnt Schwarz einen Bauern. Reshevsky verband seinen Zug 27. Tf3!? mit einer raffinierten Falle. Er verschafft seinem Gegner die Gelegenheit zu einer Bauerngabel 27. ...e4? (besser ist 27. ...Tfd8) mit Angriff auf die Dame und den Turm. Wie berichtet, beachtete der Schwarzspieler noch 28. Dc3, was zwar Dxc7 matt droht, jedoch an der Springergabel auf e2 scheitert, und schloss daher richtig diesen Damenzug aus. Doch die Dame muss sich nicht retten, der Turm startet einen unwiderstehlichen Angriff: 28. Txc3! exd3 29. Txc7+ Kh8



und nun nicht 30. Tg5+? f6 31. Txc5, was zwar die Dame zurückgewinnt, aber mit einer Qualität weniger zurückbleibt, sondern 30. Txf7+! (beseitigt den f-Bauern, damit die Verteidigung ...f7-f6 ausscheidet) 30. ...Kg8 31. Tg7+ Kh8 und nun entscheidet ein beliebiger Turmzug auf der g-Linie; Weiß entschied sich für 32. Tg3+

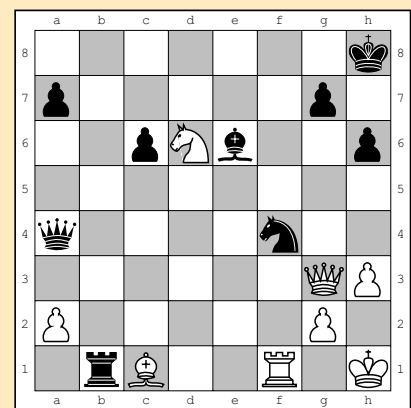
und Schwarz kann die Mattsetzung nicht verhindern **1:0**

Nach einem ähnlichen Strickmuster (Weiß stellt vermeintlich eine Figur ein und verwirklicht bei der Annahme einen entscheidenden Angriff) sehen wir in der nächsten Partie zwischen zwei berühmten Altvorde- ren. Michail Tschigorin (1850-1908) war der beste russische Spieler des 19. Jahrhunderts, Georg Marco (1863-1923) ein rumänisch-stämmiger österreichischer Meister und zudem begnadeter Schachpublizist.

## Königsgambit C 32

M. Tschigorin – G. Marco  
Wien 1898

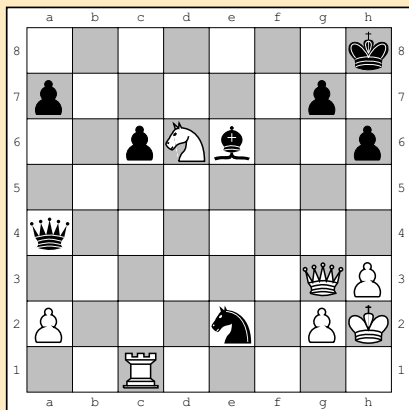
1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 e4 4. Lb5+ c6 5. dxc6 Sxc6 6. d3 Sf6 7. De2 Lg4 8. Lxc6+ bxc6 9. Sf3 Da5+ 10. Ld2 Db6 11. Sc3 Dxb2 12. 0-0 Lc5+ 13. Kh1 0-0 14. dxe4 Tad8 15. e5 Tfe8 16. Sa4 Dxc2 17. Sxc5 Dxc5 18. Le3 Da3 19. Tae1 Sd5 20. Df2 Tb8 21. Lc1 Da4 22. Sg5 h6 23. Se4 Tb4 24. Sd6 Teb8 25. h3 Ld7 26. f5 Tf8 27. Dg3 Kh8 28. e6 fxe6 29. fxe6 Txf1+ 30. Txf1 Lxe6 Hier gewinnt 31. Lxh6! gxh6 32. De5+, aber das steht auf einem anderen Blatt. 31. Dg6 Sf4 32. Dg3 Tb1



Nachdem Tschigorin wie erwähnt im 31. Zug einen Gewinn verpasst hatte, blieb seine Stellung vorteilhaft, sie war jedoch nicht mehr so einfach zu gewinnen. Insbesondere das Schlagen des Springers

kommt nicht in Betracht, nach 33. Dxf4? Dxf4 34. Txf4 Txc1+ landet Weiß in einem schlechteren Endspiel. Und der Versuch 33. Txf4 Txc1+ 34. Kh2 Dd1 35. Tf8+ Kh7 endet noch schlechter; Weiß hat nichts, Schwarz droht ...Dh1 matt.

Tschigorin dachte sich eine interessante Falle aus. Mit **33. Kh2!** lud er seinen Gegner ein zu **33. ...Txc1** Aber nicht 33. ...Se2? 34. Tf8+ Kh7 35. Dd3+ g6 36. Dxb1. **34. Txc1 Se2**



Im Falle von 35. De3? Sxc1 36. Dxc1 Lxa2 leitet Schwarz wieder in ein günstiges Endspiel über. Doch Tschigorin nutzt die Atempause, um seine Dame ideal – in der Brettmitte – aufzustellen **35. De5 Sxc1** Falls 35. ...Df4+, so 36. Dxf4 Sxf4 37. Txc6 mit prosaischem Gewinn. **36. Se8** Das Feld g7 ist nicht zu überdecken, und 36. ...Df4+ 37. Dxf4 verzögert nur die Mattsetzung um einige Züge. **1:0**

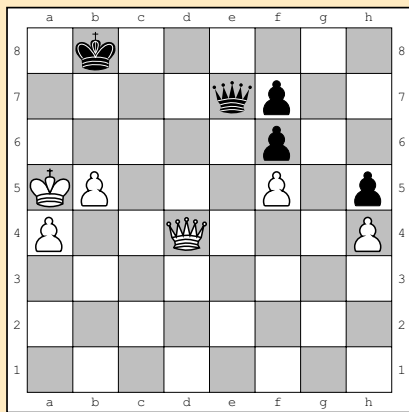
Sieben Jahre später kam es erneut zu einem russisch-österreichischen Duell unter Beteiligung von Tschigorin. Sein Gegner war diesmal Carl Schlechter (1874-1918), der in seinen besten Jahren kurzzeitig der zweitstärkste Spieler der Welt war und 1910 ein unentschiedenes WM-Match gegen Lasker spielte, in dem er sogar kurz vor einem Sieg stand.

Tschigorin und Schlechter kreuzten in neun Jahren (zwischen 1898 und 1907) neunmal die Klinge, und alle Partien endeten remis, wenngleich oft nach einem großen Kampf und einmal nach einem wahren „Wunder“.

**Königsgambit C 30**  
**M. Tschigorin – C. Schlechter**  
**Ostende 1905**

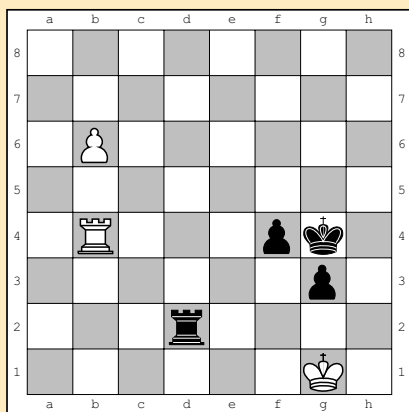
**1. e4 e5 2. f4 Lc5 3. Sf3 d6 4. Lc4 Sf6 5. d3 Sc6 6. Sc3 a6 7. f5 Sa5 8. Lg5 Sxc4 9. dxc4 b5 10. De2 c6 11. 0-0-0 Dc7 12. Sd2 Lb7 13. Sb3 Lb6 14. h4 0-0-0 15. Th3**

**bxc4 16. Dxc4 d5 17. De2 d4 18. Sa4 c5 19. Lxf6 gxf6 20. Te1 Kb8 21. Dc4 Tc8 22. Tg3 Thg8 23. Tgx8 Tgx8 24. Sxb6 Dxb6 25. Sxc5 Da5 26. Td1 Tgx2 27. a4 Ka7 28. c3 Db6 29. b4 Dc7 30. cxd4 Lxe4 31. Dxa6+ Kb8 32. Db5+ Ka7 33. Td2 Txd2 34. Kxd2 exd4 35. Sxe4 Df4+ 36. Kd3 De3+ 37. Kc4 Dxe4 38. Dd7+ Kb8 39. Kc5 d3 40. b5 Db7 41. Dxd3 Dc7+ 42. Kb4 h5 43. Dd4 De7+ 44. Ka5**



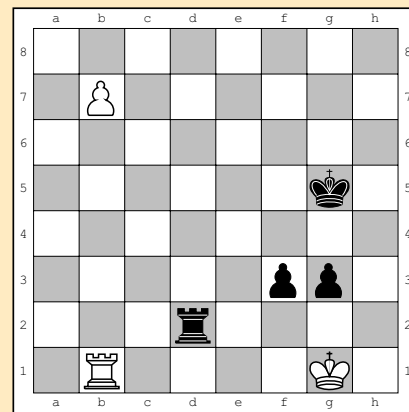
In verlorener Stellung stellte Schlechter die letzte Falle: **44. ...Dc7+** Weiß hat die Wahl, er kann den Bauern nach b6 vorschieben (was gewonnen hätte) oder mit der Dame selber Schach bieten: **45. Db6+** Zu genau diesem Zug wollte Schwarz seinen Gegner verlocken. Nach dem vermeintlich unabwendbaren Damenabtausch ist das Endspiel für Weiß kinderleicht gewonnen, doch der Trick **45. ...Ka8!!** rettet die Partie. Das Schlagen der Dame ergibt patt, doch selbst wenn Weiß verzichtet, kommt er nicht weiter: 46. Ka6 Dc8+ 47. Ka5 Dc7!! Eine tolle Rettung! **remis**

Als Köder werden dem Gegner nicht nur materielle, sondern oft auch positionelle Vorteile angeboten. Nimmt er das ver-



**B. Kostic – R. Réti**  
**Göteborg 1920**  
**Schwarz am Zug**

meintliche Schnäppchen mit, schnappt die Falle zu. Réti stand in der langen Partie fast immer auf Gewinn, griff aber in Zeitnot fehl und landete dann in diesem Endspiel, das mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist. Weiß droht b7-b8D, und falls Schwarz mit 61. ...Kh3 die Mattdrohung ...Td1 aufstellt, remisiert Weiß mit 62. Txf4 Tb2 (62. ...Td1+ 63. Tf1) 63. Tf1 Txb6 64. Ta1 Tb2 65. Tc1 Tg2+ 66. Kh1 Th2+ 67. Kg1 usw., es gibt kein Weiterkommen. Doch Réti wollte gewinnen: **61. ...Kg5!** Weiß hat offenbar nur seine Dame auf b8 im Kopf und schätzt diesen „Rückzug“ falsch ein. Dabei knüpft Schwarz bereits ein Mattnetz. Der Vorstoß ...f4-f3 hätte verhindert werden müssen, weshalb Tb3 hätte geschehen müssen. Doch der Sirenen-gesang war zu verlockend, Weiß schickte seinen Freibauern auf den Weg **62. b7?** freute sich auf die auf b8 bald entstehende Dame und – wurde mattgesetzt: **62. ...f3 63. Tb1**



Dies ist eine wichtige Stellung zum Einprägen. Ein Schachgebot des Bauern verliert (...f2+? 64. Kg2), ebenso wie der Turmzug 63. ...Th2? wegen 64. b8D f2+ 65. Kf1 Th1+ 66. Kg2. Aber **63. ...Tg2+!** treibt den weißen König ins Verderben: **64. Kf1** Oder 64. Kh1 Th2+ 65. Kg1 f2+ 66. Kf1 Th1+ 67. Ke2 Txb1. **64. ...Th2 65. Tb5+ Kg4** Es droht ...Th1 matt. **66. Ke1 Te2+** mit Gewinn nach 67. Kd1 (Wahlweise 67. Kf1 g2+ 68. Kg1 Te1+ und ...g1D matt) 67. ...g2 68. b8D g1D matt, deshalb **0:1**

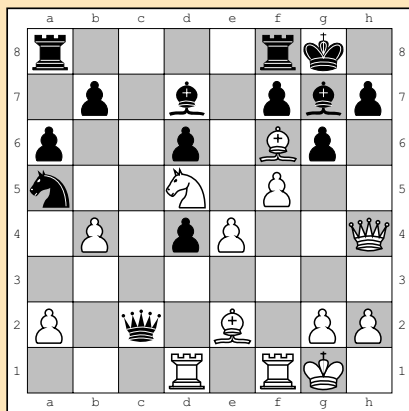
„Seien Sie misstrauisch, wenn Ihnen jemand etwas schenken will! Im Ergebnis erhalten Sie Ramschware oder werden Ihrer wertvollen Schmuckstücke beraubt“, warnte kürzlich der Freund und Helfer. Diese Lebenserfahrung kann man mit Abstrichen aufs Schach übertragen. Wenn der Gegner plötzlich Material oder sonstige Vorteile anbietet, könnte es ein Fehler sein – oder eine Falle!

# Taktische Standardmotive

## Ablenkung und Hinlenkung

„Die Theorie des Endspiels zu beherrschen ist eigentlich nicht schwierig! Alles, was Sie dazu kennen müssen, ist eine überschaubare Anzahl charakteristischer (in der Regel elementarer) Positionen, die wichtigsten Regeln, Einschätzungen und typischen Vorgehensweisen“, so der weltbekannte Trainer Mark Dworeski in seinem Buch „Die Endspieluniversität“ (2002).

Dies gilt nicht nur für das Endspiel, sondern auch für das Mittelspiel, insbesondere fürs Erlernen von taktischen Motiven. Viele Trainer plädieren für die Lerntechnik, die auf einer schrittweisen Verankerung möglicher Vorstufen einer Kombination im Langzeitgedächtnis basiert. Gleich ein Beispiel:



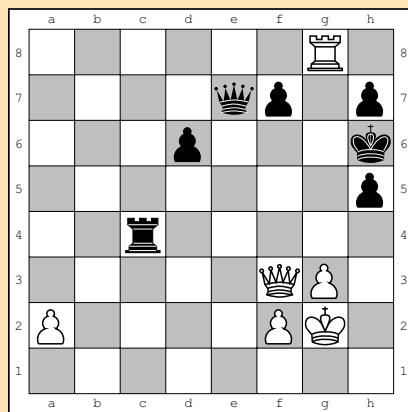
**J. Gallagher – R. Schweizer**  
Turnier in Bad Zurzach, 1995  
Weiß am Zug

Nehmen wir einfach den Läufer g7 vom Brett. Irgendwelche Vorschläge für Weiß? Natürlich Se7 matt, das ist doch einfach! Nun steht aber der Läufer auf g7, der Zug Se7+ setzt kein Matt, jedenfalls nicht sofort. Es wäre schön, wenn der Läufer von g7 verschwinden würde, doch mit gutem Zureden ist es nicht getan. Mit roher Gewalt schon: **18. Dh6!** **1:0**

Dies ist eine einfache Standardkombination mit dem Thema „Ablenkung“. Dieser Begriff ist per Definition „ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren

Platz zu verlassen. Oft ist dies verbunden mit einem Opfer.“ Hier konkret muss der nunmehr zweifach angegriffene Läufer g7 reagieren, sonst folgt Dxc7 matt. Nach 18. ...Lxh6 setzt Weiß mit Se7 matt, nach 18. ...Lxf6 19. Sxf6+ Kh8 20. Dxc7 matt dauert es halt ein wenig länger.

Das Thema „Ablenkung“ haben wir in dieser Rubrik schon gestreift, aber wie bei manch anderen Tätigkeiten gilt, man muss es immer wieder üben, bis es sitzt und die Erfolge sich einstellen. Also – weiter geht’s:



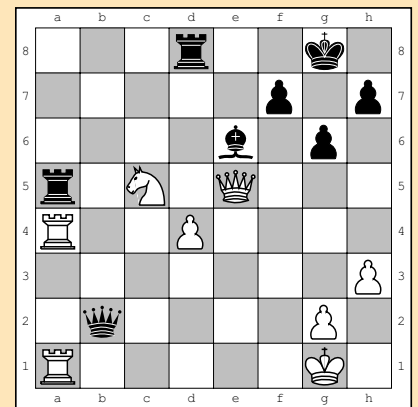
**D. Solak – Z. Arsovic**  
Serbische Liga 2007  
Weiß am Zug

Oft hilft es bei konkreter Berechnung, wenn man sich das ideale Stellungsbild ins Gedächtnis holt, auch wenn es unmittelbar nicht zu realisieren ist. Hier konkret: Ein Mattbild könnte nach Df6+ entstehen, was im Moment durch die Dame e7 verhindert ist. Wäre die Dame nicht da ... also Ablenkung ... heureka! **36. Te8!** **1:0**  
Weil der Turm wegen des erwähnten Matts tabu ist und auf 36. ...Dg5 37. Dxf7 nebst Te6+ die Dame gewinnt.

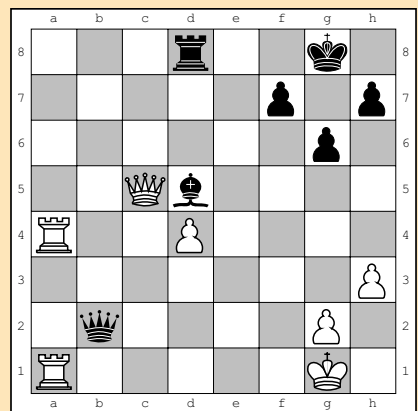
**Sizilianisch B 30**  
**S. Solomon – G. Lane**  
Zonenturnier, Auckland 2005

**1. e4c5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 e5 4. Lc4 Le7 5. d3 d6 6. 0-0 Sf6 7. Sg5 0-0 8. f4 Lg4 9. De1**

**Sd4 10. h3 Ld7 11. Df2 exf4 12. Lxf4 b5 13. Lb3 Sxb3 14. axb3 Sh5 15. Sd5 Sxf4 16. Sxe7+ Dxe7 17. Dxf4 a5 18. Sf3 a4 19. Sd2 Le6 20. bxa4 bxa4 21. e5 dxe5 22. Dxe5 Db7 23. Se4 c4 24. Tf3 Db6+ 25. Sc5 cxd3 26. Tg3 g6 27. cxd3 Ta5 28. d4 Dxb2 29. Tga3 Td8 30. Txa4**



Die erste Idee, die einem in den Sinn kommt, dürfte ...Ld5 sein, damit droht ...Dxc2 matt. Doch Weiß kann die Schwäche g2 einfach mit Dg3 decken. Es wäre schön, wenn die weiße Dame nicht nach g3 ziehen könnte, wie lenkt man sie ab? Und schon wurde die Idee **30. ...Txc5!** geboren. **31. Dxc5** 31. dxc5 geht ja nicht gut wegen 31. ...Dxe5 **31. ...Ld5**

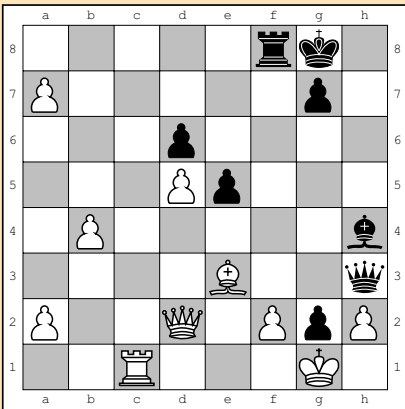


Das Turmopfer diente der Ablenkung der weißen Dame von e5. Der Zug Dg3 geht nicht mehr, ...Dxc2 droht wirklich. Weiß hätte hier aufgeben können, er tat dies erst nach den weiteren Zügen **32. T1a2 Lxa2 33. Da5 Dc1+ 34. Kh2 Df4+ 35. Kh1 Tc8** **0:1**



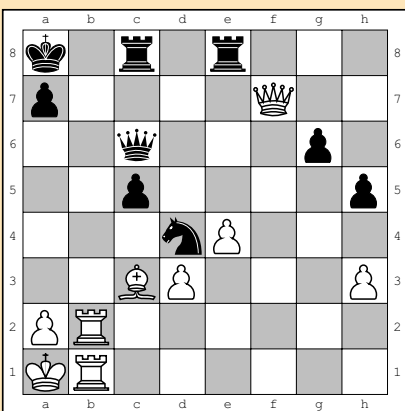
**Sizilianisch B 32**  
**J. Mendeiros – M. Torralba**  
**Issy les Moulineaux 2000**

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 e5 5. Sb5 d6 6. S1c3 a6 7. Sa3 b5 8. Sd5 Sge7 9. c4 Sd4 10. cxb5 Sxd5 11. exd5 Le7 12. Lc4 0-0 13. 0-0 f5 14. bxa6 f4 15. Sc2 Sxc2 16. Dxc2 f3 17. Ld3 fxg2 18. Lxh7+ Kh8 19. Te1 Lh4 20. Le3 Df6 21. a7 Lh3 22. Le4 Tac8 23. De2 Kg8 24. Tac1 Txc1 25. Txc1 Lg4 26. Dc2 Lf3 27. Lxf3 Dxf3 28. Dd2 Dh3 29. b4



Weiß rannte in dieser Partie mit seinen Freibauern am Damenflügel los und kümmerte sich nicht um seinen König. In der Diagrammstellung führt die Vorüberlegung „wäre da nicht der Bauer h2, würde ...Dh1 matt folgen, ohne den Bauern f2 ginge ...Tf1+ und matt“ den Schwarzspieler auf die richtige Fährte. Wie beseitigt man den Bauern h2 resp. f2? So: **29. ...Lg3!** und Aufgabe wegen des kommenden Matts mit der Dame auf dem Feld h2 oder h1. **0:1**

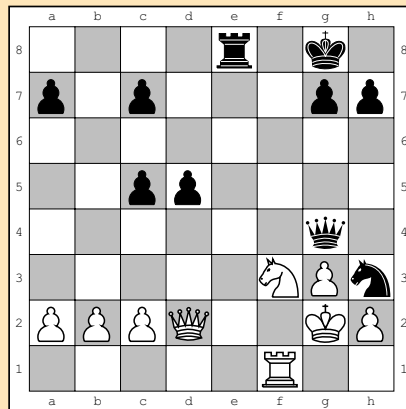
Und schon wieder hilft die Imaginierung einer Wunschstellung weiter. Stünde da nicht die schwarze Dame auf c6, käme Db7 matt. Die Dame ist aber da, wie lenkt man sie ab? Wenn es nicht geht, muss man



**D. Flores – L. Perez**  
**Havanna 2005**  
**Weiß am Zug**

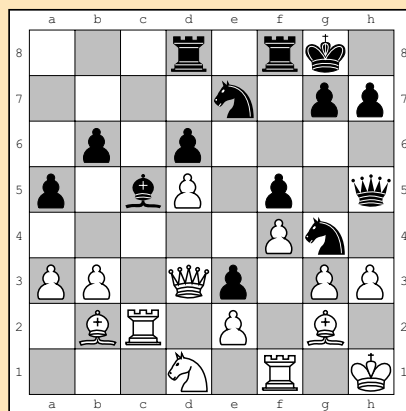
sich halt anderen Überlegungen zuwenden. Aber vielleicht geht es doch, wie hier: **47. Lxd4 cxd4 48. Tc2!** Ein klassisches Ablenkungsoffer mit der Idee ...Dxc2 49. Db7 matt. Die schwarze Dame ist angegriffen und kann nicht nach a6 ausweichen, es würde Dd5+ nebst Matt folgen. Der Partiezug **48. ...Tc7** verlor nach **49. Dxc7** einen Turm, deshalb – **1:0**.

Genug abgelenkt, nun wollen wir uns einem verwandten taktischen Thema zuwenden. Die Hinlenkung ist ein Kombinationsmotiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht oft unter Opfern an einen bestimmten Ort genötigt wird, weil man dort mit dieser Figur etwas vorhat.



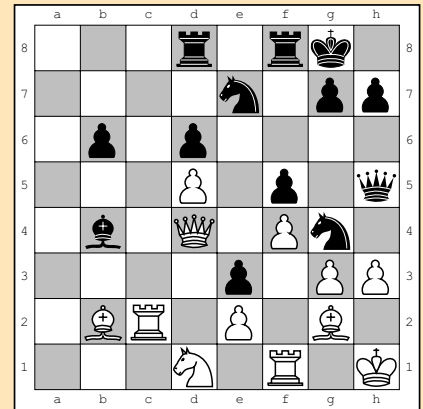
**K. Gulamali – M. Khachiyar**  
**Las Vegas 2014**  
**Schwarz am Zug**

In dieser Stellung kann Schwarz mit ...Sf4+ ein Schach bieten, was freilich unsinnig wäre, Weiß kann ja mit Dxf4 antworten. Stünde aber die weiße Dame auf e2, so wäre ...Sf4+ nicht nur möglich, sondern auch siegreich. Wie kriegt man die weiße Dame nach e2? Mit dem Opfer **28. ...Te2+!** wird sie dort hingelenkt, es folgt ...Sf4+ mit Damengewinn. **0:1**



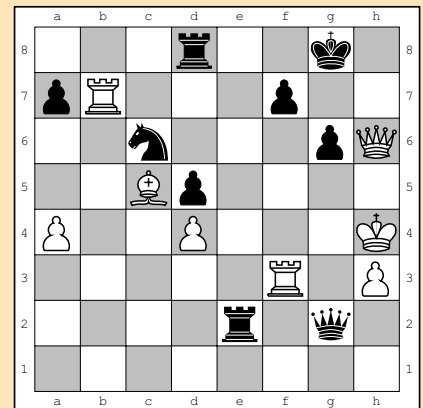
**K. Miton – C. Paci**  
**Französische Liga 2010**  
**Weiß am Zug**

Das Auge schweift zunächst zu 27. Dc3 (droht Dxc7 matt) 27. ...Tf7 28. b4 axb4 29. axb4, doch aus dem geplanten Läufergewinn wird nichts, da Schwarz 29. ...Sxd5! zieht. Also muss man die Reihenfolge umdrehen: **27. b4!** Hinlenkung des Läufers nach b4. **27. ...axb4 28. axb4 Lxb4 29. Dd4**



mit der Doppeldrohung Dxc7 matt und Dxb4. Die Partie ist entschieden. Es folgte noch **29. ...Sf6 30. Dxb4 Se4 31. Tf3 Sxd5 32. Db3 Df7 33. Sxe3** **1:0**

Ein schönes Hinlenkungsoffer sehen wir im letzten Beispiel.



**J. Polgar – L. B. Hansen**  
**Vejstrup 1989**  
**Weiß am Zug**

Nach dem sich anbietenden Schlagen Txf7 kann Schwarz mit dem Schachgebot ...Te4+ gegenhalten. Das liegt daran, dass der Zug Txf7 mit keinem Schach verbunden ist und somit nicht vorrangig bedient werden muss. Anders sieht die Sache aus, wenn der schwarze König mit dem Partiezug **33. Dg7+!** auf die siebte Reihe hingelenkt wird, danach folgt auf das erzwungene **33. ...Kxg7** das Schlagen mit **34. Txf7+** mit Schach. Wegen der forcierten Folge **34. ...Kh8 35. Th7+ Kg8 36. Tbg7** matt gab Schwarz auf **1:0**

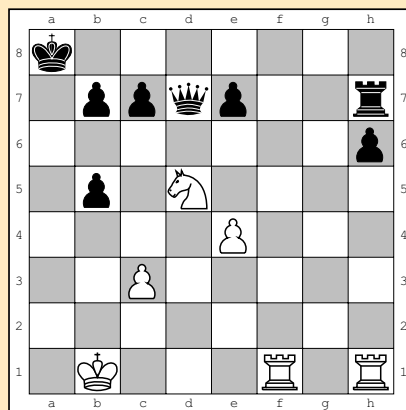
# Einfallsreiche Königsangriffe

## Ein Ausflug in die Welt der Schachphantasie

Letztlich wird jede Partie mit einem Mattangriff beendet, wenn nicht ein Spieler zuvor aufgegeben hat oder beide mit einem Remis zufrieden waren. Königsangriffe, die zu allen Zeiten als Höhepunkte des Schachspiels angesehen waren und immer noch sind, ereignen sich in allen Phasen der Partie. Um sie zu verwirklichen, hilft die Kenntnis der Standardmotive unheimlich. Dennoch verbleibt immer noch das gewisse Etwas, was man hat oder nicht hat – die Phantasie.

Der Autor dieser Serie hatte einmal das Glück, durch Vermittlung eines gemeinsamen Freundes einige Abende mit dem berühmten „Schachzauberer“ Michail Tal verbringen zu dürfen. Schon die Blitzpartien gegen den früheren Weltmeister (und ersten Blitzweltmeister) waren ein unvergessliches Erlebnis, aber vielleicht noch mehr die Gespräche mit dem sympathischen Genie. Einmal ging es um Schachkombinationen – dem Markenzeichen von Michail Tal – und da gab er ein bemerkenswertes Statement ab, sinngemäß: alle genialen Ideen sind schon einmal da gewesen, man muss sich nur viele anschauen und sie gut behalten, nur so kann man auch selbst zaubern. Und dann mit einem kleinen Lächeln fügte Tal hinzu: „ab und zu fiel mir auch schon mal etwas ganz Neues ein ...“ Und wo kommen die genialen Ideen her, die Tal so gut im Gedächtnis behielt, wie kamen die Vorgänger darauf, wollte Ihr Autor wissen. Noch ein Lächeln: „Etwas Phantasie muss man schon haben.“ Und was setzt die in Gang? „Ich weiß es nicht.“

In Aufsätzen über Phantasie wird oft der Satz zitiert, dass sich bei kreativen Lösungen die Herkunft nicht immer nachweisen lässt. Um nun nicht auf ein fachfremdes Gebiet abzugleiten, belassen wir es dabei und schauen uns herrliche Königsangriffe an, die auf klassischen Motiven basieren und mit einer Prise Phantasie zustande gekommen sind, woher auch immer diese kam.



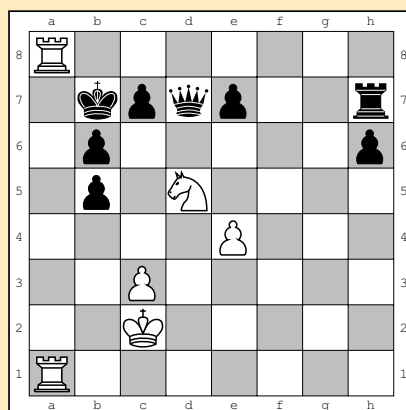
### Übungsbeispiel I. Hausner, 2014 Weiß am Zug

Der Anziehende hat nicht genug Material für die Dame, aber die Stellung des schwarzen König gibt noch Anlass zur Hoffnung. Natürlich prüft Weiß zunächst

- a) 1. Tf8+ Ka7 und bedauert nun, dass sein h-Turm nicht auf h2 steht, da käme Th2-a2 matt. Und wenn Weiß nun 2. Th2 zieht, nutzt Schwarz die gewonnene Zeit und verschwindet mit seinem König: 2. ...b6 3. Ta2+ Kb7 4. Tfa8 Kc6 5. Sb4+ Kc5, und Weiß hat nichts mehr.

Eine bessere Version des Turmschwenks zeigt die zweite Variante (von der Ausgangsstellung ausgehend):

- b) 1. Tf8+ Ka7 2. Kc2! b6 3. Ta1+ Kb7 4. Tfa8. Hier schafft es der schwarze König nicht, auszuwandern, nach



- b1) 4. ...Kc6? folgt 5. Sb4+ Kc5 (5. ...Kd6 kostet nach 6. Td1+ die Dame) 6. Td1 De6 7. Td5+ Kc4 8. Td4+ Kc5 9. Tad8. Es droht T8d5+ und nach 9. ...c6?? folgt sogar 10. Sa6 matt.

Schwarz kann aber besser spielen:

- b2) 4. ...Dg4 5. Sb4! (hindert den König an der Flucht via c6) 5. ...Dxe4+ 6. Kb2, und angesichts der Drohung T1a7 matt muss sich Schwarz mit dem Dauerschach 6. ...De2+ 7. Kb3 Dc4+ begnügen.

Ist die Ausgangsstellung also remis? In der Praxis könnte die Partie tatsächlich so enden, denn auf 1. Tf8+ kommt jeder und dass dann der andere Turm auf die a-Linie gelangen soll, dürfte einem ebenfalls leicht in den Sinn kommen.

Doch nun betritt das Paar Wissen und Phantasie die Bühne. Das Wissen sagt, es gibt im Schach sogenannte *Sperrzüge, mit Opfern können Fluchtrouten versperrt werden*. Wo ist die Fluchtroute? Via b7. Wie kann der schwarze König nach b7 ziehen? Indem zuerst ...b7-b6 geschieht. Was wäre also zu tun? Das Feld b6 versperren. Reicht dieses Wissen bereits, um die Lösung zu finden? Vielleicht ja, vielleicht muss doch die Phantasie helfen: **1. Sb6+!! cxb6 2. Tf8+ Ka7** und nun nicht Th2?? wegen ...Dd1+, sondern **3. Kc2!** was das Schachgebot der schwarzen Dame abwehrt und die unabwendbare Mattsetzung Ta1 vorbereitet.

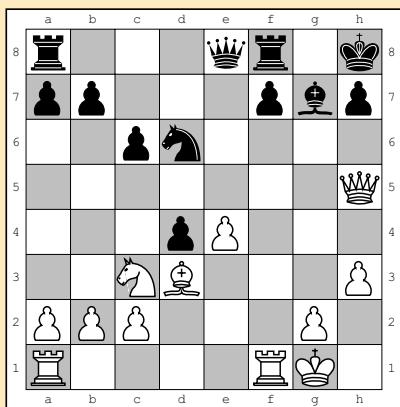
### Wissen oder Phantasie?

War es Wissen oder Phantasie, die den früheren Weltmeister Robert James (genannt Bobby) Fischer auf die folgende, immer wieder publizierte Kombination gebracht hat?

### Pirc-Verteidigung B 09 R. Fischer – P. Benko US-Meisterschaft, New York 1963

1. e4 g6 2. d4 Lg7 3. Sc3 d6 4. f4 Sf6  
5. Sf3 0-0 6. Ld3 Lg4 7. h3 Lxf3 8. Dxf3

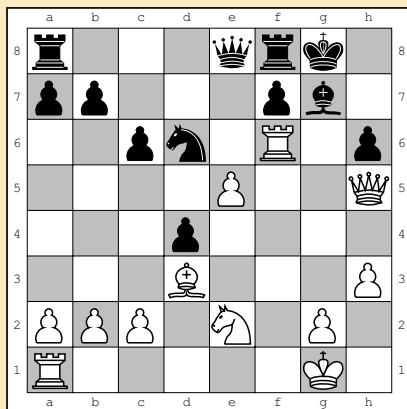
**Sc6 9. Le3 e5 10. dxe5 dxe5 11. f5 gxf5 12. Dxf5 Sd4** Mit der Idee 13. Dxe5 Sg4 14. Df4 Sxe3 15. Dxe3 Dd6 und Druckspiel auf den schwarzen Feldern. **13. Df2 Se8 14. 0-0 Sd6 15. Dg3 Kh8 16. Dg4 c6 17. Dh5 De8?** Fischer sah in diesem Zug die Ursache für die schnelle Niederlage des Nachziehenden und plädierte für ...Se6, was eine eigene Figur zwecks Verteidigung näher an den eigenen König heranführt. **18. Lxd4 exd4** Hier mischt sich erst einmal das Wissen ein:



Die Dame auf h5 und der Läufer auf d3 stellen im Prinzip ein mattsetzendes Gespann dar, sprich wäre der Bauer e4 nicht da, würde bereits Dxd7 matt aufgehen. Aber der Bauer steht nun einmal auf e4. Das Wissen sagt, Diagonale öffnen ist gut, spiele also 19. e5, was Dxd7 droht. Das Wissen (um Verteidigungsmotive) liefert die kalte Dusche, mit 19. ...f5! kann man die Diagonale unterbrechen, wobei gleichzeitig die Dame e8 die gegnerische Lady auf h5 bedroht (deshalb stellte auch Schwarz zuvor seine Dame nach e8).

Wenn aber der Verteidigungszug ...f7-f5 nicht möglich wäre, wäre der Mattangriff auf h7 nicht zu verhindern. Stünde in der obigen Diagrammstellung der Bauer nicht auf e4, sondern auf f5, so würde wohl jedem der Zug f5-f6 einfallen. Der Partiezug **19. Tf6!!** war ein genialer Einfall am Brett (also doch Phantasie), den aber die folgenden Generationen sehen konnten. Heutzutage ist Fischers Tf6!! Allgemeingut, dieser sogenannte Sperrzug gehört zum taktischen Allgemeinwissen, zum typischen Motiv.

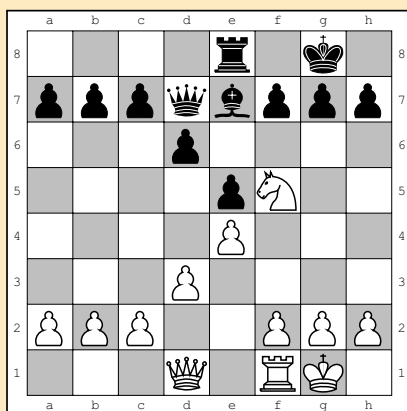
Da 19. ...Lxf6 20. e5 Se4 21. Lxe4 unweigerlich zu Dxd7 matt führt, verweigerte Schwarz in unserer Partie die Annahme des Turmopfers **19. ...Kg8** geholfen hat ihm das jedoch nicht: **20. e5 h6 21. Se2!** Der weiße Angriff ist nicht aufzuhalten. Es droht einfach Txd6 mit Figurengewinn, wenn der Springer c6 wegzieht, z. B.



21. ...Sb5 folgt 22. Df5 nebst Dh7 matt und falls 21. ...Lxf6, so 22. Dxd6 gefolgt von Dh7 matt. Also gab Schwarz auf: **1:0**

### Kreativ und/oder logisch?

Was braucht man zur Verknüpfung zweier sonst gängiger taktischer Motive? Genügt die Logik oder ist doch etwas Phantasie dabei? Zunächst ein Standardmotiv:



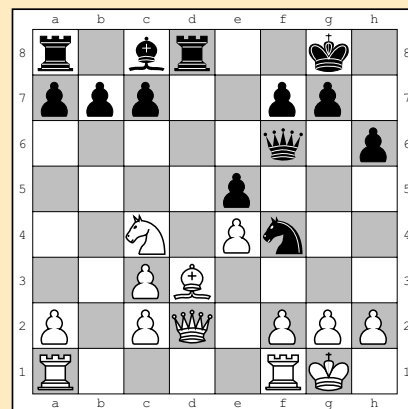
### Weiß am Zug

Dies ist eine vereinfachte Form eines typischen Motivs. Die Dame d7 ist ungedeckt, was den Gewinnzug **1. Dg4** ermöglicht. Es droht Dxd7 matt, was natürlich leicht zu verhindern ist (...g6, ...Lf6, ...Lf8), dann aber zieht Weiß Sh6 mit Schach und gewinnt die ungedeckte Dame d7.

Diese Kombination ist seit dem 19. Jahrhundert bekannt, sicherlich kannte auch Capablanca sie. Vor fast genau 100 Jahren, im Spätsommer 1914 spielte er mit Schwarz die folgende Partie:

### Vierspringerspiel C 49 V. Coria – J. R. Capablanca Buenos Aires 1914

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6 7. Lg5 Lxc3 8. bxc3 De7 9. Sd2 h6 10. Lh4 Sd8 11. d4 Se6 12. dxe5 dxe5 13. Ld3 Sf4 14. Sc4 Td8 15. Lxf6 Dxf6 16. Dd2** Wäre da nicht der Springer c4, hätte Capablanca flugs

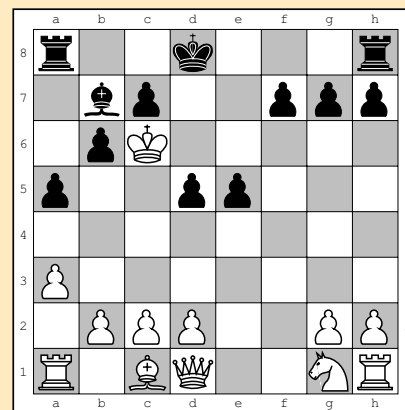


...Dg5 gespielt und mit der Doppeldrohung ...Dxd7 matt sowie ...Sh3+ nebst ...Dxd2 die Dame gewonnen. Nun ist aber der Springer c4 da und deckt die Dame. Wie kriegt man nun diesen Springer dazu, von c4 wegzuziehen? **16. ...Lh3!** Der Läufer greift g2 an und darf wegen ...Dg5+ nebst ...Dg2 matt nicht geschlagen werden. **17. Se3** Deckt g2 **17. ...Lxg2!** und die Partie war gelaufen. Auf 18. Sxg2 entscheidet die gezeigte Kombination 18. ...Dg5. In der Partie geschah noch **18. Sf5 Lxe4 19. Sg3 Sh3 matt 0:1**

Tja, Wissen oder Phantasie? Die Grundlage (das Motiv Dg4 wie oben) war natürlich reines Wissen, die Transformation zu der gewünschten Stellung per ...Lh2/...Lxg2 vielleicht schon etwas mehr. Ganz gewiss im Zeichen der Schach-Phantasie verlief die letzte Partie diese Folge:

### Läuferspiel C 25 C. Hamppe – P. Meitner Wien 1870

**1. e4 e5 2. Sc3 Lc5 3. Sa4 Lxf2+ 4. Kxf2 Dh4+ 5. Ke3 Df4+ 6. Kd3 d5 7. Kc3 Dxe4 8. Kb3 Sa6 9. a3 Dxa4+ 10. Kxa4 Sc5+ 11. Kb4 a5+ 12. Kxc5 Se7 13. Lb5+ Kd8 14. Lc6 b6+ 15. Kb5 Sxc6 16. Kxc6 Lb7+**



17. Kxb7 scheidert an 17. ...Kd7 und ...Thb8 matt. **17. Kb5 La6+** und wegen 18. Kc6 (Nicht 18. Ka4? Lc4 und ...b5 matt) 18. ...Lb7+ usw. **remis**



# Wenn zwei das Gleiche tun ...

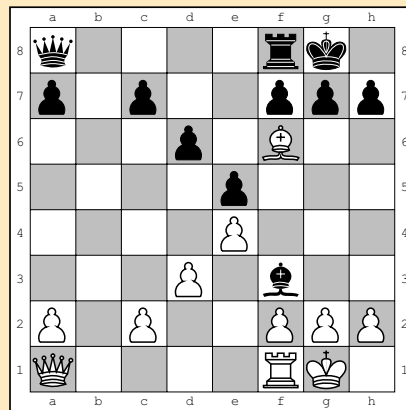
## Chancen und Gefahren beim „Kopieren“ von Zügen

Wenn zwei das Gleiche tun, ist das noch lange nicht dasselbe, so der Volksmund. Auf Schach bezogen lässt sich diese Weisheit auf das Kopieren der Züge, insbesondere in der Eröffnungsphase übertragen. Fast jeder Schachspieler wird irgendwann einmal mit der „Strategie des Nachäffens“ konfrontiert, sprich man eröffnet mit einem bestimmten Zug (etwa 1. e4), der Gegner reagiert spiegelbildlich (1. ...e5) und macht dann immer weiter. Was passiert eigentlich, wenn dies weiter und weiter so läuft, endet dann die Partie remis oder wirkt sich der Anzugsvorteil doch irgendwann aus? Träfe Ersteres zu, so wäre das „Nachäffeln“ die ideale Strategie für den schwächeren Spieler!

Nein, so billig kommt man nicht zu einer Punktteilung. Das „Kopieren“ funktioniert halbwegs, wenn lauter einfache Entwicklungszüge oder Materialabtausch ausgeführt werden, doch es kann scheitern, wenn mit einem Zug eine Drohung aufgestellt wird, die eines Materialgewinns oder gar eines Matts. Einen Materialverlust kann man in bestimmten Situationen noch ignorieren, insbesondere wenn man im nächsten Zug selbst Material gewinnt (die einfachste Form ist der Bauern- oder Figurenabtausch), aber ein Matt beendet die Partie. Der Autor erinnert sich noch nach Jahrzehnten an eine Begebenheit in einer Schulschachgruppe, als ich Matt setzte und mein Gegner ungerührt ebenfalls eine „Mattsetzung“ ausführte. Ich protestierte „du bist doch schon matt“, der Gegner reagierte ungerührt „du doch auch“. Erst der herannahende Leiter der Schulschachgruppe klärte auf, nach einem Matt sei Schluss, aus und vorbei.

Ein erfolgreiches und ein gründlich misslungenes Kopieren sehen wir in den folgenden Beispielen, die bis zum 12. Zug von Schwarz identisch abliefen:

- 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sc3 Sc6 4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6 7. Lxc6 Lxc3 8. Lxb7 Lxb2 9. Lxa8 Lxa1 10. Lg5 Lg4 11. Dxa1 Dxa8 12. Lxf6 Lxf3**

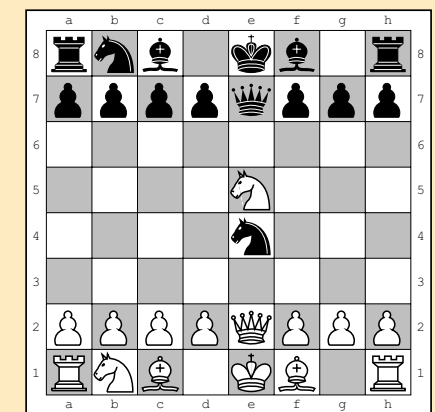


In einer Partie *Rotlevi-Jeljaschow* (St. Petersburg 1909) geschah nun **13. Lxg7 Lxg2 14. Lxf8 Lxf1 15. Dxf1 Dxf8 16. Dg2+ Dg7** und Schwarz hatte mit seinem „Nachäffeln“ von Zügen Erfolg. Das nun vereinbarte *Remis* war für den Amateur ein Volltreffer, denn sein Gegner Rotlevi gehörte damals zu den führenden Meistern des Landes.

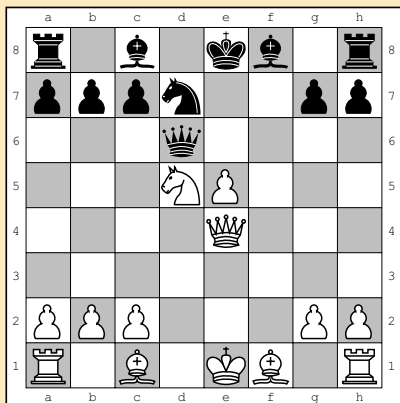
Die Partie wurde vor mehr als einem Jahrhundert gespielt, damals verbreiteten sich alle Schachinformationen ausschließlich in gedruckter Form. Die Schachmagazine und Schachzettel in Tageszeitungen transportierten viele Partien und Ideen, aber eben nicht alle. Und so blieb unentdeckt, dass bereits neun Jahre vor der Partie in St. Petersburg die Spielweise von Schwarz widerlegt worden war. Anno 1900 wurde in der böhmischen Stadt Osyky die Partie K. Traxler – J. Samanek gespielt, in der ebenfalls die oben abgebildete Stellung entstanden war. Der Weißspieler, von Beruf Pfarrer und als Schachmeister weit über die Grenzen seiner Gemeinde bekannt, setzte in der obigen Diagrammstellung schlaue mit **13. Lxe5!** fort, wonach sein – offensichtlich spielschwacher – Gegner die Züge weiter kopierte und nach **13. ...Lxe4 14. Lxg7 Lxg2 15. Lxf8 Lxf1 16. Dg7 matt** gesetzt wurde.

Dies ist natürlich ein extremes Beispiel. Viel häufiger kommt in der Praxis die folgende Eröffnung vor, in der spannende Verwicklungen entstehen können.

**1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5** Dies ist die sogenannte Russische Verteidigung, in der meist mit **3. ...d6 4. Sf3 Sxe4** fortgesetzt wird. Weniger bekannt ist die konsequente „Spiegelung“ **3. ...Sxe4 4. De2** Da der angegriffene Springer e4 nicht weichen darf (4. ...Sf6?? oder 4. ...Sc5?? oder schließlich 4. ...Sd6?? kostet jeweils nach dem Abzugsschach **5. Sc6+** die Dame), verliert Schwarz nach z. B. **4. ...d5 5. d3 De7 6. dxe4 Dxe5 7. exd5** einen Bauern. Doch was ist, wenn Schwarz weiter „kopiert“?



Dieser Zug ist seit dem Mittelalter bekannt, ein Schachspieler, dessen Name nicht überliefert ist, spielte anno 1620 so in einer Simultanvorstellung des Meisters Greco. Dieser schlug den Springer **5. Dxe4** womit sich das „Kopieren“ erledigte (...Dxe5?? scheidet offenkundig aus), Schwarz holte sich den Springer zurück mit **5. ...d6 6. d4 f6?! 7. f4 Sd7 8. Sc3 dxe5?** und erhoffte sich einen Ausgleich im Falle von **9. fxe5 fxe5 10. dxe5 Dxe5**. Doch Maestro Greco nutzte seinen Entwicklungsvorsprung mit **9. Sd5! Dd6 10. dxe5 fxe5 11. fxe5** aus. (siehe nächstes Diagramm) Spätestens hier wurde klar, dass Schwarz den Bauern nicht mehr zurückgewinnt, da ...Dxe5? an **12. Dxe5 Sxe5** und nun die Springergabel **13. Sxc7+**, mit Angriff auf den König und den Turm a8, und **11. ...Sxe5** an der Fesselung **12. Lf4** scheitert.



**11. ...Dc6 12. Lb5!** Ein klassisches Hinlenkungsoffer, der Läufer ist indirekt gedeckt, denn das Schlagen auf b5 wird mit einer Springergabel auf c7 und Damengewinn beantwortet. **12. ...Dc5 13. Le3** und nun war die Dame doch futsch: **13. ...Dxb5 14. Sxc7+ Kd8 15. Sxb5 1:0**

Die Partie fand Eingang in Lehrbücher und wurde dort sinngemäß so kommentiert: Schwarz braucht viel zu viele Züge (...d6 und ...f6), um die Figur zurückzugewinnen, Weiß nutzt die gewonnene Zeit und verwertet seinen Entwicklungsvorsprung, ergo ist die Eröffnung mit 3. ...Sxe4 nebst 4. ...De7 schlecht.

Fast vier Jahrhunderte gingen ins Land, bis die als widerlegt geltende Variante ein Revival feierte und zwar ein spektakuläres. Kein Geringerer als der Weltmeister Emanuel Lasker zog mit Weiß den Kürzeren.

**Russisch C 42**  
**E. Lasker – F. Chalupetzky**  
**Fernschachpartie 1903**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 Sxe4 4. De2 De7 5. Dxe4 d6 6. f4 dxe5 7. fxe5** 7. Dxe5 überlässt Schwarz taktische Möglichkeiten, verbunden mit Angriffen auf die weiße Dame, z. B. 7. ...Le6 8. Sc3 Sc6 9. Lb5 Dd7 10. De3 0-0-0 11. 0-0 a6 12. La4 (Nach 12. Lxc6 Dxc6 droht ...Lc5) 12. ...b5 13. Lb3 Sd4, gefolgt von ...Lc5 und ...The8. 7. ...Sd7 8. d4 f6 9. Sc3 fxe5 10. Sd5 Diese Stellung erinnert etwas an die Partie vor Greco, Schwarz muss jedoch nicht wie dort ...Dd6 spielen. 10. ...Sf6 11. Sxf6+ gxf6 12. Lb5+ c6! Einladung zu einem Qualitätsgewinn nach Lxc6+, die Lasker zu seinem Schaden annimmt. Später fand man heraus, dass der Rückzug Le2 angebracht war. 13. Lxc6+ bxc6 14. Dxc6+ Kf7 15. Dd5+ Kg6 16. Dxa8 Lb7 17. Db8 Lg7 18. Dxa7 exd4+ 19. Kf2 Te8 und Schwarz gewann im Angriff: 20. Tg1 f5 21. Db6+ Lf6 22. Db5

**De6 23. Dd3 La6 24. Dd1 d3 25. cxd3 Db6+ 0:1**

Wow, was war das denn? Der beste Spieler der damaligen Zeit wird so demontiert, woran lag das denn? Und wer zum Kukuck ist sein Bezwingler?

Der Ungar Ferenc Chalupetzky (1886-1951) war ein ungarischer Schachspieler, der zu den Wegbereitern des Fernschachs zählt. Er gab 1935 das erste Buch über ein Fernschachturnier heraus, das in der Schachwelt großen Anklang fand und wesentlich dazu beitrug, dass das Fernschach als gleichwertig zum Turnierschach anerkannt wurde, berichtet Wikipedia.

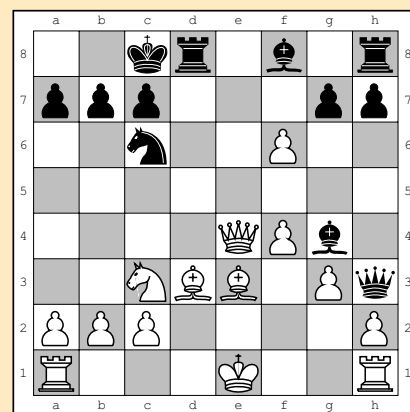
Und was war die Ursache für die Niederlage des Weltmeisters? Nun, um 1900 gab es zwar schon Fernschach, jedoch wurde es manchmal etwas locker gespielt, da schaute sich manch guter Nahschachspieler eine Stellung nur relativ kurz an und schon schickte er den Antwortzug. Chalupetzky nutzte die Zeit zu einer tief-schürfenden Analyse, die obige Kombination soll er angeblich bis zum Gewinn ausanalysiert haben. Ob das so stimmt, ist nicht verbürgt, eine gute Werbung für das Fernschach war sein Sieg gegen Lasker allemal.

Und was ist nun mit 3. ...Sxe4 und 4. ...De7, ist sie Eröffnung spielbar oder nicht? Sie ist es, behauptete der russische Meisterspieler Jaroslawetz um 1970 und veröffentlichte dazu mehrere Analysen. Auf ihnen basierte auch die folgende Partie, mit der zwei namhafte türkische Titelträger (der frühere Jugendweltmeister Alexander Ipatov und der spätere türkische Landesmeister Mustafa Yilmaz) vor zwei Jahren für Aufsehen sorgten.

**Russisch C 42**  
**A. Ipatov – M. Yilmaz**  
**Moskau Open 2012**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 Sxe4 4. De2 De7 5. Dxe4 d6 6. d4 dxe5 7. dxe5 Sc6** Schwarz will auf e5 den Bauern zurückgewinnen. Manche Spieler versuchten, die Beute mit Klauen und Zähnen zu verteidigen, so wie hier. **8. f4 Lg4** Schwarz will lang rochieren und dann eventuell über d1 eindringen. **9. Ld3 Dh4+ 10. g3 Dh3** Das Manöver ...Dh4+...Dh3 dient dem Zweck, die gegnerische Rochade zu verhindern und gleichzeitig die Dame von e7 zu entfernen, so dass der Läufer f8 entwickelt werden kann. Auch der Königsturm kann schnell ins Spiel kommen, wie gleich

demonstriert wird: **11. Sc3 0-0-0 12. Le3 f5** Zieht nun die angegriffene weiße Dame, ist das Eindringen ...Dg2 störend. **13. exf6**



**13. ...La3!!** Bei scharfen Stellungen fällt der Faktor Zeit besonders stark ins Gewicht. 13. ...Lb4? verfolgt zwar ebenfalls die Idee ...The8, droht jedoch nichts und ermöglicht die Störung 14. f7!, was ...Te8 verhindert. Nach ...La3!! droht ...Lxb2, so dass Weiß nicht gut 14. f7 spielen kann. **14. bxa3 The8** Die weiße Dame hat kein vernünftiges Feld, z. B. 15. Dxd7 Txe3+ 16. Kf2 Texd3 17. Dxd3 Tf3+ 18. Ke1 Lxh3 mit Gewinn, oder 15. Dc4 Txe3+ 16. Kd2 Texd3+ 17. cxd3 Dg2+, und die weiße Stellung fällt zusammen. Notgedrungen gab Weiß die Dame her **15. fxd7 Txe4 16. Sxe4** und konnte sich in der Folge geschickt retten: **16. ...Dg2 17. Sf2 Df3 18. Lc5 Dd5 19. Lf8 Te8+ 20. Kf1 Sd4 21. Te1 Lh3+** Dies sieht wie ein Gewinnzug aus, doch der Bauer g7 rettet den Anziehenden: **22. Sxh3 Dxd1+ 23. Sg1 Txe1+ 24. Kxe1 Dxd1+ 25. Kd2 Sf3+** Das Aufhalten des Bg7 mit 25. ...Dg2+? 26. Kc3 Dd5 geht nicht auf wegen 27. Lc4. Also muss sich Schwarz mit der Zugwiederholung begnügen und die dramatische Partie endet mit einer Punktteilung: **26. Ke2 Sd4+ 27. Kd2 Sf3+ 28. Ke2 Sd4+ 29. Kd2 Sf3+ 30. Ke2 remis**

Ist die russische Verteidigung mit 3. ...Sxe4 und 4. ...De7 nun eine geheime Wundervariante oder nur ein gelungener Bluff? In der nächsten Folge wird das Geheimnis gelüftet.

**Hinweis!**

**Die alten Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

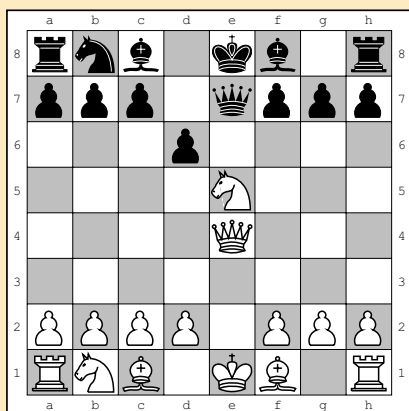


# Wenn zwei das Gleiche tun ...

## Chancen und Gefahren beim „Kopieren“ von Zügen, Teil 2

Die Strategie des Nachahmens von Eröffnungszügen ist ein zweiseitiges Schwert. Es gibt bestimmte Eröffnungen, in denen Schwarz die weißen Pläne vorübergehend kopiert, meist handelt es sich dabei jedoch um zunächst ruhig verlaufene Aufbauten. Wenn nur die Figuren entwickelt werden und nicht viel Material abgetauscht wird, kann sich der Nachziehende die Symmetrie lange leisten. Je schärfer die Eröffnung verläuft, desto gefährlicher ist es für Schwarz im Gleichschritt weiterzumarschieren. In der letzten Ausgabe wurde diese These mit einem aussagekräftigen Beispiel aus der Turnierpraxis (Partie Traxler-Samanek, Seite 28) untermauert.

Allgemein gilt, dass in symmetrischen Eröffnungen oft Gefahren lauern, die unerfahrene Schachspieler schnell in Bedrängnis bringen. Gute Spieler können aber mit Schwarz aus einer symmetrischen Stellung einiges herausholen, indem sie mit einem Opfer (meist eines Bauern) die Symmetrie stören und für den Bauern einen Entwicklungsvorsprung erhalten, zum Beispiel so:  
**1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 Sxe4 4. De2 De7 5. Dxe4 d6**



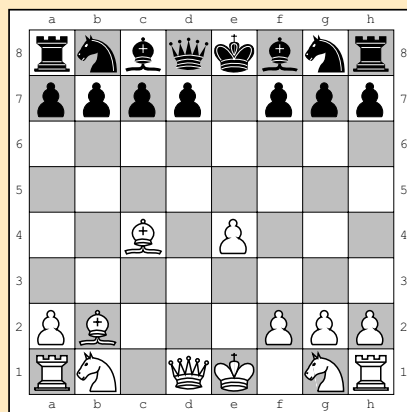
und das Festhalten an der Beute (dem Mehrbauern) führte sowohl nach 6. f4 dxe5 7. fxe5 Sd7 8. d4 f6 9. Sc3 fxe5 10. Sd5 Sf6!, als auch nach 6. d4 dxe5 7. dxe5 Sc6 8. f4 Lg4! 9. Ld3 Dh4+ 10. g3 Dh3 zur Initiative für Schwarz, wie in der letzten Ausgabe ausführlich beleuchtet.

Diese Variante zeigen, dass trotz symmetrischer Bauernstruktur inhaltsreiche Strategien vorhanden sind. Dennoch bleibt der Eindruck, es könne doch nicht mit rechten Dingen zugehen, wenn Schwarz mit dem Drahtseilakt ...Sxe4 nebst ...De7 in Vorteil oder zumindest zu einer passablen Stellung kommt.

### Methode der „Besänftigung“

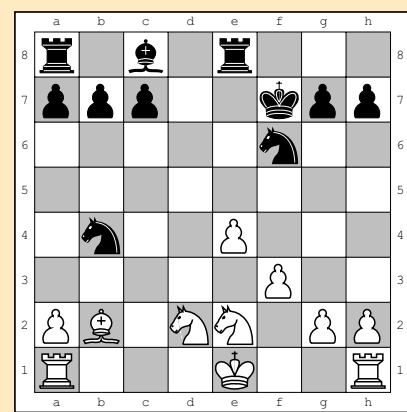
In Vorteil sicherlich nicht, wie wir gleich sehen werden, selbst der Ausgleich ist beim besten Spiel von Weiß nicht drin. Die Wende zugunsten von Schwarz in den soeben erwähnten Partien ist auf das besagte Festhalten am Materialvorteil zurückzuführen. Weiß fährt jedoch gut, wenn er die Methode der „Besänftigung“ anwendet. Hier müssen wir etwas innehalten und diesen Begriff anhand eines Beispiels verständlich machen.

**1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. Lc4 cxb2 5. Lxb2**



Diese Eröffnung heißt nordisches oder dänisches Gambit, da sie anno 1875 in einer Fernschachpartie zwischen den Städten Kopenhagen und Uppsala in die Turnierpraxis eingeführt wurde. Weiß hat zwei Bauern gegeben, um einen deutlichen Vorsprung in der Entwicklung (Zeit) und der Kontrolle des Zentrums sowie freie Diagonalen (Raum) zu erlangen. Wenn sich Schwarz defensiv verhält, kann der Weiße mit seinen aktiven Figuren „wie ein Berserker wüten“, stand in einem der ersten Kommentare zu dieser Gambitvariante, und einem Wüte-

rich muss man entweder aktiv (wenn es geht) entgegentreten, oder ihn beruhigen, besänftigen. Wir wollen jetzt keine fachfremde Diskussion anstoßen, es geht hier allein um Schach, und darin hat sich die Besänftigungsmethode als eine Möglichkeit bewährt. Hier konkret: Schwarz gleicht das Spiel durch Rückgabe des Materials und aktives Figurenschach aus – die grundsätzliche Methode, um solche Opferideen abzuwehren: **5. ...d5! 6. Lxd5 Sf6!** Schwarz hat einen Bauern zurückgegeben, seinen Damenläufer aktiviert und den gegnerischen Läufer angegriffen. Weiß kann zwar auch den zweiten Bauern zurückholen **7. Lxf7+ Kxf7 8. Dxd8 Lb4+ 9. Dd2** nicht **9. Sd2?? Txd8 9. ...Lxd2+ 10. Sxd2 Te8 11. f3 Sc6 12. Se2 Sb4** doch per Saldo erreichte Schwarz den gleichen Figurenentwicklungsstand wie sein Gegner und steht angesichts von aktiven Möglichkeiten auf den Feldern c2 und d3 sogar schon einen Tick besser.

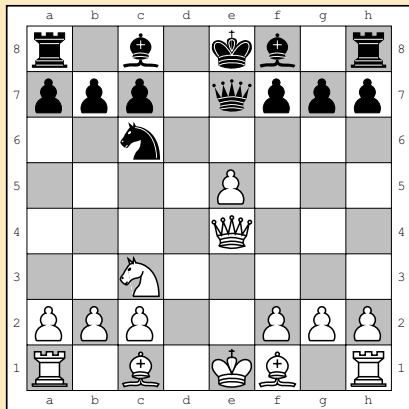


Die Kenntnis dieser Variante ist nun Allgemeingut und ist der Grund dafür, warum das weiße Gambit in der Praxis von starken Spielern fast nicht mehr vorkommt. Der Vergleich der beiden letzten Diagramme verrät, warum es so ist und nebenbei wird mit diesem Beispiel ein wichtiges Verteidigungsmotiv demonstriert.

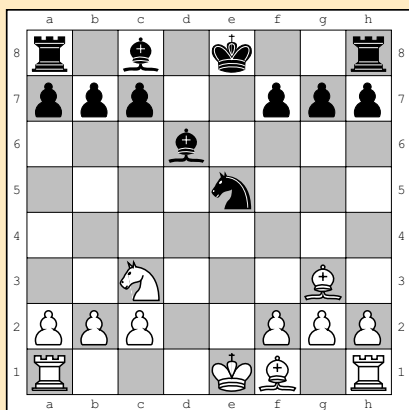
Mit diesem Wissen gerüstet wenden wir uns nun der angekündigten Thematik zu. Wie holt Weiß seinen die Züge nachahmenden Gegner wieder auf den Boden



der Tatsachen zurück? So: **1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 Sxe4 4. De2 De7 5. Dxe4 d6 6. d4 dxe5 7. dxe5 Sc6** Das hatten wir schon und auch **8. f4 Lg4!** erwähnt. **8. Sc3!**



Weiß gibt „besänftigend“ den gewonnenen Bauern sofort zurück (oder er bietet ihn zumindest zum Rückgewinn an), gewinnt damit Zeit, reduziert die gegnerischen und steigert die eigenen Chancen. **8. ...Dxe5** Das Schlagen mit dem Springer **8. ...Sxe5** bringt Schwarz nach **9. Sd5** sofort in Bedrängnis. **9. Dxe5+ Sxe5** Jetzt haben wir schon wieder eine fast symmetrische Stellung auf dem Brett (allein die Springer stehen nicht spiegelbildlich) und Weiß ist am Zug. Also steht es fast so wie zu Beginn der Partie, nur kann Weiß hier seinen Anzugsvorteil gleich einsetzen, in dem er den ungesicherten Springer attackiert: **10. Lf4 Ld6** Achtung, ein kleiner taktischer Trick lauert im Busche, da der Läufer f4 ungedeckt ist, wäre nach einem neutralen Zug wie **11. 0-0-0** die Abwicklung **...Sd3** (mit Schach!) **12. Lxd3 Lxf4+** möglich. Also sichert Weiß seinen Läufer mit **11. Lg3**

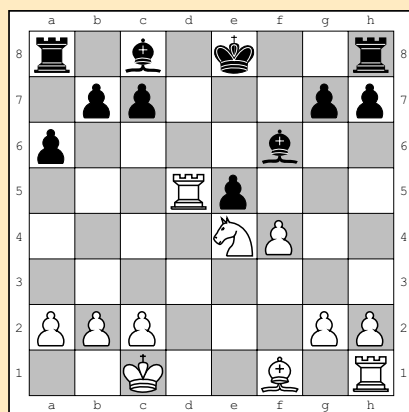


und stellt die erste richtige Drohung auf, nämlich **Sb5** oder **Se4**, gefolgt von **Sxd6+**. Damit würde Weiß im gegnerischen Lager einen schwachen Bauern auf d6 schaffen und besäße bessere Aussichten auf den schwarzen Feldern; nur er hätte dann ja einen schwarzfeldrigen Läufer. Dies mag

nicht viel erscheinen, aber solche kleinen aber dauerhaften Vorteile sind in der Praxis für den Gegner unangenehm. Zwei nachfolgende Modellpartien, mit Weiß von starken Spielern gespielt, bieten ein gutes Anschauungsmaterial. In der ersten Partie führt Liviu Dieter Nisipeanu die weißen Steine, einst ein rumänischer Großmeister, der seit dem Sommer dieses Jahres den deutschen Pass hat.

**L. D. Nisipeanu – Z. Varga  
Baile Tusnad 2005**

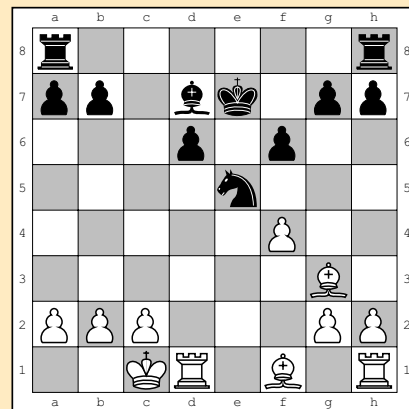
**11. ...f6 12. 0-0-0 a6** Schwarz mag den Springerausfall **Sb5** nicht, aber der Schimmel kann auch von **e4** aus den Läufer **d6** angreifen. **13. Se4 Le7 14. Lxe5 fxe5 15. Td5** Jetzt hat Weiß schon etwas Konkretes, er kann die gegnerische Bauernschwäche **e5** anvisieren. **15. ...Lf6 16. f4**



Falls Schwarz schlägt, **16. ...exf4**, so öffnet sich die **e**-Linie und Weiß rückt mit **17. Sxf6+ gxf6 18. Lc4** gefolgt von **Te1+** dem schwarzen König auf den Pelz. **16. ...Le6 17. Tc5 0-0-0 18. Sxf6 gxf6 19. fxe5** Weiß gewann einen Bauern. In der Folge versucht Schwarz ein Gegenspiel aus dem Boden zu stampfen, jedoch ohne Erfolg. **19. ...Ld5 20. exf6 Thf8 21. Ld3 Txf6** Schwarz hat auch nach **21. ...Lxg2 22. Te1 Txf6 23. Te7** große Probleme. **22. Td1 c6 23. Lxh7 Lxg2 24. Txd8+ Kxd8 25. Tg5 Th6 26. Txg2 Txd7 27. Kd2 Th3 28. Ke2 Ke8 29. Kf1 Kf7 30. Te2 Th5 31. Kg2 Kf6 32. Kg3 Tg5+ 33. Kf4 Th5 34. Tf2 Ta5 35. a3 Ta4+ 36. Kg3+ Kg5 37. Tf7 Tg4+ 38. Kf3 Tc4 39. c3 b5 40. h3 a5 41. Tg7+ Kf6 42. Tg4 Tc5 43. Tf4+ Kg6 44. h4 Kh5 45. Ke4 Kg6 46. Kd3 Th5 47. c4 b4 48. axb4 axb4 49. Kc2 Ta5 50. Kb3 c5 51. Tg4+ Kh5 52. Te4 Kg6 53. Te5 Kh6 54. h5 Kg7 55. Te6 Kh7 56. Tb6 Ta7 57. Tc6 Ta5 58. h6 Kg8 59. Tc7 Kh8 60. h7 1:0**

**K. Akbajew – J. Basarow  
Dombay 2014:**

**11. ...Ld7 12. Se4 f6 13. Sxd6+ cxd6 14. 0-0-0 Ke7 15. f4**



Auch hier endete die Eröffnung gut für Weiß, der sich nun auf das Spiel gegen die Schwäche **d6** konzentrieren kann. Jetzt sind wir schon nicht mehr bei dem Thema „Gefahren in symmetrischen Stellungen“, Zu einer Schachschule gehört aber auch zu zeigen, wie eine gute Umsetzung von Vorteilen aussieht. Mit seinem letzten Zug vertreibt Weiß den gegnerischen Springer aus der Brettmitte. Der Hauptgrund ist die Öffnung der **e**-Linie, um dann mit **Lc4**, gefolgt von dem Schachgebot **Tae1** den gegnerischen König von der Deckung des Bauern **d6** abzulenken. Das wird in der Partie genau so umgesetzt, da der Gegner sich nicht dagegen wehrte. Schwarz hätte allerdings auch nach **15. ...Sc6 16. Lc4 Lf5 17. The1+ Kd7** einen schweren Stand. Zwar hätte er den Bauern **d6** nicht verloren, wäre aber weiter in der Defensive geblieben, z. B. nach **18. Lf2** (droht **Lc5**) **18. ...Kc7 19. Le6 Lxe6 20. Txe6 Tad8 21. c3**, gefolgt von dem langsamen Vorrücken **b4** und **a4**.

**15. ...Sg4?! 16. Lc4 Tae8 17. The1+ Kd8 18. Txe8+ Txe8 19. Txd6** und Weiß verwertete den Mehrbauern zum Sieg: **19. ...Se3 20. Lb5 Te7 21. Td2 a6 22. Ld3 h6 23. Lf2 Sg4 24. Lb6+ Kc8 25. h3 Se3 26. Lc5 Te6 27. g4 Sd5 28. f5 Te1+ 29. Td1 Txd1+ 30. Kxd1 Sf4 31. Lf1 h5 32. Ld6 Sd5 33. Kd2 hxg4 34. hxg4 g6 35. fxe6 Lxe6 36. g7 Le6 37. Lh3 1:0**

Wie in der vorletzten Partie hat Schwarz auch hier einen Bauern verloren. Verfolgen wir das Unglück zurück, finden wir die Ursache bereits in der Eröffnung. Das Spiel auf Symmetrie führte nach der richtigen Reaktion von Weiß (Rückgabe des Bauern mit **8.Sc3!**, gefolgt von **Lf4**) praktisch forciert zu einer schwer zu verteidigenden Bauernschwäche auf **d6**.

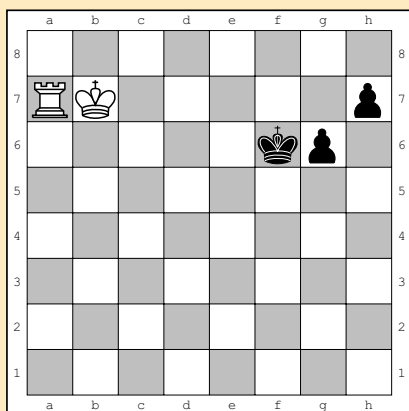
# Abdrängen und Einsperren

## Könige und Türme auf ungewöhnlichen Wegen

In dieser Serie wird immer wieder auf die Grundfaktoren der Schachspiels – Raum, Zeit und Material – eingegangen. In bestimmten Situationen ist der eine oder andere Faktor besonders wichtig, häufig besteht eine Wechselwirkung. Verfügt beispielsweise eine Seite über mehr Raum, sie besitzt damit einen Raumvorteil, so kann sie leichter Figuren umgruppieren – es stehen ja nicht eigene Figuren oder Bauern im Wege – und gewinnt auf diese Weise wertvolle Zeit und gelegentlich auch Material.

Das in diesem Absatz Gesagte deutet schon die Thematik dieser Trainingsfolge an. Es geht um Werkzeuge, mit denen man Raum und häufig nebenbei auch noch Zeit gewinnen kann: das Abdrängen und Einsperren. Dies klingt etwas nach Straßentumulten samt Polizeieinsatz, verläuft aber wie alles im Schach auf der friedlichen Ebene des Denksportwettstreits. Abgedrängt und eingesperrt werden allein Schachfiguren, zumeist Könige und Türme in Endspielen.

Genug der Vorrede, erläutern wir das Thema anhand konkreter Beispiele.



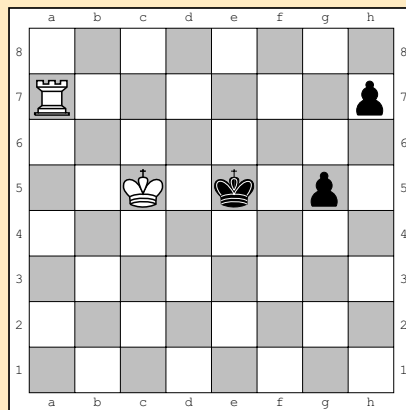
**S. Shankland – Gao Rui**  
**Open Qatar Masters, Doha 2014**  
**Schwarz am Zug**

Wie es zu dieser Stellung gekommen ist, kann man sich eigentlich schon denken. Weiß hatte mal einen Freibauern auf der a-Linie, der kam bis nach a7 und wurde

dort von einem schwarzen Turm auf a8 gestoppt. Also eilte der weiße König zur Hilfe und als er auf b7 ankam, musste Schwarz seinen Turm hergeben. Verloren ist der Nachziehende aber noch nicht, denn der weiße König ist noch weit weg, folglich kann ein Gespann aus dem schwarzen König und einem der beiden Bauern gemeinsam vorrücken und die Partie retten.

Jedoch nicht immer. In der obigen Diagrammstellung stellt sich die Frage, welchen Bauern Schwarz zuerst von der Leine lässt.

Es ist der h-Bauer, der weiter von den gegnerischen Figuren steht. Schickt Schwarz zuerst den g-Bauern los, **39. ...g5?** so verliert er; entscheidend ist dabei das **Motiv des Abdrängens: 40. Kc6 Ke5 41. Kc5**



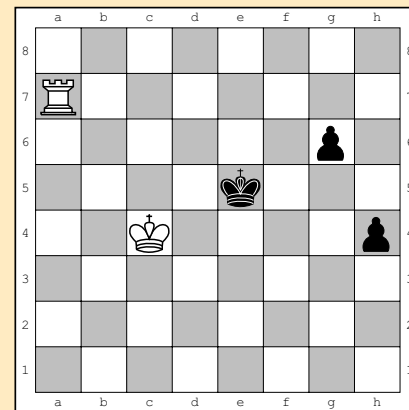
Weiß droht nun mit einem Turmschach auf e7, der schwarze König wird damit nach f4 abgedrängt, wonach der weiße König nach d4 zieht, das Ganze wiederholt sich (Tf7+ nebst Ke3) und dann nochmal, danach wird nichts mehr mit dem gemeinsamen Vorrücken des besagten König-Bauern-Gespans. Konkret sieht das Verfahren so aus:

a) 41. ...g4 42. Te7+ Kf4 43. Kd4 Kf3 44. Tf7+ Kg2 45. Ke3 h5 46. Th7 g3 47. Txh5 Kg1 48. Tg5 g2 49. Kf3, und der letzte Bauer fällt.

In der letzten Diagrammstellung kann Schwarz versuchen zu entkommen, indem er

b) 41. ...Ke4 zieht, aber der gegnerische Monarch folgt ihm wie ein Schatten: 42. Kc4 Ke3 (Oder 42. ...g4 43. Te7+ Kf3 44. Kd3 usw. wie vor.) 43. Te7+ Kf2 44. Kd3 g4 (44. ...h5 45. Te5) 45. Tf7+ Kg3 46. Txh7, und das haben wir schon gesehen, Schwarz kann aufgeben.

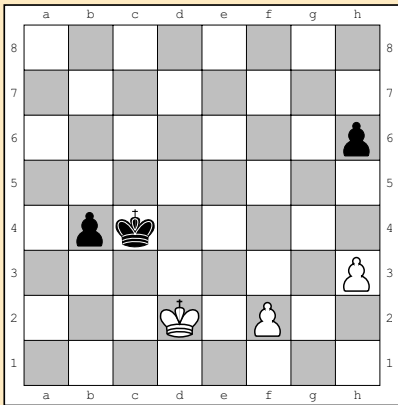
In der Partie reagierte Schwarz richtig, er ließ den entfernten Bauern zuerst vorrücken: **39. ...h5!** Zwar wird der schwarze König auch hier gejagt (abgedrängt), doch wenn er auf der g-Linie landet, verstellt er dabei nicht den eigenen Freibauern. Der Freibauer ist ja auf der h-Linie! **40. Kc6 Ke5 41. Kc5 h4** Jetzt hilft das Schach 42. Te7+ nicht mehr, denn der h-Bauer ist weit genug, der schwarze König läuft zu ihm: 42. ...Kf4 43. Kd4 h3 44. Tf7+ Kg3 45. Ke3 h2 remis. **42. Kc4!?**



Vorsicht, die letzte Falle! Schwarz verliert nach 42. ...Kf4 (Oder 42. ...h3?? 43. Th7, und der h-Bauer geht flöten.) 43. Kd3 Kf3 44. Tf7+ Kg2 45. Ke2 h3 46. Tf2+ Kg1 (46. ...Kg3 47. Tf6 g5 48. Kf1 h2 49. Th6 g4 50. Th8, und der erste schwarze Bauer fällt.) 47. Kf3 h2 (47. ...g5 48. Kg3 g4 49. Ta2 und ...Ta1+) 48. Tg2+ Kh1 49. Ta2 (oder Tb2, Tc2, Td2 oder Te2), und im nächsten Zug folgt Ta1 matt. In der Partie geschah **42. ...Ke4!** Hält den gegnerischen König immer noch auf Abstand und gewinnt im Falle von 42. ...Ke4 43. Te7+ ein Tempo: 43. ...Kf3 44. Kd3 h3 45. Tf7+ Kg2 46. Ke2 h2 47. Tf2+ Kg1 remis. **43. Th7 g5 44. Th5 Kf3 45. Kd3 g4 46. Txh4 g3 47. Th3 Kf2**

und Schwarz war am Ziel, der Gegner wird für den Freibauern seinen Turm geben müssen. Dies schenken sich die Gegner **remis**

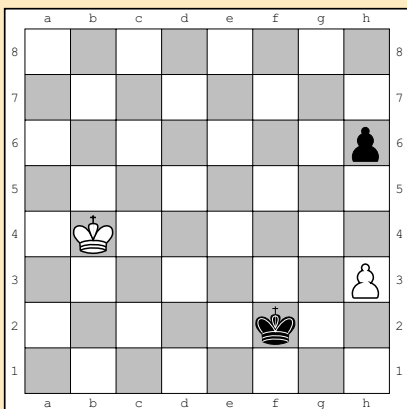
Abdrängen kann man einen gegnerischen König nicht nur mit dem Turm, sondern mit dem eigenen König, wenn man es geschickt anstellt. Hier ist ein besonders schönes Beispiel.



**A. Goganow – D. Gordijewski  
Chanty Masijsk 2014  
Schwarz am Zug**

Der weiße Freibauer braucht auf seinem Weg zum Umwandlungsfeld f8 fünf Züge, der schwarze nur deren drei. Schon deshalb müsste Schwarz eigentlich gewinnen, dies lässt sich auch bewerkstelligen, jedoch nicht so einfach, denn der weiße König ist nah an dem Freibauern und kann ihn stoppen oder abfangen, z. B.

- a) 64. ...b3 65. h4 Kb4 (Vorsicht, es droht 66. ...Ka3 67. Kc1 Ka2 nebst ...b2+.) 66. Kc1 Kc3 67. f4 (Nun muss dieser Freibauer abgefangen werden.) 67. ...Kd4 68. Kb2 Ke4 69. Kxb3 Kxf4 70. Kc2 Kg4 71. Kd1 Kxh4 72. Ke1 Kh3 73. Kf1 Kh2 74. Kf2, und der schwarze König wird am Brettrand festgehalten. Falls er aber nach h3 zieht, folgt Kg1-h1 und remis.
- b) 64. ...Kd4 65. Kc2 Ke4 66. Kb3 Kf3 67. Kxb4 Kxf2



**Hinweis!**

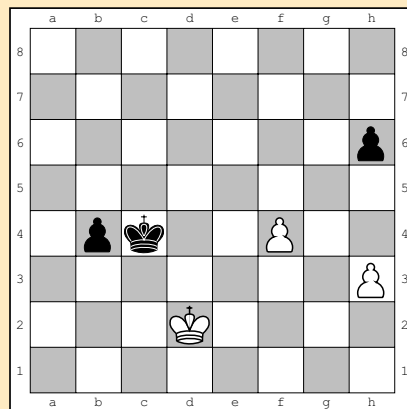
**Die alten Folgen der Schachschule 64 im Internet**



Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

Achtung, das hier ist ganz wichtig! Wenn der weiße König sofort losrennt, 68. Kc3, kommt er zu spät (und ihn bestraft das Leben ...): 68. ...Kg3 69. Kd2 Kxh3 70. Ke2 Kg2, und das war's, der schwarze Bauer läuft ungehindert bis nach h1. Doch Weiß spielt 68. h4! h5 (Nichts ändert 68. ...Kg3 69. h5 Kg4 70. Kc3 Kxh5 71. Kd2 Kg4 72. Ke2 Kg3 73. Kf1) 69. Kc3 Kg3 70. Kd2 Kxh4 71. Ke2 Kg3 72. Kf1 nebst Kg1-h1; auf 72. ...Kh2 folgt 73. Kf2 mit remis wie in der Variante A.

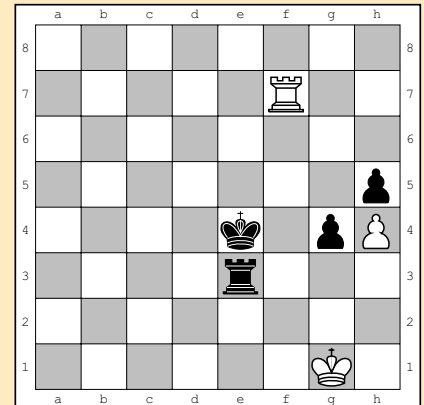
Auch wenn diese Varianten relativ lang sind, lassen sie sich mangels Abzweigungen unschwer berechnen. Schwarz tat es, stellte fest, dass in der Ausgangsstellung weder 64. ...b3, noch 64. ...Kd4 ans Ziel führt und – dann hatte er einen tollen Einfall: **64. ...Kb3!** **65. f4** Ja nicht 65. Kc1? Ka2 nebst ...b3 und Gewinn. **65. ...Kc4!!**



Schwarz verschenkt nicht zwei Tempi, er tauscht sie bloß gegen zwei gegnerische Tempi ein, auch der f-Bauer muss noch zweimal ziehen. Aber es macht einen großen Unterschied aus, ob der schwarze König den Bauern auf f2 oder auf f5 verspeist, denn die nachfolgende Route zu dem Bauern h3 ist schneller als die in der Stellung des vorletzten Diagramms besprochene, sehen Sie selbst: **66. f5 Kd5 67. Kd3 Ke5 68. Kc4 Kxf5 69. Kxb4 Kg5 70. Kc3 Kh4 71. Kd3 Kxh3 72. Ke3** Der letzte ernstzunehmende Rettungsversuch, denn nach 72. ...Kg2?? 73. Kf4 geht der h-Bauer verloren. Doch nach dem Partiezug **72. ...Kg3!** ist es doch

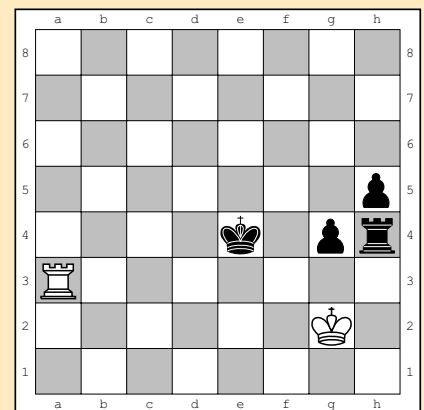
vorbei. Schwarz gewinnt nun nach 73. Ke4 h5 oder 73. Ke2 Kg2, deswegen hier **0:1**

Und was ist mit dem eingangs erwähnten **Motiv des „Einsperrens“**? Auf geht's:



**A. Baburin – M. Hebden  
Kilkenny Open 2014  
Weiß am Zug**

Zuletzt geschah Te2-e3 mit der Idee Th3 und Gewinn des zweiten Bauern. Als an diesem Brett gleich die Figuren abgeräumt wurden, schien dem einen oder anderen Beobachter die Sache klar zu sein; Weiß gab auf. Doch bald stellt sich heraus, Weiß hatte 67.Kg2 gezogen, überschritt jedoch dabei die Zeit und ihm wurde in der Tabelle eine Null eingetragen. Was soll's, meinte der Schwarzspieler, die Stellung war sowieso für Schwarz gewonnen. Er wunderte sich nicht schlecht, als GM Alexander Baburin – einer der größten Endspielexperten weltweit – ihm die sehenswerte Idee 67. Kg2 Th3 68. Ta7 Txh4 69. Ta3! präsentierte:



Toll! Weiß behält einfach den Turm auf der dritten Reihe und Schwarz kann sich seinen Turm einrahmen lassen. Nach h1 oder h2 kann der Turm nicht ziehen, und nach Th3 wird er geschlagen, am Ende behält Schwarz nur einen wertlosen Randbauern – remis! (Zu dem Thema siehe auch Seite 38, mittlere Spalte.)



# Lehrreiche Reinfälle und geniale Einfälle

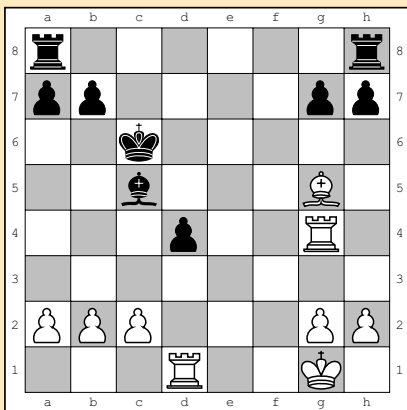
## Kuriose Begebenheiten auf den 64 Feldern

Lernen kann man am besten aus Fehlern, lautet eine Binsenweisheit. „Am besten aus den Fehlern von anderen, denn die eigenen Fehler können weh tun“, ergänzte der alte Trainer des Autors augenzwinkernd. In dieser Folge, die zur Karnevalszeit erscheint, lassen wir mal zur Entspannung einige kuriose und amüsante Reinfälle und Unfälle Revue passieren.

Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein, weiß der Volksmund. Auch im Schach gibt es viele Beispiele für einen Reinfall des Fallentellers. So war kürzlich bei einem russischen Turnier der amtierende Studentenweltmeister Sanan Sjugirov mit seiner ausgeglichenen Stellung nicht zufrieden und fädelte eine Kombination ein, die sich jedoch als Bumerang erwies:

**Französisch C 94**  
**S. Sjugirov (Elo 2673)**  
**S. Matsenko (Elo 2482)**

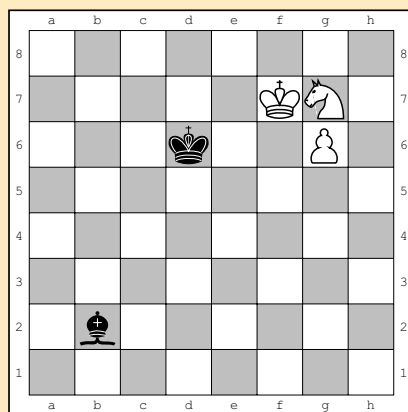
1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sd2 Sc6 4. Sgf3 Sf6 5. e5 Sd7 6. Ld3 f6 7. exf6 Dxf6 8. Sf1 e5 9. Se3 Sxd4 10. Sxd4 exd4 11. Sxd5 De5+ 12. De2 Kd8 13. Le4 Sc5 14. f3 Lg4 15. 0-0 Sxe4 16. Dxe4 Dxe4 17. fxe4 c6 18. Lg5+ Kd7 19. Tf7+ Ke6 20. Tf4 cxd5 21. exd5+ Kxd5 22. Txd4 Lc5 23. Td1 Kc6



Wie man leicht sehen kann, droht Schwarz mit dem Abzugsschach d4-d3+. Dies hätte mit Td3 leicht verhindert werden können, was dem Weißspieler nicht entgangen ist.

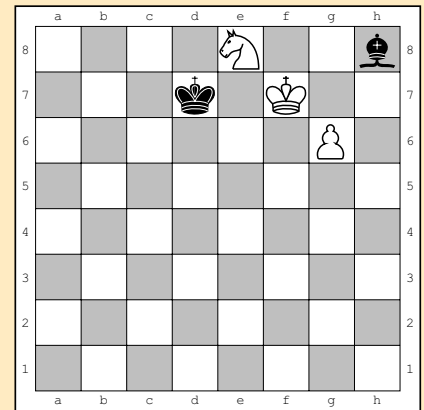
Doch er ließ das Abzugsschach mit voller Absicht zu **24. Lh4??** weil er nach **24. d3+ 25. Lf2 dxc2 26. Tc1** nur mit dem Schachgebot 26. ...Lxf2+ rechnete, was nach 27. Kxf2 Thf8+ 28. Kg3 ein Schlagen auf c2 mit Schach zulässt. Das wäre gut für Weiß gewesen, aber sein Gegner spielte nicht mit, er zog besser **26. Tad8!** und wegen des kommenden Td1+ musste Weiß die Waffen strecken **0:1**

Einen rein schachlichen und einen psychologischen Fehler kombinierte der mit Weiß spielende Unglücksrabe im folgenden Beispiel:



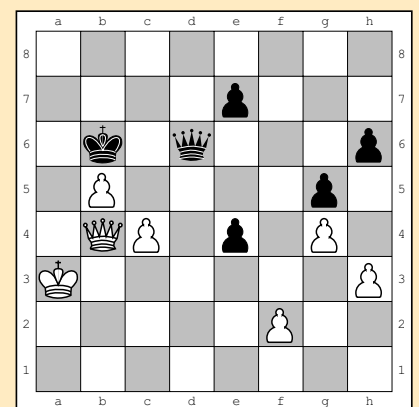
**A. Subarew – D. Forcen Esteban**  
**Open La Roda 2012**  
**Schwarz am Zug**

Das ist ein Standardendspiel, in dem die materiell stärkere Seite normalerweise nicht gewinnt. Der g-Bauer kann nicht durchgedrückt werden, nach z. B. Sh5 nebst g6-g7 schlägt Schwarz einfach auf g7, und Weiß bleibt mit einem nutzlosen Mehrspringer zurück. Die einzige Gewinnmöglichkeit besteht in der Überführung des Springers nach f6, dann verliert der schwarze Läufer die Kontrolle über das Feld g7, der g-Bauer rückt dann vor. Also hängt Se8-f6 in der Luft. Schwarz kann dies verhindern, wenn er rechtzeitig die Kontrolle über f6 übernimmt, also mit ...Ke5, gefolgt von ...Kf5. Doch in dieser Partie geschah zunächst **94. ...Kd7? 95. Se8** droht Sf6+ **95. ...Lh8**



Nun hätte Weiß mit **96. Sg7!** den Läufer einsperren und mit Kg8 leicht gewinnen können. Das war ihm entgangen, er zog sofort **96. Kg8?** und nach **96. ...Lb2** machte er seinen größten Fehler; er bot remis an, was freudig angenommen wurde **remis**. Dabei hätte der Anziehende mit **97. Kf7!** erneut die Stellung des letzten Diagramms erreichen und mit Sf6 oder – falls **97. ...Lh8** – mit **98. Sg7!** gewinnen können.

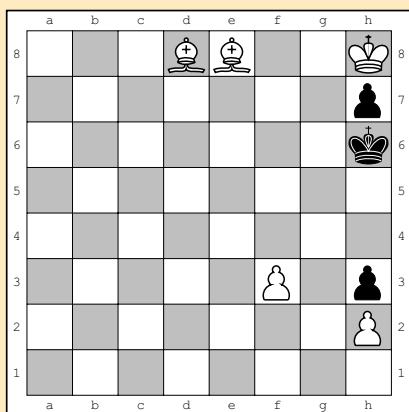
Eine unerwartete Rettung in Form eines Patt-Motivs kann den Gegner ganz schön aus dem psychischen Gleichgewicht bringen. Hierzu ein kleiner „Unfallbericht“ aus Wien vor 141 Jahren, basierend auf einem Abschnitt aus dem Buch von Lehner und Schwede: Der erste Wiener internationale Schachkongress 1873.



**A. Anderssen – J. Heral**  
**Wien 1873**  
**Weiß am Zug**

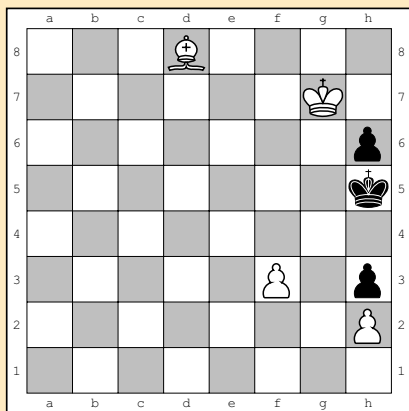
Der Anziehende steht auf Gewinn, kein Wunder, er war einer der besten Schachspieler jener Zeit. In dieser Stellung hätte unter anderem 47. Dxd6+ exd6 48. Kb4 Kb7 49. Kc3 Kb6 50. Kd4 gewonnen, aber Anderssen entschied sich für **47. Ka4?** und übersah dabei **47. Dd1+ 48. Db3 Da1+** mit Dauerschach nach 49. Da3 Dd1+ usw. Von seinem Versehen offenbar aus dem Gleichgewicht geraten, setzte Weiß sein selbstzerstörerisches Werk fort: **49. Kb4?? Da5 matt** **0:1**

Es ist eine Ironie der Geschichte, dass ausgerechnet Anderssen in dieser Partie ein Patt-Motiv übersah, wurde doch der beste deutsche Spieler des 19. Jahrhunderts seinerzeit für sein schönes Problem mit dem Motiv der Patt-Vermeidung gerühmt:



**A. Anderssen, 1842**  
**Weiß am Zug setzt in 4 Zügen matt**

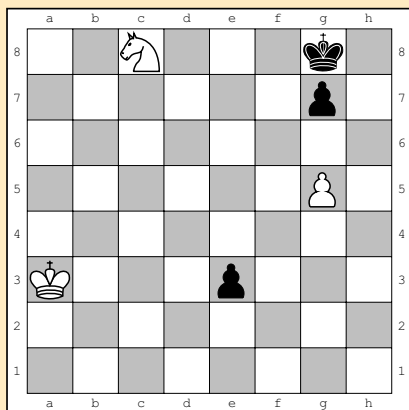
Wäre Schwarz am Zug, stünde er im Patt, nichts geht mehr. Weiß muss dies aufheben, doch nach etwa 1. Lc6 Kg6 würde es noch sehr lange dauern, bis Weiß matt setzt, ganz bestimmt nicht in vier Zügen. Die Lösung lautet **1. Lh5! Kxh5 2. Kg7 h6**



und nun die Patt vermeidende Verstellung (im Problemschach als „Anderssen-Verstellung“ bekannt) **3. Kf6!! Kh4 4. Kg6 matt.**

Patt ist die bekannteste, jedoch nicht die einzige Möglichkeit, sich bei einem

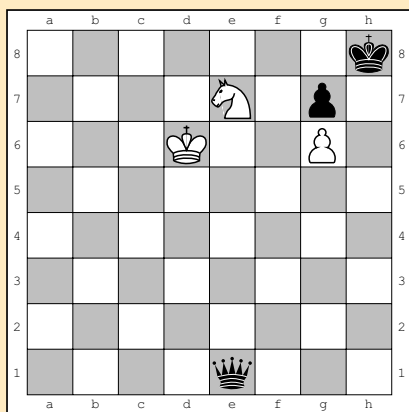
mitunter gewaltigen Materialnachteil aus der Affäre zu ziehen. Da gibt es noch das bei Schachproblemkomponisten gerne angewandte Motiv des „Einmauerns“ und des „Selbst-Einmauerns“.



**Studie von P. Ilvin, 1947**  
**Weiß am Zug, remis**

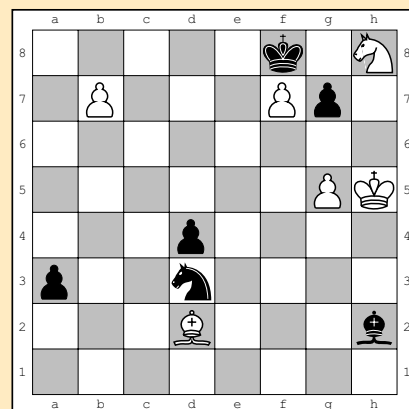
Der Bauer e3 ist für den weißen König unerreikbaar, so dass allein der Springer eingesetzt werden kann: **1. Se7+** Zieht nun der schwarze König nach f8 oder h8, so folgt der weitere Tempogewinn Sg6+, gefolgt von Sf4, wonach der Bauer e3 an die kurze Leine genommen wird. Aber auch 1. ...Kf7 ermöglicht eine schnelle Annäherung an den Bauern: **2. Sc6 e2 3. Se5+ Ke6 4. Sf3.** Der Bauer ist gestoppt, und das Endspiel nach den weiteren Zügen **4. ...Kf5 5. Kb2 Kf4 6. Se1 Kxg5 7. Kc2 Kf4 8. Kd2 g5 9. Kxe2** endet bald remis.

Sehr schön, aber was kann Weiß nach **1. ...Kh7! 2. g6+ Kh8** (aber nicht **2. ...Kh6? 3. Sf5+ Kxg6 4. Sxe3**) noch machen? Der Studienkomponist wusste Rat: **1. Kb4!! e2 4. Kc5 e1D 5. Kd6**



Der schwarze König ist eingemauert und kann der Dame nicht helfen. Sie allein kann nichts ausrichten, allenfalls nutzlose Schachgebote geben, z. B. **5. ...Df2 6. Ke6 Df6+ 7. Kd7 Df8 8. Ke6** usw. Der weiße König läuft einfach um seinen Springer herum und kann nicht von ihm getrennt werden **remis**

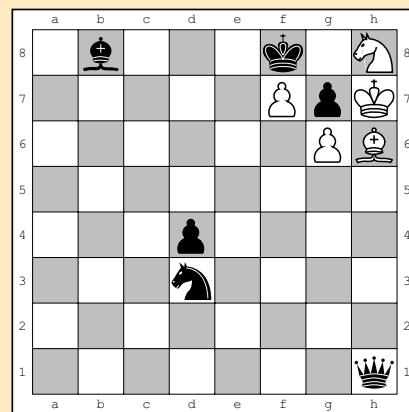
Den meisten Eindruck erweckt das Motiv des „Selbst-Einmauerns“. Das ist schon die Hohe Schule des Schachs, selbst darauf zu kommen ist schwierig, aber man schaut sich ja auch die Mona Lisa an, ohne so etwas selbst kreieren zu können.



**Nach einer Studie von W. Smyslow, 1937**  
**Weiß am Zug remisiert**

Die Originalstudie von Wassili Smyslow, seines Zeichens Schachweltmeister 1957-58, ist noch komplizierter, der Komponist hatte noch ein anderes Motiv miteingearbeitet. Für unsere Zwecke ist die obige Stellung (Schlussphase der Lösung, deshalb die Nummerierung ab 5) dienlich, hier wird das besagte Motiv wunderbar demonstriert.

Der Bauer a3 ist nicht aufzuhalten und im Gegensatz zu dem letzten Beispiel ist keine schnelle Annäherung des Springers möglich. Smyslows geniale Lösung beginnt mit dem „Selbst-Einmauern“ des Königs **5. Kg6 a2 6. Kh7 a1D 7. g6** Jetzt muss man noch geschickt die Steine auf d2 und b7 loswerden. **7. ...Dh1** Nach etwa **7. ...Sc5** funktionieren die Pattmotive **8. Lf4 Sd7 (8. ...Lxf4 9. b8D+ Lxb8 patt) 9. b8D+ Sxb8 10. Ld6+ Lxd6 patt. 8. Lh6 Lf4 9. b8D+ Lxb8 patt!**

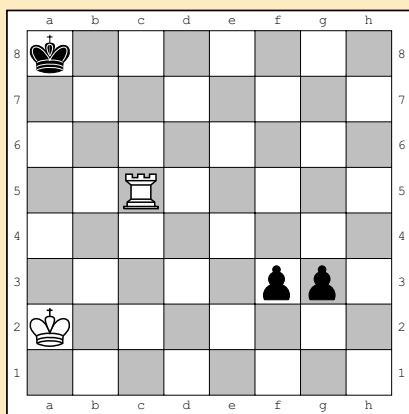


Jetzt werfen sie noch einen Blick auf die Ausgangsstellung, und dann zurück auf diese. Haben Sie auch das Gefühl, Sie hätten gerade einen Edelstein gesehen?

# Die Kraft der verbundenen Freibauern

Je weiter sie vorgerückt sind, desto mehr fallen sie ins Gewicht

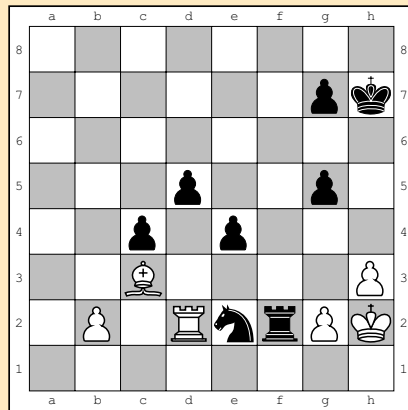
Der Bauer mag der schwächste Stein auf dem Schachbrett sein, doch wenn er frei nach vorn rücken kann – insbesondere im Endspiel –, dann steigt seine Bedeutung. Eine ganz besondere Kraft entfaltet er mit „einem Kumpel an seiner Seite“; ein Freibauernpaar ist oft stärker als ein Turm, wie das folgende, über 400 Jahre alte Lehrbeispiel zeigt.



Weiß am Zug

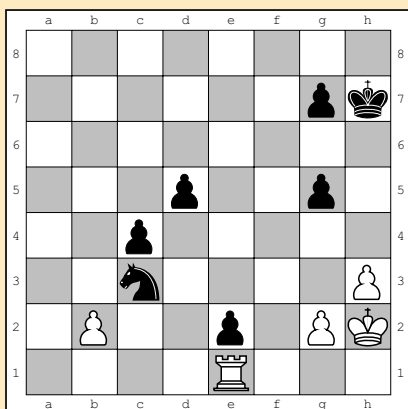
Das Bauernduo ist nicht aufzuhalten, z. B. 1. Tg5 f2 2. Tf5 g2 und „einer kommt durch“, ebenso wie nach 1. Tf5 g2 2. Tg5 f2 oder schließlich nach 1. Tc3 g2 2. Tc1 f2.

Das hat hier so gut funktioniert, weil die Bauern schön nebeneinander standen, stets rückt der gerade nicht angegriffene Bauer vor. Aaron Nimzowitsch, ein großer Schachpädagoge mit Hang zu blumiger Sprache, formulierte es einmal so: „Die Beziehungen der verbundenen Freibauern zu einander sind von echter Kameradschaftlichkeit erfüllt und daher ist die Stellung der Bauern auf ein und derselben Reihe als die natürlichste zu betrachten. Indes verlangt es die weitere Entwicklung der Dinge, dass die zwei Freibauern ihre Idealstellung aufgeben, denn die Expansionslust, die ihnen wie jedem anderen Freibauer auch im hohen Maße eigentümlich ist, wird sie weitertreiben.“ Und wenn sie die vorletzte Reihe erreichen, wird aus dem „kameradschaftlich verbundenen Bauernpaar“ eine fürchterliche Dampfwalze. Sehen Sie selbst:



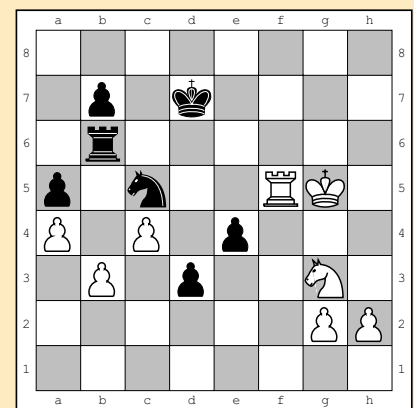
V. Tseschkowski – J. Klovans  
Tiflis 1973  
Stellung nach 48. Tf1f2

Weiß hatte in dieser Partie zuvor zwei Bauern geopfert, um diese Stellung zu erreichen. Die Fesselung auf der zweiten Reihe verhindert den naheliegenden Zug 48. ...d4, es käme einfach 49. Lxd4. Und so rechnete der Anziehende damit, dass er gleich auf d5 schlagen kann. Doch Schwarz (später mehrfacher Seniorenweltmeister) ließ die kleine Kombination **48. ...Sxc3! 49. Txf2 e3 50. Tf1 e2 51. Te1** vom Stapel und krönte sie mit



**51. ...d4!** Das ist viel besser als die Rettung des Springers, wonach Txe2 gekommen wäre. **52. bxc3 d3** und das Bauernduo machte das Rennen: **53. Kg3 d2 54. Txe2 d1D** Es folgte noch **55. Te3 Kg6 56. Tf3 Kh5 57. Kh2 Kh4 58. Te3 Dd6+ 59. g3+ Kh5 60. Kg1** und wegen ...Dd2 **0:1**

Solche Freibauern entstehen selten von allein, oft muss man mit Materialopfern etwas nachhelfen bzw. die Bahn freiräumen, so wie hier:



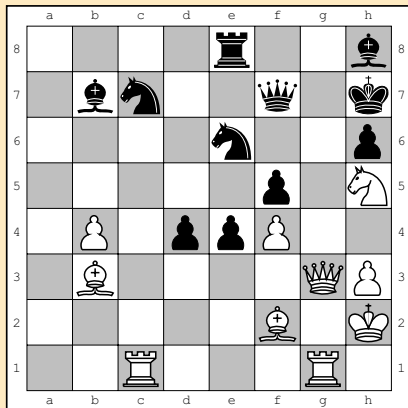
U. Rath – B. Larsen  
Esbjerg 1978  
Stellung nach 48. Tf7-f5

Der Springer c5 ist angegriffen und der Nachziehende muss sich – wenn er gewinnen will – von ihm verabschieden, denn die naheliegende Variante 48. Tc6 (Ja nicht 48. Sxb3? 49. Sxe4) 49. Td5+ Ke6 50. Kf4 Sxb3 51. Sxe4 Txc4 52. Te5+ Kf7 53. Ke3 d2 54. Sxd2 führt zu einer nur ausgeglichenen Stellung. Larsen spielte stark, opferte den Springer **48. Td6! 49. Txc5 e3 50. Sf5** und schickte noch seinen Turm hinterher **50. e2 51. Sxd6 d2** und aus den beiden „kameradschaftlich verbundenen Bauernjunges“ wurde eine schöne Dame: **52. Td5 d1D 53. Se4+ Dxd5+ 54. cxd5 e1D 55. Sf6+ Kd8 56. Sh5 De3+ 57. Sf4 Dxb3 58. g4 Dxa4 59. h4 De4 60. Se6+ Ke7 0:1**

Hier sahen wir den Dänen Bent Larsen in Aktion, der zeitweise hinter Fischer und Spasski der drittbeste Spieler der Welt war. Nicht ganz von diesem großen Kaliber, dennoch ein bedeutender deutscher Schachspieler ist der Sieger im nächsten Beispiel, Thomas Pähtz. Heutzutage ist dieser Nachname eher in Verbindung mit Elisabeth bekannt, sie ist die derzeit beste deutsche Spielerin, aber ihr Vater war

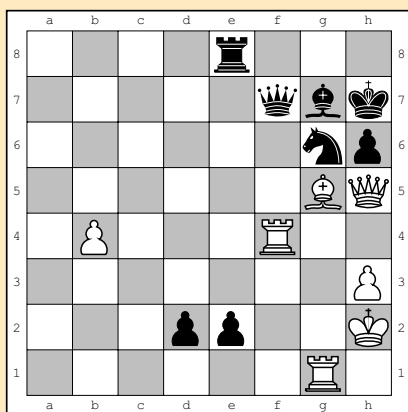


seinerzeit einer der führenden Spieler der DDR und ist immer noch ein bewährter Trainer. Seine Kombination aus der folgenden Partie könnte er ruhig für seine Unterrichtsunterlagen verwerten:



**L. Neckar – T. Pätz  
Rostock 1981  
Stellung nach 38. Tb1-c1**

Der Nachziehende steht klar besser, muss aber noch etwas aufpassen, denn Weiß droht mit dem Trick Txc7!, wonach die Antworten ...Dxc7 an Dg6 matt und ...Sxc7 an Lxf7 scheitern. Deshalb liquidierte Schwarz die letzte gefährliche Figur des Gegners 38. ...Ld5! 39. Lxd5 Sxd5 und setzte das Bauernduo in Bewegung: 40. Dh4 e3 41. Le1 d3 42. Td1 Sexf4! 43. Sxf4 Sxf4 44. Lg3 44. Dxf4 kostet nach 44. ...Le5 die Dame. 44. ...Sg6 45. Dh5 f4 46. Lh4 d2 47. Lg5 Lg7 48. Tdf1 e2 49. Txf4

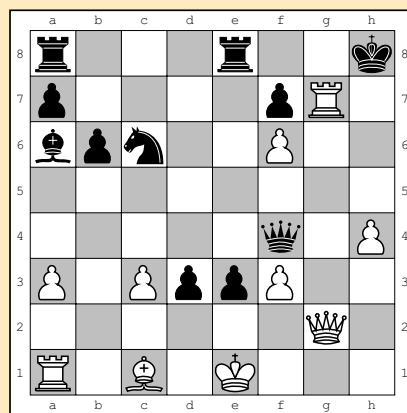


In den nächsten zwei Zügen verschwinden zwei schwarze Damen vom Brett und eine neue entsteht, dies ist nicht alltäglich: 49. ...d1D 50. Txf7 Dxf1+ und wegen 51. Kxg1 e1D+ 0:1

Nicht nur im Endspiel, sondern auch im Mittelspiel kann ein vorgerücktes zentral postiertes Bauernduo viel erreichen.

**Nimzowitschindisch E 49  
R. Frederick – M. Goldberg  
New York 1983**

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. a3 Lxc3+ 5. bxc3 c5 6. f3 d5 7. cxd5 exd5 8. e3 0-0 9. Ld3 b6 10. Se2 La6 11. Lb1 Te8 12. g4 Sc6 13. h4 Dc8 14. Sf4 cxd4 15. g5 Weiß rückte im Hurra-Stil am Königsflügel vor, Schwarz konterte, indem er den weißen König unter Beschuss nahm: 15. ...Dc7 Idee 16. gxf6 Dxf4 16. e4 dxe4! 17. gxf6 e3! Erheblich weniger wirkungsvoll wäre das automatische Schachgebot 17. ...exf3+?, denn nach 18. Kf2 dxc3 19. Dxf3 ist die Partie noch lange nicht beendet. 18. Tg1 Dxf4 19. Lxh7+ Kxh7 20. Dc2+ d3 21. Txf7+ Kh8 22. Dg2



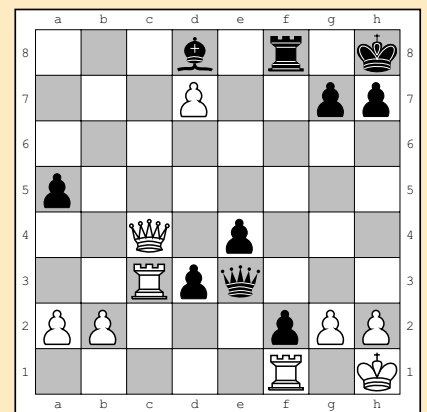
Weiß hofft offenbar noch auf den Trick Th7 nebst Dg7 matt, aber das schwarze Bauernduo macht kurzen Prozess: 22. ...d2+ 23. Kd1 e2+ Er wollte es schön haben ... Wahrlich nichts sprach gegen das einzige Matt ...Da4. 24. Kc2 e1S+ 0:1

Zugegeben, gefällig ist der Abschluss schon: 25. Kb2 d1S+ 26. Ka2 Lc4+ 27. Kb1 Df5+ und Matt.

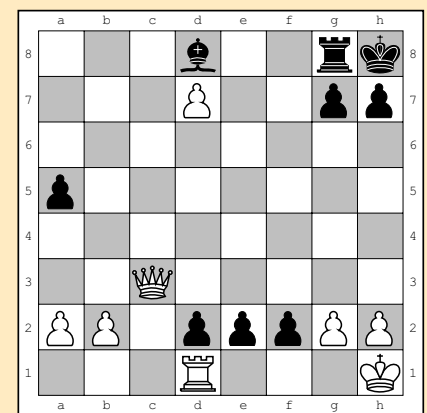
Zum Schluss ein noch spektakuläreres Beispiel für die Kraft der vereinten Freibauern. Die Partie wurde 1834 in London beim ersten Duell der Schachgeschichte, das die typischen Züge einer Schachweltmeisterschaft trug, gespielt: zwei weltweit anerkannte Spitzenspieler als Kontrahenten, klares Reglement und ausgesetzter Preisfonds. Der Franzose Louis Charles de la Bourdonnais (auch La Bourdonnais), 1795-1849, und der stärkste britische Schachmeister, der Ire Alexander McDonnell (1798-1835), trugen sechs Wettkämpfe über insgesamt 85 Partien aus, die La Bourdonnais mit 45 zu 27 bei 13 Unentschieden gewann. Die nachstehend aufgeführte Partie, die 62. unter diesen Gegnern, gilt als die schönste des „ewigen Duells“.

**Sizilianisch B 32  
A. McDonnell  
L. de la Bourdonnais**

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 e5 5. Sxc6 Gerade diese Partie veränderte nachhaltig die weitere Entwicklung in dieser Variante. Es hat sich herausgestellt, dass der Abtausch auf c6 das schwarze Zentrum stärkt. Später, und noch bis heute setzen die Weißspieler mit 5. Sb5 fort. 5. ...bxc6 6. Lc4 Sf6 7. Lg5 Le7 8. De2 d5 9. Lxf6 Lxf6 10. Lb3 0-0 11. 0-0 a5 12. exd5 cxd5 13. Td1 d4 14. c4 Db6 15. Lc2 Lb7 16. Sd2 Tae8 17. Se4 Ld8 18. c5 Dc6 19. f3 Le7 20. Tac1 f5 21. Dc4+ Kh8 22. La4?! Die Jagd nach der Beute auf e8 bringt Weiß einige Probleme ein. Besser war 22. Sd6 Lxd6 23. La4. 22. Dh6 23. Lxe8 fxe4 24. c6 exf3 25. Tc2 Böse für Weiß endet 25. cxb7 De3+ 26. Kh1 fxe2+ 27. Kxg2 Tf2+. 25. De3+ 26. Kh1 Lc8 27. Ld7 f2 28. Tf1 d3 29. Tc3 Lxd7 30. cxd7 e4 31. Dc8 Ld8 32. Dc4



32. ...De1! 33. Tc1 d2 34. Dc5 Tg8 35. Td1 e3 36. Dc3 Dxd1 37. Txd1 e2



0:1

Ein Bild für die Götter und eins der berühmtesten Stellungsbilder der Schachgeschichte!

# Die Kraft der verbundenen Freibauern

Über die „weiße Dampfwalze“ auf den Linien c und d

Das Thema dieser Folge schließt an die letzte an, es geht erneut um ein weit vorgerücktes Duo aus verbundenen Freibauern. Diesmal sind die weißen Bauern die Helden, und sie stehen auf den Linien c und d. Warum nicht auf den Zentrumslinien d und e, wie in der letzten Folge? Ganz einfach, diese Konstellation kommt in der Praxis seltener vor. Der Grund dafür ist nicht bekannt, es könnte mit den typischen Bauernstrukturen in den populären Eröffnungen zusammenhängen.

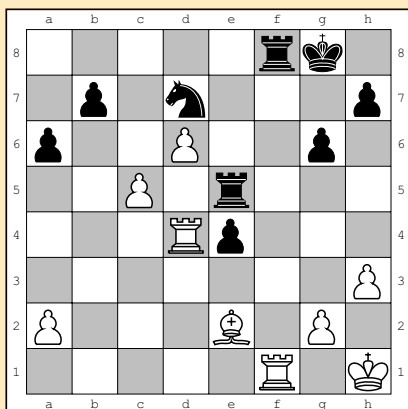
Auf welchen Linien auch immer eine Bauernlawine vorrückt, gefährlich ist sie immer. Vorrücken können freilich nur Freibauern, und die bekommt man vom Gegner selten geschenkt. Deshalb ist es wichtig zu wissen, wie man aus einem noch „ausgebremsten“ Bauernpaar einen wahren Bulldozer formt.

## „Bremser“ direkt beseitigen

### Sizilianisch B 73

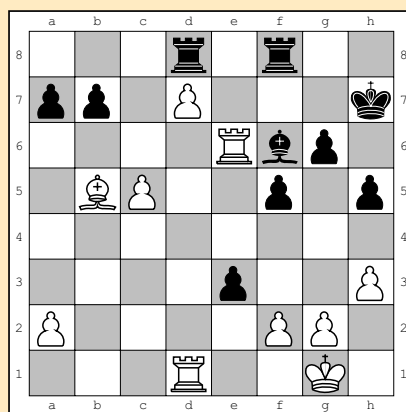
J. R. Capablanca – F. Benyon  
New York 1913 (Simultan)

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 d6 6. Le2 g6 7. 0-0 Ld7 8. Le3 Lg7 9. h3 0-0 10. Dd2 a6 11. Tad1 Dc7 12. Sb3 Tad8 13. Lh6 Lc8 14. Lxg7 Kxg7 15. De3 e5 16. f4 Le6 17. Sd5 Lxd5 18. exd5 Se7 19. c4 Sf5 20. Df3 e4 21. Dc3 Db6+ 22. Sd4 Tc8 23. Kh1 Sxd4 24. Txd4 Kg8 25. f5 Tce8 26. b4 Dc7 27. Dg3 De7 28. fxc6 fxc6 29. c5! dxc5 30. d6 De5 31. Dxe5 Txe5 32. bxc5 Sd7 32. ...Txc5 scheitert an 33. Txf6 Txf6 34. d7



Im Moment ist das weiße Bauernpaar nicht frei, es wird durch den Bauern b7, der das Feld c6 bewacht, ausgebremst. Capablanca räumt den Weg mithilfe kleiner kurzzügiger taktischer Wendungen frei. Diese „petites combinaisons“ wie er sie nannte, wurden zum Markenzeichen des späteren Weltmeisters. **33. Lxa6!** Die noch beste Verteidigung bestand in 33. ...Txf1+ 34. Lxf1 e3 (Die Antworten 34. ...Sxc5 35. d7 und 34. ...Txc5 35. Txe4 nebst Te7 kosten den Springer.) 35. Le2 Txc5, obwohl das Endspiel nach 36. Td3 nebst Txe3 für Schwarz schwierig sein dürfte. **33. ...bxa6 34. Txf8+ Kxf8 35. c6** Nach einem Zug des Springers bricht Weiß mit d6-d7 durch. **35. ...Ke8 36. c7 Tc5 37. Txe4+ Kf8 38. Te7 Sf6 39. d7!** Die zweite „petite combinaison“; das Schlagen auf e7 oder c7 wird jeweils mit d8-D+ beantwortet. **39. ...Sxd7 40. Txd7** und wegen des kommenden Td8+, gefolgt von der Bauernumwandlung auf c8 **1:0**

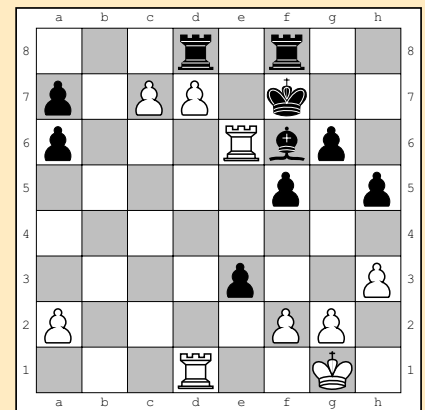
Mit ähnlichen Mitteln wurde die folgende Partie entschieden:



S. Reshevsky – R. Byrne  
Sousse 1967  
Stellung nach 33. Lg7-f6

Schwarz befindet sich augenscheinlich in Nachteil, er setzt jedoch noch auf eine Blockade auf den schwarzen Feldern, z. B. 34. Txe3 Lg5 35. Te8 Kg7. Doch **34. La6!** liquidiert den „Bremser“ auf b7 und macht

dem c-Bauern den Weg frei. **34. ...bxa6 35. c6 Kg7 36. c7 Kf7**



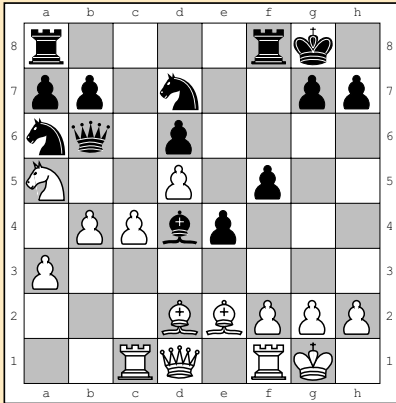
Nun war 37. Txe3 am einfachsten, Weiß lässt dann Te2-c2 folgen, mit analogem Gewinnweg wie in der Partie. Der Weißspieler war jedoch (wie fast immer) in Zeitnot und zog hastig **37. Tc6?!** was den Gewinn zwar nicht vergibt, aber verzögert hätte, wenn Schwarz nun 37. ...e2! eingefallen wäre. Danach verbietet sich 38. Te1 wegen ...Txd7.

Notwendig ist deshalb das Schlagen auf d8, wobei der Bauer in Gestalt eines Springers wiederkehrt, so ist die Umwandlung mit einem Schachgebot verbunden. Nach 38. cxd8+ Txd8 39. Te1 Txd7 40. Txe2 hätte Weiß mit der Qualität mehr wahrscheinlich auf Dauer doch gewonnen, aber sein stolzes Bauernpaar wäre vom Brett verschwunden. Doch nun griff Schwarz, ebenfalls in Zeitnot, fehl, verhinderte die Bauernumwandlung auf c8 mit **37. ...Tc8?** und schaute nach **38. Txf6+!** in die Röhre. Das Bauernpaar bricht nun definitiv durch: 38. ...Kxf6 39. d8D+ Txd8 40. cxd8D+ Txd8 41. Txd8 **1:0**

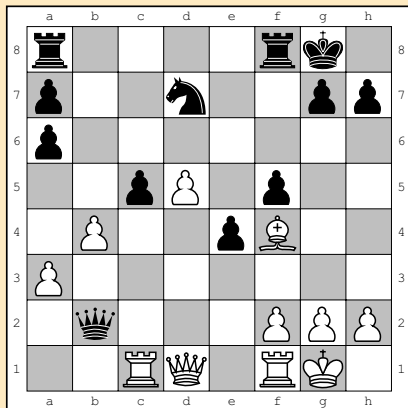
In den beiden einleitenden Beispielen war die Beseitigung des „Bremser“ auf b7 mit La6 relativ einfach. Manchmal wird eine etwas längere Zugsequenz benötigt, so wie im nächsten Beispiel:

**Sizilianisch B 59**  
**A. Gipslis – G. Pilshtchik**  
**Studenten-WM, Budapest 1959**

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6  
 5. Sc3 e5 6. Sb3 Le6 7. Le2 Sc6 8. 0-0  
 Le7 9. Lf3 0-0 10. Sd5 Lxd5 11. exd5 Sb4  
 12. c4 Sd7 13. Ld2 Sa6 14. Sa5 f5 15. b4  
 e4 16. Le2 Lf6 17. Tc1 Db6 18. a3 Ld4



Weiß würde gerne c4-c5 durchsetzen, doch das Feld c5 wird von fünf schwarzen Verteidigern bewacht. Wie soll man ausgerechnet dort durchbrechen? Nun, da gibt es eine bewährte Methode aus dem Lehrbuch der Taktik: die Zahl der gegnerischen Verteidiger reduzieren: **19. Lf4** Weiß stellt die Drohung Lxd6 nebst Dxd4 auf, die natürlich einfach ist, raffinierter ist die „Verführung“ zu **19. ...Lb2?!** (besser ist ...Se5), womit der Läufer den Turm c1 und den Bauern a3 gleichzeitig aufspiess und vermeintlich einen Bauern gewinnt. Weiß hatte darauf eine kleine Abwicklung mit einem Gabelmotiv auf c4 vorbereitet: **20. c5! dxc5**  
**21. Sc4** Die Dame und der Lb2 hängen, erzwungen ist daher **21. ...Df6** **22. Sxb2 Dxb2** und mit **23. Lxa6** schließt Weiß seine Aktion ab: **23. ...bxa6**



Es standen einmal fünf Keeper in dem „Tor“ c5, jetzt ist es nur noch einer ... **24. bxc5** Geschafft, das Bauernduo ist kreierte und beginnt bald vorzurücken. **24. ...Df6**

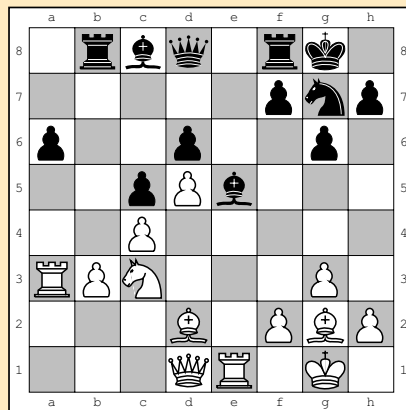
25. c6 g5 26. Lc7 Se5 27. Lxe5 Dxe5  
 28. d6 f4 29. c7 e3 30. d7 e2 31. Db3+  
 Kg7 32. Tfe1 1:0

**Den „Bremsen“ ablenken**

Manchmal lässt sich ein störender gegnerischer Bauer nicht einfach weghauen, aber anderweitig aus dem Wege räumen. Da greift oft das taktische Mittel der Ablenkung:

**Königsindisch E 61**  
**K. Asejew – U. Nehmert**  
**Oberliga Hessen 1991**

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. g3 Lg7 4. Lg2 c5  
 5. d5 d6 6. Sc3 0-0 7. Sh3 Sa6 8. 0-0 Sc7  
 9. Sf4 a6 10. a4 Tb8 11. a5 Sd7 12. Ld2  
 b5 13. axb6 Sxb6 14. b3 e6 15. e4 exd5  
 16. exd5 Sd7 17. Sd3 Se5 18. Sxe5 Lxe5  
 19. Ta3 Se8 20. Te1 Der nun kommende Schaden hätte sich mit ...Sf6 nebst evtl. ...Sd7 verhindern lassen. **20. ...Sg7**



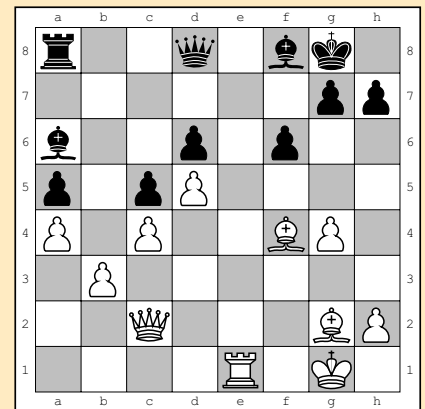
Das für künftige Heldentaten vorgesehene Bauernduo ist im Moment blockiert, doch nach dem typischen Qualitätsoffer **21. Txe5! dxe5** wird der Stopper von d6 abgelenkt und dem Bauern d5 eine freie Bahn geschaffen. Gleich bekommt dieser Bauer einen Kollegen zur Seite gestellt, denn mit **22. Se4** wird der Punkt c5 erstürmt; bei Bedarf (z. B. nach ...De7 oder ...Db6) eilt noch der Läufer zu Hilfe und zieht nach e3, wonach c5 vom Brett verschwindet. Schwarz sah ein, dass der Bauer c5 so oder so verloren geht und versuchte ein Gegenspiel aus dem Boden zu stampfen. **22. ...f5** **23. Sxc5 f4** Etwas Initiative hat er schon erreicht, aber nicht genug, um die schrecklichen weißen Freibauern zu kompensieren. **24. La5 Dd6** **25. b4 fxg3** **26. hxg3 Lf5** **27. Te3 Tf7** **28. De1 Te8** **29. Sa4 Lc2** **30. c5 Db8** **31. Sb6 Sf5** **32. Tc3 Sd4** **33. d6 e4** **34. d7 Tef8** **35. c6 Dd6** **36. c7 e3** Nach 36. ...Txd7

37. c8D Txc8 38. Txc8+ Td8 entscheidet  
 39. Sc4 mit Doppelangriff auf d6 und d8.  
**37. Dxe3** 1:0

Im obigen Beispiel krachte es ganz in der Nähe von d6, in dem abschließenden ganz woanders mit einer Fernwirkung auf d6.

**Nimzowitschindisch E 44**  
**A. Lesiege – J. Nogueiras**  
**Capablanca Mem., Havanna 1993**

1. d4 e6 2. c4 Sf6 3. Sc3 Lb4 4. e3 b6  
 5. Sge2 Lb7 6. a3 Le7 7. d5 0-0 8. g3 Se8  
 9. Lg2 Sd6 10. b3 c6 11. e4 cxd5 12. exd5  
 e5 13. g4 Sa6 14. Sg3 Sc5 15. 0-0 a5 16. f4  
 f6 17. a4 exf4 18. Lxf4 Te8 19. Dc2 La6  
 20. Tae1 Lf8 21. Sce4 Sdxe4 22. Sxe4 d6  
 23. Sxc5 Txe1 24. Txe1 bxc5



Erneut ist das Bauernduo gestoppt und im Gegensatz zum letzten Beispiel ist hier kein Qualitätsoffer auf e5 möglich. Aber mit einem anderen geschickten Opfer kann man die Mauer c5/d6 einreißen. **25. Le4 g6** Nach **26. Lh7+ Kh8** **27. Dg6** droht Lxh6, das Zurückschlagen ...gxh6 verbietet sich dann wegen Dg8 matt. **26. Lxg6! hxg6**  
**27. Dxc6+ Lg7** Der einzige Zug, während ...Kh8 nach **28. Te3** nebst Th3+ umgehend verliert. Nun aber wird der Punkt d6 nicht mehr von dem Läufer verteidigt und Weiß räumt erst den Bauern d6, dann auch noch den auf c5 weg: **28. Te6 Dd7** **29. Lxd6 Df7** Oder ...Tc8 **30. Te7.** **30. Dxf7+ Kxf7**  
**31. Lxc5** Die weißen Bauern setzen sich bald in Bewegung, auch nach z. B. **31. ...Lc8** **32. Te7+ Kg6** **33. Te8 Lb7** (Oder ...f5 **34. d6 Lf6** **35. d7 Lb7** **36. gxf5+ Kxf5** **37. Lb6**) **34. Txa8 Lxa8** **35. Lb6** nebst Lxa5, dann bekommt es Schwarz gleich mit vier gegnerischen Freibauern zu tun. In der Partie geschah **31. ...Tc8** **32. Txa6 Txc5** **33. Ta7+ Kg6** **34. d6 Tc6** **35. d7 Td6** **36. c5 Td1+**  
**37. Kg2 Lh6** **38. c6 Lf4** **39. c7 Txd7** **40. c8D** 1:0



# Die Macht der verdoppelten Türme

Ein wirkungsvolles taktisches Instrument wird näher betrachtet

Zu den beeindruckendsten Beispielen des Zusammenspiels von Figuren gehören zwei Türme derselben Partei auf einer Reihe oder auf einer Linie. Diese „verdoppelten“ Türme können eine große Kraft entfalten. Um die verdoppelten Türme auf der vorletzten Reihe oder auch in anderen Konstellationen wirksam werden zu lassen, wird oft sogar Material geopfert, ein bis zwei Bauern sind die „Supertürme“ in der Regel wert.

In dieser Folge richten wir unser Augenmerk auf zwei Fragen:

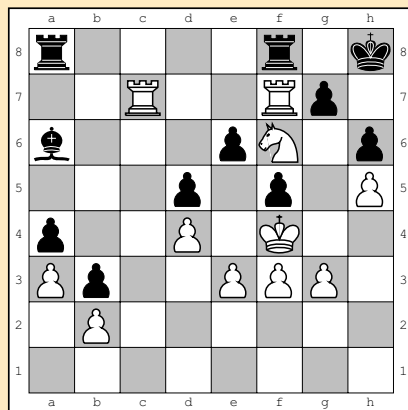
- ▶ Wie ist die Turmverdoppelung herbeizuführen?
- ▶ Wie kommen die Türme auf den freien Reihen und Linien zur Geltung?

Dabei stammen alle Beispiele aus dem Mittelspiel oder dem Endspiel, nicht aus der Eröffnung. Üblich (bzw. möglich) ist es, dass ein Turm erst nach der Rochade ins Spiel kommt. Um ihn dann aktiv werden zu lassen, muss die Stellung geöffnet werden, was bedeutet, die Bauernstruktur muss einen Durchlass bieten.

Die Turmverdopplung kann nur selten ganz bequem – ohne gegnerische Gegenwehr – erreicht werden. Meist kommen taktische Hilfsmittel zum Einsatz. Wie so etwas ablaufen kann, sehen wir beispielsweise in einer Partie des vierten Schachweltmeisters:

**Damengambit D 64**  
A. Aljechin – F. Yates  
London 1922

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 d5 4. Sc3 Le7 5. Lg5 0-0 6. e3 Sbd7 7. Tc1 c6 8. Dc2 Te8 9. Ld3 dxc4 10. Lxc4 Sd5 11. Se4 f5 12. Lxe7 Dxe7 13. Sed2 b5 14. Lxd5 cxd5 15. 0-0 a5 16. Sb3 a4 17. Sc5 Sxc5 18. Dxc5 Dxc5 19. Txc5 b4 20. Tfc1 La6 21. Se5 Teb8 22. f3 b3 23. a3 h6 24. Kf2 Kh7 25. h4 Tf8 26. Kg3 Tfb8 27. Tc7 Lb5 28. T1c5 La6 29. T5c6 Te8 30. Kf4 Kg8 31. h5 Lf1 32. g3 La6 33. Tf7 Kh7 34. Tcc7 Tg8 35. Sd7 Kh8 36. Sf6 Tgf8



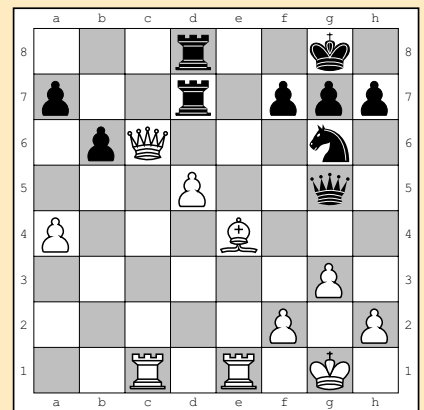
**37. Txf7! Txf6 38. Ke5** **1:0**

Der Turm f6 geht verloren, da der Rückzug 38. ...Tff8 (oder auch 38. ...Taf8) die standardmäßige Mattsetzung 39. Th7+ Kg8 40. Tcg7 zur Folge hat. Dieses Mattbild zieht sich wie ein roter Faden durch alle Stellungen diesen Typus (die Türme sind auf der vorletzten Reihe verdoppelt, der gegnerische König steht auf der letzten Reihe) und wird durch das Verstellen des Feldes f8 bedingt. Stünde der Turm woanders, etwa auf e8, so hätte Weiß zwar das Dauerschach in der Tasche, aber nicht mehr.

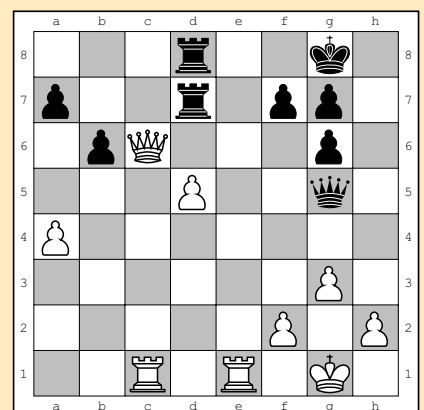
In einer anderen Partie Aljechins verdoppelten sich die Türme mit entscheidender Wirkung auf der achten Reihe.

**Damengambit D 07**  
A. Aljechin – E. Colle  
Paris 1925

1. d4 d5 2. c4 Sc6 3. Sf3 Lg4 4. Da4 Lxf3 5. exf3 e6 6. Sc3 Lb4 7. a3 Lxc3+ 8. bxc3 Sge7 9. Tb1 Tb8 10. cxd5 Dxd5 11. Ld3 0-0 12. 0-0 Dd6 13. Dc2 Sg6 14. f4 Sce7 15. g3 Tfd8 16. Td1 b6 17. a4 Sd5 18. Ld2 c5 19. f5 exf5 20. Lxf5 cxd4 21. cxd4 Sde7 22. Lb4 Df6 23. Lxe7 Dxe7 24. Tbc1 Td5 25. Le4 Td7 26. d5 Df6 27. Te1 Tbd8 28. Dc6 Dg5 „Auf den ersten Blick sieht es aus, als habe Schwarz den gefährlichen Freibauern auf d5 neutralisiert, außerdem gibt es keinen offensichtlichen Weg, wie Weiß von der schwachen schwarzen Grundreihe profitieren könn-



te“, schreibt Garry Kasparow in der Megabase 2005. **29. Lxg6!** Das sieht ziemlich eigenartig aus, da der d-Bauer nicht mehr verteidigt werden kann. Aber Aljechin benutzt diesen Zug, um seinen strategischen Plan mit taktischen Nuancen zu unterstützen **29. ...hxg6?** Das kleinere Übel war **29. ...fxg6**, obwohl Weiß auch dann mit **30. De6+ Tf7 31. Tc8 Txc8 32. Dxc8+ Tf8 33. Te8 Df6 34. Txf8+ Dxf8 35. Dc6** einen Vorteil (starker Freibauer auf der d-Linie) behauptet hätte. Nach dem Partiezug jedoch dringen die weißen Türme auf die schwarze Grundreihe ein.



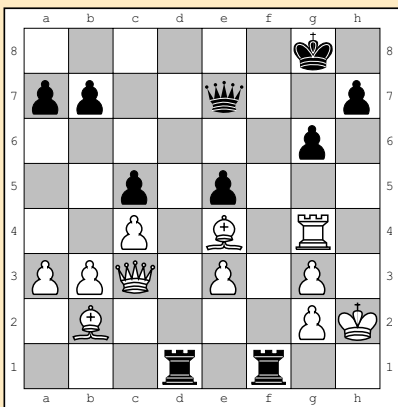
30. Dxd7!! Txd7 31. Te8+ Kh7 32. Tcc8 die Mattdrohung Th8 ist nicht gut abzuwehren, nach **32. ...Td8 33. Texd8** gab Schwarz auf. **1:0**

Eine analoge Mattsetzung auf der Grundreihe strebte auch der Schwarzspieler in der folgenden Partie an und er hatte

damit schließlich auch Erfolg, es hätte jedoch auch anders ausgehen können.

**Nimzowitschindisch E 47**  
**E. Eliskases – W. Henneberger**  
**Bad Lieberwerda 1934**

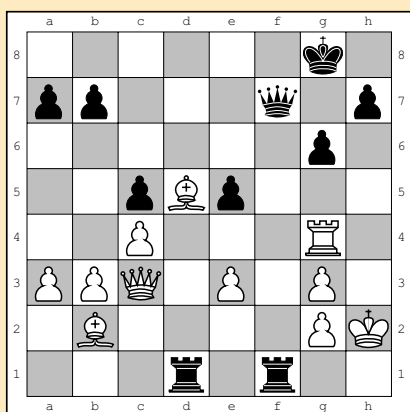
1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. e3 0-0  
 5. Ld3 d6 6. Sge2 e5 7. 0-0 c5 8. dxe5  
 dxe5 9. Dc2 Lxc3 10. Sxc3 Sc6 11. a3  
 Le6 12. b3 De7 13. Lb2 Tad8 14. Tad1  
 g6 15. Se4 Sh5 16. Sg3 Sxg3 17. hxg3  
 Dg5 18. Le4 Lg4 19. Td5 De7 20. Dc3 f6  
 21. f4 exf4 22. Txf4 Se5 23. Txe5 Td1+  
 24. Kh2 fxe5 25. Tgx4 Tff1



Ist gegen ...Th1 matt nichts mehr auszurichten? Doch! **26. Ld5+** Weiß befreit sich in zwei Fällen:

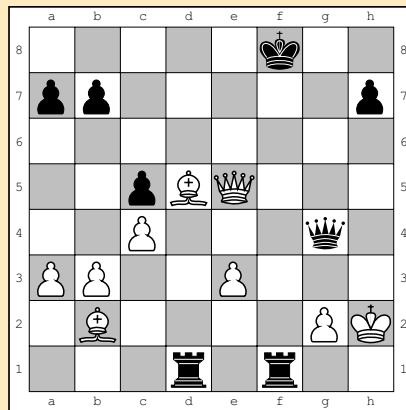
- a) 26. ...Kf8 27. Tf4+!, sogar mit Gewinn nach dem folgenden Turmabtausch auf f1 oder der Mattsetzung nach 27. ...exf4 28. Dh8 matt.  
 b) 26. ...Kg7 27. Dxe5+ Dxe5 28. Lxe5+ Kh6 (28. ...Kf8 29. Tf4+ mit Turmabtausch) 29. Th4+ Kg5 30. Lf4+ Kf6 31. Kh3 g5 (31. ...h5 32. g4) 32. Th6+ Kg7 33. Td6 gxf4 34. exf4, und Weiß hat genug für die Qualität.

Der Schwarzspieler war jedoch voll und ganz auf die Idee ...Th1 matt fixiert und bot mit **26. ...Df7!** seine Dame zum Schlagen an. Wer so einen Zug findet, verdient es doch irgendwie, die Partie zu gewinnen,



meinen Sie nicht auch? Auf jeden Fall geschah hier **27. Lxf7+? Kf8!** und nun war gegen die Mattsetzung durch die verdoppelten Türme nichts mehr zu erfinden **0:1**

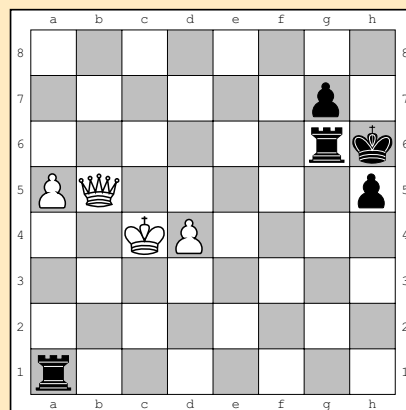
Der lieben Ordnung halber sei erwähnt, dass sich Weiß in der letzten Diagrammstellung sehenswert hätte retten können: 27. Txg6+!! Kf8 (Aber nicht 27. ...hxg6 28. Lxf7+ nebst Befreiung mittels g4 und Kg3; hier gewinnt Weiß sogar noch.) 28. g4 Dxc6 29. Dxe5 Dxc6



Es droht erneut ...Th1 matt, aber Weiß kann sich mit dem Dauerschach 30. Db8+ Ke7 31. Dc7+ Dd7 32. De5+ Kd8 33. Db8+ Dc8 34. Dd6+ aus der Affäre ziehen.

Ein schöner Sonderfall, in den meisten Fällen jedoch ist gegen die Kraft der verdoppelten Türme kein Kraut gewachsen.

Eine Turmverdopplung muss nicht immer einem Angriffszweck dienen, sie ist auch ein vorzügliches Verteidigungsmittel:

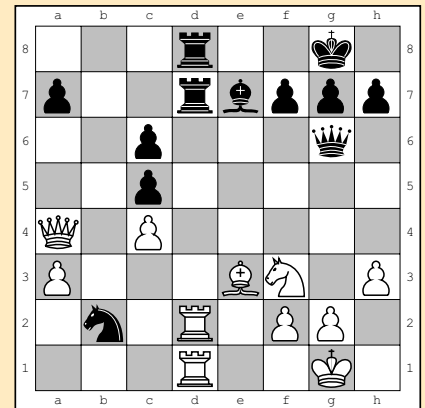


**M. Tschigorin – D. Janowski**  
**Karlsbad 1907**  
**Schwarz am Zug**

Wenn Weiß noch zu Kc5 und d5-d6 käme könnte er durchatmen. Mit **53. ...Tc1+ 54. Kd3 Tcc6!** erreicht Schwarz eine besonders anschauliche Stellung. Die auf der sechsten Reihe verdoppelten Türme gleichen einem Burggraben, der nicht überquert werden kann. Schwarz hat nun alle Zeit der Welt, um mit Unterstützung sei-

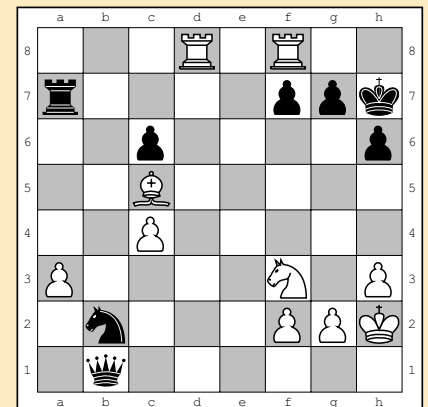
nes Königs seinen Freibauern langsam voranzubringen. Er gewann schließlich nach gut 40 Zügen **0:1**

Auch das letzte Beispiel zeigt die Kraft auf der Grundreihe verdoppelter Türme.



**A. Aljechin – R. Molina**  
**Buenos Aires 1926**  
**(Uhren-Handicap-Vorstellung)**

Schwarz hat mit seinem letzten Zug (...Sd3xb2) einen Bauern gewonnen; die Dame a4 hängt ja, so dass 25. Txd7 Txd7! für ihn nicht gut geht. Er unterschätzte aber die Macht der weißen Türme: **25. Dxa7!! Txa7 26. Txd8+ Lf8 27. Lxc5 h6 28. Txf8+ Kh7 29. Tdd8** Schon wieder stehen die Türme auf der Grundreihe. Zwar verschafft sich Schwarz mit dem Zwischenschach **29. ...Db1+** etwas Zeit, aber nicht lange. **30. Kh2**



Es droht die Blockade des Fluchtwegs g6 mit Se5 oder Sh4 und der Turm a7 hängt. Beide Drohungen sind nicht gleichzeitig zu beheben. Weiß gewinnt folglich, in der Partie auf diese Art: **30. ...Tb7 31. Sh4!** Kontrolliert g6 und droht Th8 matt. Auf 31. ...g5 folgt 32. Th8+ Kg7 33. Tdg8+ Kf6 34. Txh6+ Ke5 35. Te8+ Kf4 36. g3 matt. **31. ...g6 32. Ld4 f6 33. Lxf6** und Matt auf h8. **1:0**

Türme können sich nicht nur auf den Reihen, sondern auch den Linien verdoppeln. Das ist aber schon das Thema einer anderen Folge dieser Rubrik.

# Getrickst wird immer

## Defensive und offensive Möglichkeiten bei ungleichfarbigen Läufern

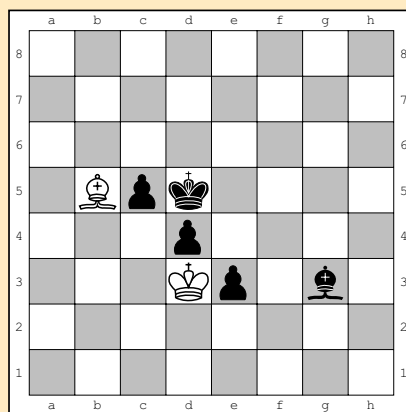


Eine wichtige Erkenntnis, die bei der Entwicklung des modernen Schachspiels gewonnen wurde, lautet: Die Aufstellung der Bauern beeinflusst wesentlich die Stärke und Wirksamkeit der Figuren. Sowohl beim Aufbau des Angriffs im Mittelspiel, als auch bei der Verwertung kleiner Vorteile im Endspiel gibt die Bauernformation wichtige Hinweise zum richtigen Einsatz der Figuren.

Selbst bei Figuren, die sich nicht direkt bekämpfen können, da sie sich auf verschiedenen Felderfarben bewegen (ungleichfarbige Läufer), spielt die Aufstellung von Bauern eine große Rolle. Ein weiterer Gesichtspunkt bei der Stellungsbeurteilung mit ungleichfarbigen Läufern ist die Zusammenarbeit mit den übrigen Figuren; im Endspiel besonders mit dem König.

Gerade im Endspiel kommt die Verteidigungswirkung des ungleichfarbigen Läufers zum Vorschein, der ja ein ganzes Feldernetz sichern kann. Auch kann er aktiv solche Felder angreifen, besetzen oder von Ferne kontrollieren, zu deren Verteidigung der Gegenseite eben eine Figur fehlt. So wie im ersten Beispiel, einer Studie, die seinerzeit von dem berühmten französischen Endspielexperten André Chéron komponiert wurde.

gegenseitig. Trotz dreier Mehrbauern kann Schwarz nicht gewinnen. Die Studie basiert auf der folgenden Hauptvariante: **1. Ke2 Ke4 2. Lc4 Lg3 3. Lb5 Kd5 4. Kd3**



Der Gewinnversuch 4. ...e2, mit der Idee 5. Kxe2? c4 mit Bildung eines starken Bauernduos, wird mit 5. Lc4+ Ke5 6. Kxe2

entkräftet, z. B. 6. ...Ke4 7. La6 (Aber nicht 7. Ld3+? Kd5 nebst ...c4) 7. ...Ld6 8. Lc4, und Schwarz kommt nicht weiter.

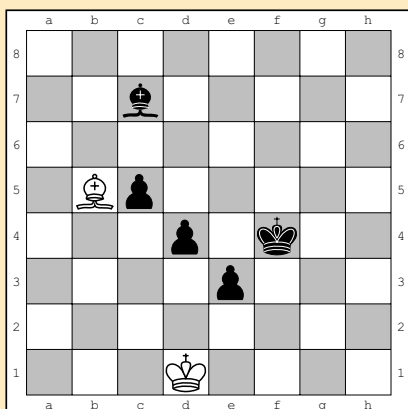
Schwarz findet auch sonst keine Gelegenheit, die Sperre auf den weißen Feldern vor seiner Bauernkette zu durchbrechen. Chéron führt auf: **4. ...Le1 5. La6 Kc6 6. Kc2 Kb6 7. Lc4 Ka5 8. Kb3** und der schwarze König kann immer noch nicht bzw. auch künftig nicht seine Bauern weiter voranbringen **remis**

► Im Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern bei zwei verbundenen Mehrbauern gilt die Regel, ein Bauer soll grundsätzlich auf der anderen Felderfarbe vorrücken als die des eigenen Läufers. Etwa nach e2 wie im obigen Beispiel. Natürlich muss dieses Feld ausreichend gesichert werden, bei Bedarf hilft der König aus.

## Übungsbeispiel (jeweils Schwarz am Zug)

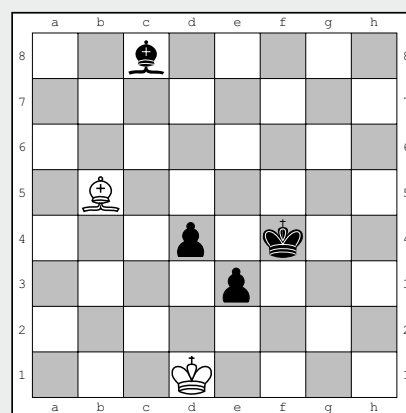
Wären im obigen Beispiel nicht Läufer, sondern Springer – die ja die Felderfarbe wechseln können – oder gleichfarbige Läufer auf dem Brett, wäre eine Stellung mit drei Minusbauern unhaltbar. Sogar zwei Mehrbauern würden zum Sieg reichen, z. B.:

Wenn die Bauernstruktur nicht – wie im ersten Beispiel – „gelöchert“ ist, sondern die Bauern schön auf einer Reihe nebeneinander stehen, kann sich die materiell stärkere Seite selbst bei ungleichfarbigen Läufern durchsetzen:

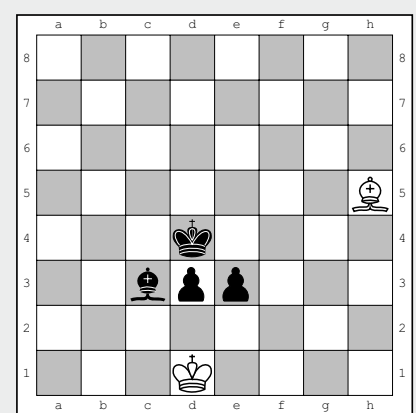


**Studie von Chéron, 1952**  
Weiß am Zug remisiert

Die Felder e2, d3 und c4 werden von dem weißen Läufer kontrolliert, der schwarze Läufer kann nur hilflos zusehen. Und die Könige neutralisieren sich in ihrer Wirkung



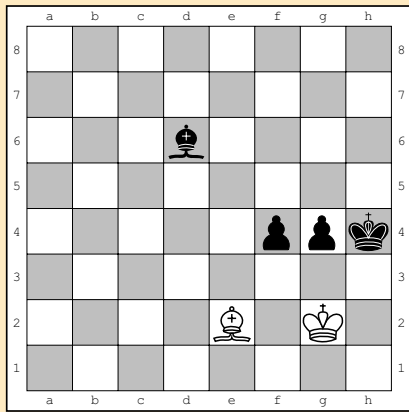
*Der Nachziehende spielt einfach*  
**1. ...Lf3 2. Ke2 d3+ und gewinnt entweder das entstehende Bauernendspiel oder das Läuferendspiel nach den Zügen 3. Kf1 d2 und ...Lg4.**



*Schwarz will ...e2 durchdrücken. Da nach z. B. 1. Lf3 sofort 1. ...e2+?? an*  
**2. Lxe2 scheidet, muss der weiße Läufer zunächst von der Diagonalen d1-h5 vertrieben werden: 1. ...Ke5 2. Lg4 Kf4 3. Lh5 Kg3, und Schwarz wird gewinnen.**



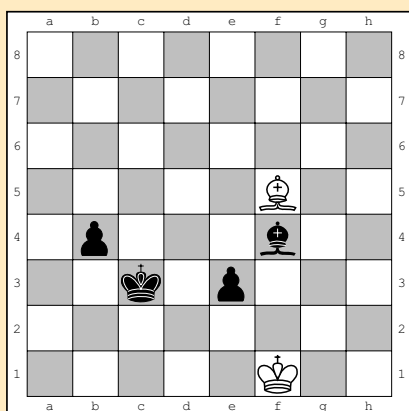
Diese Methode gewinnt immer, wenn der Verteidiger das Feld vor dem vorrückenden Bauern nicht dauerhaft kontrollieren kann. Wenn er es doch schafft, „ist das Remis unterschriftsreif“, stellen die Autoren Karsten Müller und Frank Lamprecht in ihrem Buch „Grundlagen der Schachendspiele“ fest und belegen dies mit dem folgenden Beispiel:



**Wolf – Leonhardt**  
Barmen 1905  
Weiß am Zug

**1. Ld1 Kg5 2. Le2** und Schwarz kommt nicht weiter. Der Vorstoß ...f3+ fruchtet wegen Lxf3 nichts, und eine königliche Rundreise analog dem letzten Beispiel ist hier nicht gut durchführbar, da der Bauer g4 schutzbedürftig ist. Also **remis**

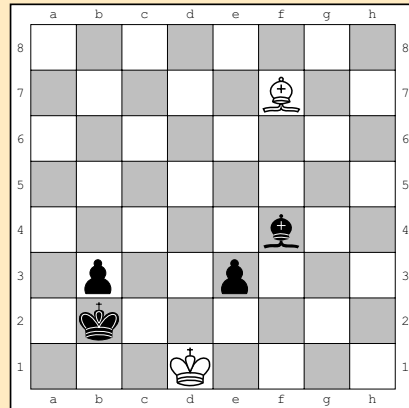
Das waren Beispiele mit verbundenen Bauern. Komplizierter und in Bezug auf den Ausgang schwieriger prognostizierbar sind Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern und zwei nicht verbundenen Mehrbauern. Diese sind für die materiell schwächere Seite oft haltbar, sehen Sie selbst:



**Berger – Kotlerman**  
Archangelsk 1948  
Weiß am Zug

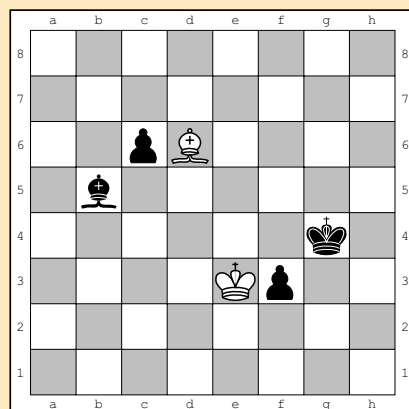
Beim ersten, flüchtigen Blick erscheint die Lage des Anziehenden hoffnungslos. Der Gegner will doch einfach ...Kb2-a1 spielen

und ...b3-b2-b1D folgen lassen. Wie soll man dagegen etwas ausrichten? Es geht doch, wie Herr Berger nachgewiesen hat: **1. Ke2 b3 2. Kd1 Kb4** Oder ...Kb2 3. Le6 mit einer analogen Stellung wie in der Partie. **3. Lh7 Ka3 4. Lg6 Kb2** Weiß hält sich nach 4. ...b2 5. Lb1! Kb3 6. Ke2 Kc3 7. Lh7 Kb3 8. Lb1 mühelos. **5. Lf7!**



Das ist das rettende Motiv! Wenn der schwarze König nach a2 zieht, bleibt der Bauer b3 gefesselt und Weiß kann mit Zügen auf der Diagonale (z. B. Lg8) fortfahren. Wenn der König nach a3 zurückkehrt, kehrt auch der weiße Läufer nach g6 zurück und es ergibt sich nur eine Zugwiederholung. Schließlich führt auch die Partiefolge **5. ...Ka2 6. Le6 Ka3 7. Lf5!** zum **remis**

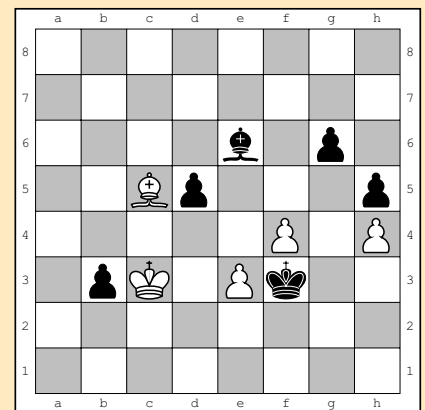
„Die Verteidigung solcher Endspiele hängt an einem seidenen Faden“, mit dieser bekannten Redensart leitete einmal ein Kollege seinen Beitrag zu dem folgenden Endspiel ein. Ein Löser gab sich als Laborleiter in einem Textilbetrieb zu erkennen und bemängelte den Vergleich, da Seidenfäden die Zugfestigkeit von Stahl aufweisen. Das besagte Endspiel sei aber in der Tat ein Balanceakt zwischen Rettung und Verlust, gab der Wissenschaftler gerne zu.



Schwarz möchte gerne seinen König nach e6 überführen, den Läufer abdrängen, um dann ...Kd5 nebst ...c5 usw. folgen zu lassen. Nur kann sich der König nicht sofort auf den Weg machen, der Bauer f3 muss ja gedeckt bleiben. Also denkt man zunächst wohl an 1. ...Le2, ein naheliegender, aber verfehlter Zug, denn danach verwirklicht Weiß die Auffangstellung 2. Lc5 Kg3 (...Kf5 3. Kd2 Ke4 4. Kc3 Kd5 5. Kb4!, und Weiß blockiert beide Freibauern.) 3. Kd2! Kg2 4. Ke1, und erneut wird der f-Bauer gestoppt.

Das Ganze hat funktioniert, weil Schwarz wegen des schutzbedürftigen Läufers auf e2 im dritten Zug nicht gut ...f3-f2 ziehen konnte, so dass der weiße König nach e1 gelangen konnte. Diese Erkenntnis führte zur richtigen Lösung: **1. ...La6! 2. Kf2** Der Läufer ist überlastet, die Züge 2. Lc7 c5 und 2. Le7 Kg3 ermöglichen Schwarz, seine Bauern entscheidend in Bewegung zu setzen. **2. ...Le2** Erst jetzt! Der weiße König kann nicht mehr rechtzeitig das Feld b4 erreichen. **3. Ke3 Kf5!** und Schwarz wird nach ...Ke6-d5 und ...c5 seine Bauern durchsetzen.

Zum Schluss noch ein wunderschönes Beispiel aus der Weltmeisterpraxis, wo die Bildung zweier weit entfernter Freibauern genial eingefädelt wurde.



**Kotow – Botwinnik**  
Moskau 1955  
Schwarz am Zug

Weiß kann zwar nie den Bauern b3 schlagen (wegen ...d4 mit Abzugsschach und ...dxe3), muss es aber auch nicht. Und sein Läufer kann nach etwa ...Kg4 den Bh4 mit Le7 decken. Also remis? Mitnichten!

**59. ...g5!! 60. fxg5** 60. hxg5 h4 usw. **60. ...d4+ 61. exd4** 61. Lxd4 ändert nichts. **61. ...Kg3 62. La3 Kxh4** und der h-Bauer macht das Rennen: **63. Kd3 Kxg5 64. Ke4 h4 65. Kf3 Ld5+** wegen 66. Kf2 Kf4 67. Kg1 Ke3 68. Kh2 Le6 69. d5 Ld7! (Botwinnik) nebst ...Kd2-c1 und ...b3-b2 **0:1**

**Analyse nach einer Idee von Keith und Polasek, 2015**  
Schwarz am Zug

# Taktisches Arsenal verbessern

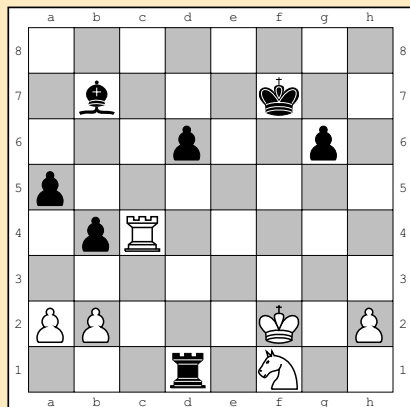
## Weitere Motive zum Thema Hinlenkung und Ablenkung

Wir sind nun bei der 62. Folge der Schachschule 64 angelangt, nach und nach hat sich einiges Wissen angesammelt. Eine gute Gelegenheit, das bisher Behandelte anhand praktischer Beispiele nochmals zu beleuchten. In diesem Beitrag steht Taktik im Mittelpunkt.

Fast jeder Kombination liegt ein taktisches Standardmotiv zugrunde, zum Beispiel das der Hinlenkung und der Ablenkung sowie deren (in der Praxis oft vorkommenden) Mischformen. Diesem Thema haben wir zwar bereits eine frühere Folge (Juli 2014) gewidmet, die Beispiele in dieser Folge sind jedoch allesamt neu.

### Hinlenkung

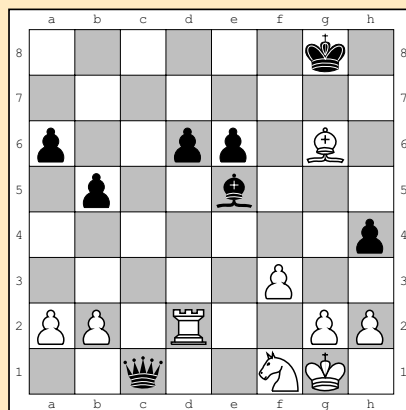
Dies ist ein Kombinationsmotiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht oft unter Opfern an einen bestimmten Ort genötigt wird.



**T. Espig – R. Rainer**  
DDR-Meisterschaft, Erfurt 1973  
Weiß am Zug

Es droht Tc7+ mit Läufergewinn, doch Schwarz ist am Zug und kann mit **37. ...Txf1+!** den gegnerischen König in eine Gefahrenzone ziehen, nämlich auf eine Diagonale, die vom gegnerischen Läufer kontrolliert werden kann. Wegen 38. Kxf1 La6 39. b3 d5 gab Weiß auf. **0:1**

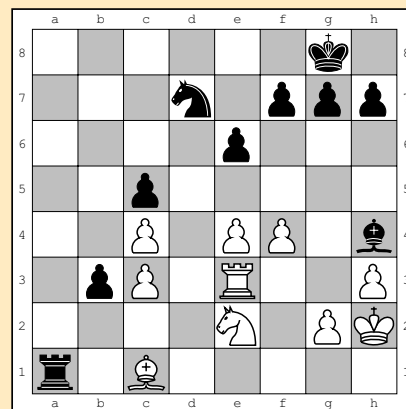
Auf eine gefährdete Diagonale wurde der weiße Turm im folgenden Beispiel gelenkt.



**E. Havansi – V. Ciocaltea**  
Zonenturnier Halle 1967  
Schwarz am Zug

Man beachte zunächst, dass das sich anbietende Schachgebot ...Dc5+ nichts einbringt, der weiße König verschwindet einfach in der Ecke h1. Doch nach dem Partiezug **30. ...Ld4+!** darf Kh1 nicht geschehen, es käme ...Dxf1 matt. Also spielte Weiß **31. Txd4** doch jetzt steht der Turm auf der Diagonale g1-a7 und geht nach **31. ...Dc5** unweigerlich verloren **0:1**

Im nächsten Beispiel wird ein Springer auf ein Feld gelenkt, auf dem er gegen einen gegnerischen Freibauern machtlos ist.

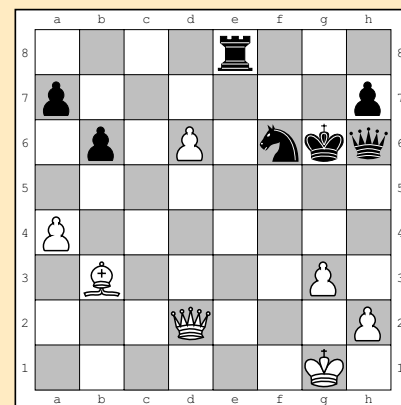


**D. Stellwagen – A. Timofejew**  
Olympiade Chanty-Mansijsk 2010  
Schwarz am Zug

Der Bauer b3 ist stark, doch der Läufer ist eine diagonal ziehende Figur und kontrol-

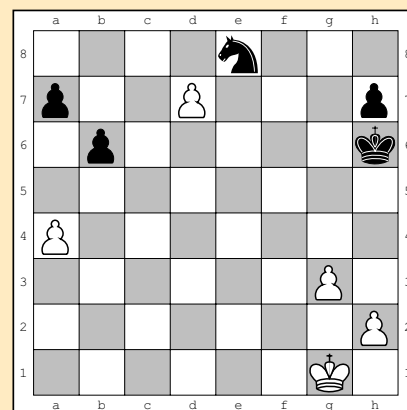
liert das Feld b2. Schwarz hätte zwar mit 31. ...Tb1 32. Td3 Sf8 33. Td2 Le1 34. Tb2 Txb2 35. Lxb2 Ld2 einen Vorteil behaupten können, aber warum so kompliziert, wenn es einfach geht? Nach **31. ...Txc1!** war es vorbei. Der Springer wird nach c1 gelenkt **32. Sxc1** und wird dort mit **32. ...b2** angegriffen. Dieser Bauer setzt sich so oder so durch, neben ...bxc1D droht auch ...b2-b1D, also warf Weiß die Brocken hin **0:1**

Beim Nachspielen des nächsten Musterbeispiels fällt die Ähnlichkeit mit dem obigen Motiv auf.



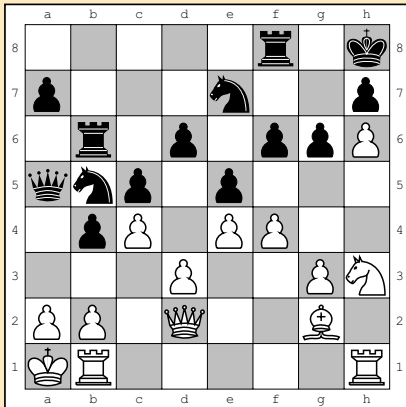
**Dommes – Fedorow**  
Moskau 1984  
Weiß am Zug

**1. Lf7+** Eine „versuchte Ablenkung“ (Das klappt schon mal in einer Blitzpartie, ist aber nichts für eine Turnierpartie! 1. ...Kxf7? 2. Dxh6), die nicht zwingend ist. **1. ...Kg7** **2. Dxh6+ Kxh6** **3. Lxe8 Sxe8** **4. d7** **1:0**



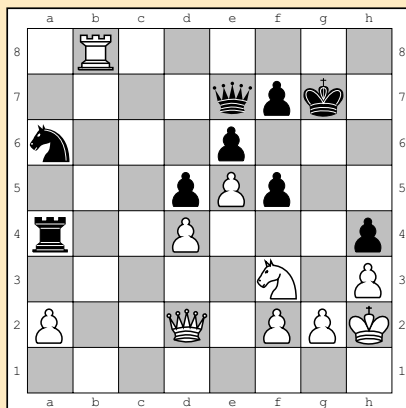
Ein klassisches Bild, das man sich einprägen sollte (dies ist wichtiger als ein Dutzend Computervarianten zu kennen!): Der Springer wird mit dem ihn angreifenden Bauern nicht fertig, er kann ihn weder schlagen, wie es ein Läufer könnte, noch aus der Ferne beobachten, wie ein Turm.

Handelt es sich bei der hingelenkten Figur um den gegnerischen König, der aus einer geschützten Stellung ins Freie gezwungen wird, spricht man oft auch von einer **Hineinziehung** bzw. einem **Hineinziehungsoffer**, wenn dies mit Hilfe eines Opfers geschieht.



**M. Zelkind – J. Gallagher**  
USA Masters, Chicago 1990  
Schwarz am Zug

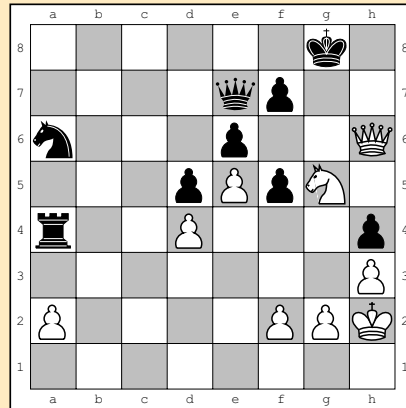
Der automatische Zug ...Sd4 droht zwar ...Sb3 matt, doch diese Drohung kann mit b2-b3 abgewehrt werden. Wirkungsvoller ist das Hineinziehungsoffer **22. ...Dxa2+** mit dem der weiße König ins Freie gezerrt wird **23. Kxa2** wo er seinem Schicksal nicht entkommen kann: **23. ...Ta6+** und wegen **24. Kb3 Sd4** matt **0:1**



**N. Petrow – D. Fernandez**  
First Saturday, Budapest 2014  
Weiß am Zug

Im Gegensatz zum vorherigen Beispiel scheinen hier beide Könige sicher zu stehen. Der weiße sowieso, da ist nicht einmal eine einzige gegnerische Figur in der Nähe, aber

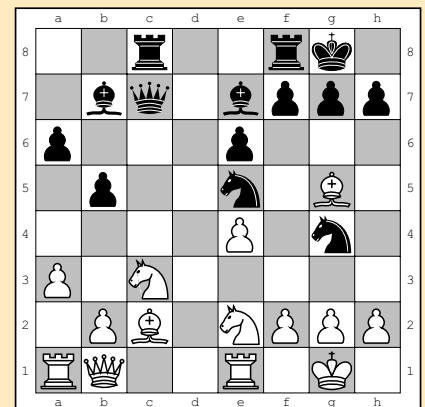
auch dem schwarzen König droht nichts Offensichtliches, ein Schachgebot auf g5 führt ja nur zu einem Damenabtausch. Das stimmt zwar, aber das Hineinziehungsoffer **33. Th8!!** befördert den schwarzen König in eine Gefahrenzone. Es droht sofort **Dh6** matt, **33. ...f4** **34. Dxf4** ändert nichts, also **33. ...Kxh8** **34. Dh6+** **35. Sg5**



**J. Donaldson – S. Garber**  
New York Open 1991  
Schwarz am Zug

Doch **27. ...Lh6!** lenkt den Läufer d2 ab und gewinnt die Qualität: **28. Lxh6 e1D+** **29. Txe1 Txe1+** **30. Kh2 Te2** und da die Bauern am Damenflügel wie die reifen Früchte fallen (**31. a4 Tb2** **32. a5 Txb3** **33. Ld2 Tb2** **34. Le1 Tc2** usw.) gab Weiß auf **0:1**

Oft ist eine Ablenkung mit einem Opfer verbunden. Für das Material erhält der Kombinerende allerdings einen Gegenwert, z. B. in Form eines Mattangriffs.



**A. Afanasjew – V. Romanchuk**  
Ukrainische Meisterschaft 2011  
Weiß am Zug

Zuletzt geschah ...Sf6-g4. Weiß vergaß die klassische Vorsichtsmaßnahme, nämlich den Blick kurz übers Brett schweifen lassen: „kann der Gegner noch ein Schach bieten und wenn ja, ist dieses gefährlich?“, und er nahm den Läufer **18. Lxe7?** Nach der Antwort **18. ...Sf3+** fiel er aus allen Wolken **0:1**

Der weiße König wird mattgesetzt, entweder im nächsten Zug (**19. Kf1 Sgxf2** matt), oder nach **19. gxf3 Dxf2+** **20. Kf1 Dxf2** matt. Das Springeropfer auf f3 lenkte den Bauern g2 nach f3, damit er der schwarzen Dame nicht im Wege steht.

**Fortsetzung folgt**

Seit der Ausgangsstellung hat sich die Lage beileibe stark verändert. Vorher stand der schwarze König vermeintlich ungestört auf g7, nun rücken ihm die weißen Figuren auf die Pelle, es droht das zweizügige Matt **36. Dh7+/37. Dh8**. Der Zug **35. ...f6** verhindert zwar **Dh7+**, aber nach **36. exf6 Dc7+** **37. g3 hxg3+** lässt Weiß natürlich die Finger von dem Bauern g3 (**38. fxg3?? Txa2+**, und Schwarz setzt matt), sondern spielt **38. Kg2!** und beendet die Partie mit den Zügen **Dg6+** und **Sh7+**.

Der Nachziehende sah anscheinend diese Katastrophe, opferte deshalb die Dame **35. ...Dxg5** konnte aber die Partie ebenfalls nicht halten: **36. Dxc5+** **Kf8** **37. Dd8+** **Kg7** **38. Df6+** **Kg8** **39. Dxf4 Txa2** **40. Dg3+** und den Schluss **40. ...Kh7** **41. Dg5** mit der Idee **h4-h5-h6** wollte sich der Schwarzspieler nicht mehr zeigen lassen. **1:0**

Das letzte Beispiel war keine ganz leichte Kost, es war aber wichtig, weil man die Motive mit dem Springeropfer einmal gesehen haben muss, um sie im praktischen Einsatz (bei einer Partie) selbst entdecken zu können.

## Ablenkung

Ablenkung ist ein anderes klassisches Mittel aus dem Werkzeugkasten der Taktik, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Ein einfaches, aber gefälliges Beispiel sehen wir nachstehend: Der starke Freibauer e2 wird momentan von zwei gegnerischen Figuren an dem Vorrücken nach e1 gehindert.



# Taktisches Arsenal verbessern

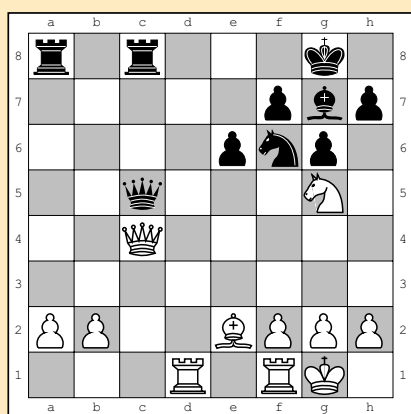
## Weitere Motive zum Thema Ablenkung (2)

Repetitio est mater studiorum (Wiederholung ist die Mutter des Lernens), wussten schon die alten Lateiner. Auch bei der Vervollkommnung von taktischen Fähigkeiten im Schach hat sich die wiederholte Betrachtung typischer Wendungen als eine wirksame Übung bewährt.

Die Erklärung dieser Lernprozesse überlassen wir gerne den zuständigen Wissenschaftlern und begnügen uns hier mit dem Verweis auf das immer wieder beobachtete Phänomen: wer ein typisches taktisches Motiv oft genug gesehen hat, findet es in der Regel auch in der eigenen Partie.

In der letzten Ausgabe haben wir taktische Motive der Hinlenkung und der Ablenkung betrachtet und damit auch geübt. Mit dieser Folge führen wir diese angefangene Trainingsfolge fort.

Die Ablenkung ist per Definition ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Auch den Platz, auf dem sie eigentlich ausharren müsste, weil sie dort eine wichtige Aufgabe zu erfüllen hat:

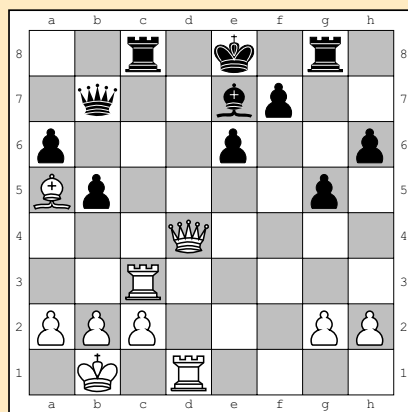


**Tan Zhongyi – Ni Shiquan**  
China, Frauenmeisterschaft 2015  
Weiß am Zug

Die schwarze Dame wird vom Turm c8 geschützt, dieser darf daher seinen Posten eigentlich nicht verlassen, doch nach dem Partiezug **26. Td8+** wird er dort nicht bleiben können. Wird er nach d8 abgelenkt (26. ...Txd8), geht die Dame c5 ver-

loren. Nach anderen Zügen wie ...Lf8 oder ...Se8 wird er ebenfalls von c8 abgelenkt: 27. Dxc5 Txc5, was 28. Txa8 ermöglicht. Deshalb **1:0**

Dies ist die einfachste Form der Ablenkung. Sie funktioniert oft mit Einsatz eines Turms, manchmal aber auch mit anderen Figuren, z. B. mit der Dame.



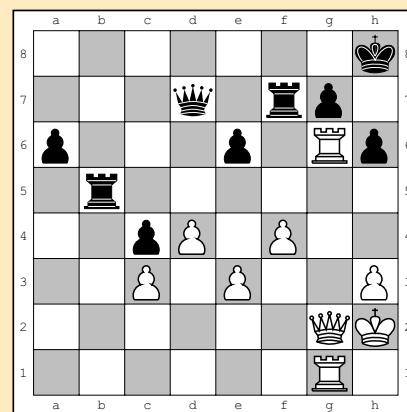
**M. Kobalija – A. Korotylew**  
Moskau 1999  
Weiß am Zug

Denken wir uns zunächst die beiden Damen weg. Was würde dann geschehen? Natürlich Txc8+ mit Gewinn. Gut, die Damen sind aber nun einmal da. Wie kann die schwarze Dame abgelenkt werden? Drei Züge der weißen Dame bieten sich an: 31. De4, 31. Db6 und am besten wie in der Partie **31. Da7!** denn im Gegensatz zu etwa 31. Db6 kann die schwarze Dame nach 31. Da7 nicht gut nach a8 wegziehen. Von a7 aus erreicht die weiße Lady das Feld d7, verbunden mit einem Schachgebot und dem anschließenden Turmgewinn auf c8. **31. ...Dxa7 32. Txc8+ Ld8 33. Txcd8+ Ke7 34. Txc8** Weiß hat mehr als genug für die Dame. **34. ...e5 35. g4** und Schwarz gab auf **1:0**

Es droht Ld8+ nebst Te8+. Falls 35. ...f6, gewinnt Tg7+ die Dame.

In den ersten beiden Beispielen wurde der Ablenkungszug sehr direkt ausgeführt, sozusagen mit vollem Körperkontakt. Deshalb werden Ablenkungskombinationen,

bei denen eine Figur einer gegnerischen direkt auf den Pelz rückt, in der Praxis auch schon mal beizeiten bemerkt und vermieden. Manchmal jedoch erfolgt die Ablenkung erst nach einem Zwischenzug:



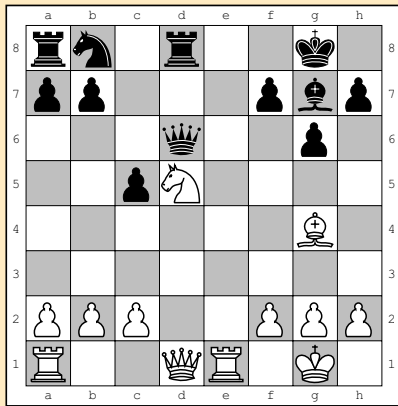
**E. L'Ami – L. Vereggen**  
Limburg Open, Maastricht 2015  
Weiß am Zug

Zuvor haben sich beide Gegner auf g7 festgebissen. Weiß attackierte diesen Punkt mit seinen drei Schwerfiguren, Schwarz überdeckte ihn ebenfalls dreimal und da sein Gegner keine weitere Figur heranzuführen kann, wähnte er sich in Sicherheit. Doch der Anziehende machte sich das Motiv der Ablenkung zunutze, spielte **41. Da8+** und sein Gegner, der das Malheur nun auch bemerkte, gab auf **1:0**

Die besagte Ablenkung funktioniert so: 41. ...Kh7 42. Txc6+! mit Mattsetzung in beiden Fällen:

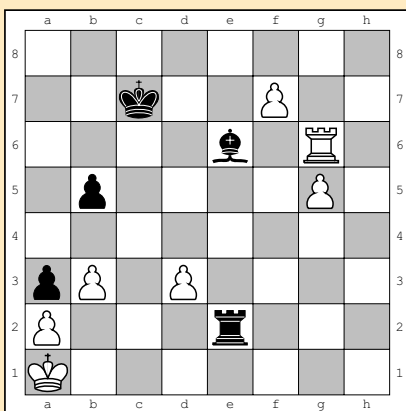
- a) 42. ...Kxh6 (Der König wurde von der Überdeckung des Feldes h8 abgelenkt.) 43. Dh8 matt
- b) 42. ...gxh6 Hier wurde der Bauer von der g-Linie abgelenkt, der Turm g1 wirkt bis nach g8 und ermöglicht 43. Dg8matt.

Bei der nächsten Ablenkungskombination spielt ein Läufer die Hauptrolle:



**B. Bok – S. Commercon**  
**Limburg Open, Maastricht 2015**  
**Weiß am Zug**

Die soeben erfolgte Methode des „Wegdenkens“ einer Figur hilft manchmal bei der Suche nach Ablenkungskombinationen. Stunden in der Stellung des obigen Diagramms auf d8 und auf a1 keine Türme, so würde sofort ins Auge fallen, dass die Dame d6 ungedeckt ist und der Zug **Se7+** ebendiese Dame gewinnt. Bei Anwesenheit der Türme ist jedoch die Dame gedeckt, die Aufgabe lautet: wie lenke ich den Turm von d8 weg? Und schon ist die Idee **17. Lc8!** geboren. Schlägt der Turm d8 den frechen Eindringling **17. ...Txc8**, so geht nach **18. Se7+** die Dame verloren. Damit wurde eine Ablenkungskombination skizziert. Wäre sie tatsächlich verwirklicht worden, hätte Schwarz seine Dame eingebüßt. In der Partie geschah deshalb **17. ...Sa6** **18. Lxb7** **19. Se7+** **Kf8** **19. ...Kh8** **20. Dxd6** **Txd6** **21. Sc8** **Td8** **22. Lxa6** mit Figurengewinn. **20. Sc6!** **Dc7** Oder **20. ...Dxd1** **21. Taxd1** **Txd1** **22. Txd1** **Txb7** **23. Td8** matt. **21. Sxd8** **Txd8** **22. Df3** **Sb4** **23. Le4** **Lxb2** **24. Tab1** **De5** **25. a3** **Sa6** **26. Lb7** und da Schwarz eine seiner Leichtfiguren verliert **1:0**

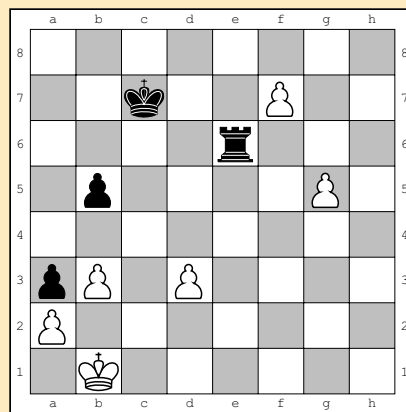


**F. Decoster – S. Fedorchuk**  
**Limburg Open, Maastricht 2015**  
**Weiß am Zug**

In diesem Beispiel tauchen gleich mehrere Ablenkungsmotive auf, sie sind auch in einigen Nebenvarianten enthalten.

Soeben geschah ...a4-a3, womit das Feld b2 unter Kontrolle genommen wird und Schwarz ...Te1 matt droht. Dies ist zwar mit der einfachen Flucht **44. Kb1** leicht zu verhindern, aber dann löst sich die Stellung nach einigen zwingenden Zügen in Wohlgefallen auf: **44. ...Lxf7** (liquidiert den weißen Trumpf) **45. Tg7** (holt sich die Figur zurück) **45. ...Tb2+** (Der Läufer ist nicht zu retten: **45. ...Tf2** **46. g6**) **46. Kc1** **Txa2** **47. Txf7+** **Kd6** **48. g6** **Tg2** **49. g7** **a2** **50. Ta7** **Txg7** (Ablenkung, mit der Idee **51. Txg7??** **a1D**) **51. Txa2** **Tg1+** **52. Kb2** **Tg2+** **53. Kb1** (Nicht **53. Ka3?**, wonach Schwarz mit **53. ...b4+** den König von der Deckung des Turms b2 ablenkt und gewinnt.) **53. ...Tg1+** **54. Kb2** **Tg2+**, und Remis durch Zugwiederholung.

So hätte die Partie auch enden können, wäre Weiß nicht die schöne Ablenkungskombination **44. Txe6!!** eingefallen. Schwarz kann den angebotenen Turm nicht gut ablehnen, sowohl nach **44. ...Tf2** **45. Tf6** **Te2** **46. Tf1**, als auch nach **44. ...Tg2** **45. Te1** **Tf2** **46. g6** setzt Weiß seinen Freibauern durch, während der eigene Turm die Mattdrohung auf der Grundreihe abwehrt. Also schlug Schwarz den Turm **44. ...Txe6** und nach **45. Kb1!** offenbarte sich die Gewinnidee von Weiß.

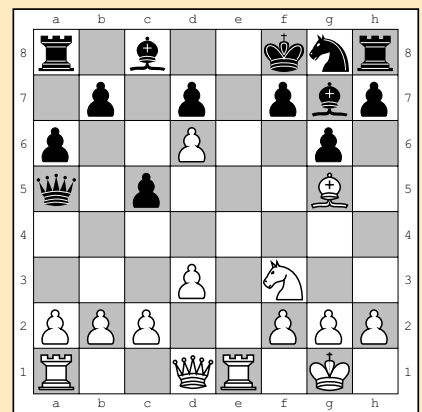


Nach **Kb1** besteht keine Gefahr eines Grundreihenmatts mehr und der Anziehende droht mit der Umwandlung in eine Dame auf f8. Der Zug **Tf6** geht ja nicht gut, der Bauer g5 bewacht das Feld f6, also bleibt nur **45. ...Te1+** **46. Kc2** **Tf1**, dann aber setzen sich die weißen Freibauern durch. Zwar überlebt nur die Hälfte des Duos den Vormarsch **47. g6** **Kd7** **48. g7** **Txf7** **49. g8D**, aber die neu geborene Dame entscheidet die Partie. Das alles ließ sich Schwarz nicht mehr zeigen **1:0**

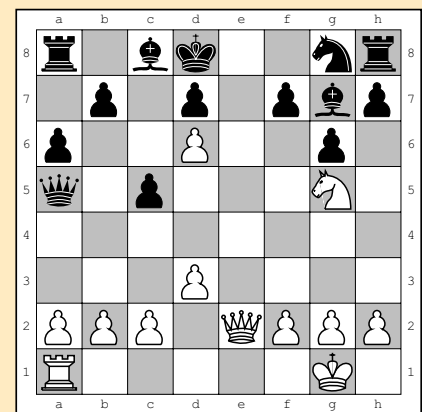
Als Krönung die Anwendung des besprochenen Motivs aus Meisterhand:

**Sizilianisch B 31**  
**N. Rossolimo – I. Romanenko**  
**Bad Gastein 1948 (simultan)**

**1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 g6 4. 0-0 Lg7** **5. Te1 Sf6 6. Sc3 Sd4?!** Naheliegender und in Ordnung war die Rochade. Mit dem Partiezug verstößt Schwarz gegen eine der Faustregeln: in der Eröffnung soll man nicht ohne Not mit einer bereits entwickelten Figur nochmals ziehen. **7. e5 Sg8** Ein trauriger Rückzug, aber das aktiver aussehende **7. ...Sg4** verliert nach **8. Sxd4 cxd4 9. Dxc4 dxc3 10. dxc3** einen Bauern. **8. d3 Sxb5** **9. Sxb5 a6 10. Sd6+!** **exd6?** Schwarz hat die Eröffnung nicht gut gespielt, hätte aber mit ...Kf8 seinen Nachteil noch in Grenzen halten können. Der Partiezug verliert bald. **11. Lg5 Da5 12. exd6+ Kf8**



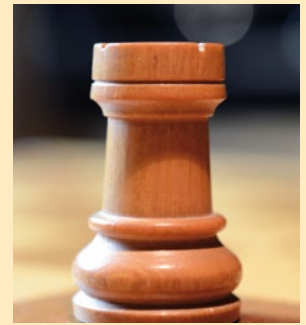
Der gewaltige Entwicklungsvorsprung erlaubt nun eine herrliche Kombination, die beide Motive – Hinlenkung und Ablenkung – beinhaltet. **13. Te8+!!** Hinlenkung des Königs, damit die gefährlichste weiße Figur mit Tempo auf die e-Linie gelangt. **13. ...Kxe8** **14. De2+** **Kf8** **15. Le7+** **Ke8** **16. Ld8+!** Der König wird von dem Punkt f7 abgelenkt. **16. ...Kxd8** **16. ...Kf8** kostet nach **17. Lxa5** die Dame. **17. Sg5**



Das war der Sinn der Ablenkungskombination. Nun droht einfach **Sxf7** matt. Und falls **17. ...Sh6** Abgelenkt von der Deckung von e7! **18. De7** matt **1:0**

# Origineller Einsatz von Figuren

## Ungewöhnliche Einsatzroute des weißen Damenturms



Schwerfiguren, also Dame und Turm brauchen offene Reihen und Linien, um ihre Kraft entfalten zu können. Nicht selten bereitet es einige Mühe, einen vernünftigen Weg für ihren aktiven Einsatz zu finden.

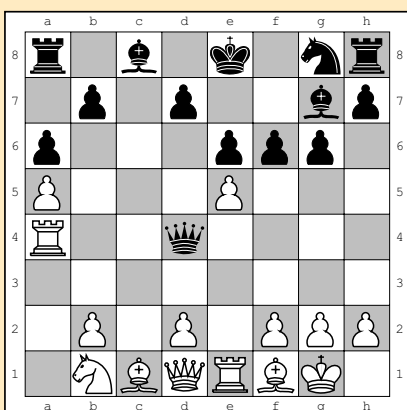
Die Dame hat es etwas leichter: stehen keine offenen Linien und Reihen zur Verfügung, schwenkt sie halt auf eine Diagonale um; gerade diese Vielseitigkeit macht die Stärke dieser Figur aus. Türme haben diese Wahlfreiheit jedoch nicht und kommen nur in offenen Stellungen zur Geltung. In Endspielen können sie sich meist austoben; in der Eröffnung und oft noch im Mittelspiel müssen sie warten, bis sich Linien öffnen. Dies geschieht in der Regel in der Brettmitte, für den Einsatz von Türmen auf den zentralen Linien gibt es Beispiele zuhauf.

In diesem Beitrag steht der originelle Einsatz des Turms auf einer Randlinie im Mittelpunkt. Voraussetzung ist natürlich, dass ein Randbauer gezogen hat und damit die benötigten Felder freigegeben wurden:

Die schwarzen Damen müssen sich vor dem Manöver Ta1-a4-c4 in Acht nehmen, wie ein abschreckendes Beispiel zeigt.

**Sizilianisch B 31**  
P. Paronen – H. Linnqvist  
Open Helsinki, 2003

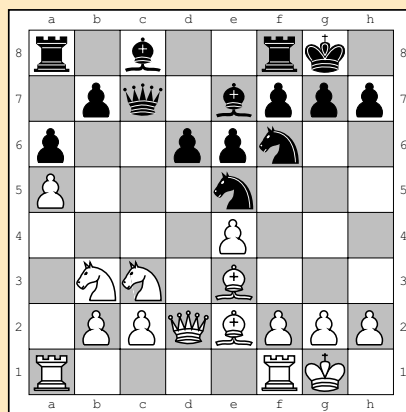
1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 g6 4. 0-0 Lg7
5. Te1 Sd4 6. Sxd4 cxd4 7. c3 Db6 8. a4
- e6 9. e5 a6 10. Lf1 f6 11. a5 Da7 12. cxd4
- Dxd4 13. Ta4



Die Dame hätte nun nach a7 ziehen müssen. **13. ...Dd5?** **14. Sc3 Dc6?** Das kleinere Übel ist ...Dc5, dennoch bleibt die schwarze Stellung schlecht, z. B. 15. d4 Df8 16. Se4. **15. Tc4**, und die Dame wandert wieder in den Figurenkasten. **1:0**

**Sizilianisch B 83**  
J. van den Bosch – W. Wertheim  
Den Haag 1930

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6
5. Sc3 d6 6. Le2 e6 7. 0-0 Le7 8. Le3 0-0
9. Dd2 a6 10. a4 Dieser Randbauernzug richtet sich in erster Linie gegen die typische Aktivierung des schwarzen Damenläufers mit ...Sxd4 nebst ...b5, kann aber auch bei der Mobilisierung des weißen Damenturms helfen, so wie in dieser Partie.
10. ...Dc7 11. Sb3 Se5 12. a5



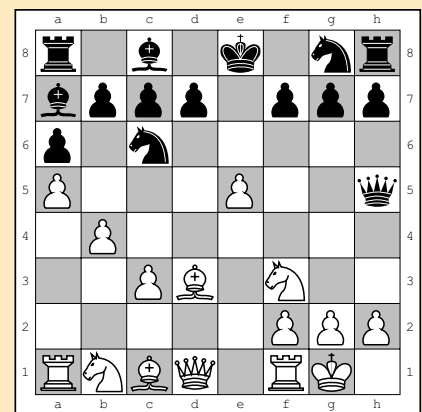
**12. ...Sc4?** In dieser Eröffnung ist der Springerausfall nach c4 zumeist empfehlenswert, da Weiß einen seiner Läufer hergeben muss. Aber hier ist ...Sc4 verfehlt, da die Dame an der Rückkehr gehindert wird: **13. Lxc4 Dxc4 14. Sc5! dxc5 15. Ta4** Dieser Turm, bis jetzt in der Ausgangsstellung schlummernd, betritt plötzlich die Bühne und droht die schwarze Dame zu fangen. Weiß gewinnt nun Material und in der Folge die Partie: **15. ...Dxf1+ 16. Kxf1 Td8 17. De1 Ld7 18. Ta1** Mission erfüllt; auf der a-Linie bleibt nichts mehr zu tun. **18. ...Lc6 19. f3 Sh5 20. Df2 Tac8 21. Ke1 f5 22. Lxc5 Lxc5 23. Dxc5**

**Sf4 24. Dg1 fxe4 25. fxe4 Lxe4** In verlorener Stellung versucht Schwarz noch im Trüben zu fischen. **26. Sxe4 Txc2 27. Db6 Sxg2+ 28. Kf1 Tf8+ 29. Kg1 Sf4 30. Te1 h6 31. Dxb7 Tf5 32. Db3 Se2+ 33. Txe2 Txe2 34. Dxe6+** und wegen **34. ...Tf7 35. De8+ Tf8 36. Sf6+ gxf6 37. Dxe2 1:0**

Im nächsten Beispiel musste sich Schwarz mit einem noch originelleren Turmeinsatz auseinandersetzen.

**Schottisches Gambit C 44**  
S. Saverymuttu – I. P. van den Berg  
Arosa 1972

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Lc4 Lc5
5. c3 d3 6. b4 Lb6 7. 0-0 Df6 8. e5 Df5
9. a4 a6 10. Lxd3 Dh5 11. a5 La7



Stünde der b-Bauer noch auf b2, würde man schneller auf die Idee des Damenfangs mit Ta4-h4 kommen. Hier ist das Ganze etwas komplizierter, da der Bauer b4 noch im Wege steht, aber nicht lange. **12. Ta4! Sce7 13. b5** droht Th4 **13. ...Sg6** Gut, Th4 ist nun verhindert, aber die schwarze Dame hat nach wie vor zu wenige freie Felder. **14. g4 Dh3 15. Te1** Jetzt droht wiederum Lf1. **15. ...Sh4 16. Sxh4 Dxh4** Der Gegenangriff auf f2 wird aufgehoben mit **17. b6! cxb6** und danach wird die schwarze Dame gehetzt: **18. g5 Dh3 19. e6!** Nimmt der Dame das letzte Fluchtfeld e6. **19. ...dxe6 20. Te3** und der Schwesterturm hat die Dame endgültig gepackt. **1:0**

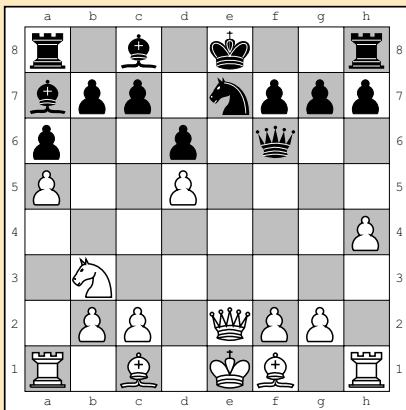


Ein ähnliches Motiv sehen wir im nächsten Beispiel. Zwar überlebte die schwarze Dame hier, aber nur auf Kosten ihrer Mitstreiter.

### Schottisch C 45

J. Bebhuk – N. Bakulin  
Moskau 1963

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Sxd4 Lc5  
5. Sb3 Lb6 6. a4 a6 7. Sc3 Df6 8. De2  
Sge7 9. Sd5 Sxd5 10. exd5+ Se7 11. a5  
La7 12. h4 d6



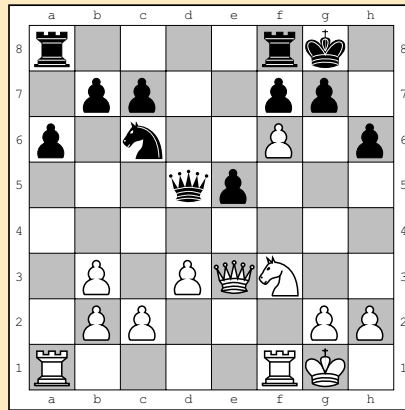
Auf das sofortige 13. Lg5 hat Schwarz noch die Verteidigung ...De5. Aber 13. **Ta4!** verhindert dies, auf ...De5 kann jetzt Te4 geschehen. 13. ...0-0? und nach 14. **Tf4** setzt der soeben aufgewachte Damenturm dem Nachziehenden zu. 14. ...Lf5 15. **g4 Tae8** 16. **Kd1 De5** 17. **Dxe5 dxe5** 18. **Txf5 Sxf5** 19. **gxf5** Weiß stand besser und setzte sich in der Folge durch. 19. ...Td8 20. **Lg2 Lxf2** 21. **Ke2 La7** 22. **c4 c6** 23. **Le3 Lxe3** 24. **Kxe3 cxd5** 25. **Lxd5 Td7** 26. **Sc5 Tc7** 27. **b4 Tb8** 28. **Ke4 Te7** 29. **Tb1 Kf8** 30. **b5 axb5** 31. **Txb5** 1:0

In diesen Beispielen verschaffte der Vormarsch a2-a4-a5 dem Turm a1 den nötigen Raum. Diesen bekommt man aber oft „umsonst“, etwa in einer typischen Stellung mit dem Leichtfigurenabtausch auf b3.

### Königsgambit D 30

P. S. Milner Barry – A. R. Thomas  
Nottingham 1946

1. e4 e5 2. f4 Lc5 3. Sf3 d6 4. Sc3 Sc6  
5. Lc4 Sf6 6. d3 Le6 7. Lb3 Lxb3 8. axb3  
a6 9. De2 Dd7 10. f5 h6 11. Le3 Lxe3  
12. Dxe3 0-0 13. 0-0 Hier war noch nicht viel los, aber Schwarz war der Meinung, im Zentrum aktiv werden zu müssen: 13. ...d5 14. **Sxd5 Sxd5** 15. **exd5 Dxd5** und hatte dabei etwas nicht bedacht. 16. **f6**



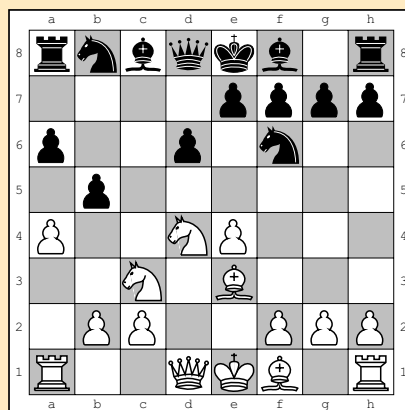
Nun wäre 16. ...gxf6 17. Dxb6 gut für Weiß. 16. ...Tfe8 Schwarz hofft auf 17. fxe7 Te6 und weiter ...Tg6. Auf 18. Sh4 mit der Drohung Sf5 kann Schwarz gut 18. ...Dd4 spielen. Aber der uns nun schon vertraute Turmschwenk 17. **Ta4! Te6** 18. **Sd2 Kh7** 19. **Tg4!** bringt den Damenturm auf dem Königsflügel in Stellung. Schwarz wird nun seiner Probleme nicht Herr. 19. ...Tg8 20. **Se4 Kh8** 21. **c3 Dd8** 22. **Sg5** Auf diesem Springer klebt ein Wunschzettel 22. ...hxg5?? 23. Dh3 matt. 22. ...Txf6 23. **Sxf7+ Txf7** 24. **Txf7 Dd6** 25. **Dg3 g5** 26. **Df2 Tg7** 27. **Tf8+ Kh7** 28. **Df5+ Dg6** 29. **Dc8** und Schwarz hatte keine Lust mehr 1:0

Wir haben jetzt zwei Situationen gesehen, in denen der Damenturm von a1 nach a4 schnellen konnte: nach dem Bauernvorstoß a2-a4-a5 und nach Öffnung der a-Linie als Folge eines Figurenabtauschs auf b3. Häufig öffnet sich die a-Linie anders, nach dem Abtausch eines auf b5 stehenden schwarzen Bauern gegen einen weißen auf a4.

### Sizilianisch B 90

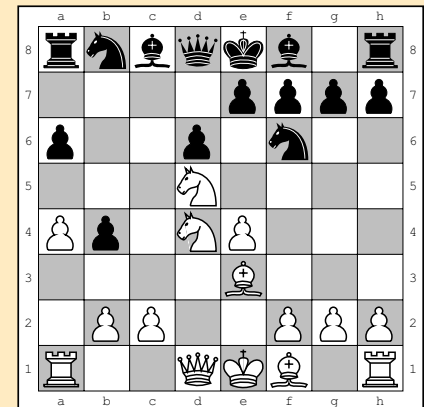
J. Sikora Lerch – B. Gruczynski  
Tatra-Pokal 2001

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6  
5. Sc3 a6 6. Le3 b5 7. a4



Gleich sehen wir, dass Schwarz auf a4 schlägt und dem Turm a1 einen Platz auf

a4 sichert. Warum macht er das, muss das denn sein? Gut, der Bauer auf b5 ist dreimal angegriffen und muss ziehen, aber warum nicht nach vorn? Schauen wir mal: 7. ...b4 Weiß antwortet 8. Sd5, und Schwarz hat die Qual der Wahl:



### Analysediagramm

- a) 8. ...a5 deckt den Bauern b4, aber nach 9. Sb5 droht eine Springergabel auf c7 9. ...Sxd5 (9. ...Sa6 hilft nicht wegen 10. Lb6 Dd7 11. Sbc7+ Sxc7 12. Sxc7+) 10. Dxd5 Ta6 11. Sa7, und der vom Läufer f1 angegriffene Turm a6 kann sich nicht retten.
- b) 8. ...Sxe4 ermöglicht einen anderen sehenswerten taktischen Schlag: 9. Sb5! (will auf c7 einsteigen) 9. ...axb5 10. Lxb5+ Ld7 11. Lb6 Dc8 12. Sc7+ Kd8 13. Sxa8+, und wieder verliert Schwarz Haus und Hof.
- c) 8. .... Sxd5 ist aus der Sicht von Schwarz das kleinste Übel, dennoch beengt 9. exd5 Lb7 10. Lc4 das schwarze Spiel erheblich. Weder kann der schwarze Springer nach c6, noch hat der Läufer b7 auf der Diagonale h1-a8 irgendwelche Aussichten

Aus diesem Grund hat sich in solchen Stellungen der Abtausch 7. ...bxa4 eingebürgert. 8. **Txa4** Die Frage ist jetzt, kann der Turm dort etwas anrichten? Die Praxis spricht eher dafür. In der vorliegenden Partie geschah 8. ...Sbd7 9. **Da1 Sc5** 10. **Sc6 Db6** 10. ...Dc7 11. Lxc5 dxc5 12. Lxa6 drohend Lb5. 11. **Sb4** und die Mobilisierung des a-Turms trug Früchte, der schwarze a-Bauer ist nicht zu retten. Schwarz reagierte etwas entnervt und verschlechterte noch seine Lage: 11. ...a5 12. **Scd5 Db7** 13. **Txa5 Txa5** 14. **Dxa5 Sfd7?** 15. **Sc7+** 1:0

Die Aufgabe erfolgte wegen des Damenturmlverlustes oder der Mattsetzung nach 15. ...Kd8 16. Se6+ Doppelschach! 16. ...Ke8 17. Dd8 matt.

# Origineller Einsatz von Figuren

## Ungewöhnliche Einsatzroute des schwarzen Damenturms

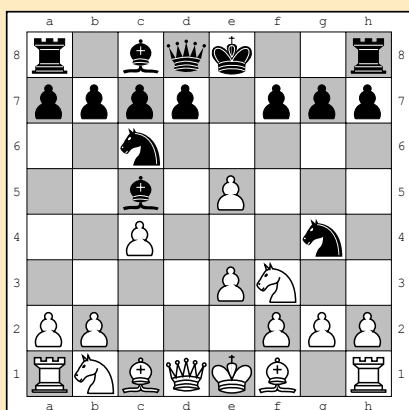


Türme brauchen offene Reihen und Linien, um ihre Kraft entfalten zu können. Auf den Reihen kommen sie zumeist erst im Endspiel zum Einsatz, wenn sich das Brett schon ziemlich geleert hat und für den Turm oder die Türme ausreichend freie Felder zur Verfügung stehen. Auf den Linien können Türme schon im Mittelspiel, vereinzelt auch in der Eröffnung zum Einsatz kommen, immer vorausgesetzt, dass ihnen keine eigenen Bauern oder Figuren im Wege stehen. Und da in den meisten Partien mit 1. e4 oder 1. d4 eröffnet wird, entwickelt sich der Kampf zumeist auf den zentralen Linien, dort wird geschlagen bzw. abgetauscht bis sich das Dickicht lichtet, eine Linie sich halb oder ganz öffnet und ein Turm seinen Marschbefehl bekommt.

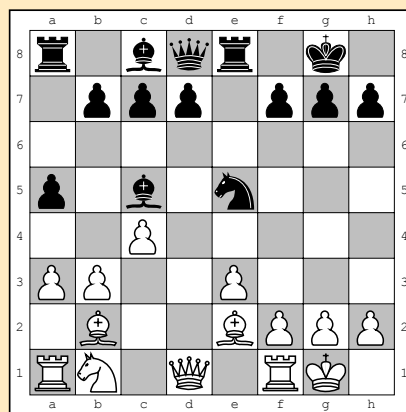
Das alles kennt man aus der Praxis zur Genüge. Weniger bekannt sind die anderen Einsatzrouten für Türme, die abseits des Zentrums liegen. Diesem Thema widmen wir bereits die letzte Folge, in der ein origineller Einsatz des weißen Turms auf der a-Randlinie im Mittelpunkt stand. In diesem Beitrag schauen wir uns die analogen Möglichkeiten für Schwarz an.

**Budapester Gambit A 52**  
**M. Egner – K. Röderer**  
**Open Untergrombach 1991**

1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. dxe5 Sg4 4. Sf3 Lc5 5. e3 Sc6 Schwarz holt sich jetzt den Bauern zurück, auch nach z. B. 6. Dd5 De7 und dann doch ...Sgxe5. Also zerbricht sich Weiß



nicht weiter den Kopf und schaut zu, dass er seine Figuren ins Spiel bringt. Bei zweien sind die Zielfelder leicht zu erraten (der Lf1 geht nach e2 und der Sb1 nach c3), während der Läufer c1 nur nach d2 ziehen kann, was nicht gerade beeindruckt. Viele Weißspieler ziehen es daher vor, den Damenläufer auf b2 zu postieren, vorbereitet entweder mit b2-b3 oder wie in unserer Partie mit 6. a3 Plant einen Angriff auf den Läufer c5 mit b2-b4, was Schwarz mit 6. ...a5 unterbindet. Weiß entwickelt sich dann mit 7. Le2 0-0 8. b3 Scxe5 9. Sxe5 Sxe5 10. Lb2 Te8 11. 0-0



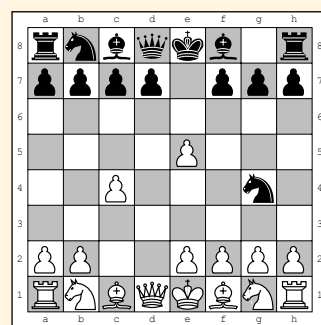
Jetzt noch Sc3 oder Sd2 und Weiß schließt die Entwicklung seiner Leichtfiguren ab. Schwarz kann seine letzte noch nicht entwickelte Leichtfigur (Lc8) mit dem natürlichen Zug ...d6 befreien und dann etwa nach e6 stellen. Das ist zwar nicht unlogisch, aber

ist es wirklich langfristig sinnvoll? Werfen wir einen Blick auf das Geschehen: ...d6 und ...Le6, wie bringt man den Turm a8 ins Spiel? Ein Turm steht gut auf der halboffenen e-Linie, mit ...Dd8-d7 stellt Schwarz die Verbindung der Türme her, und was dann: ...Tad8 oder ...Te7 nebst ...Tae8? Na ja, so wären zumindest alle Figuren entwickelt.

Stimmt, wenn auch erst in vier-fünf Zügen; viel Zeit für den Gegner. Und so kamen einige findige Spieler schon vor einem halben Jahrhundert auf die Idee 11. ...Ta6! Solange der d-Bauer auf d7 steht, ist die sechste Reihe wie blankgeputzt und Schwarz kann den Turm von a6 gleich in die Angriffsstellung auf h6 überführen. Dort unterstützt der Turm den Ausfall ...Dh4 mit der Mattdrohung ...Dxh2. Sobald der Turmschwenk vollbracht ist, wird die sechste Reihe nicht mehr benötigt, und Schwarz kann ...d6 spielen und seinen Läufer entwickeln.

In der vorliegenden Partie wollte Weiß „stören“, spielte 12. Dd5 offenbar mit der Absicht, ...d6 zu provozieren, wonach die sechste Reihe versperrt und der Turmschwenk nach h6 verhindert wäre, aber Schwarz spielte geschickt 12. ...Dg5! Der angegriffene Läufer c5 muss nicht wegziehen, denn 13. Dxc5?? kostet nach ...Sf3+ 14. Lxf3 Dxc5 die Dame und 13. f4? nach ...Lxe3+ 14. Kh1 Lxf4 zwei Bauern. Weiß zog 13. Kh1 Jetzt erfolgt ...Sf3 ohne ein Schach-

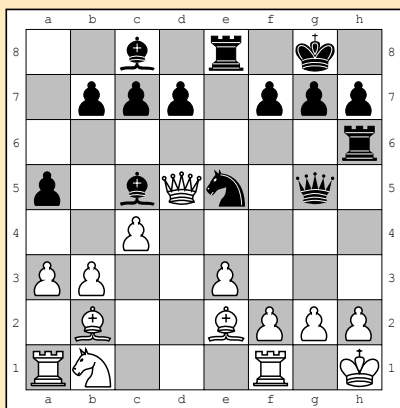
*Im Budapester Gambit nach 1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. dxe5 Sg4 hat Schwarz einen Bauern geopfert und den Aufbau eines starken gegnerischen Zentrums von Grund auf zerstört, den Bauern will er sich nun mit ...Sxe5 zurückerholen. Wir wollen uns hier nicht mit der Eröffnung tiefer beschäftigen, aber viele Leser werden sich fragen, warum Weiß den Bauern e5 nicht einfach mit f4 deckt. Schauen wir mal: 4. f4? Lc5 Schwarz droht schon mit einer Gabel auf f2. 5. Sh3 d6 6. exd6 Sonst gewinnt der*



*Nachziehende auf e5 den Bauern einfach zurück. 6. ...cxd6 7. e4 0-0 8. Sc3 Te8 9. Df3 f5 10. Ld3 fxe4 11. Lxe4 Sf6 droht ...Lf5 12. Sf2 De7 droht ...Lxf2+ nebst ...Sxe4 13. Le3 Lb4 und nach dem nicht abzuwehrenden Schlagen auf c3 wird einer der weißen Läufer auf der f-Linie ins Gras beißen.*

*Daher lässt Weiß den Rückgewinn des Bauern auf e5 zu, entweder nach 4. Lf4 Sc6 5. Sf3 Lb4+ 6. Sbd2 De7 7. e3 Sgxe5 8. Sxe5 Sxe5 oder nach 4. Sf3 Lc5 5. e3 Sc6*

gebot, ebenso wie das Schlagen ...Lxe3, so dass Weiß zwei Drohungen – 14. Dxc5 und 14. f4 – aufstellt und vermeintlich den Rückzug ...De7 erzwingt. Aber dies muss nicht sein: der Damenturm vollendet seine originelle Mobilisierung mit **13. ...Th6!**

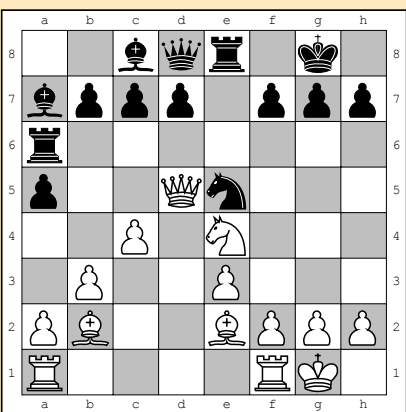


und der Angriff ...Dh4 hängt in der Luft, so dass 14. f4 völlig wirkungslos wäre. Die einzige Sache, die Schwarz beachten musste, war das Schlagen **14. Dxc5** wonach die kleine, aber gefällige Kombination **14. ...Sf3!** folgt, mit der Pointe **15. Dxc5** **0:1**

Der Turmschwenk via a6 funktioniert auch dann, wenn Weiß durch Verzicht auf a2-a3 ein Tempo einspart, wie in der folgenden prämierten Partie eindrucksvoll demonstriert wird.

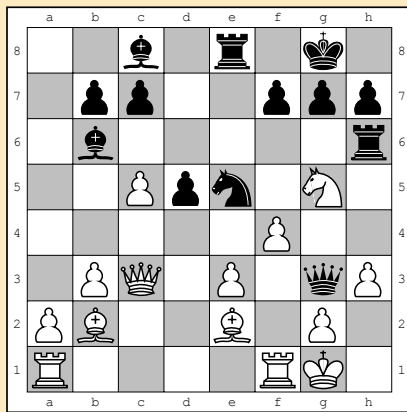
### Budapester Gambit A 52 A. Whiteley – D. Anagnostopoulos London 1994

**1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. dxe5 Sg4 4. Sf3 Lc5 5. e3 Sc6 6. Le2 0-0 7. 0-0 Scxe5 8. Sxe5 Sxe5 9. Sc3 Te8 10. b3 a5 11. Lb2 Ta6** Das hatten wir eben, nur mit dem Zug a2-a3; Weiß sparte also einen Zug ein und versuchte daraus Kapital zu schlagen. **12. Se4 La7 13. Dd5**



Wir wissen schon: nicht (zu früh) ...d6 spielen, sonst kann der Turm nicht nach h6 ziehen. **13. ...Tae6! 14. Dxa5 Lb6 15. Dc3** Weiß hat einen Bauern erobert,

dafür drei Tempi (Dd5-xa5-c3) verbraucht. Zeit und Material – die ewigen Variablen des Schachspiels ... In scharfen Stellungen zählt die Zeit oft mehr: **15. ...Dh4!** Weiß freut sich: **16. f4** gewinnt den Springer, da dieser wegen Dxc7 matt nicht ziehen darf. **16. ...Th6 17. h3 d5!** Mit der Idee **18. fxe5 Lxh3** und durchschlagendem Angriff. **18. Sg5 Dg3** Es droht ...Lxe3+, dagegen richtet sich der nächste Zug. **19. c5**



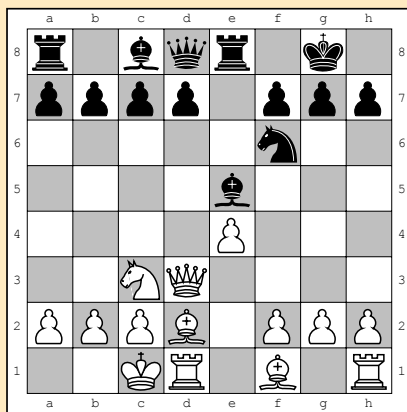
Sämtliche schwarzen Figuren sind optimal zum Angriff aufgestellt, auch bietet die weiße Stellung mehrere Angriffsmarken wie e3 und h3. Da muss was drin sein! **19. ...Lxh3! 20. Sxh3 Txx3 21. De1** 21. cxb6 führt nach 21. ...Th2 22. Tf2 Dh4 zum Matt per ...Th1. **21. ...Dh2+ 22. Kf2 Lxc5 0:1**

Es droht ...Lxe3 matt und auf 23. Lc1 entscheidet (unter anderem) 23. ...Txe3 24. Lxe3 Sd3+ 25. Lxd3 Txe3 26. Dxe3 Dxf4+!

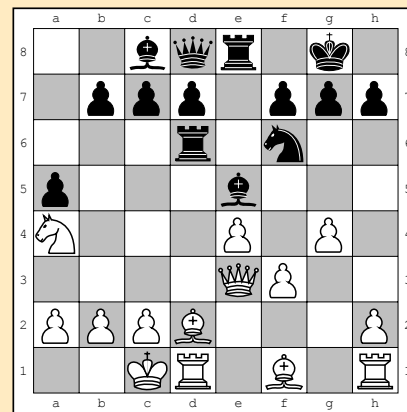
Der Einsatz des Damenturms auf der Route via a6 ist auch in offenen Spielen (also nach 1. e4) möglich:

### Dreispringerspiel C 46 B. Itkis – J. Ragosin Alushta 2000

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Lc5 4. Sxe5 Sxe5 5. d4 Ld6 6. dxe5 Lxe5 7. Dd3 Sf6 8. Ld2 0-0 9. 0-0-0 Te8** Mit seinen letzten Zug verhinderte Schwarz den Angriff auf den Läufer e5, 10. f4? kostet ja nach



10. ...Lxc3 11. Lxc3 Sxe4 einen Bauern. Um dies zu verhindern, muss der Bauer e4 gedeckt werden. In einigen Partien folgte deshalb 10. Te1 und erst dann f2-f4. In unserem Beispiel geschah **10. f3** worauf ...d6 erwartet wurde, Erfahrungen wurden auch mit ...c6 gesammelt, aber in allen Fällen hatten es die schwarzen Figuren am Damenflügel nicht leicht, ins Spiel zu kommen. Jewgeni Ragosin löst das Problem „passend“ zu unserer Trainingsserie: **10. ...a5!? 11. g4 Ta6** Hie schwenkt der Turm nicht nach h6, das geht auch momentan nicht, kann aber auf b6 oder d6 eingesetzt werden; letzterer Zug ist mit einem Angriff auf die weiße Dame verbunden, dem Weiß vorsorglich ausweicht. **12. De3 Tb6** Der „Tritt“ 13. g5 schreckt den Nachziehenden nicht, nach 13. ...Sf4 kann sich der Springer auf f4 einnisten. Also „trat“ Weiß den Turm: **13. Sa4 Td6**



So, der Damenturm ist im Spiel und der Läufer wird bald mit ...b6 und ...Lb7 mobilisiert. So ungewöhnlich kann man den Damenflügel auch zufriedenstellend entwickeln!

Weiß machte sich nun Gedanken ums Weiterkommen am Königsflügel und prüfte zunächst 14. h4 b6 15. h5 (jetzt kann der Springer f6 nicht nach h5 weichen) ...Lb7 16. g5 und entdeckte zu seinem Schrecken 16. ...Sd5! mit der Idee 17. exd5? Lxb2+, und die Dame ist futsch. Er hätte dennoch diese Variante ansteuern sollen und nach ...Sd5 anders fortsetzen sollen: 17. Dg1 Sf4 18. Dg4 Txd2 19. Txd2 Se6 20. g6 Lf4 mit verwickeltem Spiel und verteilten Chancen.

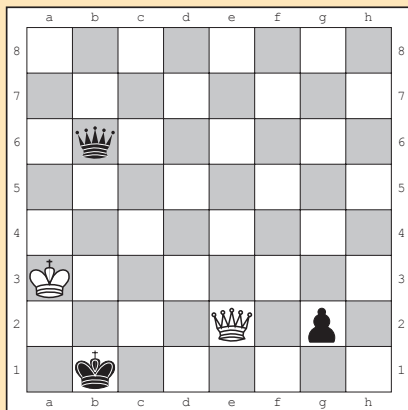
Dies sei für neugierige Taktik-Freunde erwähnt; das Hauptthema des Artikels ist die originelle Entwicklung bzw. Einsatz von Damenflügelfiguren, was in der Partie bereits vollendet wurde. Dort fiel die Entscheidung nach den Zügen **14. c3 b6 15. f4? Lxf4! 16. Dxf4 Txe4** und wegen 17. Df3 Txa4, wonach Schwarz einfach zwei Mehrbauern hat **0:1**



# Damen, nein danke!

## Überraschende Bauernumwandlungen führen zum Ziel

„Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, muss der Spieler, der den Bauern dort hingebraht hat, ihn im selben Zug vom Brett nehmen und durch eine gleichfarbene Figur seiner Wahl ersetzen“, so lautet die Regel des Weltschachbunds. Warum wird „im selben Zug“ so betont? Weil es früher immer mal wieder Ärger gab, mitunter mit heiterem Ende, wie der russische Autor Jakow Neistadt in seinem Buch „Das Damenopfer“ schilderte:

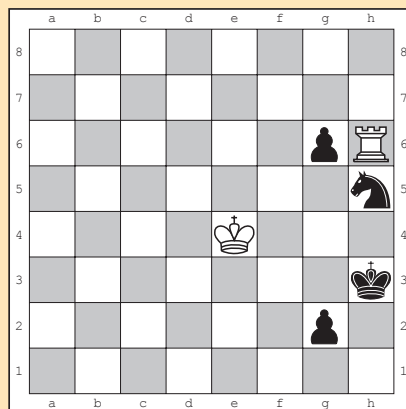


In der Partie Chalomejew – Gurin (Simferopol 1958) spielte Schwarz in dieser Stellung 1. ...g1, ohne den Bauern durch eine Figur zu ersetzen. Weiß fragte deshalb, was er haben wolle. Auf die Antwort „Dame“ reagierte der Anziehende, ohne deren Erscheinen auf dem Brett abzuwarten, mit 2. Dd1+, was nach 2. ...Dxd1 zum Patt führen würde. Ein anwesender Schiedsrichter mischte sich jedoch ein und meinte, die mündliche Erklärung über die Art der Umwandlung sei unverbindlich. Schwarz soll daraufhin erfreut einen Turm eingetauscht haben. Weiß antwortete nun jedoch 2. D**b5+**! und wegen des Patts nach

2. ...Dxb5 (sonst gewinnt der Anziehende die Dame) endete die Partie **remis**

Dieser Vorfall wurde mancherorts in der Presse erwähnt und führte möglicherweise zu der Justierung des entsprechenden Abschnitts der Schachregeln dergestalt, es bestehe nicht nur die Möglichkeit, sondern auch die Pflicht zu einer Bauernumwandlung, sobald der Bauer auf der gegnerischen Grundreihe erscheint.

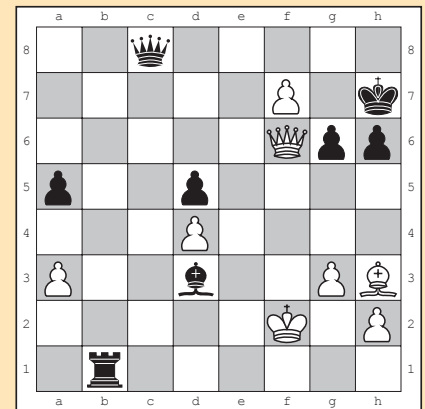
In der Regel erfolgt die Umwandlung zur Dame, was zugleich die höchstmögliche Verstärkung der eigenen Truppen bedeutet. Aber dürfen bedeutet nicht müssen und manchmal ist sogar von der höchstmöglichen Beförderung dringend abzuraten, z. B. in der folgenden Stellung.



**Xie Jun – N. Short  
Jinan 2003  
Weiß am Zug**

Von ihrem Zugrecht konnte die damalige Weltmeisterin keinen Gebrauch machen; während sie noch überlegte, gab der englische Großmeister die Partie verloren **1:0**

Nigel Short sah 66. Tgx6 Sg3+ 67. Kf3! kommen, wonach die Bauernumwandlung in eine Dame 67. ...g1D an 68. Th6+ nebst matt scheidet. Auf die Idee, den nach g1 vorgerückten Bauern in einen Springer umzuwandeln – 67. ...g1S+! 68. Kf2 S1e2 mit remis – ist der Engländer nicht gekommen. Die Umwandlung in einen Springer kommt zumeist dann vor, wenn die neuentstandene Figur gleichzeitig Schach bietet.



**S. Furman – P. Keres  
Moskau 1948  
Weiß am Zug**

Das Schlagen der Dame 44. Lxc8 verliert nach ...Tf1+ nebst ...Txf6. Mit einer Bauernumwandlung zur Dame 44. f8D?? wäre Weiß ganz schlecht beraten, denn dies erfolgt ohne ein Schachgebot und gibt Schwarz die Möglichkeit zu dem entscheidenden Gegenangriff 44. ...Dc2+ 45. Kf3 De2+ 46. Kf4 De4 matt.

**44. f8S+** ist mit einem entscheidenden Zeitgewinn verbunden: **44. ...Kg8 45. Le6+!** 45. Lxc8? wäre immer noch schlecht wegen 45. ...Tf1+. **45. ...Dxe6 46. Dxe6+ Kxf8 47. Dxd5** mit großem Materialvorteil für Weiß: **47. ...Lf5 48. Dxa5 Kf7 49. a4 Ke6 50. De5+ Kd7 51. g4 Tb2+ 52. Kg3 Tb3+ 53. Kf4** Ja nicht 53. Kh4?? wegen 53. ...g5+ 54. Kh5 Th3 matt. Nichts ist leichter, als eine gewonnene Partie in den Sand zu setzen ... **53. ...Le6 54. Dg7+ Kd6 55. Df8+ Kd7 56. Dxb6**!

Die Bauernumwandlung, bei der der Bauer nicht durch die stärkste Figur, also die Dame, sondern durch eine Figur mit niedrigerem Wert ersetzt wird, wird von manchen Autoren als eine Unterverwandlung bezeichnet. Diese spielt im Bereich des Kunstschachs (Problemschach) oft eine Rolle und die Komponisten ließen sich für alle Figuren etwas einfallen. Eine entsprechende Statistik gibt es unseres Wissens nicht, aber beim Durchblättern der

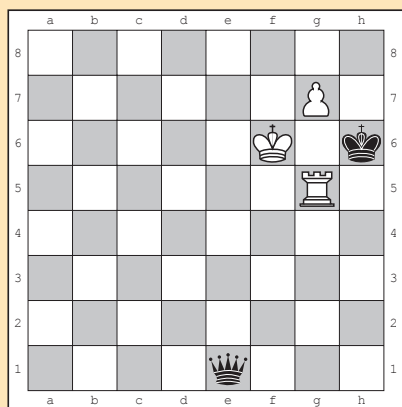
### Hinweis!

#### Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000) (QR-Code)



einschlägigen Literatur kann man den Eindruck gewinnen, der Springer sei das beliebteste „Werkzeug“. Hier sehen wir die Schlussphase eines sonst sehr schwer zu lösenden Problems eines weltbekannten Autors.

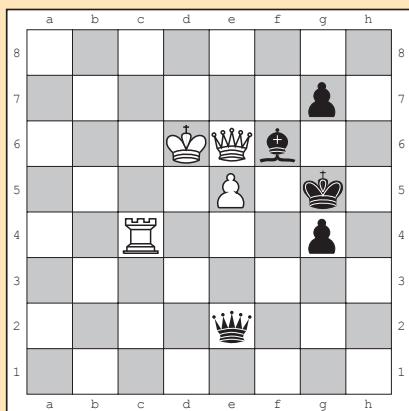


**Studie (Endphase) von M. Matous  
Ceskoslovensky Sach, 1997  
Weiß am Zug gewinnt**

Die Umwandlung in einer Dame 1. g8D? wäre ein Reinfall wegen 1. ...De7+! 2. Kf5 (2. Kxe7 patt!) 2. ...De4+ nebst Patt oder Zugwiederholung nach 3. Kf6 De7+ usw.

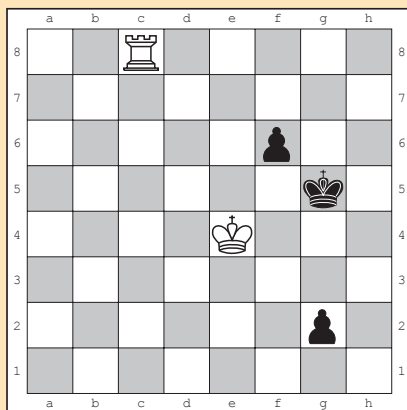
Aber der Springer macht's: **1. g8S+! Kh7 2. Kf7!** und nach dem folgenden Sf6+ gewinnt Weiß die Dame **2. ...Df2+ 3. Sf6+** und setzt bald matt: **3. ...Dxf6+ 3. ...Kh8** führt nach Tg8 oder Th5 gleich zum Matt. **4. Kxf6 Kh6** Oder 4. ...Kh8 5. Kf7 Kh7 6. Th5 matt. **5. Te5 Kh7 6. Te8 Kh6 7. Th8 matt 1:0**

Im letzten Beispiel war der Weg zwischen der Unterverwandlung und der Mattsetzung zwar schön, aber eher kurz. In Turnierpartien sind solche Motive oft nur ein – zugegeben wichtiger – Bestandteil eines Gesamtkonzepts: Der Anziehende, Smirnow hätte hier mit 63. Dd5 seine

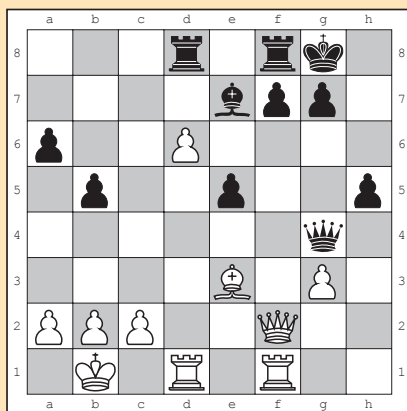


**P. Smirnow – V. Jandemirow  
Europacup, Izmir 2004  
Weiß am Zug**

guten Gewinnchancen wahren können. Er sah sich aber auf der Siegerstraße, schlug voreilig eine Figur **63. exf6?** und nach **63. ...Dxe6+ 64. Kxe6 gxf6** befand sich sein König zu weit hinten, um den g-Bauern aufhalten zu können, z. B. 65. Tc8 g3 66. Tg8+ Kf4 67. Kxf6 Kf3 usw. Der Anziehende verließ sich jedoch auf **65. Kd5 g3 66. Ke4 g2 67. Tc8**



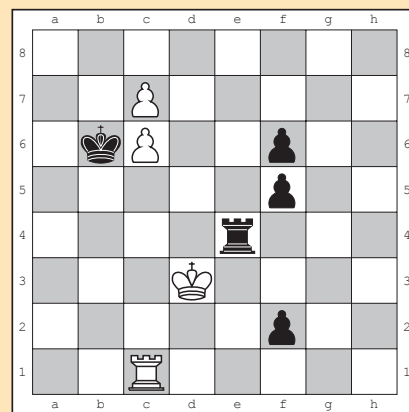
Ist es vorbei? Nein! Zwar verliert Schwarz sowohl nach 67. ...g1D 68. Tg8+, als auch nach 67. ...Kg4 68. Tg8+ Kh3 69. Kf3, aber **67. ...f5+!** treibt den weißen König auf ungünstige Felder, z. B. 68. Ke3?? g1D+ (mit Schach und Gewinn), oder 68. Kd3 Kf4 69. Tg8 Kf3, remis, oder wie in der Partie **68. Kf3** und hier rettet das Motiv der Springerumwandlung mit Schach: **68. ...g1S+!** Es folgte **69. Ke3 Sh3** und nach einigen schon überflüssigen Zügen endete die Partie mit einer Punktteilung: **70. Tc6 Sf4 71. Kd4 Sg6 72. Tc1 Kf6 73. Ke3 Kg5 74. Kd4 Kf6 75. Kd5 Sf4+ 76. Kd6 Sg6 77. Te1 Sf4 78. Te8 Sg6 79. Ta8 Kf7 80. Kd5 Kf6 81. Ta6+ Kg5 82. Ke6 Sf4+ 83. Kf7 Sd5 84. Tg6+ Kh4 85. Th6+ Kg5 86. Th1 Se3 87. Ke6 f4 88. Tg1+ Sg4 89. Tf1 Se3 90. Tf2 Sg4 91. Tf1 Se3 92. Tg1+ Sg4 93. Tf1 Se3 94. Tg1+ Sg4 95. Kd5 Kf5 96. Kd4 f3 97. Tf1 remis**



**S. Ganguly – J. Deepan  
Indische Meisterschaft 2006  
Weiß am Zug**

Auch in diesem Beispiel (siehe letztes Diagramm) hätte die Bauernumwandlung zur Dame wieder zu einer Niederlage geführt, die zu einem Springer rettet die Partie:

Die weiße Stellung ist vorzuziehen, objektiv am besten war hier 27. Lc5. Dagegen ist 27. dxe7?? wegen ...Txd1+ gänzlich verfehlt. So kam Ganguly auf die Idee **27. Td4!? exd4 28. dxe7 dxe3** Weiß kann zwar mit 29. exf8D+ und einer Umwandlung zur Dame sogar mit Schachgebot, einen Turm gewinnen, hat dann aber nach 23. ...Txf8 30. Dxe3 Td8 einen Bauern weniger und obendrein noch die schlechtere Stellung. Die Rettung nahte in Form einer nichtstandardmäßigen Umwandlung **29. Dxf7+** Eine Schrecksekunde für Schwarz, denn ...Txf7 scheidet an 30. exd8D+. **29. ...Kh7** und nun verlieren fast alle Züge einschließlich exf8D, dann entscheiden ...Td1+ oder ...Dd1+. Aber **30. exf8S+!** holt definitiv die Kastanien aus dem Feuer. Jetzt muss Schwarz genau spielen, denn ...Kh6? führt nach 31. Tf6+ zum Matt. Also **30. ...Kh8 31. Sg6+** mit einer Zugwiederholung 31. ...Kh7 32. Sf8+ usw. **remis**



**D. Shengelia – R. Zysk  
Neckar Open, Deizisau 2006  
Schwarz am Zug**

Zuletzt geschah dxc7 mit der Idee 48. ...Kxc7 49. Tf1 Kxc6 50. Txf2 Te5 51. Ta2!, und Schwarz fällt das Gewinnen schwer. Besser ist **48. ...Te1! 49. Txe1** und nun nicht 49. ...fxe1D? 50. c8D De4+ 51. Kd2 Dxc6 52. Dxf5 mit nur etwas Vorteil für Schwarz, sondern **49. ...fxe1S+!** **50. Ke3** Schwarz gewinnt nach 50. Ke2 Kxc7 51. Kxe1 Kxc6 52. Kf2 Kd5 53. Kf3 Ke5. **50. ...Sg2+!** Die letzte Feinheit. Nach ...Kxc7? 51. Kf4 gingen beide f-Bauern verloren. **51. Kf3 Kxc7** und wegen 52. Kxg2 Kxc6 53. Kf3 Kd6 54. Kf4 Ke6 **0:1**

Fortsetzung folgt

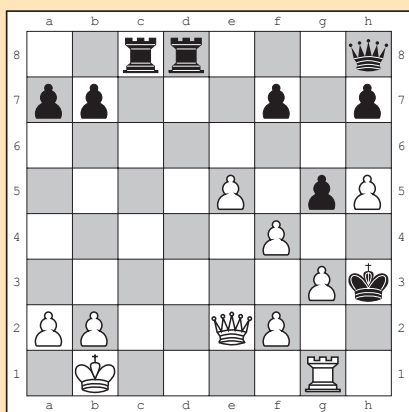
# Die Sache mit den Schachgeboten

Lehrreiche Aktionen und unterhaltsame Missgeschicke

„Versäume nie ein Schach“, lautet ein alter ironischer Rat, „es könnte Matt sein.“ (manchmal auch in der Variante „es könnte dein letztes gewesen sein.“). Vereinzelt stimmt dies sogar wörtlich, oft trifft es einfach zu, manchmal aber ist ein Schachgebot ein Schuss in den Ofen. So im einleitenden Beispiel, das aus einer Partie zwischen künftigen Geschäftspartnern stammt.

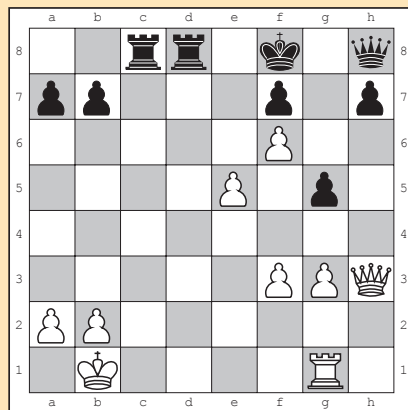
**Damengambit D 31**  
**A. Korobow – A. Uschenina**  
 Ukrainische Meisterschaft 2005

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Le7 4. cxd5 exd5
5. Lf4 c6 6. e3 Lf5 7. Sge2 Ld6 8. Sg3 Lg6
9. h4 Lxf4 10. exf4 Sh6 11. h5 Lf5 12. Sxf5 Sxf5
13. Dg4 Df6 14. Ld3 Sd6 15. 0–0–0 Sd7
16. The1+ Kd8 17. Te5 g6 18. g3 Te8
19. De2 Dh8 20. Dc2 Sxe5 21. dxe5 Sc8
22. Le4 Sb6 23. Lxd5 cxd5 24. Sxd5 Sxd5
25. Txd5+ Ke7 26. Dc5+ Ke6 27. Td6+ Kf5
28. Dc2+ Kg4 29. De2+ Kh3 30. Td1 Tac8+
31. Kb1 Ted8 32. Tg1 g5



Der König auf h3 kann unmöglich überleben, denken Sie sich sicherlich, und Sie haben recht. Mehrere Wege führen zum Matt, am schnellsten 33. Df3!, gefolgt von Th1 matt. Dies ist ein klassisches Beispiel für einen sogenannten stillen Zug, der – ohne von einem Schachgebot begleitet zu sein – eine unparierbare Drohung aufstellt.

Doch der Anziehende gab wie besessen ein Schachgebot nach dem anderen 33. Df1+?? Kg4 34. f3+ Kxh5 35. Dh3+ Kg6 36. f5+ Kg7 37. f6+ Kf8



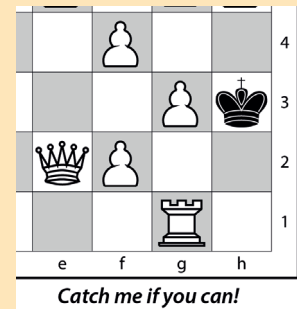
und der schwarze Monarch überstand seine lange Reise von d8 über h3 nach f8 unbeschadet. Die weiße Attacke verpuffte und der schwarze Mehrturm erwies sich als entscheidend. Allein die schwarze Dame musste noch aktiviert werden, was nach einigen umständlichen Manövern schließlich auch gelang: 38. f4 h5 39. Df5 Dg8 40. De4 Td7 41. f5 Dh7 42. a3 Kg8 43. Ka2 Te8 44. g4 h4 45. Th1 Dh6 und wegen des kommenden ...Dxf6 oder ...Tf8 0:1

Und was war mit der künftigen Partnerschaft dieser beiden, wollen Sie wissen? Als Anna Uschenina acht Jahre später Weltmeisterin wurde, engagierte sie Korobow als Berater.

Im nächsten Beispiel war ein sofortiges Schachgebot sehr wohl richtig, nur standen zwei Schachgebote zur Wahl, und Schwarz traf die falsche Entscheidung.

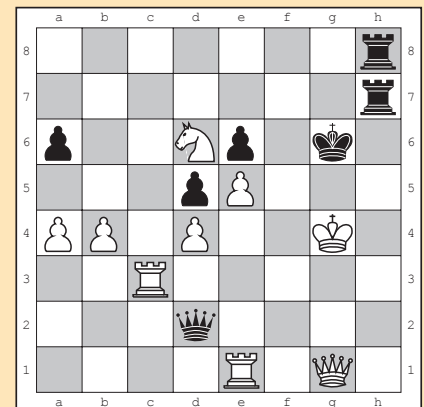
**Damengambit D 13**  
**A. Graf – B. Itkis**  
 Kusadasi 2006

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sc3 Sf6 4. cxd5 cxd5
5. Lf4 Sc6 6. e3 e6 7. Ld3 Le7 8. Sf3 0–0
9. 0–0 Sh5 10. Le5 f6 11. Lg3 f5 12. Le5 Ld7
13. Tc1 Tc8 14. a4 Sf6 15. Lxf6 Txf6
16. b4 Ld6 17. Db3 Th6 18. g3 De8 19. Le2 Tf6
20. Kg2 h6 21. Ld3 Tf8 22. Se2 a6
23. h4 De7 24. Sf4 Le8 25. Tfe1 Lf7 26. Lf1 g5
27. hxg5 hxg5 28. Sd3 Lh5 29. Sfe5 Lxe5
30. dxe5 Dg7 31. f4 Kf7 32. Db2 Th8
33. Sc5 Tcg8 34. Df2 Lg4 35. Sxb7



Catch me if you can!

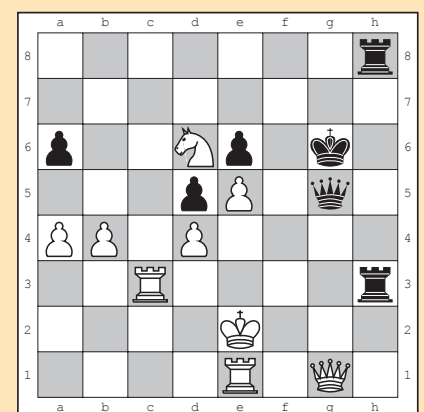
- Dh6 36. Dg1 Sd4 37. Sd6+ Kg6 38. exd4 gxf4
39. Tc3 Tg7 40. Le2 Tgh7 41. Lf3 fxe3
42. Kxg3 Dd2 43. Lxg4 fxe3 44. Kxg4



Da haben wir schon wieder einen „zum Abschluss freigegebenen“ weißen König auf dem Brett. Also: ...Dg5+ oder ...Th4+? ...Dg5, ...Th4, ...Dg5/...Th4, ich kann mich nicht entscheiden und die Uhr tickt!

Schwarz hatte 44. ...Th4+ erwogen, ihm missfiel jedoch das Abzugsschach durch die Dame g1 nach 45. Kf3+. Doch das wäre der letzte aktive Zug von Weiß gewesen. Nach 45. ...Kh5 zappelt der weiße Königs hilflos im Mattnetz. Die Hauptdrohung lautet ...Tf4+ nebst ...Tg8+ und dann ...Th4+. Dagegen ist nichts zu machen, z. B. 46. De3 Th3+ 47. Kf4 Tf8+ 48. Sf7 Txf7 matt oder 46. Tce3 Th3+, und wieder ...Tf8 nebst Matt.

Itkis traf hier die falsche Entscheidung: 44. ...Dg5+? 45. Kf3 Th3+ 46. Ke2



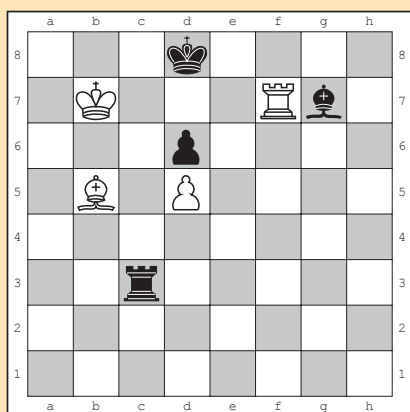
Fürs Beute machen, bleibt keine Zeit, nach 46. ...Txc3 47. Dxe5+ Kxe5 48. Sf7+ Kg6 49. Sxh8+ Kg7 muss Weiß nicht einmal



seinen Springer retten, es genügt 50. Tb1 Kxh8 51. b5 axb5 52. axb5 Tc7 53. b6 Tb7 54. Kd3 Kg7 55. Kc3 Kf7 56. Tb5 Ke7 57. Kb4 Kd7 58. Ka5 Kc8 59. Tc5+ Kb8 60. Tc6 Te7 61. Ka6 Te8 62. b7 usw.

**46. ...Th2+ 47. Kd1 Td2+ 48. Kc1** und Schwarz gab auf, denn nach dem Schachgebot 48. ...Tg2+ klärt 49. De3 alles. **1:0**

Im Beispiel Nummer 3 wiederum zauderte der eine Spieler mit einem Schachgebot und ließ den Gegner von der Schippe springen.



**Quelle ungewiss  
Weiß am Zug**

Der weltbekannte Problemkomponist Yochanan Afek hat diese Stellung veröffentlicht und verweist dabei auf eine Partie Tseitlin–Gershkovich, die jedoch in Partiedatenbanken nicht zu finden ist. Wie auch immer, laut Afek geschah zuletzt ...Ld4xBg7 und Weiß nahm nun freudig den Läufer **1. Txxg7?** Schwarz antwortete mit einem geschickten Schachgebot **2. ...Tc7+!** und lachte sich ins Fäustchen: **3. Txc7 patt!** **remis**

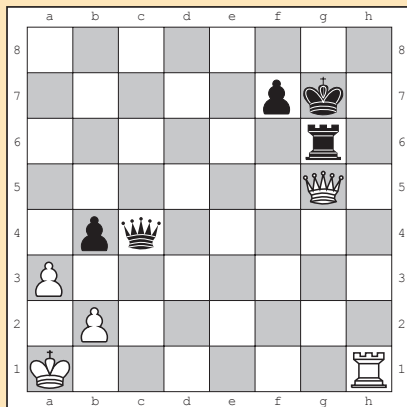
In der Ausgangstellung hätte ein Schachgebot sehr geholfen, 1. Td7+! Ke8, und hier schlägt Weiß den Läufer mit Abzugsschach des Läufers b5 und gewinnt leicht.

„Das beste Schachgebot ist das, nach dem der Gegner aufgibt“, gab der alte Trainer des Redakteurs gerne zum Besten. Die folgende Partie – oder eher schon eine Begebenheit – gab ihm Recht.

### Hinweis!

#### Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000) (QR-Code)

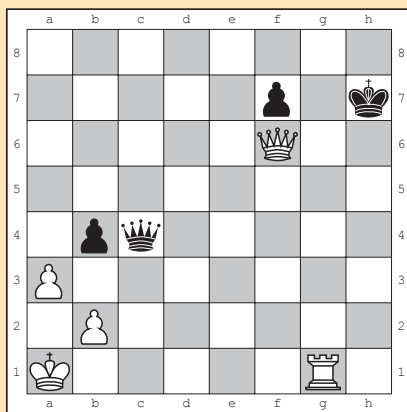


**O. Kornejew – J. Miroshnichenko  
Weltcup, Chanty Mansijsk 2005  
Weiß am Zug**

Es geschah **62. De5+** und nach reiflicher Überlegung resignierte Schwarz, **1:0**, wofür einige nachvollziehbare Gründe aufgeführt werden können:

62. ...Kf8 63. Th8+ Tg8 64. Dd6+ Kg7 65. Dh6 matt.
62. ...f6 63. De7+ Df7 64. Th7+ mit Damengewinn und
62. ...Tf6 63. Tg1+ mit Turmgewinn.

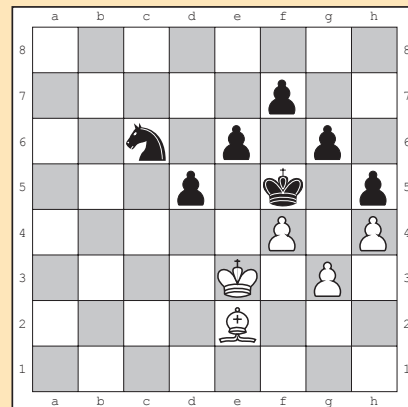
Also überraschte die Aufgabe niemanden, jedenfalls nicht vor Ort. Doch einige Zeit nach der Partie erschien auf der russischen Internetseite e3e5.com ein Artikel, in dem die Autoren die Variante mit dem Turmverlust fortführen und siehe da: **63. ...Kh7 64. Dxf6**



führt genial zum Remis nach **64. ...Da2+!!** **65. Kxa2 b3+** und Patt, egal ob Weiß auf b3 schlägt oder nicht!

Versteckte Schachgebote können mitunter eine Partie völlig „umdrehen“.

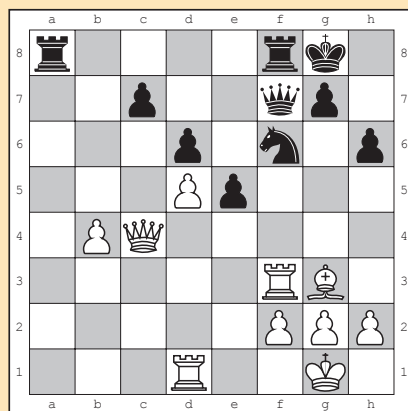
(siehe nächstes Diagramm) Zwei Mehrbauern sollten eigentlich zum Sieg ausreichen. Schwarz kann zum Beispiel sofort **50. ...e5** spielen. Eine recht gemächliche, aber ganz sichere Gewinnmethode besteht in der Überführung des Königs via f6 und e7 nach d6, dann folgt **...Se7** (um den Bauern g6 zu sichern) und schließlich setzt **...f6** nebst **...e5**



**C. Voicu – A. Ataiev  
Alushta 2006  
Schwarz am Zug**

zwei verbundenen Freibauer unaufhaltsam in Bewegung. So hätte Schwarz mit ungefähr 15-20 Zügen den Punkt sicher einfahren können. Doch er wollte schneller gewinnen, spielte sofort **50. ...f6?** wonach ein „gemeines“ Schach **51. g4+** dem König dieses Fluchtfeld verstellte: **51. ...hxg4 52. Ld3 matt 1:0**

Zum Schluss noch ein „gekipptes“ Duell. Leidtragende war die heutige Abgeordnete des litauischen Parlaments und renommierte Schachspielerin (zweimalige Europameisterin) Viktorija Cmilyte.



**L. Javakhishvili – V. Cmilyte  
Chisinau 2005  
Schwarz am Zug**

Schwarz steht deutlich besser und kann z. B. gut mit **...Tfb8** und **...Ta4** fortfahren. Doch Cmilyte hatte es die weiße Grundreihe angetan und sie kombinierte mit **33. ...Dxd5? 34. Txd5** und wollte nun ernten mit **34. ...Ta1+ 35. Df1 Txf1+ 36. Kxf1 Sxd5**. Doch nach genauerem Hinsehen sah sie die Bescherung, nach **34. ...Ta1+** folgt **35. Td1+** mit einem Abzugsschach! **1:0**

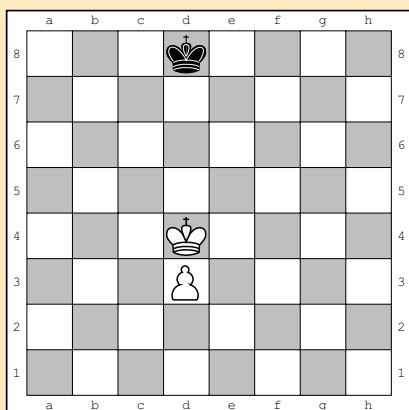
„Unverdient gewonnen“, verkündete Lela Javakhishvili nach der Partie, was nicht ganz unwahr ist, aber die sehr sportliche Einstellung der Georgierin belegt.

# Vorsicht bei Vereinfachungen!

## Katastrophen und Beinahe-Unfälle bei Übergängen ins Bauernendspiel

„Turmendspiele haben die einmalige Besonderheit, dass selbst ein bedeutender materieller Vorteil sehr häufig nicht zum Sieg reicht“, schrieb der frühere Weltmeister Wassili Smyslow im Vorwort zu seinem Buch „Geheimnisse des Turmendspiels“ (Edition Olms, ISBN 9783283005207). In Bauernendspielen ist der Ausgang des Kampfes dagegen oft vorbestimmt, wobei zwei Motive immer wieder eine bedeutende Rolle spielen: der entfernte Freibauer und die Opposition. Diese Erkenntnis führt oft zu Überlegungen wie „Was soll ich mich im Turmendspiel mit ungewissem Ausgang herumplagen, wenn ich die Türme abtauschen und das Bauernendspiel locker gewinnen kann?“. In der Tat ist die technische Abwicklung ins Bauernendspiel ein probates Mittel der Gewinnführung, doch wie jede Regeln, hat auch diese Ausnahmen. Das ist das Thema dieser Folge unserer Trainingsserien.

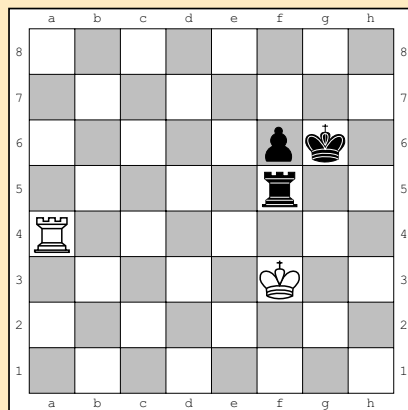
Wir fangen erst einmal mit einem Standardbeispiel an. „Die Opposition beschreibt die Stellung der Könige zueinander. Wer sie einnimmt, kann den gegnerischen König in Zugzwang bringen und so kritische Felder erobern“, so Meyers Schachlexikon.



Zieht Weiß in der Diagrammstellung richtig **1. Kd5**, so hat er die Opposition eingenommen, er kann den gegnerischen König abdrängen und seinen Bauern durchbringen: **1. ...Ke7** Oder **...Kd7** 2. d4 Ke7 3. Kc6 Kd8 4. Kd6 Ke8 5. Kc7 Ke7 6. d5, und der Bauer läuft durch. **2. Kc6 Kd8 3. d4 Kc8 4. d5**

**Kd8 5. Kd6** Aber nicht 5. d6?? Kc8 6. d7+ Kd8 7. Kd6 patt. **5. ...Ke8** 5. ...Kc8 6. Ke7 **6. Kc7** nebst d6 usw.

Alter Hut? Ja, in dieser Form, wenn die Einnahme der Opposition garantiert ist. Bei Übergängen aus Turmendspielen muss man einen alten Trick im Auge behalten:



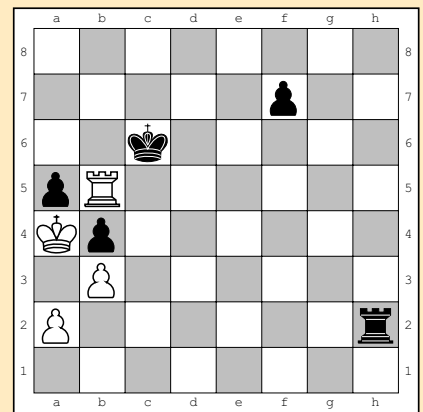
**R. Spielmann – O. Duras  
Karlsbad 1907  
Weiß am Zug**

Die Stellung ist remis und sie wäre es nach Kg3 geblieben. Doch der Weißspieler wollte nicht weichen, zog **99. Tf4?** und verließ sich darauf, dass das Bauernendspiel nach 99. ...Txf4+ 100. Kxf4 remis ist, was auch stimmt, z. B. ...f5 101. Kf3 Kg5 102. Kg3 usw., immer nimmt der Verteidiger die Opposition ein und rettet sich.

Doch Schwarz tauschte nicht selbst die Türme, sondern erzwang den Abtausch mit **99. ...Kg5!** und wegen 100. Txf5+ Kxf5 mit siegbringender Opposition wie im einleitenden Beispiel gab Weiß auf **0:1**

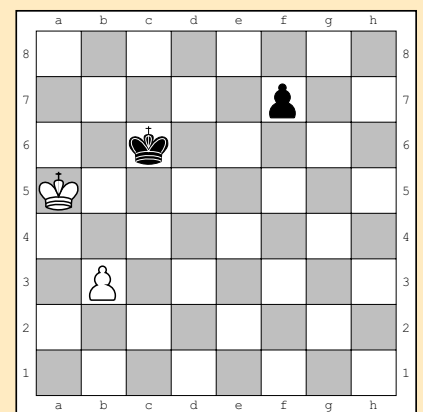
Ein komplizierteres Beispiel zum Thema „Wechsel des Zugrechts in Opposition“ finden Sie in der letzten Ausgabe in einer anderen Trainingsrubrik auf Seite 39.

Ein weiterer verfehelter Turmabtausch geschah in einer 65 Jahre später gespielten Partie. Auch hier ist die Ausgangsstellung remis, wenn Weiß es bei dem Turmendspiel



**L. Ljubojevic – W. Browne  
Amsterdam 1972  
Weiß am Zug**

belässt und mit **37. Kxa5 Txa2+** **38. Kxb4** fortfährt. Doch er glaubte, auch das Bauernendspiel sei remis und spielte **37. Txa5? Txa2+ 38. Kxb4 Txa5 39. Kxa5**

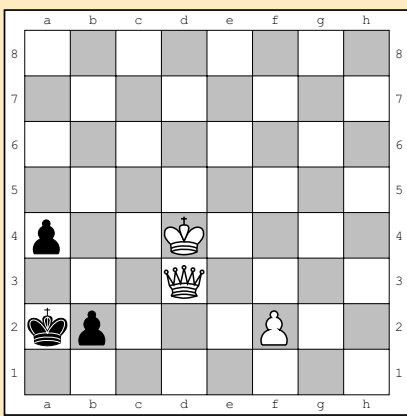


und der weitere Verlauf gab ihm Recht, die Partie endete nach **39. ...f5 40. Kb4 f4 41. Kc4** **remis**

Kaum waren die Partieformulare dieser vermeintlichen „nix-los-Partie“ unterschrieben, schon meldeten sich andere Turnierteilnehmer zu Wort mit einem berechtigten Einwand. In der Stellung des letzten Diagramms war ein toller Trick möglich: **39. ...Kd5!** versperrt dem weißen König den Weg zu dem gegnerischen Bauern, nach **40. Kb4** folgt **...Kd4**, und Schwarz gewinnt nach den weiteren Zügen **40. b4 f5 41. b5 f4 42. b6 Kc6!** Treibt den weißen König nach a6, damit

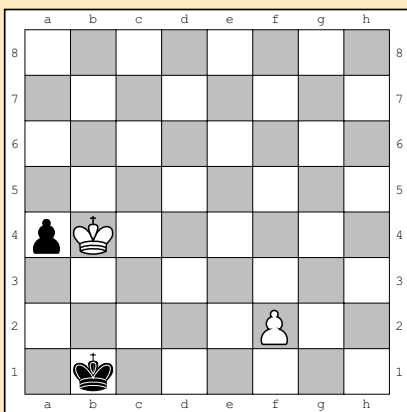
die Bauernumwandlung auf f1 mit Schachgebot erfolgt. 43. Ka6 f3 44. b7 f2 45. b8D f1D+ 46. Ka5 (46. Ka7 Da1 matt) 46. ...Da1+ 47. Kb4 Db1+ mit Damengewinn.

Hier hätte ein Zwischenzug des Königs die zuvor erfolgte Abtauschaktion widerlegt, aber Schwarz hatte das übersehen. In einer anderen Partie nahm der Nachziehende die sich überraschend bietende Chance wahr. Frederick Yates war als sechsfacher britischer Champion nicht irgendwer, aber Frank Marshall gehörte zeitweise zu den besten Spielern der Welt und besaß somit ein noch höheres Renommee. Deshalb schmeckte ihm möglicherweise nicht, dass sein Gegner die total verlorene Stellung immer noch weiter spielte. Also wollte er ihn schnell erledigen.



**F. Yates – F. Marshall**  
Karlsbad 1929  
Weiß am Zug

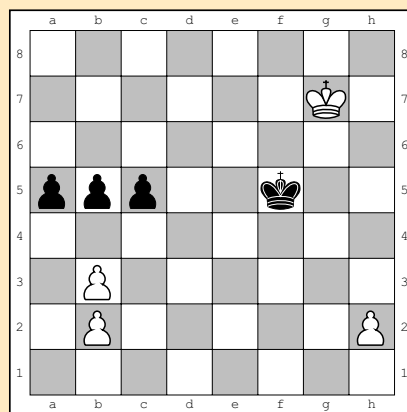
Statt in aller Ruhe zu gewinnen mit den Zügen 58. Dc2 a3 (58. ...Ka1 59. Dxa4+ Kb1 60. Kc3 Kc1 61. Dc2 matt wäre angemessen schnell gewesen.) 59. Kc4 Ka1 60. Kb3 b1D+ 61. Dxb1+ Kxb1 62. Kxa3 Kc2 63. f4 Kd3 64. f5 usw., wählte er den vermeintlich kürzeren Weg **58. Kc4? b1D 59. Dxb1+ Kxb1 60. Kb4**



Der a-Bauer ist nicht zu retten und nach ...Kc2 61. f4 Kd3 62. f5 sieht der schwarze

König von dem f-Bauern nur noch die Rücklichter. Also Aufgabe? Mitnichten! **60. ...Kb2!** Das Motiv der „Verkürzung des Diagonalweges“. Wegen der Drohung ...a4-a3 muss **61. Kxa4** geschehen, wonach der schwarze König, anders als in der letzten Variante, den f-Bauern aufhält: **61. ...Kc3 62. f4 Kd4** **remis**

Mit dem geschickten Tempogewinn 60. ...Kb2! verfrachtete Schwarz seinen König auf die benachbarte Diagonale und beschleunigte damit die Verfolgung des gegnerischen Freibauern. Das vielleicht feinste Beispiel zu diesem Thema wurde im Duell der erfolgreichsten deutschen Spieler der ersten Hälfte des 20. Jahrhundert kreiert.



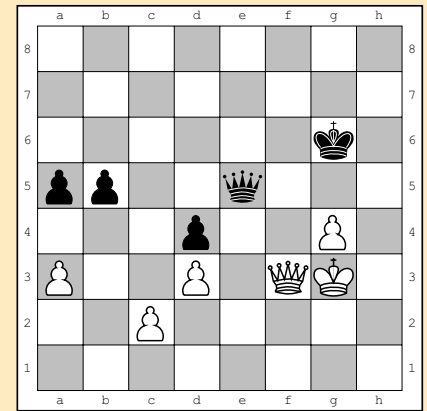
**E. Lasker – S. Tarrasch**  
St. Petersburg 1914  
Weiß am Zug

Am Damenflügel steht die Entscheidung bevor. Nach einem beliebigen Zug des weißen Königs setzten sich die schwarzen Bauern auch ohne die Hilfe des eigenen Königs durch: 41. ...c4 42. bxc4 bxc4, gefolgt von ...c3 und ...a4-a3 usw. Der damals amtierende Weltmeister fand jedoch die geniale Idee **40. h4** droht h5 **40. ...Kg4** Jetzt hilft der direkte Weg 41. Kf6 nicht weiter, Schwarz kommt mit 41. ...c4 42. bxc4 (Oder 42. Ke5 c3 43. bxc3 a4 und auf a1 erscheint bald eine schwarze Dame.) 42. ...bxc4 43. Ke5 c3 44. bxc3 a4 usw. Aber der Diagonalwechsel **41. Kg6!!** rettet die Partie. Nach 41. ...c4 folgt 42. bxc4 bxc4 43. h5, und Weiß bekommt auf h8 eine Dame. Also **41. ...Kxh4 42. Kf5!** Auf der Diagonale h7-b1 kommt Weiß rechtzeitig am Damenflügel an, z. B. 42. ...c4 43. bxc4 bxc4 44. Ke4 c3 45. bxc3, und nun:

- a) Ja nicht 45. ...a4?? 46. Kd3 Kg4 47. Kc4 Kf4 48. Kb4 Ke4 49. Kxa4 Kd5 50. Kb5 Kd6 51. c4 Kc7 52. Kc5 mit Opposition und Gewinn für Weiß.
- b) 45. ...Kg4 46. Kd4 Kf4 47. Kc4 Ke3 48. Kb5 Kd3 49. c4 a4 remis.

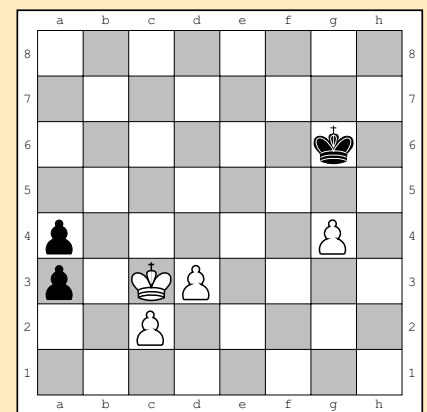
In der Partie geschah noch **42. ...Kg3 43. Ke4 Kf2 44. Kd5 Ke3 45. Kxc5 Kd3 46. Kxb5 Kc2 47. Kxa5 Kxb3** **remis**

Zurück zu dem Hauptthema „verfehlter Übergang ins Bauernendspiel“.



**V. Borisenko – K. Zvorykina**  
Riga 1963  
Weiß am Zug

Angesichts der aktiven Stellung von Schwarz dürfte der weiße Mehrbauer kaum zu verwerten sein. Weiß hätte deshalb besser das Damenendspiel weitergespielt. Der Übergang ins Bauernendspiel **38. Df4?** erwies sich als schicksalhaft. Weiß hatte zwar **38. ...Dxf4+ 39. Kxf4 a4 40. Ke4 b4** gesehen, aber falsch eingeschätzt. Nach **41. Kxd4 bxa3 42. Kc3** ist der weiße König an das Feld c3 gebunden (sonst geschieht ...a3-a2) und er blockiert auch noch den eigenen Bauern c2:



Schwarz gewinnt nun leicht mit **42. ...Kg5 43. d4 Kxg4 44. d5 Kf5**. Der König auf c3 kann einem nur leidtun! Und das alles wegen des verfluchten Damenabtausches ... **0:1**

### Hinweis!

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

[www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



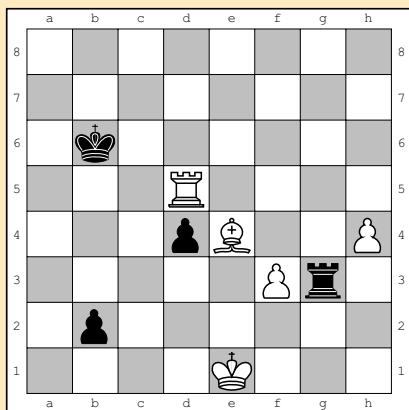


# Die Endspiel-Trickkiste

## Motive, die man kennen muss

Schlagen, kratzen und spucken hat in unserem edlen Denksport nichts zu suchen. Aber Fallen stellen, tun als ob und dann den Gegner hereinlegen, das gehört zu den erlaubten und erfolversprechenden Mitteln. Fallen gehören im Prinzip zum taktischen Repertoire, von den klassischen taktischen Mitteln bzw. Motiven – für die erzwungene Zugfolgen typisch sind – unterscheiden sie sich darin, dass dabei oft mit einem naheliegenden, aber falschen Zug des Gegners kalkuliert wird.

So hat beispielsweise in der ersten Stellung der Anziehende einen Läufer mehr:

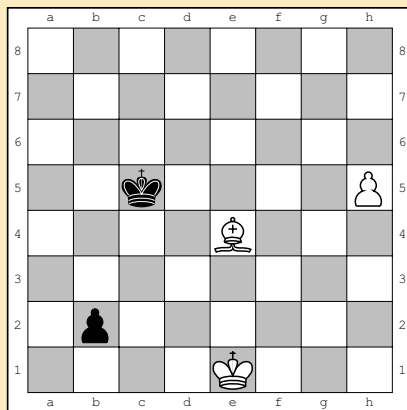


**C. Lipok – L. D. Nisipeanu**  
**Bad Wiessee 2015**  
**Weiß am Zug**

Dieser ist allerdings an die Diagonale b1-h7 gebunden, soll er doch die Bauernumwandlung auf b1 verhindern. Deshalb war hier 62. Kf2! angezeigt (deckt f3) mit Gewinn nach 62. ...Th3 63. Txd4 Kc5 64. Td8 Txd4 65. Tb8.

Doch Weiß juckte es in den Fingern, der ungeschützte Bauer d4 war ihm ein Dorn im Auge, er spielte 62. Txd4?? und rechnete wohl nur mit 62. ...Tg1+ 63. Kf2 b1D 64. Lxb2 Txb1, wonach er zwei Mehrbauern in einem Turmendspiel besäße und auf Gewinn stünde. Doch es geschah 62. ...Txf3! 63. Tb4+ 63. Lxf3?? scheidet ja an ...b1D+. 63. ...Kc5 und Schwarz hat sein Ziel weitgehend erreicht. Nach 64. Txb2 Te3+ gewinnt er den Läufer oder erreicht nach 65. Te2 Txe2+ 66. Kxe2 Kd6 ein analog remisliches

Endspiel wie in der Partie. Weiß versuchte noch 64. Lxf3 Kxb4 65. Le4 Kc5 66. h5



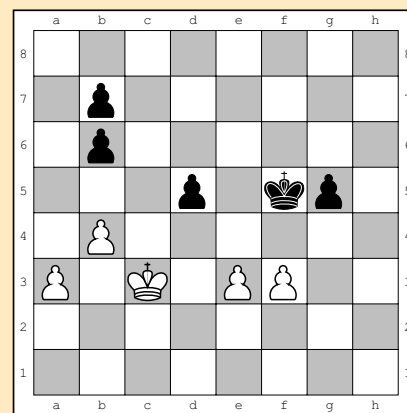
Das sieht auf den ersten Blick nach einem Gewinn für Weiß aus (wie soll der h-Bauer aufgehalten werden?), aber mit 66. ...Kd4! rettet sich Schwarz doch. Durch die Drohung ...Kxe4 nebst ...b1D+ gewinnt der Nachziehende ein Tempo, um nach 67. Lb1 Ke5 rechtzeitig in die rettende Ecke zu gelangen. 68. h6 Kf6 69. Kd2 Kf7 70. Lh7 Kf6 71. Kc2 Oder 71. Lb1 Kf7 72. Kc3 Kg8 73. Kxb2 Kh8 mit dem Motiv des „falschen Läufers“, das bereits behandelt wurde. Der schwarze König kann aus der Ecke nicht vertrieben, sondern höchstens dort pattgesetzt werden. 71. ...Kg5 72. Kxb2 Kxh6 remis

Im nächsten Beispiel konnte der nominell stärkere Spieler, der junge deutsche Großmeister Alexander Donchenko, den Widerstand seines englischen Gegners beim Turnier in Vandoeuvre les Nancy, 2015, nicht brechen. Mit einer „Verführung“ im Endspiel konnte er ihn letztlich doch austricksen.

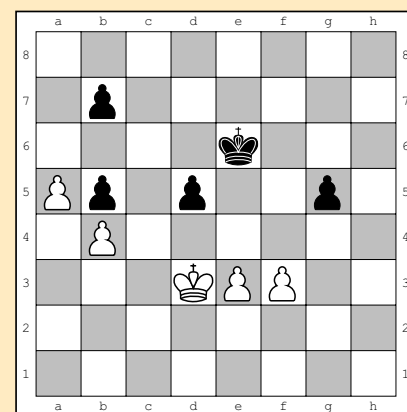
**Englisch A 20**  
**A. Donchenko (2588)**  
**A. Hambleton (2446)**

1. c4 c5 2. g3 e6 3. Lg2 d5 4. cxd5 exd5 5. d4 cxd4 6. Sf3 Lb4+ 7. Sbd2 Sc6 8. a3 La5 9. b4 Lb6 10. Lb2 Sf6 11. Sb3 0-0 12. Sbx4 Sxd4 13. Lxd4 Te8 14. 0-0 Lg4 15. Dd3 De7 16. Lxb6 axb6 17. h3 Ld7 18. e3 De4 19. Dd1 Tec8 20. Sd4 De8

21. Dd3 Se4 22. Tac1 Txc1 23. Txc1 Tc8 24. Tc2 Txc2 25. Dxc2 Dc8 26. Dxc8+ Lxc8 27. Kf1 Ld7 28. Ke1 Kf8 29. Se2 Ke7 30. f3 Sf6 31. Kd2 Kd6 32. g4 Se8 33. Sd4 g5 34. Lf1 Sg7 35. Ld3 h5 36. Kc3 hxg4 37. hxg4 Ke5 38. Se2 f6 39. Sd4 f5 40. gxf5 Lxf5 41. Sxf5 Sxf5 42. Lxf5 Kxf5



Was auch immer folgt, das Ergebnis sollte jeweils eine Punkteteilung sein, z. B. 43. Kd4 Ke6 44. a4 Kd6 45. a5 b5 46. Kd3 Ke6



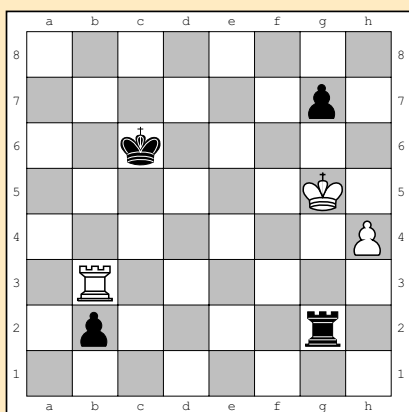
**Analyse-diagramm**

Das ist remis, z. B. 47. Kd4 Kd6 mit Zugwiederholung. Stünde hier jedoch ein Bauer statt auf e3 auf g3, könnte Weiß mit f3-f4 einen entfernten Freibauern bilden und das Endspiel leicht gewinnen (der schwarze König holt den Bauern f4 ab, der weiße würde die Zeit für Kd4 und Kxd5 nutzen und dann die Bauern am Damenflügel einsammeln). In der Diagrammstellung würde aber auf 47. f4?? die Antwort 47. ...g4 folgen, und Weiß verliert.

Stünde dagegen in der Diagrammstellung der schwarze König auf e5, wäre 47. f4 mit einem Schachgebot verbunden und ...g5-g4 wäre daher nicht möglich. Genau dieser Gedankengang führte zu dem Partiezug (siehe vorletztes Diagramm) **43. Kd3!** Das gewinnt zwar nicht (Schwarz hätte 43. ...Kf6! oder sogar ...Ke6 spielen können), trickst aber erfolgreich, denn der Zug verführt den Nachziehenden dazu, seinen König breitbeinig in die Brettmitte zu stellen **43. ...Ke5??** und nach **44. f4+!** dämmerte dem Nachziehenden, dass er hereingefallen war. **1:0**

Weiß gewinnt nun nach dem klassischen Muster (entfernter Freibauer gewinnt) so: 44. ...gxf4 45. exf4+ Kxf4 46. Kd4 Kf3 47. Kxd5 Ke3 48. Kd6 Kd3 49. Kc7 Kc3 50. Kxb7 Kb3 51. Kxb6 Kxa3 52. b5 usw.

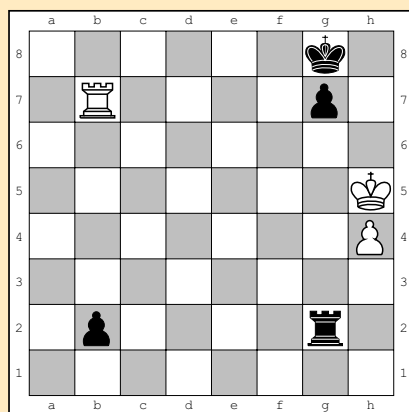
Ein anderer in Endspielen gar nicht so selten vorkommender Trick basiert darauf, dass sich der König quasi selbst sein Grab schaufelt. Dieser Ausdruck kann Grausames assoziieren, aber gemach, Schach ist nur ein Spiel, und der König wird nicht umgebracht, sondern Patt gesetzt.



**O. Schuls – T. Seeman**  
Puhajarve/Estland 2015  
Weiß am Zug

Nach dem Schachgebot auf g2 muss der weiße König ziehen. Objektiv gesehen kann kein Zug den Anziehenden retten, denn er hat keinen Freibauern, der Nachziehende schon (und was für einen), so dass der baldige Vormarsch ...Kc5-c4-c3 usw. gewinnt. Doch während nach z. B. 47. Kf5 Kc5 usw. bald alles vorbei gewesen wäre, stellte der schlaue Zug **47. Kh5!** immerhin eine Falle auf. Schwarz hat sie nicht gesehen, sonst hätte er nun 47. ...g6+! eingeschaltet und nach 48. Kh6 Kc5 gewonnen. Er nahm aber nicht wahr, dass der weiße König „auf Patt“ steht, zog **47. ...Kc5?** und fiel nach **48. Tb5+!** aus allen Wolken. Nach dem Schlagen des Turms ergibt sich ein Patt. Und sie Schachgebote wiederholen sich **48. ...Kc4 49. Tb4+ Kc3**

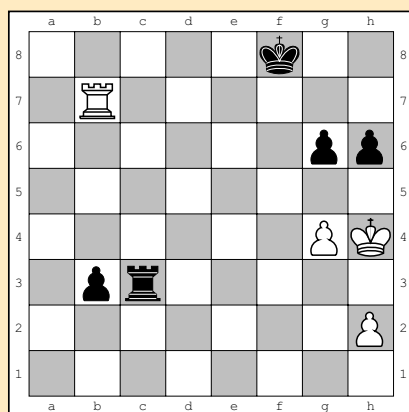
**50. Tb3+** und das geht immer weiter so, z. B. 50. Tb3+ Kc2 51. Txb2+ oder 50. Tb3+ Kd4 51. Tb4+ Ke5 52. Tb5+ Ke6 53. Tb6+ Kf7 54. Tb7+ Kg8



*Analysediagramm*

55. Tb8+ Kh7 56. Th8+ „Jetzt muss er!“ 56. ...Kxh8 patt. Schwarz hatte genug gesehen: **50. ...Kxb3 patt remis**

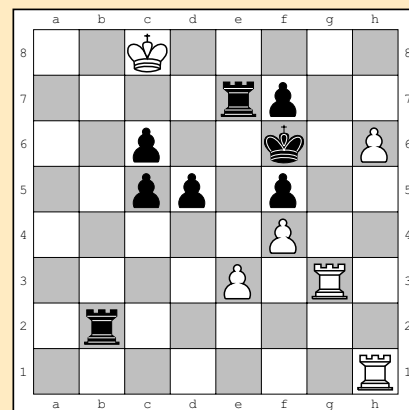
Etwas komplizierter hat Weiß seinen König im Duell zweier Weltklassenspieler „eingebuddelt“.



**D. Navara – P. Swidler**  
Sotschi 2008  
Weiß am Zug

**47. g5! h5** Das Endspiel nach 47. ...Tc4+ 48. Kg3 hxg5 49. Txb3 ist remis. **48. h3!** Jetzt hat der König wunschgemäß kein freies Feld mehr, so dass die Kombination mit dem Turmopfer und anschließendem Patt aufgehen kann. Schwarz sah sie zwar kommen, konnte sie aber nicht verhindern. Hier beispielsweise führt 48. ...Tc4+ 49. Kg3 h4+ 50. Kf3 Tc3+ 51. Kg4 zur Aufhebung der selbstgebauten Patt-Konstruktion, danach ergibt sich aber bald ein total remisliches Turmendspiel, sehen Sie selbst: 51. ...Ke8 52. Kxh4 Kd8 53. Kg4 Kc8 54. Tb4 Kc7 55. h4 Kc6 56. h5 Kc5 57. Tb8 gxh5+ 58. Kxh5 Kc4 59. g6 Tg3 60. Kh6. In der Partie geschah **48. ...Ke8 49. Txb3 Txb3 patt remis**

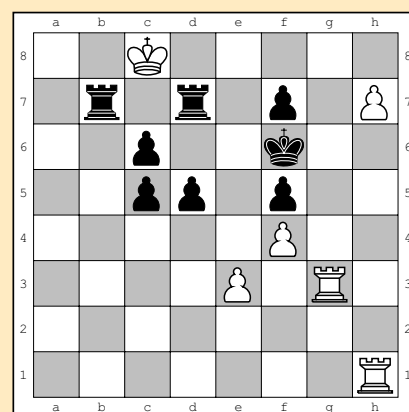
Ein anderer Endspieltrick hat einen psychologischen Hintergrund. Da wird eine vermeintlich starke Drohung erzeugt, die den Gegner beunruhigt und womöglich vom richtigen Pfad abbringt.



**A. Moissejkenko – L. Moroni**  
Masters Open, Doha 2015  
Schwarz am Zug

Zuvor jagte Schwarz mit seinen Türmen den gegnerischen König. Weiß nutzt eine kleine Atempause, um mit h4-h5-h6 die Drohung h7-h8D+ nebst Matt aufzustellen. Das hat den Schwarzspieler beeindruckt, ihm rutschte das Herz in die Hose, und er begnügte sich mit der Zugwiederholung **46. ...Ta2?** droht Ta8 matt **47. Kb8 Tb2+ remis**

Doch dies war nur das zweitbeste Gegenmittel gegen die Drohung h7-h8D+. Mit dem geschickten **46. ...Tbb7!** hätte Schwarz sogar gewonnen: 47. h7 Tec7+ 48. Kd8 Td7+ 49. Kc8 (Oder 49. Ke8 Te7+ 50. Kd8 Tb8 matt)



**49. ...Ke7!!** Der König entzieht sich dem Schachgebot nach der Umwandlung auf h8 und nimmt dem gegnerischen König das Fluchtfeld d8. **50. h8D Tdc7 matt.**

# Der König im mutigen Einsatz

Manchmal kann man ihn auch im Mittelspiel in die Waagschale werfen

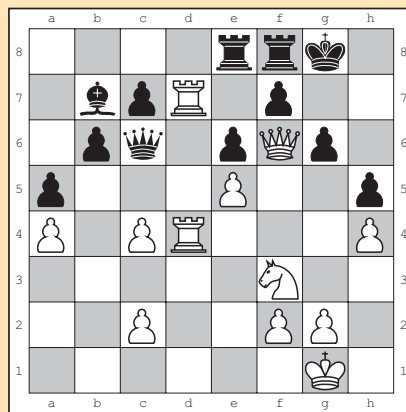
Im Endspiel, wo nur noch ganz wenige gegnerische Figuren auf dem Brett herumwiesel, kann sich die schutzbedürftigste aller Schachfiguren aus der Deckung wagen und dabei durchaus eine große Wirkung entfalten. Im Mittelspiel dagegen gehört die Sicherung des Königs vor gegnerischen Angriffen zu den wichtigsten Aufgaben.

An diesem Grundsatz will dieser Beitrag nicht rütteln. Doch jede Regel hat ihre Ausnahmen und eine davon ist das Thema dieser Folge. Auch bei vollem Brett gibt es manchmal „sichere Zonen“, wo sich der König wohlfühlen, ins Spielgeschehen eingreifen und sogar bei einem Angriff helfen kann.

Was heißt sichere Zone? Ein Bereich, der von den gegnerischen Figuren nicht kontrolliert wird bzw. wo diese nicht so schnell auftauchen können. Wenn es solche Bereiche nicht gibt, dann bleibt der König besser in seiner Burg, der Rochadestellung. Aber manchmal gibt es sie eben; ein klassisches Beispiel ist eine Gruppe von Feldern der gleichen Farbe, die vom Gegner nicht kontrolliert werden kann, weil er den entsprechenden Läufer zuvor abgetauscht hat. Hierzu ein anschauliches Beispiel mit einer erstaunlichen Pointe:

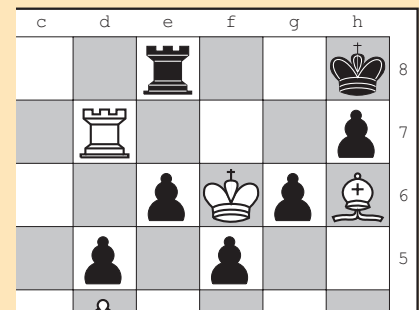
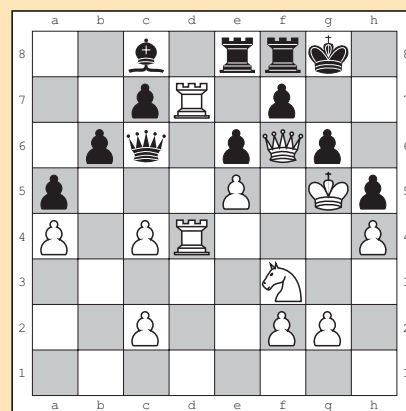
**Aljechin-Verteidigung B 04**  
**N. Short – J. Timman**  
**Tilburg 1991**

1. e4 Sf6 2. e5 Sd5 3. d4 d6 4. Sf3 g6 5. Lc4 Sb6 6. Lb3 Lg7 7. De2 Sc6 8. 0-0-0-09. h3 a5 10. a4 dxe5 11. dxe5 Sd4 12. Sxd4 Dxd4 13. Te1 e6 14. Sd2 Sd5 15. Sf3 Dc5 16. De4 Db4 17. Lc4 Sb6 Weiß hätte hier den angegriffenen Läufer c4 auch einfach zurückziehen können, aber er ließ ihn abtauschen. Was er damit bezweckte, wurde erst später klar. 18. b3 Sxc4 19. bxc4 Es droht La3. 19. ...Te8 20. Td1 Dc5 21. Dh4 b6 22. Le3 Im Lichte der kommenden Ereignisse war hier ...Df8 angebracht, um Lh6 zu verhindern. 22. ...Dc6?! 23. Lh6 Lh8 24. Td8! Lb7 25. Tad1 Vorsicht, es droht De7! 25. ...Lg7 26. T8d7 Tf8 27. Lxg7 Kxg7 28. T1d4 Tae8 29. Df6+ Kg8 30. h4 h5 Wir absolvierten die erste Phase der Partie



im Schnelldurchlauf, hauptsächlich um die Neugier zu stillen, wie es zu dieser Stellung gekommen ist. Nun betrachten wir die Lage genauer. Die drei weißen Schwerfiguren sind allesamt sehr aktiv aufgestellt, die Leichtfigur trägt zum Angriff nichts bei; der wünschenswerte Zug Sg5 scheidet ja an ...Dxg2 matt. Nur wenn Schwarz den Fehler beginge, den Bauern a4 zu schlagen, wäre die latente Drohung ...Dxg2 aufgehoben und der Springer f3 könnte ziehen. Aber natürlich kümmert sich Schwarz nicht um den Bauern a4, er lässt seine Dame auf c6 stehen und verhindert die Aktivierung des Springers.

Die einzige Figur, die ihre Stellung verbessern kann, ist der weiße König. In der Partie wurden ja die schwarzfeldrigen Läufer getauscht, also kann sich der König auf den schwarzen Feldern ziemlich ungestört bewegen, dies ist die eingangs erwähnte sichere Zone. Und der Monarch machte sich auf den Weg: 31. Kh2 Tc8 32. Kg3 Tce8 33. Kf4! Lc8 34. Kg5!

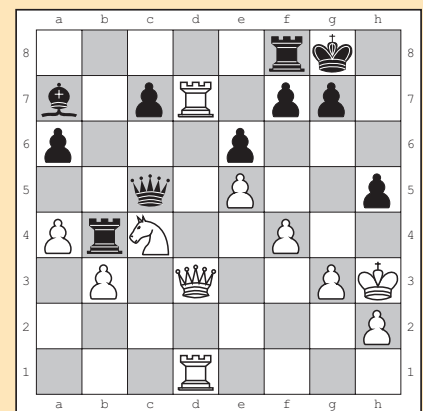


Es droht Kh6, gefolgt von Dg7 matt. Der schwarze König kann sein Pendant nicht stoppen, auf 34. ...Kh7 folgt 35. Dxg6+ (der Bauer f7 ist ja gefesselt) 35. ...Kh8 36. Dh6+ Kg8 37. Kf6, und der weiße König hilft erneut, die Mattsetzung mit Dg7 zu verwirklichen. Also gab Schwarz auf 1:0

Diese Partie ging um die Welt, nicht nur, weil sie ansprechend war, sondern auch wegen des Renommées der Kontrahenten, die damals zu den weltbesten Spielern gehörten. Erst viel später wurde bekannt, dass Short die Gewinnidee eines weniger bekannten slowakischen Meisters nachahmte.

**Katalanisch E 05**  
**R. Tibensky – J. Franzen**  
**Stary Smokovec 1985**

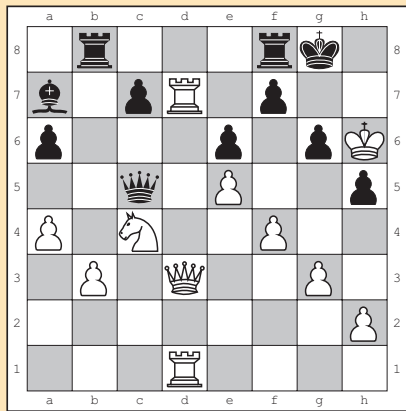
1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Lg2 Le7 5. Sf3 0-0-0 6. 0-0 dxc4 7. Dc2 a6 8. a4 Ld7 9. Se5 Sc6 10. Sxc6 Lxc6 11. Lxc6 bxc6 12. Td1 Dd5 13. Sa3 c5 14. dxc5 Dh5 15. f3 Lxc5+ 16. Kg2 Sd5 17. e4 Se3+ 18. Lxe3 Lxe3 19. Sxc4 La7 20. Td7 Dc5 21. Tad1 Tab8 22. Dd3 h5 23. Kh3 Tb7 24. e5 Tb4 25. b3 Tbb8 26. f4 Tb4



Auch hier verschwanden die schwarzfeldrigen Läufer vom Brett und die dunklen Felder am Königsflügel können nun von dem weißen König gefahrlos betreten werden. Also, auf zum Spaziergang in der sicheren Zone:

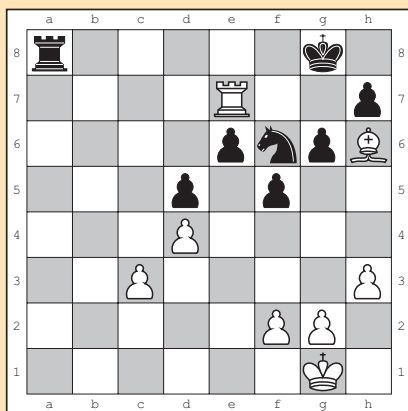


**27. Kh4** Es droht ganz „billig“ der Bauerngewinn Kxh5. **27. ...g6** **28. Kg5** Da steht schon der ungebetene Gast vor der Haustür und gedenkt sogar ins Schlafzimmer (h6) einzudringen. Der Hausherr kann sich ihm nicht entgegenstellen, nach ...Kg7 oder ...Kh7 nutzt Weiß wieder die Fesselung auf der siebten Reihe und spielt Dxc6+. **28. ...Tbb8**  
**29. Kh6**



Eine lehrreiche Kombination bahnt sich an. Nach einem neutralen Zug wie 29. ...Tbc8 entscheidet das Damenopfer 30. Dxc6+ fxc6 31. Tg7+ Kh8 32. Tdd7, drohend Th7+ nebst Tdg7 matt. Zwar kann man diese Mattsetzung gerade so verhindern, 32. ...Tf7 33. Tdxf7 Df8, aber nach 34. Txf8+ Txf8 35. Txc7 ist die schwarze Stellung hoffnungslos.

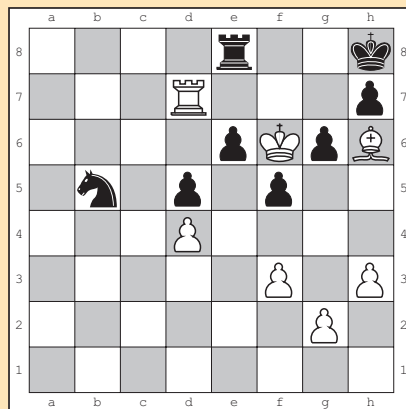
In der Partie geschah **29. ...Tfc8** Jetzt geht das Damenopfer nicht, der schwarze König würde in Richtung f8 fliehen können, aber **30. Txf7!** reicht aus: **30. ...Kxf7** **31. Dxc6+ Ke7** **32. Df6+?!** In Zeitnot versäumte Weiß den Abschluss 32. Dg7+ Ke8 33. Sd6+ cxd6 34. exd6, aber zum Gewinn reichte der Partiezug auch: **32. ...Ke8** **33. Sd6+ cxd6** **34. Dxe6+ Kf8** **35. exd6 Tb7** **36. d7 Txd7** **37. Txd7 Db6** **38. Tf7+ Kg8** **39. Tg7+** nebst Matt im nächsten Zug. **1:0**



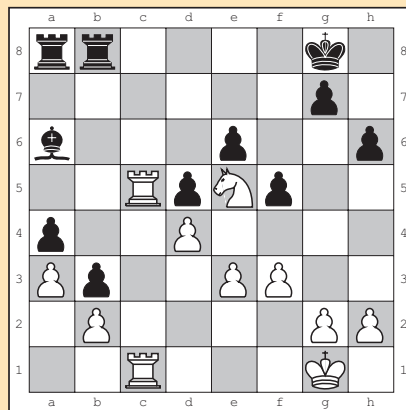
**S. Tarrasch – R. Réti**  
**Wien 1922**  
**Weiß am Zug**

Die Begegnung Tibensky – Franzen war vielleicht die Premiere des Planes mit der Überführung des Königs nach Kh6, kombiniert mit der Mattdrohung Dg7. Ohne die Beteiligung der Dame, nur unter Mitwirkung anderer Figuren wurden schon viel früher solche Königsmärsche erfolgreich verwirklicht. Schauen wir uns zwei Fragmente aus Partien berühmter Altvorderen an.

Beim ersten Beispiel (siehe letztes Diagramm) war zwar der Bauerngewinn 33. Txe6 möglich, aber nach 33. ...Kf7 34. Td6 Ta3 hätte Schwarz etwas Gegenspiel erlangt. Vor allem aber hätte 33. Txe6 das weiße Konzept des Königsmarsches zerstört. **33. f3!** verhindert ...Se4 und bereitet den Boden für Kh2-g3 vor. **33. ...Se8** **34. Kh2** **Sd6** **35. Tg7+ Kh8** **36. Td7 Sb5** **37. Kg3!** **Sxc3** **38. Kf4 Sb5** **39. Ke5 Te8** **40. Kf6** **1:0**



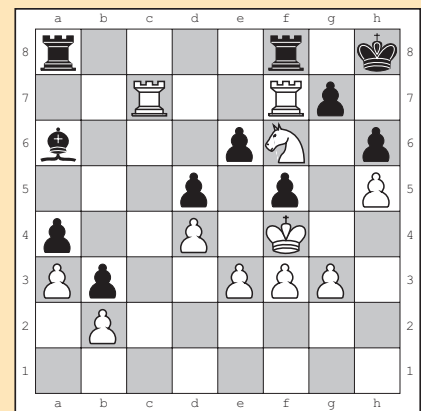
Weiß ist am Ziel, er gewinnt in jeder Variante, z. B. 40. ...Sxd4 41. Kf7 nebst Lg7 matt oder 40. ...Kg8 (gegen Kf7 gerichtet) 41. Tg7+ Kh8 42. Tb7 Sd6 (42. ...Sxd4 43. Kf7 kennen wir bereits) 43. Td7 mit Springergewinn.



**A. Aljechin – F. Yates**  
**London 1922**  
**Weiß am Zug**

Der spätere Weltmeister Alexander Aljechin kommentierte in seinem Buch „Meine besten Partien 1908 – 1923“, aus dem auch hier weiter zitiert wird, den nächsten Zug

**24. Kf2** folgendermaßen: „Der Beginn des Mattangriffs ist durch die hilflose Anhäufung der schwarzen Figuren auf dem Damenflügel und die vollständige Einsamkeit des feindlichen Königs bedingt, den alle vier weißen Figuren, mit dem König an der Spitze, bald angreifen werden.“ **24. ...Kh7** **25. h4 Tf8** **26. Kg3 Tfb8** Schwarz ist völlig zur Untätigkeit verurteilt. **27. Tc7** Droht unter anderem Sd7 und Sd7-c5 oder b6. **27. ...Lb5** **28. T1c5 La6** **29. T5c6 Te8** **30. Kf4** Nachdem die Turmverdoppelung auf der siebten Reihe durch Tc7-f7 gesichert ist, bringt Weiß seinen König ins Zentrum. **30. ...Kg8** **31. h5** Im Hinblick auf das Schlussmanöver, für das dem schwarzen König der Ausweg nach g6 durch 35. Sd7! abgeschnitten werden muss. **31. ...Lf1** „Es ist interessant, dass der schwarze Läufer trotz seiner Aktionsfreiheit keinerlei Anteil an der Verteidigung der Königsstellung nehmen kann“, schreibt Aljechin. Natürlich: die schwarzfeldrigen Läufer wurden ja abgetauscht und in der sicheren schwarzfeldrigen Zone spaziert nun der weiße König. **32. g3** Ein abwartender Zug. Falls 32. Tf7, so 32. ...Tac8. **32. ...La6** Auf 32. ...Le2 hätte Weiß den Angriff mit 33. Sg6 in Verbindung mit 34. Sh4 und 35. Ke5 fortgesetzt. **33. Tf7 Kh7** **34. Tcc7 Tg8** **35. Sd7!** Droht Sf6+. **35. ...Kh8** **36. Sf6 Tgf8** In der Hoffnung, wenigstens einen Turm abzutauschen.



**37. Txc7!** **Txf6** **38. Ke5!** Der Schlüsselzug der Kombination. Der Turm f6 kann wegen Matt in zwei Zügen weder nach f8 zurückgehen, noch mit ...Taf8 gedeckt werden (Aljechin) **1:0**

Wieder hat der Königsmarsch entschieden. Schon Jahrzehnte davor schrieb der erste Weltmeister Wilhelm Steinitz: „Der König ist eine Angriffsfigur!“

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**  
[www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



# Der König im mutigen Einsatz

Der König packt mit an! Origineller Einsatz der wichtigsten Figur beim Aufbau des Zentrums



Da die meisten Figuren im Zentrum ihre größte Kraft entfalten können, ist die Brettmitte besonders wichtig und der Kampf um ihre Beherrschung zieht sich wie ein roter Faden durch die Eröffnungsphase. An der Baustelle in der Mitte wirken zunächst die Leichtfiguren und die Dame mit, die Türme kommen wegen ihrer Lage am Brettrand erst später zum Einsatz. Alle arbeiten, nur der König, der tut nichts und versteckt sich bei erstbestener Gelegenheit mittels Rochade.

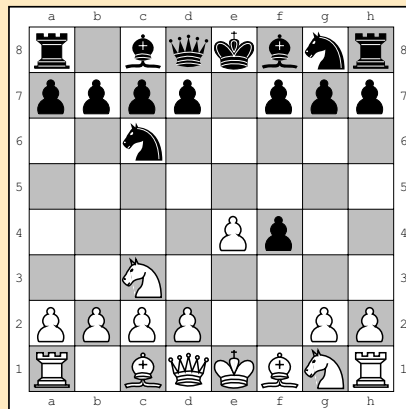
Stimmt das Bild? Im Prinzip schon. Da auch die Gegenseite am Zentrumsaufbau herumwerkelt, kommt es dort zu den ersten Zusammenstößen. Der zentrale Platz wird unsicher, die schutzbedürftigste Figur macht 'ne Fliege, und das ist in der Regel auch gut so.

Nur wird in dieser Serie immer wieder darauf hingewiesen, dass jede Regel ihre Ausnahmen hat. Eine solche steht im Mittelpunkt dieser Trainingsfolge. Es gibt Sonderstellungen, in denen der König sein Rochaderecht aufgibt und in der Mitte verbleibt, weil er damit den Aufbau eines mächtigen Bauernzentrums fördert.

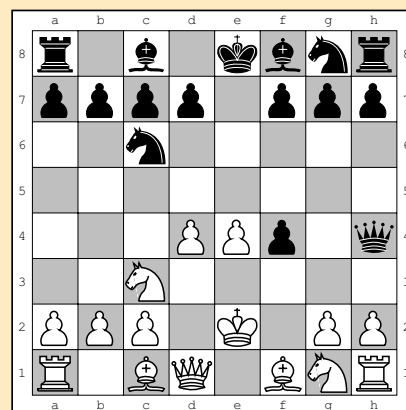
Der erste bekannte Spieler, der diese Möglichkeit entdeckte, war Wilhelm Steinitz. Der gebürtige Prager deutscher Zunge siedelte sich in London an, weil er als Berufsspieler zunächst nur hier seinen Lebensunterhalt finden konnte. In England spielte er dann auch eine Partie, die Geschichte machte. In dieser Begegnung verstieß Steinitz scheinbar gegen das „heilige“ Prinzip der Königssicherung:

**Wiener Partie C 25**  
**W. Steinitz – G. Neumann**  
**Dundee 1867**

**1. e4 e5 2. Sc3 Sc6 3. f4 exf4** Nach den einführenden Zügen der Damenspringer setzte Weiß ähnlich wie im Königsgambit (1. e4 e5 2. f4) mit dem Aufzug des f-Bauern fort. Das alles war bereits zu diesem Zeitpunkt (die Partie wurde vor fast 150 Jahren gespielt) gut erforscht, die Weißspieler setzten dann ausnahmslos mit 4. Sf3 fort, um ...Dh4+ zu verhindern und erst später d2–d4 folgen zu

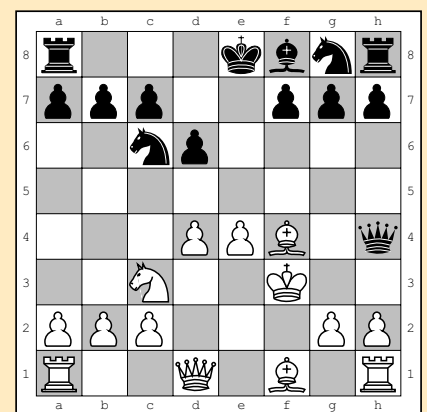


lassen. Doch Steinitz spielte **4. d4!?** Wie ist dieser Zug, der ...Dh4+ mit Rochadeverlust als Folge zulässt, zu werten? Da erinnert man sich an eine alte Schachaneddote: „Sie haben eine Figur ins Geschäft gesteckt. War es ein Opfer oder ein Fehler?“ Die Antwort: „Wenn ich die Partie gewinne, war es ein Opfer, wenn ich sie verliere, war es ein Fehler.“ Analog könnte man hier, abhängig von dem Ausgang der Partie von einer revolutionären Neuerung oder von einem Patzerzug reden. Steinitz gewann, also neigt man zunächst zu der positiven Bewertung. Die Entwicklung in dieser Partie versetzte die Zuschauer in Aufregung, spätere Chronisten konnten sich gar nicht wieder einbringen. **4. ...Dh4+ 5. Ke2** Aber natürlich nicht 5. g3? fxg3.



Mit dem feinen vielen Entdeckern eigenen Gespür erkannte der spätere Weltmeister zwei Faktoren, die die „verrückte“ Königsstellung kompensieren. Zum einen die – ei-

gentlich immer angestrebte – Inbesitznahme des Zentrums in der Idealform e4 + d4, zum anderen der Zeitgewinn durch das folgende Sg1–f3 mit Angriff auf die schwarze Dame. Wie war das nochmal mit den drei Säulen des Schachspiels? Es sind die Faktoren Zeit, Raum und Material. Sf3 dient dem Zeitgewinn, den Raumvorteil im Zentrum hat Weiß bereits. Und was das Material anbelangt: Im Moment hat Schwarz einen Bauern mehr, aber der auf f4 ist auf Dauer nicht zu halten. **5. ...d6 6. Sf3 Lg4 7. Lxf4 Lxf3+ 8. Kxf3**



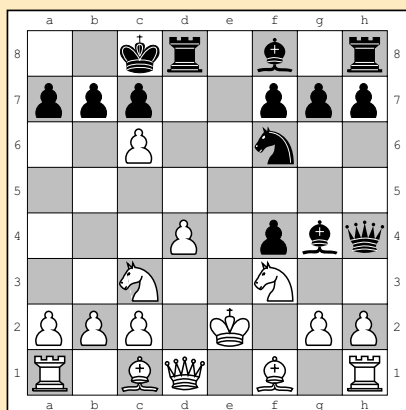
Weiß hatte keine Wahl, der Läufer f4 hing ja, aber auf f3 steht der König sogar besser als zuvor. Schwarz hoffte, ihn im Freien zu erwischen, aber er irrte. Die „Königsgarde“ steht bereit, der Läufer f4 schützt vor Belästigungen wie ...Df6+, und falls ...Dh5+, kann der g-Bauer nach g4 vorrücken. **8. ...Sge7 9. Le2** Steinitz hielt nachträglich 9. g3! Df6 10. d5 Se5+ 11. Kg2 für noch besser. Danach steht der weiße König definitiv sicher und der weiße Entwicklungsvorsprung kann mit Lb5+ (oder Le2) nebst Tf1 noch ausgebaut werden. In der Partie geschah jedoch **9. ...0-0-0!?** und weiter **10. Le3 Df6+ 11. Kg3 d5 12. Lg4+ Kb8 13. e5 Dg6 14. Kf2 h5 15. Lh3 f6 16. exf6 Dxf6+ 17. Df3 Dxf3+ 18. gxf3 g6 19. Se2 Sf5 20. Lxf5 gxf5 21. c3 Ld6 22. Lf4 Kc8 23. Thg1 Kd7 24. Tg7+ Se7 25. Tag1 Ke6 26. Lxd6 Txd6 27. Sf4+ Kf6 28. Sd3 Tb6 29. b3 Th6 30. Se5 Tb5 31. a4 Ta5** Oder ...Txb3 32. Sd7+ Ke6 33. Sc5+ mit Turmgewinn. **32. b4 Ta6 33. Sd7+ Ke6 34. Sc5+** **1:0**

Der Besiegte in dieser Partie, Gustav Richard Neumann (1838-1881) ist eine „heute beinahe vergessene Gestalt, doch er war zu seiner Zeit einer der stärksten und berühmtesten Schachmeister“, schreibt Wikipedia. Das Turnier, aus dem die gezeigte Partie stammt, gewann Neumann ausgerechnet vor seinem Bezwingen Steinitz, doch dessen verblüffende Idee überstrahlte alles, auch in der Berichterstattung.

Doch Steinitz war nicht nur ein exzellenter Praktiker, sondern auch ein scharfsinniger und objektiver Analytiker. Er entdeckte, dass viele glänzende Siege – auch von ihm selbst – ungenügend vorbereitet und letztlich nur durch schlechte Verteidigung zustande gekommen waren. Auch sein Gambit in der gezeigten Form verschwand später wieder aus der Praxis. Das „Begräbnis“ fand ausgerechnet bei einem Weltereignis im Zeichen der Zukunft statt, bei der Weltausstellung Paris 1900, die mit über 48 Millionen Besuchern bis heute zu den erfolgreichsten ihrer Art zählt. Sie wurde von unzähligen Veranstaltungen flankiert, darunter auch einem der stärksten Schachturniere jener Zeit.

**Wiener Partie C 25  
M. Tschigorin – J. Mortimer  
Paris 1900**

**1. e4 e5 2. Sc3 Sc6 3. f4 exf4 4. d4 Dh4+ 5. Ke2 d5** Im Gegensatz zu 5. ...d6 (siehe vorherige Partie) schlägt Schwarz damit eine schärfere Gangart ein. **6. exd5 Lg4+ 7. Sf3 0-0-0 8. dxc6 Sf6**

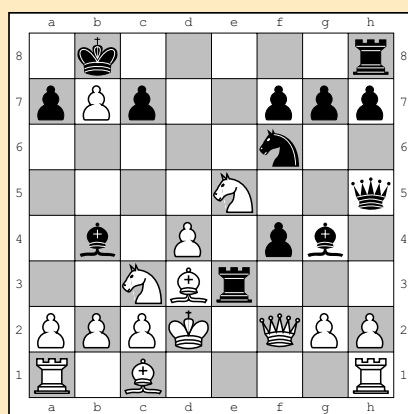


Mit seinem Springeropfer auf c6 beschleunigte Schwarz seine Figurenentwicklung enorm. Jetzt nur noch einen Läuferzug (nach c5 oder b4) nebst ...Th8+ und sämtliche schwarzen Figuren greifen an. Einfach verstecken kann Weiß seinen König nicht, so folgt auf etwa 9. Kd2 Df2+ (Wozu dieses Schachgebot dient, erhellt augenblicklich die Zugfolge 9. ...Txd4+ 10. Ld3, und der weiße König ist gesichert.) 10. De2 (10. Le2 Lxf3, drohend ...Txd4.) 10. ...Txd4+

11. Sxd4 (der einzige legale Zug) 11. ...Lxe2 mit Damengewinn.

Oh, das sieht nicht gut aus für Weiß, war Steinitz Erfindung, 5. Ke2, doch eine Schnapsidee?

Nein. Ausgerechnet einer der Haupttrivalen von Steinitz zeigte den rechten Weg. **9. De1!** Schon wieder ein Zug für die Schachgeschichtsbücher, der allerdings heute zum Arsenal der bekannten taktischen Werkzeuge gehört. Die Pointe sehen wir nach **9. ...Te8+ 10. Kd2** Es macht nichts, dass die weiße Dame geschlagen werden kann, die schwarze hängt ja auch, und nach 10. ...Txe1 11. Sxh4 behält Weiß per saldo eine Figur mehr. So war es auch in der Partie: **10. ...Dh5 11. Df2 Lb4 12. Ld3 Te3 13. cxb7+ Kb8 14. Se5!**

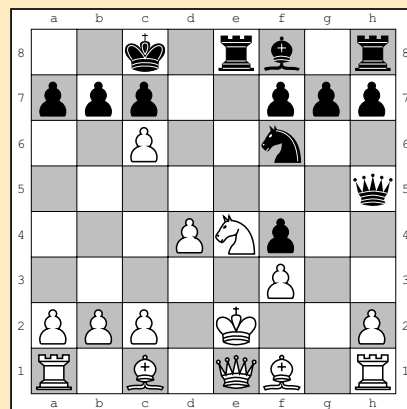


Damit ist auch die Drohung ...Lxf3 vom Tisch. Die weißen Aussichten sind nun klar besser. Weiß besitzt nicht nur eine Figur mehr, er droht auch mit einer Springergabel auf c6 und mit dem Schlagen Dxf4, wonach sich der Turm e3 vom Brett verabschiedet. Schwarz versuchte noch **14. ...Te2+ 15. Dxe2!** Aber nicht 15. Lxe2 Se4+ 16. Ke1 Sxf2. **15. ...Lxe2 16. Lxe2 Se4+ 17. Kd3 Sf2+ 18. Kc4** Von e2 wandert der König weiter und greift sogar eine Figur an! Da der Läufer e2 die Dame h5 bedroht, verbleibt dem Nachziehenden keine Zeit zu ...Lxc3 oder ...Sxh1. Es geschah noch **18. ...Dh6 19. Lf3** droht Sd7 matt **19. ...c5 20. Sd7+ Kc7 21. Lxf4+** Auch das noch. Weiß holt sich die Dame zurück und behält viel Holz mehr. **21. ...Dxf4 22. Sd5+ Kxd7 23. Sxf4 Sxh1 24. dxc5 La5 25. b4 Lc7 26. Td1+ Ke8 27. Lc6+** und wegen **27. ...Kf8 28. Td8+ Ke7 (...Lxd8 29. b8D) 29. Td7+ nebst Tc7** und Gewinn. **1:0**

Moment mal; war nicht gerade von einem Begräbnis der Idee mit 5. Ke2 die Rede? Ausgerechnet nach einem solchen Sieg?

Ja, seit jenen Tagen kam diese Eröffnungsvariante bis heute nur noch sporadisch in Amateurpartien vor. Tschigorin selbst machte auf den Knackpunkt auf-

merksam. Wenn Schwarz ausgehend von der Stellung des vorletzten Diagramms nach 9. De1! besser fortfährt und zwar mit 9. ...Lxf3+ 10. gxf3 Te8+ 11. Se4 Dh5



Der Bauer f3, der dem Springer e4 Rückendeckung gibt, ist nun gefesselt. Forciert kommt es nun zu einer Punktteilung:

Es droht ja ...Txe4+ und 12. Kd2 scheitert an ...Dxf3. Der einzige spielbare Zug ist 12. Kf2, was den Bauern f3 entfesselt, und nach ...Dh4+ (sonst behält Weiß die Mehrfigur bei einem gesicherten König) 13. Ke2 Dh5 14. Kf2 Dh4+ führt die erzwungene Zugwiederholung zum **remis**

Kommen wir auf die eingangs gestellte rhetorische Frage – wie 5. Ke2 zu werten ist – zurück. Eine revolutionäre Idee war es zweifellos und sie ließ sich auch nicht widerlegen. Nur spricht die erwähnte forcierte Remisvariante gegen die Anwendung in der Praxis, man will ja spielen und nicht remisieren.

Wenn wir uns jetzt diese Idee etwas näher angeschaut haben, so war nicht etwa eine Rehabilitierung der Variante das Ziel. Es sollte – neben einem, immer interessanten schachhistorischen Ausflug – lediglich an konkreten Beispielen gezeigt werden, dass

- das Spiel mit einem König in der Mitte zwar stets einem Spiel mit dem Feuer gleicht, der Monarch sich dabei jedoch keineswegs Verbrennungen zuziehen muss
- man sich hüten sollte, bei einem gegnerischen König in der Mitte zu denken, die Partie sei schon gelaufen.

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**  
[www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)





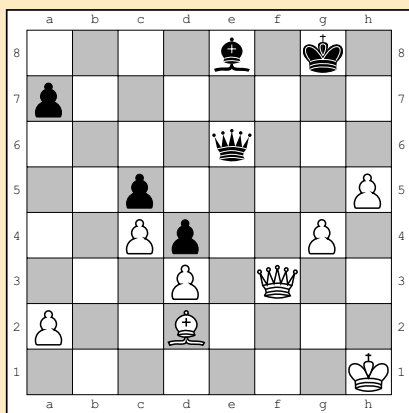
# Lerne aus Fehlern der anderen

## Ursachen kurioser Vorfälle auf den 64 Feldern

Auch diese Folge ist dem Schachtraining mit dem Ziel der Verbesserung der schachlichen Fähigkeiten gewidmet, jedoch auf eine etwas andere Art. Wir lassen eine Reihe von teils kuriosen Fehlentscheidungen Revue passieren, nicht um uns darüber lustig zu machen, sondern um den Ursachen dieser Fehler auf den Grund zu gehen.

### Felderfarben beachten

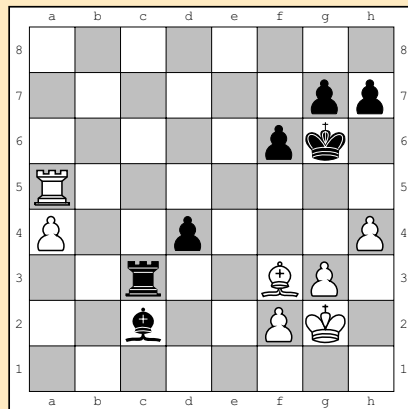
Bei einem Spaziergang läuft man auf dem Fußweg und kaspert nicht auf der Fahrbahn herum. Genauso sollte man sich vorsehen, wenn der Gegner nur noch einen Läufer hat – auf dessen Felderfarbe sollte man nicht ohne Not herumspazieren. Hier ein ganz krasses Beispiel:



**I. Scott – A. Rehman Qureshi**  
Schacholympiade Istanbul 2012  
Weiß am Zug

Ausgestattet mit zwei Mehrbauern wollte Weiß die Damen tauschen, fiel aber mit **48. Dd5??** fürchterlich herein: **48. ...Lc6!** Er hatte die Stellung seines Königs und seiner Dame auf der Farbe des gegnerischen Läufers nicht beachtet. **0:1**

Das war natürlich ein extremes Beispiel, den Läuferzug nach c6 hätte man schon sehen müssen. Weniger offensichtlich war der Reifall im Beispiel Nr. 2, die Ursache für das Fallen aus allen Wolken war jedoch die gleiche: das sträfliche Tummeln auf der Farbe des gegnerischen Läufers.



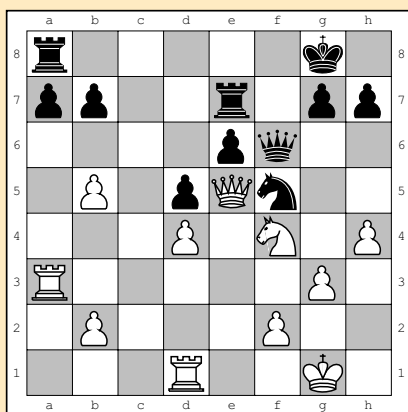
**M. Narciso – J. Timman**  
Barcelona 2006  
Schwarz am Zug

Schwarz beschloss, völlig zu Recht, den Bauern a4 aufs Korn zu nehmen und mit dem Turm anzugreifen. Er hätte das jedoch besser mit ...Ta3 getan, da stünde der Turm auf einem schwarzen Feld. Er spielte jedoch **38. ...Tc4?** und übersah dabei den taktischen Trick **39. Lh5+! Kh6 40. Lf7!** **1:0**

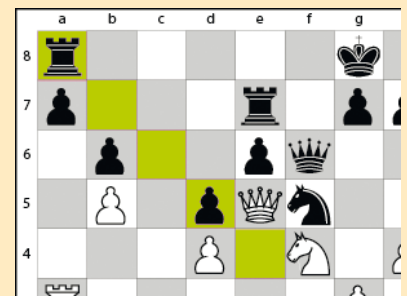
Der Läufer greift den Turm c4 an und gewinnt ihn auch, weil Schwarz sich vorrangig um die Mattdrohung Ta5–h5 kümmern muss.

### Schwächung der Diagonale

Artverwandt mit dem obigen Beispiel ist das nächste. Auf einer Diagonale sorgte diesmal



**M. Adams – M. Gurevich**  
Schacholympiade Turin 2006  
Schwarz am Zug

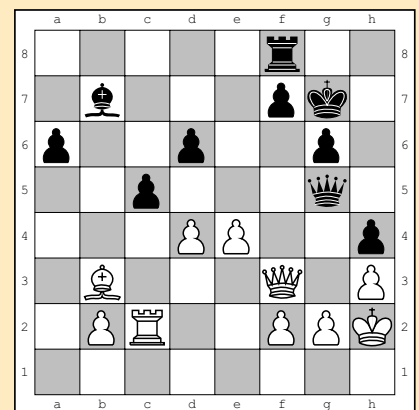


nicht ein Läufer, sondern eine Dame für Ungemach.

Der Nachziehende wollte gerne seinen Turm a8 ins Spiel bringen, doch etwa 27. ...Tc8 hätte 28. Txa7 zur Folge. Er wollte das Problem mit **27. ...b6?** lösen, wonach der Turm e7 den Schutz des Bauern a7 übernimmt. Der Zug ...b6 öffnete jedoch die Diagonale a8–h1 und ermöglichte **28. Sxd5!** mit Qualitätsgewinn nach 28. ...exd5 (Oder 28. ...Dxe5 29. Sxe7+ Sxe7 30. dxe5) 29. Dxd5+ nebst 30. Dxa8+.

**1:0**

Im nächsten Beispiel bleibt die „Sünde“ ungestraft.



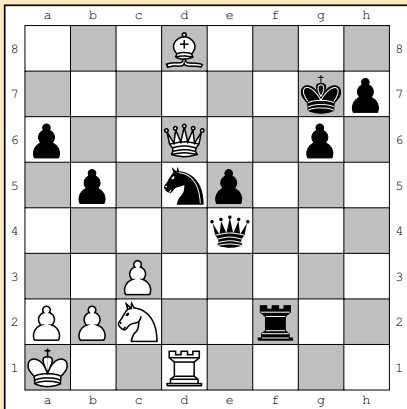
**A. Greenfeld – C. Daly**  
Offene Irische Meisterschaft 2008  
Weiß am Zug

Der Läufer b7 bedroht latent den Bauern e4, auch die dahinterstehende Dame f3 sollte sich vorsehen, es könnte mal so etwas wie ...f5 kommen. Weiß erleichterte seinem Gegner die Aufgabe mit dem Partiezug **37. dxc5?** wonach Schwarz mit ...De5+, gefolgt von ...Lxe4 und Doppelangriff auf Dame und Turm auf c2 die Qualität gewonnen hätte. Allerdings hatte Weiß – der seinen Fehler sofort bemerkte – geschickt reagiert und dem Verlustzug 37. dxc5 ein Remisangebot hinterhergeschickt und er hatte damit Erfolg **remis**

Der Schwarzspieler hatte vor seinem Gegner (es war ein Großmeister) viel Respekt und willigte erfreut ins Remis ein; hätte er sich bloß etwas Zeit genommen...

## Schwäche der Grundreihe

Ist die eigene Grundreihe geschwächt, spricht hat der dort stehende König keine Fluchtmöglichkeit, sollte das rote Alarmlämpchen umgehend blinken. Beispiele für Strafen bei Missachtung dieser Faustregel sind Legion.

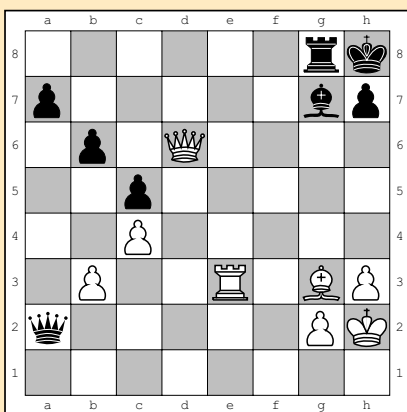


**D. Mastrovasilis – I. Georgiadis**  
Athen 2006  
Schwarz am Zug

Die weiße Mehrfigur ist mehr wert als die beiden gegnerischen Bauern, der Anziehende kann sich aber noch lange nicht zurücklehnen, da sein König kein „Luftloch“ hat und somit latent mattgefährdet ist. Dieses Problem war umgehend zu lösen, am besten mit 43. Lg5! (droht Dd7+) 43. ...Tf7 44. Sxb4 Sxb4 45. cxb4 und gleich noch a2-a3 mit weißer Gewinnstellung.

Doch Weiß wollte das Problem taktisch lösen, spielte 43. Txd5? und rechnete nur mit 43. ...Tf1+ 44. Td1, doch Schwarz nutzte die Schwäche der gegnerischen Grundreihe mit 43. ...Dxd5! und da 44. Dxd5 an 44. ...Tf1+ nebst Matt scheitert, gab Weiß auf 0:1

## Den einleitenden Zug vergessen



**S. Reshevsky – R. Byrne**  
USA-Meisterschaft 1973  
Weiß am Zug

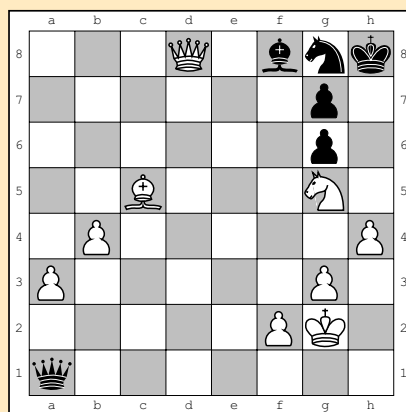
Dieses Phänomen ist oft zu beobachten. Man berechnet eine womöglich kurze taktische Variante, ist mit dem Ergebnis zufrieden und legt los, jedoch mit dem zweiten (oder einem späteren) Zug der Kombi, den ersten, einleitenden Zug hatte man irgendwie abgehakt ...

In der Diagrammstellung steht Weiß auf Gewinn. Reshevsky entdeckte die Kombination 39. Te7 (drohend 40. Txd7 Txd7 41. Df8+ Tg8 42. Le5+) 39. ...Db2 (39. ...h6 40. Te6) 40. Txd7 Txd7 (40. ...Dxd7 41. Le5) 41. Db8+ Tg8 42. Le5+, war zufrieden und legte los: **39. Le5??** Auweia! Weiß hatte vergessen den einleitenden Zug Te7 auszuführen. Mit sofort Le5 geht es nicht, Schwarz startet erfolgreich einen Gegenangriff: **39. ...Dxd2+!** **40. Kxg2 Lxe5+** **0:1**

Das Phänomen des Auslassens des ersten Zuges einer Kombination ist bekannt. Exweltmeister Botwinnik empfahl seinerzeit, erst den Zug zu notieren, dann nochmals zu schauen und erst dann zu ziehen. Das ist allerdings nicht bei allen Turnieren erlaubt.

## Die Qual der Wahl

Manchmal steht ein Spieler vor der Entscheidung, welches von zwei möglichen Figurenschlägen er wählen soll oder wählen darf. Hat der gegnerische König kaum noch freie Felder, erhöht sich dabei die Gefahr des Patt-Setzens.

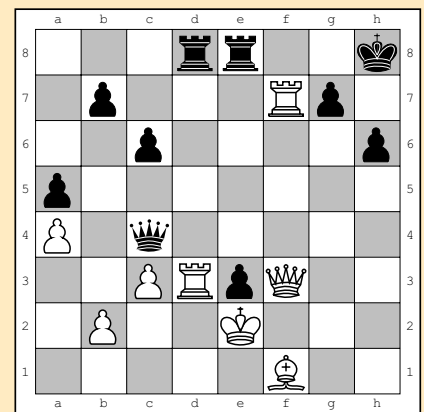


**B. Schnabel – M. Prilleltsky**  
Berlin 2015  
Weiß am Zug

Weiß hat die Partie gut gespielt und konnte drei Mehrbauern einheimsen, zum Schluss war noch ein Figurengewinn möglich, allerdings nur mit 43. Lxf8, ggf. in der Form 43. Sf7+ Kh7 und erst dann 44. Lxf8 oder 44. Dxf8. Der Partiezug **43. Dxf8??** verschenkte den Sieg: **43. ...Dh1+!** **44. Kxh1 patt** **remis**

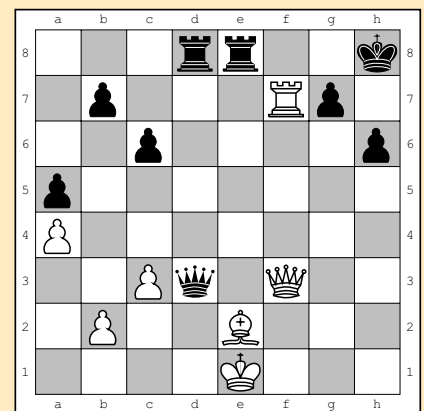
## Wer anderen eine Grube gräbt ...

Zum Schluss noch ein amüsantes Beispiel, auf das die bekannte Redewendung zutrifft.



**A. Stefanova – L. Mkrtchian**  
Krasnoturinsk 2006  
Weiß am Zug

Der Turm d3 ist angegriffen, hätte jedoch mit Df5 einfach gedeckt werden können. Die frühere Weltmeisterin aus Bulgarien trickste mit **36. Ke1?** und hatte dabei 36. ...Txd3 37. Tf8+ Txf8 38. Dxf8+ Kh7 39. Df5+ g6 40. Dxd3 mit Gewinnchancen im Sinn, doch der Schuss ging nach hinten los. ...**e2!** **37. Lxe2 Dxd3**



mit entscheidendem Materialgewinn: **38. Dg4 Dd1+ 39. Kf2 Txe2+** **0:1**

Hier endet die Besichtigung der „Unfallstrecke“, der Autor hofft, es hat Ihnen Spaß gemacht.

## Hinweis!

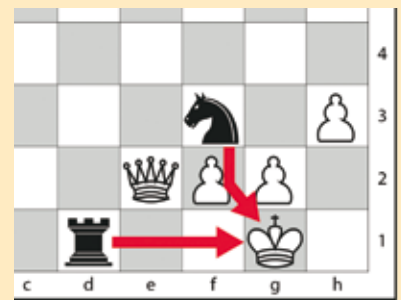
### Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



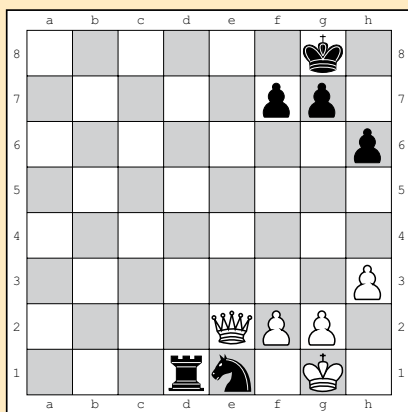
# Der „Superzug“ Doppelschach

Das wirkungsvollste taktische Mittel im Schach



Auf ein „normales“ Schachgebot kann man auf dreierlei Art reagieren: Neben dem Wegziehen des Königs sind das Schlagen der Schach gebenden Figur sowie das Verstellen ihrer Wirkungslinie legale Züge.

Bei einem Doppelschach, per Definition dem gleichzeitigen Angriff zweier Schach bietender Figuren, gibt es keine Alternative: Da hilft nur noch die Flucht, und wenn diese nicht möglich ist, erzeugt das Doppelschach zugleich ein Matt. Ein klassisches Beispiel sehen wir hier:



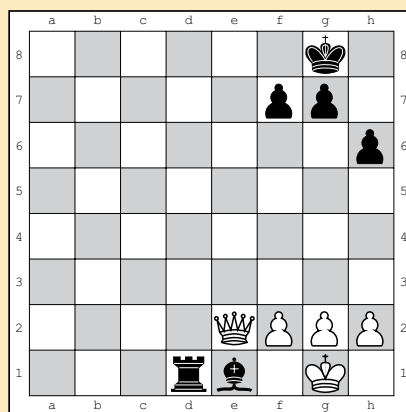
**Beispielstellung 1**  
Schwarz am Zug

Beide schwarzen Figuren sind angegriffen, der Turm d1 ist nicht einmal gedeckt, doch das Abzugsschach **1. ...Sf3++** beinhaltet zugleich ein zweites Schachgebot, und zwar mit dem Springer. Da nun weder Dxd1, noch gxf3 legale Züge sind (das zweite Schachgebot bliebe ja bestehen) und dem König die Flucht über h2 verwehrt ist, setzt Schwarz mit diesem Doppelschach den Gegner matt.

Ein Doppelschach kann nur durch ein Abzugsschach entstehen. Dabei muss die abziehende Figur keine Rücksicht auf gedeckte Felder nehmen, weswegen sie optimal platziert werden kann, auch auf sonst „verbotenen“, sprich von den gegnerischen Kräften kontrollierte Felder, so wie das Feld f3 im obigen Beispiel.

Eine totale Narrenfreiheit haben die am Doppelschach beteiligten Figuren allerdings nicht. Es kann vorkommen, dass der ange-

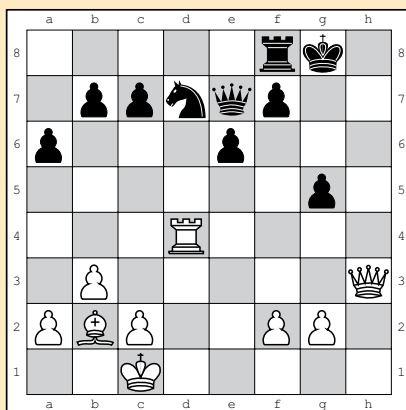
griffene König so ziehen darf, dass er dem ersten Schachgebot ausweicht und zugleich die zweite schachbietende Figur schlägt, etwa folgendermaßen:



**Beispielstellung 2**  
Schwarz am Zug

Hier erzeugt **1. ...Lxf2++** zwar ein Doppelschach, doch **2. Kxf2** hebt es wieder auf. Wäre das Feld f2 jedoch von einem schwarzen Stein gedeckt (denken Sie sich einen Bauer auf e3 oder g3 oder einen Springer auf e4 oder g4), so setze das Doppelschach ...Lxf2 zugleich den Schlusspunkt unter diese Partie.

Jedoch kann so eine Stellung mit Beteiligung eines Läufers in einer Partie nur sehr selten entstehen. Weit häufiger arbeiten Turm und Läufer in einer anderen Form zu-

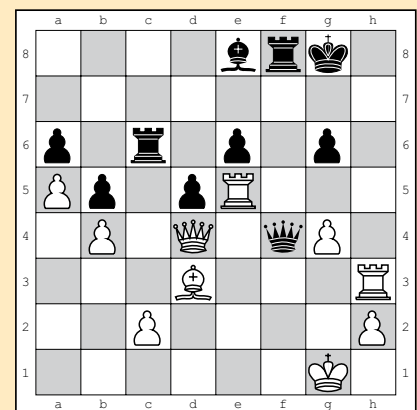


**Beispielstellung 3**  
Weiß am Zug

sammen: der Läufer steht hinter dem abziehenden Turm, und beide Figuren bieten gleichzeitig dem König Schach.

In Beispielstellung drei führt Th4 wegen des Bauern g5 nicht zum Ziel (...gxh4). Aber mit der Hinlenkung **1. Dh8+! Kxh8** bringt Weiß den schwarzen König auf das richtige Feld, um mit dem Doppelschach **2. Th4++** den König nach g8 zu treiben und ihn dort Matt zu setzen: **2. ...Kg8 3. Th8 matt 1:0**

Dieses Motiv kam in verschiedenen Variationen in der Turnierpraxis bereits wiederholt vor:



**J. Hector – J. Gunnarsson**  
Mannschafts-EM, Plovdiv 2003  
Weiß am Zug

Zuletzt geschah ...Df6-f4 mit Angriff auf die weiße Dame. Der Damenabtausch 41. Dxf4 Txf4 wäre ein schlechtes Geschäft für Weiß, der dann auf g4 oder b4 einen Bauern verlieren würde. Zum Glück fiel dem Anziehenden **41. Th8+!** ein, was eigentlich nur eine Figur hätte gewinnen sollen (41. ...Kg7 42. Dxf4 Txf4 43. Txe8). Der Partiezug **41. ...Kxh8?** erlaubte **42. Th5++!** **1:0**

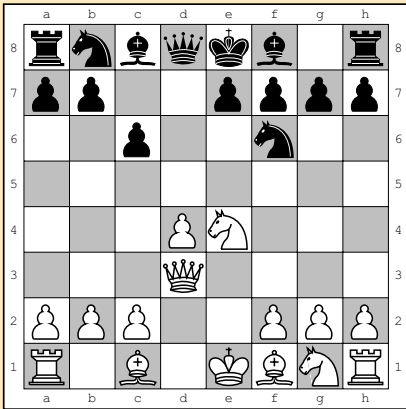
Dieses Doppelschach erzwingt die Folge ...Kg8 43. Dh8+ Kf7 44. Th7 matt.

Auf der h-Linie passiert so etwas öfter, gelegentlich aber auch in der Brettmitte. Das vielleicht bekannteste Beispiel bietet ein Duell zweier berühmter Altvorderen.

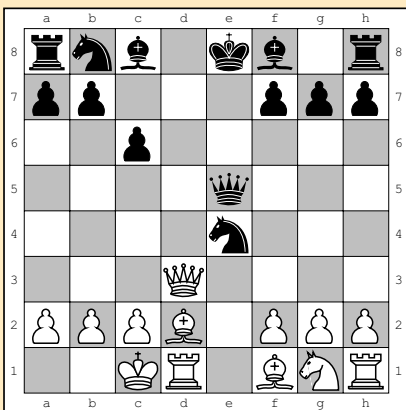


**Caro-Kann B 15**  
**R. Réti – S. Tartakower**  
**Wien 1910**

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 dxe4 4. Sxe4 Sf6  
 5. Dd3



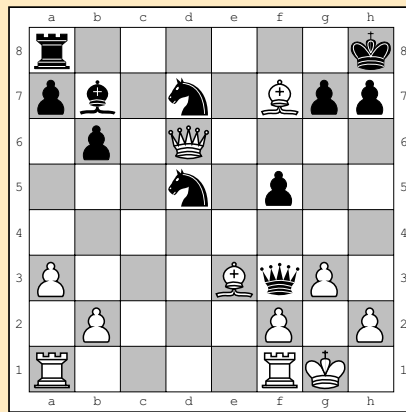
Der letzte Zug von Weiß ist ungewöhnlich. Réti wollte damit nur 5. ...Lf5 verhindern (wonach 6. Sxf6+ nebst 7. Dxf5 eine Figur gewinnt) und rechnete mit 5. ...Sxe4 oder 5. ...Sbd7. Die bald folgende weltberühmte Kombination hatte der Weltklassespieler, wie er später berichtete, zu diesem Zeitpunkt nicht einmal „angedacht“. Es war ja sein Gegner, der die „passende“ Stellung herbeiführte mit 5. ...e5?! 6. dxe5 Da5+ So hatte sich Tartakower das gedacht und rechnete mit dem nahe liegenden 7. Sc3 Dxe5+ 8. Le3 Le7 9. Sf3 Da5 10. 0–0–0–0 und verteilten Chancen. Doch Réti nahm wegen der offenen d-Linie Witterung auf, entdeckte 7. Ld2! Dxe5 und nun – statt mit 8. f3 die Figur zu retten – opferte er den Springer 8. 0–0–0! Natürlich verbietet sich ...Dxe4 wegen 9. Te1 mit Damengewinn, doch was geschieht nach dem Schlagen mit dem Springer? 8. ...Sxe4?



9. Dd8+!! Kxd8 10. Lg5++ Doppelschach und Matt im nächsten Zug, entweder nach 10. ...Ke8 11. Td8 matt oder wie in der Partie 10. ...Kc7 11. Ld8 matt 1:0

In den letzten Beispielen führte ein Hinlenkungsoffer zu einer Stellung, in der ein Doppelschach möglich ist, wobei der

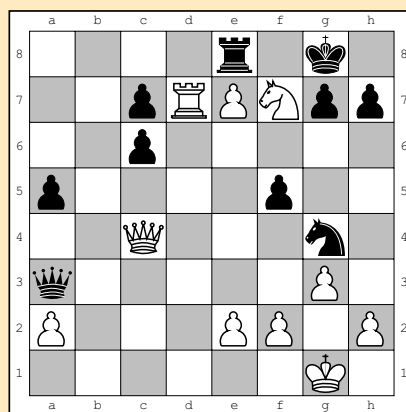
Schlüsselzug auf einer Linie erfolgte. Seltener geschieht eine analoge Kombination auf einer Diagonalen.



**Utjuganow – Konowalow**  
**UdSSR 1950**  
**Weiß am Zug**

Die schwarze Übermacht auf der langen Diagonalen entscheidet in jedem Fall. Die Hauptdrohung lautet ...Sxe3 nebst ...Dg2 matt. Weiß versuchte noch 1. Lh5 mit der Idee 1. ...Dxh5? 2. Dxd7 Tb8 3. Ld4, und der Wind dreht sich. Doch mit Hilfe des Doppelschach-Motivs ließ sich die Mattsetzung doch erzwingen: 1. ...Dg2+!! 2. Kxg2 Sf4++ Das Doppelschach lässt Weiß keine Wahl, sein König muss ziehen, das einzige freie Feld ist g1, doch nach 3. Kg1 exekutiert 3. ...Sh3 matt 0:1

Das Zusammenspiel von Dame und Springer kann zu einer Standardkombination führen, bei der das Doppelschach selbst nicht Matt setzt, aber den Boden dafür vorbereitet.



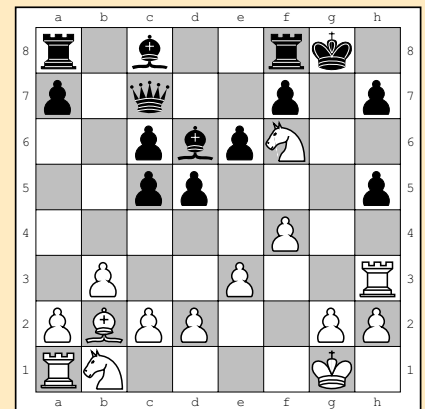
**J. Timman – N. Short**  
**Tilburg 1990**  
**Weiß am Zug**

Das Abzugsschach 28. Sd6+ gewinnt den Turm e8, das viel bessere Doppelschach 28. Sh6+!! führt nach 28. ...Kh8 29. Dg8+ Txg8 30. Sf7 matt zu dem berühmten „ersticken“ Matt, das wir in einer früheren Folge bereits behandelt haben 1:0

Manchmal wird ein Dauerschach nicht konkret ausgeführt, sondern „nur“ angedroht und zwingt damit den Gegner in eine für ihn nachteilige Variante.

**Unregelmäßig A 06**  
**J. Plachetka – L. Zinn**  
**Decin 1974**

1. Sf3 c5 2. b3 Sc6 3. Lb2 Sf6 4. e3 d5 5. Lb5 e6 6. Se5 Dc7 7. 0–0 Ld6 8. Lxc6+ bxc6 9. f4 0–0 10. Tf3 Sd7 11. Th3 Schwarz erkannte, dass er keinen Bauern gewinnen kann: nach 11. ...Sxe5 12. Lxe5 Lxe5 gewinnt Weiß mit 13. Dh5 (droht Dxh7 matt) Zeit, und holt sich nach ...h6 14. Dxe5 den Läufer zurück und besitzt die bessere Bauernstellung. Der Nachziehende hätte nun die drohend aufgestellten Figuren auf b2 und e5 beachten und 12. ...f6 ziehen sollen. Er spielte jedoch 11. ...g6? was sich vermeintlich gegen Dh5 richtet, aber dieser Zug ging doch: 12. Dh5!! Die Pointe des „selbstmörderischen“ Damenausfalls ist das Doppelschach und Matt im Falle von ...gxh5 13. Tg3+ Kh8 14. Sxf7++ matt. In der Partie wurde das Doppelschach nicht vollzogen, sondern nur angedroht und zwang Schwarz auf die Annahme des Damenopfers zu verzichten. 12. ...Sf6 Doch auch danach konnte der Nachziehende den furiosen Angriff nicht mehr abwehren: 13. Sg4!! gxh5 13. ...Sxg4 14. Dxh7 matt. 14. Sxf6+



Weiß arbeitet erneut mit dem Motiv des Doppelschachs, das nach 14. ...Kg7 15. Se8++ unweigerlich zum Matt führt:

- a) 15. ...Kg8 16. Tg3 matt.
- b) 15. ...Kg6 16. Tg3+ Kf5 17. Tg5+ Ke4 18. Sc3 matt (oder 18. Sf6 matt).
- c) 16. ...Kg6 17. Tg3+ Kf5 18. Tg5+ Ke4 19. Sc3 matt.

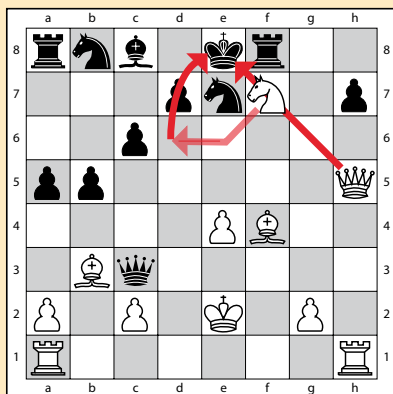
In der Partie geschah 14. ...Kh8 15. Txxh5 droht Txxh7 matt 15. ...h6 16. Sxd5+ Okay, kein Matt, aber immerhin ein Damengewinn durch Sxc7, was überzeugend genug war. 1:0

# Der „Superzug“ (2)

## Doppelschach – das wirkungsvollste taktische Mittel

Diese Folge schließt an die letzte an: bereits in der Juni-Ausgabe stand das Doppelschach im Mittelpunkt. Dabei wird ein Angriff mit zwei Figuren gleichzeitig geführt, was zunächst paradox klingt.

Erreicht werden kann dies nur dann, wenn zuvor eine **Batterie** aufgebaut wurde. So bezeichnet man eine Anordnung zweier gleichfarbiger Steine, bei der die Wirkungslinie des hinteren Steins durch die davor postierte begrenzt wird. Man spricht z. B. von einer Dame-Springer-Batterie, wenn ein Springer vor einer Dame der gleichen Farbe postiert ist, sowie hier:



**Dame-Springer-Batterie**  
Weiß am Zug

Der maskierende Stein (hier der Springer) kann durch einen Abzug oft effektiv freigesetzt werden. In dieser konkreten Stellung erzeugt ein einziger Zug **22. Sd6+** zwei Schachgebote auf einmal, das von der demaskierten Figur (Dame h5) und zugleich von dem auf d6 gelandeten Springer. Wie wir schon aus der letzten Folge wissen, gibt es zu der Flucht des Königs keine Alternative **22. ...Kd8** dann aber bringt **23. De8+!** die Entscheidung. In der Partie wurde ein „ersticktes Matt“ produziert: **23. ...Txe8 24. Sf7 matt 1:0**

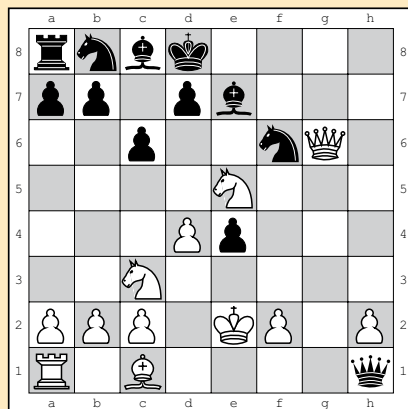
Nach 23. De8+ war zwar noch ...Kc7 möglich, jedoch mit leichtem Gewinn für Weiß nach 24. Dxf8 (droht Sxb5++) 24. ...Kb6 25. Dxe7 usw.

Wir haben soeben eines der ältesten Beispiele zum Thema Doppelschach gesehen, die Schlussphase einer 1620 gespielten Partie. Der Name des Schwarzspielers ist nicht überliefert, die weißen Steine führte der Italiener Gioacchino Greco, der als bedeutendster Schachmeister des 17. Jahrhunderts gilt.

Dreieinhalb Jahrhunderte später gelang dem Autor dieser Rubrik ein ähnlicher Abschluss:

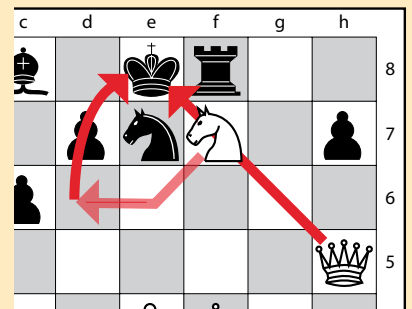
**Lettisches Gambit C 40**  
O. Borik – I. Novak  
Juniorenturnier Cihak 1969

1. e4 e5 2. Sf3 f5 3. Lc4 fxe4 4. Sxe5 Dg5
5. d4 Dxd2 6. Dh5+ g6 7. Lf7+ Kd8 8. Lxg6
- Dxh1+ 9. Ke2 c6 10. Sc3 Sf6 11. Dg5 Le7
12. Sf7+ Ke8 13. Sxh8+ hxg6 14. Dxd6+ Kd8
15. Sf7+ Ke8 16. Se5+ Kd8



17. Lf4! Dxa1 18. Sf7+ Ke8 19. Sd6++
- Doppelschach und Matt nach 19. ...Kd8
20. De8+ Sxe8 21. Sf7 matt, aber auch nach
19. ...Kd8 20. De8+ Kc7 21. Dxc8+ Kb6
22. Dxb7+ Ka5 23. b4 matt **1:0**

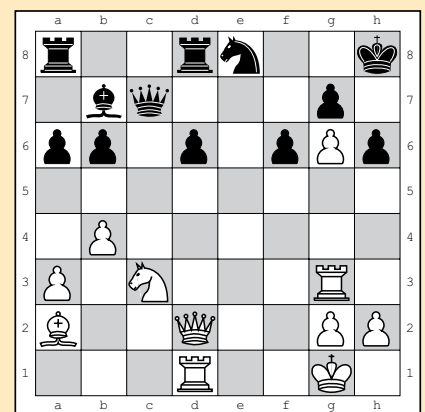
Nichts liegt mir ferner, als mich mit der Kombination Grecos messen zu wollen – der Maestro hat sie ausgedacht, ich nur kopiert, das Motiv in einer Publikation gesehen, mir gemerkt und bei passender Gelegenheit angewandt. So sieht nun einmal der Lernprozess beim Verinnerlichen von taktischen Motiven aus.



Hierzu sei eine interessante „Doppelschach-Trilogie“ präsentiert, jeweils mit Beteiligung von Ignaz Kolisch (1837-1889). Der zumeist in Wien lebende Schachmeister wurde von dem bekannten schachfreundlichen Bankier Rothschild unter die Fittiche genommen, wobei der Finanzier im Schach und Kolisch im Finanzwesen dazugelernt haben. Kolisch wurde reich, hängte das Berufsschachspielen an den Nagel, blieb aber als bedeutender Schachmäzen dem königlichen Spiel verbunden.

**Französisch (Zugumstellung) C 01**  
I. Kolisch – L. Epstein  
Paris 1860

1. e4 c5 2. d4 e6 3. Ld2 cxd4 4. Sf3 Sc6
5. c3 dxc3 6. Lxc3 h6 7. Lc4 Lb4 8. 0-0 Sf6
9. a3 Lxc3 10. Sxc3 a6 11. La2 d6 12. Te1
- 0-0 13. Te3 Dc7 14. Td3 Td8 15. Dd2
- b6 16. Td1 Se8 17. Sh4 Lb7 18. Tg3 Kh7
19. f4 Se7 20. f5 exf5 21. exf5 f6 22. Sg6
- Sxg6 23. fxg6+ Kh8 24. b4



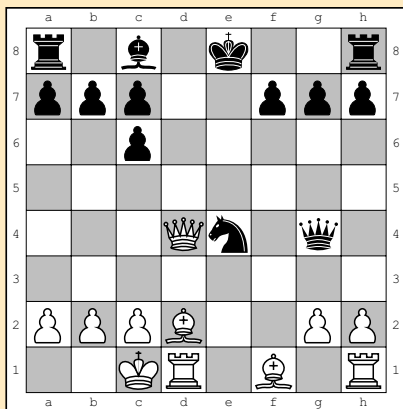
Für Schwarz war es an der Zeit, die Diagonale a2-g8 zu schließen und deshalb 24. ...d5 zu spielen. Die weiße Hauptdrohung hat er zu spät gesehen. **24. ...a5? 25. Th3!** Es droht 26. Txh6+ gxh6 27. Dxd6 und Matt, da der König nicht nach g8 fliehen kann. **25. ...d5** schließt zwar die Diagonale, aber nicht rechtzeitig. **26. Txh6+ gxh6 27. Dxd6+ Kg8 28. Sxd5** Weiß gewinnt, z. B. 25. ...Txd5 29. Txd5 Dg7 (Oder ...Lxd5 30. Lxd5+ Df7 31. gxf7 matt.) 30. Td7+ Ld5 31. Lxd5+ Kf8

32. Tf7+ Kg8 33. Txg7++ Kf8 34. Dh8. In der Partie geschah **28. ...Dg7** wonach ein anderes Doppelschach die Entscheidung brachte: **29. Sxf6+** und wegen 29. ...Kf8 30. Sh7+ Ke7 31. De3+ Le4 32. Dxe4+ De5 33. Dxe5 matt **1:0**

Vier Jahre später erwischte es Kolisch böse gegen den Polen Ladislas Maczuski, der in seiner Laufbahn zwar keine besonderen Turniererfolge vorweisen konnte, aber bei einer weltberühmten Kombination Pate stand.

**Schottisch C 45**  
**L. Maczuski – I. Kolisch**  
**Paris 1864**

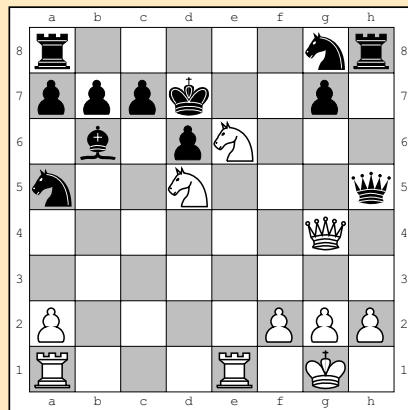
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Sxd4 Dh4 5. Sc3 Lb4 6. Dd3 Sf6 7. Sxc6 dxc6 8. Ld2 Lxc3 9. Lxc3 Sxe4 10. Dd4 De7 11. 0–0–0 Dg5+ Nach 12. Kb1? Sxc3+ oder nach 12. Ld2 Sxd2 13. Txd2 0–0 wäre für Schwarz alles in Ordnung gewesen. Aber **12. f4! Dxf4+** **13. Ld2** verhindert das Schlagen ...Sxd2 (die Dame f4 ist ja ungedeckt) und führt nach 13. ...Dh4 14. Ld3 zum Springergewinn auf e4 oder der für Schwarz noch schlimmeren Folge 14. ...f5 15. Lxe4 fxe4 16. Dxg7 Tf8 17. Lg5. Der Partiezug **13. ...Dg4** ermöglichte die folgende Kombination:



**14. Dd8+! Kxd8 15. Lg5++ Ke8 16. Td8 matt 1:0**

Kommt Ihnen dies irgendwie bekannt vor? Richtig, es handelt sich um einen Vorläufer zu der berühmten Kombination aus der Partie Réti-Tartakower, vgl. die letzte Folge dieser Rubrik, Seite 29. Dort war zwar die schwarze Stellung ein wenig anders (kein Bauer auf c7, dafür ein Läufer auf f8), aber der Mechanismus der Kombination war identisch: ein Hinlenkungsoffer auf d8, gefolgt von Lg5, wonach die Figuren auf d1 und g5 beide Schach bieten, ein klassisches Doppelschach also.

Kommen wir zum dritten Teil der „Doppelschach-Trilogie“. Der Schauplatz war erneut Paris, und diesmal war Kolisch wieder auf der Siegerseite:



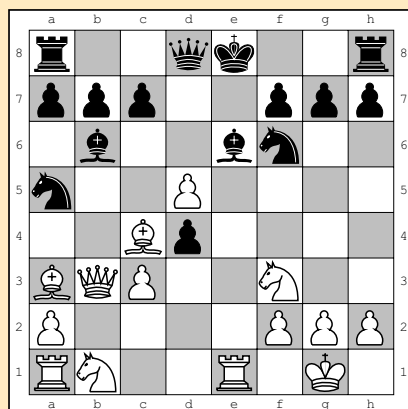
**I. Kolisch – P. Hirschfeld**  
**Paris 1864**  
**Weiß am Zug**

Ein Abzugsschach wie 25. Sxg7+ bringt nichts ein, nicht die schwarze, sondern die weiße Dame geht dabei verloren (...Dxg4). Aber das Doppelschach **25. Sf8+** macht die Dame g4 unverletzlich und führt zum Matt: **25. ...Kc6** Oder ...Kd8 26. Dd7 matt. **26. Sb4+ Kb5** Wahlweise 26. ...Kc5 27. Sd7+ Kb5 28. a4 matt. **27. a4+ Kc5 28. Se6 matt 1:0**

Auch ein anderer Altvorderer steuert zum Thema dieser Rubrik einen Beitrag bei, Wilhelm Steinitz, der später (1886) der erste offizielle Schachweltmeister wurde.

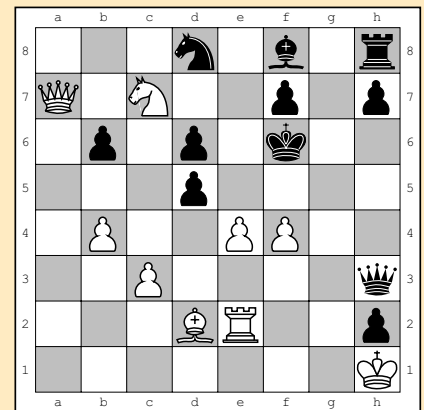
**Evansgambit C 52**  
**W. Steinitz – J. Rock**  
**London 1863**

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. b4 Lxb4 5. c3 La5 6. d4 exd4 7. 0–0 Sf6 8. La3 Lb6 9. Db3 d5? Der einzige spielbare Zug ist 9. ...d6, was die Diagonale a3–f8 schließt und den König sichert. Nach 10. Lxf7+ Kf8 ist das Spiel unklar. **10. exd5 Sa5 11. Te1+ Le6** Wegen der auf b3 angegriffenen Dame rech-



nete Schwarz wohl mit 12. Db5+ c6, aber Weiß kann besser spielen, nach **12. dxe6! Sxb3 13. exf7+** zwingt dieses Doppelschach den König nach d7, wonach es förmlich Schachgebote regnet: **13. ...Kd7 14. Le6+ Kc6 15. Se5+ Kb5 16. Lc4+ Ka5 17. Lb4+ Ka4 18. axb3 matt 1:0**

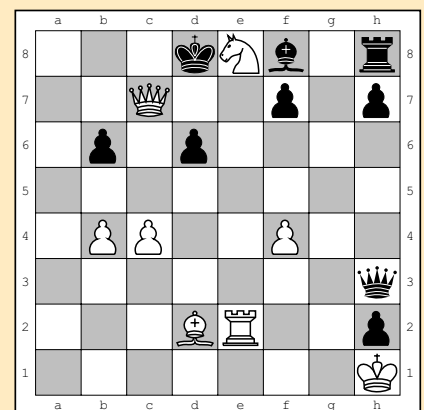
Die schönste Partie zum Thema Doppelschach aus jener Zeit haben wir uns zum Schluss aufgehoben.



**P. Hirschfeld – C. Mayet**  
**Berlin 1861**  
**Weiß am Zug**

Weiß hätte hier mit 35. Sxd5+ Kg7 36. Tg2+ die Dame gewinnen können, er verzichtete jedoch, weil er eine fantastische Kombination sah, in deren Verlauf der schwarze König von e6 nach b3 und dann bis nach d8 getrieben und dort mattgesetzt wird!

**35. Se8+!! Ke6 36. exd5++** Das Doppelschach zwingt Schwarz zu dem einzigen legalen Zug ... **36. ...Kxd5** wonach bald zum Halali geblasen wird: **37. Da8+ Kc4 37. ...Sc6 38. Da2 matt. 38. De4+ Kb3 38. ...Kb5 39. Sc7+ Ka4 40. Dc2+ Ka3 41. Sb5 matt. 39. Dd5+ Ka4 40. Da2+ Kb5 41. c4+ Kc6 42. Da8+ Kd7 43. Da7+ Sb7 44. Dxb7+ Kd8 45. Dc7 matt 1:0**



Alles Davonrennen hat dem König nicht genützt, schließlich wurde er doch erwischt.



# Taktik trifft Strategie

## Das positionelle Qualitätsopfer (3)

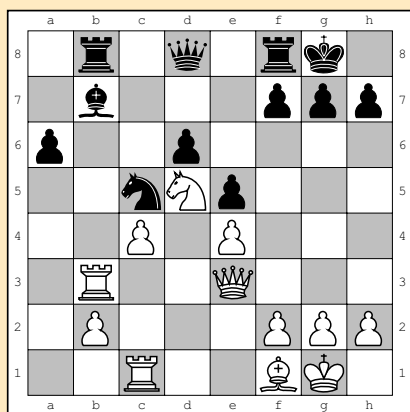
Bereits in früheren Teilen dieser Serie (die Folgen 31 und 32 in den Ausgaben Dezember 2012 und Januar 2013) haben wir mit positionellen Opfern Bekanntheit gemacht. Unter einem positionellen Opfer versteht man im Allgemeinen die Preisgabe von Material für einen Stellungs Vorteil.

Bei einem positionellen Qualitätsopfer erhält der Opfernde häufig für den Turm eine Leichtfigur „plus Etwas“, wobei es sich bei dem Etwas um beispielsweise einen Bauern oder eben um positionelle Vorteile wie zum Beispiel eine Störung der gegnerischen Bauernstruktur handelt. Es gibt aber Fälle, wo eine Leichtfigur so stark ist, d. h. auf ihrem Platz gesichert und zugleich aktiv postiert steht, dass sie auch ohne die „Zugabe“ so viel wert ist wie ein Turm. Hierzu gleich ein konkretes Beispiel aus der Praxis der deutschen Spitzenspielerinnen Elisabeth Pähtz:

### Sizilianisch B 32

E. Pähtz – J. Kowalewskaja  
Frauenturnier Bad Homburg 2007

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 e5 5. Sb5 d6 6. S1c3 a6 7. Sa3 b5 8. Sd5 Sf6 9. c4 b4 10. Sxf6+ Dxf6 11. Dd5 Lb7 12. Sc2 Dd8 13. Dd3 Le7 14. Le2 0–0 15. 0–0 Lg5 16. a3 Lxc1 17. Tfxcl bxa3 18. Txa3 Dc7 19. De3 Sd8 20. Sb4 Se6 21. Sd5 Dd8 22. Tb3 Tb8 23. Lf1 Sc5



24. Txb7! Nach einer Serie von nahe liegenden Zügen folgt eine Überraschung: ein positionelles Qualitätsopfer. Dreh- und

Angelpunkt ist der Springer d5. Um seine Position zu schützen und zu festigen, opfert sich der Turm. 24. ...Sxb7?! Dieser Zug verschlimmert die Lage der Schwarzspielerin. 24. ...Txb7 musste geschehen, z. B. 25. b4 Se6 26. c5 dxc5 27. bxc5 (droht Lxa6) 27. ...Ta7 28. c6. Der glänzend postierte Springer und der starke Freibauer auf der c-Linie sind eine Qualität wert, aber die Partie ist noch lange nicht entschieden. 25. b4 Dd7 26. c5 dxc5 27. bxc5 Kh8 28. c6 Dd6 Gut genug war nun 29. cxb7, aber der Partiezug 29. Db6! ist noch stärker, z. B. 29. ...Sd8 30. Dxa6 Se6 31. c7 Dxa6 32. Lxa6 Sxc7 (sonst erscheint auf c8 eine Dame) 33. Txc7 Tb1+ 34. Lf1 mit zwei Leichtfiguren für den Turm. Unter Druck geraten, verlor die russische Großmeisterin nun gänzlich den Faden und gab nach den folgenden Zügen 29. ...f5? 30. c7 Tbc8 31. Dxb7 fxe4 32. Dc6 Da3 33. Dc5 Da2 34. Tc2 wegen z. B. ...Db1 35. Se7 mit großem Materialgewinn auf. 1:0

Man beachte, dass der weiße Springer ab dem 21. Zug bis zum Schluss der Partie keinen Zug gemacht hat. Warum sollte er auch? Er stand bereits auf einem Traumfeld und wurde vor Anschlägen geschützt; mit dem positionellen Qualitätsopfer wurde sein einziger natürlicher Feind, der Läufer b7, ja liquidiert.

Auch im nächsten Beispiel verschaffte ein Qualitätsopfer einem Springer einen wunderbaren Vorposten. Der brillant agierende Schwarzspieler wurde im selben Jahr Vize-Europameister.

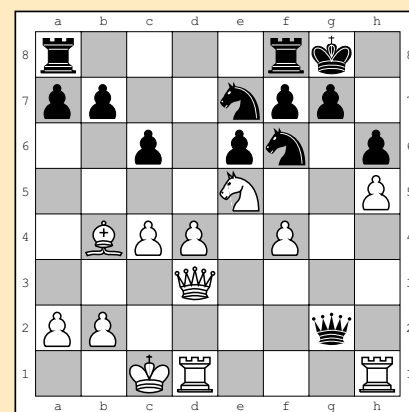
### Caro-Kann B 19

D. Klein – D. Navara  
Wijk aan Zee 2015

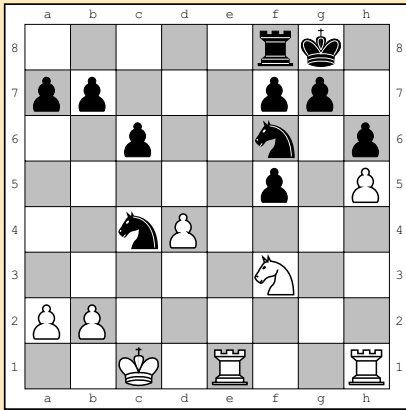
1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sd2 dxe4 4. Sxe4 Lf5 5. Sg3 Lg6 6. h4 h6 7. Sf3 e6 8. Se5 Lh7 9. Ld3 Lxd3 10. Dxd3 Sd7 11. f4 Lb4+ 12. c3 Ld6 13. Se4 Sdf6 14. Sxd6+ Dxd6 15. Ld2 Se7 Schwarz plant ...h5, um g2-g4 zu verhindern und um ...Sf5 folgen zu lassen. Dagegen richtet sich der nächste Zug von Weiß. 16. h5 Dd5 Falls Klein den angegriffenen Bauern g2 verteidigt, z. B. 17. Th2,



so startet Navara mit 17. ...Td8, gefolgt von ...c5 ein Gegenspiel. Weiß entschied sich für ein Bauernopfer 17. c4 Dxc2 „Meine Eltern haben mir beigebracht, Geschenke abzulehnen sei unhöflich“, mit dieser Anmerkung zu diesem Zug (Bulletin) bewies der Tscheche Navara englischen Humor. Sein Gegner wollte allerdings nichts verschenken, vielmehr seinem nominell viel stärkeren Gegner einen halben Punkt abknöpfen. Sein Konzept wird gleich erläutert. 18. 0–0–0 0–0 19. Lb4



Weiß hat sich das so gedacht: 19. ...Tfe8 20. Sd7!? (droht Sxf6+ nebst Tdg1) 20. ...Sxd7 21. Tdg1 Df2 22. Tf1 Dg2 23. Tfg1 mit Zugwiederholung und Remis. Der Partiezug 19. ...Sf5! verhindert diese Variante und liefert zugleich ein schönes Beispiel zu unserem Leitthema „positionelles Qualitätsopfer“: 20. Lxf8 Txf8 Für die Qualität hat Schwarz einen Bauern bekommen und zwar den vielleicht wichtigsten auf dem ganzen Brett. Da Weiß jetzt nicht über die Möglichkeit g2-g4 verfügt, kann der Springer nicht von f5 vertrieben werden. Und solange er dort steht, ist der Punkt g7 doppelt gesichert, so dass für Weiß auf der g-Linie nichts zu holen ist, z. B. 21. Tdg1 De4 mit Angriff auf d4. Weiß spielte 21. Df3 Dxf3 22. Sxf3 mit der Absicht 22. ...Sg3 23. The1 Sfxh5 24. d5, und die weißen Türme beenden ihren Dornröschenschlaf. Der Partiezug 22. ...Se3! hält sie weiter an der kurzen Leine. 23. Tde1 Sxc4 24. f5 exf5



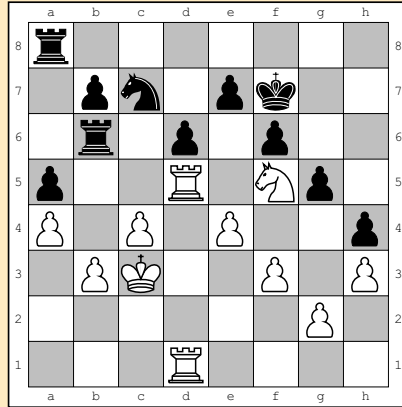
Schwarz hat schon genug Material für die Qualität, noch stärker ins Gewicht fällt, dass die weißen Türme nicht in die gegnerische Stellung eindringen können: Te7 Sd6! (deckt b7) 26. The1, und nun nicht 26. ...Sxh5? 27. Td7 Sc4 28. Txb7, und hier lebt Weiß noch, sondern 26. ...Td8! (Jetzt, wo Te7-d7 nicht gut geht, droht ...Sxh5 wirklich.) 27. Th1 Kf8, und der Turm e7 muss sich zurückziehen, denn nach 28. Tc7?? Sd5 wird er gefangen. In der Partie geschah **25. Sh4 Sd6 26. Thf1 f4!** Die Idee leuchtet beim Nachspielen der Variante 27. Txf4 Sxh5 28. Tf3 Sf6 29. Te7 Td8 30. Sf5 Sd5 sofort ein. **27. Te5 Sc4 28. Tc5** Oder 28. Te7 Se3, und 29. Txf4? scheitert an ...Sfd5. **28. ...Sd5! 29. Txc4** verhindert die kommende Springergabel, aber nach 29. Sg2 Sce3 30. Sxe3 fxe3 folgt ...f7-f5-f4 mit baldigem Gewinn. **29. ...Se3 30. Txf4** Schwarz gewinnt auch nach 30. Txc6 Sxf1 31. Tc7 Sh2 32. Txb7 f3. **30. ...Sxc4 31. Sf5 Td8 32. Se7+** 32. Tg4 ist keine Drohung, nach ...Sd6 33. Sxg7 (33. Tg7+ Kf8 34. Sxd6 Kxg7) ...Kh7 folgt ...Tg8 mit Springergewinn. **32. ...Kh7 33. Txf7 Td7** und wegen des kommenden ...Sd6 **0:1**

Im dritten Beispiel sehen wir sogar ein doppeltes Turmopfer, wonach ein einzelner Springer, allerdings in Verbindung mit vier verbundenen Freibauern, das gegnerische Turm-Duo zu Statisten degradierte.

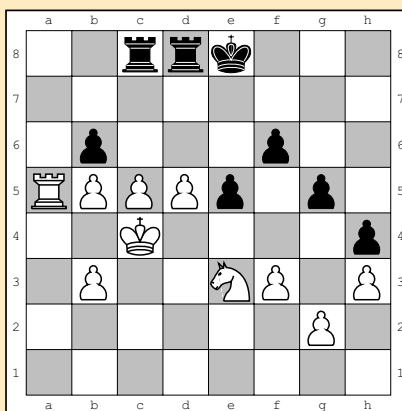
**Sizilianisch B 52**  
**A. Timofejew – D. Chismatullin**  
**Russische Meisterschaft 2009**

**1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. Lb5+ Ld7 4. Lxd7+ Dxd7 5. c4 Sc6 6. Sc3 g6 7. d4 cxd4 8. Sxd4 Sf6 9. f3 Lg7 10. Le3 0–0 11. 0–0 Tac8 12. b3 a6 13. a4 Dd8 14. Dd2 Da5 15. Tfd1 Tfd8 16. Tac1 Sd7 17. h3 Sxd4 18. Lxd4 Lxd4+ 19. Dxd4 Dc5 20. Kf1 Dxd4 21. Txd4 Sc5 22. Tb1 a5 23. Ke2 f6 24. Kd2 Kf7 25. Kc2 g5 26. Sd5 h5 27. Se3 h4 28. Td5 Tc6 29. Tbd1 Tdc8 30. Tf1 Tb6 31. Tb1 Tbc6 32. Td2 Se6 33. Kc3**

**Sc5 34. Sd5 Se6 35. Tf1 Tg8 36. Se3 Tb8 37. Sf5 Tb6 38. Tfd1 Ta8 39. Td5 Sc7**

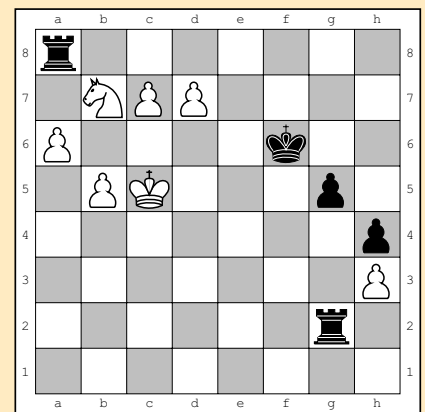


Nach langem und gemächlichem Manövrieren ließ Timofejew die prächtige Idee **40. Tb5** vom Stapel. **40. ...Sxb5+?! 41. axb5** Der Turm b6 ist eingemauert. Der Nachziehende glaubte jedoch – sonst hätte er im 40. Zug nicht mit dem Springer, sondern mit dem Turm auf b5 geschlagen –, dass er den Turm mit einem späteren Durchbruch befreien könne. Er hatte sich getäuscht: **41. ...Ke8** Die Absicht ist klar: mit ...Kd7 soll der Bauer d6 nochmals überdeckt werden, um dann mit ...e7-e6 den Springer zu vertreiben und schließlich mit ...d5 den Turm b6 aus seiner misslichen Lage zu befreien. **42. Ta1 e6 43. Se3 d5 44. exd5 Td6 45. c5 Tdd8** Das Turmendspiel nach 45. ...Txd5 46. Sxd5 exd5 47. Kd4 ist schlecht für Schwarz, der entweder den Bauern d5, oder aber den auf a5 in den Schornstein schreiben muss. In beiden Fällen ergibt sich eine Stellung mit 3:1 Bauern am Damenflügel, aus der bald ein Freibauern-Duo entstehen wird. **46. Kd4 Tac8 47. Txa5 e5+ 48. Kc4 b6**

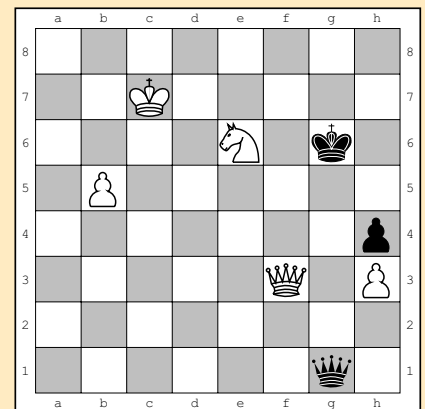


Weiß hätte mit 49. Ta6 Txc5+ 50. Kb4 Td6 51. Txb6 gute Gewinnaussichten behaupten können, aber sein Einfall **49. b4!!** sicherte dieser Partie auf immer und ewig einen Platz in den Lehrbüchern. **49. ... bxa5 50. bxa5** Geht man von den klas-

sischen Materialäquivalenten (Springer = 3 Bauern und Turm = 5 Bauern) aus, so besitzt Schwarz rein rechnerisch einen Vorteil von vier Bauerneinheiten. Aber die Lawine von vier, vom König unterstützten Freibauern, überrollt alles, was sich ihr in den Weg stellt. **50. ...Ta8 51. a6** Weiß plant das langsame Erdrücken c6, Kc5, Sc4 und schließlich d5-d6. Schwarz muss ein Gefühl gehabt haben, auf käme eine Dampfwalze auf ihn zugerollt. Deshalb spielte er **51. ...e4 52. fxe4 Kd7 53. Sf5 Te8** um wenigstens eine freie Linie für seinen Turm zu bekommen, doch es war schon zu spät. **54. c6+ Kd8 55. Sd6 Te7 56. Kc5 f5 57. exf5 Te2 58. Sb7+ Ke8 59. d6 Txg2 60. d7+ Ke7 61. f6+ Kxf6 62. c7**



Schwarz berechnete noch eine Aktion mit Bildung eines Freibauern am Königsflügel: **62...Tc2+ 63. Kb6 Txc7 64. Kxc7 g4 65. d8D+ Txd8 66. Sxd8 g3 67. a7 g2 68. a8D g1D 69. Df3+ Kg5 70. Se6+ Kg6**



entdeckte dann noch den finalen Akkord **71. Dg2+ Dxc2 72. Sf4+ Kf5 73. Sxg2**, und gab auf. **1:0**

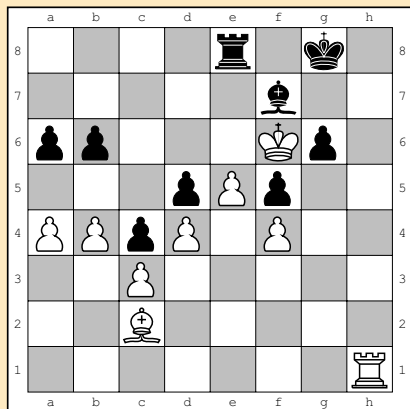
Das Schlusswort zu dieser Partie gebührt einem Mitglied des Internetforums schachfeld.de (Internetname: „DerSiedler“), der nach dem Nachspielen dieser Partie herausplatze: „Das ist die geilste Bauernlawine, die ich je gesehen hab.“

# Taktik trifft Strategie

## Materialopfer zwecks Aktivierung des Königs

Die Rolle des Königs kann sich im Laufe der Partie sehr ändern. In der Eröffnung und im Mittelspiel, wo es auf dem Brett von gegnerischen Figuren nur so wimmelt, tut man gut daran, die wertvollste Figur nicht zu früh ins Spiel zu bringen. Erst wenn sich im späten Mittelspiel und vor allem im Endspiel das Brett nach vielen Abtauschen geleert hat, kann der König in die Pflicht genommen werden und endlich etwas für sein Heer tun, nämlich aktiv ins Spielgeschehen eingreifen.

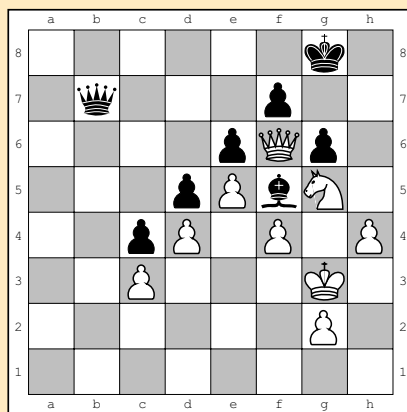
Manchmal ist der Monarch durchaus arbeitswillig, nur fehlt es ihm an geeigneten Zielen oder freien Wegen, um dorthin zu gelangen. Begehbare Routen können oft mit dem probaten Mittel des Materialopfers geschaffen werden, wie in dem ersten, noch recht einfachen Beispiel anschaulich gezeigt wird.



**K. Alexejenko – D. Pustovoitova**  
Russische Liga 2016  
Weiß am Zug

Schwarz steht bereit, mit ...Te6+ den königlichen Besuch vor die Tür zu setzen, aber das Qualitätsopfer **38. Th8+! Kxh8 39. Kxf7** macht aus dem Monarchen ein wahres Monster. Es folgte nun noch **39. ...Tg8 40. e6** und angesichts von e7-e8D **1:0**

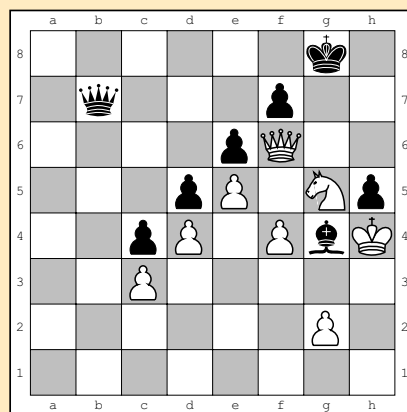
Mit einem tief in die gegnerischen Reihen eingedrungenen König fliegen einem die Gedanken an Opfer wie dem oben gezeigten fast von selbst zu. Im zweiten Beispiel bleibt Weiß allerdings auf halbem Wege stehen.



**S. Collins – D. Gormally**  
Dublin 2012  
Weiß am Zug

Wegen der Bedrohung des Punktes f7 kann der Nachziehende seine Hoffnungen auf einen Gegenangriff wie ...Db2 begraben. Andererseits stellt sich die Frage, wie Weiß weiterkommen will, wenn Schwarz einfach dauerhaft f7 deckt, also etwa ...Dd7-c7-b7 herumzieht.

Weiß hatte die richtige Idee, verwirklichte sie jedoch nicht vollständig. **54. h5! gxh5 55. Kh4!** Es droht simpel Kxh5 nebst Kh6 und Dg7 matt. Und 55. ...Lg6 scheidet an 56. Sxe6 fxe6 57. Dxxg6+ Kf8 58. Df6+ mit großem Bauernabräumen. Es bleibt also nur noch **55. ...Lg4**



**Lxf3** und nun gibt entweder Schwarz das Dauerschach (59. Kxf3 Df1+ 60. Kg3 De1+ usw.) oder – wie in der Partie – Weiß tut es: **59. Dg5+ Kf8 60. Dd8+ Kg7 61. Dg5+ Kf8 62. Dd8+ Kg7** **remis**

Nach der Partie wurde der richtige Gewinnweg entdeckt. Er basiert, wie alles in dieser Folge unserer Trainingsserie, auf dem Motiv „Materialopfer zwecks Aktivierung des Königs“. In der letzten Diagrammstellung gewinnt 56. f5! forciert. Das Schlagen mit dem Läufer verbietet sich wegen Kxh5-h6 und Dg7 matt. Also:

- a) 56. ...Lxf5 57. Kxh5 und Kh6 / Dg7 kennen wir bereits. Es könnte folgen ...Kf8 58. g4 Lg6+ 59. Kh6 Ke8 60. Sxe6 +-.
- b) 56. ...exf5 57. e6 fxe6 58. Dg6+ Dg7 (Erzwungen, da 58. ...Kf8 59. Sxe6+ Ke7 60. Dg7+ die Dame kostet.) 59. Dxe6+ Kh8 60. De8+ Dg8 61. Sf7+ Kg7 62. Dxxg8+ Kxxg8 63. Sh6+ Kg7 64. Sxxg4 hxxg4 65. Kg5, und Weiß gewinnt das Bauernendspiel.
- c) 56. ...Dd7 57. fxe6 fxe6 58. Dg6+ Dg7 59. De8+ Df8 60. Dxxf8+ Kxxf8 61. Sh7+ Ke7 62. Sf6 Ld1 63. Sxxh5, gefolgt von Kg5, g4 usw.

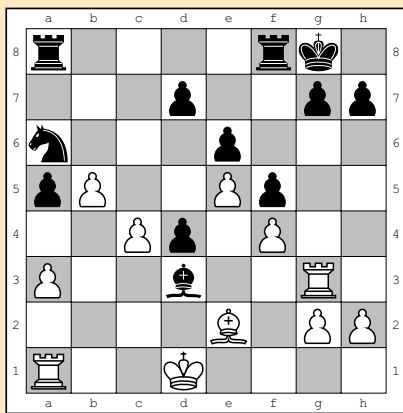
Das dritte Beispiel ist bezüglich des Schwierigkeitsgrads eine Etage höher angesiedelt. Gespielt wurde die Partie in der diesjährigen Saison der französischen Spitzenliga *Top 12*, die (nach der deutschen und der russischen) als drittstärkste Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Welt gilt.

**Sizilianisch B 45**  
**A. Naiditsch – H. Hamdouchi**  
Drancy 2016

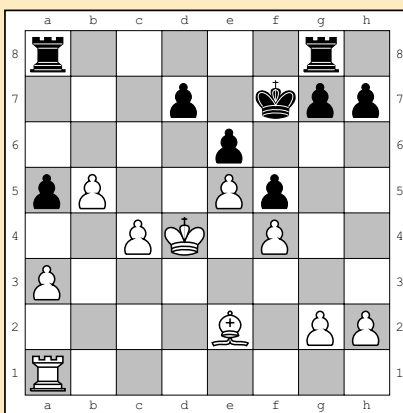
**1. e4 c5 2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 Sc6 6. Sxc6 bxc6 7. e5 Sd5 8. Se4 Dc7 9. f4 Db6** In vielen Partien geschah nun der Angriff auf den Springer d5 mit 10. c4, wonach 10. ...Lb4+ den weißen König nach vorn treibt (11. Ld2?! ermöglicht ...Dd4!) 11. Ke2. Diese Stellung ist für



Weiß nicht schlecht, bald folgt Kf3, dennoch will nicht jeder gleich in der Eröffnung das Rochaderecht einbüßen. Weiß spielte **10. Ld3 Sb4 11. Le2** und sein Gegner überraschte ihn mit **11. ...Dd4!?** Dies ist im Prinzip ein billiger Trick (12. Dxd4? Sxc2+ nebst ...Sxd4 sichert dem Nachziehenden einen gesunden Mehrbauern), aber auch etwas lästig, da der Springer e4 hängt. Weiß sicherte ihn mit **12. Sf2 Lc5 13. Tf1** und plante c2-c3. Es folgte nahe liegend **13. ...Dxd1+ 14. Kxd1** Nach 14. Lxd1 ist ...La6 etwas störend. **14. ...f5** Schwarz will den Sf2 nicht nach e4 lassen. **15. c4 a5 16. a3 Sa6 17. Sd3 Ld4 18. Tf3 c5 19. Le3 Lb7 20. Lxd4 cxd4 20. ...Lxf3?** stellt eine Figur ein: **21. Lxf3 Tb8** (21. ...cxd4 22. Lxa8) **22. Lc3. 21. Tg3 0-0 22. b4 Le4 23. b5 Lxd3**



Schwarz freut sich schon auf einen starken Blockadespringer nach dem vermeintlich erzwungenen **24. Lxd3 Sc5**. Weiß machten ihm aber mit **24. Txd3!** einen Strich durch die Rechnung. Zwar gewinnt nun **24. ...Sc5** die Qualität, aber Weiß bekommt dafür einen ganzen Strauß von Vorteilen, die gleich aufgezählt werden. **25. Kc2!** Aber nicht **25. Txd4 Sb3. 25. ...Sxd3 26. Kxd3 Kf7 27. Kxd4 Tg8**



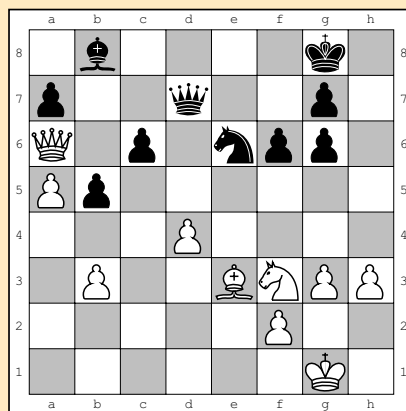
Anfangsbestand plus Zugänge minus Abgänge ergibt ein Saldo, heißt es in den Grundlagen des Rechnungswesens. Als Zugang verbuchte Weiß einen Bauern, einen aktiv postierten, aber ungefährdet stehenden König und einen vorgerückten Freibauern

auf der f-Linie. Als Abgang steht nur die Qualität auf der Soll-Seite. Dreimal darf man raten, wie der Saldo aussieht. So wie man sich das eigene Konto wünscht ...

Eine „unnötige Ausgabe“ wäre allerdings, wenn Weiß nun das Gegenspiel mit ...g5 zuließe. Schwarz könnte damit eine zweite Front aufmachen und den gegnerischen Vorteil am Damenflügel zum Teil aufwiegen. Deshalb spielte Weiß **28. h4!** was ...g5 deutlich erschwert. Nach dem Vorbereitungszug **28. ...h6** hält Weiß geschickt die g-Linie geschlossen: **29. h5! g5 30. hxg6+ Kxg6** (30. ...Txg6? verliert nach **31. Lh5.**) **31. c5 Kf7 32. Lf3**. Weiß sichert den Punkt g2 und auch g4, so dass kein Gegenspiel mit ...Tg4 möglich ist. In der Partie konnte Schwarz den Vorstoß ...g5 erst nach zeitraubenden Vorbereitungszügen durchsetzen, zu spät. **28. ...g6 29. b6 h6 30. Lf3 Tab8 31. b7 g5 32. hxg5 hxg5 33. fxg5 Txg5 34. Kc5:0**

Die Aufgabe kam nicht zu früh. Weiß hat zwar immer noch nur einen Bauern für die Qualität, aber sein König wurde mobilisiert und entfaltet nun eine enorme Wirkung. Weiß zieht einfach **Kb5xa5** und lässt dann **Kb6** nebst **a4-a5-a6-a7** folgen.

Zum Schluss eine verblüffende Partie aus dem Bereich des Computerschachs. Es hieß doch immer, die Schachprogramme können zwar unglaublich gut rechnen (stimmt), aber mit langfristigen strategischen Plänen haben sie es nicht so. Dies traf mal zu, aber die Zeiten haben sich geändert. Die nachstehend aufgeführte Partie wurde im Oktober 2015 bei einem Computerturnier der Organisation TCEC gespielt.

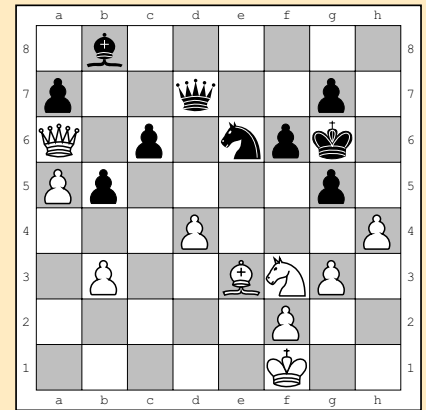


**Protector – Komodo  
TCEC-Turnier 2015  
Stellung nach 40. b3**

Der Damenausflug nach a6 endete im Abseits. Andererseits kann die Dame nicht gefangen werden (...Sd7? 41. Db7) und sie bindet auch die gegnerischen Kräfte, ins-

besondere die schwarze Kollegin. So folgt beispielsweise auf **40. ...Dd5 41. Dc8+ Kh7 42. Dxb8 Dxf3 43. Dxa7**, und Weiß besitzt einen starken Freibauern auf der a-Linie.

Das möglicherweise beste Schachprogramm der Welt Komodo (inzwischen in der Version 10 im Handel) fand hier eine geradezu „menschlich“ anmutende Lösung: der König wird mit einem gleich folgenden Bauernopfer aktiviert und auf die lange Reise zum Damenflügel geschickt: **40. ...Kh7! 41. Kg2 g5 42. Kf1 Kg6 43. h4**



mit den Ideen **43. ...gxh4 44. Sxh4+** und **43. ...g4 44. Se1 Kf5 45. Sd3 Ke4 46. Sb4 Sd8 47. Ke2**, wonach die Stellung „zubetoniert“ wird. Die Lösung lautet: Material hergeben, den König aktivieren:

**43. ...Kf5!! 44. hxg5 Ke4 45. Sd2+ Kd3 46. Sf3 Kc3 47. gxf6 gxf6 48. Kg1** Der Bauer b3 ist insofern indirekt gedeckt, als dass sein Schlagen den Weißen aus dem Käfig lässt: **48. ...Kxb3? 49. d5 Dxd5** (49. ...cxd5?! **50. Dxe6! Dxe6 51. Sd4+**) **50. Dc8**. Deshalb verlegt sich Schwarz nun auf den gemeinsamen Angriff der Dame und des Königs (!) am Königsflügel; nach einigen Abwartezügen ist es soweit. **48. ...Kd3 49. Kf1 Kc2 50. Kg1 Kc3 51. Kh2 Kd3 52. Kg2 Dd5! 53. Dc8 Ke2 54. Dxb8 Dxf3+ 55. Kg1 Sg5 56. Dh8 Df5 57. Lxg5 Dxf2+ 58. Kh1 fxg5 59. Dh7 Dxd4 60. Dg6 g4 61. b4 Dxb4 62. Kg2 Ke3 63. Df6 De4+** und der Bediener des mit Weiß spielenden Programms beschloss, nun sei es aber genug. **0:1**

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

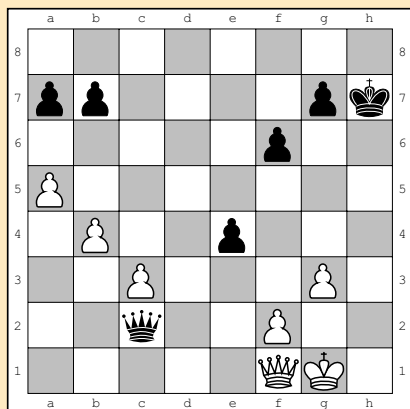
Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



# Der König prescht vor ...

... und bringt Kummer und Sorgen. Fünf „Warnschilder“, gesammelt bei aktuellen Turnieren

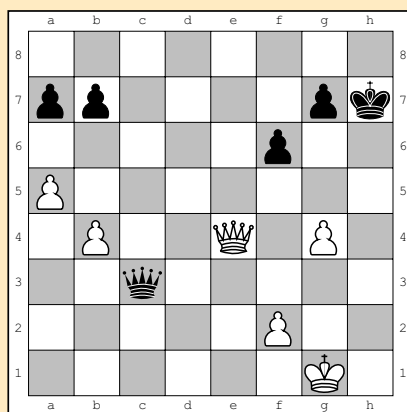
Aktive Züge assoziiert man unwillkürlich mit Zügen nach vorn, in Richtung der gegnerischen Hälfte. Auf die meisten Figuren trifft das auch zu, auch das sich Auf-den-Weg-machen des Königs hat sich schon oft ausgezahlt, insbesondere in Endspielen, dennoch ist bei der wertvollsten Figur noch mehr Vorsicht als sonst geboten. Deshalb haben wir auch für die Überschrift das Wort Vorpreschen verwendet; es wird im Duden im Zusammenhang mit Erfolg oder Scheitern erwähnt. Erfolgreiche Königsmärsche wurden bereits in einer früheren Folge der SCHACHULE 64 behandelt; hier stehen warnende Beispiele im Mittelpunkt. Das erste stammt aus einer Partie, die bei der Schacholympiade in Baku gespielt wurde.



**S. Sulskis (LTU, 2519)**  
**D. Blagojevic (MNE, 2482)**  
Weiß am Zug

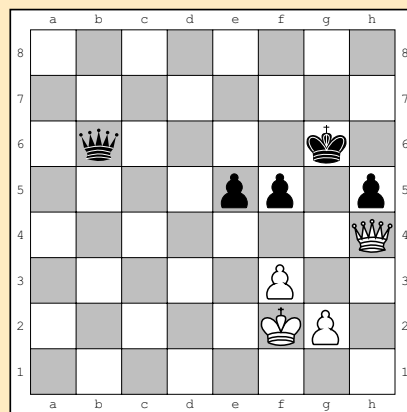
Damenendspiele mit gleicher Bauernzahl enden oft remis per Dauerschach, weil es dem König der einen oder der anderen Seite nicht gelang, den Schachgeboten zu entgehen. Auch in der vorliegenden Stellung schien die Punkteilung eine ausgemachte Sache zu sein, es geschah **46. Dh3+ Kg6** Hier kann der König völlig gefahrlos nach vorn ziehen, Weiß hat einige Schachgebote, mehr aber nicht. **47. Dg4+ Kf7** **48. Dd7+ Kg6** Die Stellung ist remis, doch der Weißspieler spannte noch das letzte Fangeisen auf. Er hatte bemerkt, dass sein Gegner nach Schachgeboten seinen König bevorzugt nach vorn zieht (zu Beginn

hätte er ja statt ...Kg6 genauso gut ...Kg8 spielen können) und so versuchte er **49. g4!? Dxc3** **50. De8+ Kh7** Natürlich nicht **50. ...Kh6??** **51. Dh5 matt. 51. Dxe4+**

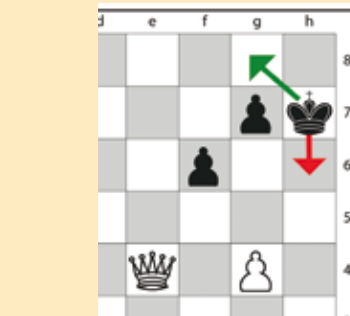


Notwendig war nun ein Königszug auf die achte Reihe, **51. ...Kg8** (oder auch **...Kh8**), denn falls **52. Dxb7 Dd4**, holt sich Schwarz auf **g4** oder auf **b4** den Bauern zurück und remisiert. Doch Schwarz spielte **51. ...Kh6??** und träumte vielleicht von der Aktivierung des Königs via **g5**. Aber nach **52. Dh1+** musste er entgeistert feststellen, dass sein vorgepreschter König mattgesetzt wird: **52. ...Kg6** **53. Dh5 matt; 52. ...Kg5** **53. Dh5+ Kf4** **54. Df5 matt. Also 1:0**

Das nächste Beispiel stammt aus dem Nana Aleksandria Cup, einem „Mix-Turnier“. Es



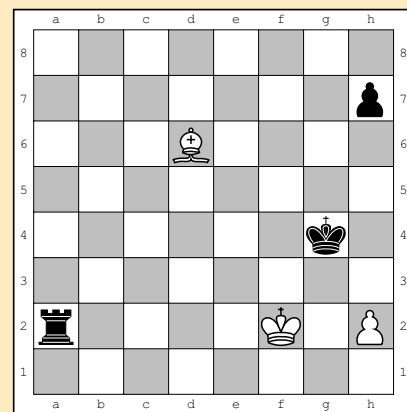
**N. Mammadova (2198)**  
**N. Naghdiyev (2336)**  
Weiß am Zug



wird zu Ehren einer besonders erfolgreichen Spielerin aus Georgien ausgetragen, die auch schon einmal die Nr. 2 der Weltrangliste war. Andere Länder, andere Sitten: zu Ehren der Deutschen Sonja Graf, die in den dreißiger Jahren des 20. Jh. die zweitbeste Spielerin der Welt war, wird in Grafs Geburtsland kein Turnier ausgetragen. So viel Zeit für einen kleinen Seufzer muss sein, der Redakteur beeilt sich schon, zum eigentlichen Thema zurückzukommen: siehe letztes Diagramm.

Schon wieder ein Damenendspiel, diesmal mit ungleicher Bauernzahl, dennoch mit stark remislicher Tendenz, denn Schwarz wird in der Folge seinen Mehrbauern kaum verwerten können, z. B. **55. Kf1 Dd4** **56. Dg3+ Kh6** **57. Dg8 e4** **58. Df8+ Kg5** **59. Dg8+ Kf4** **60. fxe4 fxe4** **61. Df8+ mit vielen Schachgeboten. Doch die Anziehende wollte verhindern, dass der gegnerische König bis nach f4 vordringt und zog ihren nach vorn** **55. Kg3??** – ins Verderben. **55. ...Dg1!** droht **56. ...f4+** mit Damengewinn oder Matt nach **57. Kh3 Dh1+**. Nach dem unglücklichen Königszug nach **g3** war das Kind bereits in den Brunnen gefallen, **56. Dh2** half auch nicht, wegen **56. ...f4+** **57. Kh3 Df2** Verhindert **58. Dh1** wegen **...Dg3 matt. 58. g3 Dxd2+** **59. Kxd2 fxd3+** **60. Kxd3 Kf5** **0:1**

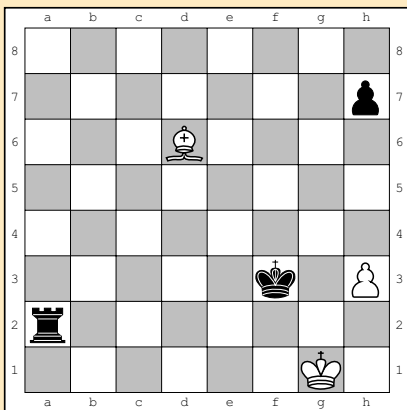
Der Rest ist einfach: **61. Kf2 Kf4** **62. Kg2 h4** usw.



**S. Jayakumaar (IND, 2151)**  
**K. Meneses (ESP, 2379)**  
Weiß am Zug

Auch im nächsten Beispiel (siehe letztes Diagramm) war nach einem Schachgebot die Flucht des Königs nach vorne falsch. Nebenbei lernen wir in dieser im Sommer 2016 in Barcelona gespielten Partie eine tolle Verteidigungsstellung kennen.

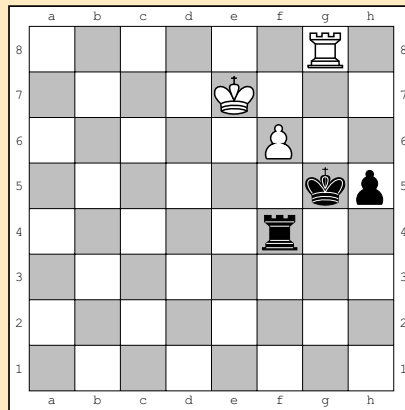
Auch hier muss sich Weiß nach dem Schachgebot entscheiden, wohin er mit seinem König zieht. Der Partiezug **49. Ke3?** ist falsch, dennoch irgendwie verständlich; Weiß hatte Angst, dass sein König nach **49. Kg1! Kf3** eingeklemmt wird, doch gerade diese Stellung ist remis. Man muss jedoch die richtige Aufstellung kennen, die nach **50. h3!!** entsteht.



*Eine Stellung, die man sich merken sollte: König, Bauer und Läufer bilden eine Barriere, die der gegnerische König nicht passieren kann.*

Diese rettende Auffangstellung sollte man kennen. Die weiße Figuren teilen sich die Aufgaben: der König bewacht das Feld g2, der Läufer g3 und der Bauer g4. Dies ähnelt einem unüberwindlichen Zaun, der den schwarzen König stets auf Abstand hält. Der schwarze Turm kann allein nichts ausrichten, nur unfruchtbare Schachgebote geben (der weiße König pendelt dann, je nachdem welches Feld gerade frei ist, zwischen h2 und g1) und die Verfolgung des Läufers bringt auch nichts, nach ...Td2 folgt Lc7 (oder Lb8 oder Le5), jedenfalls bleibt der Läufer auf der Diagonale h2-b8. Und wenn Schwarz auf die Idee kommt, seinen König via e4, f5 und g5 nach h4 zu überführen, wird er mit Lg3 aufgehalten. Danach braucht Weiß nur noch mit seinem König zu ziehen – remis.

Zu seinem Schaden kannte der Weißspieler diese wichtige Verteidigungsstellung nicht, zog wie erwähnt den König nach vorne, und wurde nach ...h5-h4 nach und nach abgedrängt, bis die Partie endgültig verloren war.



**O. Bronstein – P. Zisman  
Israel 2016  
Stellung nach 68. Tg8+**

Nächstes Beispiel. In der Stellung oben hatte der schwarze König nach dem Schachgebot Tg8+ nur drei legale Züge. Nach f5 zu ziehen ist offensichtlich falsch, da nach

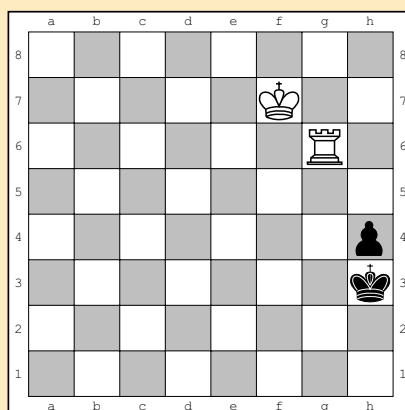
a) 69. ...Kf5? 70. f7 sofort f8D+ droht; wir erwähnen diese Variante nur wegen des Motivs 70. ...Ke5 71. f8D Txf8, und nun nicht

a1) 72. Kxf8? wegen 72. ...Kf4 73. Th8 Kg4 74. Ke7 h4 75. Ke6 h3 76. Ke5 Kg3 77. Ke4 h2, und Schwarz remisiert, sondern

a2) 72. Txf8!, was den schwarzen König von seinem Bauern trennt und mit dem folgenden Th8 ebendiesen Bauern gewinnt. Zur Wahl stehen somit nur zwei Königszüge: nach hinten (...Kh6) und nach vorne (...Kh4).

Eine kurze Analyse zeigt, dass  
b) 69. ...Kh6! richtig ist, weil der eigene Freibauer wirklich frei wird, man sehe 70. f7 h4 71. f8D+ Txf8 72. Kxf8 Kh5 73. Kf7 h3 74. Kf6 Kh4 75. Kf5 h2 76. Kf4 Kh3! und Remis.

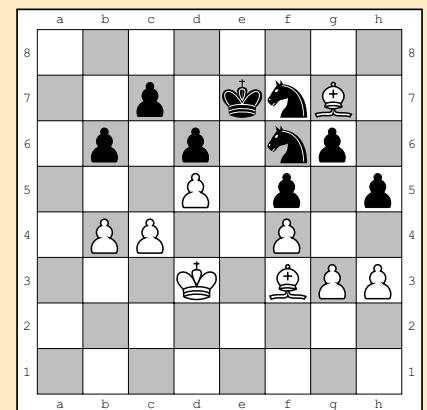
In der Partie zog Schwarz den König nach vorne **69. ...Kh4??** und bremste damit seinen Bauern aus. Es geschah **70. f7 Kh3 71. Tg6** Es ging auch sofort 71. f8D. Mit Tg6 droht Weiß mit dem Zug Tf6. **71. ...Txf7+ 72. Kxf7 h4** Mit dem weißen König auf f8, e7 oder ähnlich, jedenfalls weiter hinten,



wäre das Endspiel remis, weil der schwarze König nach vier Zügen (...Kh2, ...h3, ...Kh1 und ...h2) entweder patt gesetzt wird oder – wenn der weiße Turm von der g-Linie verschwindet – auf die g-Linie zieht und seinen Freibauern laufen lässt.

In der vorliegenden Stellung jedoch gewinnt Weiß mit dem Standardmanöver **73. Kf6 Kh2 74. Kf5 h3 75. Kf4! 1:0** wegen 75. ...Kh1 76. Kg3 h2 (...Kg1 77. Kxh3+) 77. Ta6 (oder Te6, Td6 usw.) nebst Ta1 matt.

In den vorangegangenen Beispielen war ein Schachgebot im Spiel, ein König musste ja ziehen. Man kann aber auch ohne Zwang einen schlechten Königszug fabrizieren, wie das letzte Beispiel zeigen. Die Partie stammt aus dem ZMDI Open Dresden im Sommer dieses Jahres und hatte für den Ausgang eine enorme Bedeutung. Der geschenkte halbe Punkt erwies sich für den Turniersieg des Venezolaners Eduardo Iturrizaga ausschlaggebend.



**A. Heimann (GER, 2588)  
E. Iturrizaga (VEN, 2624)  
Weiß am Zug**

Der Anziehende steht besser, muss sich aber in Geduld üben und erst nach einer Vorbereitung (eine Idee ist Kc3-b3-a4-b5) evtl. einen Durchbruch c4-c5 wagen. Weiß wollte jedoch sofort c4-c5 durchsetzen, zog **55. Kd4?** und verbaute damit dem eigenen Läufer den Rückzug, der daraufhin mit **55. ...Se8** gefangen wurde. Es folgte noch **56. Le5 dxe5+ 57. fxe5 Sg7 58. c5 bxc5+ 59. bxc5 c6 60. e6 Sd8 61. g4 cxd5 62. gxh5 Sxh5 63. c6 Sf6 0:1**

Dieser Beitrag ist nicht als eine Mahnung zu verstehen, bloß nicht den eigenen König von der Leine zu lassen. In der Regel ist der aktive Einsatz des Monarchen sinnvoll, will aber dennoch wohl überlegt sein.

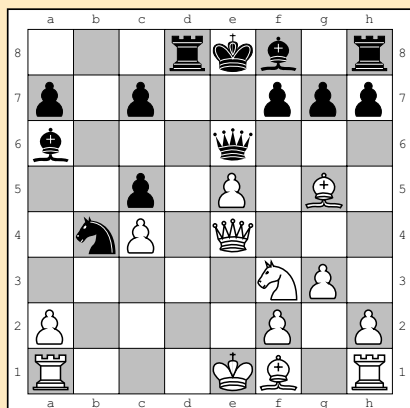


# Interessante taktische Motive

## Ein bunter Strauß zum Nachspielen und Schmunzeln

Diese Serie erscheint seit mehr als sechs Jahren, da hat sich einiges an Wissen angesammelt. Ein guter Zeitpunkt, um einmal eine Reihe von Momentaufnahmen Revue passieren zu lassen. Sie entscheiden über die Verwendung: diese Folge eignet sich sowohl zum Testen eigener taktischer Fähigkeiten, oder aber auch zur Entspannung bei einem vernünftigen Spaziergang durch die unerschöpfliche Welt des Schachspiels.

Auf die Gefahren, denen ein König im Zentrum ausgesetzt sein kann, kann man nicht oft genug hinweisen. Hier ein originelles Beispiel.

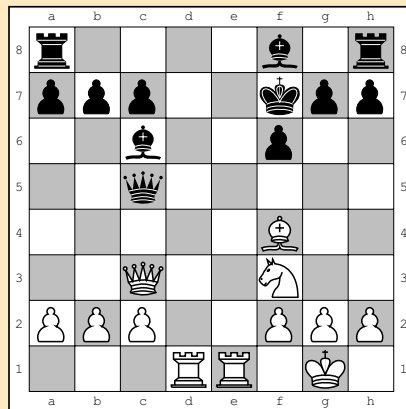


**M. Heidrich – F. Jenni**  
Bundesliga 2002  
Schwarz am Zug

Weiß hatte zuvor mit Lc1-g5 den Turm d8 angegriffen und rechnete nun mit 15. ...Le7, 15. ...Td7 oder auch 15. ...f6 16. Ld2 mit einem noch ungeklärten Spiel. Doch sein unrochierter König wurde ihm zum Verhängnis. **15. ...Lb7!** und Aufgabe **0:1** denn 16. Dxb7 scheitert an ...Sc2+ 17. Ke2 Dxc4 matt und 16. De2 Lxf3 verliert Haus und Hof.

Im nächsten Beispiel steht der bedrohte König zwar nicht direkt im Zentrum aber (zu) nahe dran.

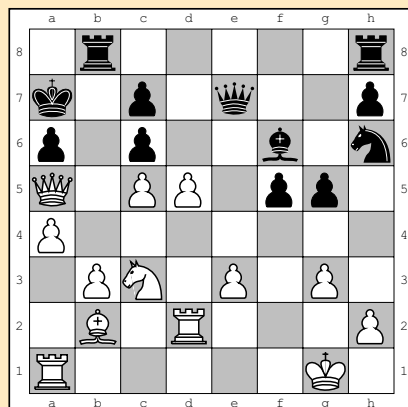
Zieht man noch einen anderen Faktor hinzu, den weißen Entwicklungsvorsprung, so ist ein Gewinn des Anziehenden – wenn er es richtig anpackt – eine ausgemachte Sache:



**Berning – T. Batet**  
Open Andorra 2003  
Weiß am Zug

**14. Db3+ Kg6 15. Se5+!** und **1:0** wegen des Damengewinns nach dem erzwungenen ...Dxe5 16. Lxe5. Andere Züge führen zum Matt: 15. ...Kh5 16. Dh3; 15. ...Kf5 16. Dh3+ Kxf4 17. Dg4 und 15. ...fxe5 16. De6+ Kh5 17. Df5+ nebst Dg5 matt.

Einem König kann man nicht nur im Zentrum leicht beikommen, sondern überall, wo sich eine Linie, Reihe oder Diagonale öffnet.



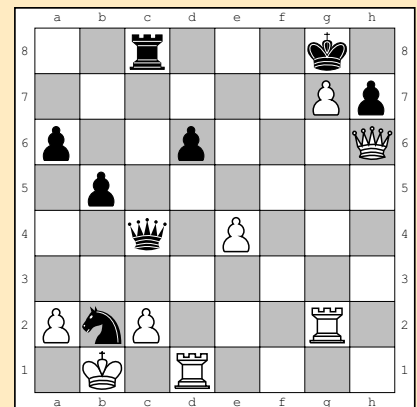
**T. Grabuzova – O. Stjaschkina**  
Russ. Frauenmeisterschaft 2002  
Weiß am Zug

Schwarz versammelte einige Getreue um seinen König, wählte sich deshalb in Sicherheit, spielte ...Dd7-e7 und wollte damit endlich



auch einmal aktiv werden. Doch es folgte eine kalte Dusche: **32. Sb5+!** mit dem taktischen Motiv der Linienöffnung, für die Weiß gerne einen Springer gibt. **32. ...cxb5** Wahlweise 32. ...Kb7 33. dxc6+ Kxc6 34. Dxa6+ Tb6 35. Sa7+ Kxc5 36. Dc4 matt. **33. axb5 Dxe3+ 34. Tf2** und wegen des kommenden Dxa6+ **1:0**

In den nächsten Beispielen wird der König auf einer Randlinie Matt gesetzt.

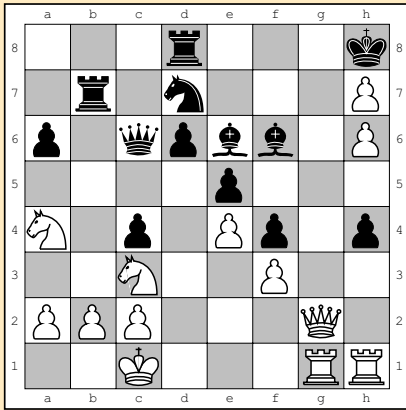


**J. Zawadzka – A. Kowalew**  
Litomysl 2004  
Weiß am Zug

Schwarz hatte soeben mit ...Sc4xBb2 einen Springer geopfert und erhoffte sich ein Gegenspiel. Zwar ist die Sache auch nach dem Schlagen des Springers nicht klar, dies bleibt jedoch eine akademische Frage, **43. Dxb7+!** **1:0**

Elegant Matt setzt Weiß nach 43. ...Kxb7 44. g8D+ Txg8 45. Th1 matt.

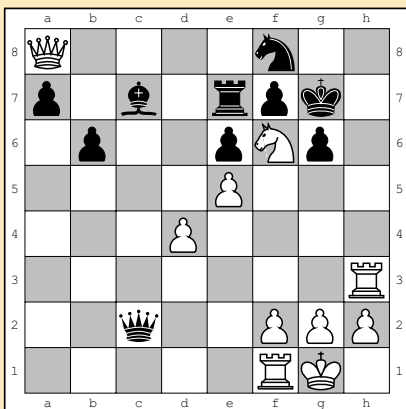
Genau dieses Mattbild hatte ein – inzwischen zu einem Weltklassemann herangewachsener – französischer Schüler vor Augen, als er in der folgenden Stellung diese Kombination vom Stapel ließ:



**M. Vachier Lagrave – A. David**  
Paris 2004  
Weiß am Zug

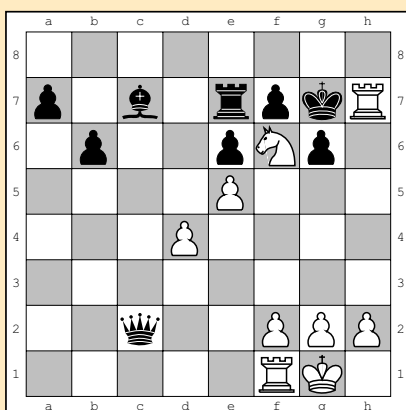
27. Dg7+! Lxg7 28. hxg7+ Kxh7 29. g8D+ und wegen ...Txxg8 30. Txxh4 matt – 1:0.

Manchmal kämpft man nicht nur gegen den Gegner, sondern mit sich selbst. Im folgenden Beispiel sinnierte Weiß über ein spektakuläres Damenopfer, musste dann aber schweren Herzens umschwenken und auf profanere Weise den Punkt einfahren.



**J. Lechtynsky – T. Likavsky**  
Tschechische Liga 2002  
Weiß am Zug

Der schwarze König ist ungenügend geschützt, da ist bestimmt etwas zu machen. Weiß grübelte und fand ein Damenopfer 26. Dxf8+ Kxf8 27. Th8+ Kg7 28. Th7



**P. Harikrishna – P. Swidler**  
Internetpartie auf schach.de, 2004  
Schwarz am Zug

Mit viel Geduld gelangt man an einen guten Bissen, fragen Sie mal die Spinnen oder Herrn Swidler, der in dieser Partie eine Zeitlang nur herumzog, weil er auf f2-f3 wartete. Schließlich geschah dieser Bauernzug tatsächlich und Swidler schlug zu: 31. ...Dxc4!! 0:1

Der d-Bauer ist nach 32. dxc4 d3 nicht zu stoppen. Nun wird klar, warum Schwarz auf den Zug f2-f3 wartete; solange der f-Bauer noch auf f2 stand, hätte Weiß mit Df3-d1 den Bauern stoppen können, so dass das Damenopfer inkorrekt wäre. Bei der vorliegenden Konstellation ist das Opfer entscheidend.

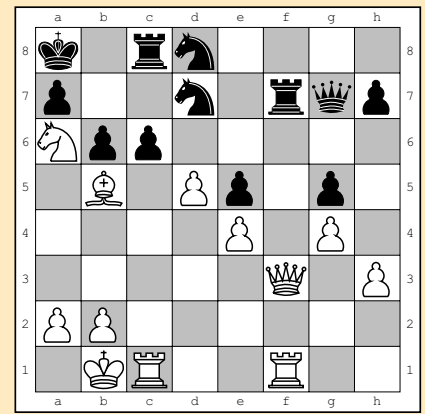
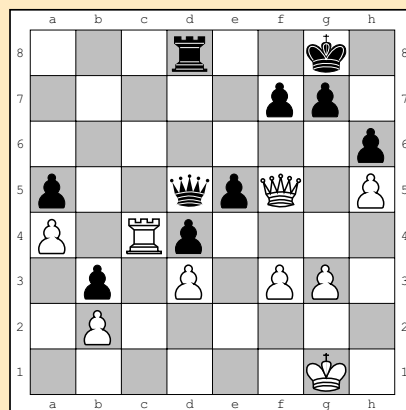
Im nächsten Beispiel verschaffte Weiß dem Bauern d5 eine herrliche Zukunft auf c8:

und hakte es doch ab, weil dies anscheinend nur zum Remis per Th8+/Th7+ führt. 28. Tg8+ erschien ihm bedenklich, da der schwarze König via h6 hinausläuft. Doch auf dieser Route wartet ebenfalls das Verderben, wenn Weiß das Fangnetz noch fester zuzieht: 28. ...Kf8 29. g4 mit der Idee 29. ...Td7 30. Th8+ Kg7 31. Tg8+ Kh6 32. h4 Dd2 (sonst setzt ein Bauernzug nach g5 matt) 33. g5+ Dxxg5+ 34. hxg5+, und Weiß gewinnt.

Eine phantasievolle Variante, die letzten Endes zum Gewinn führt. Doch der Anziehende schaute sich die Ausgangsstellung nochmals an und entdeckte eine weniger schöne Variante (kein Damen-, sondern „nur“ ein Qualitätsoffer), die jedoch glasklar zum Matt führt. 26. Th7+! und Aufgabe 1:0

denn jetzt hat es Schwarz auch gesehen: 26. ...Sxh7 27. Dg8+ Kh6 28. Dxxh7+ Kg5 29. f4+ Kf5 und nun wahlweise 30. g4 matt oder 30. Dh3 matt. Am Ende war es doch ein sehr schöner Gewinn, auch ohne ein Damenopfer.

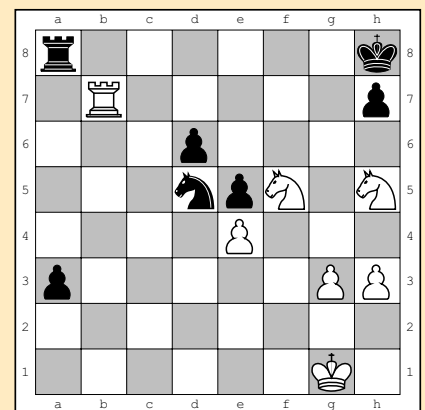
Jetzt haben wir die Könige genug gequält, wie wäre es einmal mit ein paar schönen Beispielen zum Thema „Freibauer“? Auf geht's:



**D. Jakowenko – D. Svetuschkin**  
Französische Liga 2008  
Weiß am Zug

35. Lxc6+!! und 1:0 wegen der schönen Schlusspointe 35. ...Txc6 (...Sxc6 36. Dxf7 mit Turmgewinn) 36. dxc6! Txf3 37. c7! Die Bauernumwandlung in eine Dame, gefolgt vom Matt, ist nicht mehr zu verhindern.

Ein anderer scheinbar unaufhaltsamer Freibauer wurde in der folgenden Begegnung genial ausgebremst, wie der Schweizer Historiker Richard Forster seinerzeit berichtete.



**F. L. Janda – P. Lob**  
Genf 1951  
Weiß am Zug

Mit normalen Mitteln ist der a-Bauer nicht zu stoppen. Aber auf Umwegen geht es. Entscheidend sind dabei die Motive Ablenkung und Hinlenkung. Was soll abgelenkt werden? – Der Springer d5. – Warum? – Damit das Feld f6 frei wird für den Springer h5, wonach Txxh7 droht. Also: 41. Se3!! Freut sich auf ...Sxe3 42. Sf6! 41. ...a2 42. Sc2 Kg8 Wahlweise 42. ...a1D+ 43. Sxa1 Txa1+ 44. Kf2 Ta2+ 45. Ke1 Ta1+ 46. Kd2 Ta2+ 47. Kc1 Ta1+ 48. Kb2 Ta8 (sonst Tb8 matt) 49. exd5 mit Gewinn. 43. exd5 Weiß behält nun mindestens einen Springer mehr. Es folgte noch 43. ...Tc8 44. Sf6+ Kf8 45. Tb8! Txb8 46. Sd7+ Kf7 47. Sxb8 und bald 1:0

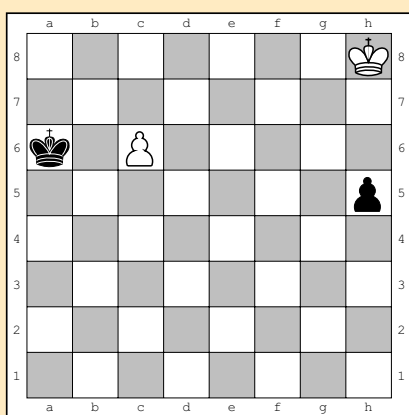
# Unerwartete Züge und ihre Wirkung

Interessante Motive näher betrachtet

Ein häufiger vorkommender Fehler beim Schach liegt in unseren Genen begründet, meinte der inzwischen verstorbene tschechische Biologe Jan Spicka und begründete dies so: Es war für unsere urzeitlichen Vorfahren lebenswichtig, Entfernungen genau einzuschätzen, insbesondere die zwischen ihnen und einem herannahenden Raubtier oder bei einem Sprung über einen tiefen Graben. Bei Entfernungen auf dem Schachbrett tritt in einigen Fällen das Phänomen auf, dass für unterschiedlich lange Strecken trotzdem die gleiche Anzahl an Zügen erforderlich ist.

Zieht beispielsweise der König von h8 geradeaus auf der h-Linie bis nach h2, so benötigt er sechs Züge, zieht er diagonal via g7-f6-e5 und dann f4-g3-h2, sind es ebenfalls sechs Züge – tatsächlich ist die erwähnte Diagonalstrecke aber ca. 1,414-mal länger als die Gerade. Unser Gehirn besteht auf der Tatsache, dass die Diagonale auf dem Schachbrett länger ist als die Linie oder Reihe.

Der erste, der sich von diesem Widerspruch nicht die Irre leiten ließ, war Richard Réti (1889-1929). Er veröffentlichte 1921 eine berühmte Schachstudie.



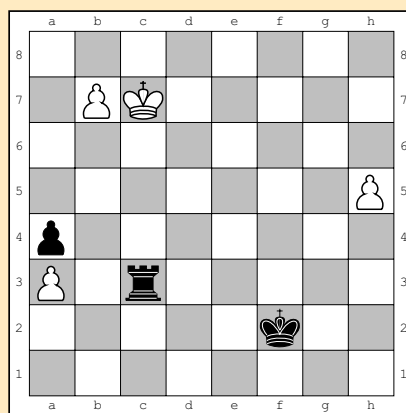
Weiß am Zug remisiert

Die Lösung: **1. Kg7 h4 2. Kf6** Nun ist der weiße König nahe genug an seinem Bauern, so dass im Falle von 2. ...h3 der letzte weiße Trumpf plötzlich sticht: 3. Ke6 h2 4. c7 Kb7 5. Kd7 nebst c8D+ und Remis. **2. ...Kb6 3. Ke5 h3 3. ...Kxc6 4. Kf4**, und der König fängt den h-Bauern ab. **4. Kd6 h2 5. c7 remis.**

Sieht man diese Studie zum ersten Mal, so misstraut man zuerst dem Urteil „remis“. Und wenn man dann die Lösung sieht, beginnt man zu ahnen, dass Schach nicht nur das viel zitierte „königliche Spiel“ ist, sondern auch ein Wunderland.

Eine Erklärung, wieso es vier Jahrhunderte – seit es das Schachspiel in der heutigen Form gibt – gedauert hat, bis dieses Motiv entdeckt wurde, liefert die oben aufgeführte „biologische“ Erklärung. Es bedurfte eines unverstellten Blickes, dieses „Ei des Kolumbus“ zu entdecken.

Auch in weiteren Beispielen in dieser Folge entdeckt man originelle Schachzüge und ebenso nichtschachliche Ursachen von Fehlern.



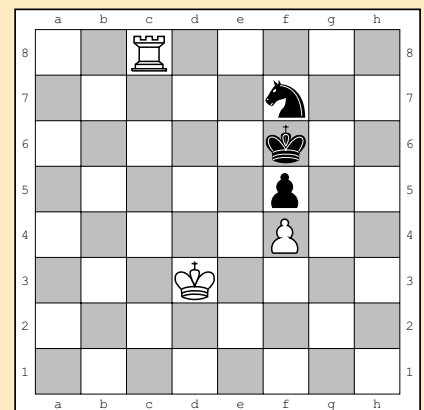
D. Froljanow – R. Hasangatin  
Europacup, Novi Sad 2016  
Weiß am Zug

Zuvor geschah schon der „Tanz“ Kc7-Kd7 und nach ...Td3+ wieder Kd7-c7. Doch Weiß rechnete sich mit seinen zwei vorgeschobenen Freibauern berechnete Gewinnchancen aus und wich ab. Er hatte die Wahl zwischen einem Königszug nach b8 und dem in der Partie. **64. Kb6?** Damit verspielte er den Sieg. Es folgte **64. ...Txa3** Jetzt verliert 65. b8D Tb3+ 66. Kc7 Txb8 67. Kxb8 a3, und Schwarz bekommt zuerst die Dame. **65. h6 Tb3+ 66. Ka6 a3 67. h7 a2 68. h8D Ta3+ 69. Kb6 a1D 70. Dxa1 Txa1 71. b8D Tb1+ 72. Kc7 Txb8 73. Kxb8 remis**



In der Ausgangsstellung war allein der ungewöhnlich anmutende „Rundgang hinter den eigenen Bauern“ 64. Kb8! richtig, doch Weiß wollte seinem Freibauern den Weg nicht verstellen und verwarf diese Idee. Hätte er die Denkblockade überwunden, so hätte er wohl die nicht so schwer zu berechnende Variante entdeckt: 64. ...Txa3 (...Th3 65. Ka7 nebst b8D) 65. h6 Th3 (Oder 65. ...Tb3 66. h7 Th3 67. Ka8) 66. Ka8 Txb6 67. b8D, und mit etwas Geduld sollte Weiß gewinnen.

Die Unlust zu Rückzügen ist verständlich und hindert manchmal einen Spieler daran den besten Zug zu finden, weil er nur die „nach-vorn-Züge“ beachtet. Vor vier Jahren ging Großmeister Michail Golubew auf diese Idee in einem russischen Schachforum ein.



ChessPro.ru forum 2012  
Schwarz am Zug remisiert

Wäre Weiß am Zug, so würde er mit Tc6+ erst den gegnerischen König zurückdrängen und dann mit Kd4-d5 eine Invasion ins gegnerische Lager einleiten. Um dies zu verhindern, muss Schwarz seinen Springer nach g6 überführen, von wo er den gegnerischen Bauern angreift und gleichzeitig das Feld e5 für den gegnerischen König unzugänglich macht. Und wie bekommt man den Springer nach g6? Via h8. Geht nicht, der weiße Turm hat ja das Feld h8 unter seiner Kontrolle. Gut, dann Rückwärtsgang ein ... **1. ...Kg7! 2. Kd4 Sh8!** ... und gleich geht es wieder nach vorn:

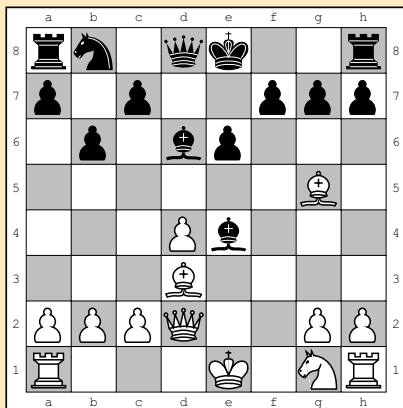


**3. Ke5 Sg6+ 4. Ke6** 4. Kxf5 scheitert an der Springergabel 4. ...Se7+. **4. ...Sxf4+ 5. Kxf5 Sd5** Die Bauern sind verschwunden und auf dem Brett steht das bekanntlich remisliche Endspiel Turm gegen Springer, das nur in Sonderfällen gewonnen werden kann, wenn nämlich der König der schwächeren Seite am Brettrand abgeklemmt ist. Dies ist hier nicht der Fall.

In dem besagten russischen Forum taufte man den Rückzug ...Kg7/...Sh8, gefolgt von einer Rückkehr und Vorpreschen „Kutusow-Manöver“, in Anspielung an den russischen Heerführer, der 1812 vor Napoleons Truppen immer wieder zurückwich, um dann mit aller Wucht siegreich zurückzukommen.

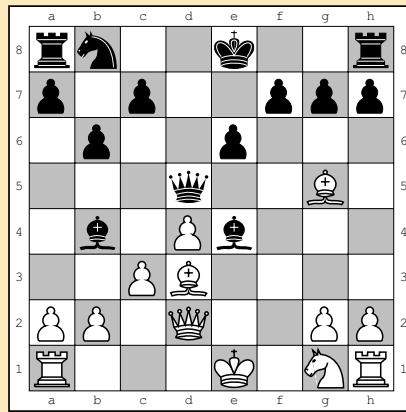
Beim Schach spielt die Psyche schon eine Rolle. Dies ist ein weites Feld, hier wollen wir zunächst nur auf ein Phänomen eingehen, die Wirkung der „Schrecksekunde“.

Jeder, der schon ein paar Partien gespielt und dabei etwas übersehen hat, kennt die Achterbahn der Gefühle. Da kommen viele Emotionen hoch. Bei einem unerwarteten Zug, der eine zerstörerische Wirkung hat oder zu haben scheint, kommt es immer wieder zu einer Panikreaktion: der Spieler gibt voreilig auf.



**J. Müller – S. Tidman  
Bunratty Masters 2007  
Schwarz am Zug**

Die von dem letzten Zug Le3-g5 schockierte Schwarzspielerin gab an dieser Stelle auf, weil sie nur 10. ...f6 11. Lxe4 mit Figurengewinn gesehen hatte. Dabei gab es eine Rettung: **10. ...Lb4!** und hier muss sogar Weiß aufpassen. 11. Dxb4? Dxc5 12. Lxe4 Dh4+ nebst ...Dxe4 ist klar günstig für Schwarz, und 11. Lxd8? Lxd2+ 12. Kxd2 Lxc2 kostet Weiß die Qualität. Der einzige Zug ist **11. c3**, wonach **11. ...Dd5!** folgt.

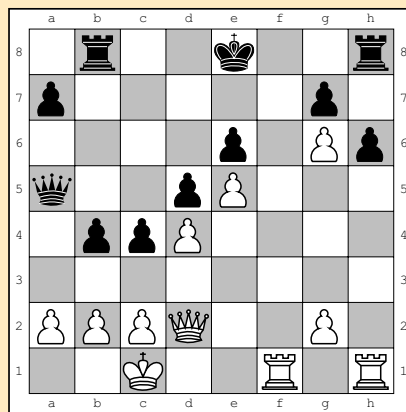


Der Anziehende kann auch hier leicht stolpern: 12. cxb4? Lxc2 mit Gewinn; 12. Lxe4? Dxe4+ 13. Se2 Ld6, und Schwarz hat einfach einen Bauern mehr, ebenso wie nach 12. Sf3 Lxd3 13. Dxd3 Ld6.

Ein typisches Beispiel für die „Schrecksekunde“. Von einem unerwarteten Zug überrascht, sieht man überall nur Gefahren und wird für die eigenen Chancen blind.

Gegen Fehler machen hilft nur das Training, wenn auch nicht unbegrenzt. Auch den allerbesten ihres Fachs, zwei davon spielen gerade um die Weltmeisterschaft, unterlaufen Fehler. Doch gerade die erfolgreichsten Spieler verstehen es gut, sich zusammenzunehmen und zumindest nach einer Rettung zu suchen. Manchmal ist eine versteckte Rettung drin. Gleich alles hinzuschmeißen, lohnt selten. Manche erfahrenen Spieler verzichten in dieser Situation auf das Grübeln, stehen auf und drehen eine Runde (manchmal kaschiert als Kaffeeholen oder Gang zur Toilette), um dann mit gewissem Abstand und abgekühltem Kopf die Situation zu überdenken.

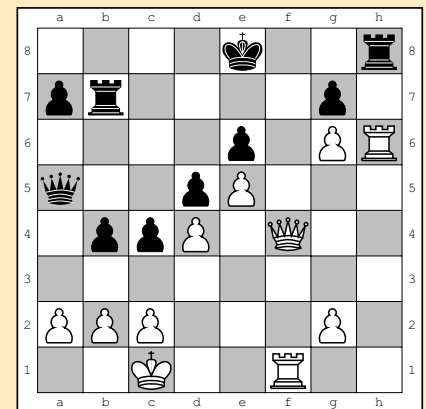
Allgemein gültige Ratschläge kann man da freilich nicht erteilen, in Zeitnot beispielsweise lassen sich beruhigende Spaziergänge schlecht verwirklichen.



**V. Swjaginzew – S. Grigorjants  
Europameisterschaft 2010  
Stellung nach 22. ...Da5**

In der letzten Diagrammstellung war Schwarz jedoch keineswegs in Zeitnot, als da ein verblüffendes Turmpfer „angeflogen“ kam; er hätte sich Zeit nehmen sollen, aber er gab – noch unter Schock stehend – auf.

Schwarz droht ...Dxa2 nebst ...c3, was droht denn der Weiße? „Gar nichts“, dachte sich der Schwarzspieler wohl, „denn nach **23. Df4** kann ich **23. ...Tb7** spielen; der Punkt f7 ist gedeckt, das Feld f8 auch. Und so etwas wie Th3-f3 kostet Zeit, inzwischen spiele ich ...Dxa2 und ...c3.“ Während er vermutlich solchen Gedanken nachhing, schockte ihn sein Gegner mit **24. Txb6!** ein Zug, den Grigorjants einfach gar nicht in Betracht gezogen hatte.



Schnell sah er **24. ...Txb6** **25. Df8+ Kd7** **26. Dd6+** und **Tf8** matt, auch die andere Variante, **24. ...gxh6**, war bald abgehakt: **25. Df6 Te7** (Oder ...Tg8 **26. Dxe6+ Kd8** **27. Dxc8+ Kd7** **27. g7 Dxa2** **28. g8D Da1+ 29. Kd2 c3+ 30. Ke3**, und Weiß setzt matt. Und so gab der Nachziehende hier auf **1:0**

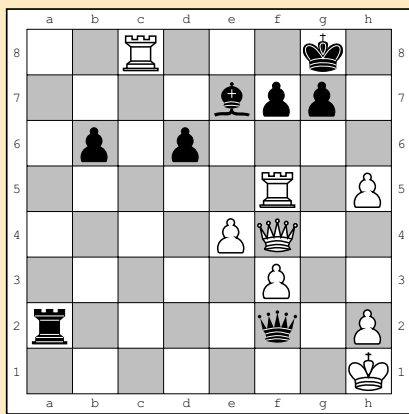
Nach der Partie stellte sich heraus, dass das Resultat vor allem das Ergebnis der berühmten „Schrecksekunde“ war. Wäre er nicht in Panik geraten, hätte der Nachziehende die kaltblütige Verteidigung **24. ...Tg8!** entdeckt. Weiß steht zwar danach etwas besser, aber nicht unbedingt auf Gewinn, sehen Sie selbst: **25. Df7 Txf7** **26. gxf7+ Kf8** **27. Txe6** (droht **Te8** matt) **27. ...Dd8** **28. c3 a5** **29. Kc2 Th8** **30. Te8+ Dxe8** **31. fxe8D+ Kxe8** **32. b3 Th4** nebst ...Tg4. Schwarz hat zwar einen Bauern weniger, dafür aber einen aktiven Turm.

Vielleicht hätte Weiß das Turmendspiel doch gewonnen, vielleicht aber auch nicht. Weiterkämpfen hätte sich auf jeden Fall gelohnt, aber die „Schrecksekunde“ bewog den Schwarzspieler, verfrüht das Handtuch zu werfen.

# Ein Déjà-vu in New York

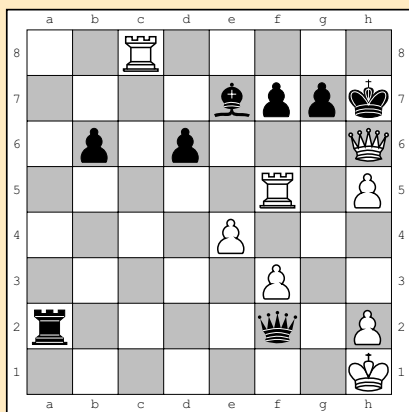
## Über die Vorgeschichte und Funktionsweise einer spektakulären Kombination

Bei der Lektüre der neuesten Ausgabe wird Ihnen der spektakuläre Abschluss der diesjährigen Schachweltmeisterschaft schon aufgefallen sein. Wegen der Systematik und auch weil diese Serie vom Heft getrennt auf unserer Internetseite [www.schach-magazin.de](http://www.schach-magazin.de) als PDF zu finden ist (sie wird wie berichtet gerne im Schachunterricht eingesetzt), zeigen wir die Schlussphase nochmals, dazu noch etwas näher beleuchtet.



**Magnus Carlsen – Sergej Karjakin**  
**Letzte Partie der WM 2016**  
**Schwarz am Zug**

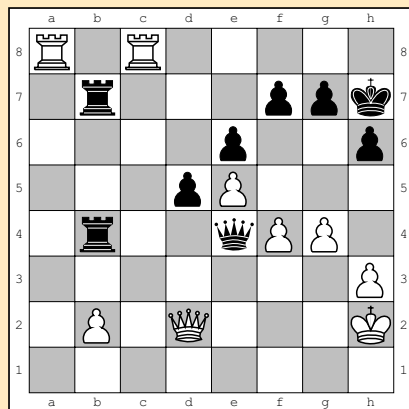
Nach dem Turmschach auf c8 hat Schwarz nur drei legale Züge. 49. ...Lf8 führt nach 50. Txf8+ zum Matt: 50. ...Kxf8 51. Txf7+ Ke8 52. Tf8+ Kd7 53. Df7+ Kc6 54. Tc8+ Kb5 55. Dc4+ Ka5 56. Ta8 matt. Und im Falle von 49. ...Ld8 50. Txd8+ Kh7 folgt die gleiche Kombination wie in der Partie, wo 49. ...Kh7 geschah und der Kampf nach 50. Dh6+!! endete **1:0**



Die Varianten 50. ...Kxh6 51. Th8 und 50. ...gxh6 51. Txf7 führen jeweils zum Matt. Magnus Carlsen wurde wieder Weltmeister und die obige Kombination, schrieb der WM-Berichterstatler Ian Rogers, wird „noch nach Dekaden immer wieder gezeigt werden und vermutlich zu einer der bekanntesten Schachkombinationen avancieren.“

Ganz bestimmt. Nur hat nicht nur Großmeister Rogers ein Déjà-vu-Erlebnis. Nach einigen Nachforschungen stellte sich heraus, dass diese Kombination mindestens fünf Vorgänger hatte.

Falls nicht ein Schachhistoriker ein noch älteres Beispiel findet, fand die Premiere vor fast genau 70 Jahren statt.

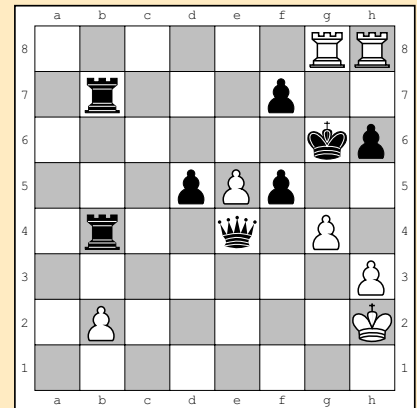
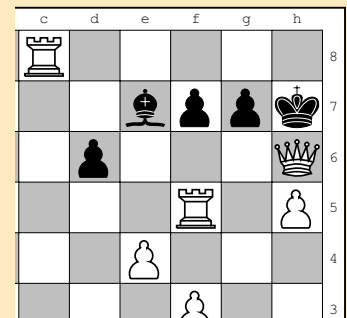


**Ossip Bernstein – Alexander Kotow**  
**Staunton-Turnier, Groningen 1946**  
**Weiß am Zug**

Zuvor verließ die schwarze Dame das Feld g6 und zog nach e4, um dem schwarzen König im Falle von Th8+ Platz zu verschaffen. Doch nach 49. Th8+ Kg6 folgte 50. f5+! **1:0**

Der Bauernzug nach f5 war nicht bloß ein Schachgebot, dieses hätte alleine nichts bewirkt, sondern er öffnet der weißen Dame die Diagonale c1-h6, um die Schlusskombination 50. ...exf5 51. Dxh6+!! gxh6 52. Tag8 matt zu ermöglichen.

Schwarz hatte dies erkannt und gab bereits nach 50. f5+ auf, so dass das spektakuläre Damenopfer auf h6 bzw. die Mattstellung nach 52. Tag8 nicht aufs Brett kamen. Und so



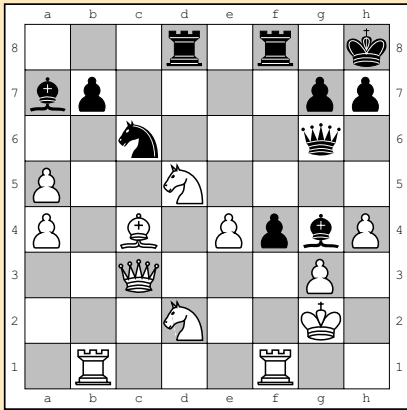
**Stellung nach 52. Tag8 matt**

blieb die Premiere weitgehend unbemerkt. Der Erfinderruhm gebührt also Dr. Ossip Bernstein (1882-1962). Der gebürtige Russe lebte seit 1920 in Frankreich, für das er noch 1954 bei der Schacholympiade antrat, er war damals 72 Jahre alt und galt fortan als der älteste Schacholympionike aller Zeiten. Dieser Rekord währte ein halbes Jahrhundert lang, bis der unvergessene Viktor Kortschnoi ihn brach und später noch auf 77 Jahre hochschraubte.

Nach diesem kleinen Schlenker, der zwar nicht direkt mit Training zu tun hat, jedoch der „Schachallgemeinbildung“ dient, kehren wir zu dem hier erläuterten Kombinationsmotiv zurück, das erst 1979 bei einem sowjetischen Turnier wieder zu sehen war.

**Damengambit D 27**  
**N. Popow – A. Nowopaschin**  
**Turnier in Beltsy (Russland), 1979**

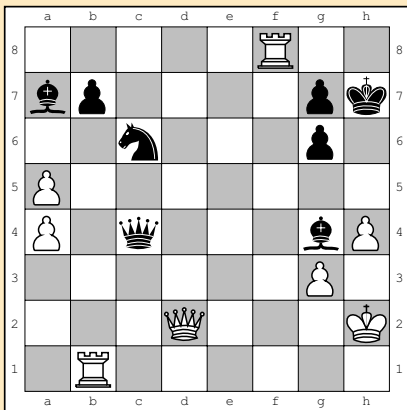
1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 d5 4. Sc3 c6 5. e3 a6 6. a4 c5 7. Ld3 Sc6 8. 0-0 dxc4 9. Lxc4 Ld6 10. De2 Dc7 11. dxc5 Lxc5 12. e4 Sg4 13. g3 0-0 14. Lf4 e5 15. Sd5 Dd6 16. Le3 Sxe3 17. fxe3 Lg4 18. Dd3 Tad8 19. Kg2 Dh6 20. h4 Kh8 21. Dc3 Dg6 22. b4 La7 23. Sd2 a5 24. bxa5 f5 25. Tab1 f4 26. exf4 exf4 Schwarz freute sich hier schon auf den Materialgewinn. Er erkannte richtig, dass die Öffnung der g-Linie für ihn günstig wäre, z. B.



a) 27. gxf4 Lf3+ 28. Kxf3 Sd4+ 29. Kf2 (oder Ke3) 29. ...Sb5+ mit Damengewinn.

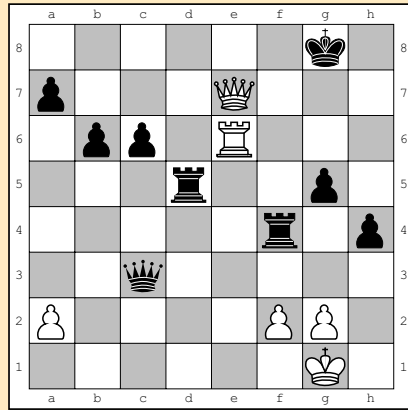
b) 27. Txf4 Txf4 28. gxf4 Lf3+ usw. wie vor.

Also rechnete er mit 27. **Sxf4** was auch kam, und bereitet darauf 27. ...**Txd2**+ 28. **Dxd2 Dxe4**+ 29. **Kh2 Dxc4** vor. Schwarz hatte tatsächlich einen kleinen Materialvorteil erbeutet, aber nach 30. **Sg6**+!**hxg6** 31. **Txf8**+ **Kh7** exekutierte Weiß mit einer an Carlsens WM-Abschluss erinnernden Kombination:



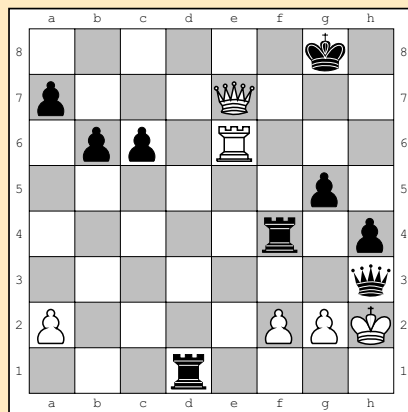
32. **Dh6**+!! Und wegen der Mattsetzung nach 32. ...Kxh6 33. Th8 oder nach 32. ...gxh6 33. Txb7+, und die Mattsetzung kann nicht verhindert, allenfalls hinauszögert werden: 33. ...Ld7 34. Txd7+ Se7 35. Txe7+ Df7 36. Tef7 matt. **1:0**

Schön anzusehen ist auch die folgende Kombination von Wladimir Tukmakow, der bei zwei Schacholympiaden für verschiedene Länder Gold holte: 1984 als Spieler des sowjetischen Teams, 2004 als Kapitän der seines Heimatlandes, der Ukraine. Er hätte gerne auch unter einer dritten Flagge olympisches Gold geholt und so folgte er seinerzeit dem Ruf des (von der Ölindustrie stark unterstützten) aserbaidchanischen Schachverbandes, das Olympiateam des Kaukasus-Landes zu coachen, aber mit der Medaille hat es nicht geklappt.

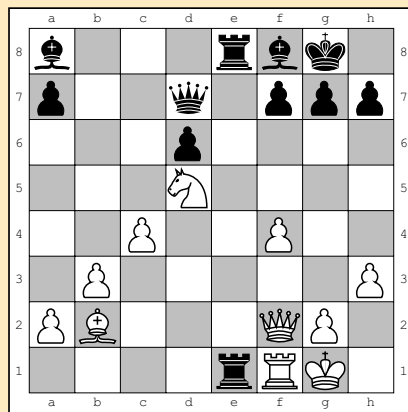


**A. Vyzmanavin – W. Tukmakow  
Sowjetische Meisterschaft 1986  
Schwarz am Zug**

Für diese Stellung opferte Weiß einen Turm und erhoffte sich etwas von den Schachgeboten Tg6 und De8. Deshalb war ...Dc2 eine Möglichkeit, doch Tukmakows Lösung war aus einem ganz anderen Holz: 33. ...**Td1**+! 34. **Kh2 Dh3**+!!



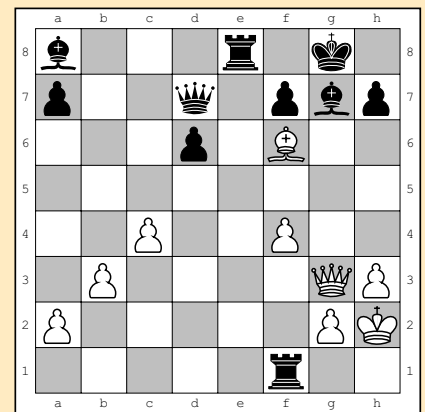
Das ist sie schon wieder, die Carlsen-Kombination, nur eben spiegelbildlich: eine Dame opferte sich nicht auf h6, sondern auf h3, die Funktionsweise bleibt dieselbe: 35. Kxh3 Th1 matt oder 35. gxh3 Txf2 matt.



**M. Arbouche – J. T. Batet  
Vilanova Open 1993  
Weiß am Zug**

Wenn man sich langsam daran gewöhnt, dass man in bestimmten Stellungen auf h3 die Dame opfern kann, kann man das Motiv auch anderweitig verwerten, zum Beispiel zur Abwehr eines gegnerischen Angriffs.

Schwarz hatte zuvor auf e1 einen weißen Turm geschlagen und hoffte, dass er nach dem naheliegenden 31. Txe1 Txe1+ 32. Dxe2 Lxd5 33. cxd5 Df5 das Endspiel mit einem Bauern weniger hält. Der Anziehende vertraute möglicherweise seinen Endspielkünsten nicht oder aber er glaubte, eine geniale Kombination erspäht zu haben, auf jeden Fall spielte er 31. **Sf6**+? **gxf6** 32. **Dg3**+ **Lg7** 33. **Lxf6 Txf1**+ 34. **Kh2** 34. Kxf1 verliert nach 34. ...Te1+ 35. Kxe1 De6+ den Läufer f6.



Auf den ersten Blick sieht es so aus, als könnte die Mattsetzung auf g7 nicht verhindert werden, aber das Opfer 34. ...**Dxh3**+!! hilft ungemein. Diesmal wird's zwar nicht sofort matt, Weiß muss ja nicht 35. gxh3 Th1 zulassen, aber nach 35. **Dxh3 Lxf6** ist der weiße Angriff verpufft und der schwarze Materialvorteil entscheidend. 36. **Dd7 Tfe1** 37. **Dxd6 Kg7** 38. **Kh3 T1e3**+ 39. **Kg4 Lxg2** 40. **Dd2 Lh3**+ 41. **Kh5 Lf5** 42. **Dg2**+ **Lg6**+ 43. **Kg4 h5** matt **0:1**

Carlsens Finalzug der WM 2016 wird in Anbetracht der großen Bühne gewiss in die Geschichte eingehen, dennoch gab es Wegbereiter, die nicht in Vergessenheit geraten sollten. Das Motiv gehört in den Werkzeugkasten eines guten Taktikers, jetzt kennen Sie es auch und werden es vielleicht einmal selbst erfolgreich anwenden.

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF



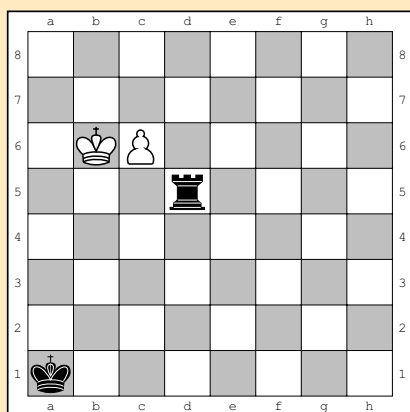
Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



# Turm gegen Bauer

Standardmethoden in einem verbreiteten Endspiel

In dieser Folge widmen wir uns dem häufig vorkommenden Endspiel Turm gegen einen Bauern. Auf der Werteskala von Schachfiguren ist der Turm mit fünf Bauerneinheiten hoch positioniert, doch das Material ist nur eine der drei Säulen des Schachspiels; die Zeit und der Raum spielen ebenfalls eine große Rolle. Und so kann es vorkommen, dass ein Bauer plus König (der Monarch ist ja immer da!) sogar dem Gespann König plus Turm den Garaus macht. Das berühmteste Beispiel zu diesem Thema entstand vor rund 120 Jahren:



**Studie Barbier und Saavedra  
„Weekly Citizen“, Glasgow 1895  
Weiß am Zug gewinnt**

Es beginnt naheliegend mit **1. c7 Td6+** **2. Kb5** Aber nicht **2. Kc5 Td1**, gefolgt von einem Schachgebot auf c1, und auch nicht **2. Kb7** wegen ...Td7; in beiden Fällen wird der Turm gleich gegen den Bauern eingetauscht mit remis. **2. ...Td5+** **3. Kb4 Td4+** **4. Kb3 Td3+** **5. Kc2!** Die Bauernumwandlung auf c8 ist nicht mehr zu verhindern. Dennoch

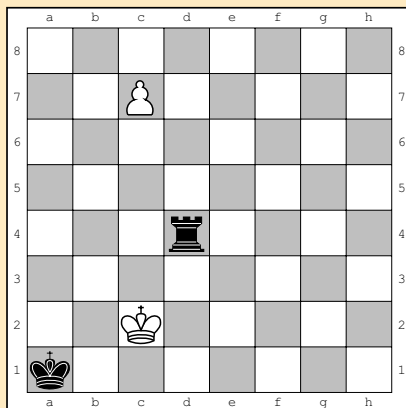
**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



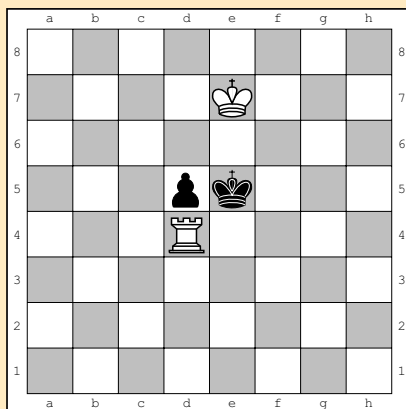
ist nach **5. ...Td4** der Einsatz der grauen Zellen gefordert,



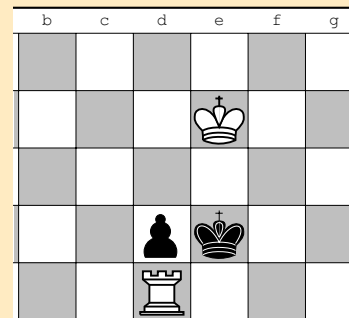
denn das automatische **6. c8D?** endet nach **6. ...Tc4+!** **7. Dxc4** mit einem Patt. Die feine Lösung lautet **6. c8T!** Jetzt funktioniert die soeben gezeigte Idee nicht, **6. ...Tc4+** **7. Txc4** ergibt kein Patt. Weiß droht aber **Ta8+** und matt und falls Schwarz **6. ...Ta4** zieht, so entscheidet **7. Kb3** mit der Doppeldrohung **Tc1** matt und **Kxa4**.

Die Stellung der beiden Könige erwies sich als entscheidend, der rein rechnerische Vorteil von vier Bauerneinheiten half dem Nachziehenden nicht.

Dies war ein Sonderfall, in der Regel kommen im Kampf von Turm gegen einen (einzigen) Bauern keine so spektakulären Varianten vor, was nicht heißen soll, man könne solche Endspiele mit links gewinnen bzw. remis halten.



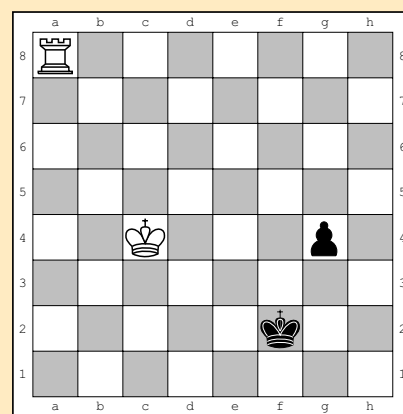
Weiß am Zug



Gelingt es Schwarz, sein Bauer-König-Gespann nach vorn zu bringen, wird er sich retten, das ist klar. Kann Weiß dieses Vorhaben verhindern? Ja, aber keineswegs mit jedem beliebigen Zug.

**1. Td1** sieht eigentlich ganz vernünftig aus, der Turm zieht sich weit zurück, damit er nach den erwarteten Zügen ...d4, ...Ke4, ...d3, ...Ke3 und ...Ke2 möglichst spät angegriffen wird. Doch Schwarz muss nicht wie skizziert gleich vorrücken, er spielt besser **1. ...d4** **2. Kd7** (Im Falle von **2. Kf7** ist das Vorrücken schon angesagt: **2. ...Ke4** **3. Ke6 d3** nebst ...Ke3-e2.) **2. ...Kd5!** **3. Kc7 Kc5** mit Abdrängen des gegnerischen Königs.

**1. Td2!** ist besser (möglich ist auch **1. Td3** mit dem gleichen Plan). Die Gewinnidee, die man sich einprägen sollte, lautet **1. ...d4** (Einfach ist ...Ke4 **2. Kd6 d4** **3. Kc5 d3** **4. Kc4** mit Bauerngewinn.) **2. Td1!** Die Pointe! Jetzt kann der Bauer nicht weiter vor und nach **2. ...Ke4** **3. Kd6 d3** **4. Kc5 Ke3** **5. Kc4 d2** **6. Kc3** schnappt sich Weiß den Bauern.



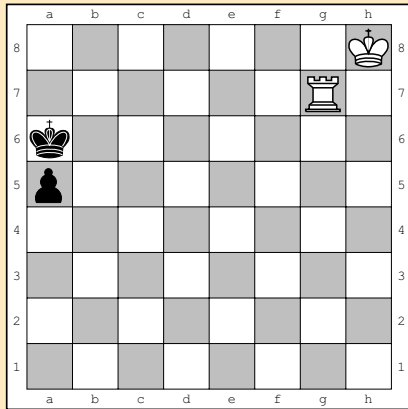
Weiß am Zug

Die Anzahl der Partien, in denen dieses Standardendspiel zum Remis verdaddelt wurde, sind Legion. So führt **1. Kd3?** zum Remis nach **1. ...g3** **2. Tf8+** **Ke1!** **3. Ke3** (**3. Tg8 Kf2** **4. Tf8+** **Ke1!**) **3. ...g2** **4. Tg8 Kf1** mit Zugwiederholung.

Weiß kann nur mit dem lehrreichen Manöver **1. Tf8+!** **Ke2** **2. Tg8!** **Kf3** **3. Kd3** gewinnen. Im Vergleich zu der obigen Variante steht hier der schwarze König nicht auf f2 (von wo er das Feld e1 erreichen kann), son-

dern auf f3, so dass er nach **3. ...g3 4. Tf8+** seinen Freibauern verstellen muss: **4. ...Kg2**  
Der Rest ist dann schon einfach: **5. Ke2 Kg1**  
Oder ...Kh1 6. Kf3 g2 7. Th8+ Kg1 8. Tg8.  
**6. Tg8 Kg2 7. Tg7** (oder auch Tg6, Tg5, Tg4)  
**7. ...Kh2 8. Kf3** mit Bauerngewinn.

Häufig besteht der einzige Gewinnweg in einer Sperre auf der fünften (bzw. auf der vierten) Reihe. Ein klassisches Beispiel:

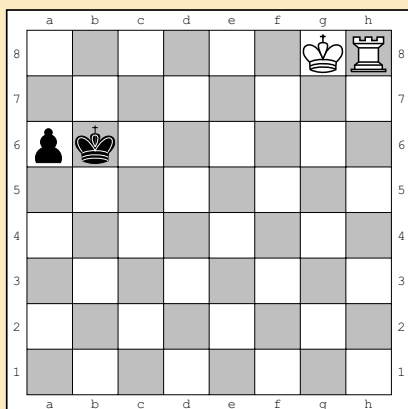


Weiß am Zug

Ein Königsmarsch führt nicht zum Ziel, der Weg ist zu lang: 1. Kh7 a4 2. Kg6 a3 3. Kf5 Kb5 (3. ...a2?? 4. Tg1 Ka5 5. Ta1) 4. Ta7 Kb4 5. Ke4 Kb3 6. Kd3 Kb2! (Aber nicht ...a2? 7. Tb7+ Ka4 8. Kc2, und Ta7+ entscheidet.) 7. Tb7+ Kc1, und die Bauernseite rettet sich ähnlich dem vorherigen Beispiel.

Zum Ziel führt das Motiv der waagerechten Sperre auf der fünften Reihe: **1. Tg5! a4 2. Kg7** und Weiß gewinnt mit dem Königsmarsch zum gegnerischen Bauern. Durch die waagerechte Sperre auf der fünften Reihe riss der Kontakt zwischen dem König und dem Bauern und kann nicht wiederhergestellt werden. Und falls irgendwann der Bauer zieht **2. ...a3**, so gewinnt **3. Tg3 a2 4. Ta3+**.

Dieses Diagramm zeigt eine ähnliche Stellung, jedoch ist dieses Mal Schwarz am Zug. Dieser Umstand ermöglicht es dem Verteidiger, die Sperre auf der fünften Reihe



Schwarz am Zug

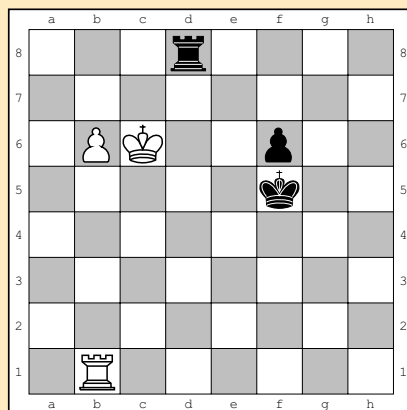
zu durchbrechen, jedoch nur auf eine Art und Weise:

Nicht zum Ziel führen:

- a) 1. ...a5? wegen 2. Th5 mit eine „ewigen Sperre“ wie soeben dargelegt;
- b) 1. ...Kb5?, was dem König der Turmseite mehr Raum überlässt, wie nach den weiteren Zügen 2. Kf7 a5 3. Ke6 Kb4 4. Kd5 a4 5. Kd4 ersichtlich: 5. ...Kb3 6. Kd3 a3 7. Tb8+ Ka2 8. Kc2 Ka1 9. Tb1+ Ka2 10. Tb3 Ka1 11. Txa3 matt. Durch den unglücklichen ersten Zug wurde der schwarze König in der Folge an den Rand gedrängt und mattgesetzt.

Der richtige Weg beginnt mit **1. ...Kc5! 2. Kf7 a5 3. Ke6 a4** und das Abdrängen mit Kd5 ist nicht sofort möglich, Weiß muss erst einen Turmzug machen, z. B. **4. Ta8** (4. Tb8+ treibt den schwarze König nach vorne, wo er sowieso hin will.) **4. ...Kb4 5. Kd5 Kb3 6. Kd4 a3 7. Kd3 Kb2 8. Tb8+ Kc1:remis**

In diesem Stellungstypus kommt es oft vor, dass sich die Könige den Raum streitig machen und nur das Aufeinanderzubewegen zum Ziel führt.



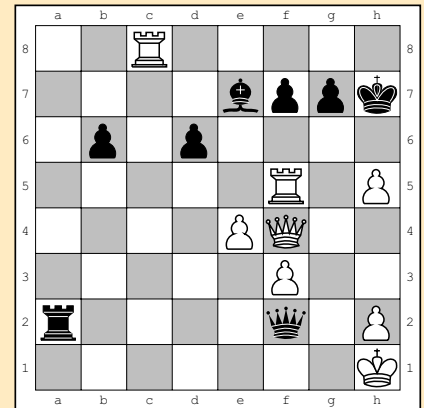
A. Aljechin – E. Bogoljubow  
WM-Match 1929  
Schwarz am Zug

Schwarz hatte zwar die richtige Idee – den Turm herzugeben und dann mit König und Bauern vorzurücken –, doch er wählte die falsche Route: 70. ...Kg4?? 71. b7 f5 72. b8D Txb8 73. Txb8 f4 74. Kd5 f3 75. Ke4 f2 76. Tf8 Kg3 77. Ke3 – 1:0.

Gerettet hätte sich der Nachziehende, wenn er den gegnerischen König auf Distanz gehalten hätte: **70. ...Ke4! 71. b7 f5 72. b8D Txb8 73. Txb8 f4 74. Te8+ Kd3** Hier kann sich der weiße König nicht so schnell nähern, das schwarze Gespann bricht durch: **75. Tf8 Ke3 76. Kd5 f3 77. Te8+ Kd2 78. Ke4 f2 79. Tf8 Ke1** und Weiß muss bald den Turm hergeben.

## Nachtrag zur letzten Folge

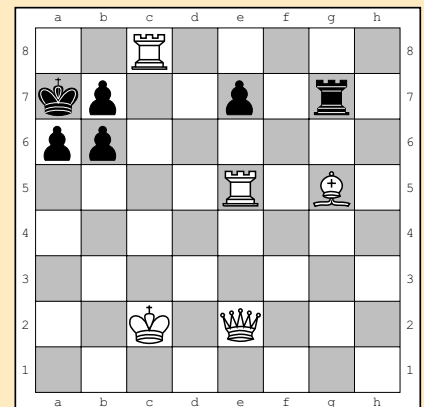
In der Schachschule Nr. 80 stand die spektakuläre Kombination, gespielt bei der Weltmeisterschaft in New York im Mittelpunkt. Zunächst zur Orientierung:



Weiß am Zug

Der Weltmeister schloss die Partie brillant mit 50. Dh6+!! Die Varianten 50. ...Kxh6 51. Th8 und 50. ...gxh6 51. Txf7 führen jeweils zum Matt.

Unsere tschechischen Kollegen informierten uns über einen historischen Fund. 1917 erschien in der Prager Zeitschrift „Svetozor“ eine Schachcke mit der folgenden Aufgabe (im Original mit der weißen Dame auf f1, das wurde später in De2 korrigiert):



Matt in drei Zügen

Die Lösung ist **1. Db5!** droht 2. Le3 nebst Lxb6+ matt **1. ...Tgx5 1. ...a5 2. Te6** und Dxb6 matt; **1. ...axb5 2. Te1** und nach beliebigem Antwortzug folgt Ta1 matt. **2. Dxa6+! Kxa6 2. ...bxa6 3. Txe7 matt. 3. Ta8 matt.**

Die Parallelen zu den in der letzten Ausgabe aufgeführten Variationen des Carlsen-Motivs sind unübersehbar, allein spielt sich hier alles am Damenflügel ab. Als Autor der Aufgabe wird „Otto Würzburg, 1897“, angegeben. Es handelt sich wohl um den deutschstämmigen US-Amerikaner Otto Würzburg (1875-1951), der sich bis etwa 1908 selbst Würzburg schrieb.

# Der Springer am Rand

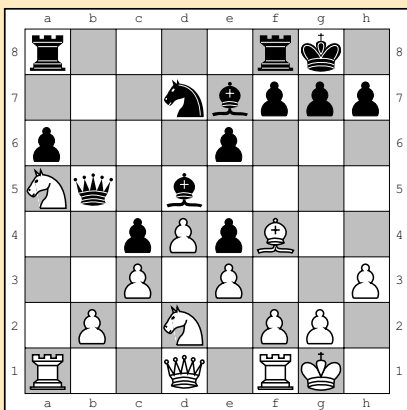
Variationen eines „ewigen“ Themas

Bewertet man die Stellung einer Figur, ganz gleich ob der eigenen oder der gegnerischen, so erfolgt dies in der Regel unter zwei Aspekten:

- 1) Wie steht es mit der Sicherheit des Feldes, auf dem die Figur steht?
  - 2) Welche Wirkung besitzt die Figur? Wie viele oder wenige Felder kontrolliert sie?
- Was die Sicherheit betrifft, daran gibt es nicht viel zu diskutieren, beim zweiten Punkt lohnt ein prüfender Blick. Felder kontrollieren, schön und gut, aber kann ich sie auch gut für mich nutzen? Insbesondere bei dem Spezialfall „Springer am Brettrand“ wird diese rhetorische Frage oft verneint. So wie ein Bild mehr als tausend Worte sagt, erläutern konkrete Beispiele diesen Sachverhalt am ehesten.

**Damenbauerspiel A 47**  
**M. Chigajew – S. Chanin**  
**Open Moskau 2017**

1. d4 Sf6 2. Sf3 e6 3. Lf4 b6 4. e3 Lb7 5. h3 Le7 6. Ld3 0–0 7. 0–0 c5 8. c3 Se4 9. a4 d5 10. Sbd2 Sd7 11. a5 a6 12. axb6 Dxb6 13. Lxe4 dxe4 14. Sc4 Db5 15. Sfd2 Ld5 16. Sa5 c4

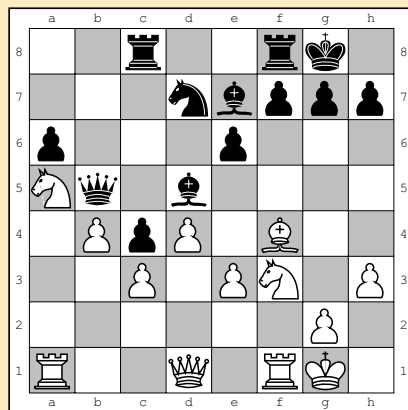


Dem Nachziehenden ist die Eröffnung nicht sonderlich gelungen (das fing schon mit 11. ...a6?! an) und er musste sich hier ernsthaft um mehrere seiner Bauern sorgen. Zwar führen direkte Angriffe nicht zum Ziel, 17. Dc2 (Ziel e4) wird mit 17. ...f5 abgewehrt und 17. Ta4 (greift c4 ein weiteres Mal an)

wiederum mit 17. ...Dxb2 18. Sdxc4 Dxc3 gekontert.

Weiß entschloss sich deshalb zu einem Zug des b-Bauern, denn er sah, dass sein Gegner nie gut auf b3 schlagen kann. Sowohl nach 17. b3 als auch nach 17. b4 gewinnt Weiß nach 17. ...cxb3?? (e. p.) mit 18. c4 eine Figur.

Gut zu wissen; Weiß hat also die Wahl, den Bauern nach b3 oder bis nach b4 vorzuschieben, was ist nun besser? Zu seinem Schaden entschied sich Weiß für 17. b4? und brachte sich damit um die Chance auf das bessere Endspiel nach 17. b3! Sb6 18. bxc4 Sxc4 19. Saxc4 Lxc4 20. Sxc4 Dxc4 21. Dc2 f5 22. Ta4 Dc6 23. Tfa1 Tfc8 24. c4. Doch es war nicht nur diese verpasste Chance, warum der Zug 17. b4? verkehrt war. Weiß lässt nämlich ohne Not seinen Springer auf einem Feld stranden, wo er zwar gut gesichert steht (erfüllt das oben aufgeführte Kriterium 1) und auch ein paar Felder (b7, c6, c4, b3) kontrolliert (Kriterium 2), aber keine Zukunft hat, weil er keins der aufgezählten Felder betreten kann. 17. ...Tac8 18. f3 exf3 19. Sxf3

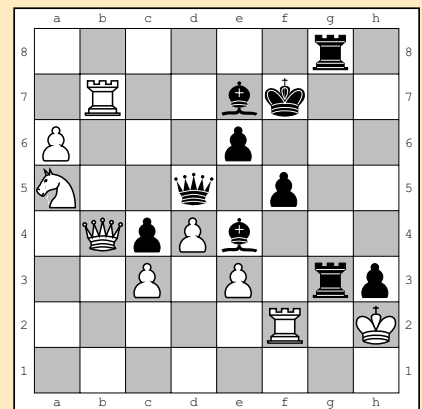


Man beachte den Unterschied zwischen dem weißen Springer a5 und dem schwarzen Läufer d5. Beide überdecken den Felderkomplex b7, c6 und c4, ihr Einfluss in diesem Bereich hebt sich somit auf, aber der Läufer wirkt auch noch in der Brettmitte (Feld e4) und sogar noch am Königsflügel, wie bald ersichtlich wird. Und was ist mit der Zukunft des Springers? No future! – Auf dem Feld a5 wird der Springer förmlich verhungern und in den gut dreißig Zügen bis



zum Schluss der Partie keinen einzigen Zug mehr machen!

19. ...Le4 20. Se5 Sxe5 21. Lxe5 Dd5 22. Ta2 f6 23. Lg3 f5 24. Tff2 Lg5 25. Lf4 Lh4 26. Tfb2 Lf6 27. De1 g5 28. Dg3 Kf7 29. Le5 Le7 30. De1 h5 31. Dd1 Kg6 32. Da4 Db5 33. Tf2 Tg8 34. Kh2 g4 35. g3 gxh3 36. Dd1 Dd5 37. Tab2 Lg5 38. De1 Lf6 39. Lf4 Kf7 40. Dd1 Tg4 41. Da4 Db5 42. Ta2 Dd5 43. Tab2 h4 44. b5 hxg3+ 45. Lxg3 Tcg8 46. bxa6 Txg3 47. Tb7+ Le7 48. Db4



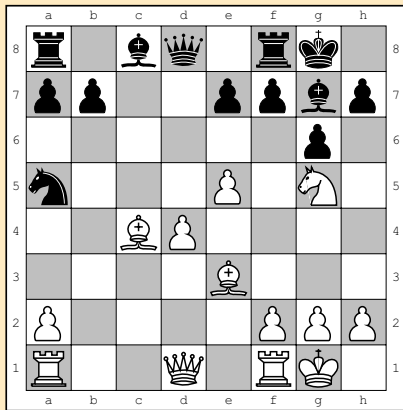
48. ...Dxb7! mit dem schönen Schluss 49. axb7 (49. Dxb7 Lxb7 50. Sxb7 Tg2+ 51. Txg2 hxg2 52. Kg1 Lh4 nebst ...Lf2+ und ...g1D) 49. ...Tg2+ 50. Txg2 hxg2 51. Kg1 Th8 52. b8D Th1+ 53. Kf2 g1D+ 54. Ke2 Dg2 matt. 0:1

War in der eingangs aufgeführten Partie ein Schimmel auf a5 gestrandet, so erliefte dieses Schicksal im Beispiel Nr. 2 einen Rappen. Doch gemacht, wer nun nach Pferdeschlachtung ruft: Sie werden in dieser Partie auf der Gegenseite ein Prachtexemplar von Springer erleben.

**Königsindisch E 70**  
**V. Artemjew – E. Schtembuljak**  
**Open Moskau 2017**

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 0–0 5. Sf3 c6 6. Le2 d5 7. e5 Se4 8. 0–0 Sxc3 9. bxc3 dxc4 10. Lxc4 c5 11. Sg5 cxd4 12. cxd4 Sc6 13. Le3 Sa5



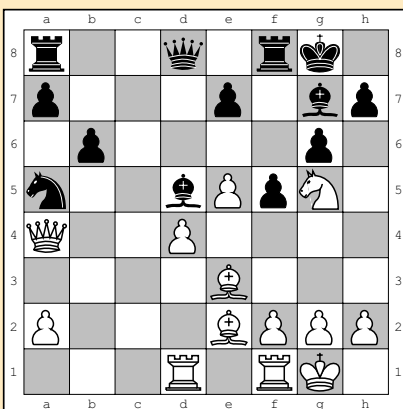


Schon steht wieder ein Springer am Brettrand, doch hier kann man den Zug ...Sa5 noch nicht beanstanden, er verdrängt einfach den weißen Läufer. In vielen Vorgängerpartien geschah nun 14. Ld3, womit Weiß eine Falle stellt. Nach dem unziemlichen „Tritt“

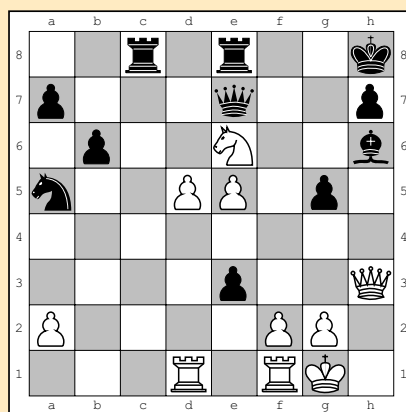
a) 14. ...f6? explodiert die Stellung förmlich: 15. Sxh7! Kxh7 16. Dh5+ Kg8 17. Lxg6 mit Gewinn nach z. B. 17. ...Te8 18. Dh7+ Kf8 19. Lh6 Lxh6 20. Df7 matt oder nach 17. ...Tf7 18. Lxf7+ Kf8 19. e6 und dann Lh6.

Aus Erfahrungen klug geworden, vermieden die Schwarzspieler künftig dieses Opfer mit b) 14. ...h6! Hier kann man nichts auf h7 schlagen, also 15. Se4 f5 16. exf6 exf6 17. Sd2 f5 18. Sf3 mit verteilten Chancen. Über den Springer auf a5 kann man nichts Schlechtes sagen.

In der Partie wartete Weiß mit einer neuen Idee auf. Er zog seinen Läufer weiter zurück 14. Le2!? mit der Absicht 14. ...h6 15. Se4 f5 16. Sc5 f4 17. Lc1, und im Gegensatz zu der Stellung mit dem Läufer auf d3 kann Schwarz hier nicht auf d4 schlagen. Schtembuljak zog 14. ...f6 und nach 15. Se4 wurde die Idee von Weiß klar. Der Anziehende will nach 15. ...fxe5 16. d5! analog dem ersten Beispiel dieser Trainingsfolge den Springer a5 kaltstellen, indem er ihm das Rückzugsfeld c6 nimmt. 15. ...Le6 16. Da4 b6 17. Tad1 f5 18. Sg5 Ld5



19. Sh3! „Springer am Rand bringt Kummer und Schand“, dichteten die Altvorderen und hatten in der Regel auch recht. Doch gilt dies nur für den Fall eines dauerhaften Exils am Brettrand, nicht für einen zeitweiligen Besuch in der Randzone. Hier landet der Springer auf h3 nicht um dort zu bleiben, er macht nur eine Zwischenstation auf dem Wege zu seinem Traumfeld f4. 19. ...De8 20. Lb5 Lc6 21. Lxc6 Dxc6 Oder ...Sxc6 22. Dc4+ Kh8 23. Tc1 Tc8 24. Sg5, und nach dem folgenden Se6 steht Weiß sehr gut. 22. Db4 e6 23. Sf4 Tfd8 24. De7 Te8 25. Dg5 Db7 26. h4 De7 27. Dg3 Tac8 28. h5 g5 29. h6 Lxh6 30. d5 Kh8 31. Sxe6! Keine Angst vor der Bauerngabel! 31. ...f4 32. Dh3 fxe3



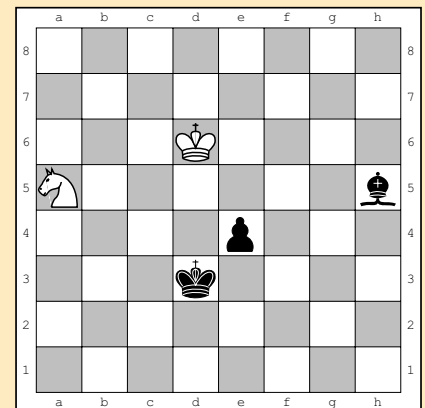
Was für ein Prachtspringer auf e6! Aber Moment mal, was geschieht nach 33. Dxb6 e2? Pfui Teufel, Weiß kann den Läufer also gar nicht zurückgewinnen, was ist denn da nur schiefgegangen?

Gar nichts! Weiß spielt einfach mit einer Figur weniger weiter. Der Wahnsinnspringer auf e6 kompensiert die Materialeinbuße überreichlich: 33. fxe3! Lg7 34. Dh5 Es droht einfach Tf7 und nach 34. ...Tg8 entscheidet der Springerzug 35. Sxg5 mit der Doppeldrohung Dxb7 matt und Sf7+. Also fügte sich Schwarz ins Unvermeidliche: 34. ...Tf8 35. Sxf8 Txf8 36. Txf8+ Lxf8 37. Tf1 Schwarz kann den Turmangriff auf der f-Linie nicht abwehren, z. B. 37. ...Kg8 38. d6 De6 39. Tf6 Dd5 40. De8 oder 37. ...Lg7 38. e6 h6 39. Tf7 Dc5 40. Df3 Sc4 41. e7 Sd6 42. Tf8+ Kh7 43. e8D, und 43. ...Sxe8 scheitert an 44. De4 matt. In der Partie folgte noch 37. ...Dc5 38. De8 1:0

In der Schlussstellung steht der Randspringer immer noch untätig auf a5! Der weiße Springer verließ zwar zum Schluss das Brett, hat aber zwischendurch Heldentaten vollbracht.

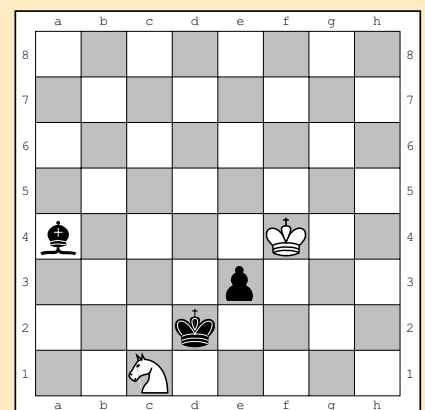
Das letzte Beispiel ist nicht als ein Plädoyer für einen Randspringer zu verstehen – dass er dort schlecht steht, ist die

Regel –, sondern eben auch als Mahnung: wenn der Gegner einen Randspringer hat, gewinnt sich die Partie nicht von alleine. Manchmal nämlich geschehen wirklich Zeichen und Wunder:



### Studie, Mario Matous 1985 Weiß am Zug remisiert

Der gegnerische Freibauer ist weit vorgerückt, der eigene König noch im Hinterland, der Springer am Rand, wie soll man das retten? Mit irgendeiner Gabel vielleicht, aber woher nehmen? Nicht zum Ziel führt 1. Ke5? Lf7! 2. Sc6 e3 3. Sd4 Lg8 4. Sf3 e2 5. Kf4 Ld5 6. Se1+ Kd2. Es bleibt nur: 1. Sb3! Idee Sc5+ nebst Sxe4. 1. ...e3 2. Ke5 Noch geht ...e2 nicht, da rettet Sc1+ nebst Sxe2. 2. ...Lf7! 3. Sc1+! Der Springer ist von dem einen Brettrand zu einem anderen gewandert und steht dort dennoch goldrichtig. 3. ...Kd2 4. Ke4! „Tausche Springer gegen Bauer“. Schwarz will nicht: 4. ...Le6 5. Kf3! Lg4+ 6. Kf4! Aber nicht 4. Kxg4? Kxc1 und auch nicht 6. Ke4? Ld1 7. Kf4 La4 8. Ke4 Lc6+ 9. Kf4 Ld5. 6. ...Ld1 7. Ke4 Lc2+ 8. Kf3! La4 9. Kf4!



Schwarz kann dem weißen König nicht alle drei Felder (d4, e4 und f3) streitig machen, von wo aus der König den Bauern e3 bedroht. Und der Randspringer hält die Stellung.

**remis**

Der viel geschundene Springer am Rand wird somit zum „Galopper des Jahres“!

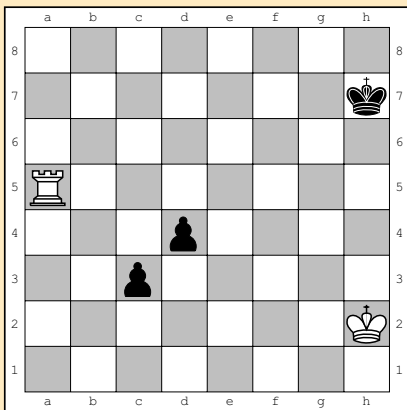
# Unterschiedliche Materialkonstellationen

## Ein Turm kämpft gegen zwei Bauern

Diese Rubrik ist – wie auch alle anderen in dieser Zeitschrift – als ein Ratgeber konzipiert, nicht als ein Forschungsvorhaben. Für exotische Stellungen sind Spezialwerke zuständig. Hier werden ausschließlich häufig vorkommende Spielsituation besprochen, solche, die Sie bei Vereinsturnieren, Mannschaftskämpfen und offenen Turnieren mit einiger Wahrscheinlichkeit aufs Brett bekommen können. Der praktische Nutzen steht im Vordergrund.

Mit Endspielen Turm gegen einen Bauern haben wir uns bereits beschäftigt. Bei zwei verbundenen Bauern gegen einen Turm kommt es sehr darauf an, wo der Turm steht: hinter den gegnerischen Bauern, vor ihnen oder seitlich von ihnen und auch die Stellung der Könige ist von großer Bedeutung.

In der Folge 37 haben wir nur die aus der Sicht der Turmseite ideale Stellung im Kampf Turm gegen zwei verbundene Bauern vorgestellt:

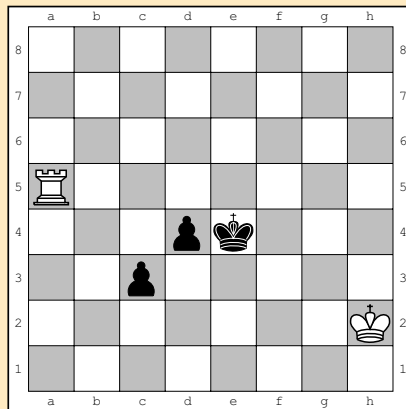


Weiß am Zug gewinnt

Ein fürchterlicher Fehler wäre 1. Td5?!, denn dann würden die schwarzen Bauern entscheiden: 1. ...c2 2. Tc5 d3 3. Kg3 d2! 4. Txc2 d1D.

Der richtige Zug 1. **Tc5!** nimmt den **vorn stehenden Bauern an die kurze Leine**, dies ist eine Faustregel für das Spiel von Turm gegen zwei verbundene Freibauern. Weiß gewinnt dann leicht mit der klassischen Abfangmethode 1. ...Kg6 2. Tc4! Kf5 3. Txd4 c2 4. Tc4.

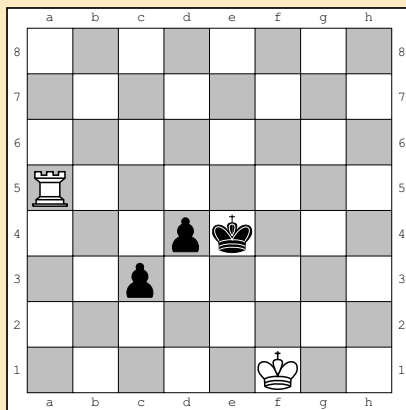
In diesem Beispiel standen beide Könige weit von den Bauern entfernt. Hätte der König der Bauernseite nah bei seinen Bauern gestanden, wäre die Stellung zu halten gewesen.



Weiß zieht und remisiert

1. Tc5 Kd3 2. Kg3 Kd2 3. Kf3 c2 4. Ke4 d3 5. Kd4 c1D 6. Txc1 Kxc1 7. Kxd3 remis

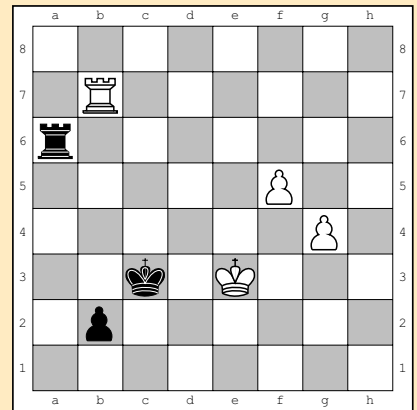
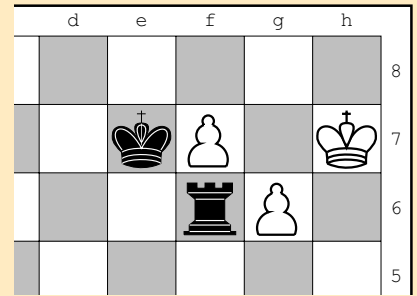
Befindet sich auch der König der Turmseite näher dran, führt dies zum Gewinn:



Weiß zieht und gewinnt

1. Ke2 d3+ 2. Kd1 Ke3 3. Ta4 c2+ 3. ...Kf3 4. Tc4 c2+ 5. Kd2 +- 4. Kc1 Ke2 5. Te4+ Kf3 6. Te1 Kf2 7. Kd2 +-

Nun zu einer konkreten Handhabung dieser Motive in der Praxis (siehe nächstes Diagramm). Wie die Karten gemischt sind, dürfte leicht zu erraten sein. Früher oder spä-



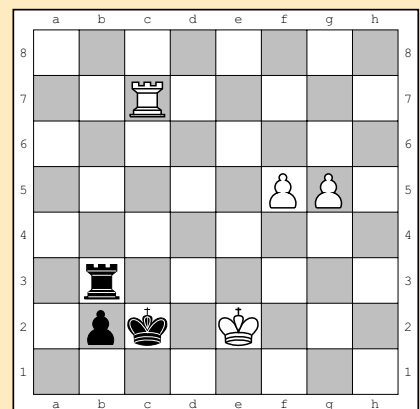
S. Tarrasch – D. Janowski  
Ostende 1907  
Stellung nach 78. Ke2-e3

ter wird Weiß seinen Turm gegen den weit vorgerückten Freibauern hergeben müssen. Dann kämpft der schwarze Turm gegen zwei verbundene weiße Freibauern. Es stellt sich nur die Frage, ob diese Bauern dann mit der Unterstützung des Königs durchbrechen oder nicht.

Schwarz muss jetzt die richtige Entscheidung treffen. Wie leitet er am besten die Bauernumwandlung auf b1 ein, mit der Hilfe des Königs (...Kc2) oder des Turms?

### ► Variante 1

78. ...Kc2 ist ein giftiger Zug, es droht ein taktischer Trick, der sich nach 79. g5 Ta3+ 80. Kf4? Tb3 offenbart; dann ist der Bauer b2 nicht mehr zu stoppen. Es gibt aber ein Heilmittel, nach 79. g5 Ta3+ rückt der weiße König näher heran: 80. Ke2! Tb3 81. Tc7+



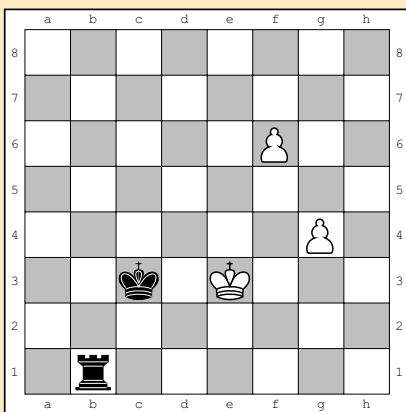
Schwarz muss sich auf die Zugwiederholung **81. ...Tc3 82. Tb7 Tb3** einlassen, denn 81. ...Kb1? verstellt den eigenen Freibauern und verliert noch nach z. B. 82. f6 Ka2 83. Ta7+ Ta3 84. Txa3+ Kxa3 85. f7 b1D 86. f8D+ Ka2 87. Da8+ Kb3 88. Db8+ Ka2 89. Dxb1+ Kxb1 90. g6 usw.

Gut, damit ist klar, dass in der Ausgangsstellung 78. ...Kc2 in Ordnung war. Prüfen wir nun die Alternative.

### ► Variante 2

**78. ...Ta1.** Weiß kann dann mit **79. Tc7+ Kb3 80. Tb7+** usw. gleich remisieren, aber vielleicht will er gewinnen und vermeidet die Remisschaukel. Was ist dann stärker, der Turm oder die zwei Freibauern, das Hauptthema dieser Trainingsfolge?

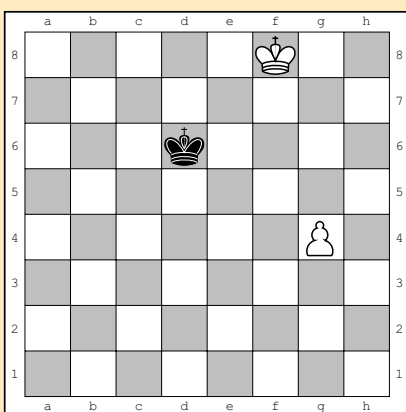
Weiß muss natürlich seinen Bauern vorrücken **79. f6 b1D 80. Txb1 Txb1**



Hier ist der König der Bauernseite nahe bei seinen Getreuen, so dass die Bauern nicht so leicht abgefangen werden können. Der weiße König schließt sich bald dem Bauernduo an, und alle drei gemeinsam werden mit der schwarzen Figur fertig. Dies gilt für beide denkbare Varianten:

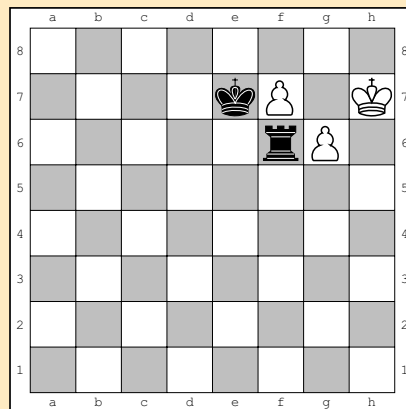
**a) 81. Ke4 Kc4 82. Ke5 Kc5 83. f7 Tf1 84. Ke6 Te1+ 85. Kf6 Tf1+ 86. Ke7 Te1+ 87. Kf6 Tf1+ 88. Kg7 Kd6 89. f8D+ Txf8 90. Kxf8**

und aufgepasst; das hat zwar jetzt nichts mit unserem eigentlichen Thema zu tun, soll uns

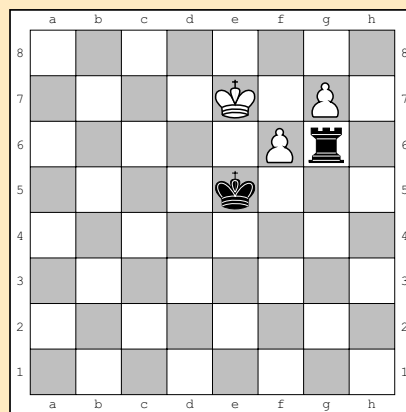


aber nicht daran hindern, auf einen oft vorkommenden Fehler aufmerksam zu machen: **90. ...Ke6?** verliert nach **91. Kg7 Ke5 92. g5; 90. ...Ke5!** remisiert jedoch, da der König den Bauern gleich erwischt.

**b) (siehe vorletztes Diagramm) 81. g5 Tf1 82. Ke4 Kc4 83. Ke5 Kc5** remisiert ebenfalls, wobei in beiden Fälle (sowohl nach **Ke5-e6**, als auch nach **g5-g6**) der Zug **...Te1+** unerlässlich ist, damit der schwarze König das Feld **d6** bekommt und sich der weißen Truppe nähern kann: **84. Ke6 Te1+ 85. Kf7 Kd6**, und Remis in den Standardstellungen nach **b1) 86. Kg7 Ke6 87. f7 Tf1 88. g6 Ke7 89. Kg8 Tf6 90. Kh7**



**b2) 86. g6 Tg1 87. g7 Ke5 88. Ke7 Tg6**



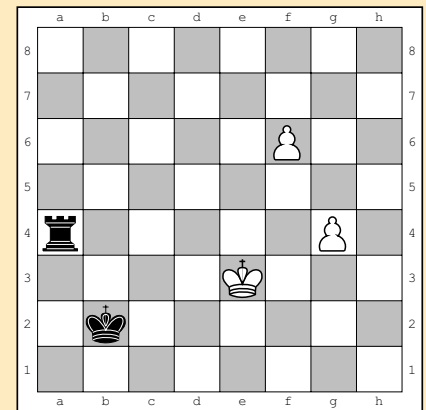
Dies sind die bekannten „Zwillingsstellungen“ in dem Endspiel Turm gegen zwei Bauern, die man sich einprägen sollte. Im Ernstfall spart man damit viel Rechenarbeit. In beiden Stellungen verschwindet bald das gesamte Material vom Brett.

### ► Variante 3 (= Partie)

Wie wir gesehen haben, soll der Turm analog dem ersten Beispiel stets von hinten die gegnerischen Bauern angreifen und sie damit im Zaum halten. In der historischen Partie geschah jedoch

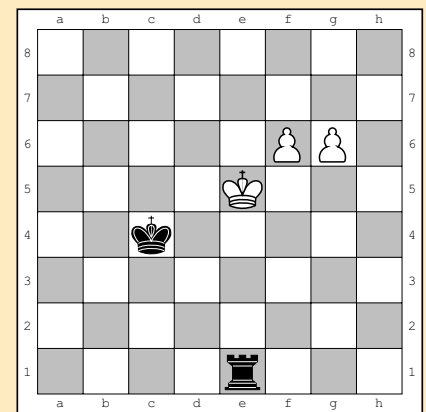
**78. ...Ta4?** Schwarz will tricksen (...Tb4 spielen und den Bauern durchbringen),

verschafft jedoch damit dem Gegner eine Gewinnchance: **79. Txb2 Kxb2 80. f6**



Spätestens hier wird deutlich, dass der Turm auf die Grundreihe gehört hätte. Von a4 aus kann der nicht auf die f-Linie ziehen, das Feld **f4** ist ja unzugänglich. Und es droht **f6-f7**, was z. B. nach **80. ...Kc3 81. f7 Ta8 82. g5 Kc4 83. g6 Kd5 84. g7** entscheidet.

**80. ...Ta1 81. g5 Tf1 82. Kd4 Kb3** Nach **82. ...Tf5 83. Ke4! Tgx5 84. f7** ist der Bauer „durch“. **83. Ke5** Studienkomponisten wie Maiselis haben zwar nachgewiesen, dass Weiß mit dem Manöver **Kd5-e6** noch einen Tick schneller gewonnen hätte, aber das ist hier eher eine akademische Frage. Der Praktiker freut sich über den Sieg, der mit der Partiefortsetzung ebenso sicher erreicht wird. **83. ...Kc4 84. g6 Te1+**



Zum letzten Mal in dieser Partie wird das Parkett glatt. Ausrutschen kann man hier mit **85. Kf5?**, was die Aktivierung des schwarzen Königs ermöglicht: **85. ...Kd5 86. g7 (86. f7 Tf1+ 87. Kg5 Ke6) 86. ...Tf1+ 87. Kg6 Tg1+ 88. Kf7 Ke5 89. Ke7 Tg6** und Remis wie bereits aufgezeigt.

Weiß spielte richtig **85. Kd6!** und hindert damit den schwarzen Kollegen an der Annäherung **...Kd5-e6. 85. ...Td1+ 86. Ke6 Te1+ 87. Kf7** **1:0**

Am Ende triumphierte nicht die Turmsondern die Bauernseite: **87. ...Kd5 88. g7 Tg1 89. g8D Tgx8 90. Kxg8 Ke6 91. f7.**

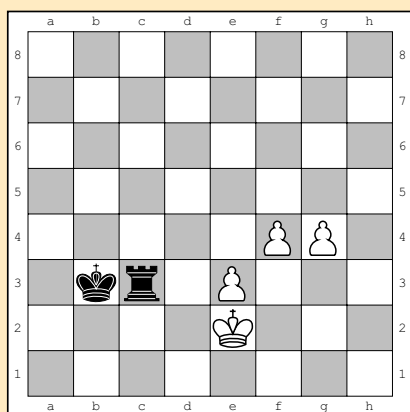


# Über Türme und Bauern

Einige Standardmotive in diesem speziellen Bereich

Im Schach kommt es immer auf die konkrete Stellung an. Ein Wissen um die typischen Motive erleichtert jedoch die richtige Stellungseinschätzung und die Wahl der Züge ungemein. Wer mit Standardmotiven vertraut ist, hat es bei Partien immer etwas leichter. Das gilt für Anfänger wie für Fortgeschrittene bis in die hohen Ränge des Profischachs.

In dieser Folge wollen wir das in der letzten Ausgabe angeschnittene Thema zwar nicht direkt fortführen, jedoch auf der „Turm- und Bauern-Spielweise“ bleiben.

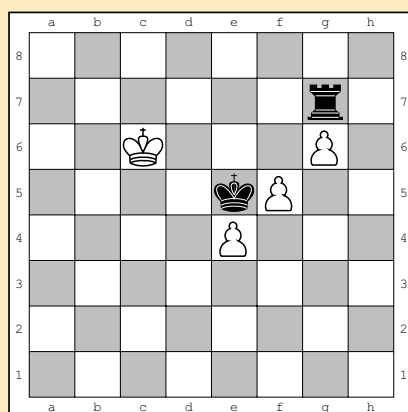


**S. Mohandesi – S. Klimov**  
 Urmia (Iran), 2016  
 Weiß am Zug

Der Kampf von Turm gegen zwei Bauern war das Thema in der letzten Folge dieser Serie. Die daraus gewonnenen Kenntnisse sind auch in diesem Beispiel nützlich, wo ein Bauerntrio auf dem Brett steht.

Schauen wir uns erst einmal den tatsächlichen Verlauf der Partie an. Weiß wollte alle seine Bauern behalten und zusammen mit seinem König vorrücken lassen. Er spielte **46. Kf3? Kc4** **47. Ke4 Kc5** **48. g5 Kd6#** Jetzt erst bemerkte der Anziehende, das er mit drei Bauern schlechter vorrücken kann als mit zweien. Der gegnerische König stellt sich ihnen in den Weg, bremst sie also aus, dann greift der schwarze Turm den Bauernpulk von hinten an, bis sich in der Bauernkette eine Lücke bildet, z. B. **49. Kd4 Ta3** **50. e4 Tb3** **51. g6** (Oder **51. Kc4 Tf3** **52. f5 Ke5** **53. g6**

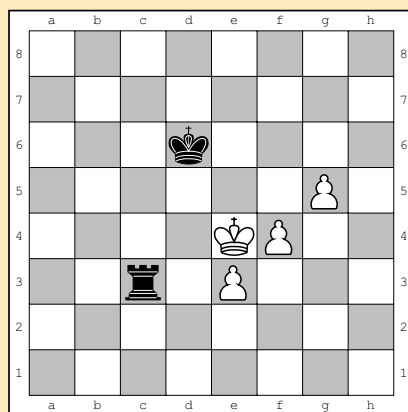
**Tg3**, und schon werden die Bauern nacheinander eingesammelt.) **51. ...Ke6** **52. f5+ Kf6** **53. Kd5 Td3+** **54. Kc4 Td7** **55. Kc5 Ke5** **56. Kc6 Tg7**



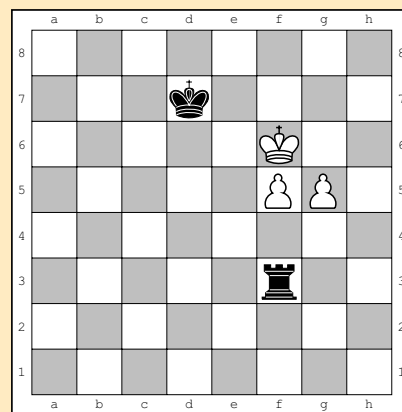
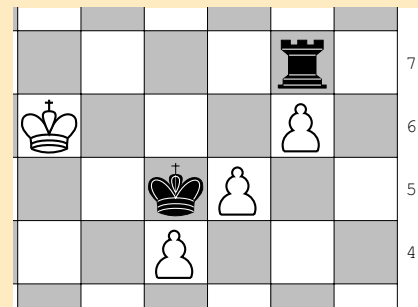
Analysediagramm

Das ist eine Stellung zum Einprägen. Stünde der Turm woanders, dürfte sich Schwarz nicht auf e4 bedienen. Mit dem Turm auf g7 kann er das, weil nach f5-f6 sofort ...Tg6 folgt. Hier setzte sich also der Turm gegen drei Bauern durch.

Zurück zu dem Verlauf der Partie. Nach dem letzten schwarzen Zug, **48... Kd6**, geschah



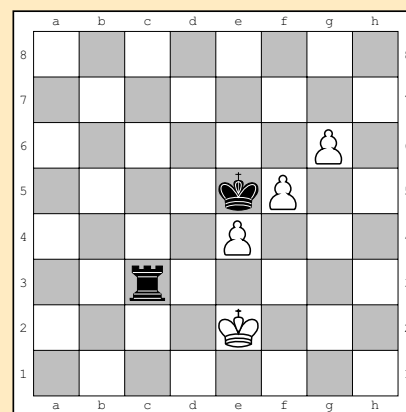
**49. Kf5 Txe3** **50. Kf6 Kd7** **51. f5** Oder **51. Kf7 Tf3** **52. g6 Txf4+** **53. Kg8 Ke7** **54. g7 Tg4** und das war's. **51. ...Tf3** mit leichtem Gewinn im Falle von **52. Kg6 Ke7** **53. f6+ Kf8** **54. Kh6 Kf7** **55. Kh5 Tf4** **56. g6+** (**56. Kh6 Th4 matt.**) **56. ...Kxf6** **57. g7** (**57. Kh6 Th4 matt.**) **57. ...Kxg7**, usw.



Die Partie endet wie folgt: **52. Ke5 Ke7** **53. Ke4 Tf1** **54. Ke5 Tf2** **55. Ke4 Tg2** **56. Kf4 Kf7** **0:1**

Eine Lücke in der Bauernkette ist unvermeidlich: **57. g6+ Kf6** oder **57. f6 Kg6**.

Kehren wir zur Ausgangsstellung zurück (siehe erstes Diagramm). Weiß hätte remisieren können, wenn er das folgende Motiv gekannt hätte: **46. g5 Kc4** **47. g6 Kd5** **48. f5 Ke5** **49. e4**



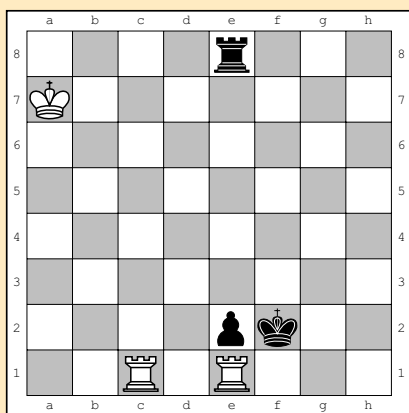
Dieses Bild sollte man sich einprägen. Die lange Bauernkette kann nicht gut zerrissen werden. Solange der Bauer e4 sicher ist, sind es die anderen auch. Und der Basisbauer auf e4 hat in den Bauern f5 und g6 mächtige Verbündete. Wenn der Be4 mit dem König geschlagen wird, stürmt das Bauernduo davon:

**49. ...Kxe4?** **50. g7 Tg3** **51. f6** oder **49. ...Tc8** **50. Kf3 Tc4** **51. Kg3 Txe4?** **52. g7**, und in beiden Fällen gewinnt Weiß.

Auch mit dem Turm kann man die Bauernkette nicht knacken: 49. ...Tc4 50. Kf3 Ta4 51. Kg3 (hier scheitert ein Schlagen auf e4 erneut an g6-g7) 51. ...Ta1, aber Weiß lässt den Turm nicht nach g1 und zieht einfach Kg2 nebst Kf2 und zurück. Wie wir schon wissen, ist der Bauer e4 tabu.

So also kann man mit drei Bauern gegen Turm remisieren, selbst wenn der König der Bauernseite weit weg steht.

Manchmal schafft es der Turm gegen drei Freibauern zu gewinnen, manchmal gelingt ihm das nicht gegen zwei oder gar gegen nur einen. Ein sehr interessanter Sonderfall wird im nächsten Beispiel besprochen: darin hält der Verteidiger mit einem Turm und einem Bauern gegen zwei Türme stand!



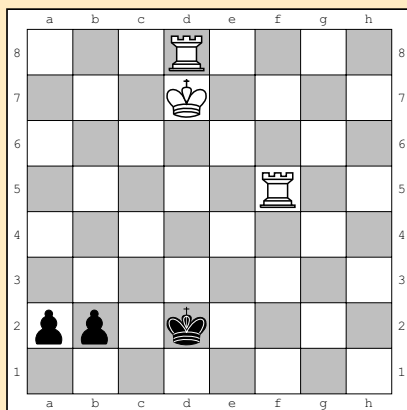
**L. Fressinet – H. Hamdouchi**  
**Französische Meisterschaft 2011**  
**Stellung nach 73. ...Te3-e8**

Trotz des großen Materialvorteils kommt Weiß nicht voran. Zieht sein Turm von e1 weg, folgt sofort ...e1d. Der Turm c1 kann zwar ziehen, jedoch nur auf den Feldern b1-a1-c1 pendeln, das bringt nichts. Der weiße König kann zwar viel herumziehen, er kann aber nirgendwo etwas bewirken.

Die einzige Gewinnidee wäre, den König nach d2 zu ziehen, dann Th1-h2+ folgen zu lassen, um schließlich mit Ke1 den Bauern zu blockieren und beide Türme zum Einsatz zu bringen. Doch dies bleibt ein Wunschtraum; in dem Moment, wo der weiße König auf d2 auftaucht, wird er mit einem Turmschach sofort verjagt. Die Festung ist also nicht zu erstürmen. In der Partie folgte noch 74. Kb7 Te3 75. Kb6 Te8 76. Ta1 Te3 77. Kc6 Te8 78. Kd6 Te3 und Weiß gab die fruchtlosen Bemühungen auf: 79. Txe2+ remis

Soso, ein Turm gegen einen Freibauern gewinnt nicht. Wie wäre es mit zwei Türmen gegen zwei Freibauern? Dies ist zwar eine recht ungewöhnliche Materialverteilung,

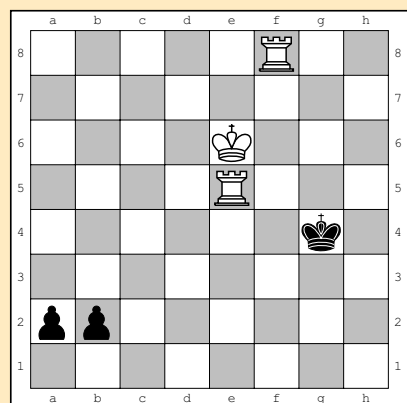
die in Partien nicht oft vorkommt, aber ein spezielles Motiv zu kennen hat noch niemandem geschadet.



**Studie M. Matous, 1981**  
**Weiß am Zug gewinnt**

Die schwarzen Freibauern sehen furchteinflößend aus. Mit normalen Mitteln ist dem Bauernduo auf der vorletzten Reihe nicht beizukommen, also weder mit einer Blockade noch mit der Eroberung, also muss man sich den gegnerischen König vornehmen.

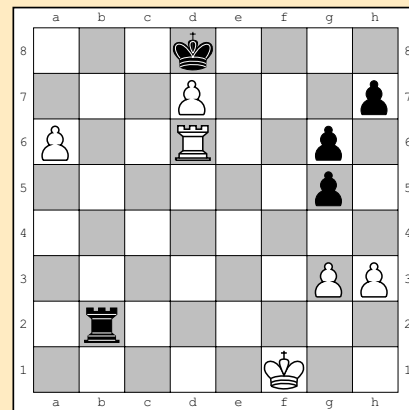
Schnell ins Auge fällt 1. Td5+ Ke3 2. Te8+ Kf4 3. Td4+ Kf5 4. Td5+ (4. Tf8+? Ke5) 4. ...Kf4 5. Td4+, und der Verteidiger lehnt sich zurück: Gott sei Dank, den halben Punkt habe ich sicher. Das schon, aber wie wäre es mit etwas mehr Ehrgeiz? Und so geht es: 1. Ke6+! Ke3 Nach 1. ...Kc3 2. Tc5+ Kb4 3. Tc7 wäre es schon ernst mit den Mattdrohungen: 3. ...Kb5 4. Tb7+ Kc5 5. Tc8+ Kd4 6. Tb4+ Kd3 7. Tb3+, und die schwarzen Bauern fallen, denn 7. ...Kd4 führt nach 8. Tbc3 und T8c4 zum Matt. 2. Te5+ Kf4 3. Tf8+ Kg4



Und nun? Weiter mit den Türmen Schach bieten und remis vereinbaren? Nicht, wenn man folgendes Motiv kennt: 4. Te1!! Dieses Motiv muss man sich einmal richtig vor Augen führen, damit es sich einprägt. Eine neugeborene Dame wird gleich geschlagen: 4. ...a1d Nach 4. ...b1d folgt ebenfalls Tg1+. 5. Tg1+ Dxd1 Schlägt Schwarz

die Dame nicht, so wird er mit Th8 mattgesetzt. 6. Tg8+ Kf3 7. Txd1 nebst Tb1, Weiß gewinnt.

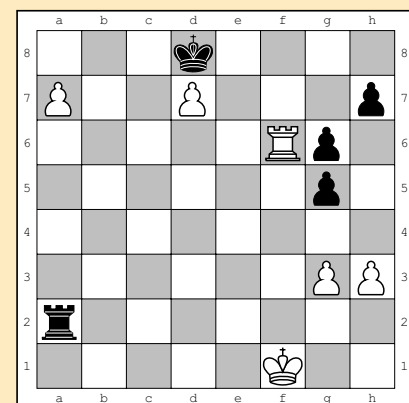
Im letzten Beispiel von der „Turm- und Bauern-Spielwiese“ ist die Anzahl der Türme wieder im Rahmen. Aber Weiß besitzt zwei Freibauern, was einen Sieg verspricht. Aber dazu ist wieder die Kenntnis eines Standardmotivs hilfreich.



**E. Bukic – D. Marovic**  
**Jugoslawien 1968**  
**Weiß am Zug**

Zwei Mehrbauern gut und schön, aber der eine auf der d-Linie kann gar nicht vorrücken und der andere darf vielleicht gar nicht vorrücken, oder? Geht er nicht nach 58. a7 Ta2 gleich verloren?

Wenn man zu diesem Schluss kommt, beginnt man mit der lange Suche nach Möglichkeiten die Stellung zu verstärken, z. B. mit dem König zum Damenflügel zu laufen und rechnet sich dabei den Kopf heiß. Doch kennt man das Motiv 58. a7 Ta2 59. Tf6!



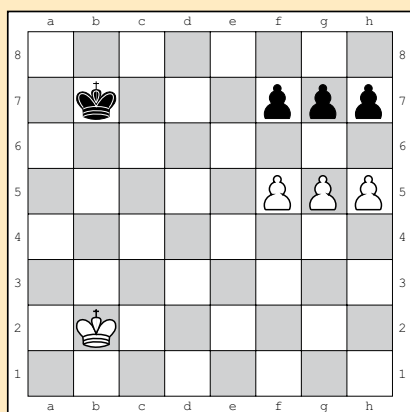
spart man sich die ganze Rechenarbeit. Weiß gibt den einen Mehrbauern her und drückt den anderen mit Hilfe von Schachgeboten durch, entweder 59. ...Txa7 60. Tf8+ Kxd7 61. Tf7+, oder wie in der Partie nach 59. ...Kxd7 60. Tf8! ebenfalls mit Turmgewinn. 1:0

Keine große Sache, dennoch sollte man sich auch dieses Motiv einprägen.

# Einer kommt durch

## Über ein Standardmotiv in Bauernendspielen

Bekanntlich endet das „Leben“ eines Bauern im Schach meist tragisch (er wird von gegnerischen Steinen geschlagen), vereinzelt aber mit einem Triumph. Erreicht er die gegnerische Grundreihe, kann er sich in eine beliebige Figur umwandeln, meist wählt er die stärkste von allen, die Dame. Dies bringt eine gewaltige Aufwertung der Materialbilanz mit sich, weswegen es sich durchaus lohnt, einiges zu investieren, um dem Umwandlungskandidaten eine freie Bahn zu verschaffen, sprich den einen oder anderen Bauern zu opfern. Das bekannteste Beispiel ist das folgende:

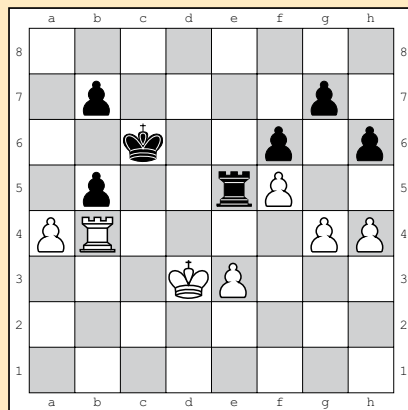


### Grundmotiv Weiß am Zug

Einen Durchbruch bei einer symmetrischen Bauernaufstellung beginnt man immer in der Mitte **1. g6!** um nach **1. ...hxc6 2. f6 gxf6** für den letzten der drei Bauern den Weg freizuschaukeln: **3. h6** und der h-Bauer kommt durch.

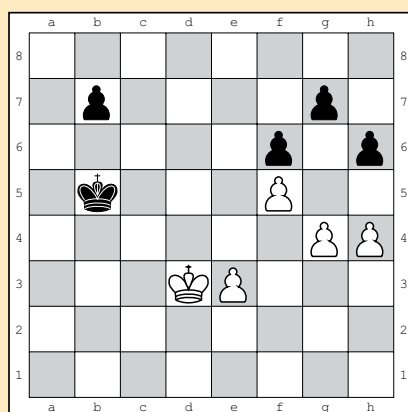
Schlägt Schwarz im ersten Zug mit dem anderen Bauern, **1. ...fxg6**, so folgt **2. h6 gxf6 3. f6**, und der f-Bauer erreicht das Umwandlungsfeld.

Wenn auch konkret diese Stellung (beide Könige stehen weit entfernt, die weißen Bauern sind weit vorgerückt) selten vorkommt, ist das demonstrierte Verfahren die „Mutter aller Bauerndurchbrüche“. Ein schönes Beispiel zu den möglichen Variationen hat einer der besten Endspielkünstler weltweit kreiert:



### J. Awerbach – J. Bechuk Moskau 1964 Weiß am Zug

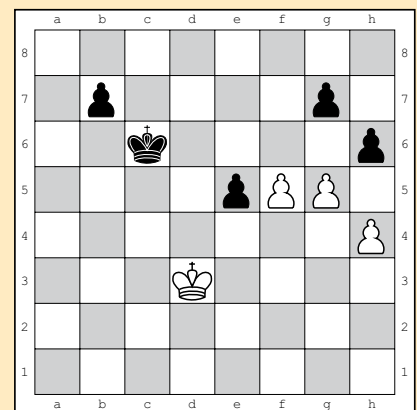
Da Schwarz am Damenflügel einen entfernten Freibauern besitzen wird, erscheint es angebracht die Türme auf dem Brett zu behalten, etwa **48. axb5+ Txb5 49. Te4** mit Aktivierung des Turms und wahrscheinlichem Remis. Auf die Idee, die Türme abzutauschen, **48. Txb5 Txb5 49. axb5+ Kxb5** kann nur „ein großer Patzer oder ein großer Meister“ (Zitat nach GM Alexander Panchenko) kommen.



Ein Patzer, der die Gefahren von entfernten gegnerischen Freibauern nicht kennt, ein Meister, der die Ausnahme erkennt. Was ist die Ausnahme? Die Stellung des weißen h-Bauern. Stünde er auf h2 oder h3, so wäre Weiß verloren. Er steht auf h4, also weit genug vorne, um einen Durchbruch erfolgreich zu inszenieren:



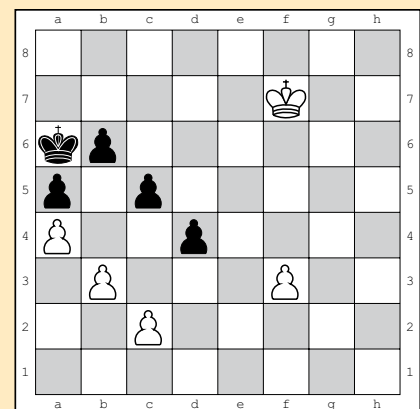
**50. e4 Kc6 51. e5! fxe5** Weiß gewinnt nach **51. ...Kd7 52. e6+ Ke7 53. Kc4** nebst **Kb5-b6. 52. g5**



Keine Macht der Welt kann die weißen Freibauern aufhalten. Selbst wenn der schwarze König losrennt – **52. ...Kd7 53. f6 Ke6 54. fxg7 Kf7** – wird er mit der Übermacht nicht fertig: **55. gxh6 b5 (55. ...Kg8 56. Ke4) 56. Ke3 b4 57. Kd3 Kg8 58. Kc4**, und die schwarzen Bauern werden nach und nach eingesammelt.

Die Partie endete mit dem klassischen Durchbruch **52. ...hxc6 53. f6!** **53. ...gxf6 54. h5** nebst **h6** usw. **1:0**

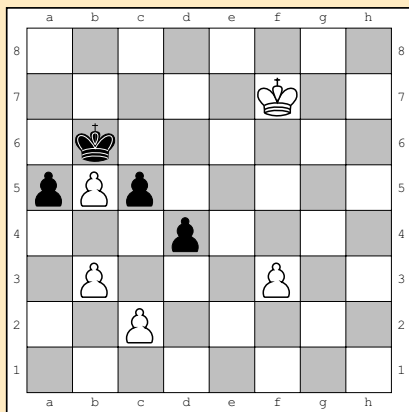
Artverwandt und mit einer weiteren Feinheit angereichert ist das nächste Beispiel.



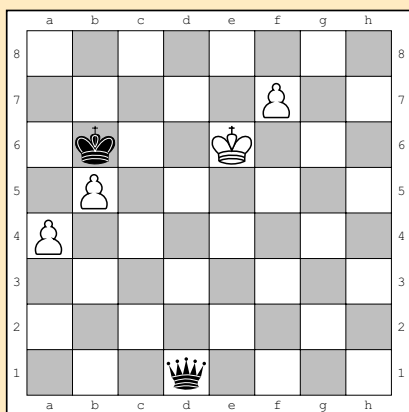
### N. Zubarew – N. Grigorjew Leningrad 1925 Schwarz am Zug



Auch hier besitzt eine Seite einen scheinbar unauffhaltsamen Freibauern und auch hier findet ein findiger Geist ein Gegenmittel: **55. ...b5 56. axb5+** Nun führt 56. ...Kxb5 – wie das einfache Abzählen beweist – zwingend zum Remis: 57. Ke6 c4 58. bxc4+ Kxc4 59. f4 a4, und beide Seiten bekommen eine Dame. Doch der Schwarzspieler, später als Komponist von Endspielstudien weltbekannt, entdeckte die geniale Idee **56. ...Kb6!!**



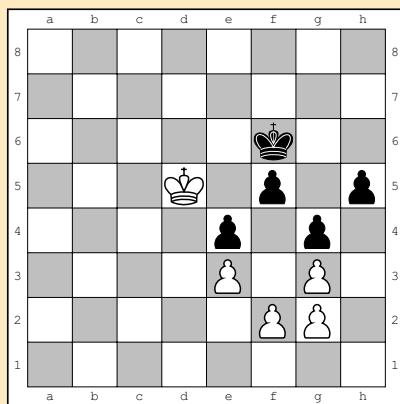
**57. Ke6** Grigorjews genialer Einfall wurde fast ein Jahrhundert später von starken Schachprogrammen überprüft und immer noch für korrekt befunden, nur war die Gewinnführung nach 57. Ke7!? um einiges länger. 57. ...a4 58. bxa4 c4 59. f4 d3 60. cxd3 cxd3 61. f5 d2 62. f6 d1D 63. f7 De2+ 64. Kd7 Df3 65. Ke7 De4+ 66. Kd7 Df5+ 67. Ke7 De5+ 68. Kd7 Df6 69. a5+ Kxb5! 70. Ke8 De6+ 71. Kf8 Kc6 72. a6 Kd7 73. a7 Dd5 74. Kg7 Dg2+–+ und Schwarz siegt. In der Partie geschah **57. ...a4!** Hier zeigt sich der Sinn von 56. ...Kb6!! Stunde der schwarze König auf b5, also nach dem Schlagen 56. ...Kxb5, würde 58. bxa4 mit Schachgebot erfolgen und den Durchbruch verzögern. **58. bxa4 c4** Der Durchbruch ...d4-d3 entscheidet sowohl nach 59. Kd5, als auch in der Partie: **59. f4 d3 60. cxd3 cxd3 61. f5 d2 62. f6 d1D 63. f7**



**63. ...Dd8** Bei Stellung des weißen Königs auf e7 (s. Variante nach dem letzten

Diagramm) wäre dieser Zug nicht möglich gewesen. Hier schon und die Aufgabe von Schwarz ist kinderleicht geworden. **64. Kf5 Dd6 0:1**

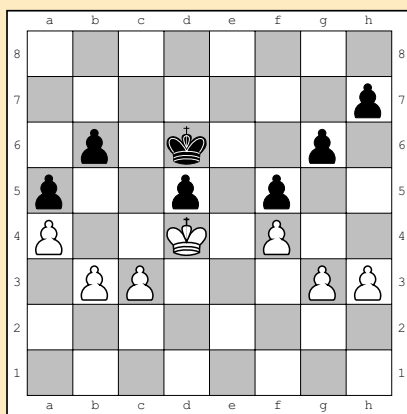
Ein Bauerndurchbruch kann auch in Stellungen mit Doppelbauern erfolgen:



**A. Pomar – J. Cuadras**  
**Olot 1974**  
**Weiß am Zug**

Die Partie ist remis, wenn Weiß Kd4 zieht. Er spielte jedoch **42. Kd6?** und träumte vermutlich von einem Gewinn wie nach 42. ...Kf7 43. Ke5 Kg6 44. Ke6 Kg5 45. Kf7 h4 46. gxh4+ Kxh4 47. g3+ Kg5 (47. ...Kh3 48. Kf6 Kg2 49. Kxf5 Kxf2 50. Kf4) 48. Kg7 Kh5 49. Kf6 usw. Doch es gab ein böses Erwachen: **42. ...f4!!** Schwarz siegt nach 43. gxf4 h4 nebst ...h3 oder nach 43. exf4 h4 44. gxh4 (sonst ...h3) 44. ...g3 45. fxg3 e3. In der Partie geschah **43. Kd5 h4! 44. Kxe4 44. gxh4 g3 44. ...f3 45. gxf3 h3** und „einer kam durch“. Es folgte noch **46. fxe4 h2 47. f3 h1D 48. Kf4 Dh6+ 49. Ke4 Dg5 50. Kd4 De5+ 0:1**

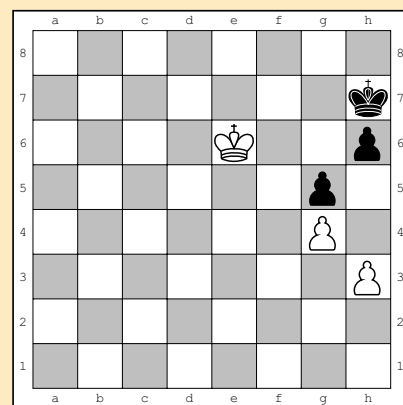
Ein häufiges Szenario für einen Durchbruch in der Version zwei gegen zwei Bauern zeigt das nächste Beispiel.



**M. Husek – J. Liska**  
**Jugendmeisterschaft (CZE) 2017**  
**Weiß am Zug**

Wenn Weiß nichts Verpflichtendes unternimmt und z. B. 40. Ke3 Kc5 41. Kd3 spielt, endet die Partie mit einer Punktteilung. Der typische Fehler **40. b4?** verschaffte Schwarz eine Gewinnchance: 40. ...b5! 41. axb5 (41. bxa5 bxa4 42. Kd3 Kc5 –+) 41. ...a4 42. Kd3 Kc7 43. Kc2 (43. c4 a3 44. Kc3 dxc4 –+) 43. ...Kb6 44. Kb2 Kxb5 45. Ka3 Kc4 46. Kxa4 Kxc3 47. b5 d4 48. b6 d3 49. b7 d2 50. b8D d1D+ 51. Ka5 Da1+ 52. Kb6 Db2+ 53. Kc7 Dxb8+ 54. Kxb8 Kd3 mit Gewinn im Bauernendspiel. Schwarz befand sich jedoch in Zeitnot, machte blitzschnell den Kontrollzug **40. ...h6?** und hätte sich nach 41. bxa5 bxa5 42. h4 h5 43. c4 dxc4 44. Kxc4 Kc6 mit einem Remis begnügen müssen. Doch sein Gegner zwang ihm den Punkt geradezu auf: **41. Ke3? b5!** Nach überstandener Zeitkontrolle hatte Schwarz genug Zeit, um den Gewinnzug zu finden. **42. axb5 a4 43. Kd3 Kc7 44. Kc2 Kb6 45. Kb2 Kxb5 46. Ka3 Kc4 47. g4 h5 48. gxh5** Oder 48. g5 h4! **48. ...gxh5 49. h4 Kb5 50. Kb2 d4!** und wegen z. B. 51. Kc2 a3 52. Kb3 (52. cxd4 Kxb4) 52. ...d3 53. c4+ Kc6, wonach der a- oder der d-Bauer durchkommt, **0:1**

Einen besonders verblüffenden Bauerndurchbruch fanden wir kürzlich in einer tschechischen Quelle. Der Kommentator war Großmeister Petr Velicka; ob er das Beispiel selbst kreiert oder es übernommen hat, entzieht sich unserer Kenntnis.



**Übungsbeispiel**  
**P. Velicka 2017**  
**Weiß am Zug**

Nach **1. Kf7** droht Weiß mit dem Gewinn beider schwarzer Bauern: 1. ...Kh8 2. Kg6 usw. Schwarz versucht **1. ...h5** mit der Idee 2. gxh5? Kh6 oder 2. Kf6 hxg4 3. hxg4 Kh8 4. Kxg5 Kg7 mit Opposition und Remis. **2. h4!** reißt die Stellung auf, mit Gewinn nach 2. ...hxg4 3. hxg5 g3 4. g6+ Kh6 5. g7 und 2. ...gxh4 3. g5 h3 4. g6+. **2. ...Kh6 3. Kf6! hxg4 3. ...gxh4 4. g5+ Kh7 5. Kf7 h3 6. g6+** kennen wir bereits. **4. hxg5+ Kh5 5. g6** und auch hier ist der Bauerndurchbruch gelungen.



# Bausteine genialer Studien

Wie sich grundlegende Motive zusammenfügen

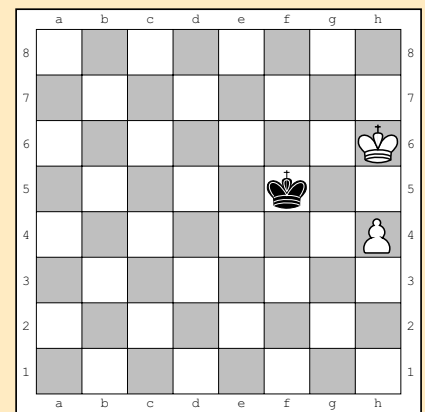
Das Können im Schach basiert zu einem großen Teil auf „inhaltsspezifischem Wissen und nicht auf eine insgesamt den Schach-Novizen überlegener Gedächtniskapazität“, schreibt Prof. Dr. Regina Jucks in ihrem Buch „Was verstehen Laien?“. Die Psychologin berichtet darin u. a. über Studien (1973) von William Chase und Herbert Simon. Die Forscher legten einem Amateur, einem Vereinsspieler und einem Großmeister eine Vielzahl Schachstellungen vor, mit der Bitte sich diese einzuprägen. Dann wurden die Bretter wieder verdeckt und die Probanden gebeten, aus dem Gedächtnis die besagten Stellungen wieder aufzubauen. Das Ergebnis in aller gebotenen Kürze: bei wild zusammengewürfelten Stellungen konnten sich alle genauso gut bzw. genauso schlecht erinnern, bei Stellungen

aus tatsächlich gespielten Partien war der Experte haushoch überlegen.

Die wissenschaftliche Studie bestätigt das „gefühlte“ Verdikt von erfahrenen Meistertrainern. Je mehr typische Motive und Stellungen man kennt, desto sicherer betritt man das Terrain in einer Partie, und wenn in einer Stellung „etwas drin ist“, meldet sich das „inhaltsspezifische Wissen“ zu Wort und bringt einen auf den richtigen Weg.

Das funktioniert oft in einer Partie, aber auch bei Komposition von Schachstudien. In dieser Folge der SCHACHSCHULE 64 wird eine geniale Studie präsentiert, die ohne Vorkenntnisse kaum jemand lösen kann, doch mit der Kenntnis dreier Motive (hier „Bausteine“ genannt) kann man auf die Lösung kommen.

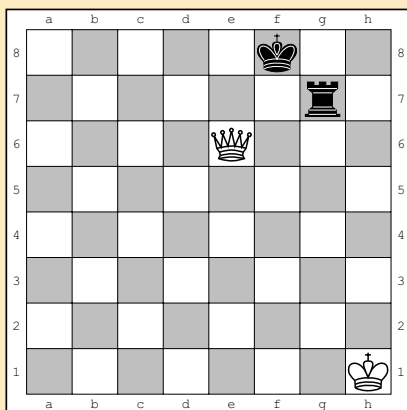
Buch „Praktische Endspiele“, eine Ausnahmestellung, die bei jedem anderen Bauern für Schwarz hoffnungslos wäre, hier aber remis ist, egal wer sich am Zug befindet.



## Baustein 1

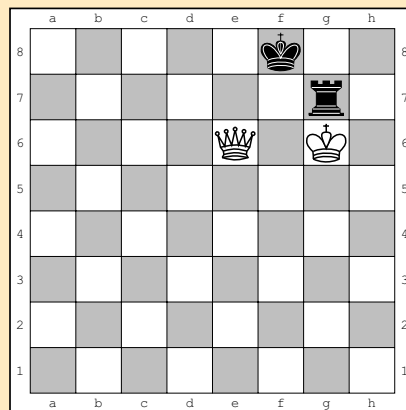
### Turm remisiert gegen eine Dame

Zwar hat hier die Turmseite keine Mitstreiter an ihrer Seite, dennoch kann sie sich behaupten. Aufgezeigt hat den Rettungsweg der italienische Schachmeister Domenico Ponziani bereits im 18. Jahrhundert.



Studie, Ponziani 1792  
Schwarz am Zug remisiert

1. ...Th7+ 2. Kg2 Tg7+ 3. Kf3 Tf7+ Der weiße König kann hier und in der Folge nicht gut die e-Linie betreten, es würde ...Te7 folgen, wonach sich die weiße Dame verabschiedet. 4. Kg4 Tg7+ 5. Kf5 Tf7+ 6. Kg6 Tg7+



Auf den ersten Blick gewinnt nun 7. Kf6 aber der taktische Trick 7. ...Tg6+! 8. Kxg6 patt rettet den Nachziehenden. Weiß kann natürlich noch 7. Kh6 versuchen, dann aber rettet sich Schwarz mit 7. ...Th7+! Nach 8. Kxh7 ergibt sich ein anderes Patt-Bild, ebenso wie nach 8. Kg6 Th6+ 9. Kxh6. Und falls Weiß 8. Kg5 zieht, geht es wieder los mit den Schachgeboten 8. ...Tg7+ usw. wie vor, also **remis**

## Baustein 2

### Abklemmen des Königs auf der Randlinie

Dies ist, so der berühmte Paul Keres in seinem uralten und immer noch empfehlenswerten

## Keres 1972

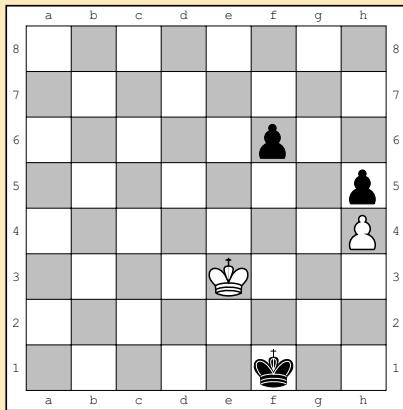
### Anzug beliebig, remis

Schwarz am Zug remisiert ganz simpel mit 1. ...Kf6 gefolgt von ...Kf7-f8. Aber selbst mit Weiß am Zug ist die Stellung remis. Der Versuch 1. Kg7 Kg4 würde den Bauern kosten und nach 1. h5 Kf6 2. Kh7 Kf7 3. h6 Kf8 haben wir eine bekannte Stellung erreicht, in der Weiß zwar eine Wahl hat, jedoch nur „zwischen Remis und einer Punkteilung“, wie ein Altvorderer (möglicherweise Tartakower) witzig anmerkte. Bleibt der König auf der h-Linie, kann der Bauer nicht vorrücken, Schwarz macht fortan nur die Züge ...Kf7-f8 und wieder zurück. Und 4. Kg6 führt bekanntlich zum Remis: 4. ...Kg8 5. h7+ Kh8 6. Kh6 patt.

## Baustein 3

### Abklemmen des Königs auf der Grundreihe

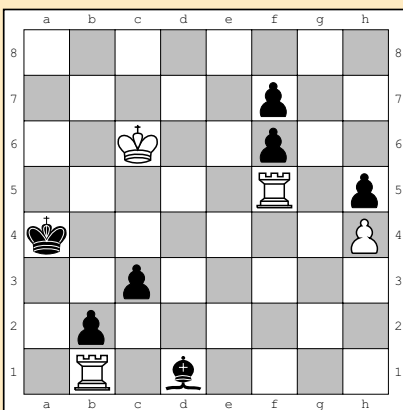
(siehe nächstes Diagramm) Wie leicht zu erkennen ist, würde Weiß im Falle von 1. Kf4 Kf2 2. Kf5 Kg3 3. Kxf6 Kxh4 4. Kf5 Kg3 verlieren. Richtig ist 1. Kf3! und jetzt „tanzen“ die beiden Könige die Schritte links-links oder rechts-rechts bis zum Sankt Nimmerleinstag:



**1. Kf3! Ke1 2. Ke3 Kf1 3. Kf3 Kg1 4. Kg3**  
Erst wenn **4. ...f5** geschieht – darauf zu warten war der Sinn des Abklemmens des gegnerischen Königs auf der Grundreihe – prescht der weiße King nach vorne: **5. Kf4 Kg2 6. Kxf5 Kf3 7. Kg5 Ke4 8. Kxh5 Kf5** und Remis analog dem „Baustein Nr. 2“.

## Die Studie

Nach den „Lehrjahren“ bei den Bausteinen, nähern wir uns der Meisterprüfung. Oder Großmeisterprüfung, wenn man will, denn der Autor der nachstehend vorgestellten Studie ist kein Geringerer als Jan Timman. Der Niederländer dürfte manchem Leser eher als ein überaus erfolgreicher Spieler bekannt sein, doch das Spektrum seines Schachwissens ist groß und er gilt auch als Experte für Endspielstudien. Diese wurde erst vor wenigen Wochen veröffentlicht und mit einem Sonderpreis ausgezeichnet.



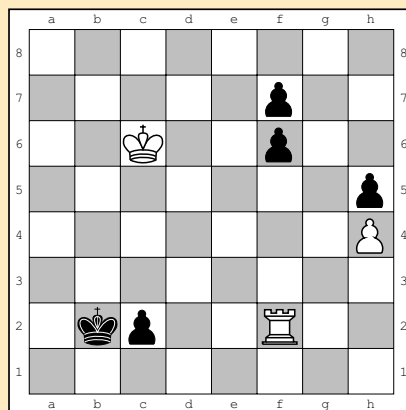
**Jan Timman, 2017**  
**Ceskoslovensky Sach, 2017**  
**Weiß am Zug remisiert**

Auf der Suche nach dem besten Zug kommt man zunächst auf 1. Tc5?, mit der Idee 1. ...c2? 2. Txc2 Lxc2 3. Txb2, und das schwarze Freibauernpaar hat sich verabschiedet. Das war gar nicht so schwer, könnte einem in den Sinn kommen, bis man mit der Lösung konfrontiert

wird. Dort wird 1. Tc5 mit 1. ...Lc2! widerlegt; es droht ...Le4+, gefolgt von ...c3-c2. 2. Te1 Kb4! 3. Tb5+ Ka3 4. Kc5 La4 5. Tb4 c2 6. Te3+ Ka2 7. Txa4+ Kb1, gefolgt von ...c1D+ und Schwarz setzt sich durch.

Zum Ziel führt allein **1. Tf2! Lc2!** Nicht immer setzen sich zwei Freibauern auf der vorletzten Reihe durch: 1. ...Kb3? verliert nach 2. Txd1 c2 3. Td3+ Kb4 (Oder 3. ...Ka2 4. Txc2 bzw. 3. ...Kc4 4. Txc2+ Kxd3 5. Txb2, jeweils mit Gewinn für Weiß.) 4. Tf4+ Ka5 5. Ta3 matt. **2. Txc2 Kb3** Auf den ersten Blick scheint der Kampf entschieden zu sein. Nach einem Wegzug des Turms c2 kommt Schwarz zu ...c3-c2 und nach der Rückgabe des Materials mit 3. Tcxb2+ cxb2 4. Kd5 Kc2 5. Txb2+ Kxb2 6. Ke4 kommt der weiße König um ein Tempo zu spät an, was leicht nachzuprüfen ist: 6. ...Kc3 7. Kf5 Kd4 8. Kxf6 Ke4 9. Kxf7 Kf5 10. Kg7 (Nur eine Zugumstellung bedeutet 10. Ke7 Kg4 11. Kf6 Kxh4 12. Kf5 Kg3) 10. ...Kg4 11. Kf6 Kxh4 12. Kf5 Kg3, und der Bauer ist nicht mehr aufzuhalten.

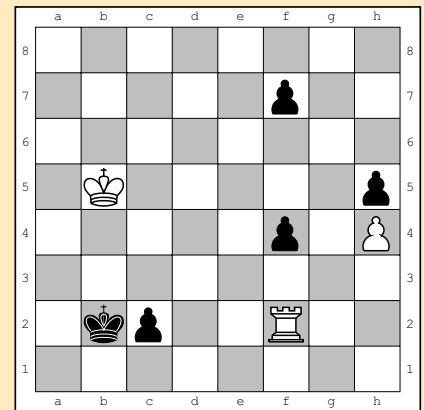
Doch es gibt eine Rettung: **3. Tf2 c2 4. Txb2+ Kxb2**



Nun nun? 5. Kd5 führt ja zum Verlust nach den weiteren Zügen 5. ...Kb1 6. Tf1+ c1D 7. Txc1+ Kxc1 8. Ke4 Kd2 9. Kf5 Ke3 10. Kxf6 Kf4 11. Kxf7 Kg4 12. Kf6 Kxh4 13. Kf5 Kg3 mit Gewinn für Schwarz.

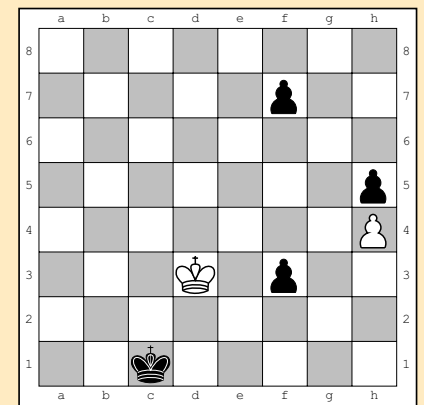
Wer einmal das Ponziani-Rettungsmotiv (vergl. Baustein Nr. 3) gesehen hat, kommt darauf: **5. Kb7!!** Idee 5. ...Kb1 6. Txf6 c1D 7. Tb6+, gefolgt von dem Dauerschach Ta6+/Tb6+/Ta6+, wie von Ponziani aufgezeigt. Hier noch schnell mal nachprüfen, ob Weiß auch im Falle des Übergangs ins Bauernendspiel 7. ...Db2 8. Txb2+ Kxb2 das Ziel erreicht. Ja, das ist der Fall: 9. Kc6 Kc3 10. Kd5, mit einfachem Remis nach den weiteren Zügen: 10. ...Kd3 11. Ke5 Ke3 12. Kf5 Kf3 13. Kg5 Kg3 14. Kxh5 f6 15. Kg6 Kxh4 16. Kxf6.

Timmans Studie geht weiter mit **5. ...f5** Der Turm muss auf der zweiten Reihe ausharren, da sonst ...c1D geschieht. **6. Kb6 f4 7. Kb5** Wieder einmal lässt Maestro Ponzi-



ani aus dem 16. Jahrhundert grüßen. Nach 7. ...Kb1 muss Weiß nicht seinen Turm hergeben, er kann 8. Txf4 c1D 9. Tb4+ spielen und wie bereits bekannt remisieren.

Der Autor der Studie baute noch ein paar „Sonderprüfungen“ ein, z. B. die Falle **7. ...f3!** Hier funktioniert die Idee 8. Kb4 Kb1 9. Txf3 c1D 10. Tb3+ Ka2 nicht mehr, da die schwarze Dame das Feld a3 unter Kontrolle hat. **8. Kc4! Kb1 9. Tf1+ c1D+ 10. Txc1+ Kxc1 11. Kd3**



Auch hier braucht der mit eingangs vorgestellten Bausteinen vertraute Leser nur noch sein Gedächtnis zu bemühen. Da war doch eine Verteidigungsmethode mit dem Abklemmen des gegnerischen Königs auf der Grundreihe (siehe Baustein Nr. 1), stimmt's? Auf geht's: 12. Ke3 Ke1 13. Kxf3 f6 14. Ke3 Kf1 15. Kf3 Kg1 16. Kg3 Kh1 17. Kh3, und der weiße König hält den Kollegen auf der Grundreihe immer auf Distanz. Spielt Schwarz jedoch ...f5, zum Beispiel jetzt, so begibt sich der weiße Monarch sofort auf Bauernjagd: 17. ...f5 18. Kg3 Kg1 19. Kf4 Kg2 20. Kxf5 Kf3 21. Kg5 Ke4 22. Kxh5 Kf5 23. Kh6 Kf6 und Remis. **11. ...f2 12. Ke2 f1D+ 13. Kxf1 Kd2 14. Kf2 Kd3 15. Kf3 Kd4 16. Kf4** Mit **Remis** nach dem Abklemmen des gegnerischen Königs auf der Randlinie (Baustein Nr. 3) 16. ...f5 17. Kxf5 Kd5 18. Kg5 Ke6 19. Kxh5 Kf5 20. Kh6 Kf6, oder (Timmans Lösung) nach 16. ...f6 17. Kf5 Ke3 18. Kxf6 Kf4 19. Ke6! Kg4 20. Ke5 Kxh4 21. Kf4.

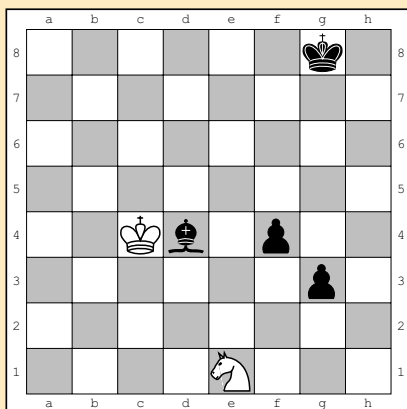


# Die Kraft der Verteidigung

## Die Festung und andere rettende Bauwerke

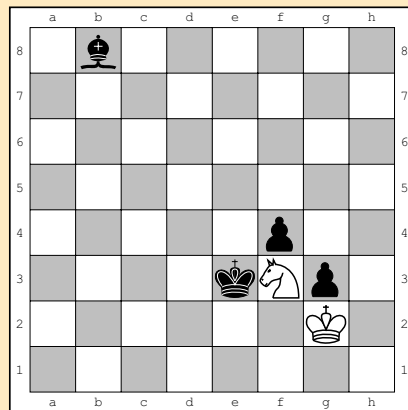
Als Festung wird im Schach eine „uneinnehmbare Stellung bezeichnet, in der der Spieler auf eine passive Verteidigung beschränkt ist“, so lautet die Definition des im Vorjahr verstorbenen namhaften Trainers Mark Dworetzki. Dies ist eine korrekte Beschreibung des Sachverhalts, wenn auch „Beschränkung auf passive Verteidigung“ etwas pessimistisch formuliert ist. Für den Autor dieser Serie klingt, „der Verteidiger stellt sich so stark auf, dass der Angreifer nicht weiterkommt“ positiver.

Die einfachste Version der Festung ist die unüberwindliche Blockade. Die klassische Form mit Springer kam z. B. in der folgenden Partie vor:



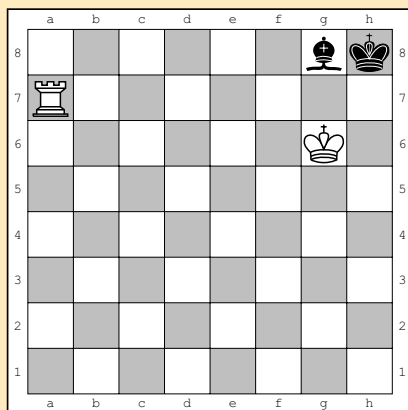
**C. Ali Marandi – V. Chovanec**  
Wien 2013  
Schwarz am Zug

Der Nachziehende zog hier seinen angegriffenen Läufer zurück **60. ...La7?** Stattdessen hätte er mit der kleinen Kombination **60. ...g2!** **61. Sxg2 f3** den Sack zumachen können, der f-Bauer ist nicht aufzuhalten. Doch er spielte nun einmal **...La7**, und der Gegner witterte Morgenluft: **61. Kd3 Kf7** Hier war es für **61. ...g2** schon zu spät: **62. Sxg2 f3 63. Sh4 f2 64. Ke2** und weiter **Sf5-g3-h1xf2** remis. **62. Ke4Lb8 63. Kf3 Ke6 64. Kg2Kf5 65. Sf3 Ke4 66. Sg5+ Ke3 67. Sf3** Die weiße Festung hält. Das Feld f3 bleibt in der Hand des Anziehenden, es gibt keine Aufstellung der schwarzen Figuren, in der dem Springer alle Felder genommen werden könnten. **remis**



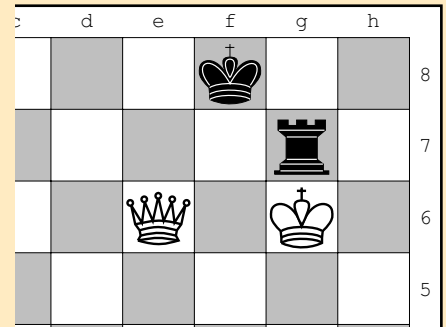
**Die Festung steht. (Stellung nach 67.Sf3)**

Hier reichte der Materialunterschied von zwei Bauern für die stärkere Seite nicht aus, um die Festung zu überwinden. Auch die reine Qualität mehr – dies ist rein rechnerisch genauso viel wert wie zwei Bauern – reicht gelegentlich nicht aus, wenn der Verteidiger sich ein bestimmtes Motiv zunutze macht.



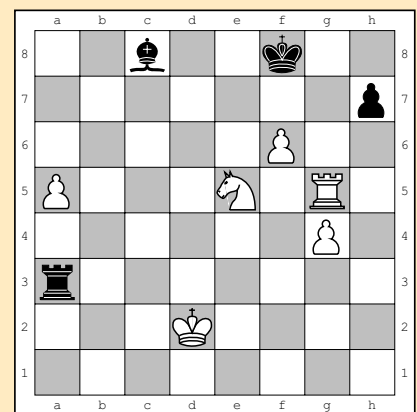
**Trainingsbeispiel**  
Anzug beliebig, remis

Zieht der Turm nach a8, ergibt sich ein Patt. Legt er den Rückwärtsgang ein, um etwa auf a1 aufzutauchen, gibt Schwarz ein Schach auf h7 und zieht dann den Läufer wieder zurück. Und bleibt der Turm auf der siebten Reihe, um **...Lh7+** zu verhindern **1. Tb7** begibt sich der Läufer auf ein freies Feld, es stehen mehrere zur Verfügung **1. ...Lc4** und pendelt weiter auf den sicheren Feldern dieser Diagonale. Und falls ein Schachgebot erfolgt **2. Tb8+** so **2. ...Lg8** nebst Patt



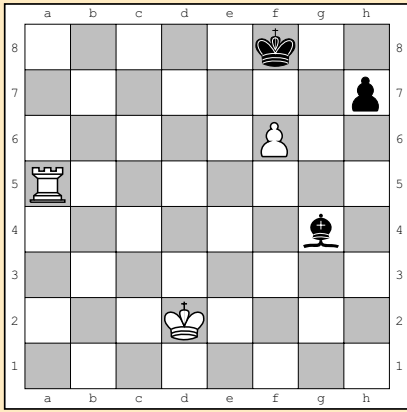
oder einer Wiederholung der Läuferzüge, also **remis**

Nochmals Läufer allein gegen Turm, diesmal im Verbund mit einem Bauern. Das ist normalerweise gewonnen für die Turmseite, aber es gibt auch Sonderfälle. Für den Praktiker ist es nützlich, die sogenannte Del-Rio-Position zu kennen. Hierzu gibt es eine nette Story.

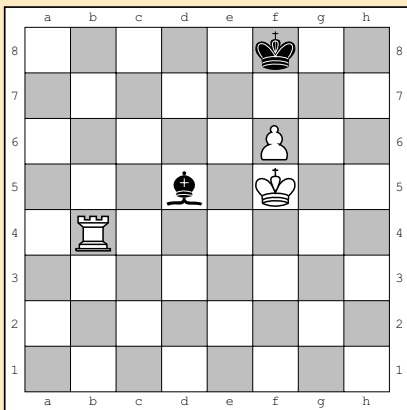


**L. Szabo – M. Botwinnik**  
Maroczy Memorial, 1952  
Schwarz am Zug

Die Partie wurde in Budapest gespielt. Der Lokalmatador Laszlo Szabo versetzte die Zuschauer in Begeisterung, hatte er doch dem amtierenden Weltmeister Michail Botwinnik zwei Bauern abgeluchst. Nach der Meinung des Publikums war der Bauer auf a5 tabu. Es ist überliefert, dass Botwinnik fast ohne Nachzudenken **51. ...Txa5!!** zog und „sich sichtlich entspannte“. Hatte er nicht gerade eine Qualität eingestellt? Nicht eingestellt, sondern geopfert, denn in seinem Wissensfundus war auch eine Studie aus dem 18. Jahrhundert „gespeichert“: **52. Sd7+ Lxd7 53. Txa5 Lxg4** „Im Stadtstaat Modena legte das Dreigestirn Ercole del Rio, Giambattista Lolli und Domenico Lorenzo Ponziani im 18. Jahrhundert die Grundlagen des modernen Problemschachs“, berichtet das Standardwerk „Meyers Schachlexikon“, und der Erstgenannte hat eine bis heute gültige Methode gefunden, wie man mit Läufer gegen Turm und f-Bauern remis halten kann.



Im Gegensatz zum Original hat Schwarz hier noch einen Bauern, aber der spielt keine Rolle, er geht sowieso bald verloren. Botwinnik machte auch keine Anstalten, diesen Bauern zu retten, er hatte nur die Del-Rio-Stellung auf dem Radar und steuerte auf sie zu: **54. Ke3 Le6 55. Kf4 Lc4 56. Ta7 h5 57. Kg5 h4 57. ...Le2 58. Kg6** droht Matt und erzwingt **58. ...Ld3+ 59. Kxh5. 58. Kxh4 Lb3 59. Kg5 Lc4 60. Tc7 La2 61. Tc1 Ld5 62. Kf5 Kf7 63. Ke5 Lb3 64. Tc7+ Kf8 65. Tb7 Lc4 66. Tb4 La2 67. Kf5 Ld5**

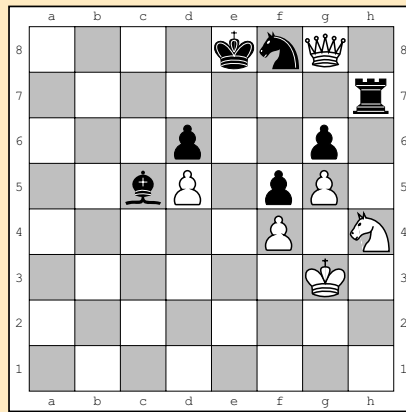


Das ist die Del-Rio-Methode. Schachgebote bringen dem Anziehenden nichts ein, der König hat immer eins der Felder f8 oder f7 zur Verfügung. Schwarz pendelt nur mit seinem Läufer. Er muss stets darauf achten, dass er einen eventuell auf g6 auftauchenden gegnerischen König (dann droht ja Tb8 matt) wieder vertreiben kann.

**68. Kg6 Lf7+ 69. Kg5 Ld5 70. Th4 Lb3 71. Th8+ Kf7 72. Th7+ Kf8 73. f7** Der letzte Trick; Schwarz darf den Bauern nicht schlagen, **73. ...Lxf7??** verliert nach **74. Kf6 Lg8 75. Th8. 73. ...Ke7 74. Kg6 Lc4 75. Tg7 Lb3 76. f8D+ Kxf8 77. Kf6 Ke8 78. Te7+ Kd8** und Szabo bot selbst remis an **remis**

Das Del-Rio-Motiv funktioniert nur bei einem Läuferbauern auf der sechsten Reihe. Steht er auf der fünften Reihe, gewinnt die Überführung des weißen Königs auf das Feld vor dem Bauern, gefolgt von einem Schachgebot auf der Grundreihe.

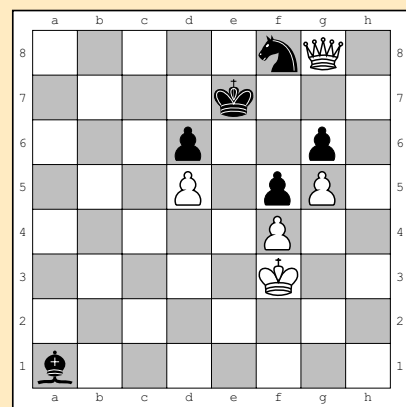
Eine andere materielle Konstellation sehen wir in den nächsten beiden Beispielen, wo eine Seite mit zwei Leichtfiguren erfolgreich gegen eine Dame kämpfte.



**H. Ree – V. Hort  
Wijk aan Zee 1986  
Schwarz am Zug**

Der auch aus Fernsehsendungen bekannte Großmeister Vlastimil Hort geriet gegen seinen holländischen Gegner Hans Ree in eine schwierige Stellung, doch er fand einen sehenswerten Ausweg.

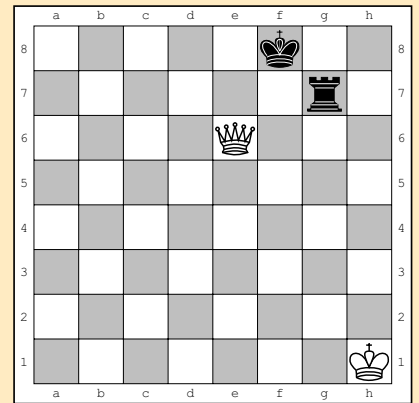
Wäre Weiß in der obigen Diagrammstellung am Zug, so würde er mit **Sxg6** gewinnen. Erwartet wurde deshalb **59. ...Lf2+ 60. Kxf2 Txh4**, wonach Weiß noch Gewinnversuche unternehmen kann. Doch Hort spielte **59. ...Txh4!! 60. Kxh4 Ld4 61. Kg3 Ke7 62. Kf3 La1**



Hier gibt es eigentlich keine Festung zu sehen, sondern eher ein Gefängnis für die weiße Dame; sie hat kein einziges freies Feld zur Verfügung und bleibt dauerhaft im Abseits stehen. Weiß kann nur mit dem König ziehen, Schwarz macht weiterhin Läuferzüge auf den gerade freien Feldern auf der langen Diagonale. Die Gegner einigten sich auf **remis**

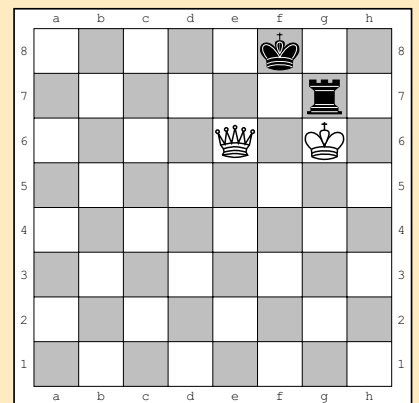
Selbst bei einem großen Unterschied in der Materialbilanz kann es mit der Festung funk-

tionieren. Das vielleicht berühmteste Beispiel, bei dem sich ein Turm allein gegen die Dame behauptet, haben wir zwar vor einigen Jahren schon veröffentlicht, aber es kann dennoch nicht schaden, sich das wunderbare Verteidigungsmotiv nochmals anzuschauen. Der Autor war übrigens das zweite Mitglied des bereits erwähnten Dreigestirns aus Modena.



**Studie Domenico Ponziani 1792  
Schwarz am Zug**

Schier hoffnungslos scheint die Lage, nur ein Turm gegen die Dame, wie soll das bloß gutgehen? Wäre der weiße König irgendwo am Damenflügel postiert, hätte in der Tat nichts mehr geholfen. So aber rettet sich Schwarz mit Schachgeboten, weil der weiße König wegen **...Te7** nicht gut die e-Linie überqueren kann: **1. ...Th7+ 2. Kg2 Tg7+ 3. Kf3 Tf7+ 4. Kg4 Tg7+ 5. Kf5 Tf7+ 6. Kg6 Tg7+**



Auf den ersten Blick gewinnt nun **7. Kf6**, aber der taktische Trick **7. ...Tg6+!** **8. Kxg6** patt rettet den Nachziehenden. Weiß kann noch **7. Kh6** versuchen, dann aber rettet sich Schwarz mit **7. ...Th7+!** Nach **8. Kxh7** ergibt sich ein anderes Patt-Bild, ebenso wie nach **8. Kg6 Th6+**. Und falls Weiß **8. Kg5** zieht, geht es wieder los mit den Schachgeboten **8. ...Tg7+** usw. wie vor, also **remis**

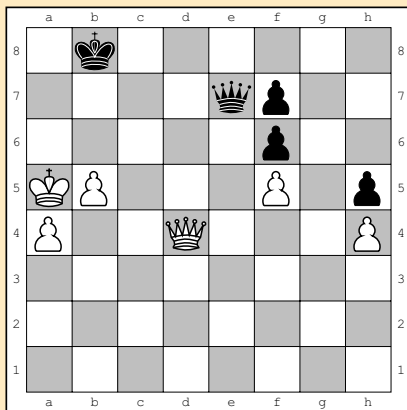


# Die ultimative Notbremse

Erfolgreich angewandte Pattmotive aus der Turnierpraxis – oder: nur Pakete gibt man auf, bei Partien geht vielleicht noch was

Vor etwa fünf hundert Jahren hätte man diese und viele andere Trainingsfolgen nicht schreiben können. Im persisch-arabischen und im mittelalterlichen Schach galt Patt für die zugunfähige Partei als verloren. Dies hatte nach Ansicht einiger Historiker offenbar mit der hohen Stellung des Herrschers zu tun. Erst im 15. Jahrhundert entschloss man sich im Zuge einer grundlegenden Reform des Schachspiels, die zu den heutigen Gangarten und Zügen führte, auch zu einer Änderung der Patt-Regel. Ab diesem Zeitpunkt wird bei einem Patt die Partie unentschieden gewertet.

Patt-Motive beinhalten überraschende Ideen und so wurde das Schachspiel durch die Einführung der Patt-Spielregel bereichert. Zu den schönsten Patt-Kombinationen zählt ein erfolgreich angewandter Trick aus einer 1905 gespielten Partie zwischen zwei weltberühmten Altvorderen.

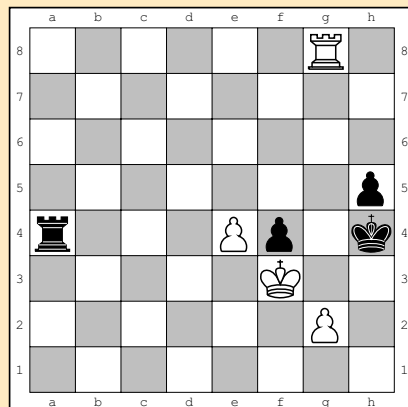


**M. Tschigorin – C. Schlechter**  
Ostend 1905  
Schwarz am Zug

In verlorener Stellung stellte Schlechter die letzte Falle: **44. ...Dc7+** Weiß hat nun die Wahl, er kann den König nach b4 zurückführen oder aber den Bauern nach b6 vorschieben, beides hätte gewonnen, oder mit der Dame selber Schach bieten: **45. Db6+?** Zu genau diesem Zug wollte Schwarz seinen Gegner verlocken. Nach dem vermeintlich unabwendbaren Damenabtausch ist das Endspiel für Weiß leicht gewonnen, doch

der Trick **45. ...Ka8!!** rettet die Partie. Das Schlagen der Dame ergibt sofort ein Patt, doch selbst wenn Weiß verzichtet, kommt er nicht weiter: **46. Ka6 Dc8+ 47. Ka5 Dc7!!** Eine tolle Rettung! **remis**

Patt setzen in Gewinnstellungen sei typisch für wenig Fortgeschrittene, heißt es manchmal. Diese pejorative Aussage mag gelegentlich zutreffen, wenn jemand ungeschickt herumzieht und den gegnerischen König pattsetzt. Ideenreich konzipierte Patt-Fallen werden dagegen wie andere Kombinationen geschätzt. Gelegentlich schreiben sie sogar Schachgeschichte: so fiel die Entscheidung über den Deutschen Mannschaftsmeister 2005 (1. Bundesliga) auf diese Weise:

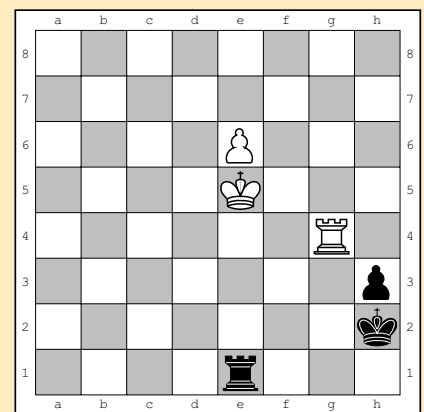


**A. Beljowski – V. Babula**  
Bremen 2005  
Schwarz am Zug

In dieser Bundesligasaison musste ein Stichekampf um den Titel durchgeführt werden. Nach ungefähr sechs Stunden stand es 4:3 für Bremen, nur noch diese Partie lief. Hätte Weiß gewonnen, wäre es zu einem Gleichstand gekommen und aufgrund der Zweitwertung hätte Porz den Titel gewonnen. Ein wenig Gewinnhoffnung besaßen die Porzer noch: Alexander Beljowski hatte ein optisch günstigeres Turmendspiel gegen Vlastimil Babula erreicht.

In der obigen Diagrammstellung geht zwar der Bauer f4 verloren, aber dies kümmert den Nachziehenden nicht. Er hat die Beinahe-Pattstellung des Königs auf h4 mit einkalkuliert

und erreichte den entscheidenden halben Punkt aus der Position der Stärke: **56. ...Ta3+ 57. Kxf4 Tg3!** Der Patt-Trick, der die Meisterschaft entschied! Weiß muss nun, wenn er überhaupt noch einen Gewinnversuch unternehmen will, seinen g-Bauern aufgeben, aber Schwarz wird sich dank des h-Bauern mühelos retten. **58. Th8 Txg2 59. e5 Tf2+ 60. Ke3 Tf1 61. Tg8 Kh3 62. Ke4 h4 63. e6 Kh2 64. Tg4 h3 65. Ke5 Te1+**

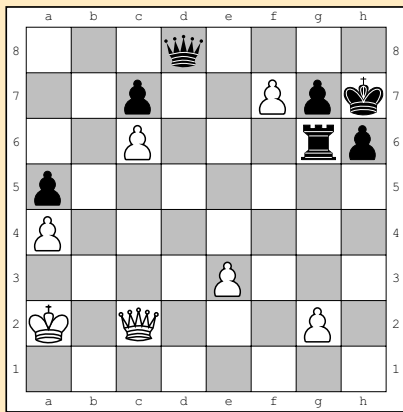


In solchen Endspielen ist es keineswegs egal, auf welcher Linie der Turmabtausch erfolgt. Auf der e-Linie bringt er nichts ein: **66. Te4 Txe4+ 67. Kxe4 Kg3 68. e7 h2 69. e8D h1D+** und Remis. Zwei Züge später sieht die Sache anders aus:

**66. Kf5 Tf1+ 67. Tf4** Die letzte Falle: nach **67. ...Txf4+?? 68. Kxf4** muss Schwarz **...Kg2** spielen, da **68. ...Kg1?** verliert: **69. e7 h2 70. e8D h1D 71. De1+ Kg2 72. De2+ Kg1 73. Kg3!**, und Weiß erreicht das bekannte baurnlose Endspiel, wo Dame gegen Dame gewinnt, weil die Mattsetzung nicht zu verhindern ist. Doch es geschah **67. ...Te1** Beide Seiten haben die Klippen umschiffen, nun war es an der Zeit, die Partie zu beenden **remis**

Das nächste Beispiel stammt aus der Europäischen Mannschaftsmeisterschaft der Frauen. Dies war die verrückteste Partie des Turniers: Erst schien es, als würde die Russin Alisa Galjamowa im Angriff siegen, dann hatte die Armenierin Elina Danielian zunächst drei Bauern mehr, und in der Diagrammstellung wiederum einen Turm weniger.

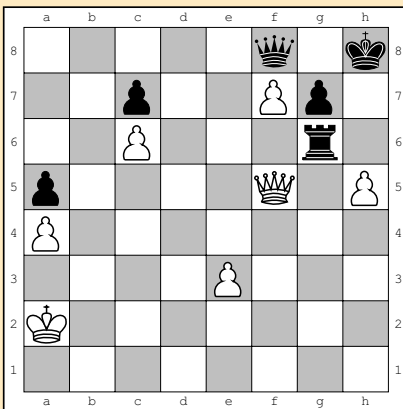




**E. Danielian – A. Galliamova**  
Plovdiv 2003  
Weiß am Zug

Die Anziehende fand den besten Zug **59. Df5!** und ihre Gegnerin entschied sich nach längerem Nachdenken für das Dauerschach **59. ...Dd2+ 60. Kb1 Dd1+ 61. Kb2 Dd2+ 62. Kb1 Dd1+ 63. Kb2 remis**

Nach der Partie gab es russisches Grummeln, Galjamowas Landsleute meinten, Wieso remis?, wo doch die Landsfrau einen Turm mehr hat. Galjamowa rechtfertigte sich mit dem Hinweis auf 59. ...Df8 60. g4, wonach sie vermeintlich keinen guten Zug hat und sogar verliert. Doch irgendjemand aus der Analyserunde – sein Name ist nicht überliefert – fand die tolle Idee 60. ...h5!! 61. gxh5 Kh8

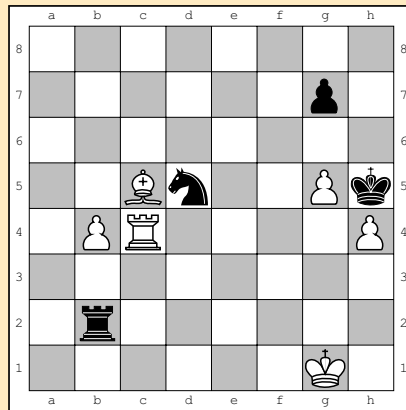


Schwarz bastelt an dem selbstgebauten Patt-Gefängnis, die Partie endet nach **62. hxg6 Da3+ 63. Kb1 Db2+ 64. Kxb2 patt remis**. Auch nach **62. Dxc6** (statt hxg6) funktioniert das gleiche Motiv ...Da3+ usw.

Im letzten Diagramm sahen wir ein klassisches Motiv: der König mauert sich selbst ein, um eine Pattstellung zu erreichen. Bei solchen Aktionen verfolgt der Spieler eine Strategie, die im Gegensatz steht zu dem in Partien üblichen Vorgehen, wo man doch zusieht, dass man nur ja nichts verliert.

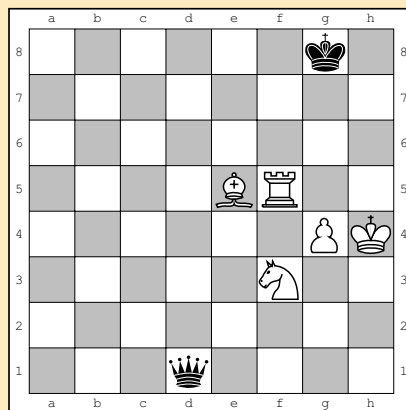
Steht die Patt-Falle erst einmal, müssen alle zugfähigen Steine geopfert werden.

Hierzu gibt es zahlreiche ansprechende Beispiele, nicht unbedingt alle aus Topturnieren.



**A. Gholami – O. Noroozi**  
Teheran 2017  
Schwarz am Zug

**53. ...g6!** mauert den König ein. Jetzt noch den Ballast über Bord werfen: **54. Kf1 Sxb4 55. Txb4** Oder **55. Lxb4 Txb4 56. Txb4 patt. 55. ...Tf2+! 56. Ke1 Te2+ 57. Kd1 Td2+ 58. Kc1 Tc2+ 59. Kxc2 patt remis**



**A. Mauro – M. Kreuzahler**  
Open Faaker See 2003  
Schwarz am Zug

Schwarz versuchte noch **54. ...Dh1+**. Nun hätte **55. Kg3** gewonnen. Weiß passte nicht auf, spielte **55. Kg5?** und musste nach **55. ...Dh6+!** ins Remis einwilligen – nach dem erzwungenen **56. Kxh6** ergibt sich ein Patt.

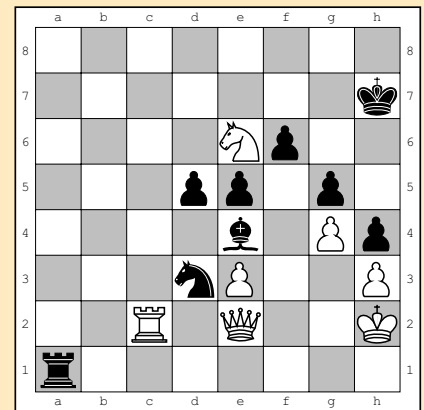
Den schönsten Patt-Trick haben wir uns für den Schluss aufgehoben.

### Hinweis!

#### Alle alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die jeweils neuen Folgen dieser Trainingsserie finden Sie stets in der gedruckten Ausgabe. Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

Die Printausgabe unterscheidet sich etwas von der Online-Version, bei der das eine oder andere Diagramm und hin und wieder weiterer Text die jeweilige Folge ergänzen.

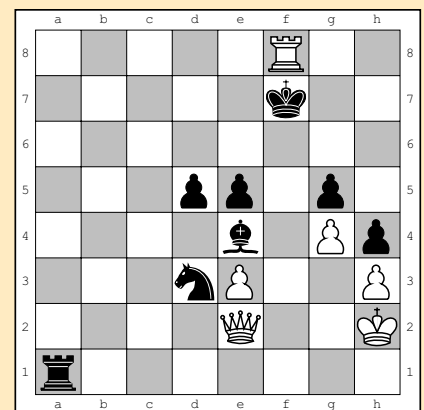


**D. Bojkov – J. Borisek**  
Göteborg 2005  
Weiß am Zug

Die Drohung ...Th1 matt muss abgewehrt werden. **Dg2** erfüllt diese Aufgabe, kostet aber die Dame.

Was nun, sprach Zeus und bat wie üblich seine Frau um Rat. Hera erkannte die Zeichen: „Gib alle deinen Figuren her, dann steht dein König patt.“

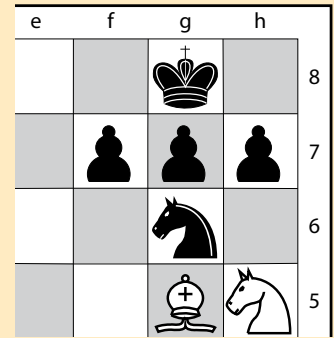
**67. Sxg5+!** Das Springeropfer muss angenommen werden, sonst gewinnt Weiß mit **Sxe4**. **67. ...fxg5 68. Tc7+ Kg8 69. Tc8+ Kf7** Sonst folgen einfach weitere Schachgebote auf der sechsten bis achten Reihe. **70. Tf8+!!**



Schwarz kann seine Gewinnversuche nicht fortführen. Nach **70. ...Ke7 71. Tf7+ Ke6 72. Tf6+** bleibt es bei den Schachgeboten, ebenso wie nach **70. ...Kg7 71. Tf7+ 70. ...Kxf8 71. Df1+!!** und wenn Schwarz nicht noch den Turm und damit die Partie verlieren will, muss **71. ...Txf1 patt** geschehen.

# Einbrecher vor dem Königshaus

## Angriffe mit dem Duo Springer h5 und Läufer g5



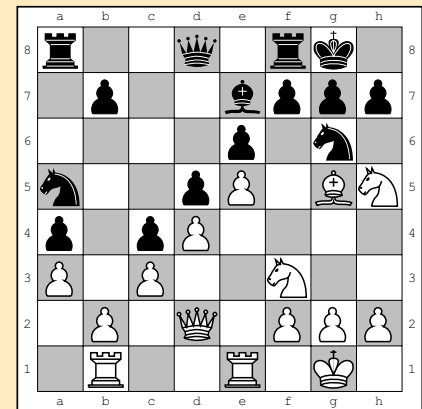
Die bekanntesten Angriffe auf die Stellung des schwarzen Königs beginnen mit dem Angriff auf den Punkt f7, dem weißen König wird – etwas seltener – via f2 auf den Pelz gerückt. Die Felder f7 bzw. f2 sind ja in der Eröffnungsphase nur durch den König gedeckt und damit von Natur aus anfällig. Diesem Motiv wurden bereits mehrere Folgen der Schachschule 64 gewidmet, nämlich die Teile 4 und 5 sowie 8 bis 10.

Recht oft kracht es auch auf den benachbarten Feldern g7 und h7 (bzw. g2, h2). Dem klassischen Läuferopfer auf h7 werden in der Literatur ganze Kapitel gewidmet, der Angriff auf den g-Bauern wird dagegen nur wenig oder gar nicht behandelt. Mit diesem Beitrag soll diese Lücke geschlossen werden.

Wie gesagt, es geht hier um die Erstürmung des Punktes g7, der nur vom König gedeckt ist. Das reicht oft nicht aus.

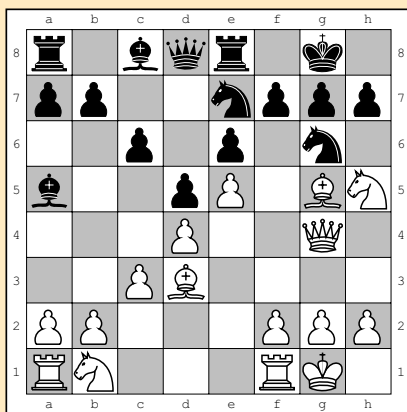
**Kh8 14. Sf6 Dd8 15. Dh5** die Waffen strecken **1:0**

Man beachte, dass die Kombination funktionierte, weil Weiß nach dem Springeropfer sofort mit Lf6 nachsetzen konnte. Die notwendige Voraussetzung für eine solche Kombination ist die Stellung des Läufers auf g5. Dieser kann auch den Angriff anführen:



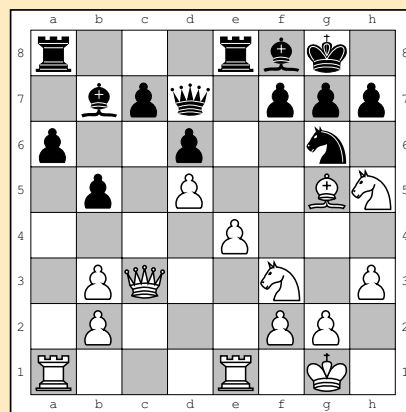
**A. Rodriguez – F. Morales**  
**Villa Gesell Open 1971**  
**Weiß am Zug**

Hier ist das Feld f6 viel zu oft überdeckt, aber **19. Lh6!** erstürmt das Schlüsselfeld g7. 19. ...gxh6 führt zum Matt nach 20. Dxh6 Lf6 21. Sxf6+ Dxf6 (21. ...Kh8 22. Dxh7 matt.) 22. exf6 und 23. Dg7. In der Partie geschah **19. ...Sh4 20. Lxg7 Sb3 21. Df4 Sxf3+ 22. gxf3 Lg5 23. Dg4** mit Gewinn nach dem folgenden Lf6 oder im Falle von 23. ...h6 24. Lxh6, weswegen hier **1:0**



**B. Muhren – A. Benggawan**  
**Jugend-WM U 12, Cannes 1997**  
**Weiß am Zug**

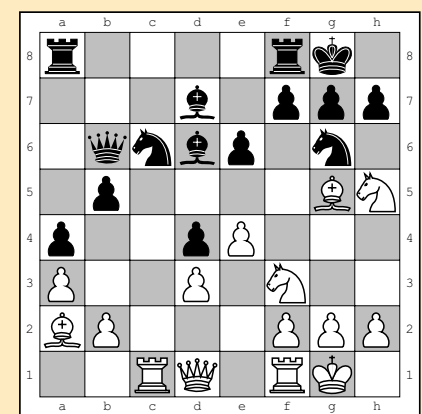
Das Feld g7 ist einmal bedroht und einmal gedeckt. Mit dem Springeropfer **12. Sxg7!** wird der Weg für die anderen Kräfte bereitet: 12. ...Kxg7 13. Lf6+ Kg8 14. Dg5 (droht Dh6) 14. ...Sf5 15. Lxf5 Te7 (Oder 15. ...exf5 16. Dh6 Dxf6 17. exf6, gefolgt vom Matt auf g7.) 16. Lxg6 fxg6 17. Lxe7, und Weiß behält bei andauerndem Angriff einen Turm mehr. In der Partie verweigerte Schwarz die Annahme des Opfers **12. ...Dd7** und musste nach **13. Sh5**



**D. Kjartansson – S. Bergsson**  
**Open Reykjavik 2004**  
**Weiß am Zug**

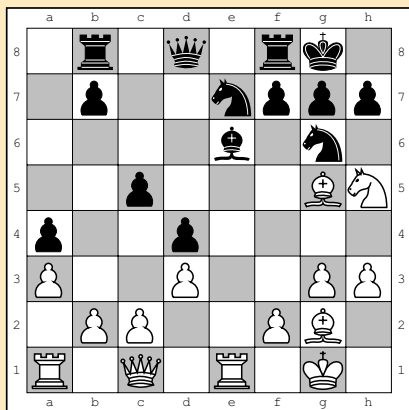
Hier ist der Punkt g7 zusätzlich von dem Läufer auf f8 gedeckt, weswegen Sxg7 nicht zum Erfolg führt. Aber **22. Lf6!** verstärkt den Druck auf g7. Dabei ist der Läufer auf f6 tabu, 22. ...gxf6 23. Sxf6+ Kh8 24. Sxd7+ kostet ja die Dame. Also versuchte Schwarz die Diagonale a1-h8 zu verschließen **22. ...Se5 23. Sxe5 dxe5** jedoch vergeblich, denn Weiß kann auf g7 opfern: **24. Sxg7!** Einfach zurückschlagen geht nicht, nach 24. ...Lxg7 25. Dg3 folgt ein Matt per Dxg7. Schwarz hätte gestrost aufgeben können, er tat es erst nach den Zügen **24. ...h6 25. Sxe8 Txe8 26. Tac1 Tc8 27. Dxe5 Kh7 28. Dg3** **1:0**

Bei einem flüchtigen Blick auf die Ausgangsstellung könnte man sich die Frage stellen: Muss Weiß eigentlich mit 22. Lf6 anfangen, führt 22. Lh6 nicht ebenso zum Ziel? Das ist nicht der Fall, Schwarz antwortet 22. ...f5!, wonach seine Dame die Verteidigung von g7 stärkt. Aber es gibt auch Stellungen, wo der rechte Weg mit Lh6 beginnt.



**Quoc Khanh To – Vu Dung Dang**  
**Tan Binh Open 2000**  
**Weiß am Zug**

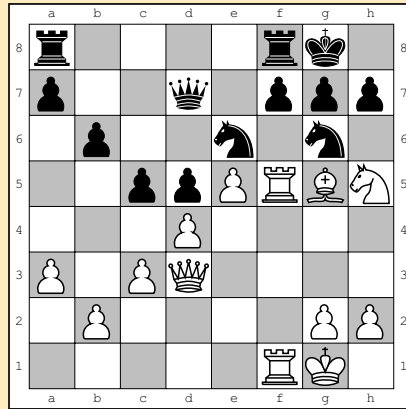
17. **Lf6** Analog dem zweiten Beispiel nutzt Weiß die drohende Springergabel nach 17. ...gxf6 18. Sxf6+ Kg7 19. Sxd7. 17. ...Sf4 18. Sxg7 Weiß hat einen Bauern gewonnen und schickt sich an, mit 19. g3 Sg6 20. Dh6 fortzufahren, wonach die Drohung Sh5 nebst Dg7 matt am Horizont erscheint. 18. ...Tfc8 19. Dd2 e5 20. Sh5 Dem Anziehenden schwebt der schöne Abschluss 20. ...Sxh5 21. Dg5+ Kf8 22. Dh6+ Ke8 23. Lxf7+ Kxf7 24. Sg5+ Ke8 25. Dxd5+ Kf8 26. Df7 matt vor. Schwarz verhindert dies, kann aber nicht alle sich auftürmenden Übel abwehren. 20. ...Lg4 21. Sxf4 exf4 22. e5 Es handelt sich um eine in Vietnam gespielte Partie. Mit der Mitschrift ist hier etwas schiefgelaufen, die Notation der nächsten Züge ist nicht nachvollziehbar, da die weiße Stellung aber total gewonnen ist, z. B. 22. ...Lf8 23. Dxf4 oder 22. ...Lxf3 23. exd6 Lh5 24. Dxf4 das offizielle Ergebnis umso eher **1:0**



**M. Koch – L. Zesch**  
LGA Cup, Nürnberg 2004  
Weiß am Zug

Weiß muss auf seinen Händen sitzen bleiben. Ja, es wird schon mit Lf6 weitergehen, aber nicht sofort. Nach 19. Lf6?! gxf6 hat Weiß nichts: 20. Sxf6+ Kg7 21. Sh5+ Kh8 oder 20. Dh6? Sf5 –+. Ein Vorbereitungszug ist gefragt. 19. g4! Jetzt geht ...Sf5 nicht mehr. 19. ...Te8? Relativ besser ist 19. ...Kh8 dennoch behält der Anziehende mit 20. f4 Ld7 21. Sxg7 f6 (21. ...Kxg7 22. f5 f6 23. Lh6+) 22. Lh6 Tf7 23. f5 einen deutlichen Vorteil. Nach dem Partiezug kann Weiß zum entscheidenden Schlag ansetzen. 20. **Lf6!** mit Gewinn nach dem folgenden Lxg7 und dann Dh6, oder wie in der Partie: 20. ...Ld5 21. Lxd5 Dxd5 22. Lxg7 Df3 23. Dh6 f5 24. Lxd4 nebst Matt **1:0**

Im nächsten Beispiel knackt Weiß die Königsstellung mit einem Läuferopfer auf g7 und dringt anschließend mit Sf6+ ein:



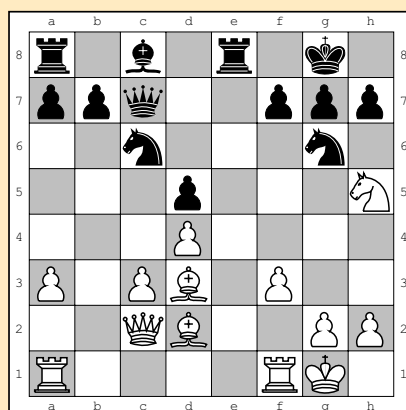
**T. Bakre – J. Gokhale**  
Kolkata 1996  
Weiß am Zug

20. **Lf6!** Da 20. ...gxf6 21. Sxf6+ wie bereits aufgezeigt die Dame kostet, zog Schwarz 20. ...Da4 und nach 21. Lxg7 wusste er sich keinen Rat mehr und hiszte die weiße Flagge, denn 21. ...Sxg7 führt nach 22. Sf6+ Kh8 23. Dh3 h5 sehr schön zum Matt: 24. Dxd5+ Sxh5 25. Txh5+ Kg7 26. Th7 matt. Und falls 21. ...f6 (um Sf6+ zu verhindern), frisst sich Weiß satt mit 22. Lxf8 Sxf8 23. Sxf6+ Kg7 24. Th5 gefolgt von Dh3. **1:0**

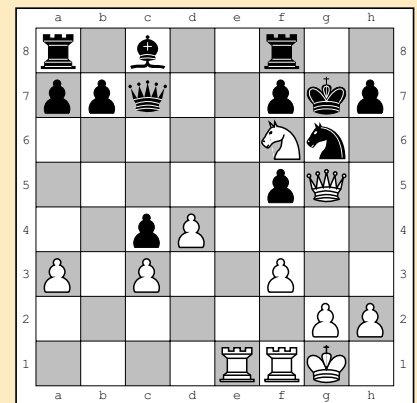
Auch richtig starke Spieler können durchaus von dem Angriffsduo Lg5 plus Sh5 überrollt werden. Sogar einer der weltbesten Spieler, Viktor Kortschnoi, wurde damit auf dem falschen Fuß erwischt, sehen Sie selbst.

**Nimzowitschindisch E 26**  
M. Prusikin – V. Kortschnoi  
Schweiz 2005

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. e3 Sf6 5. a3 Lxc3+ 6. bxc3 c5 7. cxd5 exd5 8. Ld3 Da5?! Kortschnois großer Rivale Anatoli Karpow spielte hier einfacher und rochierte. Das Experiment 8. ...Da5 wird sich nicht bewähren, weil der Ausflug der schwarzen Dame zu viel Zeit kostet. 9. Se2 cxd4 10. exd4 0–0 11. 0–0 Sc6 12. f3 Te8 13. Lg5 Sd7 14. Ld2 Sf8 15. Sf4 Sg6 16. Sh5 Dc7 17. Dc2



17. ...Tf8 „Dieser zugegebenermaßen sehr seltsam wirkende Zug ist bei näherem Hinsehen erzwungen, Weiß drohte nämlich, den f-Bauern bis nach f6 vorzustößen“, kommentierte GM Michael Prusikin in der riesigen digitalen Partiensammlung MegaBase. Das ist so zu verstehen, mit 17. ...Tf8 bereitet Schwarz auf 18. f4 die Antwort ...f5 vor, der Tf8 deckt den Bauern zusätzlich. 18. **Tae1 Sa5?!** 18. ...Ld7 „war vielleicht das geringste Übel, wobei Schwarz nach 19. f4 f5 20. Da2 Sce7 21. c4 Lc6 22. c5 um seine Stellung nicht zu beneiden wäre“ (Prusikin). 19. **Lg5** Da haben wir nun die Standardaufstellung zu dem Thema dieser Trainingsfolge. Wie in einigen bereits aufgezeigten Beispielen wird auch hier das Opfer auf f6 entscheiden, entweder nach 19. ...f6 20. Lxf6 gxf6 21. Lxg6, oder wie in der Partie: 19. ...Sc4 20. **Lf6! gxf6 21. Dc1 f5** Mit der Absicht 22. Dh6? f6. 22. **Lxc4! dxc4** 22. ...Dxc4?? 23. Dh6 und matt. 23. **Sf6+** 23. Dh6? f6 23. ...**Kg7 24. Dg5!**



Weiß gewinnt nun in jeder Variante. Prusikin erwähnt in seinen Kommentaren seine „Wunschvariante“ 24. ...h6 25. Sh5+ Kh7 26. Df6 Tg8 27. Dg7+ Txg7 28. Sf6+ Kh8 29. Te8+ Sf8 30. Txh8+ Tg8 31. Txg8 matt. Aber auch die Entscheidung in der Partie war nicht von schlechten Eltern: 24. ...Dc6 25. Sh5+ Kh8 26. Dh6 Tg8 27. Te8! Dxe8 27. ...Txe8?? 28. Dg7 matt. 28. **Sf6** Mit Matt auf h7 oder Damengewinn wie in der Partie. Hier war ein guter Moment für die Aufgabe. In Prusikins Zeitnot spielte Kortschnoi noch etwas weiter. 28. ...De3+ Ohne den Zwischentausch auf c4 [im 22. Zug] wäre die Dame hier gedeckt! (Prusikin) 29. **Dxe3 f4 30. De4 Td8 31. d5 Kg7 32. Dd4 Kh6 33. g4 a5 34. h4 Sxh4 35. Kf2 Ta6 36. Th1 Kg6 37. Txh4** **1:0**

Einige weitere Beispiele zur Attacke mit Läufer auf g5 und Springer auf h5 finden Sie in der Rubrik „Kombinationen“ gleich auf der nächsten Seite.

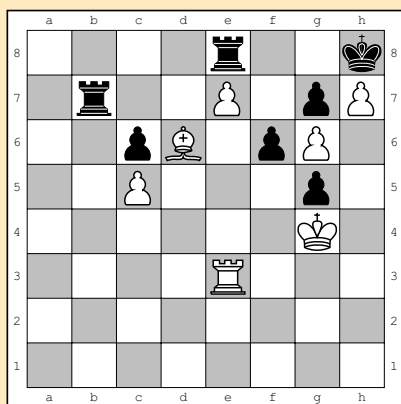




# Kombinationen mit Pattmotiven

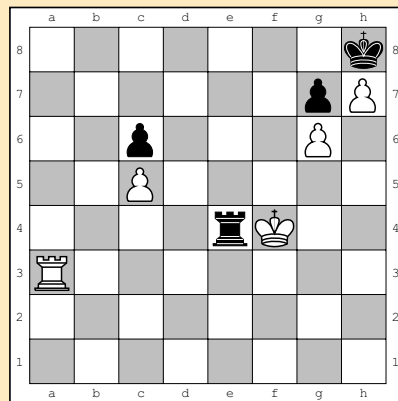
Lehrreiche Reinfälle und geniale Einfälle

Bereits in der Septemberausgabe haben wir im Rahmen dieser Rubrik das obige Thema angeschnitten und sechs Beispiele aus der Praxis vorgestellt bzw. erläutert. In dieser Folge vertiefen wir diese Materie und zeigen auch Gegenmittel gegen einige der Standardkombinationen. Die bekannteste ist mit dem Begriff des „verrückten Turms“ verbunden. So nennt man anschaulich einen Turm, der bar jedes „Selbsterhaltungstrieb“ sich immer wieder zum Schlagen anbietet, weil die Opferannahme ein Patt erzeugt. Und wer glaubt, dass alles ist ja schon lange bekannt und kommt bei heutigen Spitzenprofis nicht mehr vor, der irrt gewaltig, wie das erste Beispiel zeigt. Das Fragment stammt aus einer im Vorjahr gespielten Partie zwischen zwei Topfen-Spielern.



**W. So – S. Karjakin**  
Norway Chess 2016  
Schwarz am Zug

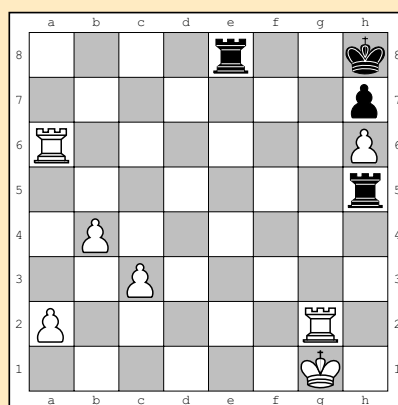
Die Stellung sieht nach einem leichten Sieg für Weiß aus, denn der Vormarsch des Königs via f5 und e6 bis nach f7 ist schwerlich zu verhindern. Doch es geschah **65. ...f5+** mit der Idee **66. Kxf5 g4** **67. Kf4 g3** **68. Txc3** **Tbxe7** **69. Lxe7 Txe7** **70. Ta3 Te4+** (siehe nächstes Diagramm), und wir sehen das bekannte Motiv des „verrückten“ Turms, der sich immerzu zum Schlagen anbietet. Das Motiv des „verrückten Turms“ sollte man immer im Hinterkopf behalten, wenn ein König „auf Patt steht“. Man darf sich aber nicht blind auf diesen Rettungsanker verlassen.



*Analysediagramm nach 70. ...Te4+*

Wesley So wich diesem Motiv aus, konnte aber in der Folge dennoch nicht gewinnen, immer wieder gab die Stellung genug für Patt-Ideen her: **66. Kxg5 Tb1!** Idee **67. Tf3** (denkt an **Txf5-f8+**) **67. ...Tg1+** **68. Kxf5 Txe7!** **69. Lxe7 Tf1!**, wieder mit einer forcierten Pattsetzung. **67. Ta3 Tg1+** **68. Kxf5 Te1** **69. Ta2 T8xe7** **70. Lxe7 Te5+** und **71. Kf4 Te4+** **72. Kf3 Te3+** kam nicht mehr aufs Brett, sondern sofort **71. Kxe5 patt**

Der siebringende Lauf des weißen Königs im nächsten Beispiel, mit einem vermeintlich verrückten Turm, wurde nicht am Brett, sondern erst in der Analyse entdeckt.

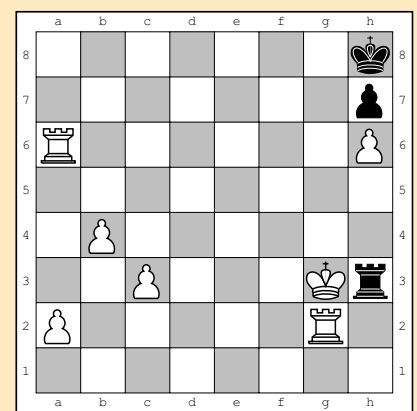


**E. Schalopp – J. Blackburne**  
DSB-Kongress, Frankfurt a. M. 1887  
Schwarz am Zug

Es geschah **41. ...Te1+** **42. Kf2 Tf5+** und Schalopp gab die Partie **remis**, da er der An-

sicht war, dass er seinen König den fortwährenden Schachgeboten nicht entziehen könne, ohne den schwarzen König Patt zu setzen.

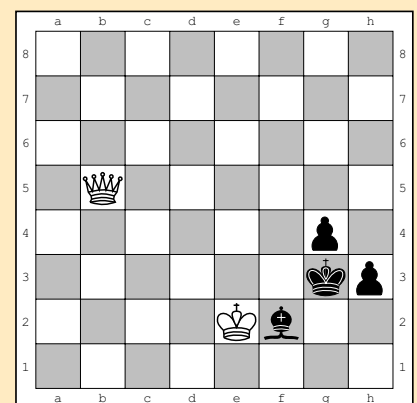
Einige Wochen später demonstrierte der Berliner Paul Richter den Gewinnweg: **43. Kxe1 Tf1+** **44. Ke2 Te1+** **45. Kf3 Te3+** **46. Kg4 Te4+** **47. Kh3 Th4+** **48. Kg3 Th3+**



*Analysediagramm*

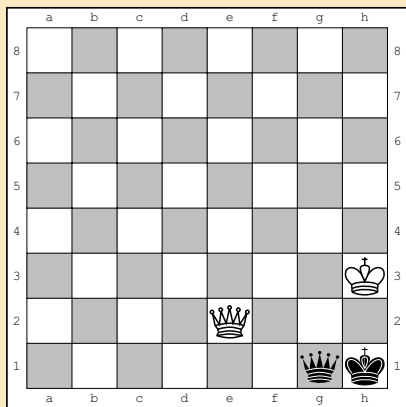
**49. Kg4!!** Die entscheidende Feinheit! Der schwarze Turm wird auf die vierte Reihe gelenkt, während der König die zweite Reihe erreicht und sich hinter dem Bauern c3 verstecken kann. **49. ...Th4+** **50. Kf3 Tf4+** **51. Ke2 Te4+** **52. Kd2 Td4+** **53. Kc2**, und die zum Patt führenden Schachgebote haben ein Ende, z.B. **...Td2+** **54.Txd2**.

## Pattfälle von Erfolg gekrönt



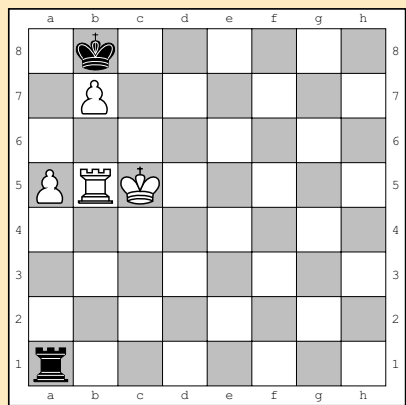
**W. Napier – F. Marshall**  
Match (4), New York 1896  
Schwarz am Zug

Behält Schwarz seinen Läufer, so wird seine Stellung immer schlechter, z. B. 69. ...h2 70. Dd5 Lg1 71. Kf1 Kh3 72. Dg2+ Kh4 73. Dc2 Kg3 74. Dd3+ Kh4 75. Kg2 Kg5 76. De4 Kh5 77. Kg3, und schon ist der erste Bauer weg. Frank Marshall, später einer der weltbesten Spieler, entkorkte jedoch die tolle Idee 69. ...Kh2!! 70. Kxf2 g3+ 71. Kf3 g2 72. De2 Kh1 73. Kg3 g1D+ 74. Kxh3



Nach jedem Versuch, die Dame zu erhalten, setzt Weiß matt, aber 74. ...De3+! löst das Problem umgehend: 75. Dxe3 patt

Sieben Jahre später sah man in einer anderen Weltstadt die folgende Wendung, die in die Endspielbücher einging.



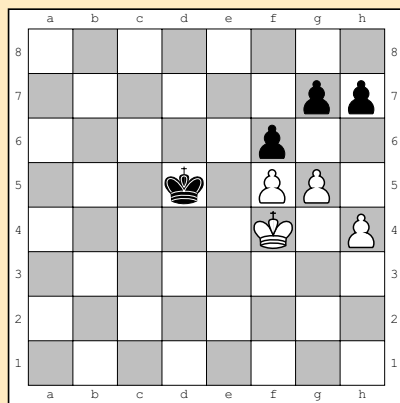
**E. Heilmann – O. Bernstein  
Berlin 1903  
Schwarz am Zug**

Der Nachziehende verliert beinahe nach jedem Zug, z. B. 1. ...Th1 2. a6 Th5+ 3. Kb4 Th4+ 4. Ka5 Th8 (Oder 4. ...Th1 5. a7+ und b8D+) 5. Tc5 Tg8 6. Kb6 Tg6+ 7. Tc6 (droht a7 matt) 7. ...Txc6+ 8. Kxc6 Ka7 9. Kc7 Kxa6 10. b8D Ka5 11. Db3 Ka6 12. Db6 matt. Der polnische Meister Ossip Bernstein fand 1. ...Tc1+! 2. Kb6 Tc7 3. a6 Txb7+! und nun entweder 4. Ka5 Txb5+ 5. Kxb5 Ka8 remis, oder 4. axb7 patt

Bernstein war ein schlauer Fuchs, der versteckte Pointen „fünf Meilen gegen den

Wind riechen [konnte].“ (GM Pantschenko) und wenn das nicht half, auch schon mal zu unlauteren Mitteln griff, wie seinerzeit eines seiner Opfer, der spätere Weltmeister Wassili Smyslow schilderte. Niedergeschrieben hat die Geschichte Albin Pötzsch in seiner Kolumne „Begebenheiten am Schachbrett“ im Jahre 2007.

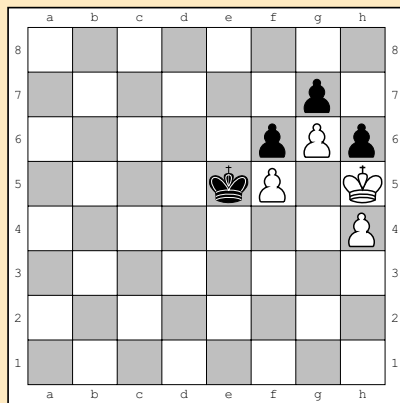
Schauen wir uns einen weiteren (möglichen) Patttrick aus der Spielpraxis zweier berühmter Altvorderen an:



**M. Tschigorin – S. Tarrasch  
Ostende 1905  
Weiß am Zug**

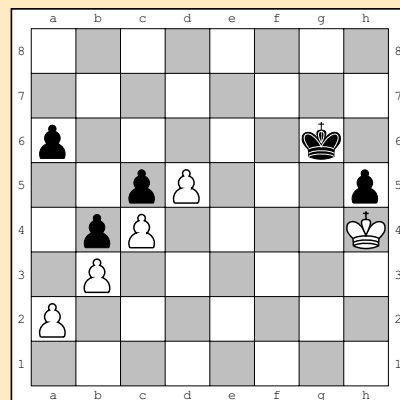
Der gesundheitlich angeschlagene Tschigorin (zwei Jahre später musste er seine Karriere aufgeben und starb kurz darauf) spielte resignierend 50. gxf6 gxf6 51. Kg4 Ke4 52. Kh3 und gab nach ...Kf4 auf 0:1

Mit dem herrlichen Trick 50. Kg4! hätte Weiß sich retten können: 50. ...Ke5 (50. ...h6? verliert sogar nach 51. gxh6 gxh6 52. Kh5 Ke5 53. Kxh6 Kxf5 54. h5) 51. g6! h6 (Mit einer Punktteilung endet auch 51. ...hxg6 52. fxg6 f5+ 53. Kg5 f4 54. h5 f3 55. h6 gxh6+ 56. Kxh6 f2 57. g7 f1D 58. g8D.) 52. Kh5!



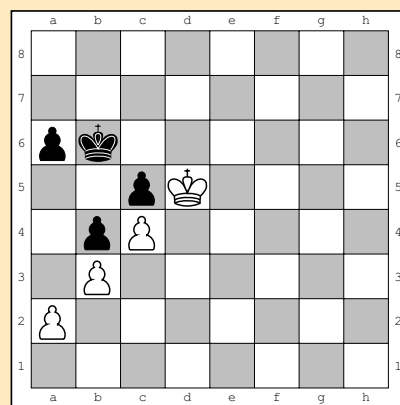
Unbedingt dieses Motiv merken! Nach ...Kxf5 ist Weiß patt, und nach anderen Zügen pendelt Weiß einfach auf den Feldern g4/h5 bis zum Sankt Nimmerleinstag.

Wie erwähnt, verpasste Tschigorin diese wunderbare Rettung, der Nachwelt blieb sie aber durch eine Veröffentlichung erhalten. Dort hat sie der spätere Weltklassemann Mark Tajmanow entdeckt, sich gut gemerkt und bei passender Gelegenheit angewandt:



**J. Nikolajewski – M. Tajmanow  
UdSSR-Meisterschaft 1966  
Weiß am Zug**

Wären die Bauern a2 bzw. a6 nicht mehr auf dem Brett, so wäre die Stellung für Weiß gewonnen. So aber, kann sich Schwarz mit dem schaurig klingenden, aber anschaulichen Motiv „Selbstbestattung des Königs“ retten: 49. d6 Kf6 50. Kxh5 Ke6 51. Kg5 Kxd6 52. Kf5 Kc6 53. Ke5 Kb6 54. Kd5



Weiß gewinnt jetzt einen Bauern, aber 54. ...Ka5! bereitet die „Selbstbestattung“ vor. 55. Kxc5 patt remis

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



# Taktik trifft Strategie

## Das positionelle Qualitätsoffer (3)

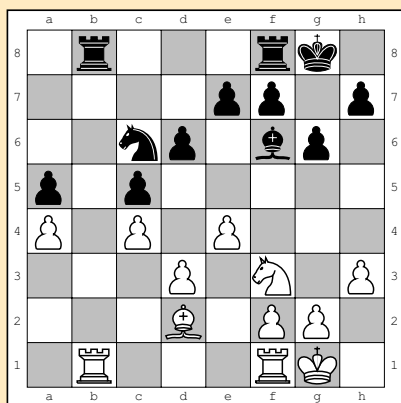
Mit dem in der Überschrift angegebenen Thema haben wir uns in Grundzügen bereits in den Folgen 31 und 32 beschäftigt, doch seitdem sind fünf Jahre vergangen und in dieser Zeit wurde die Schatzkammer mit Qualitätsoffern um weitere schöne Exponate erweitert, die wir in diesem Beitrag betrachten und genießen wollen.

Genießen ist nach Meinung des Autors schon das richtige Wort. Ich kann mich noch gut an eine stundenlange Rückfahrt von einem Bundesligaspiel in den späten 90er Jahren erinnern, bei dem wir uns mit einer Diskussion über „Schönheit im Schach“ die Zeit verkürzt haben. Genannt wurden bestimmte Kombinationen und Endspielstudien, aber auch an Qualitätsoffer wurde gedacht. Die Runde erinnerte sich schnell an die berühmte Partie Petrosjan-Spasski, die in der Folge 32 der Schachschule 64 im Mittelpunkt stand. Sie wurde bei der WM 1966 gespielt, die nachstehend aufgeführt erst in diesem Herbst.

*Bei Qualitätsoffern besteht die Kompensation in Angriffschancen oder in einem positionellen Plus (positionelles Opfer).*

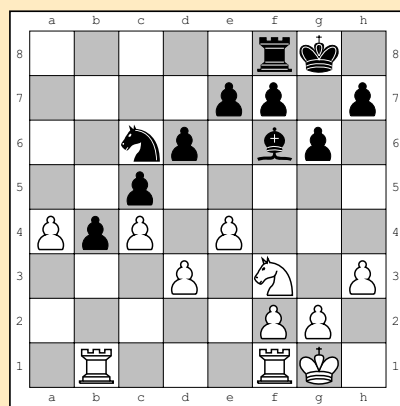
**Sizilianisch B 52**  
**V. Frolov – V. Bernadski**  
**Omelynk/Ukraine 2017**

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. Lb5+ Ld7 4. Lxd7+ Dxd7 5. c4 Sc6 6. Sc3 g6 7. 0-0 Lg7 8. d3 Sf6 9. h3 0-0 10. Le3 a6 11. Dd2 Tab8 12. Lh6 b5 13. b3 Dd8 14. Tab1 Da5 15. Sd5 Dxd2 16. Sxf6+ Lxf6 17. Lxd2 a5 18. a4 bxa4 19. bxa4



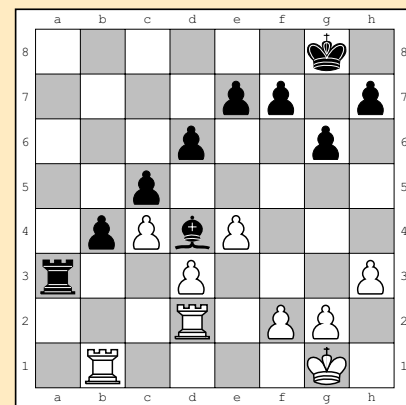
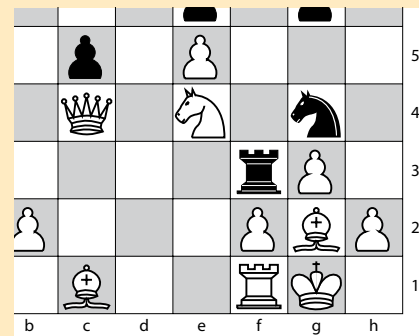
Weiß will offensichtlich mit seinem Turm über b5 in die gegnerische Stellung eindringen, weswegen jetzt viele Schachspieler wohl mit 19. ...Sb4 dieses Einfallstor schließen würden. Schlecht ist dieser Zug nicht, auf mehr als Ausgleich darf Schwarz dabei aber nicht hoffen, denn mit 20. Tb3 deckt Weiß d3 und macht den Laden dicht.

Bernadski reagierte besser mit 19. ...Tb4!! – ein klassisches positionelles Qualitätsoffer, dem Thema dieser Trainingsfolge, zu dem es viele Vorgänger und viele Variationen gibt. Bei einem Qualitätsoffer erhält der Anwender für den Turm eine Leichtfigur „plus Zugabe“ in Form eines Bauern und/oder von positionellen Vorteilen wie einer Störung der gegnerischen Bauernstruktur oder signifikanter Stärkung der eigenen Stellung (= positionelles Qualitätsoffer), so wie in dieser Partie nach den Zügen 20. Lxb4 axb4



Einen Bauern hat Schwarz zwar noch nicht gewonnen, aber gleich, denn nach dem kommenden ...Ta8 ist der Bauer a4 nicht zu retten, es sei denn durch das Rückopfer 21. Ta1 Lxa1 22. Txa1 Ta8 mit materiellem Gleichstand, aber einem positionellen Vorteil für Schwarz: der Bauer b4 ist stark, der weiße auf d3 rückständig und schutzbedürftig. Aber dies wäre eine andere Partie; wir folgen den tatsächlichen Ereignissen.

21. Sd2 Ta8 22. Sb3 Txa4 23. Tfe1 Ta3 24. Te2 Sd4 25. Sxd4 Lxd4 26. Td2



Es gibt Fälle, wo eine Leichtfigur so stark, d. h. auf ihrem Platz gesichert und zugleich aktiv postiert ist, so wie hier der Läufer auf d4, dass sie auch ohne die eingangs erwähnte „Zugabe“ eines Bauern die fehlende Qualität ersetzt. So müsste sich zum Beispiel der Nachziehende, selbst wenn er in der obigen Stellung keinen Bauern auf b4 hätte, keine Sorgen machen. Mit dem Bauern b4 – ein „Zwei-Sterne-Bauer“ (Mehr- und Freibauer) –, wird es für die Gegenseite schwer. Was jetzt folgt, ist lehrbuchreif: Schwarz schickt seinen König auf die lange Reise nach a4 und drückt dann den b-Bauern durch. Der Rest ist auch ohne viel Kommentar gut verständlich.

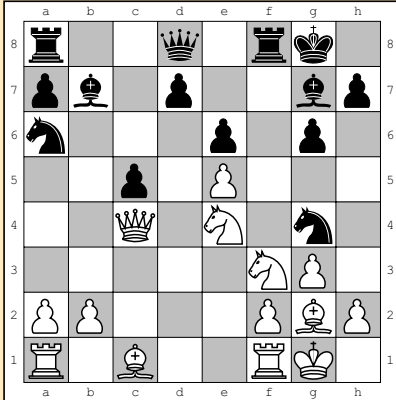
26. ...Kf8 27. Kf1 Ke8 28. Ke2 Kd7 29. Kd1 Kc6 30. g4 Kb6 31. h4 Ka5 32. h5 Ka4 33. hxg6 hxg6 34. Kc2 Ta2+ 35. Kd1 b3 36. f3 Ka3 37. g5 Lc3 38. Te2 Txe2 39. Kxe2 Ka2 40. Tc1 b2 0:1

Durch die Praxis aus vielen Partien – Lektionen wie diese können den Lernprozess deutlich verkürzen – bekommt man nach und nach ein Gefühl dafür, ob der Turm in einer konkreten Stellung einer Leichtfigur wirklich so überlegen ist, wie es nach der Werteskala den Anschein hat, oder ob der Wirkungsgrad einer Leichtfigur vielleicht so groß ist, dass es sich lohnt, für sie einen Turm aufzugeben, also ein Qualitätsoffer zu wagen. Und schon sind wir beim nächsten anschaulichen Beispiel angelangt. Hier brilliert Matthias Blübaum, der trotz seiner Jugend (20) bereits zu den fünf besten deutschen Spielern zählt.

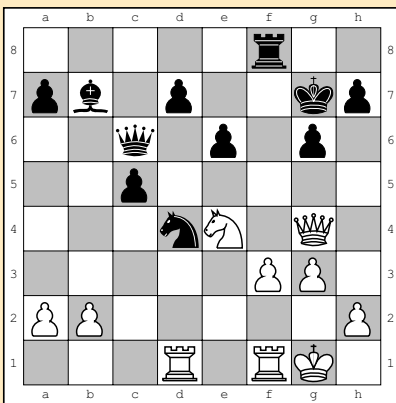


**Damenindisch (ohne ...e6) A 50**  
**G. Leiva – M. Blübaum**  
**Junioren-WM, Chanty-Mansijsk 2015**

1. Sf3 Sf6 2. c4 b6 3. g3 Lb7 4. Lg2 g6 5. d4 Lg7 6. 0–0 0–0 7. Dc2 c5 8. d5 b5 9. e4 bxc4 10. Sbd2 e6 11. dxe6 fxe6 12. e5 Sg4 13. Se4 Sa6 14. Dxc4



„Die Stellung ist ungefähr ausgeglichen. Wie kann man gegen einen nominell unterlegenen Spieler auf Gewinn spielen? Ein positionelles Qualitätsopfer ist eine gute Möglichkeit, um Ungleichgewichte zu schaffen“, schrieb Blübaums langjähriger Trainer Matthias Krallmann. Gerade die beiden letzten Sätze sind ein guter Leitfaden, man sollte dies in Erinnerung behalten. 14. ...Txf3! 15. Lxf3 Sxe5 16. De2 Sxf3+ 17. Dxf3 Db6 18. Dg4 Sb4 Der Springer macht sich auf die Reise zu seinem Traumziel d4. 19. Lg5 Sc2 20. Tad1 Sd4 21. Lf6 Tf8 22. Lxg7 Kxg7 23. f3 Dc6

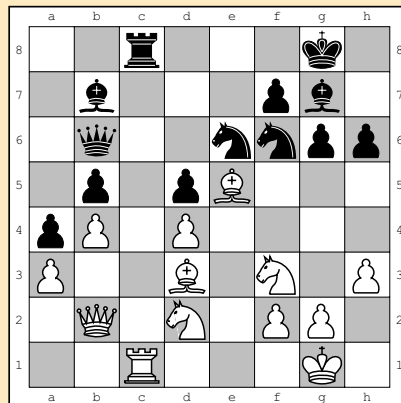


Auch hier hat Schwarz mit seinem positionellen Qualitätsopfer eine vorzügliche Kompensation erlangt, z. B. 24. Sd2 (schützt f3) 24. ...Db5 mit der Idee ...Dd3. Der Peruaner hatte jedoch keine Lust, seine schlechtere Stellung zu verteidigen und verlor schnell nach den weiteren Zügen 24. Sxc5?? Sxf3+ 25. Txf3 Dxc5+ 0:1

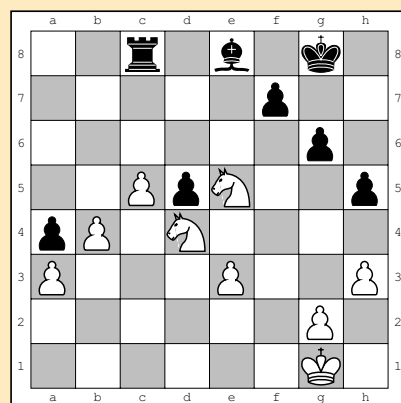
Ein anderes typisches positionelles Qualitätsopfer sehen wir in der nächsten Partie.

**Spanisch C 77**  
**F. Vallejo – R. Janssen**  
**Bundesliga 2016**

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6 5. d3 d6 6. c3 g6 7. 0–0 Lg7 8. Te1 0–0 9. h3 Te8 10. Le3 b5 11. Lc2 a5 12. Sbd2 a4 13. d4 exd4 14. cxd4 h6 15. Ld3 La6 16. Tc1 Sb4 17. Lb1 Lb7 18. a3 Sa6 19. Ld3 c6 20. Lf4 Sc7 21. Dc2 Se6 22. Lh2 d5 23. Le5 Db6 24. exd5 cxd5 25. b4 Tac8 26. Db2 Txc1 27. Txc1 Tc8



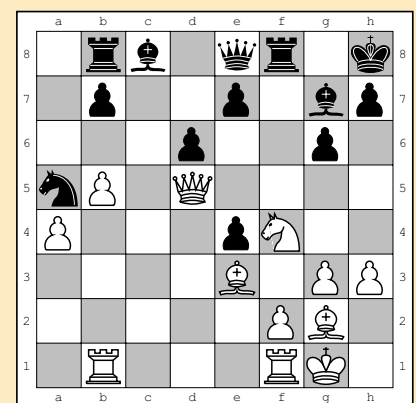
28. Tc5! Das Motiv ist nicht neu, es ist aus der Französischen Verteidigung bekannt. Die Eröffnung dieser Partie war eine andere, aber das positionelle Qualitätsopfer funktioniert auch hier: 28. ...Sxc5 29. dxc5 De6 (oder ...Dd8; auf jeden Fall muss der Springer f6 gedeckt bleiben) 30. Lxb5 Ta8 31. Lc3 nebst Sd4 erzeugt einen gewaltigen Druck und auch eine Bauernlawine am Damenflügel. Schwarz lehnte die Annahme des Opfers zunächst ab 28. ...Lc6 aber nach 29. Lxb5! griff er doch zu: 29. Lxb5 Sxc5 30. dxc5 Dxb5 31. Lxf6 Lxf6 32. Dxf6 Es droht 33. Se5 mit Doppelangriff auf f7 und c6. 32. ...De2 33. Se5 Le8 34. Sdf3 Notwendig war nun 34. ...Db2 damit der Springer e5 nicht – wie es in der Partie geschieht – entscheidend nach g4 ziehen kann. Weiter könnte folgen 35. Df4 h5 36. De3 Db3 37. Sd4 Dxe3 38. fxe3.



Analysediagramm

Ein Paradebeispiel für ein gelungenes positionelles Qualitätsopfer. Weiß hat in seinen beiden verbundenen Freibauern eine mehr als ausreichende Kompensation, aber hier fällt wenigstens noch keine Entscheidung. In der Partie sehr wohl: 34. ...d4? 35. Sg4 d3 36. Sxh6+ Kh7 37. Sg4 Kg8 38. Sg5 Kf8 39. Sh6 mit baldiger Mattsetzung per Sh7. 1:0

In der letzten Musterpartie wurde das toll ausgedachte positionelle Qualitätsopfer nicht angenommen, aber die Erläuterungen verraten, was für eine Kraft dahintersteckte. Die Pointe offenbart sich erst nach etlichen Zügen. Dies ist für positionelle Qualitätsopfer typisch.



**Axel Bachmann – Wan Yunguo**  
**Open Cappelle-la-Grande 2014**  
**Stellung nach 21. ...Sc6-a5**

Der schwarze Damenspringer steht zwar im Abseits, doch der direkte Angriff 22. Lb6 kann noch mit 22. ...g5 23. Se2 Tf5 24. Dxe4 Te5 25. Db4 Txe2 26. Lxa5 Lf5 beantwortet werden, wonach die schwarzen Figuren immerhin Luft bekommen. Weiß spielte besser 22. Dxe4! Es ist kein Versehen, dass nach 22. ...Lf5 nicht nur die Dame, sondern ebenfalls der sich auf derselben Diagonale befindende Turm angegriffen ist. 23. Db4 mit der Pointe 23. ...Lxb1 (Schwarz nimmt also das Qualitätsopfer an.) 24. Txb1 b6 25. Sd5 Sb7 26. Lxb6, gefolgt von a5-a6-a7. Ein verbundenes Freibauern-Duo, dazu noch von zwei Schwerfiguren unterstützt, ähnelt einer Dampfwalze, bei der sich die Handbremse gelöst hat. Mit dieser kurzen Analyse und Erläuterung des möglichen positionellen Qualitätsopfers sind wir sozusagen mit dieser Präsentation durch. In der Partie folgte nun 23. ...Dd8 24. Le4 Tc8 25. Lxf5 Oder 25. Lxf5 Tc4 26. Se6 Txb4 27. Sxd8 Txb1 28. Lxb1 Txd8 29. Lb6 Ta8 30. La2 mit überlegener Stellung. 25. ...Lc3? 26. Sxg6+ 1:0

# Mission impossible?

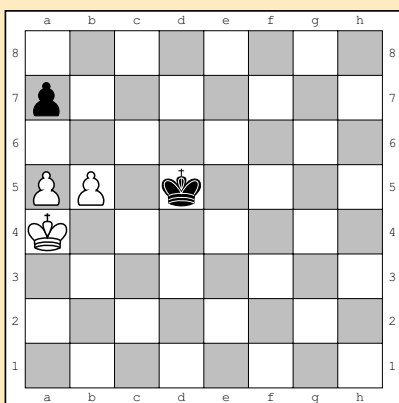
## Zur „Anatomie“ überraschender Bauerndurchbrüche (Teil 1)

In einer Reihe von Actionfilmen namens Mission impossible steht ein von dem Schauspieler Tom Cruise gespielter Agent vor Aufgaben, die nach menschlichem Ermessen nicht zu bewältigen sind, doch er schafft dies dennoch. Diese Folge unserer Trainingsserie erinnert an diese Filme. Die gestellte Aufgabe (einen Sieg oder ein Remis zu erzielen) scheint in den zumeist tatsächlich gespielten Partien entnommenen Stellungen nicht lösbar. Mit der Kenntniss bestimmter Motive wird daraus plötzlich eine „mission possible“.

Das Thema sind Bauerndurchbrüche, mit deren Hilfe scheinbar undurchdringliche Sperren wie beispielsweise Bauernketten überwunden werden. Manchmal sind die Motive einfach großartig und die Lösung ist schwer zu finden. Aber mit einem Vorwissen geht es doch.

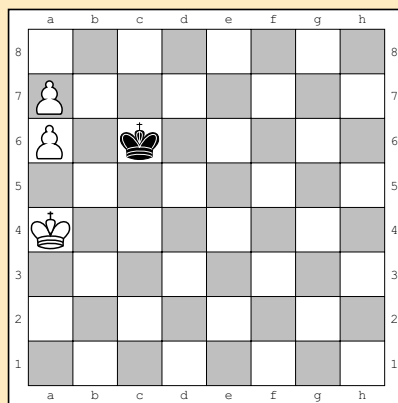
Bevor wir uns der Kunst zuwenden, erlernen wir zuerst das Handwerk.

### 1. Werkzeug : Durchbruch bei zwei gegen einen Bauern



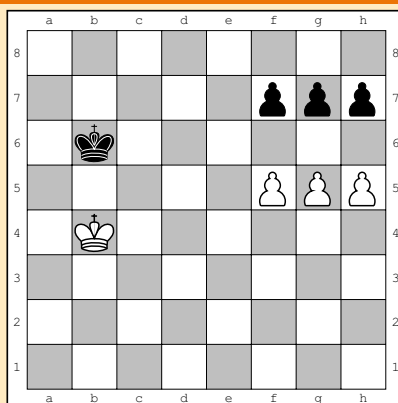
Weiß am Zug gewinnt

Sofort 1. b6? ist verfehlt wegen ...axb6 nebst ...Kc6. Unergiebig für Weiß ist auch 1. Kb4 Kd6. Aber **1. a6!** verschafft Weiß in der Folge einen unaufhaltsamen Freibauern, entweder nach 1. ...Kc5 2. Ka5 nebst 3. b6, oder wie in der Lösungshauptvariante **1. ...Kd6 2. b6! Kc6** 2. ...axb6 3. a7 – geschafft! **3. bxa7 (siehe nächstes Diagramm)** Und da das Feld b7 für den schwarzen König unzugäng-



lich bleibt, ist die Bauernumwandlung auf a8 nicht zu verhindern.

### 2. Werkzeug: Durchbruch bei drei Bauern gegen drei



Weiß am Zug gewinnt

Mit dem „Reihentanz“ der Könige wie 1. Kc4 Kc6 2. Ld4 Kd6 3. Ke4 Ke7 4. Ke5 Kd7 kommt man nicht weit, in der Zwischenzeit hat sich die schwarze Stellung insofern verbessert, als dass die schwarzen Bauern nicht mehr direkt angreifbar sind. Die Lösung liefert der Standarddurchbruch **1. g6!** und einer der weißen Bauern läuft durch: 1. ...hxg6 2. f6! gxf6 3. h6 oder 1. ...fxg6 2. h6 gxh6 3. f6 usw.

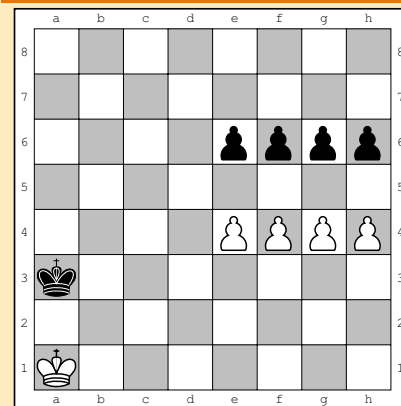
Natürlich funktioniert dieser Bauerndurchbruch nur, wenn der gegnerische König nicht rettend eingreifen kann. Wären in der Ausgangsstellung die Könige auf c4 und c6 platziert, könnte Schwarz in der letzten Variante ...Kd7 spielen und den gegnerischen Freibauern abfangen.



Dieser Durchbruch funktioniert nur bei einer „glatten“ Bauernaufstellung, d. h. wenn alle drei Bauern nebeneinander stehen. Ein Tipp: Sollte sich mal eine Lage anbahnen wie sie sich bei Schwarz im obigen Beispiel ergab, dann warten Sie nicht, bis das gegnerische Bauerntrio vor der Tür steht. Sie brauchen nur einen Bauern ein Feld nach vorn zu stellen, und schon kann der Gegner zumindest den Durchbruch wie geschildert vergessen. Allerdings muss der kleine Bauernschritt beizeiten erfolgen, nicht bei einem schon zu engen Kontakt zwischen den Streitkräften. Beispiel: obige Stellung, jedoch mit Schwarz am Zug. Hier wäre es schon zu spät für z. B. ...h7-h6, Weiß bricht mit f5-f6 durch.

Ein zweiter Tipp zum Thema: Welcher der drei schwarzen Bauern soll denn einen Schritt nach vorn machen? Das ist nicht ganz eindeutig zu beantworten, es hängt natürlich von der konkreten Stellung ab: wo genau der gegnerische König steht, ob er eindringen kann oder nicht. So wäre z. B. in der obigen Stellung und einem Zug wie ...f7-f6 das Eindringen via e6 denkbar, bei ...g7-g6 wiederum über die Route e5-f6. Daher – ohne Garantie, aber in 95% der Fälle gilt: den h-Bauern (bzw. den Randbauern, falls die Bauerntrios am Damenflügel stehen) ziehen!

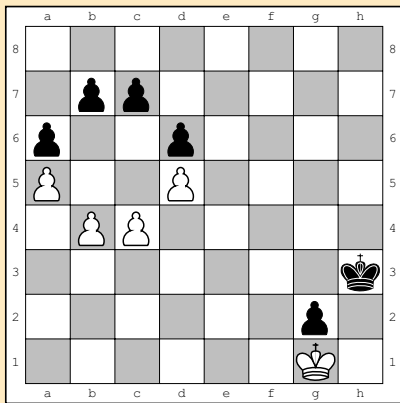
### 3. Werkzeug : Durchbruch bei vier Bauern gegen vier



Studie von Kling und Horwitz  
Weiß am Zug gewinnt

Auch hier hilft das Aufreißen der schwarzen Bauernstruktur mit Hilfe eines oder zweier Bauernopfer: **1. h5 gxh5** Oder **1. ...g5 2. e5! fxe5 3. fxg5 hxg5 4. h6**, und ein Bauer kommt durch. **2. e5 fxe5 3. f5 hxg4 4. f6 g3 5. f7 g2 6. f8D+** mit Gewinn.

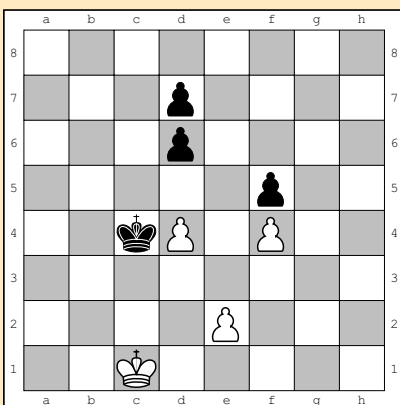
Während bei der Konstellation 3:3-Bauern der Durchbruch wie oben erwähnt nur bei „glatten“ Strukturen funktioniert, fällt bei Bauernaufstellungen 4 gegen 4 diese Einschränkung, schauen Sie selbst:



### Übungsbeispiel Weiß am Zug

**1. b5!** mit der Idee **1. ...axb5 2. cxb5** nebst **a6** oder **1. ...Kg4 2. c5** mit Gewinn nach **2. ...dxc5 3. b6 cxb6 4. d6** bzw. nach **2. ...axb5 3. c6 bxc6 4. a6. 1. ...Kg4 2. c5 Kf5 3. c6 bxc6 3. ...b6 4. axb6 cxb6 5. c7 4. bxa6**, und einmal mehr dringt ein Freibauer durch.

In allen diesen Beispielen war die Bauernaufstellung dynamisch, sprich fast alle Bauern konnten ungehindert ziehen. Bei ineinander verkeilten, teilweise blockierten Bauernketten erscheint ein Durchbruch noch weniger wahrscheinlich. Aber unwahrscheinlich ist nicht unmöglich, wie wir später noch sehen werden. Zunächst füllen wir jedoch noch etwas den Werkzeugkasten auf:

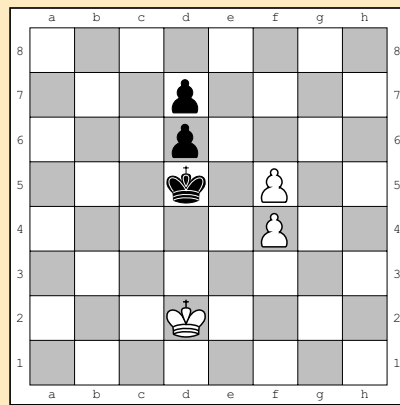


### Weiß am Zug gewinnt

Die erwähnten Werkzeuge werden uns alle gut dienen, um kompliziertere Aufgabe lösen zu können. Hier zum Beispiel scheint die weiße Stellung einfach platt zu sein, der Bauer d4 steht ein, nach **1. e3** folgt **...Kd3** und der e-Bauer verabschiedet sich, mit ihm auch gleich der auf f4. Also aufgeben?

Neiiiiin! Was haben Sie in dem ersten Beispiel gesehen? Wie Weiß mit zwei Bauern gegen einen gewann. Gut, und wie war das zum Schluss? Da standen doch die Bauern auf **a6** und **a7** (siehe Diagramm 2), der schwarze König befand sich auf **c6**, er konnte das Feld **b7** nicht erreichen und musste den weißen Bauern durchlassen. Und wer das noch in Erinnerung hat, kommt auch auf die Lösung der vorliegenden Aufgabe:

**1. e4! Kxd4** Nach **1. ...fxe4 2. f5 Kd5 3. Kd2** muss der schwarze König das Feld **d5** verlassen und der weiße f-Bauer rückt siebringend nach vorn. **2. exf5 Kd5 3. Kd2**



Auch hier entscheidet der Doppelbauer, er deckt die Felder **e5** und **e6**, der schwarze König muss ziehen, dann läuft der f-Bauer durch.

Jetzt haben wir Sie genug mit Werkzeugen traktiert, meinen Sie? Sorry, aber es musste sein, sonst wären die jetzt und in der nächsten Ausgabe folgenden Ideen nicht gut zu verstehen. Das ist wie im Handwerk, erst muss man mit Hammer und Säge umgehen können, bis man etwas bauen kann. Und in der nächsten Folge zeigen wir Ihnen, was noch alles gebaut werden kann. Als Vorgeschmack

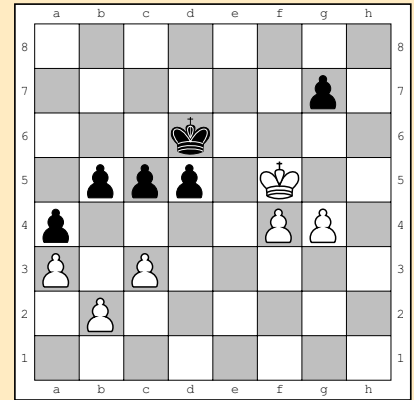
### Hinweis!

### Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)



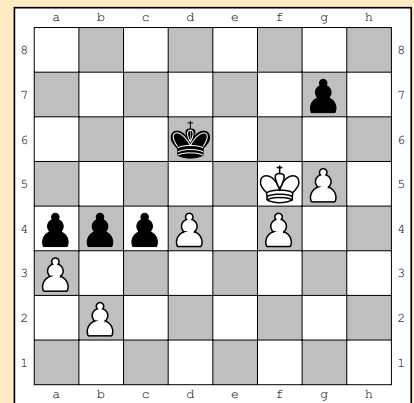
mag ihnen ein Endspiel aus der Großmeisterpraxis dienen.



**Boris Gratschew (RUS, 2657)**  
**Wladimir Potkin (RUS, 2574)**  
**Ulan Ude, 2009**  
**Schwarz am Zug gewinnt**

Schwarz könnte hier noch ausrutschen, wenn er voreilig einen Freibauern bilden und den gegnerischen König nach **e4** lassen würde: **36. ...d4? 37. cxd4 c4 (37. ...cxd4? 38. Ke4 Kc5 39. f5 usw.) 38. Ke4 b4 39. axb4 c3 40. Kd3! cxb2 41. Kc2**, und Weiß siegt.

**36. ...c4!** So muss man die Flinte halten! Jetzt ist der c-Bauer ein Feld weiter vorgerückt als in der letzten Variante, der bereits angedeutete Bauerndurchbruch bringt eine Entscheidung zugunsten des Nachziehenden. **37. g5 d4 38. cxd4** Wahlweise **38. Ke4 d3 39. Ke3 Ke6** nebst **...Kf5** und Gewinn. **38. ...b4**



Jetzt fängt der weiße König den schwarzen Freibauern nicht mehr ab: **39. Ke4 b3 40. Ke3 c3**, und der Vorhang fällt. In der Partie unternahm der Anziehende noch den verzweifelten Versuch, den Bauern **g7** zu erobern und die eigenen Freibauern vorzuschieben, aber das war nun wirklich eine „Mission Impossible ...“ **39. Kg6 bxa3 40. bxa3 c3 41. f5 c2 42. Kxg7 c1D 43. g6 Dc7+ 0:1**

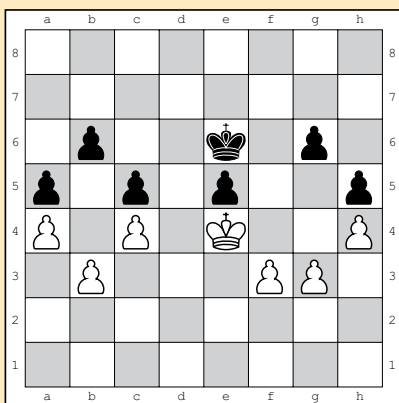
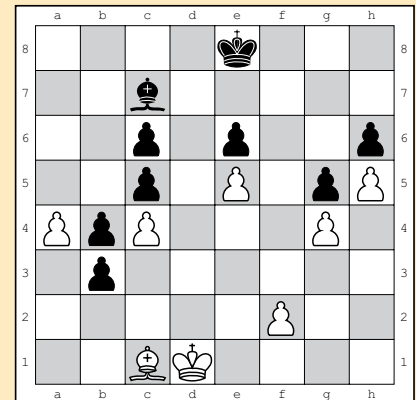
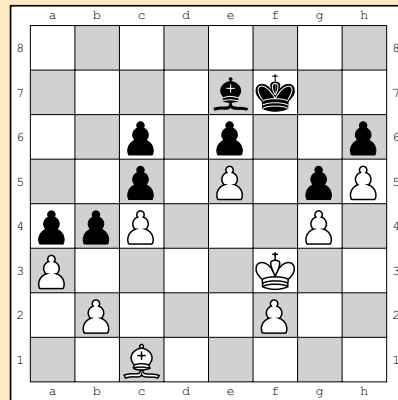
### Fortsetzung folgt



# Mission impossible?

Zur „Anatomie“ überraschender Bauerndurchbrüche (Teil 2)

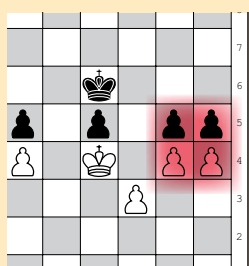
Mit diesem Beitrag führen wir die in der letzten Folge (Januarausgabe 2018, Seiten 26-27) angefangene Betrachtung des Motivs des Bauerndurchbruchs fort. Die (einer Serie von Actionfilmen entlehnte) Überschrift weist erneut darauf hin, dass diese Bauerndurchbrüche mitunter unerwartet, ja „unmöglich“ erscheinen, was insbesondere für einige auf der nächsten Seite aufgeführten Beispiele zutrifft. Beginnen wollen wir jedoch mit der Erläuterung eines elementaren „taktischen Werkzeugs“.



**A. Omelia – T. Ovcharov**  
Kiew 2003  
Weiß am Zug

Weiß spielte unvorsichtig **38. g4?** (mit der Idee 38. ...Kf6? 39. gxh5 gxh5 40. f4 gxf4 41. Kxf4 und Gewinn im Bauernendspiel), Schwarz antwortete ebenfalls verfehlt **38. ...Kd6?** und verlor nach **39. gxh5 gxh5 40. Kf5** in wenigen Zügen.

Zurück zur Ausgangsstellung, in der auf **38. g4** der starke Konter **38. ...g5!** möglich war.



43. Kh3 Kf4 mit Gewinn.

Der Nachziehende verschafft sich damit auf der h-Linie einen Freibauern, entweder nach 39. gxh5 gxh4 oder nach 39. hxg5 h4 40. Ke3 Kf7 41. Kf2 Kg6 42. Kg2 Kxg5

**V. Anand – Z. Almasi**  
Bundesliga 2003  
Weiß am Zug

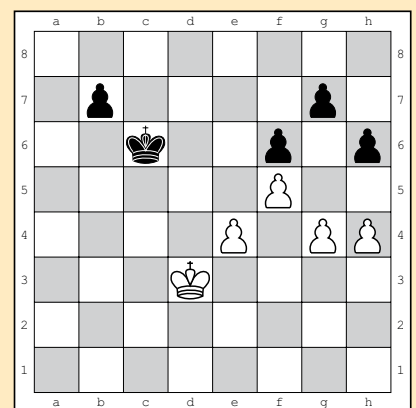
Einem anderen Spieler entging dieses Motiv nicht. Die Stellung sieht nach einem Unentschieden aus, denn die Öffnung des Königsflügels fruchtet nicht: 31. Ke4? b3 32. f4 gxf4 33. Lxf4 Kg7!, gefolgt von den Abwartezügen ...Kh7–g7–h7.

Am Königsflügel kann also kein Freibauer gebildet werden, aber am Damenflügel – mithilfe des raffinierten Vorstoßes **31. b3!!** „Welch ein Durchbruch! Der Bauer geht von seinem Ausgangsfeld nur einen Schritt nach vorn – aber mit gewaltiger Wirkung. Zu der Majorität am Königsflügel schafft sich Weiß somit einen weiteren Vorteil: einen Freibauern auf der a-Linie. Schwarz wird beides nicht unter Kontrolle bekommen können“, schrieb der schwedische Großmeister Tom Wedberg in seinen Kommentaren für die Partiensammlung MegaBase. **31. ...axb3** Weiß bekommt auch nach 31. ...bxa3 32. bxa4 a2 einen Freibauern. Der gegnerische wird mit 33. Lb2 gestoppt, später mit Ke4-d3c2-b3 abgeholt, dann entscheidet Lc1 nebst f3-f4. Eine Beispielvariante: 33. ...Ld8 34. Ke4 Kg7 35. Kd3 La5 36. Kc2 Kf7 37. Kb3 Kg7 38. Kxa2 Kf7 39. Lc1 Lc3 40. f4 gxf4 41. Lxf4 Kg7 42. Kb3 Lb4 43. g5 hxg5 44. Lxg5 Kf7 45. Ld8 Kg7 46. a5 mit nunmehr offensichtlichen Gewinn.

In der Partie folgte **32. a4 Ke8 33. Ke2 Ld8 34. Kd1 Lc7** Auch in Gewinnstellung muss man aufpassen. Das verfrühte

35. f4? läuft ins Messer: 35. ...b2! 36. Lxb2 gxf4 37. Ke2 Ld8 38. Kf3 Lg5 39. a5 Kd7, und Schwarz gewinnt! Der damalige Weltmeister spielte präziser **35. Le3! Lxe5** 35. ...Lb6 36. f4! **36. Lxc5 Lc3 37. Kc1** Der gegnerische Freibauer ist gestoppt und der weiße Bauer rückt vor. **37. ...Lg7** Oder 37. ...Kd8 38. Lf8 nebst Lxh6. **38. Lxb4 Ld4 39. Ld6 Lxf2 40. Kb2 Ld4+ 41. Kxb3 Lg7 42. a5 Kd7 43. a6 Kc8 44. Kc2** und Schwarz gab auf: Sein König darf sich wegen a6-a7 nicht rühren, folglich kann nur der schwarze Läufer ziehen, der den beiden weißen Figuren hoffnungslos unterlegen ist, z. B. 44. ...e5 (44. ...Lf6 45. Lf8) 45. Kd3 nebst Ke4, Lxe5 usw. **1:0**

Bei der Betrachtung der folgenden Stellung könnte man leicht glauben, die Mission (Gewinn für Weiß) sei fürwahr „impossible“.

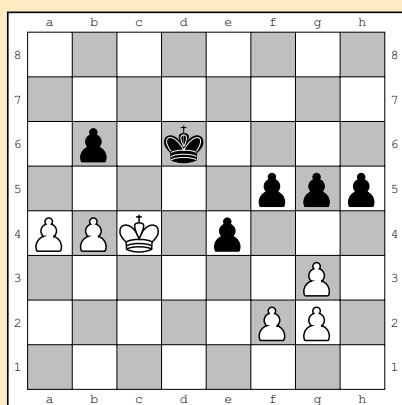


**J. Awerbach – J. Bebchuk**  
Moskau 1964  
Weiß am Zug

aber ein ganz Großer seines Fachs – der vielfache WM-Kandidat und renommierte Autor von Endspielbüchern Juri Awerbach – belehrt uns gleich eines Besseren.

Normalerweise verspricht ein entfernter Freibauer seinem Besitzer den Sieg. So wäre es nach dem Fehler 51. Kd4? wohl auch gekommen, Schwarz spielt 51. ...Kd6 und gewinnt nach dem Vormarsch des b-Bauern, gefolgt von dem Eindringen des Königs nach e5. Doch der Weißspieler drehte mit einem starken Bauerndurchbruch den Spieß um: **51. e5! fxe5 52. g5 hxg5** Oder ...Kd6 53. f6 Ke6 (...gxf6 54. gxh6) 54. fxg7 Kf7 55. gxh6 b5 56. Ke4 b4 57. Kd3! nebst Kc4, gefolgt vom Einsammeln der schwarzen Bauern. **53. f6 1:0**

Nach ...gxf6 54. h5 hat Weiß drei Bauern weniger, aber der unaufhaltsame Freibauer entscheidet. Dieses Motiv kommt nach einem Bauerndurchbruch in verschiedenen Formen vor:

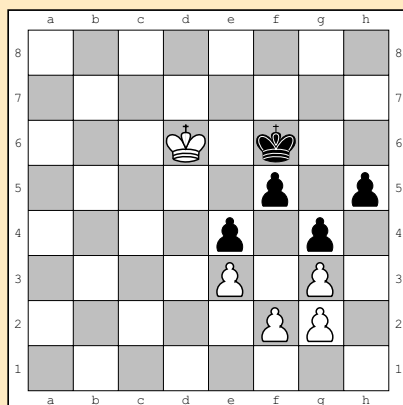


### Trainingsbeispiel Schwarz am Zug gewinnt

In der Partie N. Weinstein gegen M. Rohde (1977), auf der dieses Beispiel basiert, spielte Schwarz resignierend 40. ...h4 und verlor nach den weiteren Zügen 41. gxh4 gxh4 42. Kd4 Ke6 43. a5 bxa5 44. bxa5 Kd6 45. a6 Kc6 46. Ke5 Kb6 47. Kxf5 Kxa6 48. Kxe4.

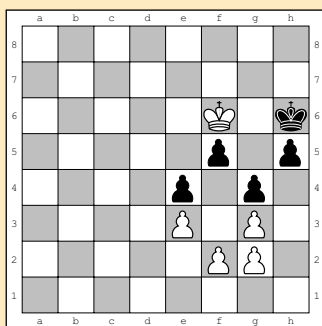
Möglich und siebringend war **40. ...f4!!** Die Pointe ist der Bauerndurchbruch nach **41. gxf4** 41. Kd4 verliert nach ...e3 42. fxe3 f3 43. gxf3 h4 44. gxh4 gxh4. **41. ...gxf4 42. Kd4** Oder 42. a5 bxa5 43. bxa5 e3 44. fxe3 f3 45. gxf3 h4 46. Kb5 (46. a6 Kc6) 46. ...h3 47. a6 Kc7 und gewinnt. **42. ...e3!** Ein Durchbruch nach der „Partitur von Awerbach“. Es werden mehrere Bauern geopfert, um am Ende in den Besitz eines unaufhaltbaren Freibauern zu gelangen. **43. fxe3 f3 44. gxf3 h4** usw. wie bereits aufgezeigt. **1:0**

Bei einem ersten flüchtigen Blick auf das nächste Diagramm scheint das Endspiel vorteilhaft für Weiß zu sein, denn wenn der



### A. Pomar – J. Cuadras Olort 974 Schwarz am Zug

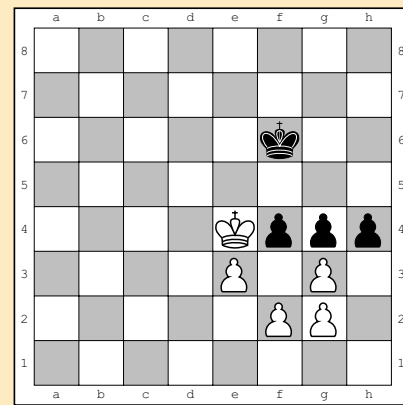
schwarze König zieht, wird er in allen Varianten abgedrängt, z. B. **42. ...Kg5 43. Ke5 Kg6 44. Ke6 Kg5 45. Kf7 Kh6 46. Kf6**



und Schwarz verliert den f-Bauern. Anders als vielleicht vermutet geht damit jedoch kein Verlust für Schwarz, sondern eine Punkteilung einher: **46. ...f4!!** rettet ins Remis. Genau genommen ist es Weiß, der sich noch sputen muss:

- a) **47. Kf5!**, mit der Folge **47. ...h4 48. Kxg4 hxg3 49. f3 fxe3 50. Kxg3** remis, denn nach anderen Zügen erweist sich der Bauerndurchbruch **46. ...f4!!** als siebringend.
- b) **47. exf4?** (Oder **47. gxf4 h4** nebst ...h3 und Gewinn.) **47. ...h4 48. gxh4 g3 49. fxe3 e3**, und nach diesem dreifachen Durchbruch behält Schwarz zwar nur einen einzigen Bauern, dafür aber einen unaufhaltsamen!

Gut, die Variante a endet remis. Doch Schwarz kann noch mehr erreichen. In der Partie (vgl. vorletztes Diagramm) geschah **42. ...f4!!** Ein Bauerndurchbruch auf einem so gut bewachten Feld ruft Assoziationen hervor, etwa an einen Hänfling, der sich unerlaubterweise Zutritt zu eine Bar verschaffen will, wo im Eingang links und rechts je ein XXL-Türsteher wacht. Doch der Bauer f4 ist für beide Seiten unbekömmlich, denn nach **43. gxf4 h4** oder nach **43. exf4 h4 44. gxh4** (sonst ...h3 usw.) **44. ...g3 4. fxe3 e3** läuft einer der schwarzen Bauern durch. **43. Kd5 h4 44. Kxe4**

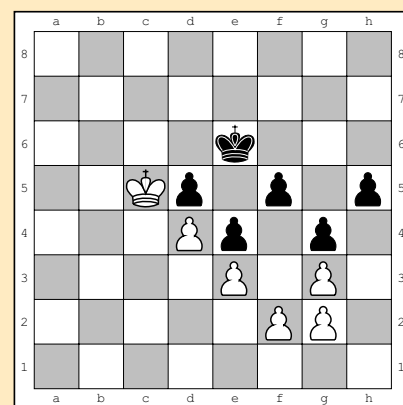


Ein Bauerndurchbruch ist ein mächtiges taktisches Werkzeug, jedoch nur wenn die „Rahmenbedingungen“ stimmen. Ein Fehlgriff wäre jetzt beispielsweise **44. ...fxg3? 45. fxe3 h3 46. gxh3 gxh3 47. Kf3**, und der schwarze Freibauer wird aufgehalten.

Der Gewinnweg beginnt mit **44. ...f3!! 45. gxf3 h3 46. fxe3 h2** und Schwarz gewann nach den folgenden Zügen **47. f3 h1D 48. Kf4 Dh6+ 49. Ke4 Dg5 50. Kd4 De5+ 0:1**

Führen Sie sich noch einmal die Stellung aus der Partie Pomar-Cuadras vor Augen. Den richtigen Durchbruch haben Sie gesehen. Falsch wäre in der Ausgangsstellung **42. ...h4?** wegen der Widerlegung **43. gxh4 f4 44. g3!**, was die Bauernauflösung und Bildung eines Freibauern unterbindet, so dass Weiß siegt.

Also: bei diesem Standarddurchbruch niemals „außen“ (auf der h- oder a-Linie) beginnen! Über den Brennpunkt f4 kann man schon eher durchkommen, wie das letzte Beispiel belegt.



### Svacina – Müller Wien 1931 Schwarz am Zug

**1. ...f4!** Alle schwarzen Bauern werfen sich nach vorn und verschaffen einem von ihnen freie Bahn: **2. gxf4 h4; 2. Kb4 h4!** **3. gxh4 g3 4. fxe3 f3**, oder schließlich wie in der Partie **2. exf4 h4 3. gxh4 g3 4. fxe3 e3** Mission possible ... **0:1**

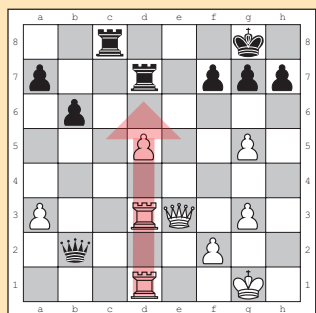
# Der Rammbock

Über die Kraft des weit vorgerückten Freibauern und die konkrete Umsetzung der sich ergebenden Möglichkeiten

Das seit der Antike bekannte Belagerungsgerät Rammbock dient im Schach als Gleichnis für den Durchbruch eines Bauern durch gegnerische Reihen. Und so wie beim historischen Vorbild dient er dem Zweck, Platz für die nachstürmenden Mitstreiter zu schaffen. Im Gegensatz zur Kriegswaffe jedoch, die nach dem erfolgreichen Einsatz beiseitegelegt wurde, darf der Rammbock im Schach – so er nur weit genug vorrückt – mit seiner Beförderung (Umwandlung zur Dame) selbst die Belohnung einstreichen. Auch findet seine Heldentat manchmal Eingang in die Schachliteratur, so wie es bei der Entscheidungspartie der Frauenschacholympiade 2008 in Dresden der Fall war.

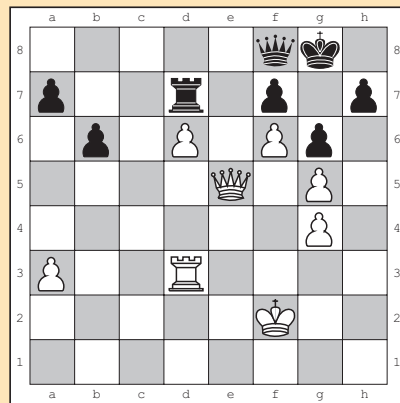
**Damenindisch E 12**  
**M. Tschiburdanidze (GEO, 2489)**  
**A. Maric (SRB, 2405)**

1. d4 e6 2. c4 Sf6 3. Sf3 b6 4. a3 Lb7 5. Sc3 d5 6. cxd5 Sxd5 7. Dc2 Sxc3 8. bxc3 Le7 9. e4 0-0 10. Ld3 c5 11. 0-0 Dc8 12. De2 La6 13. Td1 Lxd3 14. Txd3 cxd4 15. cxd4 Sd7 16. h4 Dc7 17. Lg5 Lxg5 18. hxg5 Tac8 19. g3 Dc2 20. De3 Tc7 21. Tad1 Tfc8 22. Se5 Nun war 22. ...Sxe5 23. dxe5 unumgänglich, wonach Weiß die d-Linie beherrscht, entschieden ist jedoch noch nichts. Mit dem Partiezug 22. ...Db2? überlässt die

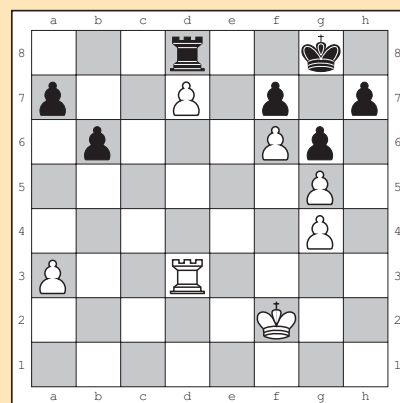


Stellung nach 25. exd5

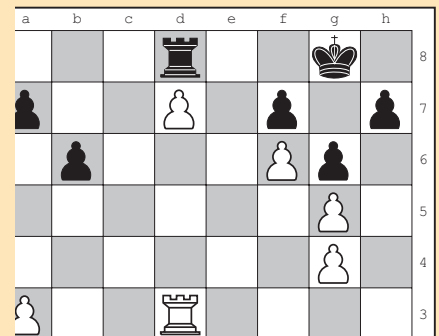
23. Sxd7 Txd7 24. d5 exd5 25. exd5 g6 26. Kg2 Dg7 27. Df4 Df8 28. d6 Tc5 29. g4 Dd8 30. Td5 Txd5 31. Txd5 De8 32. Dd4 Df8 33. De5 Dc8 34. Kg3 Df8 35. Df6 Db8 36. f3 Df8 37. f4 Db8 38. Td3 De8 39. Kf2 Db8 40. De5 Df8 41. f5 Dd8 42. f6 Df8



43. **De7!** So ziemlich in jeder Publikation erhielt dieser Zug zwei Ausrufezeichen als Zeichen eines großartigen Zuges. So schwer ist diese Kombination zwar nicht zu finden, gefällig ist dieser Zug dennoch und vor allem hat der damit verbundene Gewinn dem Team der Siegerin die Goldmedaille eingebracht, und so wurde er unwidersprochen zum „Zug der Olympiade“ hochstilisiert. Die eine Pointe sehen wir nach 43. ...Txe7 44. dxe7 nebst Td8 und Matt, die andere nach der Partiefortsetzung 43. ...Dd8 44. Dxd8+ Txd8 45. d7 und die Nachziehende gab die Partie zu Recht auf. **1:0**



Es droht Tc3-c8. Wichtig ist, dass Schwarz nach z. B. 45. ...b5 46. Tc3 den Bauern d7 nicht schlagen kann, es käme Tc8+ und Matt. Dass die namhafte Schwarzspielerin vor der Aufgabe doch einige Minuten überlegte, lag sicherlich daran, dass sie folgende Variante prüfte: 45. d7 h6 Schafft dem König ein Fluchtfeld auf h7, so dass 46. Tc3?



wegen ...Txd7 vorläufig nicht geht. 46. gxh6 g5 Weiß gewinnt nach 46. ...Kh7 47. g5 b5 und nun z. B. 48. Te3 Txd7 49. Te7. 47. Ke3 Kh7 48. Ke4 Kxh6 49. Ke5 Kg6 50. Kd6 Kxf6 51. Tf3+ Kg7 52. Ke7 mit leichtem Sieg.

Die einleitende Partie deutet auch grob an, wie Rammböcke entstehen. Nach dem Eröffnungszug 1.e4 ist dies eher selten der Fall. Den Boden bereitet eine Aufstellung aus den geschlossenen Spielen mit den Bauern auf d4 und c4, Schwarz reagiert meist mit Bauernzügen nach e6 und d5. Dann kommt es darauf an, ob Schwarz weiter das Zentrum geschlossen hält oder es öffnet (oder öffnen lässt). Erzwingen kann man das Entstehen von Rammböcken nicht, da wirkt der Gegner mit seiner Eröffnungswahl mit, auch kommt es darauf an, wie sich das Mittelspiel gestaltet. So ist beispielsweise in selbst nur teilweise blockierten Stellungen die Bildung eines Freibauern, der weit genug vorpreschen könnte, schwierig bis unmöglich.

Dennoch kommen Stellungen mit einem Rammbock in der Praxis nicht selten vor. Und dann ist es von großem Vorteil zu wissen, was man mit diesem mächtigen Werkzeug anstellen kann. Diesem Zweck ist dieser und der darauffolgende Teil unserer Trainingsserie gewidmet.

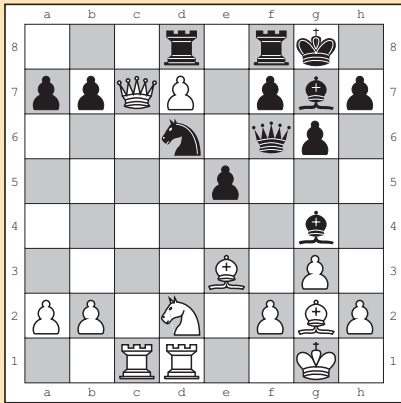
Ein bei Belagerungen eingesetzter Rammbock bestand meist aus zwei fest verbundenen Teilen, einem langen Holzstamm und einem vorn angesetzten Kopf meist aus Metall. Bei einem Schach-Rammbock sind die beiden Teile, ein vorgerückter Bauer vorn und eine Schwerfigur dahinter, sozusagen in der Luft mit einer Wirkungslinie verbunden. Die kann gelegentlich vom Verteidiger unterbrochen werden, manchmal erfolgreich, manchmal nicht, da muss man schon genau hinschauen.

Genau hingeschaut hat anno 1991 bei einem spanischen Turnier Silvio Danailov. Der Bulgare ist eher als Schachfunktionär (zeitweise Präsident der Europäischen Schachunion) bekannt, aber er ist auch ein Meisterspieler.

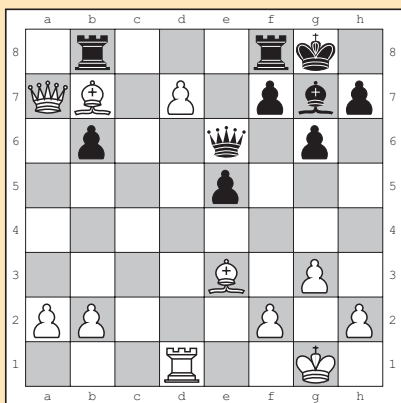


**Réti-Eröffnung A 13**  
**S. Danailov (BUL, 2475)**  
**J. Fernandez (ESP, 2315)**

1. Sf3 d5 2. c4 e6 3. g3 g6 4. Lg2 Lg7 5. d4 Se7 6. 0-0-0-7. Dc2 Sbc6 8. Td1 Sf5 9. e3 dxc4 10. Sa3 Sd6 11. Sxc4 Sxc4 12. Dxc4 e5 13. d5 Se7 14. e4 Lg4 15. Le3 Sc8 16. Tac1 Sd6 17. Dxc7 Sxe4 18. d6 Df6 19. d7 Tad8 20. Sd2 Sd6

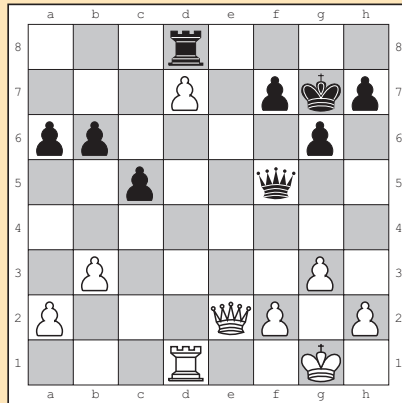


Mit seinem letzten Zug ...Se4-d6 wich Schwarz der Drohung Sd2xe4 aus und unterbrach die d-Linie. Er hätte damit Erfolg gehabt im Falle von 21. f3 Lxd7, aber **21. Se4!** öffnet die d-Linie und stellt den Rammbock vollständig her. Zwar kostete die Aktion nach **21. ...Sxe4 22. Lxe4 Lxd1 23. Txd1** die Qualität, aber der Stolz der weißen Stellung, der Bauer d7, blieb auf dem Brett und wird obendrein von dem prächtig stehenden weißen Läuferpaar unterstützt. Weiß setzte sich schnell durch: **23. ...b6 24. Dxa7** Es droht Lxb6. **24. ...Tb8 25. Lb7!** mit klarem Endspielvorteil nach dem kommenden Lxb6 und d8D. Schwarz spielte noch **25. ...De6** offensichtlich mit der Idee ...Lg7-f6:



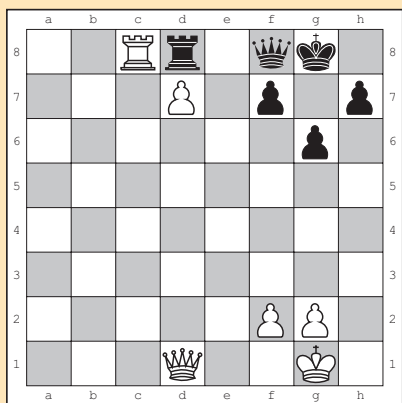
Doch nach **26. Dxb8!** war alles vorbei **1:0**  
 Im Falle von 26. ...Txb8 27. d8D+ bringt der Rammbock den Sieg. Zwar verschwindet die neugeborene Dame gleich vom Brett, 27. ...Txd8, aber nach 28. Txd8+ Lf8 29. Lh6 De7 30. Txf8+ Dxf8 31. Lxf8 behält Weiß im Endspiel einen Läufer mehr.

Die Sperrung einer „Rammbocklinie“ kommt selten vor. Der Regelfall ist eine Stellung mit blankgeputzter Linie, auf der ein Turm den Freibauern unterstützt. Doch die Gegenseite verteidigt das vor dem Rammbock befindliche Umwandlungsfeld mit Zähnen und Klauen. In dieser und der nächsten Trainingseinheit der SCHACHSCHULE 64 zeigen wir Methoden auf, die zum Erfolg führen können. Zunächst zwei Standardwendungen:



**I. Csom – A. Eriksson**  
**Budapest 1994**  
**Weiß am Zug**

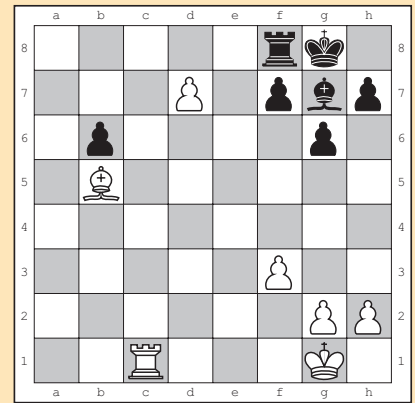
**28. De8 Df6 29. Te1!** nebst Te7, was die Diagonale h4-d8 sperrt. Der Turm d8 verliert die Deckung durch die Dame f6 **1:0**



**B. Züger – F. Gobet**  
**Genf 1988**  
**Weiß am Zug**

**40. Dc2** Der universal anwendbare Gewinnweg. **40. ...De7 40. ...Kg7 41. Txd8 Dxd8 42. Dc8 Df6 43. d8D** mit Gewinn, weil Schwarz kein Dauerschach hat: **43. ...Da1+ 44. Kh2 De5+ 45. g3 Dh5+ 46. Kg2** usw **41. Txd8+** nebst Dc8 **1:0**

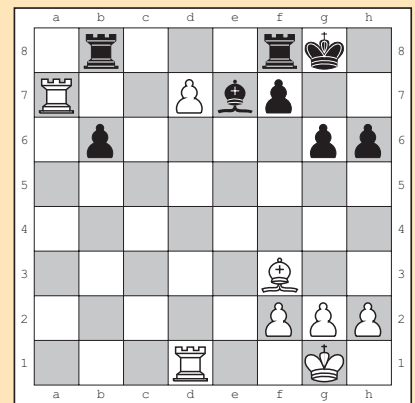
In den weiteren Beispielen kontrolliert der Verteidiger das Umwandlungsfeld vor dem Rammbock, aber die stärkere Seite dringt über das benachbarte „Grundstück“ ein.



**P. Cramling – V. Malisauskas**  
**Keres Memorial, Kalev 1997**  
**Weiß am Zug**

**30. Tc8 Lf6** Schwarz hofft auf die Blockade ...Ld8 nebst evtl. ...Kg7-f6-e6, aber **31. Te8!** verhindert dies **1:0**

Schwarz gab auf, weil er seine Hilflosigkeit erkannte. Er hat nur ein paar Bauernzüge am Königsflügel, wahlweise kann er auch mit seinem König auf den Feldern g7 und g8 pendeln, in beiden Fällen jedoch läuft der weiße König bis nach c8, dann folgt Txf8 nebst d8D.



**W. Kramnik – J. Timman**  
**Nowgorod 1995**  
**Weiß am Zug**

Schwarz hat das Umwandlungsfeld d8 gleich dreimal unter Kontrolle genommen, mit d7-d8 wird's nichts. So geht es aber: **27. Te1!** Der Läufer e7 ist angegriffen und muss ziehen. Schwarz verwarf **27. ...Lf6** wegen **28. Ld5 b5 29. Te8** mit der Idee **29. ...Tbxe8 30. dxe8D Txe8 31. Lxf7+**. Und nach **29. ...b4** entscheidet **30. Tc7!**, gefolgt von Tcc8. Man beachte, was der Rammbock d7 leistet: er ermöglicht beiden Türmen einzudringen! **27. ...Ld8 28. Te8 b5 28. ...Lf6 29. Ta8 +- 29. Ta8 Txa8 30. Lxa8 b4 31. Ld5 Kg7 32. Kf1** Nun wurde das ganze Ausmaß der Katastrophe deutlich. Analog der vorher gezeigten Partie entscheidet der gemächliche Königsmarsch nach b7. **1:0**

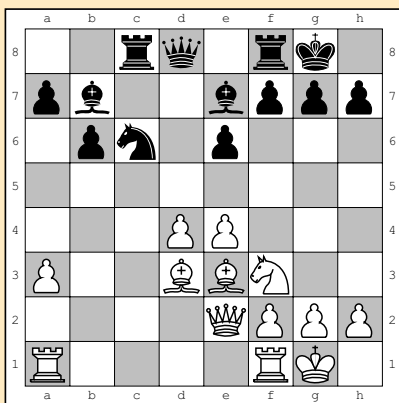
# Der Rammbock (Teil 2)

## Wie ein vorgerückter Zentrumsbauer ungeahnte Kräfte entfalten kann

Diese Folge schließt eng an die letzte an, in der wir ganz allgemein über die Kraft des vorgerückten Freibauern berichteten und einige typische Methoden aufzeigten, wie der bis auf die siebte Reihe vorgerückte Freibauer die letzte Hürde überwindet. Mit dieser Thematik fahren wir jetzt fort, jedoch etwas stärker auf die Frage fokussiert, wie diese typischen Rammbockstellungen in der Praxis entstehen.

**Damenindisch E 12**  
**J. Smejkal – I. Hausner**  
**Marienbad 1978**

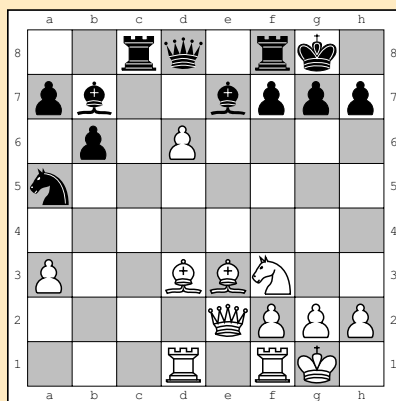
1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 b6 4. a3 Lb7 5. Sc3 d5 6. cxd5 Sxd5 7. e3 Le7 8. Lb5+ c6 9. Ld3 0-0 10. e4 Sxc3 11. bxc3 c5 12. 0-0 Sc6 13. Le3 cxd4 14. cxd4 Tc8 15. De2



Aus diesem Eröffnungstypus entsteht der Rammbock am häufigsten. Mit den Zügen 10 bis 13 hat Schwarz eine asymmetrische Bauernstellung (eine Voraussetzung zur Bildung eines Freibauern) herbeigeführt und setzte dabei seine Hoffnungen auf ein später mögliches Endspiel mit schwarzer Bauernmehrheit am Damenflügel. Dies hat in der Praxis schon mehrmals gut funktioniert, bis die Weißspieler ein aggressives, mit dem Vorstoß d4-d5 verbundenes Vorgehen entdeckten, das in der vorliegenden Partie lehrbuchmäßig verwirklicht wurde.

Mit 15. ...Lf6 spekulierte Schwarz auf 16. e5?! Le7. Das Läufermanöver mag zwei Tempi kosten, entwertet aber das weiße Zen-

trum. Der Vorstoß d4-d5 lässt sich offensichtlich nicht mehr verwirklichen, und Schwarz kann sich mit ...Sa5 und ...Ld5 aktiv aufbauen. Besser ist aus weißer Sicht 16. Tad1! Der Bauer d4 wird mit taktischen Mitteln geschützt: 16. ...Sxd4 17. Lxd4 Lxd4 18. Lb5 e5 (fesselt den Läufer d4) 19. Sxe5 De7 20. Sd7 Tfd8 21. Txd4 a6 22. Lxa6 Txd7 23. Lxb7 Txb7 24. Tfd1, und es ist nicht Schwarz, sondern Weiß, der auf d4 Beute gemacht hat. In der Partie geschah 16. ...Le7 Der Läufer greift den a-Bauern an, den Weiß nicht (z. B. mit a3-a4 oder Ta1) zu retten versucht, er setzt vielmehr auf den Rammbock: 17. d5! exd5 18. exd5 Sa5 19. d6



Der Rammbock ist ein wirkungsvolles Werkzeug, das wohlüberlegt eingesetzt werden muss. Bevor man mit d4-d5 losrennt, muss man sich vergewissern, dass dem d-Bauern ein langes Leben beschert sein wird. Dies ist hier der Fall, dafür sorgt das Visavis des Turms d1 und der Dame d8.

- a) 19. ...Dxd6?? 20. Lxh7+ Kxh7 21. Txd6 kostet den Nachziehenden die Dame und
- b) 19. ...Lxd6 20. Lxh7+ Kxh7 21. Sg5+ sichert dem Anziehenden einen siegreichen Angriff nach
  - b1) 21. ...Kg8 22. Dh5 Te8 23. Dxf7+ Kh8 24. Dh5+ Kg8 25. Dh7+ Kf8 26. Dh8+ Ke7 27. Dxd7 matt, oder nach
  - b2) 21. ...Kg6 22. h4 (es droht h4-h5+) 22. ...Th8 23. g4 nebst h5+.

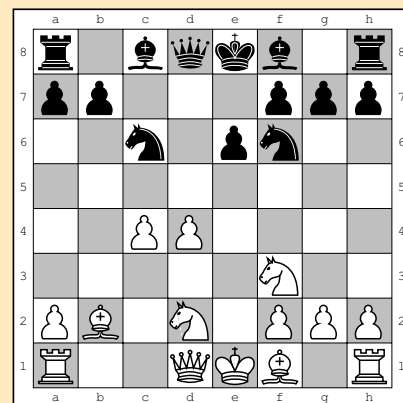
Folglich muss der angegriffene Läufer e7 wegziehen: 19. ...Lf6 20. d7 Der Adler, pardon der Rammbock ist gelandet. Gut gesi-

chert ist er weiterhin. 20. ...Dxd7?? 21. Lxh7+ Kxh7 22. Txd7 kennen wir bereits, und nach 20. ...Tc7 21. Lf5 g6 22. Lh3 Lc6 23. Lf4 Tb7 hat Weiß die angenehme Wahl zwischen den starken Zügen 24. Ld6, 24. Lh6 und – so hätte der Großmeister vermutlich gespielt – 24. Se5! 20. ...Ta8 21. Lf4 De7 22. Ld6 Dxe2 22. ...Dxd6 23. Lxh7+ 23. Lxe2 Tfd8 24. Lc7 Auch hier gewinnt Weiß die Qualität, entweder nach 24. ...Lc6 25. Lxd8, oder wie in der Partie 24. ...Tf8 25. Sd4 g6 26. Tfe1 Kg7 27. Lb5 Ld8? Dies verkürzt die Partie, die jedoch auf Dauer nicht zu halten war, z. B. 27. ...a6 28. Lf1 Ld8 29. Ld6 Th8 30. Le5+ Lf6 (30. ...f6 31. Se6+ Kf7 32. Lc3 Lc6 33. Lxa5 bxa5 34. Lc4) 31. f4 Thd8 32. Lc7, und falls 32. ...Txd7, so 33. Se6+ fxe6 34. Txd7+. 28. Le5+ Lf6 29. Lxf6+ Kxf6 30. Te8 a6 31. Txf8 Txf8 32. Te1! und wegen des kommenden Te8 **1:0**

In dieser Partie war der vorpreschende d-Bauer stets direkt oder indirekt geschützt. Das Visavis des Td1 und der Dd8 ermöglichte den taktischen Trick Ld3xh7+ nebst Txd6, auf den in den Kommentaren zum 19. und zum 20. Zug hingewiesen wurde. Es gibt aber auch Fälle, wo nicht der Turm, sondern die Dame den Rammbock tatkräftig unterstützt:

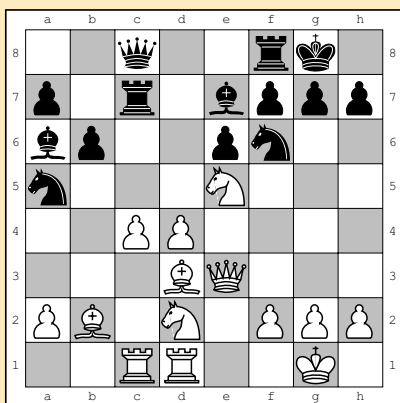
**Damengambit D 30**  
**A. Vaisser – A. Bernei**  
**Open Cappelle la Grande, 1987**

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 e6 4. e3 Sf6 5. Sbd2 c5 6. b3 Sc6 7. Lb2 cxd4 8. exd4 dxc4 9. bxc4



Hier ist noch kein Rammbock auszumachen. Im Moment sehen wir auf c4 und d4 ein Bauernpaar, bei dem auf den benachbarten Linien keine Bauern gleicher Farbe stehen. Die fehlende Verbindung zu den eigenen Kräften macht dieses Bauernduo unter Umständen leicht angreifbar, weswegen sich hier der Begriff „hängende Bauern“ eingebürgert hat.

Es gibt viele Partien, in den es Schwarz im weiteren Verlauf gelang seine Türme auf d8 und c8 zu platzieren und damit die beiden Bauern unter Druck zu setzen. In anderen Fällen (die vorliegende Partie zählt dazu) kam Weiß zu dem Vorstoß d4-d5 und nach dem Abtausch ...exd5 und cxd5 entstand ein Rammbock. Hierzu sind natürlich umfangreiche Vorarbeiten nötig, z. B. so: **9. ...Le7 10. Le2 0-0 11. 0-0 b6 12. Db3 La6 13. Tac1 Tc8 14. Tfd1 Tc7 15. De3 Sa5 16. Se5 Dc8 17. Ld3**



Der Bauer c4 ist vierfach angegriffen und vierfach gedeckt. Daher ist der Partiezug **17. ...Lb4?** naheliegend – einer der Verteidiger von c4, der Springer d2, soll beseitigt werden –, doch Schwarz hätte diesen Zug besser mit dem vorsorglichen ...Td8 vorbereiten und damit den Durchbruch d4-d5 verhindern sollen. **18. d5! Lxd2 19. Dxd2 exd5 20. cxd5 Lxd3** 20. ...Sxd5? scheitert an 21. Lxa6 Dxa6 22. Dxd5. **21. Dxd3 Td8 22. Txc7 Dxc7** Der d-Bauer hängt zwar, er kann aber vorrücken. **23. d6 Dc5 24. d7** Im Gegensatz zur letzten Partie steht hier nicht der Turm, sondern die Dame auf der d-Linie, sie leistet aber ebenfalls gute Dienste, in-

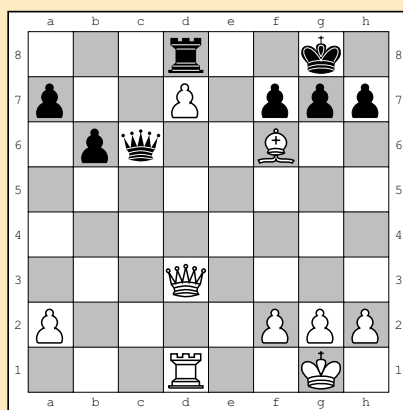
### Hinweis!

### Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

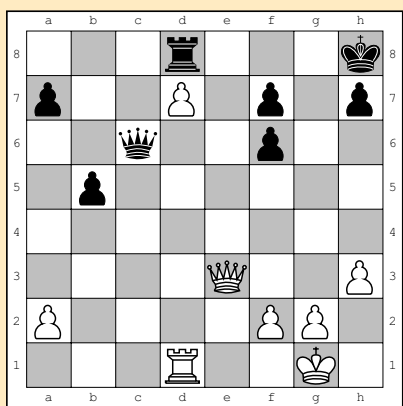
Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schachmagazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schachmagazin/index.php?include=3000)



dem sie den mächtigen Bauern d7 zuverlässig schützt. Und der Turm d1 steht bereit, via c1 auf c8 einzudringen. **24. ...Sc6 25. Sxc6 Dxc6 26. Lxf6**



Mit der Idee **26. ...Dxf6** 27. Te1 g6 (27. ...Kf8 verhindert zwar Te8, aber nach 28. Da3+ Kg8 29. Te8+ wird Schwarz mattgesetzt.) 28. Te8+ Kg7 29. g3, und dem Nachziehen gehen bald die Züge aus, z. B. 29. ...h5 30. h4 a6 31. Dd5 b5 32. Txd8 Dxd8 33. De5+ Kf8 (33. ...Kh7 34. De8) 34. Dd6+ Kg7 35. Dc6 Kf8 36. Dc5+ Kg7 37. Dc8. Schwere Herzens schlug Weiß mit dem Bauern auf f6: **26. ...gxf6** konnte aber in der Folge den ramponierten Königsflügel nicht verteidigen: **27. h3 b5 28. Dg3+ Kh8 29. De3**



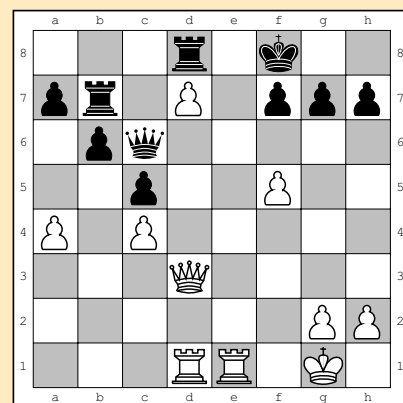
Dies ist die Entscheidung. Das Schlagen ...Txd7+ kostet nach De8+ ebendieses Turm und nach 29. ...De6 30. Dxa7 Dc6 31. Dd4 De6 32. Dc5 Kg7 33. Dxb5 folgt der Vormarsch des a-Bauern bis nach a8. Dies sei ein „sadistischer Abschluss“, so ein Kommentator. Völlig hilflos muss Schwarz zusehen, wie bald auf a8 der Bauer zu einer Dame umgewandelt wird, und nach dem Schlagen der Dame mit dem Turm erscheint auf d8 eine neue Dame, der stolze Rammbock kam an seinem Bestimmungsort an.

**29. ...Tg8** Nach 29. ...Dc7 30. De7 Kg7 entscheidet der Turmeinsatz 31. Td3 a5 32. Tg3+. **30. g3 Dc7 31. De8 Dd8 32. Dxf7 Tg7 33. De8+ Tg8 34. Te1!** und wegen 34. ...Kg7 35. Te7+ Kh6 (Oder 35. ...Kh8 36. Dxd8 Txd8 37. Te8+) 36. Df7 **1:0**

Die mitunter enorme Macht des Rammbocks besteht nicht nur darin, dass der d-Bauer bis auf die Grundreihe durchzudringen droht. Er teilt auch die gegnerischen Kräfte in zwei Teile auf und stört mächtig das Zusammenwirken der versprengten gegnerischen Truppen, wie das dritte Beispiel drastisch veranschaulicht:

### Damengambit D 61 E. Relange – F. Bertrand Montpellier 1999

**1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 e6 5. Lg5 Le7 6. e3 Sbd7 7. Dc2 0-0 8. Td1 dxc4 9. Lxc4 Sd5 10. Lxe7 Dxe7 11. 0-0 Sxc3 12. bxc3 c5 13. a4 b6 14. d5 exd5 15. Lxd5 Tb8 16. c4 Se5 17. Sxe5 Dxe5 18. e4 De7 19. f4 Lb7 20. f5 Lxd5 21. exd5 Df6 22. d6 Tfd8 23. d7 Dc6 24. Dd3 Tb7 25. Tfe1 Kf8**



Weiß kann mit seinem Turm weder auf e7, noch auf e8 einfallen, die schwarzen Figuren verhindern dies, aber sie sind auf dem Damenflügel versammelt und können nicht am Königsflügel aushelfen, wo es nach **26. f6!** bald lichterloh brennt. Die gefährlichste Drohung ist Dxd7 nebst Dh8 matt. Schwarz ist zwar am Zug, kann aber keinen Verteidigungswall aufbauen:

26. ...g6 27. De3. Es droht Dh6+ nebst Dg7 matt und erzwingt somit 27. ...Dxf6 28. Dh6+ mit Damengewinn nach 28. ...Dg7 (Oder 28. ...Kg8 29. Te8+ und matt.) 29. Te8+ Txe8 30. dxe8D+ Kxe8 31. Dxd7.

26. ...gxf6 27. Dxd7 De6 (sonst Dh8 matt) 28. Dh8+ Ke7 29. Txe6+ Kxe6 (29. ...fxe6 30. Dg7 matt) 30. Dxd8 und Exitus.

26. ...Kg8 (deckt h7) 27. Dg3 g6 28. Te8+ Txe8 29. d8D mit Gewinn.

Die Partie endete so: **26. ...g5 27. Dxd7 Dxf6 28. Te8+ Txe8 29. dxe8D+ Kxe8 30. Dg8+** und wegen 30. ...Ke7 31. Dd8+ Ke6 32. Td6+ und 33. Dxf6+ **1:0**

Weitere mitunter fantastische Einsatzmöglichkeiten des Rammbocks werden im dritten Teil aufgezeigt.



# Der Rammbock (Teil 3)

## Über den vorgerückten Zentrumsbauern, seine Kraft und Einsatzmöglichkeiten

Mit dieser dritten und vorläufig letzten Folge schließen wir das Rammbock-Thema ab. Zur Erinnerung oder für Neueinsteiger:

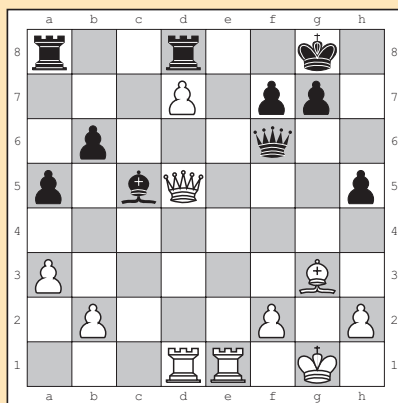
Als Rammbock wird in dieser Trainingsserie (und zunehmend verbreitet auch bei Schachberichterstattung allgemein) ein weit vorgerückter Freibauer auf einer Zentrumslinie bezeichnet. Seine Hauptaufgabe besteht darin, durch ein weiteres Vorrücken Platz für die nachstürmenden Mitstreiter zu schaffen. Nicht selten aber gelingt es dem Rammbock, noch weiter, bis auf die Grundreihe vorzustoßen und bei der damit erfolgten Umwandlung (meist) in eine Dame der Rammbockseite einen beträchtlichen Materialvorteil zu verschaffen. Natürlich schaut der Verteidiger nicht tatenlos zu und versucht, den Rammbock zu stoppen bzw. zu blockieren und wenn möglich zu liquidieren. Durch dieses Aufeinanderprallen der Pläne entstehen Wechselwirkungen. Die konkrete Umsetzung der sich ergebenden Möglichkeiten werden in dieser „Rammbocktrilogie“ dokumentiert und besprochen.

Nicht unerwähnt soll bleiben, dass das Entstehen von Rammböcken nicht erzwungen werden kann, da wirkt der Gegner mit seiner Eröffnungswahl mit, auch kommt es darauf an, wie sich das Mittelspiel gestaltet. Deshalb werden, bevor der Rammbock sozusagen die Bühne betritt, bei Bedarf die vorangegangenen Züge angegeben, was sonst, z. B. in der Endspielrubrik, nicht immer sein muss.

**Damengambit D 30**  
**R. Dautov – A. Shirov**  
**Bundesliga 2001**

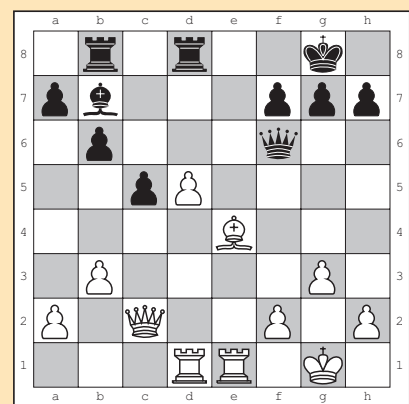
1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. e3 e6 5. Ld3 Sbd7 6. 0–0 Ld6 7. Sbd2 0–0 8. e4 e5 9. cxd5 cxd5 10. exd5 exd4 11. Se4 Sxe4 12. Lxe4 Sf6 13. Dxd4 Sxe4 14. Dxe4 Te8 15. Dd4 Lf5 16. Lg5 Dd7 17. Tfe1 b6 18. Lh4 Lc5 19. Dd2 Le4 20. Tad1 a5 21. a3 Dg4 22. Lg3 Schwarz würde lieber den gegnerischen Freibauern beseitigen, aber das klappt nicht; nach 22. ...Ted8 23. h3 Dg6 24. Sh4 Dxc3 25. Txe4 bleibt der d-Bauer

auf dem Brett. Also holt sich Schwarz auf f3 den Bauern zurück. 22. ...Lxf3 23. gxf3 Dxf3 24. d6 „Schwarz gewann den Bauern zurück und schwächte den weißen König, aber gegen den Vormarsch des Freibauern d5 kann er nichts unternehmen. Nebenbei droht der Figurengewinn 25. b4“, kommentierte der deutsche Nationalspieler Rustem Dautov in der Partiensammlung MegaBase. 24. ...Ted8 25. d7 Es droht 26. Dd5, denn nach dem Damentausch gewinnt Weiß mit Kc7 die Qualität. 25. ...h5 25. ...Ta7? 26. Te8+ 26. Dd5 Df6



Hier sehen wird ein weiteres Werkzeug aus dem Rammbockkiste. Mit der kleinen Kombination 27. Dxa8 Txa8 28. Te8+ Kh7 29. Txa8 bringt Weiß seinen Rammbock durch. Selbst 29. ...Le7 hilft nicht. Weiß kann jetzt einen Läufer gewinnen mit 30. d8D Lxd8 31. Taxd8, aber dann könnte der Gegner mit 31. ...h4 32. Lc7 Dg6+ 33. Kf1 Dc6 34. Lb8 Dh1+ 35. Ke2 De4+ 36. Kd2 Df3 37. Tf1 Dg2 stören. Viel besser ist der Partiezug 30. Te1! droht Txe7 nebst d8D. 30. ...Ld8 Oder 30. ...h4 31. Txe7 hxg3 32. hxg3 mit Gewinn. 31. h4 b5 32. Txd8 Dxd8 Nun wird der Weg für den Rammbock auf klassische Art freigemacht: Turm hinter den Freibauern stellen, 33. Td1, und die gegnerische Blockadefigur beseitigen, hier mit Lg3-c7. Der Rammbock erreicht dann das Traumfeld d8 und wird zu einer Dame befördert. Schwarz hatte ein Einsehen. 1:0

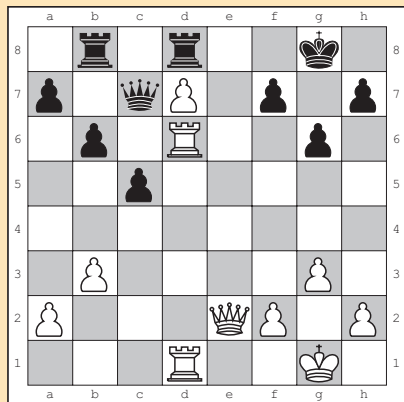
Am Ende verschaffte der Läufer auf c7 dem Rammbock eine freie Bahn. Meistens ist es der Turm, manchmal ist es aber auch eine andere Figur, die Rückendeckung bietet, sogar ein Bauer kann sich einbringen, wie das nächste Beispiel zeigt.



**W. Jepischin – L. Polugajewski**  
**Tilburg 1993**  
**Weiß am Zug**

Der Anziehende hätte hier mit 22. Lxh7+ Kh8 23. Le4 gefahrlos einen Bauern gewinnen können, doch er verzichtete. Schwarz hätte sich danach mit der Blockade der schwarzen Felder (...Td6 nebst ...Tbd8 und dann evtl. noch ...g6 nebst ...Kg7) noch lange zäh verteidigen können. Der Partiezug 22. d6! ist besser und „einer der Züge, wo der Urheber offenbart, was er vom Schach versteht“, wie der renommierte Trainer Alexander Panchenko einst so zutreffend schrieb. Nach 22. d6 trägt 22. ...Td7? nicht zum Aufbau einer Blockade bei, sondern ist ein Schritt Richtung Abgrund. Es folgt 23. Lxb7 Tdx7 (23. ...Tbxb7?? verbietet sich wegen 24. Te8 matt) 24. d7 Tf8 25. Te8 Tb8 26. d8D mit Gewinn. Und nach 22. ...Lxe4 23. Dxe4 führt ...Td7 wegen De8+ zu einem Grundreihenmatt. Deshalb verschaffte Schwarz seinem König ein „Luftloch“: 22. ...g6 23. d7 Lc6 24. Lxc6 Dxc6 25. Te7 Kf8 Nach 25. ...Tb7 ist 26. Dc3 das richtige Rezept. Es geht schon wieder um die geschwächte Grundreihe: 26. Dc3 Tbx7 27. Tdx7 mit Gewinn; der Druck wird nach dem folgenden De5 noch verstärkt. 26. De2

peilt das Feld e5 an. **26. ...Df6 27. Te5 Dc6** Auch hier scheitert das sonst wünschenswerte Gegenspiel auf der siebten Reihe, wie die Variante 27. ...Tb7 28. Te8+ Kg7 29. Txd8 Dxd8 30. De8 Tb8 31. De5+ f6 32. Dxb8 Dxb8 33. d8D belegt. **28. Ted5 Kg8 29. Td6 Dc7**

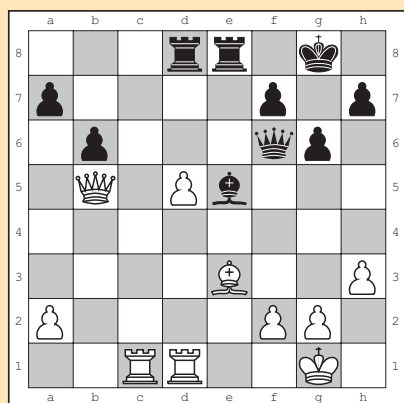


Nun gewann schon 30. De7 c4 31. Tf6 Tf8 32. d8D. Weiß entschied sich für einen anderen, ebenso zuverlässigen Weg:

**30. h4** Idee h5-h6 nebst De5-g7. Falls sich Schwarz mit 30. ...h5 dagegenstemmt, gewinnt das klassische „Aufreißen“ 31. De7 Tb7 32. g4 hxg4 33. h5 gxh5 34. Dg5+ Kf8 35. Th6. **30. ...b5 31. h5 Tb6 32. De8+ Kg7 33. De5+ Kf8 33. ...Kg8 34. h6 nebst Matt. 34. Dh8+ Ke7 35. Df6+ Kf8 36. Te1 1:0**

Es folgt Dh8 matt oder 36. ...Kg8 37. h6 und 38. Dg7 matt.

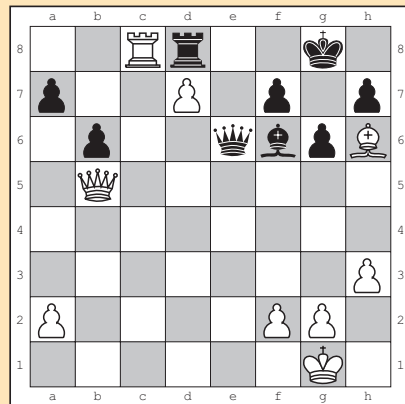
Im nächsten Beispiel sehen wird eine ähnliche Konstellation mit der entscheidenden Schwäche auf g7, die sehr schön taktisch ausgebeutet wurde.



**G. J. de Boer – J. van Mil**  
Wijk aan Zee 1992  
Weiß am Zug

**22. d6!** Bauernvorstöße dieser Art schockieren den Gegner. Der Bauer d6 ist nur einmal gedeckt und von drei gegnerischen Figuren angegriffen, darf aber dennoch nicht geschlagen werden. 22. ...Txd6?? geht natürlich nicht

wegen 23. Dxe8+ und 22. ...Lxd6 23. Lg5 kostet die Qualität. **22. ...Te6 23. d7** Am Horizont erscheint die Drohung Tc8, weswegen hier ...Te7 nicht gut möglich ist. **23. ...Td6 24. Txd6 Dxd6 24. ...Lxd6 25. Lg5** kostet den Turm d8. **25. Lh6** Die Schwäche der schwarzen Grundreihe schützt den Rammbock vor dem Schlagen: 25. ...Dxd7 26. Dxd7 Txd7 27. Tc8+ und Matt. Dem Nachziehen ist auch mit 25. ...Lg7 nicht geholfen. Dies bringt keine Entlastung wegen 26. Tc8 De7 27. Lg5 f6 28. Dc4+ Kf8 29. Dc7 mit Gewinn. **25. ...De6 26. Tc8 Lf6**



Manche schöne Kombination basiert auf einem relativ einfachen Grundmotiv. Stünde auf f6 kein Läufer, so folgte Txd8+ matt. Gut, da ist ein Läufer auf f6, den muss man ablenken. Also dann: **27. Db2!** Die Dame ist tabu, 27. ...Lxb2 28. Txd8+, aber es droht auch 28. Txd8+ Lxd8 29. Dg7 matt. **27. ...De1+ 28. Kh2 De7 29. Dd2** Eines zweiten Blickes würdig ist nun 29. ...g5, womit Schwarz das uns bereits bekannte Gewinnmanöver Lf4-c7 verhindern will. Dann aber entscheidet ein anderes Motiv: 30. Txd8+ Dxd8 31. h4! gxh4 32. Dd5 b5 33. f4 a5 34. Lg5, und nach dem kommenden Lxf6 oder nach 34. ...Lxg5 35. Dxg5+ Dxg5 36. fxg5 ist der Rammbock „durch“. **29. ...De5+ 30. f4 De6 31. Dd4!** Das gleiche Motiv wie im 27. Zug. **31. ...De7 32. Txd8+** Zum Schluss noch eine relativ einfache, wenn auch gefällige Taktik. **32. ...Dxd8 33. Dxf6 Dxf6 34. Lg5 1:0**

#### Hinweis!

#### Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

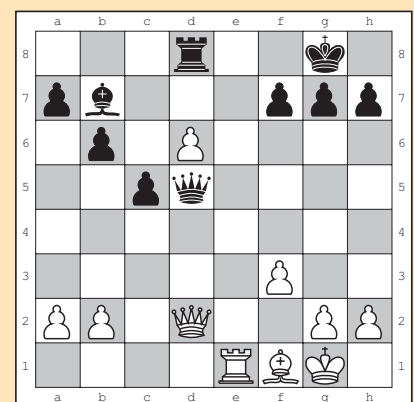
Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schachmagazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schachmagazin/index.php?include=3000)



Der Rammbock entsteht meistens in Partien, die mit geschlossenen Eröffnungen (mit den Bauern auf d4 und c4) beginnen. Nach dem Eröffnungszug 1. e4 ist dies eher selten der Fall. Um die „Empörung“ bei den 1. e4-Fans zu mindern, haben wir das letzte Beispiel extra im 1. e4-Garten gepflückt.

#### Aljechin-Verteidigung B 04 Peng Xiaomin – M. Mansoor Kuala Lumpur 1993

**1. e4 Sf6 2. e5 Sd5 3. d4 d6 4. Sf3 dxe5 5. Sxe5 Sd7 6. Sf3 e6 7. Le2 Le7 8. 0-0-0 9. c4 S5f6 10. Sc3 c5 11. Lf4 b6 12. d5 exd5 13. Sxd5 Sxd5 14. cxd5 Lb7 15. Dd2 Te8 16. Tad1 Lf6 17. Tfe1 Se5 18. Sxe5 Lxe5 19. Lc4 Dd6 20. Lxe5 Txe5 21. Txe5 Dxe5 22. d6 De4** Dieser Doppelangriff auf g2 und c4 treibt den weißen Läufer zurück nach f1. Wegen dieses Zeitgewinn hat Schwarz die Bildung des Rammbocks zugelassen. Doch es war die falsche Wette auf die Zukunft: die Zeit verflüchtigt sich wieder, aber der Rammbock bleibt als Wert bestehen. **23. Lf1 Td8 24. f3 De6 25. Te1** Der Anziehende steht auf jeden Fall besser, auch nach 25. Te1 Df6 26. Lb5 g6 (26. ...a6? verliert nach 27. d7! nebst Te8+) 27. Te8+ Txe8 28. Lxe8 aber das war noch das kleinere Übel. Der Partiezug **25. ...Dd5** setzt auf einen Trick:



26. Dxd5 Lxd5 27. d7? Lc6!, wonach Te8+ ein Schlag ins Wasser wäre. Weiß steht aber eine viel bessere Möglichkeit zur Verfügung: **26. d7! Kf8 26. ...Dxd2 27. Te8+ 27. Lb5!** mit Gewinn nach dem folgenden Te8 oder nach 27. ...Txd7 28. Lxd7, wonach die Dame d2 wegen Te8 matt immer noch tabu ist! **1:0**

Damit endet diese Trilogie. Ein faszinierendes Thema, die Bearbeitung hat auch Ihrem Autor Spaß gemacht, der sich nun – etwas aufgekratzt – mit dem abgewandelten Spruch aus der Star Wars Serie verabschiedet: Möge der Rammbock mit dir sein!

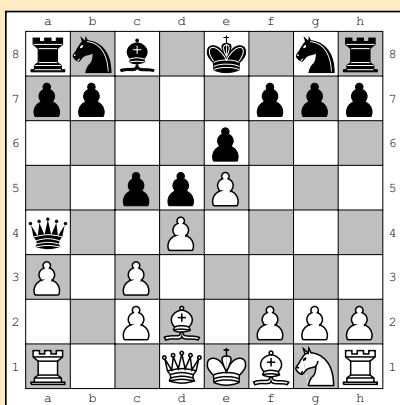
# Ein Geistesblitz und seine Genesis

## Modellpartien zum Thema positionelle Kompensation

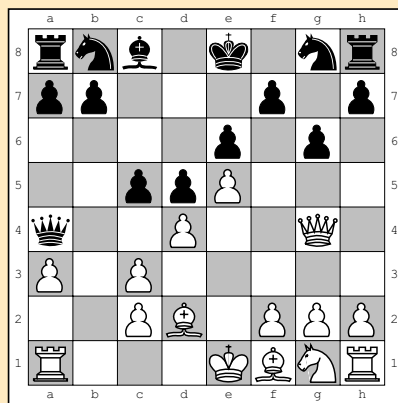
Man schrieb das Jahr 1997. In der niederländischen Stadt Groningen versammelte sich ein Großteil der damaligen Spitzenprofis zur Weltmeisterschaft nach K.-o.-System, darunter auch der Inder Viswanathan Anand (der spätere Weltmeister) und der bosnische Großmeister Predrag Nikolic. Ihre Partie begann mit sieben Zügen, die vielen der Zuschauer bekannt waren – es waren die Anfangszüge einer verbreitet gespielten Eröffnungsvariante – und weckten daher noch kein besonderes Interesse. Doch dann zog Anand seine Dame, um sie gleich im nächsten Zug wieder auf das Ausgangsfeld zurückzustellen. Solche Eskapaden ist man eigentlich von Anfängern gewohnt, doch wenn einer von der absoluten Weltklasse so etwas spielt, dann versucht man zu ergründen, was hier eigentlich gespielt wird. Schauen wir genauer hin.

**Französisch C 18)**  
**V. Anand – P. Nikolic**  
**Groningen 1997**

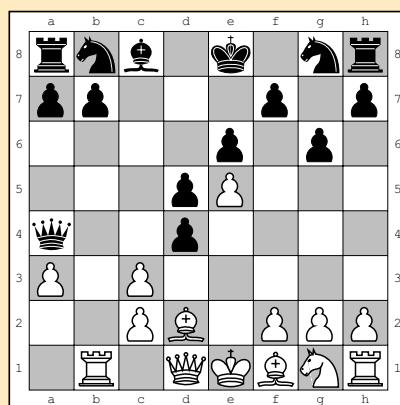
1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Lb4 4. e5 c5 5. a3 Lxc3+ 6. bxc3 Da5 7. Ld2 Da4



Soweit alles bekannt. Zwei Konzepte treffen aufeinander: Schwarz hat mit dem Abtausch auf c3 die weiße Bauernstruktur beschädigt und will sie später „bearbeiten“. Dafür ist Weiß in den alleinigen Besitz eines schwarzfeldrigen Läufers gekommen, weswegen im Lager des Nachziehenden schwarzfeldrige Schwächen entstanden sind. Deshalb geschah in vielen Partien nun **8. Dg4!** mit Angriff auf den Bauern g7, den Schwarz mit **8. ...g6** rettet.



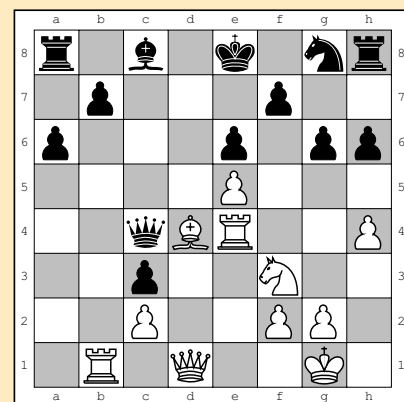
Nun hängt der Bauer c2, weswegen er in vielen Partien mit **9. Ta2** gedeckt wurde. Auch der Bauernabtausch **9. Sf3 Dxc2** **10. dxc5** kam in der Praxis vor. Doch Anand schockte das Publikum mit **9. Dd1!**? Die Dame steht dort, wo sie schon vor zwei Zügen stand, folglich verschenkte Weiß zwei Tempi, obendrein hängt noch der Bauer d4, den sich Schwarz gleich einverleibte **9. ...cxd4** Anand antwortet blitzschnell **10. Tb1!** worauf der renommierte Schwarzspieler in endloses Grübeln verfiel. Er hatte Anands Idee enträtselt und suchte nun nach einem Plan.



Anand hat die beiden Tempi und auch noch den Bauern nicht aus Übermut hergegeben. Nach der Partie (und später in seinen Kommentaren) erläuterte er seine Idee: Der schwarzfeldrige Läufer soll nach b4 geführt werden, von wo er die Diagonale a3–f8 kontrolliert und somit auch die gegnerische kurze Rochade verhindert. In seinen Kommentaren für die Partiensammlung MegaBase zeigte er auch, wie er den Läufer

nach b4 zu überführen gedenkt: **10. ...Dxa3** (10. ...dxc3?? verliert nach 11. Lb5+ die Dame.) **11. cxd4** nebst Lb4, was nicht gut zu verhindern ist, z. B. **11. ...Sc6** (11. ...a5 12. Ta1) **12. Lb5** (droht Damenfang Lb4) **12. ...Ld7** **13. Sf3 a6** (13. ...Sge7 14. Tb3 mit Damenfang) **14. Tb3 De7** **15. Lxc6 Lxc6** **16. Lb4** und Schwarz kommt nicht zur Rochade. Im Übrigen kostete die Flucht der schwarzen Dame den Nachziehenden ganz schön viel Zeit. War es nicht eigentlich Weiß, der zuvor mit **Dd1-g4-d1** Tempi verloren hatte? Nicht verloren, gut angelegt!

Schließlich fand Nikolic einen Weg, um die Überführung des weißen Läufers nach b4 zu verhindern: **10. ...d3!** **11. Lxd3!** Normalerweise ist es eine gute Idee, eine angeknabberte Bauernstruktur bei sich bietender Gelegenheit zu begradigen. In diesem Sinne war auch **11. cxd3** gut spielbar, aber Anand wollte angreifen und nicht die Dame auf d1 abtauschen lassen. Damit endet hier der strategische Teil der Partie, die weiter im Zeichen der weißen Initiative verlief, mit einem guten Ende für Weiß. **11. ...Dxa3** **12. Sf3 Dc5** **13. h4! h6** **14. 0-0 Sd7** **15. Te1 a6** **16. c4 dxc4** **17. Le4 c3** **17. ...Se7?** **18. Lb4** mit einer Gewinnstellung laut Anand. **18. Le3 Dc4** **19. Ld4 Sc5** **20. Te3! Sxe4** **21. Txe4**



Der Rest der Partie verlief im Zeichen des „Monsters“, des **mächtigen schwarzfeldrigen Läufers**, der in jeder Variante im Angriff aushilft. Hier zum Beispiel nach **21. ...Se7?** **22. Lb6 +-** **21. ...Ld7** **22. Te3! Se7** **23. Txc3 Dd5** **24. Tc5 De4** **25. Tc7 b5** Erwähnenswert ist **25. ...Lc6?**

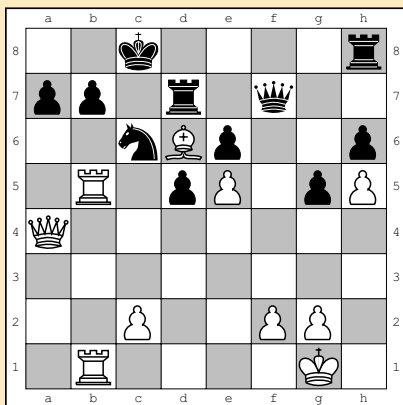


26. Txe7+! Kxe7 27. Lc5+ Ke8 28. Dd6 nebst matt. **26. Lc5 Sd5?** Relativ besser war laut Anand 26. ...Dd5 27. De2 Tc8 28. Txc8+ Sxc8 29. Lb4 Doch der schwarze Turm ist und bleibt im Abseits. Dies bewirkt der Läufer auf b4, der die schwarzen Felder beherrscht. **27. Txd7! Kxd7 28. Tb4** mit Damengewinn nach 28. ...Df5 29. g4, oder wie in der Partie. **28. ...Dxb4 29. Lxb4 Thc8 30. Ld6 Tc4 31. Sd2 Td4 32. c3 Td3 33. c4 Txd2 34. Dxd2 bxc4 35. Dxb6** **1:0**

Diese Partie hinterließ einen starken Eindruck. Die Anzahl der Partien mit dem angewandten Manöver Dd1-g4-d1 stieg sprunghaft an, mehr als einhundertmal wurde seitdem so gespielt. Zwei Partien bieten weiteres Material zu diesem Thema:

**Französisch C 18**  
R. Dos Santos – G. Mahia  
Buenos Aires 2008

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Lb4 4. e5 c5 5. a3 Lxc3+ 6. bxc3 Da5 7. Ld2 Da4 8. Dg4 g6 9. Dd1 cxd4 10. Tb1 Sc6 11. Lb5 Dxa3 12. cxd4** Alles wunderbar begründet und den überlegenen schwarzfeldrigen Läufer behalten. Und dies alles für nur einen Bauern! **12. ...Ld7 13. Sf3 h6 14. h4 Df8 15. h5 g5 16. 0–0 Sge7 17. Lc1 f5 18. exf6 Dxf6 19. Se5 0–0–0 20. La3 Sxe5 21. dxe5 Dg7 22. Dg4 Lxb5 23. Txb5 Df7 24. Tfb1 Td7 25. Da4 Sc6 26. Ld6**



Was für ein Traumläufer! Jetzt muss nur noch eine Bresche in die Mauer um den schwarzen König geschlagen werden. **26. ...Kd8 27. T5b3** Es droht das Damenopfer 28. Dxc6+ nebst ggf. Tb8 matt. **27. ...Se7 28. Txb7 Sc8 29. Dc6** drohend Dxc8+ und Tb8 matt. Nach 29. ...Txb7 gewinnt 30. Txb7 die Dame oder Schwarz wird mattgesetzt. **1:0**

Partien wie diese bestätigten die Korrektheit von Anands Damenmanöver und änderten auch etwas die „Mode“ in der Französischen Verteidigung.

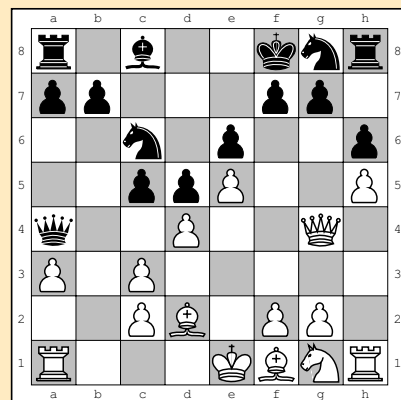
**Französisch C 18**  
A. David – P. Claesen  
Zonenturnier Escaldes 1998

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Lb4 4. e5 c5 5. a3 Lxc3+ 6. bxc3 Sc6 7. Dg4 g6 8. Dd1 Da5 9. Ld2 Da4 10. Sf3 Ld7 11. Ld3 0–0–0** Schwarz sagt sich: Wenn mein Königsflügel so gelöchert ist, dann rochiere ich halt lang. Aber der Superläufer erwischt ihn auch am Damenflügel. **12. dxc5 f6 13. De2 Da5 14. 0–0 Dxc5 15. Tfb1 Kb8 16. c4 Lc8 17. Lb4!** mit Damengewinn oder tödlicher Öffnung der a-Linie. **17. ...Sxb4 18. axb4 Dc7 19. De3 b6 20. c5 Tf8 21. Sd4 Se7 22. exf6 Txf6 23. cxb6** Mit der Pointe 23. ...axb6 (23. ...Dxb6 24. De5+ mit Turmgewinn.) 24. Sb5 Dd7 25. De5+ Kb7 26. Ta8 Kc6 27. Sd4+. **23. ...Df4 24. bxa7+ Ka8 25. Sb5** **1:0**

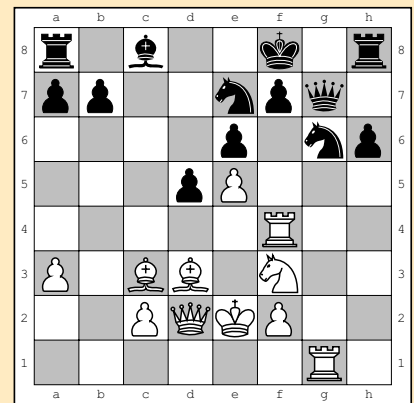
Schluss mit dem schwarzfeldrigen „Schweizer Käse“ (lauter Löcher auf d6, e7, f6), ...g7-g6 kommt nicht mehr aufs Brett. Dennoch kann der schwarze Königsflügel auch in diesem Falle erstürmt werden, wenn man es nur geschickt anstellt. Hierzu eine aktuelle Partie eines der gegenwärtig besten Spieler der Welt, Fabiano Caruana.

**Französisch C 18**  
F. Caruana – A. Lenderman  
US-Meisterschaft, St. Louis 2018

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Lb4 4. e5 c5 5. a3 Lxc3+ 6. bxc3 Da5 7. Ld2 Da4 8. Dg4 Kf8** Nach den vielen Katastrophen verzichtet Schwarz auf ...g6. **9. h4** Auch hier ist Dd1 möglich. So spielte mal der unvergessene Bobby Fischer bei der Schacholympiade 1970 in Siegen. **9. ...Sc6** Auf 9. ...Dxc2 plante Caruana vermutlich 10. Tc1 De4+ 11. Dxe4 dxe4 12. Se2 b6 13. Sg3 Lb7 14. h5 nebst Th4, was gut für Weiß aussieht. **10. h5** Nachtigall, ich hör dir trapsen... Weiß will h5-h6 spielen und ein Loch auf f6 erzeugen, so wie in den anderen Partien in dieser Trainingsfolge. Schwarz lässt sich nicht darauf ein. **10. ...h6**



**11. Dd1!** Anands Manöver in einer anderen Form. Die schwarze Dame wird an ihren Aktivitäten (...Dxc2) gehindert, und Weiß will mit Sf3 nebst Th4 und cxd4 einen offensichtlichen positionellen Vorteil erreichen. Die Frage bleibt, was hat Weiß, wenn sein Gegner das angebotene Material annimmt? **11. ...cxd4 12. Sf3 dxc3** Er hat viel Spiel für den Bauern, wie immer auf den schwarzen Feldern, zusätzlich jedoch im freien Raum am Königsflügel, was Caruana beispielhaft vorträgt. **13. Lxc3** Es droht Th4 mit Angriff auf die schwarze Dame. 13. ...De4+ bringt keine Entlastung, die Dame wird dann in den „Keller“ am Königsflügel verbannt, sehen Sie selbst: 14. Le2 Sge7 15. Th4 Dh7 16. Ld3 Dg8 oder 16. ...g6 17. hxg6 Sxg6 18. Tg4. Lenderman wollte seiner Dame etwas mehr Raum verschaffen, spielte **13. ...g5 14. hxg6 De4+ 15. Le2 Dxc6** aber Caruana nutzt seinen Entwicklungsvorsprung überzeugend aus: **16. Dd2 Sge7 17. Ld3 Dxc2 18. Ke2 Dg4 19. Th4 Dg7 20. Tg1 Sg6 21. Tf4 Sce7**



**22. Lb4!** Und da haben wir ihn wieder, den schwarzfeldrigen Läufer auf b4, der die Entscheidung bringt. Schwarz kann sich drehen und wenden wie er will, er kann den Angriff auf den Linien g und f sowie auf den Diagonalen b1-h7 und a3-f8 nicht abschütteln. Weiß gewinnt in jeder Variante, am schönsten nach 22. ...Ke8 23. Lxe7! Kxe7 24. Db4+ Ke8 25. Lb5+ Ld7 (25. ...Kd8 26. Dd6+ und matt) 26. Lxd7+ nebst Dxb7. Die Partie endete so: **22. ...a5 23. Txc6** **1:0**

Eine brillante Partie, mit der sich der WM-Herausforderer im besten Licht präsentierte.

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

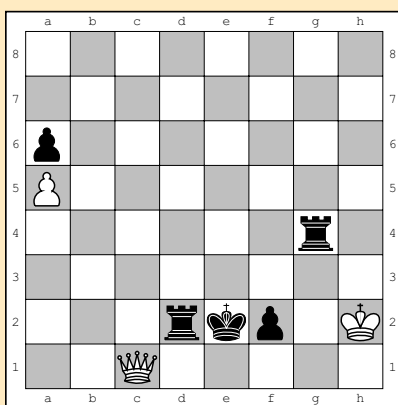




# Damen, nein danke!

## Überraschende Bauernumwandlungen führen zum Ziel (Teil 2)

Bereits in der Folge 66, veröffentlicht in der Novemberausgabe 2015 dieser Serie, stand das o. g. Thema im Mittelpunkt. Ein neues Beispiel aus einer wenige Wochen zurückliegenden Veranstaltung regte zu einer weiteren Folge an.



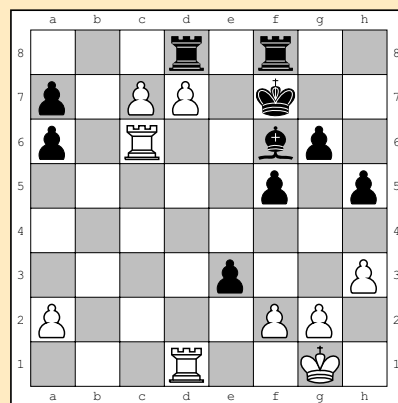
**D. Dordchijewa – A. Kosteniuk**  
Russ. Frauenliga, Sotschi Mai 2018  
Schwarz am Zug

Nach weit über einhundert Zügen und sechs Stunden Spiel wehrte die Schwarzspielerin alle Schachgebote ab und brachte sogar ihren Freibauern bis „vor die Tür“. Ein letzter Blick auf die Stellung erfordert noch einmal volle Konzentration: Die ersehnte Bauernumwandlung in eine Dame beendet die Partie zwar schnell, jedoch nicht im Sinne der Nachziehenden, nach 116. ...f1d? 117. Dxd2+! Kf3 (oder 117. ...Kxd2 patt) 118. De3+ bleibt ein einziger legaler Zug, 118. ...Kxe3, doch der setzt zugleich patt. Deshalb spielte die frühere Weltmeisterin **116. ...f1T!** und gewann das Duell von drei Türmen gegen eine Dame leicht. Konkret geschah **117. Dc6 Tgf4** mit den Ideen 118. Dxa6+ Kf3+ 119. Kh3 Th1 matt oder 117. ...Tgf4 118. Db7 T1f2+ 119. Kh1 (119. Kh3 Td3+) 119. ...Td1 matt. **0:1**

Alexandra Kosteniuk wurde in der russischen Berichterstattung für diese Endspielbehandlung sehr gelobt. Nicht, weil sie nicht in die Falle mit der verfehlten Bauernumwandlung in eine Dame getappt war, das hatte auch niemand wirklich von der Exweltmeisterin

mit dem GM-Titel aller Klassen erwartet, sondern weil sie mit der Umwandlung in einen Turm eine stille Lösung wählte. „Eine Umwandlung mit einem Schachgebot sieht ja jeder“, so der Kommentator.

Richtig ist, dass die alternative Bauernumwandlung am häufigsten mit einem Springer – der im selben Moment Schach gibt – erfolgt. Aber nicht jeder sieht dies in jedem Fall. Die Kontrahenten in der folgenden Partie waren WM-Kandidaten, Samuel Reshevsky zählte lange Zeit zur Topfen der Welt, im Oktober 1953 war er vorübergehend die Nummer eins. An der Spitze oder unweit des Gipfels wäre er wohl noch länger geblieben, wenn er nicht ständig in Zeitnot geraten wäre.



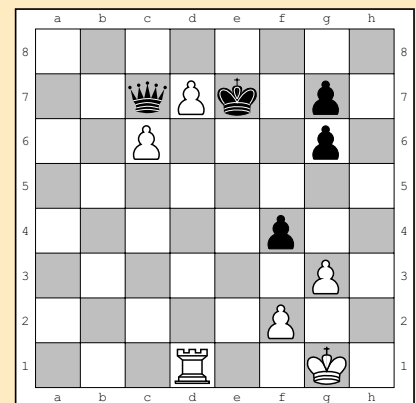
**S. Reshevsky – R. Byrne**  
Zonenturnier Sousse 1967  
Schwarz am Zug

Wie man sich schon denken kann, setzten sich die weit vorgerückten weißen Freibauern durch, sogar schneller als erwartet: **37. ...Tc8? 38. Txf6+!** und Aufgabe wegen 38. ...Kxf6 39. d8D+ Tfxd8 40. cxd8D+ Txd8 41. Txd8 e2 42. Te8 **1:0**

Nach der Partie kam der Zug 37. ...e2 zur Sprache, wonach die durch die vorangegangene Zeitnot konsternierten Kontrahenten den Bauernzug nach e2 zunächst für eine verpasste Chance hielten, denn nach 38. Txf6+ Kxf6 39. cxd8D+ Txd8 40. Te1 Txd7 41. Txe2 Td4 kann Weiß bestenfalls remisieren, was nicht einmal sicher ist.

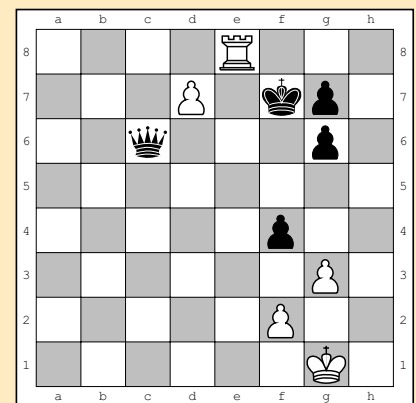
Als sich die Aufregung der Zeitnotschlacht gelegt hatte, wurde der schöne Gewinnweg gefunden: 38. cxd8S+! Txd8 39. Te1 Txd7 40. Txe2, und die Mehrqualität sollte sich auf Dauer durchsetzen.

Auch in der nächsten Partie verbot sich die Bauernumwandlung in eine Dame, dafür betrat ein Springer die Bühne.

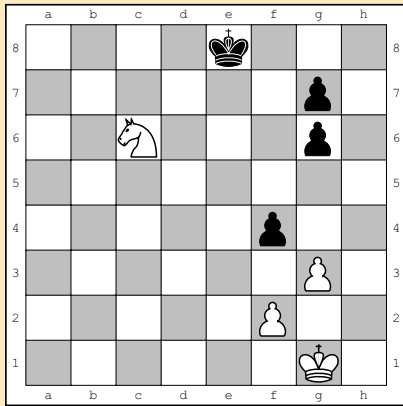


**Bron – Ordell**  
Charkow 1936  
Weiß am Zug

Das Bauernendspiel nach 1. d8D+ Dxd8 2. Txd8 Kxd8 endet nur remis, z. B. 3. gxf4 Kc7 4. Kg2 Kxc6 5. Kf3 Kd5 6. Kg4 Ke4 7. f3+ Ke3. Der Gewinn wurde so erzielt: **1. Te1+ Kf7** Nichts bringt nun 2. Td1 Ke7 ein. **2. Te8! Dxc6**



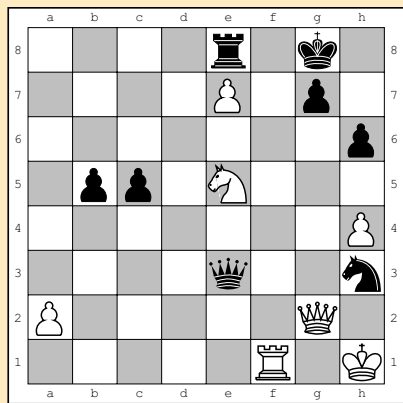
Die automatische Umwandlung in eine Dame, 3. d8D?, verschenkt einen halben Punkt wegen 3. ...Dxe8. Aber **3. d8S+! Kxe8 4. Sxc6** gewinnt.



Schwarz kann nicht beide weißen Bauern loswerden und sein König wird abgedrängt. Für Neugierige hier der denkbare Abschluss: 4. ...fxg3 5. fxg3 Kf7 6. Kf2 Ke6 7. Kf3 Kd6 8. Sd4 Ke5 9. Ke3 Kf6 10. Kf4 g5+ 11. Kg4 Kg6 12. Sf3 Kf6 13. Sxg5 Ke5 14. Sf3+ Kf6 15. Kf4 Kg6 16. g4 Kf6 17. g5+ Kg6 18. Kg4 Kf7 19. Kf5 g6+ 20. Ke5 Ke7 21. Sh4 Kf7 22. Kd6 Kg7 23. Ke6 Kh7 24. Kf6 nebst Kxg6.

Wladimir Bron war ein herausragender Problemkomponist, weswegen dieses Beispiel auch als Studie durchs Internet geisterte oder vielleicht noch geistert. Es handelt sich aber um einen Einfall am Brett.

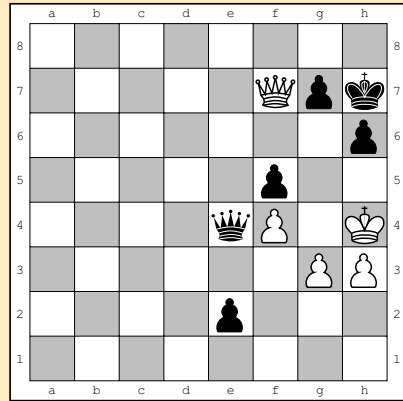
Bei einem klassischen Schachturnier wurde auch diese Kombination geboren:



**B. Gulko – K. Grigorian  
Vilnius 1971  
Weiß am Zug**

Mit der Kombination **38. Tf8+ Txf8 39. Dd5+! Kh7** bahnte Weiß seinem Bauern den Weg zu einer Beförderung. Jedoch nicht in den Rang einer Dame, dies wäre ein wahrer Schuss in den Ofen gewesen (40. exf8D?? Dg1 matt), sondern zwei Besoldungsgruppen tiefer: **40. exf8S+!** und der Springer gerät ins Rampenlicht. Wegen 40. ...Kh8 41. Seg6 matt **1:0**

Von den vier Bauernumwandlungsmöglichkeiten im nächsten Beispiel sind zwei falsch und zwei spielbar.

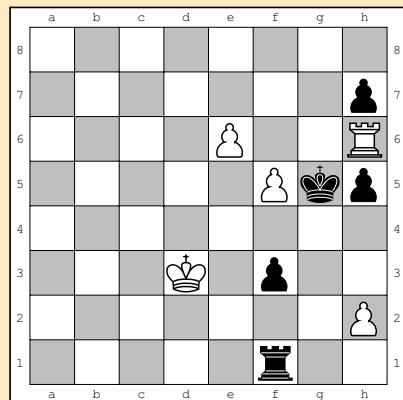


**M. Narciso Dublan – J. Kryvoruchko  
Plovdiv, 2008  
Schwarz am Zug**

Eine Bauernumwandlung in eine Dame verbietet sich, denn nach dem automatischen Zug 80. ...e1D? rettet sich Weiß mit dem Trick 81. Dg6+! Kg8 (81. ...Kxg6 patt!) 82. De8! Kh7 (82. ...Dxe8 patt) 83. Dg6+! usw. remis.

Der Idee basiert darauf, dass die Dame auf e1 den Bauern g3 fesselt, einen Zug des g-Bauern verhindert und dadurch die Pattkombination ermöglicht. Deswegen funktioniert die Rettungskombination auch bei einer Bauernumwandlung in einen Läufer; dieser fesselt ja ebenfalls den Bauern g3. Eine Umwandlung in einen Turm ist dagegen spielbar, ebenso wie der Partiezug **80. ...e1S!** wonach Schwarz gleich auch noch mit einem Springer matt droht **0:1**

Wie bereits erwähnt, kommt bei den alternativen Bauernumwandlungen die in einen Läufer am seltensten vor. Wir haben bei der Recherche nur ganz wenige gefunden. Eine davon war aber eine Perle.

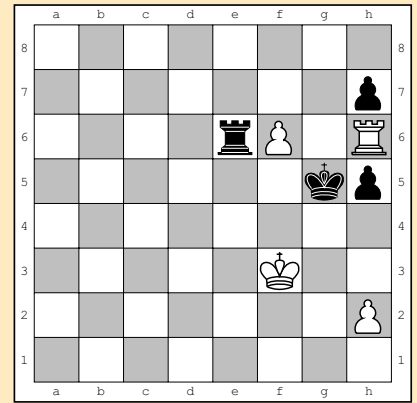


**Studie Mario Matous  
Ceskoslovenky Sach 1997  
Weiß am Zug gewinnt**

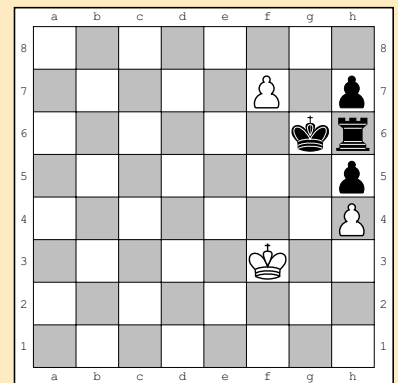
Der Turm h6 steht ein und 1. Txh7? verliert nach ...Te1 nebst ...f2. Naheliegender erscheint deshalb 1. e7?, aber dann folgt 1. ...Te1 2. Te6

f2 3. e8D f1D+ mit Schach. Das war wohl nichts.

Der Lösungsweg beginnt mit **1. f6** Jetzt verliert 1. ...Te1 2. f7 f2 3. Tf6! f1D+ 4. Txf1 Txf1 5. e7. **1. ...Td1+ 2. Ke3 Te1+ 3. Kf2 3. Kxf3? Kxh6. 3. ...Te2+ 3. ...Txe6** hilft nicht, es folgt 4. f7 Txh6 5. f8D. **4. Kxf3 Txe6**



Alles klar, Weiß spielt Txh7 und nach ...Txf6+ ist die Stellung remis. Das schon, aber hieß es nicht eingangs, Weiß würde gewinnen? Da muss man schon seine Phantasie bemühen – oder aber sich an die Motive in dieser Trainingsfolge erinnern. **5. f7!! Txh6 6. h4+ 6. f8D? Tf6+ 6. ...Kg6**



Und nun nicht 7. f8D patt und auch nicht 7. fx8T remis und schon gar nicht 7. f8S+?? wegen ...Kf7, und es gewinnt Schwarz, sondern **7. f8L!!** und Weiß gewinnt den Turm!

Einfach super. Kein Wunder, dass der Autor dieser Aufgabe zu den besten Studienkomponisten der letzten Jahrzehnte zählt.

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet**

Die älteren Folgen dieser Serie stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet [www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)





# Über eine wertvolle Faustregel

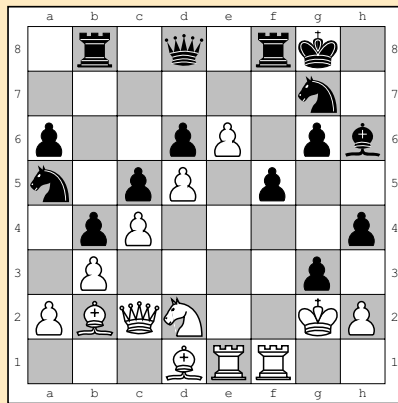
Beispiele zum Thema „Figuren im Abseits“ und wie man daraus Vorteil ziehen kann.

Der Arzt Siegbert Tarrasch (1862-1934) ging in die Schachgeschichte als erfolgreicher Turnierspieler ein, der in seiner Glanzzeit um die Jahrhundertwende zu den besten Spielern der Welt zählte. Weltbekannt wurde er auch als Schachlehrer: seine drei Bücher „Dreihundert Schachpartien“ (1895), „Die moderne Schachpartie“ (1912) und „Das Schachspiel“ zählen zu den Klassikern der Schachliteratur.

In einer ausgezeichneten Buchbesprechung (karlonline.org/kol24.htm) schrieb der Publizist Johannes Fischer unter anderem: „Die Schachwelt hat sich angewöhnt, Dr. Tarrasch als veralteten Dogmatiker abzutun, seine berühmten Lehrsätze wie ‚Tempo verloren, Partie verloren‘, ‚Springer am Rande ist eine Schande‘ oder ‚Türme gehören hinter die Freibauern‘ wurden schon so oft zitiert, dass sie eigentlich nur noch zur Parodie taugen und Tarraschs lateinischer Ehrentitel Praeceptor Germaniae wirkt heute altmodisch und pompös – kein Zweifel, der einst so populäre Schachautor hat viel von seinem Nimbus eingebüßt. Aber ein Blick in die Neuauflage von Tarraschs Klassiker Die Moderne Schachpartie zeigt, dass diese Geringschätzung mindestens so dogmatisch ist wie die Urteile des Meisters – und weniger fundiert. ... Die Vorzüge von Tarraschs Kommentaren kann man genießen, ihre Schwächen sollte man tolerieren.“

Ein bekannter Schachlehrer erzählte einmal, dass er im Untersicht bei Erwähnung klassischer Lehrsätze sofort nachschiebt, dass jede Regel ihre Ausnahmen hat. Damit werden Zwischenrufer prophylaktisch ruhig gestellt, so dass man sich auf den praktischen Nutzen des Tipps konzentrieren kann. Das wollen wir auch und haben für diese Folge der Schachschule 64 einen anderen Lehrsatz von Tarrasch ausgewählt: „Steht eine Figur schlecht, ist die ganze Stellung schlecht.“ (Es kursieren auch andere Versionen dieses Lehrsatzes, jedoch mit der gleichen Aussage.) Ob diese Formulierung dogmatisch ist, damit mögen sich andere beschäftigen. Bei einer Partie ist diese Faustregel oft hilfreich.

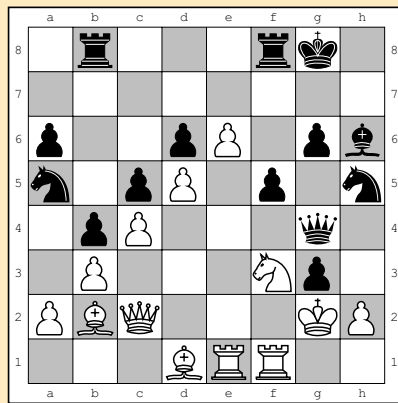
In der ersten Diagrammstellung steht der schwarze Randspringer a5 ganz schlecht.



M. Marin – I. Ivanisevic  
Capo d’Orso, Porto Mannu 2018  
Schwarz am Zug

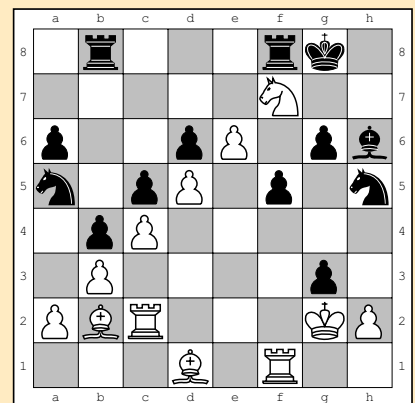
Diese Einschätzung beruht vor allem auf dem Umstand, dass der Springer nicht so schnell mobilisiert werden kann: Zieht er nach b7, hat er immer noch kein gescheites Feld zur Verfügung und auch nach den weiteren Zügen 26. ...De7 und 27. ...Sd8 sind seine Aussichten mau. Somit hat Schwarz bei den kommenden Verwicklungen am Königsflügel faktisch eine Figur weniger im Spiel und unterliegt chancenlos.

In der Partie versuchte der Nachziehende einen verzweifelten Gegenangriff 25. ...Dg5 26. Sf3 h3+ 27. Kxh3 Dg4+ 28. Kg2 Sh5



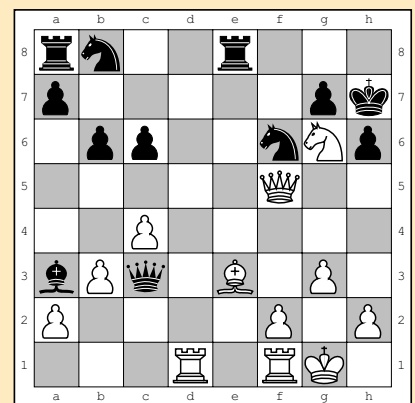
Weiß hätte sogar mit Kh1 dem Springerschach auf f4 ausweichen können, aber er leistete sich den Luxus 29. Se5! mit der Idee 29. ...Dh4 30. Sf3 Sf4+ 31. Kh1 g2+ 32. Dxc2 Dxe1 (32. ...Sxg2 33. Sxh4) 33. Txe1 Sxg2 34. Kxg2,

oder 29. ...Sf4+ 30. Txf4 Dxf4 31. Sxg6 Dg5 32. Sxf8 gxh2+ 33. Kh1 Txf8 34. Dxh2 und Tg1, mit Gewinnstellung für Weiß in beiden Fällen. In der Partie folgte 29. ...Dg5 30. Sf7! Dd2+ 31. Te2 Dxc2 32. Txc2 1:0



Materiell steht Schwarz nicht schlechter, doch sein Springer auf a5 ist weiterhin nur eine Kar-teileiche. Es könnte folgen 32. ...Lg7 33. Lxh5 gxh5 34. Sxd6 Sb7 35. Sxf5 Lxb2 36. Txb2 gxh2 37. e7 Tf6 38. Kxh2 Te8 39. Tg2+ Kh7 40. Tg5, und der Springer ist nach wie vor untätig; 40. ...Sd6 verliert nach 41. Tg7+ Kh8 42. Sxd6. Wie sagte es schon Tarrasch: Steht eine Figur schlecht ...

In den nächsten Beispielen stand eine Figur nicht von vornherein schlecht, sie wurde vielmehr in eine sehr ungünstige Stellung hineinmanövriert.



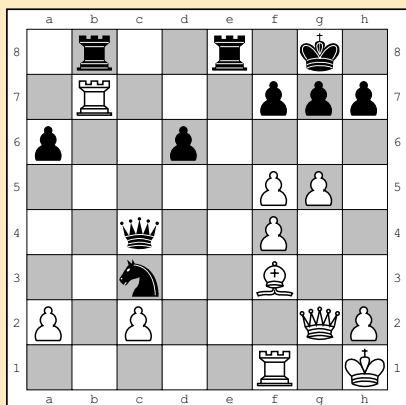
L. van Wely – D. Jakowenko  
Foros 2007  
Weiß am Zug

Mit einem Figurenopfer konnte Weiß einen starken Angriff aufbauen, doch der erwartete K.-o.-Schlag lässt sich nicht so einfach verwirklichen. Sowohl nach dem Abzugschach Se7, als auch nach dem Doppelschach per Sf8 weicht der schwarze König einfach nach h8 aus. Auch 24. Sh4+ Kh8 25. Lxh6 gxh6 26. Td3 Db2 bringt Weiß keinen Gewinn, denn die schwarze Dame verhindert das Schlagen des Springers auf f6.

Die Lösung des Problems: die schwarze Dame so abzudrängen, dass sie im Abseits steht und keine Verteidigungsaufgaben wahrnehmen kann. Los geht's:

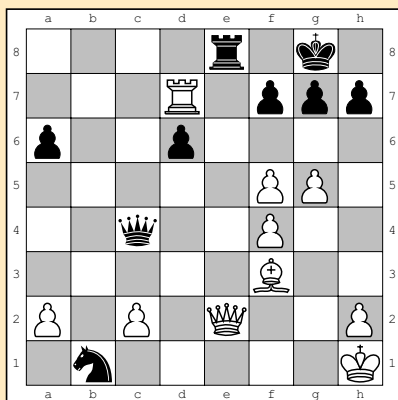
**24. Ld4! Da5 25. c5** Drängt die schwarze Dame ab. Nach 25. ...bxc5 (oder ...Lxc5) 26. Se7+ Kh8 27. Lxf6 bricht die schwarze Königsstellung zusammen. **25. ...Kg8 26. Se7+! Txe7 27. Lxf6 Td7** Wahlweise 27. ...Dxc5 28. Td8+ Kf7 29. Le5 matt. **28. Dg6** **1:0**

Es droht Txd7 nebst Dxd7 matt.



**W. Unzicker – S. Reshevsky  
Schacholympiade München 1958  
Weiß am Zug**

Hier steht noch gar keine Figur im Abseits. Nach naheliegenden Zügen wie Txb8 oder Tb3 wäre das auch weiterhin der Fall gewesen. Der deutsche Rekordnationalspieler Wolfgang Unzicker stellte jedoch mit **25. Td7!?** eine schlaue Falle auf. Statt mit ...Tbd8 einfach den Bauern d6 zu decken und das Spiel weiter im Gleichgewicht zu halten, ließ sich Schwarz zu **25. ...Tb1?** hinreißen. **26. Txb1 Sxb1** „Zunächst sieht es so aus, als bekäme Schwarz Gegenchancen“, schrieb Unzicker in seinen Kommentaren im Bulletin. „Er droht nun Te8-e1+. Außerdem ist der Bauer f4 angegriffen. ... Das Verhängnisvolle für Schwarz ist, dass sein Springer, der bisher das Feld e2 kontrolliert hat, völlig abseits steht. Diese Abseitsstellung des schwarzen Springers nutzt Weiß zu einem überraschenden Schlag aus.“ **27. De2!!** Die weiße Dame betritt die Bühne und greift

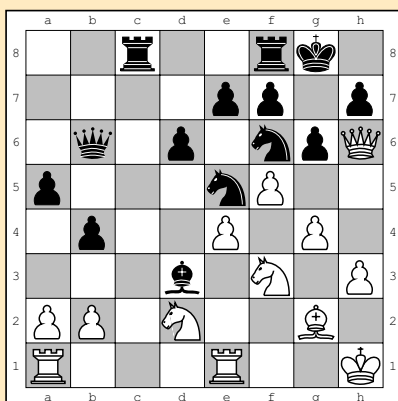


die Figuren auf c4 und e8 an. Jetzt scheidet 27. ...Txe2?? an 28. Td8+ nebst Matt und nach dem Damenabtausch 27. ...Dxe2 28. Lxe2 wird der gestrandete Springer nicht rechtzeitig zur Verteidigung des Königsflügels zurückkehren können: 28. ...Sa3 (Oder 28. ...a5 29. Lc4 Tf8 30. g6 Sd2 31. gxf7+ Kh8 32. Te7 und Te8 mit Gewinn.) 29. Lxa6 mit zwei Mehrbauern für Weiß.

In der Partie geschah **27. ...Dc8** „Eine Ironie ist, dass Schwarz, der durch den Abtauschzug Tb8-b1 die erste Reihe des Gegners schwächen wollte, damit gerade die Sicherung seiner Grundreihe vernachlässigt hat.“ (Unzicker) **28. Tc7! Dd8 29. Dc4 d5 30. Lxd5 Sd2 31. Dc6! Tf8** Weiß gewinnt auch nach 31. ...Te1+ 32. Kg2 Te2+ 33. Kg3 Sf1+ (33. ...Te3+ 34. Kf2+-) 34. Kf3+- **32. Txf7 Txf7 33. g6 hxg6 34. fxc6 Kf8 35. gxf7 Se4 36. De8+** **1:0**

Am Ende ging der gestrandete Springer auch noch verloren. Ein Paradebeispiel zu dem Thema „Ein schlechte, da im Abseits stehende Figur“.

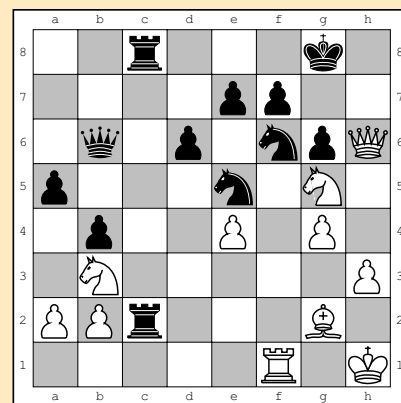
Es muss nicht immer Abseits sein, auch eine Figur, die keine Wirkung entfalten kann, steht schlecht. Hierzu das letzte, erstaunliche Beispiel aus der Praxis des früheren Weltmeisters Garry Kasparow.



**A. Fedorow – G. Kasparow  
Wijk aan Zee 2001  
Schwarz am Zug**

Die weiße Dame steht im gegnerischen Lager, nur zwei Felder vom gegnerischen König entfernt. Also eine großartig postierte Angriffsfigur? Mitnichten! Allein kann die Dame von h6 nichts ausrichten, ihr mangelt es an Mitstreitern. Der Traum von der Mattsetzung per Dg7 ist schnell ausgeträumt: 19. g5 Sh5 20. f6 exf6 21. exf6 Sxf6, und Weiß hat nichts.

Das Feld h7 ist mit zwei Figuren gedeckt, also müsste Weiß diesen Punkt mit drei Figuren angreifen, aber woher nehmen? Immerhin versuchte er **19. Sg5 Tc2 20. Tf1** „Herr Fedorow stürmt nun aus allen Rohren ballierend vorwärts“ schrieb Großmeister Daniel King bei seiner seinerzeitigen Vorstellung dieser Partie im Rahmen seiner Rubrik „Test & Training“. **20. ...Lxf1 21. Txf1 Tfc8** Der Turm macht Platz für den König, damit der nach 22. fxc6 hxg6 23. Txf6 exf6 24. Dh7+ Kf8 über e7 in Sicherheit gelangen kann. **22. fxc6 hxg6** Die sicherste und beste Art, den Bauern zurückzunehmen. Der schwarze König steht absolut sicher. **23. Sb3**



Die weiße Dame steht immer noch in der Nähe des gegnerischen Königs – und dort steht sie immer noch wie bestellt und nicht abgeholt, sprich ganz schlecht. Sie kann nichts tun, sondern nur von der Ferne zusehen, wie es ihrem Gatten an den Kragen geht: **23. ...Txc2!** Die logische Folge des Spiels von Weiß wie von Schwarz. Der weiße König ist nicht mehr zu verteidigen. **24. Kxc2 Tc2+ 25. Kg3** Die Alternative 25. Kh1De3 gibt auch nicht mehr her. **25. ...De3+** **0:1**

Nach 26. Kh4 hat Schwarz die angenehme Wahl zwischen verschiedenen Gewinnzügen: 26. ...Tg2, mit der Drohung ...Dg3 matt, oder 26. ...Tf2 oder 26. ...Sexg4.

**Hinweis!**

**Alle Folgen der Schachschule 64**

stehen im Internet als PDF-Dateien zum Download zur Verfügung. Die dazugehörige Adresse lautet schuenemannverlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000



# Das positionelle Remis

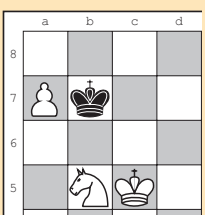
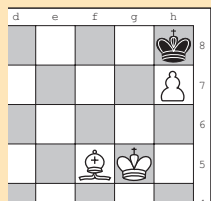
**Bestimmte Motive können bei großem materiellem Nachteil eine Rettung sein**

Materialvorteil wird so manches Mal überschätzt. Da stehen doch gleich drei Steine der einen Farbe dem nackten gegnerischen König gegenüber und können den nicht zur Aufgabe zwingen. Andere Faktoren als die Materialbilanz spielen eben auch eine Rolle.

Das vielleicht bekannteste Beispiel ist das Motiv des „falschen Läufers“, ein alter Hut für Routiniers, aber ein Schock – oder auch Aha-Erlebnis – für einen wenig fortgeschrittenen Schachspieler, der diesem Motiv zum ersten Mal begegnet.

Der Begriff „falscher Läufer“ wird vor allem im Endspiel König, Läufer und Randbauer gegen König verwendet, wenn der Läufer das Umwandlungsfeld des Bauern nicht kontrolliert. In diesem Fall ist es nämlich nicht möglich, den gegnerischen König aus der Ecke des Bretts zu vertreiben. Trotz des großen Materialvorteils bleibt die Partie remis.

Dem falschen Läufer sind Sie vielleicht schon einmal begegnet, er wird hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Weniger vertraut ist Ihnen vielleicht das in Dia 2 vor-

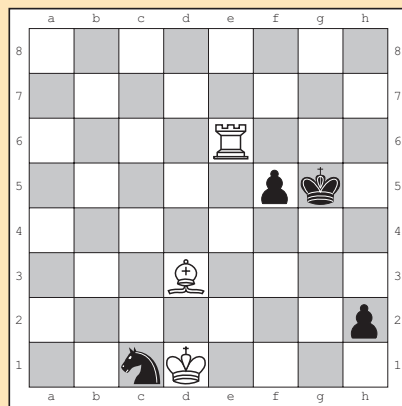


kommende Motiv.

Hier ist ein Springer am Werk, der ja bekanntlich bei jedem Zug die Felderfarbe wechselt, also sollte es doch egal sein, in welche Ecke sich der gegnerische König zu verkriechen sucht. Doch er ist ebenso wirkungslos wie der Läufer. Der König des Verteidigers kann in der Ecke nicht matt-, sondern allenfalls pattgesetzt werden.

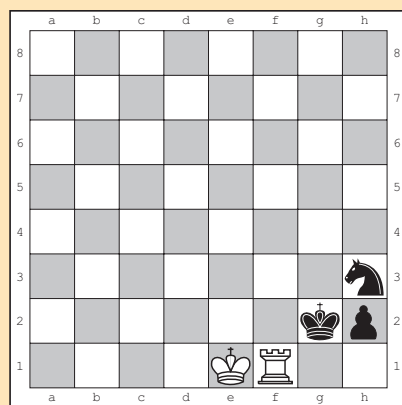
Die Brettecke spielt bei Motiven zum Thema positionelles Remis eine große Rolle. Im Folgenden ein schon keineswegs triviales Beispiel: Der Beginn der Studie gehört dabei noch nicht zu unserem Thema, hier sei nur festgestellt, dass der Freibauer auf h2 unaufhaltsam erscheint.

Die Brettecke spielt bei Motiven zum Thema positionelles Remis eine große Rolle. Im Folgenden ein schon keineswegs triviales Beispiel: Der Beginn der Studie gehört dabei noch nicht zu unserem Thema, hier sei nur festgestellt, dass der Freibauer auf h2 unaufhaltsam erscheint.



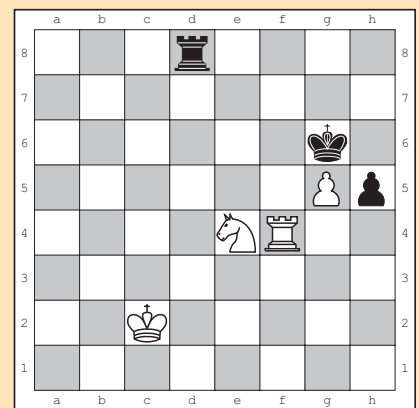
**Studie Alexander Guljajew, 1936  
Weiß zieht und remisiert**

Der Komponist fand die Idee **1. Le4 fxe4** **2. Te5+** Mit dem Hintergedanken **2. ...Kf4** **3. Th5**, und der Hauptfeind h2 wird abgefangen. **2. ...Kg4** **3. Txe4+ Kg3** **4. Te1 Sd3** **5. Tf1 Kg2** **6. Ke2 Sf4+** **7. Ke1 Sh3** Schwarz droht ...Sg1, wonach sich der h-Bauer durchsetzt. Hier aber betritt nun das Motiv des positionellen Remis die Bühne:



**8. Th1! Kxh1** **9. Kf1** Das ist es! Der schwarze König kommt nicht aus der Ecke h1 heraus. Der Springer kann in der Folge auf viele Felder ziehen und dabei auch mit Schachgeboten aufwarten, doch er kann niemals die beiden Felder f1 und f2 gleichzeitig unter Kontrolle bringen. Also bleibt dem weißen König immer der Zug auf eines dieser Felder, wobei der schwarze König weiterhin in der Ecke festsitzt.

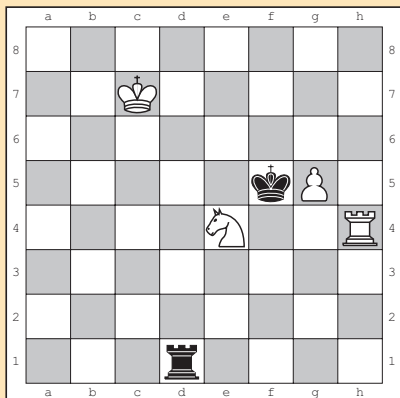
Studien wie diese bleiben weiterhin auf dem Radar, denn darin finden sich nicht nur Juwelen des Kunstschachs, sondern auch wie soeben aufgezeigt Motive mit großer Bedeutung für die praktische Anwendung in Partien. Hier fahren wir jedoch zunächst mit Beispielen aus der Turnierpraxis fort.



**Z. Ribli – A. Ozsvath  
Ungarn 1970  
Schwarz am Zug**

Weiß hat eine Figur mehr, noch schlimmer aus schwarzer Sicht ist aber die mögliche Attacke Tf6+, verbunden mit der Konsolidierung der weißen Kräfte nach dem Muster Sg3-f5+, gefolgt von g5-g6. Dies muss Schwarz unbedingt verhindern: **1. ...h4!** Dieser Zug erfüllt zwei Aufgaben: er verhindert Sg3 und ermöglicht nach **2. Txxh4** den aktiven Zug **2. ...Kf5!** wonach Weiß Koordinierungsmaßnahmen wie die aufgezeigte vergessen kann: Er muss jetzt zusehen, dass er seine Schäfchen auf e4 und g5 zusammenhält. Weiß könnte nur gewinnen, wenn es ihm gelänge, seinen König nach e3 zu überführen, danach könnte Weiß mit Tf4+ nebst Tf6 loslegen. Doch der König kann nicht nach e3 gelangen, der schwarze Turm bewacht die d-Linie und denkt nicht daran, diese zu räumen. In der Partie versuchte Weiß **3. Kc3 Td1** **4. Kc4 Td8** **5. Kc5 Td3** **6. Kc6** mit der Falle **6. ...Td4?** **7. Sg3+ Ke5** **8. Txd4 Kxd4** **9. g6** **6. ...Td1** **7. Kc7**

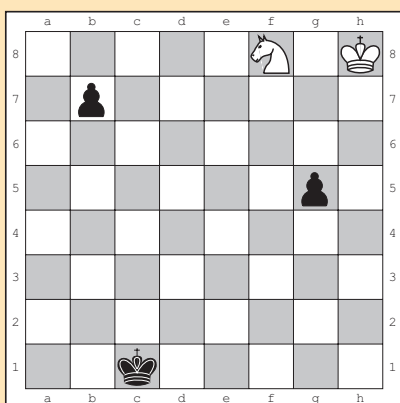




Hier spekuliert Weiß auf 7. ...Te1 8. Kd6! mit entscheidender Überschreitung der d-Linie. Der weiße König läuft nach f7, um g5-g6 zu ermöglichen. Man beachte, dass 8. ...Txe4 umgehend verliert: 9. Txe4 Kxe4 10. g6 usw.

7. ...Td3 8. Th1 Die letzte Falle. Nach 8. ...Kxe4 9. Tg1 setzt sich der g-Bauer entscheidend in Bewegung. 8. ...Te3! wegen der mehr oder weniger erzwungenen Zugwiederholung 9. Th4 (9. Tg1 Txe4 10. g6 Te8 11. Kd7 Tg8 12. g7 Kf6 remis) 9. ...Td3!, und da Weiß ohne Th4 nicht auskommt, wurde das positionelle Remis erreicht **remis**

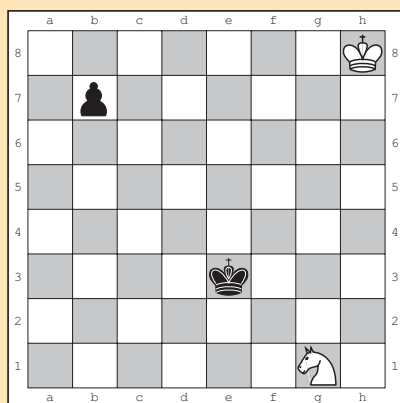
Das positionelle Remis ist ein beliebtes Thema bei Studienkomponisten. Für einige von ihnen steht der hohe Schwierigkeitsgrad im Vordergrund, andere wiederum entwickeln sehr praxisnahe Studien, so z. B. IM Yochanan Afek (66), ein israelisch-niederländischer Schachkomponist, -spieler, -journalist, -organisator und -trainer. Dieser Tausendsassa komponierte eine Studie zum Thema positionelles Remis, die zwar mit keinem Preis bedacht wurde, aber jeden Schachtrainer erfreut, da sie einen wertvollen Beitrag für eine Unterrichtsstunde liefert.



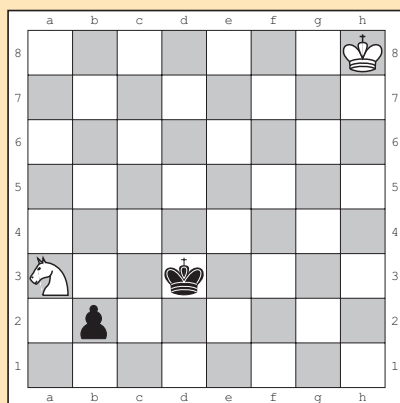
**Studie Yochanan Afek, 2003  
Weiß zieht und remisiert**

Das eigentliche positionelle Remis erscheint erst in der Schlussphase auf dem Brett, davor schaltete Afek einen amüsanten Ritt des wei-

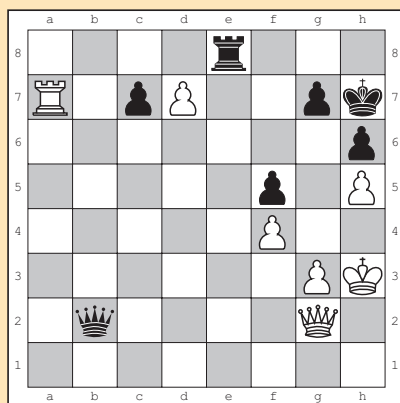
ßen Springers: 1. Sh7 g4 2. Sf6 g3 3. Sh5 g2 4. Sf4 g1D 5. Se2+ Die neugeborene Dame wird abgeholt, doch nach 5. ...Kd2 6. Sxg1 Ke3 entsteht der Eindruck, der weiße Springer schafft es nimmer, den gegnerischen Bauern aufzuhalten, doch warten Sie nur ab!



7. Sh3 b5 8. Sg5 b4 9. Sf7 b3 10. Sd6 Weiß hat die Springergabel 10. ...b2? 11. Sc4+ im Sinn, die Schwarz verhindert 10. ...Kd3 11. Sb5 b2 12. Sa3 und wir lernen ein weiteres Standardbeispiel für ein positionelles Remis kennen.



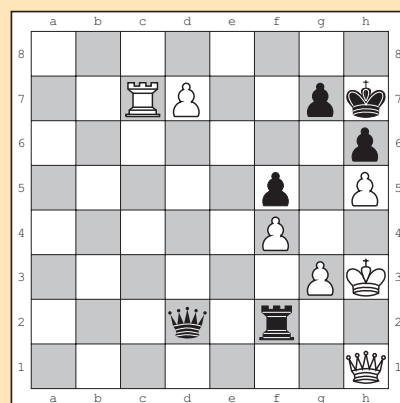
In der Folge jagen sich der König und der Springer um den Bauern b2 wie spielende Kinder um einen Baum: 12. ...Kc3 13. Kg7 Kb3 14. Sb1 Ka2 15. Sc3+ Kb3 16. Sb1 Kc2 17. Sa3+ usw.



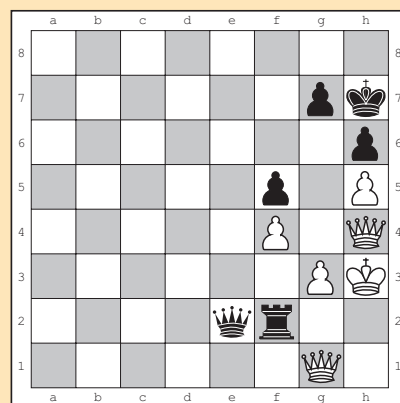
**W. Simagin – R. Cholmow  
Moskau 1947  
Schwarz am Zug**

Der Nachziehende tauschte die Damen ab 49. ...Dxg2+ 50. Kxg2 und verlor das schlechtere Turmendspiel nach den weiteren Zügen 50. ...Td8 51. Txc7 g5 52. Kf3 Kg7 53. Ke3 Kf7 54. Kd4 gxf4 55. gxf4 Kf6 56. Kc5 Ke7 57. Kc6 Ke6 58. Tb7 Ke7 59. Ta7 Tb8 60. Ta5 nebst Te5 +- 1:0

Die Ausgangsstellung war Gegenstand einer Analyse nach der Partie. Nach einer Überlieferung wurde die Idee 49. ...Te2 50. Dh1 Dd2 51. Txc7 Tf2 diskutiert, mit einem sagenhaften positionellen Remis als vorläufigem Resultat:



52. Tc2 (52. d8D ergibt remis nach ...Th2+! 53. Dxh2 Dxh2+ 54. Kxh2 patt) 52. ...Dxc2 53. d8D De2 (droht ...Dg4 matt) 54. Dh4 Kh8 55. Dg1 Kh7 und Remis.



Wegen der potentiellen Drohung ...Dg4 darf die Dame von h4 nicht wegziehen, und die andere Dame muss stets in der Nähe des Feldes h2 bleiben, sonst folgt ...Th2 matt. Ein wunderschönes Beispiel für die Ohnmacht zweier Damen. Das wäre ein gutes Schlusswort für diese Folge gewesen. Später meldete sich jedoch ein „Spielverderber“, der in der vorletzten Diagrammstellung einen Gewinn erspäht hatte:

52. d8S!! De2 (52. ...Dxd8 53. Dc6 Df8 54. Dg6+ Kh8 55. Tf7 Dg8 56. Dxf5 Ta2 57. Tf8+-) 53. Txg7+ Kxg7 54. Db7+ Kh8 55. Sf7+ Kg8 56. Sxh6+ Kh8 57. Dc8+ Kg7 58. Dg8+ Kxh6 59. Dg6 matt.

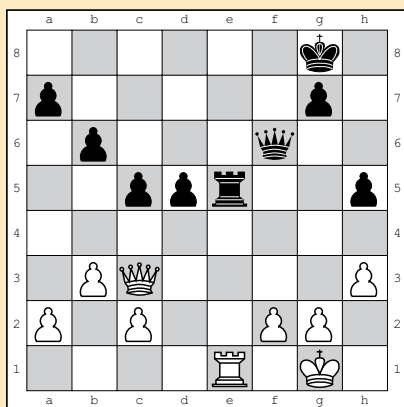
# Taktische Standardmotive

## Das Zwischenschach: ein Spezialfall des Zwischenzugs Mal ein Störenfried, mal ein Retter in der Not

In dem Standardwerk „Meyer Schachlexikon“ wird der Begriff Zwischenzug wie folgt definiert: Ein Zug, der bei der Variantenberechnung auf den ersten Blick nicht auffällt, da andere Züge naheliegender sind. Ein Zwischenzug liegt z. B. vor, wenn bei einem Abtausch ein schlagender Stein nicht unmittelbar genommen wird, sondern erst ein anderer Zug eingebaut wird, mit dem in der Regel eine starke Drohung aufgestellt wird, um den Rückzug des schlagenden Steins zu verhindern.

Mit Zwischenzügen hat sich die Folge 49 der SCHACHSCHULE 64 beschäftigt. Ein Zwischenzug, mit dem zugleich Schach geboten wird, wird als Zwischenschach bezeichnet. Im Gegensatz zu einer Drohung kann ein Zwischenschach nicht ignoriert werden, deshalb ist seine Wirkung manchmal enorm und kann dem Partieverlauf eine ganz andere Wendung geben.

Beginnen wir mit einem „Blattschuss“ aus einem schon etwas länger zurückliegenden Turnier:

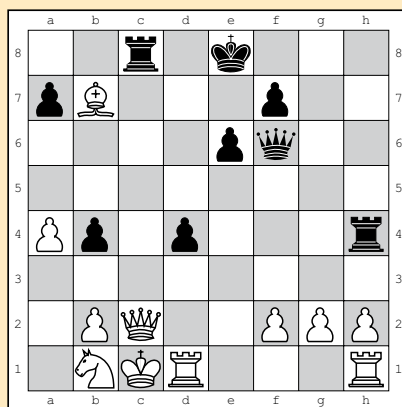


**W. Bagirow – R. Cholmow**  
Baku 1961  
Schwarz am Zug

Schwarz zog **25. ...Te2!** und sein Gegner gab auf. **0:1**

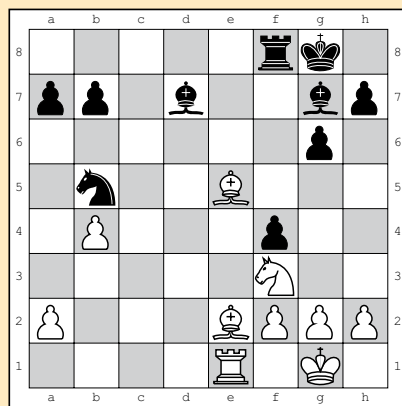
Nanu, wo bleibt das Zwischenschach, fragen Sie sich vielleicht? Es droht sowohl ...Dxf2+ nebst Matt als auch ...Dxc3, und nach 26. Dxf6 – jetzt kommt's – gewinnt das Zwischenschach ...Txe1+ einen Turm.

Manchmal kann ein Zwischenschach auch „zerstörerisch“ wirken und eine gegnerische Kombination als inkorrekt entlarven. Dieses Thema kommt in den drei nächsten Beispielen vor.

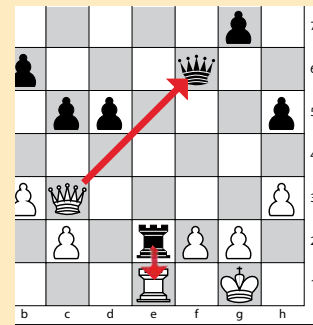


**R. Edouard – F. Vallejo**  
Bundesliga 2010  
Schwarz am Zug

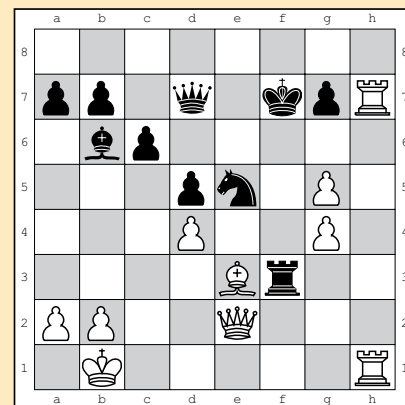
Zuletzt war La6xLb7 geschehen. Der Anziehende hatte sich 20. ...Txc2+ 21. Kxc2 Dxf2+ 22. Sd2 zurechtgelegt, in diesem Fall hätte er mit seinem Turm und zwei Leichtfiguren gegen Dame plus Bauern gute Chancen gehabt. Bei der Vorausberechnung war ihm jedoch das Zwischenschach **20. ...Df4+** entgangen. Nach 21. Sd2 (oder 21. Td2) 21. ...Txc2+ 22. Kxc2 Dc7+ geht der Läufer verloren. **0:1**



**C. Bauer – A. Ermeni**  
Biel 2004  
Weiß am Zug



Der Schwarzspieler hat sich auf diese Stellung eingelassen, weil er den Abtausch 25. Lxg7 Kxg7 bzw. 25. Lxb5 Lxb5, jeweils mit vollem Ausgleich, erwartete. Aber das Zwischenschach **25. Lc4+** änderte die Lage nachhaltig. Nach 25. ...Kh8 schlägt Weiß nämlich nicht auf b5, sondern gewinnt eine Figur: 26. Lxg7+ (mit einem Schachgebot verbunden, deshalb war das Zwischenschach auf c4 notwendig!) 26. ...Kxg7 27. Te7+, gefolgt von Txd7, deshalb gab Schwarz auf **1:0**



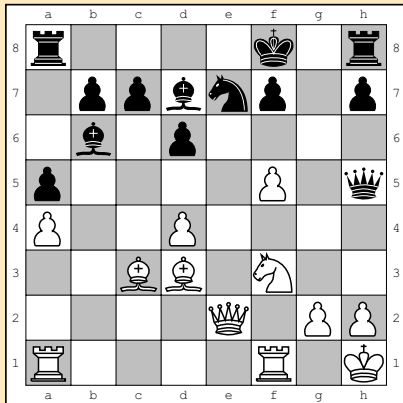
**S. Wolkow – S. Ionow**  
Russische Meisterschaft 2004  
Weiß am Zug

Auch hier hat Schwarz kombiniert und dabei ein Zwischenschach übersehen. Er hat sich zuvor mit ...Sg6xBe5 einen Bauern einverleibt. Sofort dxe5 scheitert an der ungedeckten Stellung des Läufers e3. Doch das Zwischenschach **32. g6+!** veränderte die Stellung nachhaltig. Dieser Bauer kann nicht gut mit dem Springer zurückgeschlagen werden, danach geht der Turm f3 verloren. Und nach 32. ...Kf6 fällt der Springer e5 mit Schach. Also muss der König ziehen, jedoch gibt es in allen Fällen Ärger:

- ▷ 32. ...Ke6 33. Lf2 Dd6 34. T1h5 kostet den Springer;
- ▷ 32. ...Ke7 33. Lg5+ führt sogar zum Matt;
- ▷ 32. ...Ke8 (oder Kf8) 33. Th8+ Ke7 34. Lg5+ ebenso, und
- ▷ 32. ...Kg8 kann man wegen 33. Th8 matt gleich vergessen.

Es blieb also nur **32. ...Kxg6** übrig, mit der Folge **33. Dc2+ Kf7 34. dxe5 Lxe3 35. Txxg7+! Kxg7 36. Dh7+** **1:0**

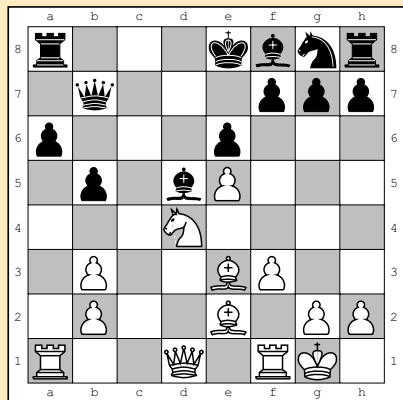
Gleich zwei Zwischenschachs in Folge waren bei der nächsten Kombination möglich:



**A. Cherniaev – S. Yeke**  
Europameisterschaft, Silivri 2003  
Weiß am Zug

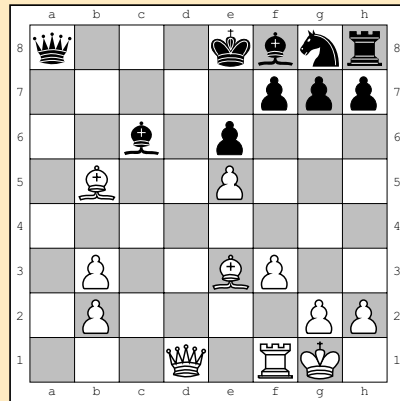
**20. Se5!** greift die Dame h5 und den Läufer f7 an. Nach **20. ...Dxe2** folgt erst einmal das Zwischenschach **21. Sxd7+** und nach **...Ke8** hat Weiß noch das zweite Zwischenschach **22. Sf6+**, wonach er die Kombination mit einer Figur mehr abschließt **1:0**

Manchmal ist ein Zwischenschach nur ein Teil einer etwa komplexeren Kombination.



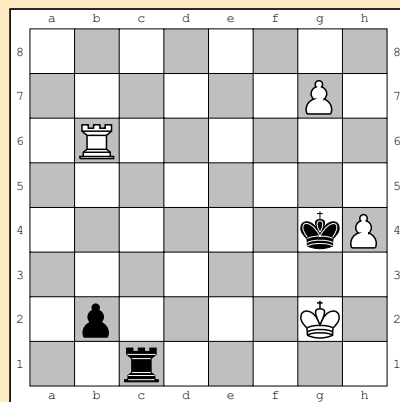
**S. Matsenko – S. Fasuljanow**  
Tscheljabinsk 2008  
Weiß am Zug

Der Anziehende legte los mit **17. Sxb5! axb5 18. Txa8+ Dxa8 19. Lxb5+** mit der Absicht, den gegnerischen Läufer nach c6 zu treiben. Schwarz kann schlecht abweichen. Nach **19. ...Kd8** (oder **19. ...Ke7 20. Lc5+ Kd8**) **20. Lb6+ Ke7** (**20. ...Kc8 21. Dc2+** und gewinnt) **21. Dc2** entscheidet eine der Drohungen **22. Dc7** matt und **22. Dc5** matt. Also **19. ...Lc6**



**20. Da1!** Die Pointe. Nach **...Dxa1** gewinnt das Zwischenschach auf c6 viel mehr als nur die Figur zurück: **21. Lxc6+ Kd8 22. Lb6+! Kc8** (**22. ...Ke7 23. Txa1** führt zum Matt) **23. Txa1**, und die Mattsetzung kann nur durch **...Lc5+** hinausgezögert werden. In der Partie folgte noch **20. ...Kd8 21. Lxc6 Dxc6 22. Da5+ Ke8 23. Tc1 Dxc1+ 24. Lxc1 Se7 25. Db5+ Kd8 26. Lg5** **1:0**

Das Universalwerkzeug Zwischenschach kann auch in „anderen Werkstätten“ eingesetzt werden, im Endspiel kommt es oft vor, wobei die Stellung manchmal nur geringfügig verändert wird, jedoch mit großen Folgen.

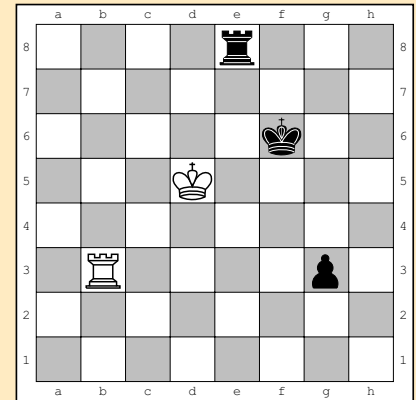


**J. Sucharewa – J. Ubjennyh**  
Schnellschach-WM Frauen, 2014  
Schwarz am Zug

In der Partie geschah **61. ...Tc8?** (richtig war das Zwischenschach **...Tc2+**, siehe weiter) und Weiß gewann nach **62. Txb2 Kxh4 63. Kf3 Kh5 64. Tg2 Tg8 65. Kf4 Kh6 66. Kf5 Kh7 66. ...Txxg7 67. Th2** matt **67. Kf6 Tf8+ 68. gxf8S+** und wegen **68. ...Kh8 69. Th2+ Kg8 70. Th1 Kxf8 71. Th8** matt **1:0**

Im Endspiel kommt es sehr oft auf die Stellung der Könige an. Aus eigener Sicht „je aktiver, desto besser“ und auf den gegnerischen König bezogen „je mehr der Feind zurückgedrängt wird, desto besser“. In die-

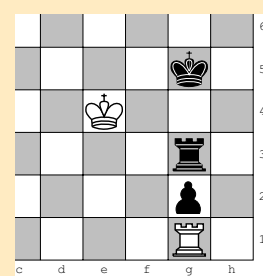
sem Sinne war in der Ausgangsstellung das Zwischenschach **61. ...Tc2+** richtig, nach **62. Kg1** (oder **Kf1, Kh1**) remisiert Schwarz mühelos mit **62. ...Tc8 63. Txb2 Tg8 64. Tg2+** (oder **64. Tb7 Kxh4** nebst **...Kh5-h6** und **...Txxg7**) **64. ...Kxh4**, und dann macht **...Kh5-h6** alles klar, der weiße König gelangt nicht nach f6, ja nicht einmal in die Nähe dieses Schlüsselfelds.



**G. Ligterink – V. Hort**  
Amsterdam 1994  
Schwarz am Zug

Naheliegend, aber schlecht wäre jetzt **60. ...Tg8**, was dem Bauern g3 vermeintlich eine „größere Schubkraft“ verleiht – Schwarz denkt an **61. Tb1 g2 62. Tg1 Kf5** nebst **...Kf4-f3** usw. –, tatsächlich aber den Gewinn verspielt. Das Zwischenschach **61. Tf3+** treibt den König zurück **61. ...Ke7** (**61. ...Kg6 62. Txxg3+** remis) und erst dann folgt **62. Tf1 g2 63. Tg1 Kf6**. Das eine Zwischenschach hat Schwarz zwei Tempi (**Kf6-e7-f6**) gekostet und dem Gegner ein zum Remis entscheidendes Tempo verschafft: **64. Ke4** nebst **Kf3** und **Txxg2**.

In dieser Nebenvariante fungierte das Zwischenschach als ein Mittel zur Rettung. In der Partie ermöglicht es einen sehenswerten Gewinn. **60. ...Te5+! 61. Kd4 g2** Das Zwischenschach **...Te5** lässt **62. Tg3 Tg5** zu. Der weiße Turm muss sich deshalb auf die Grundreihe zurückziehen. **62. Tb1 Tg5 63. Tg1 Tg3!** wegen **64. Ke4 Kg5** **0:1**



Der weiße Turm kann wegen **...g1D** nicht gut wegziehen, und der König kann den gegnerischen Kollegen nicht am Eindringen hindern, z. B. **65. Kd4 Kf4 66. Kd5 Kf3** und **...Kf2**, oder **65. Ke5 Kg4 66. Ke4 Kh3 67. Kf4 Kh2** usw.



# Variationen von Standardmotiven

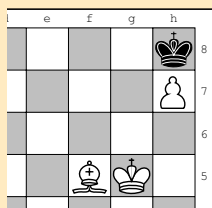
Ergänzende und vertiefende Beispiele zum Thema „positionelles Remis“

Das Erlernen von Schachmotiven erinnert oft an Lernprozesse aus anderen Bereichen. Das Endziel vor Augen, muss man zunächst bestimmte Vorbedingungen überprüfen oder erfüllen. So wie man schon im Kinderalter lernt, wie eine Straße überquert wird: Bloß nicht gleich losrennen, sondern Ampel, Zebrastreifen und den Verkehr beachten, dann geht es los.

Bei Schachmotiven geht es natürlich um andere Sachverhalte, bei der Denkweise gibt es Parallelen. Nehmen wir zum Beispiel das Standardmotiv des „falschen Läufers“, das wir in der diesjährigen Augustausgabe auf Seite 28 kurz besprochen haben.

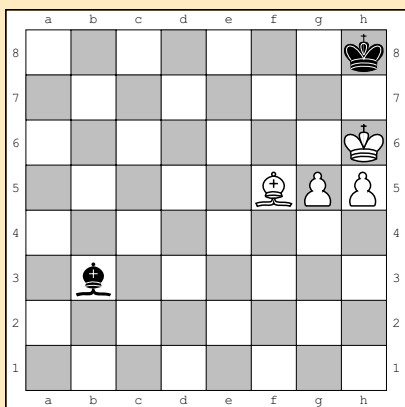
Zur Erinnerung:

Da der Läufer das Umwandlungsfeld des Bauern nicht kontrolliert, ist es nicht möglich, den gegnerischen König aus der Ecke des Bretts zu vertreiben, man kann ihn dort allenfalls pattsetzen.



Anzug beliebig, remis

In der Reinform ist das Motiv verbreitet bekannt. Doch die passende Stellung fällt nicht vom Himmel, in der Praxis muss sie erst herausgearbeitet werden – oder auch nicht.



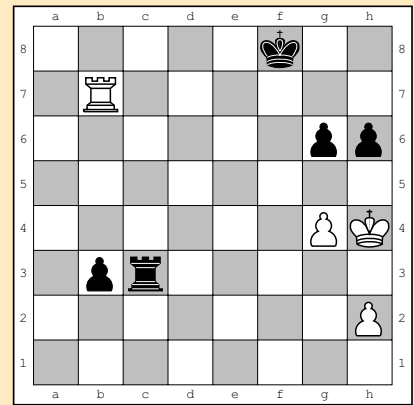
A. Kizov – I. Bitansky  
Canberra 2008  
Schwarz am Zug

Im Gegensatz zum obigen Beispiel hat die materiell schwächere Seite noch seinen Läufer und der Gegner nicht einen, sondern zwei Bauern. Das reicht zum Gewinn, wenn Weiß seinen König nach f6 führt und erst dann mit seinen Bauern losrennt. Diese Möglichkeit hatte der Anziehende zuvor, ließ sie jedoch ungenutzt verstreichen. In der Diagrammstellung war Schwarz am Zug und in seinem Oberstübchen ging ein Lämpchen an. Wenn es ihm gelingt, seinen Läufer gegen den Bauern g6 zu tauschen, ist die Standardstellung mit dem falschen Läufer erreicht.

Auf geht's: **1. ...Le6!** Das Schlagen des Läufers führt zum Patt, und ein beliebiger Zug auf den Feldern b1 bis g6 wird mit einem Angriff auf den Läufer beantwortet, z. B. 2. Lb1 La2. Schließlich kann Weiß auch mit 2. Kg6 nicht gewinnen, es folgt 2. ...Lf7+! 3. Kh6 Le6 mit einer Zugwiederholung. Weiß versuchte **2. Lh7 Lf7!** 3. Lf5 Nach 3. g6 sichert ...Lxg6! die Punktteilung, denn 4. Lxg6 hilft nicht, Weiß hat ja den „falschen Läufer“ und nach 4. hxg6 ist die Stellung gleich patt. **3. ...Le6!** **4. Kg6 Lf7+** **5. Kf6** Die Züge 5. Kh6 Le6 ergeben nur eine Zugwiederholung. **5. ...Lxh5** und einige Züge später **remis**

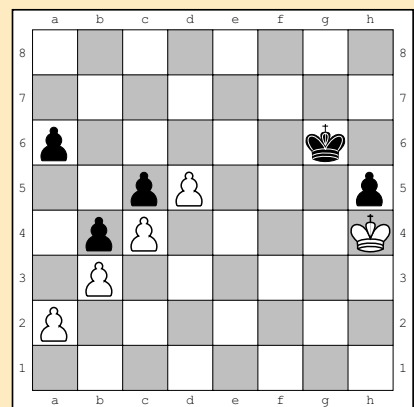
Der scharfe taktische Blick bescherte dem Schwarzspieler einen halben Punkt, seinem Gegner naturgemäß statt eines ganzen nur einen halben, und da es sich um eine Partie der letzten Runde handelte, kostete ihn dieser Schnitzer den zweiten Geldpreis in Höhe von 2500 AUD. Dieses Preisgeld hätte damals für den Mazedonier daheim fast ein halbes Jahresgehalt dargestellt. Das war eine wahrlich teure Schachlektion.

Nicht nur bei dem Motiv des schlechten Läufers spielen latente Pattsetzungen eine Rolle. Es gibt sie auch in anderen Endspielen. Gut in Erinnerung behalten sollte man die nachstehend vorgestellten Tricks. Eine ganz besondere Rolle spielt dabei das Motiv der freiwilligen Einschränkung der Beweglichkeit des eigenen Königs, die oft zur Pattsetzung führen kann.



D. Navara – P. Swidler  
Sotschi 2008  
Weiß am Zug

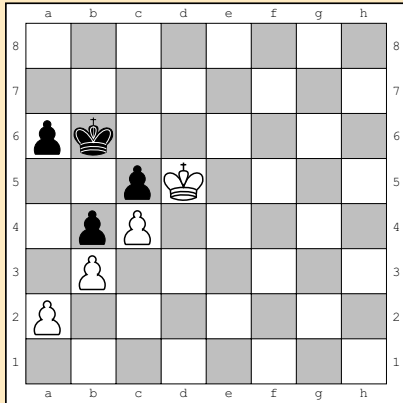
**47. g5 h5 48. h3!** Baut eine Pattstellung auf, die nicht gut zu verhindern ist, es sei denn, durch die Aufgabe des Bauern b3. Swidler, immer für ein Späßchen zu haben, ließ seinen Gegner die Pointe vorführen: **48. ...Ke8 49. Txb3 Txb3 patt** **remis**



J. Nikolajewski – M. Tajmanow  
Tiflis 1967  
Weiß am Zug

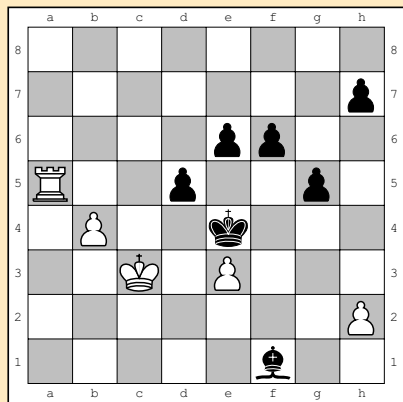
Wäre Schwarz nun am Zug, so würde er verlieren, da ihm der weiße Bauer wegliefte; ...Kf6 kostet ja den Bauern h5. Doch hier ist Weiß am Zug, dann kann der Nachziehende sowohl seinen h-Bauern decken, als auch nah genug an dem gegnerischen Freibauern bleiben, z. B. 49. Kh3 Kf5 50. Kg3 Kg5 oder 49. Kg3 Kf5 50. Kf3 Ke5 51. Kg3 Kf5,

und Weiß kommt nicht weiter. Er versuchte deshalb **49. d6 Kf6 50. Kxh5 Ke6 51. Kg5 Kxd6 52. Kf5 Kc6 53. Ke5** Als nächstes folgt Kd5 mit Gewinn des Bauern c5. Doch dies kratzt den Nachziehenden nicht, er kann seinen König so geschickt verstecken, dass er allenfalls pattgesetzt werden kann: **53. ...Kb6 54. Kd5**



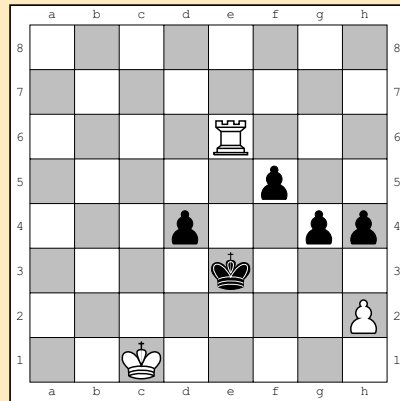
**58. ...Ka5!** Schwarz wird bis zum Sankt Nimmerleinstag mit seinem König auf den Feldern b6 und a5 pendeln oder er wird wie in der Partie pattgesetzt. **55. Kxc5 remis**

Mit noch raffinierteren Patt-Tricks hatte die Verteidigung im nächsten Beispiel Erfolg.

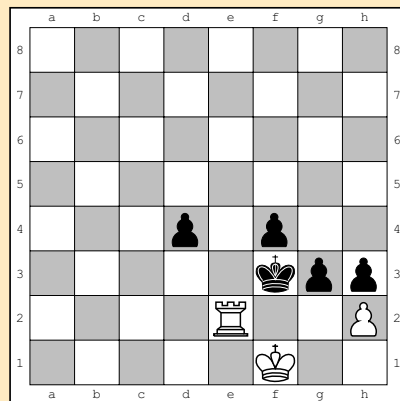


**T. Horvath – H. Angantysson  
Reykjavik 1982  
Weiß am Zug**

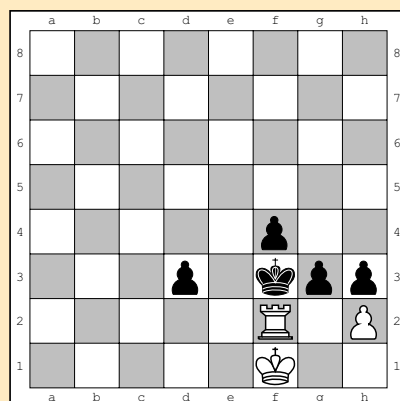
Bis hierhin lief alles gut für den Ungarn, der sich wegen des vorgerückten Freibauern auf der b-Linie Gewinnchancen ausrechnete. Stark in Betracht kam **39. Kd2!**, Horvath missfiel vielleicht **39. ...Ke5 40. b5 Kd6 41. Ta6+ Ke5**, aber dann sieht **42. Tb6 g4 43. Tb7** gut für Weiß aus. Der Partiezug **39. b5?** war keine so gute Idee, denn nach **39. ...Kxe3 40. b6 d4+ 41. Kb2 Lg2 42. Ta7 h5 43. b7 Lxb7 44. Txb7 h4** hatte Schwarz mehr als genug Ersatz für den Turm. Es folgte **45. Kc1 g4 46. Tb6 f5 47. Txe6+** Nun stand der Nachziehende auf Gewinn,



jedoch beunruhigte ihn der mögliche Verlust seines f-Bauern: etwa **47. ...Kf2 48. Tf6**. Doch gerade dieser Weg hätte ihm den Sieg eingebracht: **48. ...Kg1 49. Txf5 Kxh2** erzeugt ein unaufhaltsames Freibauernpaar. Stattdessen geschah **47. ...Kf3? 48. Kd2 h3** Auch der andere Freibauer wird aufgehalten: **48. ...g3 49. hxg3 hxg3 50. Tf6 f4 51. Kd3 g2 52. Tg6 Kf2 53. Kxd4 f3 54. Ke4 g1D 55. Tg1 Kxg1 56. Kxf3 remis. 49. Te2 f4 50. Ke1 g3 51. Kf1**

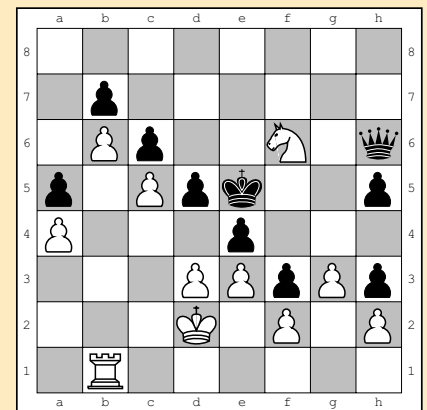


Weiß arbeitet geschickt mit Pattmotiven wie **51. ...g2+ 52. Kg1 d3 (52. ...Kxe2 ist gleich patt.) 53. Te7 d2 54. Te3+!** und hier muss sogar Schwarz mit **...fxe3** oder **...Kxe3** pattsetzen, sonst verliert er womöglich noch die Partie, etwa nach **54. ...Kg4 55. Td3 f3 56. Txd2 Kf4 57. Kf2 Ke4 58. Ta2 Kf4 59. Ta8 Kg4 60. Th8. 51. ...d3 52. Tf2+!** Nach diesem Zug einigten sich die Gegner auf **remis**



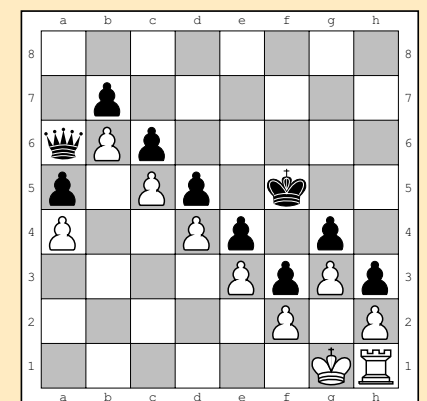
**52. ...gxf2** ergibt ja sofort ein Patt und nach **52. ...Ke3** remisiert **53. hxg3 fxg3 54. Tf8 d2 55. Te8+ Kd3 56. Td8+ Kc2 57. Tc8+ Kd1 58. Td8**. Sobald der schwarze König aus der Deckung kommt, gibt der Turm ein Schach.

Nicht schlecht, wie sich der König auf der Grundreihe mit provozierten Pattsetzungen verteidigte. Noch eindrucksvoller geschah dies im nächsten Beispiel, einem der schönsten Fälle zum Thema positionelles Remis:



**Studie von Josef Hasek  
Narodni Listy, 1951  
Weiß am Zug remisiert**

**1. Sg4+!!** stellt nicht die Figur ein, sondern erzwingt das Schlagen **1. ...hxg4** und nach **2. d4+ Kf5** sind die Bauernketten ineinander verkeilt. Die schwarze Dame findet zwar einen Weg ins gegnerische Lager, dann aber hilft das bereits mehrfach gezeigte Motiv des „Selbstpatts“: **3. Th1 Dh8 4. Ke1 Da8 5. Kf1 Da6+ 6. Kg1 remis**



Genial konzipiert! Diesmal hat sich nicht nur der König selbst „eingebuddelt“, er nahm seinen Turm gleich noch mit. Das positionelle Remis wurde vollendet, entweder sofort durch die Pattsetzung nach **...Dc4, ...Dd3** oder **...De2**, oder durch die Zugwiederholung **6. ...Da8 7. Kf1** und weiter wieder **Kg1**.

# Über einen „Hammer-Zug“

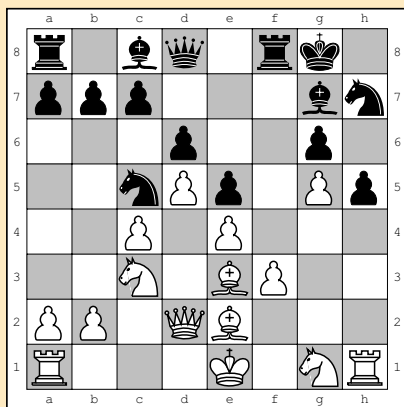
Positionelles Qualitätsoffer auf f4 mit erstaunlicher Erfolgsquote

Die Idee zu dieser Folge unserer Trainingsserie wurde erst Anfang November geboren. Bei der Sichtung der Partien der frischgebakenen Jugendweltmeisterin der Altersklasse unter 16 Jahren, Annmarie Mütsch, fiel eine Partie auf, wo der Sieg mit einem schönen positionellen Qualitätsoffer erzielt wurde. Bei der Suche nach weiteren Beispielen zum selben Thema stellte sich heraus, dass dieses schon seit Jahrzehnten bekannte Motiv in den letzten Jahren oft bei Jugendmeisterschaften vorgekommen ist, obendrein war die Erfolgsquote der Anwender dieses Opfers erstaunlich hoch.

Genug der Vorrede: Fangen wir an mit der Partie, die bei der Themenwahl dieser Folge den Anstoß gab.

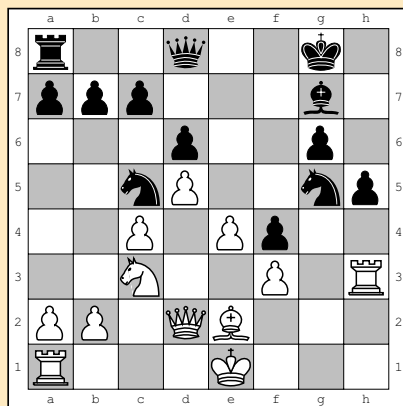
**Königsindisch E 73**  
**K. Bulatowa (RUS, 2108)**  
**A. Mütsch (GER, 2206)**

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 5. Le2 0-0 6. Le3 e5 7. d5 Sa6 8. g4 Sc5 9. f3 h5 10. g5 Sh7 11. h4 f6 12. Dd2 ffg5 13. hfg5



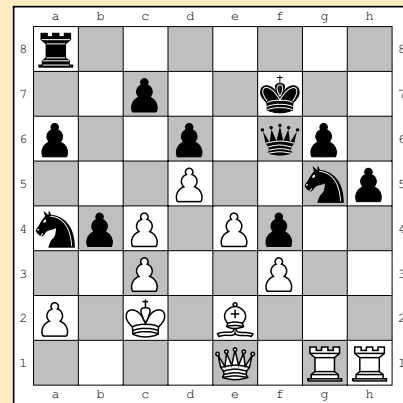
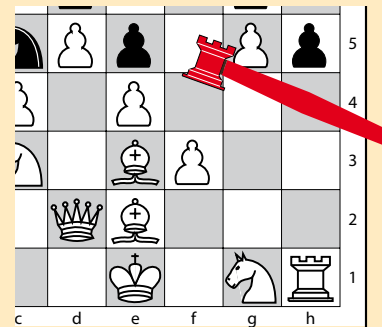
Auf den ersten Blick machen die schwarzen Leichtfiguren am Königsflügel nicht den Eindruck, als würden sie bald eine entscheidende Rolle spielen. Der Läufer g7 hat auf h8 ein einziges freies Feld, der Springer h7 kann nirgenwo hin. Doch mit dem thematischen Zug 13. ...Tf4! ändert sich die Lage. Der weiße Bauer g5, der gerade noch den schwarzen Königsflügel einengte, verliert die Unterstützung durch die Figuren auf d2 und

e3 und wird bald das Brett verlassen. 14. Lxf4 exf4 15. Sh3 Nach 15. Dxf4 Sxg5 16. 0-0-0 Le5 17. Dd2 Df6 (droht ...Lf4) 18. Kc2 Ld7 nebst ...Tf8 steht Schwarz ausgezeichnet. Man beachte, was für eine traurige Figur der weiße Springer auf g1 macht. Wohl deshalb geschah in der Partie 15. ...Lxh3 16. Txh3 Sxg5



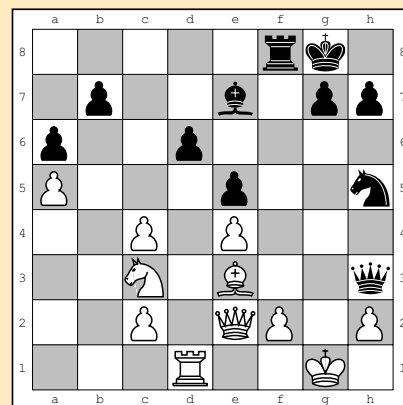
Alle diese Züge sind auch in einer 2017 gespielten Partie Swayams – Libiszewski geschehen. Der Letztgenannte ist ein französischer Großmeister, der zusammen mit Mütsch für den deutschen Bundesligaverein SC Viernheim spielt und der Annmarie per Skype in Eröffnungsfragen berät. Dreimal darf man raten, wie sie auf das Qualitätsoffer gekommen ist ... Diese Feststellung soll ihren Erfolg jedoch keineswegs schmälern. Es ist ja ein wesentlicher Bestandteil der Spielstärke, von anderen Spielern kreierte Ideen aufzunehmen, zu behalten und bei Gelegenheit anzuwenden.

Zurück zur Partie, in der die Idee vorbildlich umgesetzt wurde: 17. Th1 Le5 18. 0-0-0 Df6 19. Kc2 a6 20. Tdg1 b5 21. De1 Kf7 22. Dh4? Besser ist wohl 22. cxb5 axb5 23. a3 Sa4 24. Sxa4 bxa4 25. Db4. 22. ...Lxc3 23. bxc3 Sa4 24. De1 b4! Dieser Durchbruch krönt die schwarzfeldrige Strategie der Nachziehenden. Und warum hat das so gut funktioniert? Weil die Annahme des positionellen Qualitätsofers 13. ...Tf4! den gegnerischen schwarzfeldrigen Läufer beseitigte und die Diagonale a1-h8 öffnete. Der Rest der Partie hat nun mit strategischen Motiven nichts



mehr zu tun. Schwarz verwertete den Vorteil zum Sieg. 25. Tg5 Dfg5 26. cxb4 a5 27. b5 De5 28. Da1 Dxa1 29. Txa1 Kf6 30. Tg1 g5 31. Kd3 Sc5+ 32. Kd4 Sd7 33. Th1 Th8 34. Th3 Kg6 35. Th1 Te8 36. Ld1 Te5 37. Tg1 Sc5 38. Lc2 Kf6 39. Tg2 Kg6 40. Tg1 Kh6 41. Th1 Kg6 42. Tg1 h4 43. Th1 Sd7 44. Ld3 Kh5 45. Le2 Te8 46. Lf1 Se5 47. Le2 g4 48. ffg4+ Kg5 49. c5 f3 50. Lf1 Sxg4 51. b6 dxc5+ 52. Kxc5 cxb6+ 53. Kxb6 Txe4 54. d6 Sf6 55. Kc7 Se8+ 56. Kd7 Sxd6 57. Kxd6 Te1 58. Kc5 Ta1 59. a4 Txa4 60. Lc4 Kg4 61. Tg1+ Kf4 62. Tg8 h3 63. Ld5 f2 64. Tf8+ Ke3 65. Tf3+ Ke2 66. Lc6 Tb4 67. Tf8 f1D 68. Te8+ Kd2 0:1

Nächstes Beispiel: ein Déjà-vu! Wie die Deutsche Annmarie Mütsch wurde auch



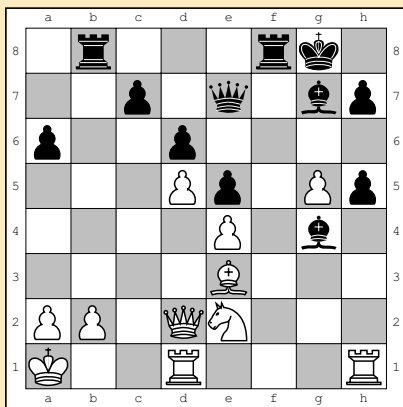
**M. Haug (NOR, 2005)**  
**S. Guramishvili (GEO, 2327)**  
**Schwarz am Zug**



die Georgierin Sopiko Guramishvili U16-Jugendweltmeisterin (später siegte sie auch in der U18 Klasse) und auch ihr verhalf das positionelle Turmpfer auf f4 zum Sieg in einer wichtigen Partie.

**23. ...Tf4!** Hier spielt Schwarz nach 24. Lxf4 nicht ...exf4, sondern 24. ...Sxf4 und leitet damit einem Königsangriff ein: 25. Df1 Dg4+ 26. Kh1 Df3+ 27. Kg1 Sh3+. In der Partie folgte **24. Df1 Tg4+** **25. Kh1 Df3+** mit Damengewinn **0:1**

Auch das nächste brillante Turmpfer auf f4 stammt aus einer U16-Jugendmeisterschaft; langsam wird die Häufung unheimlich ...



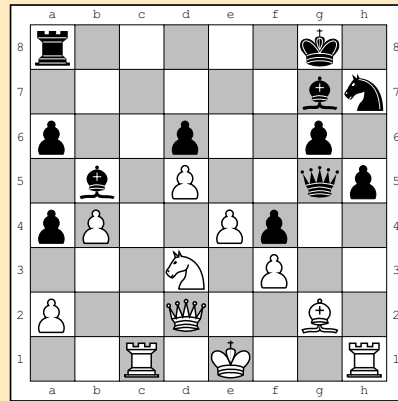
**A. Markarow – M. Moissejew**  
Russ. U16-Meisterschaft 1997  
Schwarz am Zug

**23. ...Tf4!** hier mit der Idee 24. Sxf4 exf4 25. Ld4 Lxd4 26. Dxd4 Lxd1 27. Txd1 f3 nebst ...Tf8 gespielt. Weiß verzichtete lieber, kam jedoch vom Regen in die Traufe. **24. Tdf1 Txe4 25. Sg3 Teb4 26. Sxh5 Lxh5 27. Txh5 e4 28. Tf6 Txb2 29. Dxb2 Txb2 30. Kxb2 Lxf6+ 31. gxf6 Dxf6+ 32. Kc2 Df3 33. Tg5+ Kf8 34. Kd2 Df1 35. Tg3 Dd3+** **0:1**

Die vorgenannten 16-Jährigen haben ihre Hausaufgaben gut gemacht und die von den Altvorderen geschaffenen Musterpartien gut verinnerlicht. Hier ist einer dieser Klassiker, gespielt vor fast einem halben Jahrhundert von einem der besten Spieler jener Zeit.

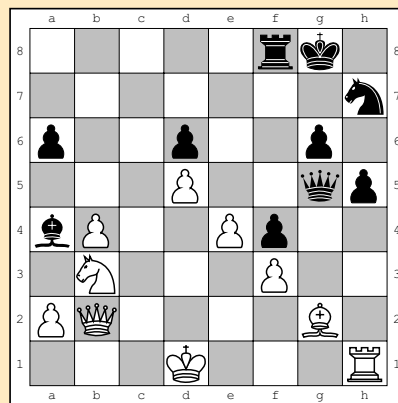
**Königsindisch E 89**  
**R. Avery – S. Gligoric**  
USA 1971

**1. c4 g6 2. Sc3 Lg7 3. d4 Sf6 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. Le3 e5 7. d5 c6 8. Dd2 cxd5 9. cxd5 Sbd7 10. Sge2 a6 11. g4 h5 12. g5 Sh7 13. h4 f6 14. Lg2 fxg5 15. hxg5 b5 16. Sc1 Sc5 17. b4 Sa4 18. Sxa4 bxa4 19. Sd3 Ld7 20. Tc1 Lb5 21. Sb2 Tf4! 22. Lxf4 exf4 23. Sd3 Dxd5**



Für die Qualität hat Schwarz einen Bauern und vor allem die positionelle Kompensation in der Herrschaft über die schwarzen Felder. Deswegen darf Weiß jetzt nicht 24. Sxf4? spielen, nach 24. ...Lh6 wäre die Partie praktisch schon vorbei.

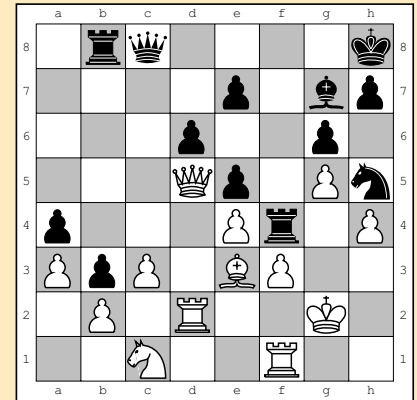
**24. Tc2 Tf8** Im Falle von 25. 0-0 wird Weiß mit 25. ...Ld4+ 26. Sf2 Le3 27. De1 Dh4 regelrecht zusammengeschnürt. **25. Kd1 a3 26. Sc1 La4 27. Sb3 Lb2** Vorsicht, es droht 28. ...Lxb3 29. axb3 a2, gefolgt von der Bauernumwandlung in eine Dame. In seiner Verzweiflung opferte Weiß die Qualität. **28. Txb2 axb2 29. Dxb2**



Materiell ist die Stellung wieder ausgeglichen, aber Schwarz hat immer noch starkes Druckspiel. Geeignete Ziele zu finden, fällt ihm nicht schwer. **29. ...Tb8 30. Dd2 Sf6 31. Kc1 Lxb3 32. axb3 De5 33. Kb1 g5 34. Tc1 g4 35. Tc7 Sh7 36. Ka2 Sg5 37. De2 h4 38. fxg4 Tf8** Haben Sie das Gefühl, so etwas Ähnliches gerade gesehen zu haben? Richtig, die Stellung nach dem 38. Zug ähnelt der nach dem 50. Zug in der Partie Bulatowa-Mütsch. Hier wie da steht ein schwarzes Bauernduo auf den Linien f und h und wird von dem starken Springer unterstützt. **39. Lf3 Dd4 40. Tc4 De3 0:1**

Manchmal wird auf f4 ein Turm zum Schlagen nur angeboten, jedoch nicht geschlagen. Dann aber kann das Feld f4 sozusagen als Rangiergleis genutzt werden, um den Turm

auf ein anderes Wunschfeld zu führen. Hier ein fast schon spektakuläres Beispiel.

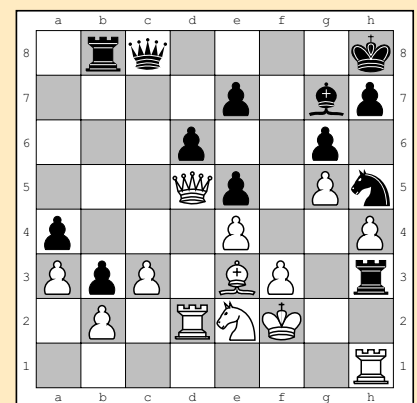


**A. Valls Marti – H. Villafane Roca**  
Spanien 1997  
Stellung nach 28. ...Tf8-f4

Hier ist der Turm f4 offensichtlich tabu, nach 29. Lxf4 gewinnt 29. ...Sxf4+ die Dame. Weiß spielte **29. Th1** doch der schwarze Turm opferte sich erneut **29. ...Tg4+**! Auch hier ist für Weiß Verzicht angesagt, denn 30. fxg4? lässt den König ungeschützt: 30. ...Dxg4+, und nun

- a) 31. Kf1 Df3+ nebst ...Dxe3+. 32. Lf2 scheitert an 32. ...Sg3+ und Matt.
- b) 31. Kf2, und nun gewinnt sowohl ...Dg3+, als auch 31. ...Tf8+ 32. Ke1 Df3 mit Doppelangriff auf die Figuren auf h1 und e3.

**30. Kf2 Tg3 31. Se2 Th3**



Hand aufs Herz: wer hätte in der Stellung des letzten Diagramms gehnt, das der schwarze Turm im Zickzacklauf via f4-g4-g3 auf h3 landet?

Nach diesem vollzogenen Hürdenlauf ist der klare Vorteil für Schwarz unschwer zu erkennen. Die Partie ging noch weiter und wurde in Zeitnot noch unklar, letztlich gewann Schwarz doch, im 59. Zug **0:1**

# Ein Springer als Damoklesschwert

## Angriffsaufstellungen mit einem Springer auf f5 und was man damit anfangen kann



Die Idee zu dieser Folge der SCHACHSCHULE 64 kam beim Schreiben eines anderen Artikels in dieser Ausgabe, des Bundesligaberichts auf den Seiten 46-48. Darin findet sich ein sehr schöner Sieg der weltbesten (noch aktiven) Schachspielerin Hou Yifan, die – klassischen Beispielen folgend – ihren Springer nach f5 stellte, ihn zwecks Königsangriffs auf h6 opferte, um dann ihren anderen Springer nach f5 zu stellen, und schon war es vorbei. Da kam dem Autor die Idee, dieses Thema sollte man einmal in der SCHACHSCHULE 64 umfassender als nur mit einer Partie behandeln.

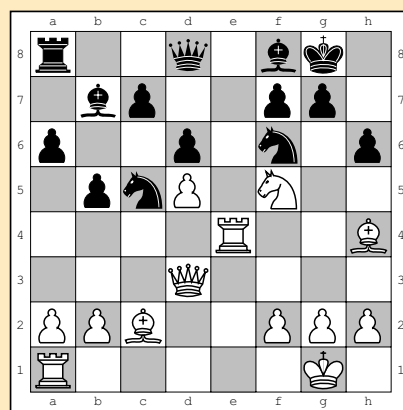
Für dieses Thema wurde die Überschrift „Ein Damoklesschwert“ gewählt, das alte Sinnbild für eine stets drohende Gefahr. Das passt gut zu dem Springer auf f5, der in der Regel nicht sofort zuschlägt. Oft passiert lange Zeit nichts, der Springer steht nur da und droht latent, so wie in der antiken Legende beschrieben: Das nur an einem Rosshaar befestigte Schwert hängt über dem Haupt eines Mannes. In der Legende überlebt Damokles, bei einem König auf dem Schachbrett weiß man das nie; manchmal reißt das Rosshaar auch ...

Welche Kraft die Stellung des Springers auf f5 besitzt, das wurde bereits vor mehr als anderthalb Jahrhunderten entdeckt.

**Spanisch C 65**  
**H. Bird – A. Anderssen**  
**London 1857**

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Sf6 4. c3 Sxe4 5. d4 exd4 6. 0-0 Le7 7. Te1 Sf6 8. cxd4 0-0 9. d5 Sb8 10. Sc3 a6 11. La4 b5 12. Lc2 d6 13. Lg5 h6 14. Lh4 Sbd7 15. Sd4 Einer der möglichen Wege, wie der Springer nach f5 gelangen kann. Schwarz kann ihn auch nicht einfach mit 15. ...g6?? vertreiben, weil das nach 16. Sc6 De8 17. Txe7 die Dame kosten würde. Diese Erkenntnis hilft dabei herauszufinden, was in der Eröffnung für Schwarz schiefgelaufen ist: Der Fehler war 14. ...Sbd7 (besser ist 14. ...c5), weil damit das Feld c6 geschwächt wird, obendrein kontrolliert der Lc8 nicht mehr das Feld f5. 15. ...Lb7 16. Dd3 Besser war sofort 16. Sf5, wonach 16. ...Te8

nicht gut möglich gewesen wäre. 17. Se4 sichert dann Weiß sehr gute Angriffschancen. 16. ...Te8 17. Sf5 Lf8 18. Se4 Weiß würde gerne mit seiner Dame nach h7 gelangen und matt setzen, z. B. so: 18. ...Te5 19. Sxf6+ Sxf6 20. Sxh6+ gxh6 21. Lxf6 und Dh7+. Schwarz spielte 18. ...Txe4 19. Txe4 Das war noch in Ordnung, aber nun war ...g5 notwendig, um den Springer f6 zu entfesseln. Er spielte stattdessen 19. ...Sc5? und erhoffte sich durch den Angriff auf die Dame d3 und den Turm e4 eine Entlastung.

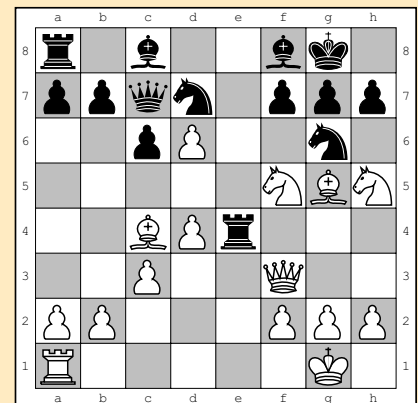


Doch der Springer auf f5 machte ihm einen dicken Strich durch die Rechnung: 20. Sxh6+! gxh6 21. Tg4+ Nun verbietet sich ...Sxg4 wegen eines Matts auf h7 und 21. ...Kh8 scheitert an 22. Lxf6+ Dxf6 23. Dh7 matt. 21. ...Lg7 22. Dg3 Das war's eigentlich schon; die Drohung Txg7+ ist vernichtend und nach anderen Zügen verliert Schwarz seine Dame. 22. ...Sxg4 23. Lxd8 Txd8 24. Dxd8 Es folgte noch 24. ...Lxd5 25. Te1 Le6 26. Dg3 a5 27. Te3 Kf8 28. Df4 Lxa2 29. b3 a4 30. bxa4 bxa4 31. Dh4 f6 32. Lxa4 Lf7 33. Lc6 Tb8 34. h3 Tb6 35. Lf3 Sd7 36. Da4 Se5 37. Da8+ Le8 38. Lh5 1:0

**Pirc-Verteidigung B 07**  
**H. Wolf – M. Tschigorin**  
**Karlsbad 1907**

1. d4 Sf6 2. Sf3 d6 3. Sbd2 Sbd7 4. e4 e5 5. c3 Le7 6. Ld3 0-0 7. 0-0 c6 8. Te1 Dc7 9. Sf1 Te8 10. Sg3 Sf8 11. Sh4 Eine weitere Route nach f5. Bei sofort 11. Sf5 wird der Ein-

dringling mit 11. ...Lxf5 beseitigt. 11. ...Sg6 12. Shf5 Jetzt bringt 12. ...Lxf5 13. Sxf5 dem Schwarzen nichts ein, der Sf5 wurde durch einen anderen Schimmel ersetzt. Das Springergespann Sf5+/Sh4 kommt in diesem Stellungstyp nicht selten vor. 12. ...Lf8 13. Lg5 Sd7 14. Df3 Sb6 15. Sh5 Falls jetzt 15. ...Lxf5 16. exf5, verliert Schwarz nach 16. ...Sf4 17. Lxf4 einen Bauern; nach den Springerzügen nach h8 oder e7 ist f5-f6 sehr günstig für Weiß. 15. ...Sd7 16. Lc4 Schwarz versuchte sich nun mit 16. ...d5 17. exd5 e4 aus seiner passiven Lage zu befreien, aber 18. Txe4! Txe4 19. d6! machte ihm den Garaus.

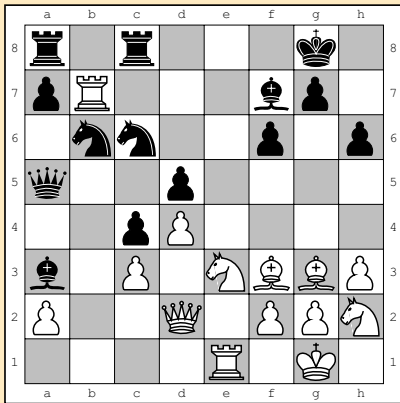


Nach 19. ...Lxd6 bringt der Springer f5 die Entscheidung: 20. Sh6+! Kh8 21. Dxf7 (Doppeldrohung Dxd7 und Dg8) 21. ...Sf6 22. Lxf6 Dxf7 23. Sxf7+ Kg8 24. Lxg7 h6 25. Sxh6+ Kh7 26. Lg8 matt.

Schwarz hätte ruhig aufgeben können, doch er machte uns die Freude und ließ den Entscheidungszug des Springers f5 auf dem Brett geschehen:

19. ...Tf4 20. Lxf4 Dd8 21. Lg3 De8 22. Kf1 Kh8 23. Te1 Dd8 24. Sh6! und wegen 24. ...gxh6 25. Dxf7 Sf6 26. Te8 Dxe8 27. Dxf6+ Lg7 28. Dxd7 matt 1:0

Der in dem Bundesligaartikel zitierte Siegbert Tarrasch gelangte zu seiner hohen Wertschätzung des Springers auf f5 möglicherweise aufgrund eigener bitterer Erfahrung. In der folgenden Stellung hatte der Weißspieler sehr wohl bemerkt, dass sein Gegner dem Turm b7 nach dem Leben trachtet (...Da6 soll kom-



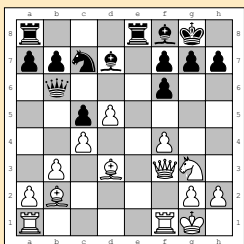
**D. Janowski – S. Tarrasch**  
**Oostende Masters 1905**  
**Weiß am Zug**

men), da ihm die entscheidende Idee entgangen war: **30. Sf5 Da6 31. Sxh6+!! gxh6 32. Txf7 Kxf7** „Mit seinen letzten 2 Zügen hat der Anziehende den schwarzen Monarchen ohne Verteidiger gelassen. Der arme König wird bald zur Beute der weißen Figuren“, schrieb Ivo Donev, ein Internationaler Meister im Schach und Großverdiener im Poker (über zwei Millionen Dollar gewonnen). Geld (einen Preis für die beste Partie des Turniers) gab es auch für Herrn Janowski, leider nur 250 Francs. **33. Dxxh6 Kg8 34. Dg6+ Kh8 35. Dxf6+ Kg8 36. Dg6+ Kh8 37. Te5 1:0**

Oft schlägt der Springer von f5 auf h6. Manchmal steht dort aber gar nichts, nichtsdestotrotz kann sich so ein Ausflug lohnen.

**Caro-Kann B 15**  
**A. Chalifman – Y. Seirawan**  
**Wijk aan Zee 1991**

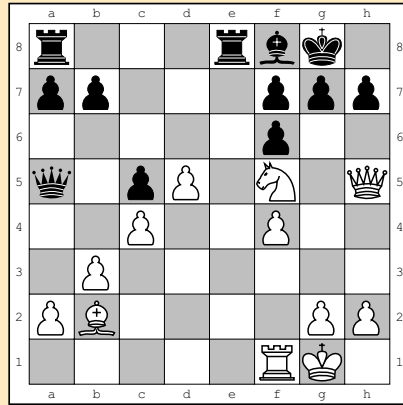
**1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 dxe4 4. Sxe4 Sf6 5. Sxf6+ exf6 6. c3 Ld6 7. Ld3 0-0 8. Se2 Te8 9. 0-0 Dc7 10. Sg3 Le6 11. f4 c5 12. d5 Ld7 13. c4 Sa6 14. Df3 Db6?** Nachträglich betrachtet hätte Schwarz besser **14. ...b5!** **15. cxb5?! Sb4** mit Gegenspiel versuchen sollen (GM Ian Rogers). **15. b3 Lf8 16. Lb2 Sc7** Seirawan hatte sich hier einen raffinierten



**Stellung nach ...Sc7**

Trick zurechtgelegt. Auf **17. f5** folgt verblüffend **17. ...Sxd5!!**, denn **18. Dxd5** kostet nach **...Lc6** die Dame und auf **18. cxd5 c4+** gewinnt Schwarz das Material mit Zinseszins zurück. (Rogers) Exweltmeister Chalifman hat diesen Trick durchschaut und vermieden. **17. Lf5! Lxf5 18. Sxf5 Ted8 19. Tae1 Se8 20. Dh5** Weiß hat zu Recht keine Angst vor **20. Dh5 g6 21. Sh6+ Kg7** we-

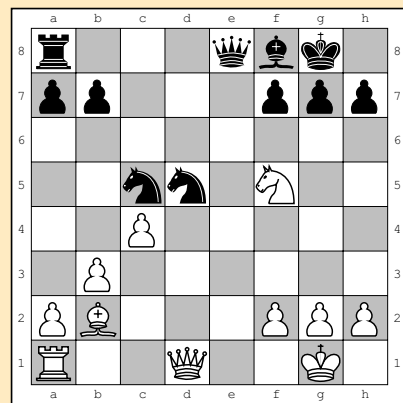
gen **22. Dh4** nebst **Sg4**. (Rogers) **20. ...Da5 21. Txe8! Txe8**



**22. Sh6+!** mit der Hauptpointe **22. ...Kh8 23. Dxf7 Ld6 24. Dg8+ Txxg8 25. Sf7** matt. **22. ...gxh6 23. Dg4+** nebst **Lxf6** und Matt. **1:0**

**Sizilianisch B 52**  
**M. Adams – N. Grandelius**  
**Gibraltar 2018**

**1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. Lb5+ Ld7 4. Lxd7+ Sxd7 5. 0-0 Sgf6 6. Te1 e6 7. d4 cxd4 8. Sxd4 Le7 9. c4 0-0 10. b3 Te8 11. Lb2 Sc5 12. Sc3 d5?** Dies ist ein ungeeigneter Moment für diesen bekannten Zentrumskonter, besser waren laut Adams die Abwartezüge **12. ...a6** oder **12. ...Tc8**. **13. exd5 exd5 14. Sf5! Lf8** Sofort verlieren die Züge **14. ...Dd7 15. Sxg7! Kxg7 16. Sxd5** oder **14. ...dxc4 15. Sxe7+ Txe7 16. Dxd8+ Txd8 17. Txe7. 15. Txe8 Dxe8 16. Sxd5 Sxd5**



**17. Sh6+!** Ein „killing intermezzo“, so Adams im Turnierbulletin. Ein zu treffender Ausdruck, um ihn zu übersetzen. **17. ...Kh8 17. ...gxh6 18. Dg4+** matt. **18. Dxd5 De6** Oder **18. ...f6 19. Dg8** matt bzw. **18. ...Se6 19. Te1! Td8? 20. Dxd8! Dxd8 21. Sxf7+** mit einer Gewinnstellung. (Adams) **19. Sxf7+ Kg8 20. Dxe6 Sxe6 21. Se5** und Weiß gewann das Endspiel mit zwei Mehrbauern nach den weiteren Zügen **21. ...Td8 22. Lc3 Lc5 23. Kf1 Ld4 24. Lxd4 Txd4 25. Te1 Sc5**

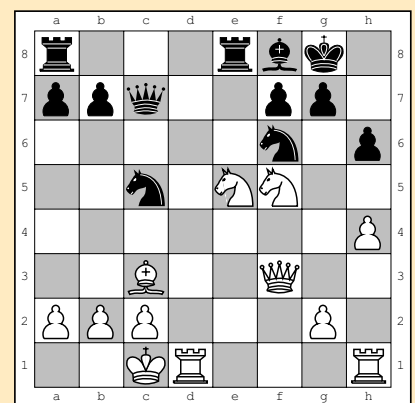
**26. Sf3 Td6 27. Sg5 Td8 28. g3 h6 29. Se6 Sxe6 30. Txe6 Kf7 31. Te5 Td2 32. a4 Tb2 33. Tb5 b6 34. h4 Ke6 35. h5 Kd6 36. a5 Kc6 37. axb6 axb6 38. Kg2 1:0**

Wie gelangt der Springer nach f5? Oft wandert der Damenspringer von b1 über d2 und f1 nach g3. Das setzt natürlich voraus, dass die Route auch frei ist, also dass der d-Bauer bereits gezogen hat. Um f1 freizumachen ist ein Zug des Läufers erforderlich, dies geschieht früh mit **Lb5** in der Spanischen Partie oder mit **Lc4** (Italienisch). Am schnellsten geht es via **h4**: ein frühes **Sg1-f3** – und voilà – **h4**.

Manchmal kommt der Springer nach f5 angeritten, manchmal wird er regelrecht heereingebeten. Da gibt es sogar ein Beispiel aus der Praxis der neuzeitlichen Spitzenprofis. Der Besiegte, der Ungar Peter Leko, gehörte seinerzeit zur Topten der Welt.

**Caro-Kann B 19**  
**M. Adams – P. Leko**  
**Linares 1999**

**1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sd2 dxe4 4. Sxe4 Lf5 5. Sg3 Lg6 6. h4 h6 7. Sf3 Sf6 8. Se5 Lh7 9. Ld3 Lxd3 10. Dxd3 e6 11. Ld2 Sbd7 12. f4 Le7 13. 0-0-0 14. De2 c5 15. dxc5 Sxc5 16. Lc3 Dc7 17. f5** Hier war die Stellung für Schwarz noch in Ordnung, er hätte nun mit **...Sd5** fortfahren sollen. Er entschloss sich jedoch zu **17. ...exf5?** wofür es Kritik hagelte. „Wie kann einer, der in Linares (das war seinerzeit so etwas wie Wimbledon bei den Tennisspielern) mitspielt, so etwas machen?“ **18. Sxf5 Tfe8 19. Df3 Lf8**



**20. Sxh6+!** Das scheint nur einen Bauern zu gewinnen (**20. ...gxh6 21. Dxf6**), aber warten Sie ab! **20. ...gxh6 21. Sg4!!** Das Rosshaar ist gerissen. Die schwarze Stellung kollabiert, z. B. **21. ...Sxg4 22. Dxxg4+ Kh7 23. Df5+ Kg8 24. Df6** analog der Partie, oder **21. ...Sfe4 22. Sf6+ Sxf6 23. Dxxf6** wie vor. **21. ...Sxg4 22. Dxxg4+ Kh7 23. Df5+ Kg8 24. Df6 Kh7 25. Dh8+ Kg6 26. h5+ 1:0**



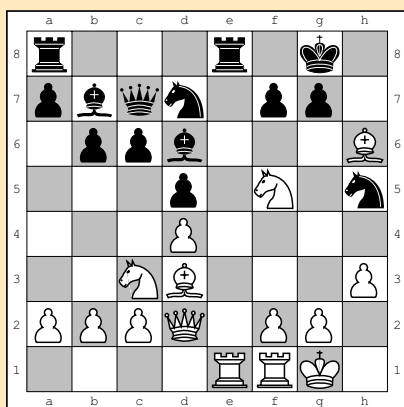
# Das Damoklesschwert

## Angriffsaufstellungen mit einem Springer auf f5 und was man damit anfangen kann (Teil 2)

Die Gefahren, die von einem auf f5 postierten weißen Springer für die schwarze Königsstellung ausgehen, wurden bereits im ersten Teil dieser Abhandlung (vgl. Januarausgabe 2019) skizziert. Dort standen die Angriffsmotive, die nach einem Springeropfer auf h6 entstehen, im Mittelpunkt. Doch mit dem hervorragend postierten Springer kann man noch mehr anstellen. Dies ist das Thema dieser Folge.

**Französisch C 01**  
**F. Hamond – A. Eva**  
**Brit. Meisterschaft, Ramsgate 1929**

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 4. Ld3 Sf6 5. Sf3 Ld6 6. Sc3 0-0 7. 0-0 c6 8. Lg5 Sbd7 9. Dd2 Dc7 10. Tae1 b6 11. h3 Lb7 12. Sh4** Wie in der letzten Folge erwähnt, kann der weiße Königsspringer auf verschiedenen Routen nach f5 gelangen, meist geschieht das via g3 oder e3, oder wie hier über h4. Dies ist der schnellste Weg, der jedoch nicht immer gangbar ist. Schwarz kann dem mit ...g6 einen Riegel verschieben, was er hier auch unbedingt hätte machen sollen. Doch es folgte **12. ...h6?** Dieser Zug wäre gut, wenn Weiß gezwungen wäre auf f6 zu tauschen. Doch das ist nicht der Fall. **13. Le3** Jetzt kann man Sf5 nicht gut verhindern, denn auf 13. ...g6? kommt 14. Lxh6. **13. ...Tfe8 14. Sf5** Das kleinste Übel aus der Sicht von Schwarz ist nun 14. ...h5 (entzieht sich dem möglichen Figureneinschlag auf h6) 15. Lh6 g6, wonach Weiß zwar augenscheinlich besser steht, aber keinen schnell entscheidenden Schlag ausführen kann. **14. ...Sh5? 15. Lxh6!**



In Stellungen mit einem Springer auf f5 beginnt nicht jeder Schlussangriff mit dem Springeropfer auf h6. Nicht selten wird der Läufer „vorgeschickt“, um (konkret hier) nach 15. ...gxh6 16. Dxd6 Sdf6 den Springer anderweitig zu nutzen: 17. Sxd6! Dxd6 18. Lh7+ Kh8 19. Lg6+ Kg8 20. Lxh5 mit zwei Mehrbauern bei anhaltendem Angriff.

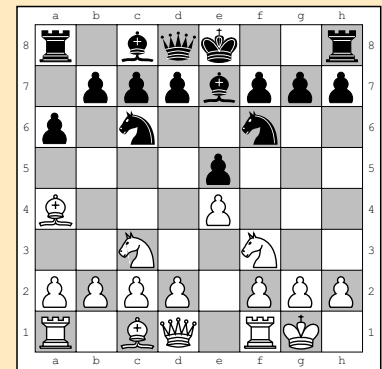
In der Partie geschah **15. ...Lf4 16. Lxf4 Sxf4 17. Se2** Der zweite Springer wird zum Königsflügel geführt. **17. ...Se6 18. Seg3 Sdf8 19. Sh5 Dd8** Hier scheidet 19. ...g6? an 20. Sf6+ Kh8 21. Dh6+ Sh7 22. Dxd7 matt. **20. Sh6+!** Einmal mehr hat der Riesenspringer f5 das Sagen. Nach 20. ...Kh8 21. Sxf7+ gewinnt Weiß die Dame, und nach **20. ...gxh6 21. Dxd6** (droht Sf6+) **21. ...f6 22. Txe6!** wird der weiße Angriff übermächtig. **22. ...Sxe6 22. ...Txe6 23. Dg7** matt. **23. Lg6 De7 24. Te1 Lc8 25. Lxe8 1:0**

Die Partie wurde erstmalig in der Zeitung *Manchester Guardian* vom 7. 8. 1929 veröffentlicht. Das war noch zu jener Zeit, als in vielen Tageszeitungen noch recht umfangreiche Schachschach veröffentlicht wurden. Da wird man glatt nostalgisch ...

In der obigen Partie erreicht der Springer via h4 das Feld f6. Eine andere bekannte Route führt über d4. Auf die gelangt man nach einem, in vielen Eröffnungen vorkommenden Abtausch des Be5 gegen den auf d4, ...exd4. So spielte auch der frühere Weltmeister Alexander Aljechin in der folgenden Partie, die in einer seiner Blindsimultanvorstellungen vorkam:

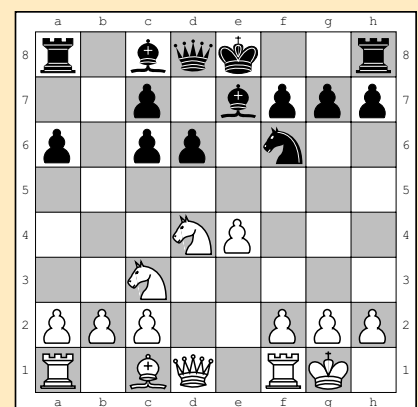
**Spanisch C 84**  
**A. Aljechin – M. Ricondo**  
**Blindsimultan, Santander 1945**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6 5. Sc3 Le7 6. 0-0** Es gehört zwar nicht direkt zum Thema dieser Trainingsfolge, dennoch wollen wir eine oft auftauchende Frage nicht unbeantwortet lassen: „Warum verzichtet Weiß hier auf 6. Lxc6 dxc6 7. Sxe5 mit Bauerngewinn? Falls 7. ...Dd4 mit Doppelangriff auf e5 und e4, folgt doch 8. Sf3, oder nicht?“



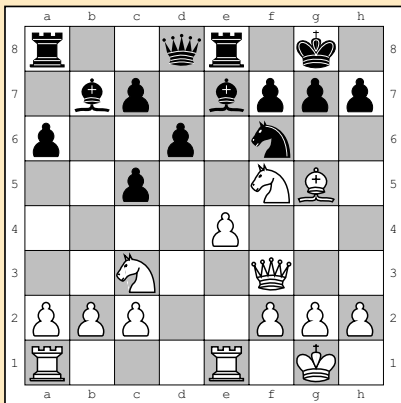
Stellung nach 6. 0-0

Das ist wahr, aber wenn Schwarz die Zugfolge ändert – 7. ...Sxe4! 8. Sxe4 Dd4 –, greift er beide Springer an, holt sich das Material zurück und sein Läufer c8 wurde aktiviert. Nach der erfolgten Rochade 6. 0-0 muss Schwarz die Drohung Lxc6 nebst Sxe5 schon ernst nehmen, den hier funktioniert 6. ...0-0? nicht mehr wegen 7. Lxc6 dxc6 8. Sxe5 Sxe4 9. Sxe4 Dd4 10. Sxc6! bxc6 11. d3. Deshalb ist als Antwort auf 6. 0-0 der Bauernzug 6. ...b5 heutzutage die meistgespielte Antwort. In der vorliegenden Partie geschah **6. ...d6 7. Lxc6+ bxc6 8. d4 exd4 9. Sxd4**



Der Bauer c6 hängt und die Stellung nach 9. ...c5 10. Sc6 Dd7 11. Sa5 wirkt beim Blick auf die Figuren auf b7 und d7 irgendwie unordentlich. Also muss der Läufer c8 den Bauern c6 decken. Hierfür eignet sich der Zug 9. ...Ld7 am besten. Der Partiezug **9. ...Lb7?!** lässt den Springer auf das Wunschfeld f5. **10. Sf5 0-0 11. Te1 Te8 12. Df3** Schwarz hätte hier ...Sd7 nebst ggf.

...Lf6 versuchen sollen. Der Springer d7 kann gelegentlich via ...Se5 ins Spiel gebracht werden. Einen Ausgleich hat Schwarz noch lange nicht erreicht, aber es ist eine zähe Verteidigung möglich. Doch der Nachziehende kannte womöglich dieses Verteidigungsmanöver nicht, oder er war ungeduldig und wollte den Läufer auf b7 aktivieren, jedenfalls spielte er **12. ...c5?** was der Weltmeister lehrbuchmäßig ausnutzte: **13. Lg5!** Der Springer auf f5 und der Läufer auf g5 bilden ein ideales Gespann, das viele taktische Tricks ermöglicht, z. B.



- a) 13. ...h6 14. Lxh6 gxh6 15. Dg3+ Sg4 16. Dxc4+ Lg5 17. f4 mit Figurengewinn.
- b) 13. ...Dd7 14. Lh6 Lf8 (Oder 14. ...g6 15. Sxe7+ Dxe7 16. Lg5 Kg7 17. e5! Lxf3 18. exf6+, und auch hier büßt der Nachziehende eine Leichtfigur ein.) 15. Lxg7 Lxg7 16. Dg3 Sh5 17. Dg4 De6 18. Dxb5. Weiß hat einen Bauern mehr und die bessere Stellung.

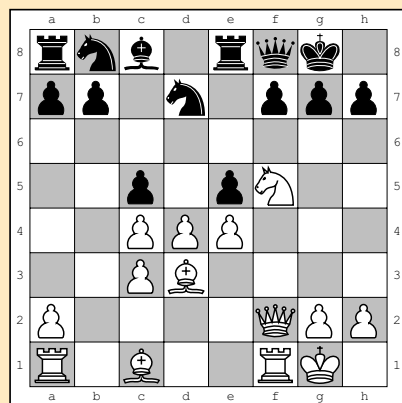
Schwarz wehrte mit **13. ...Lf8?** alle diese Drohungen ab, doch damit hat Schwarz das Kind mit dem Bade ausgeschüttet: **14. Sh6+!** **1:0**

Schwarz verliert die Dame nach 14. ...Kh8 15. Sxf7+ oder nach 14. ...gxh6 15. Lxf6, da auch noch Dg3+ und Matt droht, muss Schwarz mit ...Dxf6 16. Dxf6 seine Dame abschreiben.

Auch eine andere blitzartige Überraschung des Nachziehenden ging in die Lehrbücher ein. Die Partie hat in mehreren Punkten Bezug zur Schachgeschichte. Sie wurde anno 1928 anlässlich des 100. Jahrestags der Gründung der Berliner Schachgesellschaft (Deutschlands ältester noch existierender Schachklub) am 3. 12. 1827 gespielt; das Turnier kam im Februar 1928 zustande. Der Viertplatzierte Schweizer Paul Johner besiegte den ungarischen Nationalspieler Lajos Steiner im Eiltempo, wobei unser alter Bekannter, der Springer auf f5, nur einen Zug machte – den entscheidenden:

**Nimzowitschindisch E 32**  
**P. Johner – L. Steiner**  
**Berlin 1928**

**1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. Dc2 d6 5. e4 Lxc3+ 6. bxc3 0-0 7. Ld3** Damit ein Springer auf f5 landen kann, muss das Feld zugänglich sein, ein schwarzer Bauer auf e6 würde den Springer-Aufgalopp verhindern. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die meisten Beispiele mit dem „Damoklesschwert“ sich in den offenen Eröffnungen nach 1. e4 e5 ergeben. Doch in Eröffnungen mit frühem ...e7-e6 kann es durchaus geschehen, dass der Bauer von e6 wieder verschwindet, so wie hier nach 7. ...e5 denn Schwarz sah es als vorrangig an, den Vorstoß e4-e5 zu verhindern. **8. Se2 De7?!** Heutzutage weiß man aus zahlreichen Partien und Analysen, dass die Zugfolge 8. ...c5 nebst ...Sc6 aussichtsreicher ist. **9. 0-0 c5 10. f4 Sfd7?!** Beginn eines gekünstelten Manövers, mit der Idee nach **11. Sg3 Te8 12. Sf5 Df8 13. fxe5 dxe5** zweimal auf d4 zu tauschen und dann ...Se5 folgen zu lassen. Strategisch wäre dies in Ordnung gewesen, aber Schwarz ist aufgrund seiner umständlichen Manöver geraten und muss nun doppelt aufpassen. **11. Sg3 Te8 12. Sf5 Df8 13. fxe5 dxe5 14. Df2!**

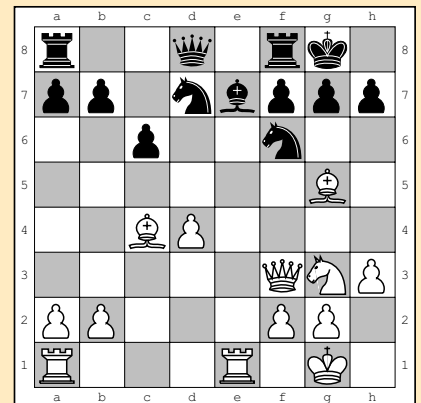


Der einzige spielbare Zug ist 14. ...f6, so wird wenigstens die Katastrophe auf der f-Linie abgewehrt. **14. ...Sb6?** Nicht aufgepasst ... **15. Sh6+!** und Aufgabe **1:0**  
 Steiner verwarf 15. ...Kh8 wegen 16. Sxf7+ Kg8 17. Dg3 (droht Sh6+ mit Damengewinn) 17. ...De7 18. Lh6 g6 19. Sxe5 nebst Sxg6+ und Gewinn. Aber auch 15. ...gxh6 verliert wegen 16. Lxh6! mit Damengewinn oder Matt nach 16. ...Dxb7 (16. ...De7 17. Dg3+) 17. Dxf7+ Kh8 18. Dxe8+ Kg7 19. Df8+ Kg6 20. Tf6+ Kg5 21. Dxb7+ Kg4 22. Le2 matt.

Auch im letzten Beispiel in dieser Folge zeigen wir ein kraftvolles Zusammenspiel des Läufers auf g5 mit dem (diesmal dort etwas später auftauchenden) Springer f5.

**Französisch C 01**  
**E. Canal – P. Tramoyeres**  
**Madrid 1951**

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 4. Sf3 Ld6 5. c4 De7+ 6. Le2 dxc4 7. 0-0** Wer früh auf einen Bauernraub aus ist, könnte auf die Idee 7. ...b5 kommen, doch das geht schief: 8. Te1 Dd7 9. Lxc4+ Se7 10. Lxf7+! Kxf7 11. Sg5+ Kg6 12. Df3 Sec6 13. Te6+ mit Gewinn. **7. ...Sf6 8. Lxc4 0-0 9. Te1 Dd8 10. Lg5** Hier war es an der Zeit, mit 10. ...h6 den Läufer zu befragen, solange noch kein Opfer auf h6 droht. Nach 11. Lh4 Lg4 nebst ...Sc6 entsteht eine für Schwarz noch spielbare Stellung. In der Partie ließ Schwarz dem Gegner zu lange die freie Hand: **10. ...Lg4?!** **11. Sc3 Sbd7 11. ...h6!? 12. h3 Lxf3 13. Dxf3 c6 14. Se4 Le7 15. Sg3!**



Der Springer setzt zu einem Sprung nach f5 an, die Alarmglocken schrillen:

- a) 15. ...h6 wird stark mit 16. Lxh6! beantwortet, z. B. 16. ...gxh6 17. Txe7 Dxe7 18. Sf5 De4 19. Dg3+ Sg4 20. Ld3 +-.
- b) 15. ...Te8 16. Db3 Sd5 17. Txe7 Txe7 18. Lxd5 cxd5 19. Sf5 f6 20. Sxe7+ Dxe7 21. Dxb7 Tb8 22. Dxd5+ mit klarem Endspielvorteil für Weiß.

In der Partie geschah **15. ...Sd5 16. Txe7! Sxe7 17. Sf5** Da ist er wieder und will Weiß einen klaren Vorteil verschaffen im Falle von 17. ...Sf6 18. Sxg7 Sfd5 19. Sf5 f6 20. Lxd5+ cxd5 21. Lh6. Nach der Partiefortsetzung **17. ...Te8 18. Sh6+!** fiel – wie man im Filmjargon sagt – die letzte Klappe **1:0**

Es könnte folgen 18. ...gxh6 (18. ...Kh8 19. Sxf7+ Kg8 20. Sxd8+ +- ) 19. Dxf7+ Kh8 20. Df6+! (20. Lf6+ führt ebenfalls zum Matt, aber mit dem Damenopfer ist Mattsetzung irgendwie schöner!) 20. ...Sxf6 21. Lxf6 matt.

# Lerne von den Klassikern!

## Unterschätze nicht die Bedeutung der Erkenntnisse der Altvorderen

Der frühere Weltmeister und wahrscheinlich immer noch der bekannteste Schachspieler aller Zeiten, Robert James („Bobby“) Fischer, stellte sich 1970 in Jugoslawien für Fernsehaufnahmen zur Verfügung. Dabei zeigte und kommentierte er auf dem Demonstration Brett eine Partie, die der legendäre Paul Morphy anno 1858 in der Pariser Oper gegen das sich beratende Duo Herzog von Braunschweig und Graf Isoard de Vauvenargue spielte. Die Adligen wurden klar besiegt, dennoch war die Partie nicht so schlecht und angesichts der Umstände avancierte sie zu einer der bekanntesten Partien weltweit, erschien in unzähligen Zeitungsschachchecken und Büchern über die Taktik. Auch vielen Lesern dieser Zeilen mag sie schon untergekommen sein, dennoch wollen wir sie wenigstens kurz präsentieren, denn es gibt hierfür zwei konkrete Anlässe.

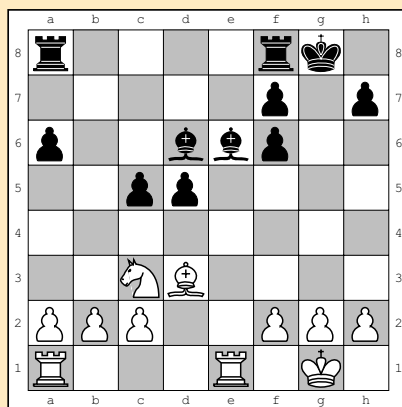
Zum einen wurde das angeblich erst 2013 entdeckte Video des Fischervortrags inzwischen ins Internet gestellt und kann an der Adresse <https://youtu.be/6urb6b2oNOY> angeschaut werden. Man muss freilich wegen der mäßigen Tonqualität und der störenden Nebengeräusche schon die Ohren spitzen. Zum anderen gibt es für schachgeschichtlich Interessierte ein englischsprachiges Dokument im Internet ([www.chesshistory.com/winter/extra/morphy.html](http://www.chesshistory.com/winter/extra/morphy.html)), wo ein bekannter Historiker einiges rund um die Partie zusammengetragen hat.

Hier sind wir aber in einer anderen „Abteilung“, beim Schachtraining nämlich, und verraten gerne, was dies mit Bobby Fischer zu tun hat. Es hat sich mittlerweile herumgesprochen, dass das Nachspielen kommentierter „Klassiker“ das Schachverständnis schärft und überhaupt eine der wirkungsvollsten Methoden beim Schachtraining darstellt. Gerade Fischer soll sich in diesem Sinne geäußert haben, berichteten glaubhafte Zeitzeugen (der Autor dieser Zeilen hat es von Wolfgang Unzicker gehört), und er handelte auch in diesem Sinne.

So erblickte zum Beispiel die folgende Idee das Licht der Welt:

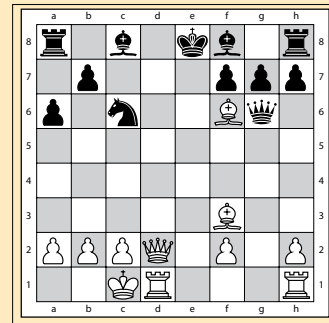
### Sizilianisch B 46 B. Spasski – R. J. Fischer WM-Match (21), Reykjavik 1972

1. e4 c5 2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 a6 5. Sc3 Sc6 6. Le3 Sf6 7. Ld3 Diese Eröffnung wurde in den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts viel gespielt und die Schwarzspieler, darunter auch namhafte wie Kortschnoi, Portisch und Larsen, setzten zumeist mit ...Dc7 fort, manche andere probierten auch ...Lb4, ...Le7 oder ...d6. Fischers Zug 7. ...d5 überraschte Spasski total. Fischer kannte den Zug offensichtlich aus einer 1877 gespielten Partie Göring-Anderssen, wo ebenso wie in der WM-Partie zunächst 8. exd5 exd5 9. 0-0 Ld6 folgte, dann verzweigten sich die Wege, Göring spielte 10. Lf5, Spasski 10. Sxc6 bxc6 11. Ld4 0-0 12. Df3 Le6 13. Tfe1 c5 14. Lxf6 Dxf6 15. Dxf6 gxf6



Der schwarze Doppelbauer spielte fortan keine besondere Rolle, umso mehr das schwarze Läuferpaar und das die Brettmitte kontrollierende Bauernpaar. Gut möglich, dass Fischer bei seiner Vorbereitung auch diese Stellung auf dem Brett hatte, den Grundstein des Erfolges legte er jedoch im 7. Zug. Sein Gegner war „aus der Theorie raus“, Fischer bewegte sich eine Zeitlang auf vertrautem Terrain: das Resultat der Lektüre von Partien alter Meister.

In der Folge gewann Fischer diese, die 21. Matchpartie und kam seinem Ziel, Spasski die Schachkrone zu entreißen, entscheidend näher. 16. Tad1 Tfd8 17. Le2 Tab8 18. b3 c4



19. Sxd5 Lxd5 20. Txd5 Lxh2+ 21. Kxh2 Txd5 22. Lxc4 Td2 23. Lxa6 Txc2 24. Te2 Txe2 25. Lxe2 Td8 26. a4 Td2 27. Lc4 Ta2! Dies ist besser als 27. ...Txf2 28. a5 Tb2 (28. ...Ta2? 29. b4) 29. a6. 28. Kg3 Kf8 29. Kf3 Ke7 30. g4 f5 31. gxf5 f6 32. Lg8 h6 33. Kg3 Kd6 34. Kf3 Ta1 35. Kg2 Ke5 36. Le6 Kf4 37. Ld7 Tb1 38. Le6 Tb2 39. Lc4 Ta2 40. Le6 h5 41. Ld7 Nach ...Kg4 nebst ...h4-h3+ gewinnt Schwarz. 0:1

Nach Fischer haben wiederholt renommierte Spieler und Trainer (Dworetzki) die Bedeutung der Kenntnis der Klassiker hervorgehoben. Wir machen uns diese Erkenntnis jetzt zunutze und starten das Thema „Angriff auf den im Zentrum steckengebliebenen König“ mit dem erwähnten historischen Beispiel.

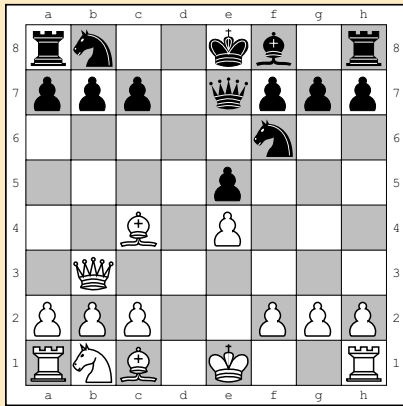
### Philidor-Verteidigung C 41 P. Morphy – Herzog Karl von Braunschweig und Graf Isoard des Vauvenargue

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. d4 Lg4 Dies ist bereits ein schlechter Zug. Schon der selige Steinitz hat gesagt, dass die Läufer nicht vor den Springern entwickelt werden sollen. Eine gute Faustregel für Anfänger, sagte Fischer sinngemäß auf dem erwähnten Video. So mancher Schachblogger hätte es hier bei einer Computervariante belassen, eine richtige vermutlich, aber Faustregeln prägen sich einfach viel besser ein, selbst wenn sie natürlich ihre Ausnahmen haben, sind sie oft nützlich für Praktiker. 4. dxe5 Lxf3 Erzwungen, da 4. ...dxe5 5. Dxd8+ Kxd8 6. Sxe5 einen Bauern verliert. 5. Dxf3 dxe5 6. Lc4 Sf6 7. Db3 Mit Doppelangriff auf b7 und f7. 7. ...De7

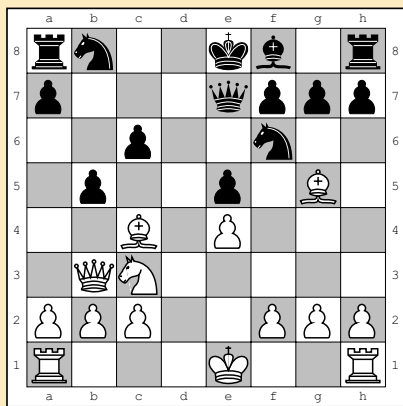


Foto: pixabay.com / daveys





Weiß hätte hier einen Bauern gewinnen können mit 8. Dxb7 Db4+ 9. Dxb4 Lxb4+ 10. c3 und auch 8. Lxf7+ Dxf7 9. Dxb7 Lc5 10. Dc8+ Ke7 11. Dxh8 Lxf2+ 12. Ke2 ist laut Fischer für Weiß günstig, allerdings um den Preis einer unnötig kompliziert gewordenen Stellung. Morphy spielte seinem Stil getreu einfach und gediegen 8. **Sc3 c6** 9. **Lg5** Weiß vervollständigte bereits seine Leichtfigurenentwicklung. Schwarz kann es ihm schlecht nachmachen, auf 9. ...Sbd7 folgt 10. Dxb7 Tb8 11. Dxc6, diesmal mit zwei Bauern mehr und keinen unnötigen Verwicklungen. Schwarz verhinderte den Zugriff auf b5 mit 9. ...b5 und Morphy startete seine berühmte Kombination:



10. **Sxb5 cxb5** 11. **Lxb5+ Sbd7** Oder 11. ...Kd8 12. Lxf6 gxf6 13. Dd5+ Kc8 14. 0-0-0 mit Gewinn. 12. **0-0-0 Td8** 13. **Txd7 Txd7** 14. **Td1 De6** 15. **Lxd7+ Sxd7** 16. **Db8+ Sxb8** 17. **Td8 matt** 1:0

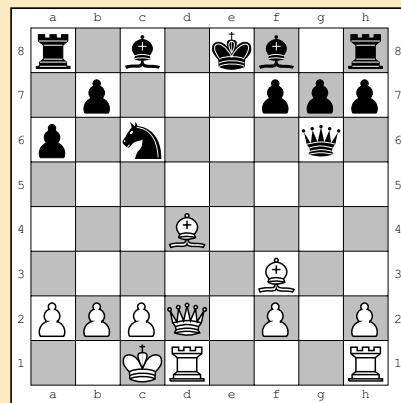
Eine Schlüsselrolle in dieser Partie spielten die Züge 4. dxe5, 5. Dxf3 (ermöglicht durch den verfehlten Zug 3. ...Lg4) und 7. Db3, womit die Schwächen b7 und f7 aufs Korn genommen wurden. Der schwarze König blieb in der Brettmitte stecken und war dem Schlussangriff ausgesetzt.

Trotz ihres hohen Bekanntheitsgrades durfte diese Partie in dieser Trainingsfolge nicht fehlen. Weitau weniger bekannt, jedoch nicht weniger überzeugend war die folgende

Partie von Aaron Nimzowitsch, der eigentlich eher als ein großer Strategie bekannt und berühmt geworden ist, aber wenn sich die Gelegenheit bot, auch taktisch ganz schön zuschlagen konnte.

**Französisch C 10**  
**A. Nimzowitsch – S. Alapin**  
**St. Petersburg 1914**

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Sf6 4. exd5 Sxd5 5. Sf3 c5 6. Sxd5 Dxd5 7. Le3 cxd4 8. Sxd4 a6 9. Le2 Dxc2? 10. Lf3 Dg6 11. Dd2 e5? Schon der Bauernraub auf g2 war riskant, förderte er doch die weiße Figurenentwicklung, aber mit diesem Bauernzug überspannt Schwarz den Bogen. 12. 0-0-0! Für die Figur bekommt Weiß die offene e-Linie, um dann mit The1 den gegnerischen König anzugehen. Schwarz hätte das Angebot mit 12. ...Sd7 ablehnen sollen, tat es jedoch nicht. 12. ...exd4? 13. Lxd4 Sc6



Alapin war sonst ein guter Spieler, dem vermutlich bewusst war, dass er sich auf dünnem Eis befand, doch er sah nur 14. The1+ Le6 15. Lb6 (droht Dd7 matt) 15. ...Le7!, und es geht nicht weiter für Weiß. Den herrlichen Zug 14. **Lf6!!** sah er nicht. Es droht Dd8+ und Matt.

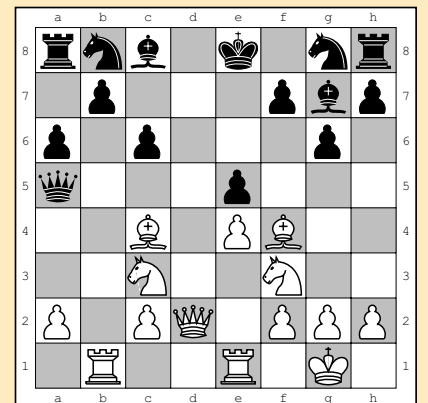
- a) Auf 14. ...gxf6 setzt Weiß mit 15. Lxc6+ bxc6 16. Dd8 matt.
- b) Falls 14. ...Le6, entscheidet 15. Lxc6+ bxc6 16. Dd8+ Txd8 17. Txd8 matt.
- c) 14. ...Le7 führt ebenfalls in den Hades: 15. Lxc6+ Ld7 (15. ...bxc6 16. Dd8+ Lxd8 17. Txd8 matt.) 16. Dxd7+ Kf8 17. Lxe7+ Kg8 18. Dd8+ Txd8 19. Txd8 matt.

In der Partie geschah 14. ...**Dxf6** 15. **The1+ Le7** 15. ...Le6 16. Dd7 matt. 16. **Lxc6+ Kf8** 16. ...bxc6 17. Dd8 matt. 17. **Dd8+! Lxd8** 18. **Te8 matt** 1:0

Weitere Beispiele folgen im nächsten Teil dieser Serien, hier noch eine Partie eines des berühmtesten Angriffsspielers der Schachgeschichte.

**Königsfianchetto B 06**  
**M. Tal – G. Tringov**  
**Interzonenturnier Amsterdam 1964**

1. e4 g6 2. d4 Lg7 3. Sc3 d6 4. Sf3 c6 5. Lg5 Db6 6. Dd2 Dxb2 Der Bauernraub auf b2 ist eine unendliche Geschichte. Es gibt Eröffnungen, z. B. die Najdorf-Variante der Sizilianischen Verteidigung, wo dieser Damenausflug bis jetzt nicht überzeugend widerlegt wurde und mit Hilfe computergenerierter Varianten am Leben gehalten wird, aber – wie es ein alter Profi einmal formulierte – man hängt dann jahrelang am Tropf des Computers und muss dauernd die neueste Entwicklung verfolgen. Das muss man sich nicht antun, letzten Endes soll das Schachspiel auch Spaß machen. Als die vorliegende Partie gespielt wurde, gab es keine Schachprogramme, also wurde ein Anhänger des Bauernraubs nicht zum Computersklaven, lebte aber dennoch gefährlich. 7. Tb1 Da3 8. Lc4 Da5 9. 0-0 e6 10. Tfe1 a6 11. Lf4 Wie schon bei der Morphy-Partie, unternahm Weiß nichts Verpflichtendes und vervollständigte einfach seine Figurenentwicklung. Schwarz hätte sich nun mit ...Dc7 hinter dem „Zaun“ verschanzen sollen, er spielte stattdessen 11. ...e5? 12. dxe5 dxe5 in der Hoffnung, nach einem zu erwartenden Läuferzug nach g3 oder e3 schnell mit ...Se7 und Rochade seinen König zu verstecken.



Doch der massive Entwicklungsvorsprung ließ eine heftige Attacke zu: 13. **Dd6!!** mit der Idee 13. ...exf4 14. Sd5 cxd5 15. exd5+ Le6 16. dxe6. 13. ...**Dxc3** 14. **Ted1** droht Dd8 matt Falls nun 14. ...Lf6, so 15. Sxe5 Le7 16. Lxf7+ Kf8 17. Dc7 Sd7 18. Lxg8 Txg8 19. Sxd7+ Lxd7 20. Txd7 mit gewaltigem Angriff. Nach der Partiefortsetzung 14. ...**Sd7** entkorke der Exweltmeister 15. **Lxf7+ Kxf7** 16. **Sg5+ Ke8** 17. **De6+** und wegen 17. ...Kd8 18. Sf7+ Kc7 19. Dd6 matt oder 17. ...Se7 18. Df7+ Kd8 19. Se6 matt. 1:0

# Jag den König

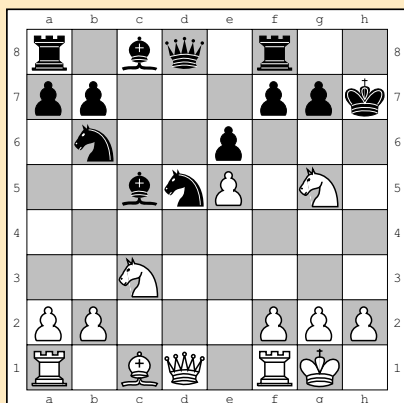
## Sonderform des klassischen Läuferopfers auf h7: Stellungen mit dem schwarzen König auf g6

Die bekanntesten Angriffe auf die Stellung des schwarzen Königs beginnen mit dem Überfall auf den Punkt f7, dem weißen König wird – deutlich seltener – via f2 auf den Pelz gerückt. Die Felder f7 bzw. f2 sind ja in der Eröffnungsphase nur vom König gedeckt und damit von Natur aus anfällig. Diesem Motiv wurden bereits mehrere Folgen der Schachschule 64 gewidmet, nämlich die Teile 4 und 5 sowie 8 bis 10.

Nach der kurzen Rochade verlagert sich das potenzielle Angriffsziel an den Brettrand, die Felder h7 und ggf. h2 können anfällig werden. Der Königsturm rückt ja näher an das Zentrum und schützt den h-Bauern nicht mehr. Diese Aufgabe teilen sich der König und in der Regel ein Springer auf f6 resp. auf f3. Dieses Gespann sorgt zumeist für Sicherheit. Doch wenn der Springer abgetauscht oder woanders gebraucht wird, kann es leicht auf h7 oder h2 knallen. Vor allem dem klassischen Läuferopfer auf h7 werden in der Literatur ganze Kapitel gewidmet, wobei insbesondere Abläufe wie der folgende betrachtet werden:

**Damengambit D 47**  
B. Toth – A. Jansen  
Open Badenweiler 1985

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. Sf3 c6 5. e3 Sbd7 6. Ld3 dxc4 7. Lxc4 Sb6 8. Ld3 Le7 9. 0–0–0 10. e4 c5 11. dxc5 Lxc5 12. e5 Sfd5 13. Lxh7+ Kxh7 14. Sg5+ ♖ Hier (und in unzähligen ähnlichen Stellungen) gewinnt Weiß die Dame (14. ...Dxg5 15. Lxg5) oder



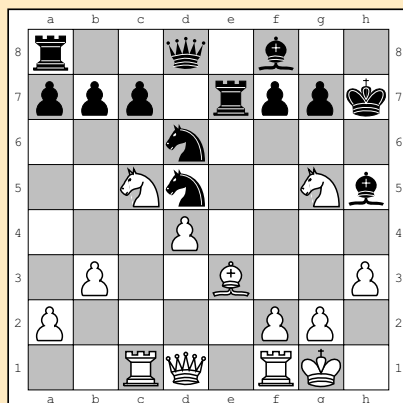
setzt nach den weiteren Zügen 14. ...Kg8 15. Dh5 Te8 16. Dxf7+ Kh8 17. Dh5+ Kg8 18. Dh7+ Kf8 19. Dh8+ Ke7 20. Dxc7 matt.

Solche und ähnliche Siege nach dem Läuferopfer auf h7 finden sich zu Hunderten in verschiedenen Publikationen und sollen hier nicht noch einmal memoriert werden. Mit diesem Beitrag wird nicht direkt Neuland betreten, doch ein vernachlässigtes Thema wollen wir in den Fokus rücken: Wie kommt man eigentlich dem schwarzen König bei, wenn er sich nach g6 begibt? In der vorliegenden Partie war die Antwort (noch!) relativ einfach: **14. ...Kg6 15. Dc2+ f5 16. exf6+ Kxf6 17. Sce4+** und wegen 17. ...Ke7 18. Dxc5+ **1:0**

Bei einem schwarzen König auf g6 kann leicht der Eindruck entstehen, das Rennen sei schon gelaufen. Dies trifft zwar häufig zu, manchmal kann man sich aber auch gewaltig täuschen, wie ein späterer Weltklasssegroßmeister bei seinem Start bei einer Jugendweltmeisterschaft eindrucksvoll be-

**Französisch C 01**  
E. Handoko – A. Chernin  
Skien 1979

1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 4. Sf3 Lg4 5. h3 Lh5 6. Le2 Ld6 7. 0–0 Sc6 8. b3 Sf6 9. c4 0–0 10. Le3 Te8 11. Sc3 Lb4 12. Sa4 Lf8 13. Tc1 Se4 14. cxd5 Sb4 15. Lb5 Te7 16. Sc5 Sd6 17. Ld3 Sxd5 18. Lxh7+ Kxh7 19. Sg5+

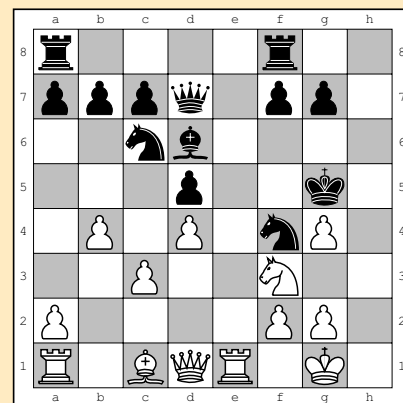


Natürlich darf Schwarz den Zug Dxc7 nicht zulassen und er darf auch nicht nach h6 ausweichen (19. ...Kh6? 20. Sxf7 – mit Doppelschach – 20. ...Kg6 21. Sh8+ und Gewinn), doch mit **19. ...Kg6!** deckt Schwarz den Läufer h5 und kann nach **20. Dd3+ f5 21. g4** lehrbuchmäßig kontern **21. ...Txe3! 22. fxe3** Oder 22. gxh5+ Kh6 23. Sf7+ (23. fxe3 Dxc7) 23. ...Sxf7 24. Dxe3+. Ein Schachgebot, das mit einem Schach beantwortet wird: 24. ...Dg5+; Schwarz kommt in Vorteil. **22. ...Dxc7** Schwarz steht auf Gewinn, z. B. 23. Kh1 Lxg4 24. hxg4 Dh4+ 25. Kg2 Dxc4+ 26. Kf2 Dh4+ 27. Ke2 Te8. In der Partie folgte noch **23. e4 Lxg4 24. hxg4 Dxc7+ 25. Kf2 Sxe4+ 26. Sxe4 fxe4 27. Tg1 exd3 28. Txc4+ Kf5 29. Tg3 Sb4** **0:1**

Bei einer schon etwas zurückliegenden Weltmeisterschaft der Studenten, erwies sich der schwarze König auf g6 ebenfalls als gut positioniert.

**Französisch C 01**  
N. Ivanov – J. Trapl  
Harrachov 1967

1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 4. Ld3 Sc6 5. Sf3 Lg4 6. c3 Ld6 7. 0–0 Sge7 8. Sbd2 Dd7 9. b4 0–0 10. Te1 Sg6 11. h3 Sf4 Weiß hätte hier den Läufer nach f1 zurückziehen sollen. Er erspürte jedoch das Läuferopfer auf h7 und konnte nicht widerstehen: **12. Lxh7+?! Kxh7 13. Sg5+ Kg6 14. hxg4** Nicht 14. Dxc7? wegen 14. ...Dxc4 15. hxg4 Kxc7. **14. ...Kxc7 15. Sf3+**



Weiß rechnete wohl mit 15. ...Kg6 und freute sich auf 16. Se5+ Lxe5 17. dxe5 nebst Lxf4; der Springer kann sich nicht gut retten: 17. ...Se6 18. Dd3+ f5 19. gxf5+ Txf5 20. g4! Taf8 21. gxf5+ Txf5 22. Te3 und Tg3+ +-.

Doch der Schwarzspieler zog freiwillig seinen König auf die Diagonale c1-h6, die er später geschlossen hielt. Mit einer geschickten Umgruppierung erhielt er Oberwasser: **15. ...Kh6!! 16. b5 Se7 17. g3 g5! 18. gxf4 Dxc4+ 19. Kf1 gxf4 20. Ke2 Sg6 21. Kd2 Kg7 22. Kc2 Tfe8 23. Ld2 Df5+** und die Aufgabe erfolgte nicht zu früh. **0:1**

Nach 24. Kb2 Dd3 25. a4 a6 kommt der weiße König auch am Damenflügel nicht zur Ruhe.

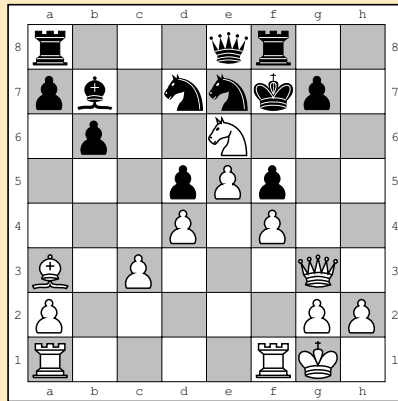
Nach solchen Partien verspürt man glatt die Lust, seinen König nach g6 zu stellen. Lassen Sie es bitte sein, in den meisten Fällen steht er dort gefährdet. Diese Folge der SCHACHSCHULE 64 wurde hauptsächlich geschrieben, damit sich die Leser

- ▶ von dem Glauben lösen, auf h7 reinzuhauen bedeute automatisch den Sieg,
- ▶ ein Gespür dafür entwickeln, wann der König auf g6 wirklich gefährdet steht und wie man ihm konkret beikommen kann.

Zwei Exempel zum erfolgreichen Überleben des Königs auf g6 haben Sie gerade gesehen, in den anderen endet der Ausflug ins Freie für den König nicht gut. Das erste bekannte Beispiel stammt aus dem vorletzten Jahrhundert:

**Damenbauerspiel A 40**  
Salvioli – Crosara  
Venedig 1883

**1. d4 e6 2. c4 Lb4+ 3. Sc3 Lxc3+ 4. bxc3 b6 5. e4 d6 6. f4 Lb7 7. Ld3 Sd7 8. Sf3 c6 9. e5 d5 10. cxd5 cxd5 11. La3 Se7 12. 0-0 13. Lxh7+ Kxh7 14. Sg5+ Raus ins Freie (nach g6 ziehen) endet für den König wahrscheinlich nicht gut. Der Rückzug nach g8 bleibt dennoch die schlechtere Wahl, man sehe 14. ...Kg8 15. Dh5 Te8 16. Dh7+ Kf8 17. Dh8 matt. **14. ...Kg6 15. Dg4 f5** In der Hoffnung auf 16. exf6 Sxf6 gespielt, wonach immerhin die weiße Dame abgedrängt wird. Besser ist deshalb **16. Dg3!** drohend mit dem Abzugsschach Sxe6, was nicht gut zu verhindern ist, denn 16. ...Kh6 17. Dh4+ Kg6 18. Dh7 endet wieder einmal mit einem Matt. **16. ...De8 17. Sxe6+ Kf7** Die Partie wurde der Partiensammlung MegaBase 2018 entnommen, in der rund acht Millionen Partien gespeichert sind, die mit einem geeigneten Programm wie ChessBase 15 in Windeseile**

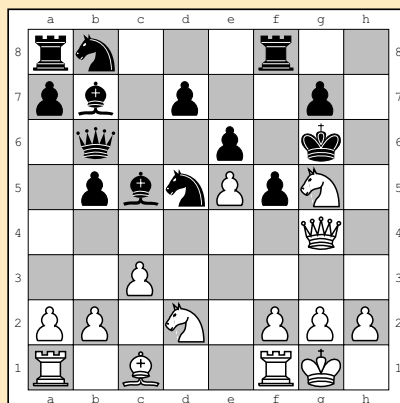


nach vielen Kriterien durchsucht werden können, z. B. „ein Opfer Ld3xBh7+“ sowie „später König auf g6“; diese beiden Abfragen haben wir bei diesem Beitrag eingesetzt. Bei allem ihren enormen Vorteilen bleibt ChessBase ein Menschenwerk, in dem gelegentlich menschliche Irrtümer vorkommen. Hier endet die Partienotation überraschend mit „18. Dxc4+ – 1:0“, wobei ...Kxe6 19. Dh6+ Dg6 eher Schwarz gute Gewinnchancen bietet. Vermutlich war das Original (ein Bulletin, Zeitungsausschnitt o. Ä.) schlecht lesbar und der Erfasser der Notation erkannte den Zug als Dxc7. Wahrscheinlich geschah tatsächlich **18. Sxg7** denn dann ist die Aufgabe des Nachziehenden nachvollziehbar: 18. ...Dd8 19. e6+ nebst Sh5+ und Matt oder 18. ...Tg8 19. Sxe8 Txc3 20. Sd6+ Kg8 21. hxc3 mit sehr großem Materialvorteil. **1:0**

In einem Duell des US-amerikanischen Olympiateilnehmers James Tarjan und seines englischen Kollegen Julian Hodgson endete eine ähnliche Stellung mit den Schlüsselszügen Dd1-g4 und für Schwarz ...f5 schnell:

**Damenbauerspiel A 40**  
J. Tarjan – J. Hodgson  
Manchester 1983

**1. d4 b5 2. e4 Lb7 3. Ld3 c5 4. c3 Sf6 5. Sd2 e6 6. Sgf3 Db6 7. dxc5 Lxc5 8. 0-0 0-0 9. e5 Sd5 10. Lxh7+ Kxh7 11. Sg5+ Kg6 12. Dg4 f5**

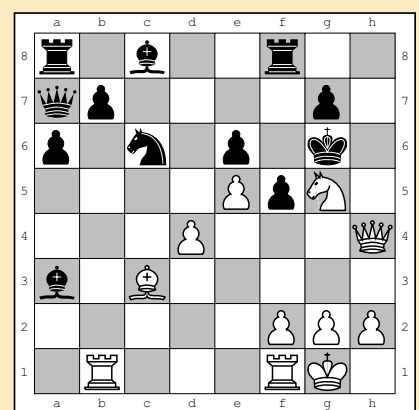


13. exf6?, weil dann 13. ...Sxf6 14. Dh3 Dd6! (verhindert Dd3+) 15. Sdf3 Lxf3 nebst ...Sc6 und ...Th8 folgt, und die weiße Dame wird vertrieben. Richtig ist **13. Dh4!** Weiß am Zug würde mit 14. Dh7+ Kxg5 15. Sf3++ Kg4 16. Dh3 mattsetzen. **13. ...Sf6 14. exf6** Nach 14. ...gxf6 oder nach 14. ...Txf6 käme die erwähnte Mattkombination Dh7+ usw. zur Anwendung. **14. ...Sa6** will ...Th8 spielen **15. fxg7 Kxg7 16. Dh7+ Kf6 17. Sdf3 Lxf3 18. Sxf3** **1:0**

Die Standardkombination mit dem Läufer einschlag auf h7 funktioniert nur dann, wenn danach Sg5 mit Schach erfolgt. Solange das Feld g5 für den weißen Springer nicht frei zugänglich ist, muss man sich über die Möglichkeit Lxh7+ nicht den Kopf zerbrechen. Im Umkehrschluss heißt das: die Kontrolle über das Feld g5 nicht aus den Augen verlieren. Hier ein abschreckendes Beispiel für eine Schachsünde und -strafe.

**Damengambit D 40**  
V. Pirc – G. Porreca  
Bled 1953

**1. Sf3 Sf6 2. d4 d5 3. c4 e6 4. Sc3 c5 5. e3 Sc6 6. a3 a6 7. cxd5 Sxd5 8. e4 Sxc3 9. bxc3 cxd4 10. cxd4 Le7 11. Ld3 0-0 12. Le3 Da5+ 13. Ld2 Db6 14. Lc3 Lf6 15. Tb1 Da7 16. e5 Le7 17. 0-0** Hier war noch nicht viel los. Mit dem gierigen Bauernraub **17. ...Lxa3?** gab Schwarz die Kontrolle über das Feld g5 auf und ermöglichte die Standardkombination **18. Lxh7+ Kxh7 19. Sg5+ Kg6 20. Dg4 f5 21. Dh4** drohend Dh7 nebst Matt.



Falls nun 21. ...f4, so 22. Dh7+ Kxg5 23. h4+ Kg4 24. f3+ Kg3 25. Le1 matt. Schwarz versuchte noch **21. ...Sxe5 22. dxe5 b5 23. Dh7+ Kxg5 24. Ld2+** und gab nun auf. Nach 24. ...f4 folgt die Mattsetzung 25. h4+ Kg4 26. Dg6+ Kxh4 27. g3+ fxg3 28. Dg5+ Kh3 29. Dxc3. **1:0**

**Fortsetzung folgt**



# Jag den König

## Sonderform des klassischen Läuferopfers auf h7: Stellungen mit dem schwarzen König auf g6 (Teil 2)

Dem klassischen Läuferopfer auf h7 werden in der Literatur ganze Kapitel gewidmet, wobei dort hauptsächlich der schwarze König auf g8 im Fokus steht. Was jedoch nach der Königsflucht nach g6 geschieht, dazu findet sich nicht viel. Als Abhilfe war eine Folge der Schachschule 64 in der letzten Ausgabe gedacht, hier folgt die versprochene Fortsetzung.

Wie bereits in der letzten Folge hervorgehoben, werden für das klassische Läuferopfer auf h7 immer drei Figuren gebraucht:

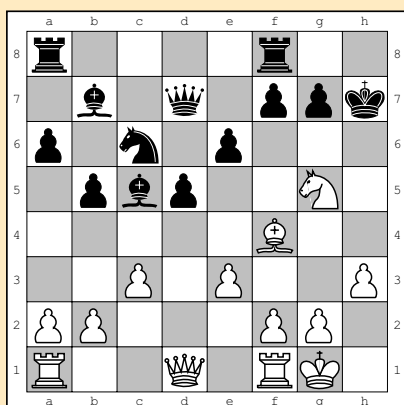
Ein Läufer, der geopfert wird. Er darf auf verschiedenen Feldern der Diagonale b1-h7 stehen, am häufigsten sieht man ihn auf d3.

Ein Springer, der nachzieht und mit einem Schachgebot auf g5 landet. Auch hier ist das Ausgangsfeld nicht vorgeschrieben, in der Regel handelt es sich jedoch um das Feld f3.

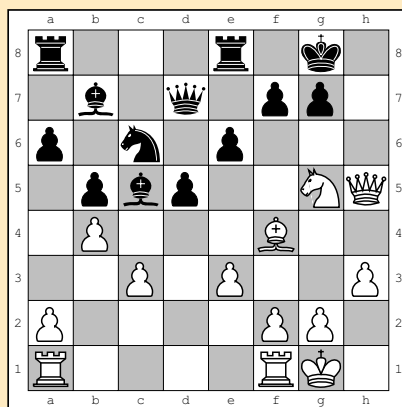
Die Dame, die das Angriffstrio komplettiert und für den „Vollzug“ sorgt. Sie muss auf jeden Fall sehr schnell dem gegnerischen König auf den Pelz rücken können, was nicht unbedingt sofort mit einem Schachgebot verbunden sein muss. Ein Beispiel:

**Damenbauerspiel D 02**  
**P. Kucera – K. Volke**  
**Juniorenturnier Decin 1979**

1. d4 Sf6 2. Sf3 e6 3. Lf4 Le7 4. Sbd2 d5  
5. e3 0-0-0. Ld3 c5 7. c3 Sc6 8. h3 a6 9. 0-0  
b5 10. Se5 Lb7 11. Sdf3 Sd7 12. Sxd7 Dxd7  
13. dxc5 Lxc5 14. Lxh7+ Kxh7 15. Sg5+  
□ Die Flucht „nach hinten“ geht hier nicht  
gut. 15. ...Kg8? 16. Dh5 Tfe8 würde nur nach



17. Dh7+ Kf8 18. Dh8+ Ke7 19. Dxd7 Kd8 funktionieren, hier ist der schwarze König von seinen „Nachbarn“ geschützt. Aber das wichtige Motiv des Zwischenzugs 17. b4! bereitet dem Nachziehenden Kopfzerbrechen:



Analysediagramm

Schwarz steht vor einer schwierigen Entscheidung:

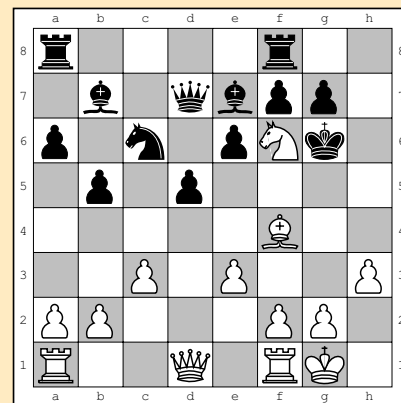
- a) 17. ...Ld6 scheidet an 18. Lxd6 Dxd6 19. Dxf7+ Kh8 20. Dh5+ Kg8 21. Dh7+ Kf8 22. Dh8+ Ke7 23. Dxd7+ Kd8 24. Sf7+ mit Damengewinn.
- b) Nach 17. ...Lb6 versperrt 18. Ld6! dem schwarzen König die Fluchtroute via e7.
- c) Schwarz kommt nicht umhin, er muss 17. ...e5 ziehen, was wenigstens den unmittelbaren Verlust vermeidet, schön ist die schwarze Stellung nach 18. Dh7+ Kf8 19. bxc5 exf4 20. exf4 Ke7 21. Dxd7 Kd8 22. Sh7 gewiss nicht.

Also Finger weg von ...Kg8, Augen zu und durch: 15. ...Kg6 16. Dg4 17. Dg3 Kf6 18. Dh4 Le7 19. Sh7+ Kf7 20. Dh5+ Kg8 21. Sxf8 Lxf8 und die schwarzen Mitstreiter schützen den König ausreichend: 22. Tfd1 Sa5 23. Lg5 Df7 24. De2 Dg6 25. f4 Sc4 26. b3 Sd6 27. h4 Se4 28. Tac1 Sd6 29. h5 Df7 30. Tc2 Tc8 31. Kh2 Se4 32. Td3 a5 33. g4 La6 34. gxf5 Dxf5 0:1

Kehren wir noch einmal zurück zu der Stellung nach dem 15. Zug von Schwarz, denn da versteckt sich eine Kombination, die in einer praktischen Partie sehr erschrecken kann: Nach 15. ...Kg6 16. Se4 ist der Sprin-



ger tabu, weil die schwarze Dame im Moment ungedeckt ist 16. ...Le7 17. Sf6!!

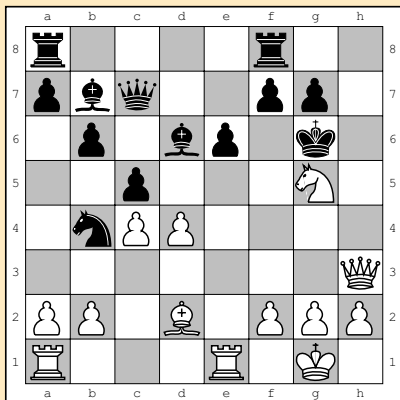


Die Idee ist Dg4+ und Matt im nächsten Zug. 17. ...Lxf6 verbietet sich wegen 18. Dd3+ Kh5 19. Dh7 matt und falls 17. ...Kxf6, so 18. Dg4 und der König droht zu ersticken, oder die ungedeckte Stellung der Dame rächt sich. Aber 17. ...gxf6! 18. Dg4+ Kh7 19. Dh5+ Kg8 endet remis durch Dauerschach, das Weiß unbedingt geben muss, denn 20. Lh6? verliert nach 20. ...f5 oder auch nach 20. ...Se5.

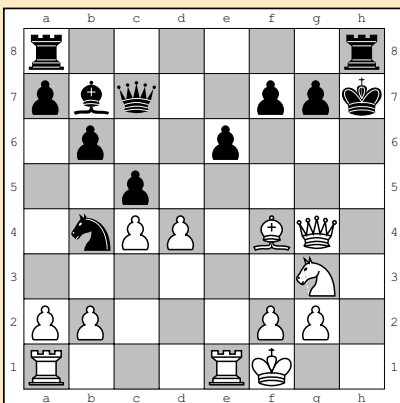
Nun, hier war der Königsausflug nach g6 gar nicht so schlecht. Das dies schon mal vorkommt, darauf wurde auch schon in der letzten Ausgabe hingewiesen. Man soll sich natürlich vor dem Läuferopfer auf h7 immer versehen, aber nicht dem Glauben verfallen, auf h7 reinzuhauen bedeute automatisch den Sieg. Es kommt immer auf die konkrete Stellung an. Hat der nach g6 geflüchtete König einige Getreue um sich versammelt, so kann er die gegnerische Treibjagd eventuell überleben. Mit zu wenigen Freunden an der Seite wird's schwieriger:

**Caro-Kann B 17**  
**S. Djuric (YUG, 2495)**  
**D. Kumaran (IND, 2230)**

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 dxe4 4. Sxe4 Sd7  
5. Lc4 Sgf6 6. Sxf6+ Sxf6 7. c3 Dc7 8. Db3  
e6 9. Sf3 Ld6 10. 0-0-0 11. Te1 b6 12. Lg5  
Sd5 13. Ld3 Lb7 14. c4 Sb4 15. Lxh7+ Kxh7  
16. Ld2 c5 17. Sg5+ Kg6 18. Dh3



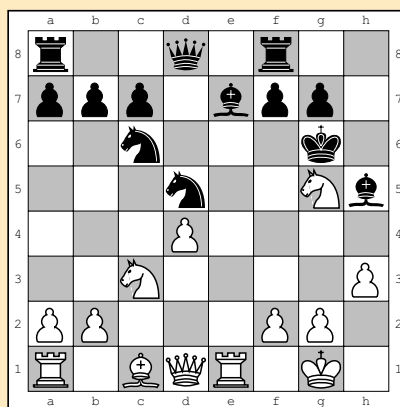
Der Damenzug nach h3 ist raffiniert. Gedacht war es so: 18. ...Th8 19. Dg4, gefolgt von einem kraftvollen Abzug des Springers g5, der nicht gut zu verhindern ist, auf 19. ...f5? folgt ja einfach 20. Txe6 matt und auf 19. ...Kf6 wiederum 20. Txe6+ fxe6 21. Dxe6 matt. Deshalb spielte Schwarz 18. ...Lxh2+ 19. Kf1 Lf4 denn hier ist 20. Dg4 harmlos wegen 20. ...Lxg5 21. Dxg5+ Kh7, und der König versteckt sich. Um das zu verhindern, geschah 20. Dh7+ Kf6 21. Dh4 Th8 22. Se4+ Kf5 23. Sg3+ Kg6 23. ...Lxg3?? 24. Dg5 matt. 24. Dg4+ Kh7 25. Lxf4



Nach dem ganzen taktischen Krawall ist die Materialbilanz, kaum zu glauben, wieder ausgeglichen. Die schwarze Dame hätte sich nach e7 zurückziehen sollen. Schwarz hat jedoch etwas übersehen, setzte mit 25. ...Dc6? 26. d5 exd5 fort und verlor nach 27. Sf5 g6 27. ...Df6 28. Le5; 27. ...Dg6 28. Dh3+ Kg8 29. Se7+ 28. Se7 Df6 29. Le5 1:0

**Russisch C 42**  
F. Olafsson – R. Persitz  
Hastings 1956

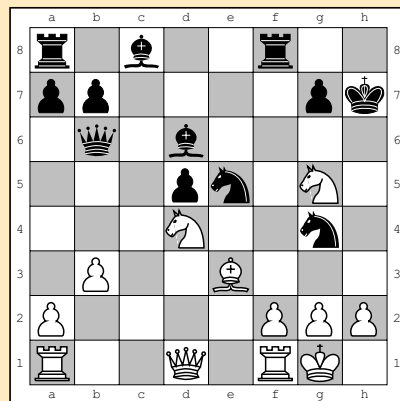
1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 d6 4. Sf3 Sxe4 5. d4 d5 6. Ld3 Le7 7. 0-0 Sc6 8. Te1 Lg4 9. c4 Sf6 10. cxd5 Sxd5 11. Sc3 0-0 12. h3 Lh5 13. Lxh7+ Kxh7 14. Sg5+ Kg6 Der verlockende Angriff auf den Läufer h5 mit 15. g4? scheitert an ...Lxg5.



15. Dd3+ f5 Königszüge verbieten sich: 15. ...Kh6 16. Sxf7 matt und 15. ...Kf6 16. Sh7 matt. 16. Se6 Dd6 17. Sxd5 Kh7 Nach ...Dxd5 gabelt der andere Springer: 18. Sf4+. 18. Sxe7 Sxe7 19. Lf4 und Weiß gewann nach den weiteren Zügen 19. ...Dd7 20. Sc5 De8 21. Lg5 Tf7 22. Dg3 b6 23. Sd3 g6 24. Dh4 Db5 25. Se5 Tg7 26. Lxe7 f4 27. Lf6 Tgg8 28. Sf3 Taf8 29. Te7+ 1:0

**Französisch C 06**  
U. Kunsztowicz – R. A. Simon  
2. Bundesliga (Nord), 1978/79

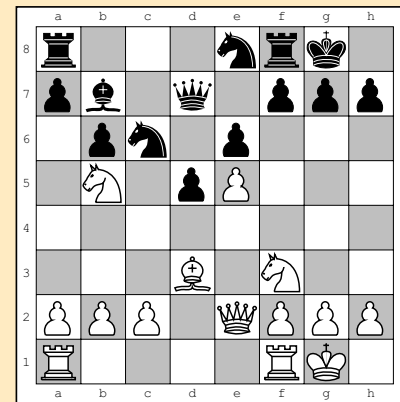
1. d4 e6 2. e4 d5 3. Sd2 Sf6 4. e5 Sfd7 5. Ld3 c5 6. c3 Sc6 7. Se2 Db6 8. Sf3 f6 9. exf6 Sxf6 10. 0-0 Ld6 11. b3 cxd4 12. cxd4 e5 13. dxe5 Sxe5 14. Sed4 0-0 15. Le3 Sfg4 16. Lxh7+ Kxh7 17. Sg5+



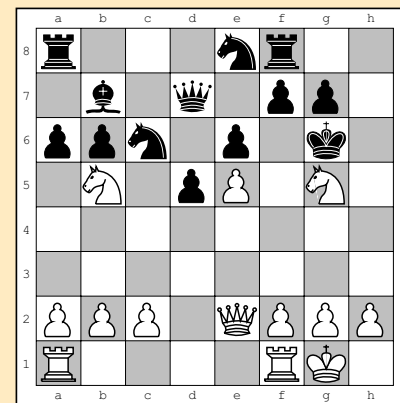
Wahrscheinlich versteckt sich hier der schwarze König besser auf g8. Es ist anzunehmen, dass der Nachziehende 17. ...Kg8 18. Sde6 befürchtete und dabei den Konter 18. ...Sf3+! 19. gxf3 Sxe3 20. Dd3 Tf5!! über-sah. 17. ...Kg6 18. Dc2+ Lf5 19. Sxf5 Sxe3 20. fxe3? Nach dem besseren Zug 20. Sxe3+! Kxg5 21. Dh7 hätte Weiß zufrieden sein können. 20. ...Kxg5 21. h4+ Kh5 22. Sxg7+ Kh6 23. Sf5+ Txf5 24. Dxf5 Dxe3+ 25. Kh1 Dg3 26. Df4+ Dxf4 27. Txf4 mit unklarem Spiel und im 52. Zug remis

**Sizilianisch B 48**  
D. Pikula – D. Rajkovic  
Lazarevac Open 1999

1. e4 c5 2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sc6 5. Sc3 Dc7 6. Le3 Sf6 7. Ld3 b6 8. Sb3 Lb7 9. De2 Lb4 10. Ld2 0-0 11. 0-0 d5 12. Sb5 Dd7 13. e5 Lxd2 14. Sxd2 Se8 15. Sf3



Dies ist eine wichtige Stellung. Mit einem Springer auf c6 ist das Läuferopfer auf h7 nicht korrekt, z. B. 15. ...a6 16. Lxh7+? Kxh7 17. Sg5+ Kg6



**Analysediagramm**

Der Anziehende hat schlechte Karten, z. B. 18. Dg4 Sxe5 19. Dg3 f6 20. Sxe6+ Kf7 oder 18. Dd3+ f5 19. Dg3 (19. exf6+ Kxg5) 19. ...axb5, und Weiß geht langsam die Munition aus.

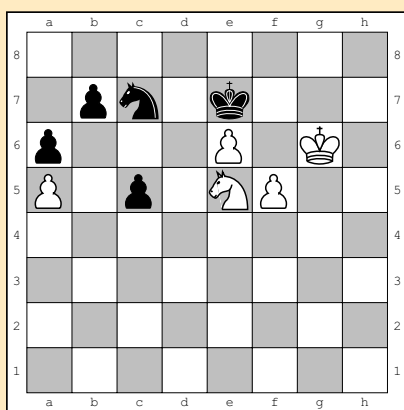
Mit einem Springer auf b4 verhält es sich anders: 15. ...Sb4 16. Lxh7+! Kxh7 17. Sg5+ Kg6 18. Dg4 f5 19. Dxb4 Das ist der Witz. Weiß hat sich die Figur zurückgeholt und besitzt sogar einen Bauern mehr bei besserer Stellung. 19. ...Th8 19. ...Kxg5 20. Dxf8 20. f4 a5 21. Db3 a4 22. Db4 La6 23. Sd4 Lxf1 24. Txf1 Sc7 25. Tf3 Th4 26. De1 Tg4 27. Tg3 Txf5 28. Txf5+ Kf7 29. Dh4 Tg8 30. Dh7 Kf8 31. h4 De7 32. c3 a3 33. b4 g6 34. Dh6+ Ke8 35. h5 Kd7 36. Txf6 Txf6 37. Dxf6 Dh4 38. g3 1:0

# Die Stunde des Königs

## Über einen erfolgreichen Einsatz der zentralen Figur

Der namhafte russische Trainer GM Alexander Panchenko (1953-2009) hat den König als eine „ambivalente Schachfigur“ bezeichnet. Bei Menschen steht Ambivalenz für den Zustand innerer Zerrissenheit mit gegensätzlichen Gefühlen wie beispielsweise Angst und Mut. Bei seinem fantasievollen Vergleich bezog sich der Großmeister auf die wechselvolle Rolle des Königs, die sich im Laufe der Partie sehr ändern kann. In der Eröffnung und im Mittelspiel, wo es auf dem Brett von gegnerischen Figuren nur so wimmelt, könnte ein König – wenn er eine eigene Psyche hätte – es mit der Angst bekommen; in der Praxis wird er nicht zu früh ins Spiel gebracht. Erst wenn sich im späten Mittelspiel und vor allem im Endspiel das Brett nach vielen Abtauschen geleert hat, kann der König Mut fassen und aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. Das ist die Stunde des Königs, das Thema dieser Folge.

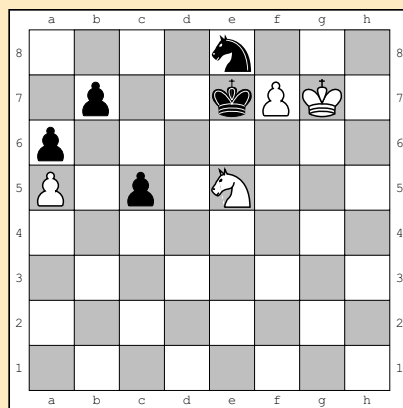
In der ersten Partie dieser Folge marschierte der weiße König tief ins gegnerische Lager, um dort einerseits den eigenen Freibauern zu unterstützen, andererseits ein Hindernis in Gestalt des gegnerischen Springers aus dem Weg zu räumen.



K. Arkell – S. Franklin  
4NCL (Britische Liga) 2019  
Weiß am Zug

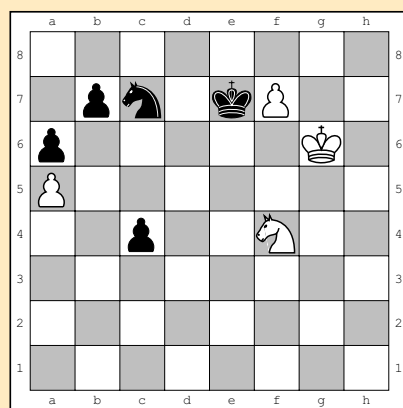
Der Schwarzspieler hat sich darauf kapriziert, auf e6 seinen Springer zu opfern. Danach wäre es ein Leichtes, den letzten weißen Bauern loszuwerden und zu remisieren. Mit der Par-

tiefortsetzung **62. f6+!** macht ihm der Anziehende einen dicken Strich durch die Rechnung. Weiß setzt voll auf die Wirkung seines sehr aktiv postierten Königs, der den Freibauern auf dem Weg zum Umwandlungsfeld f8 unterstützt. Allerdings darf der Bauer nicht zu früh vorpreschen, nach **62. ...Kxe6** führt **63. f7? Ke7** **64. Kg7 Se8+!** nur zum Remis:



- a) 65. fxe8D+ Kxe8 66. Kf6 Kd8 67. Ke6 Kc7 nebst ...b6, und der letzte weiße Bauer verlässt das Brett
- b) 65. Kg6 Sd6 nebst ...Sxf7, remis
- c) 65. Kg8 Sf6+ 66. Kg7 Se8+ mit Zugwiederholung.

Doch mit der Einschaltung der Züge **63. Sd3!! c4** oder **63. ...Kd6** **64. Sf4** gefolgt von **65. f7** mit Gewinn, **64. Sf4+ Kd6** **65. f7 Ke7** erreicht Weiß eine Gewinnstellung.

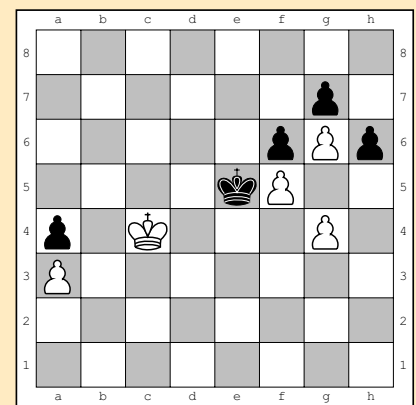


**66. Sd5+!** Aber nicht **66. Kg7? Se8+=**, das kennen wir schon. **66. ...Sxd5** **67. Kg7** Die Stunde des Königs! Wunderbar postiert, drückt



den Bauern nach f8 durch. Damit endete im Prinzip die wunderbare Endspielwendung. Nur aus dokumentarischen Gründen werden noch die restlichen Züge angegeben. **67. ...Kd6** **68. f8D+ Kc6** **69. Dc8+ Sc7** **70. Df5 Sd5** **71. Kf7 b6** **72. axb6 Sxb6** **73. Da5 Sd5** **74. Ke6 Sc7+** **75. Ke5 Sb5** **76. Db4 c3** **77. Dc4+ Kb6** **78. Kd5 Sc7+** **79. Kd4 Sb5+** **80. Kd3 a5** **81. Da4 Ka6** **82. Kc4** **1:0**

Im nächsten Beispiel haben sich am Ende zwei gut postierte König gegenseitig neutralisiert.



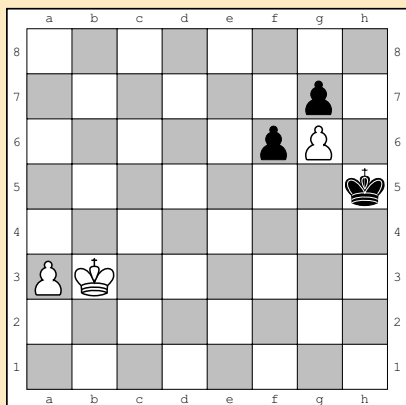
G. Souleidis – A. Sharashenidze  
Open Prag 2019  
Weiß am Zug

Beide Könige haben freie Bahn. Mangels Alternative wird der schwarze zum Königsflügel laufen. Der weiße König hat eine Wahl, jedoch zwischen zwei Übeln. Das größere davon wird mit **50. Kb4?** generiert. Weiß will sich schnell einen Freibauern auf der a-Linie verschaffen, doch dieser kommt zu spät: **50. ...Kf4** **51. Kxa4 Kxg4** **52. Kb5 h5**, und Schwarz wird den Bauern ungehindert umwandeln.

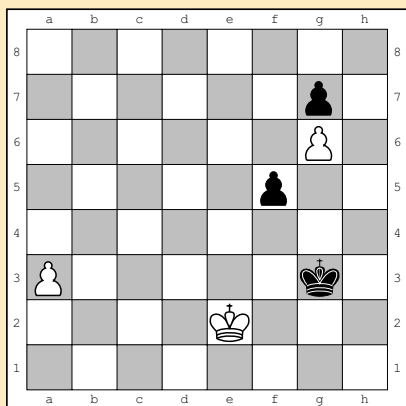
Also wandern die Augen des Anziehenden zum Königsflügel und entdecken das Ziel auf **g7: 50. Kc5** Das ist das kleinere Übel. Zwar ist diese Stellung ebenfalls für Weiß verloren, aber hier hat er mehr praktische Chancen, weil der Gewinn nur mit präzisen Zügen erreicht werden kann, die nicht leicht zu entdecken sind. **50. ...h5?** Schwarz meistert die Aufgabe nicht. Gewonnen hätte allein **50. ...Kf4** **51. Kd6 h5!** **52. gxh5 Kxf5** **53. Ke7** (**53. h6 Kxg6**) ...**Kg5**



54. Kf7 Kh6 55. Ke6 Kxh5. **51. gxf5**  
**52. Kb4** Jetzt ist dieser Zug schon spielbar.  
**52. ...Kg5** 53. Kxa4 Kxh5 54. Kb3



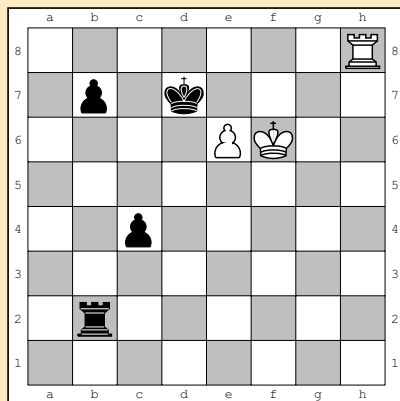
Schwarz darf sich nicht auf g6 bedienen, der Bauer a3 würde dann unaufhaltsam vorpreschen. Der Nachziehende rettet sich jedoch mit dem Vorrücken des König/Freibauer-Gespans: **54. ...f5!** **55. Kc2** Mit einer Punktteilung endet das Rennen auch nach 55. a4 f4 56. Kc2 Kh4 57. Kd2 Kg3 (Idee 58. Ke2?? Kg2 -+) 58. a5 f3 59. a6 f2 60. a7 f1D 61. a8D. **55. ...Kg4** **56. Kd2 Kg3** **57. Ke2**



Schon wieder ein Standardmotiv zum Einprägen. Schwarz darf nicht sofort 57. ...f4?? spielen, nach 58. Kf1 nebst a3-a4 wäre es vorbei, also muss **57. ...Kg2** geschehen, wonach **58. Ke3 Kg3** **59. Ke2 Kg2** **60. Ke3** zu einer beidseitig erzwungenen Zugwiederholung führt **remis**

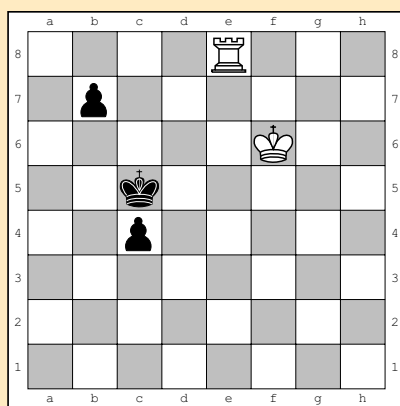
In der nächsten Partie ließ der Nachziehende eine große Chance verstreichen. Eine kraftvolle Aktivierung des Königs hätte ein schwieriges Endspiel überzeugend gerettet.  $\square$  Der vorgerückte weiße Freibauer wird das Feld e8 erreichen, so dass sich Schwarz auf einen Turmverlust einstellen muss. **58. ...Kc7?** **59. e7 Tf2+** **60. Kg5** **1:0**

Es könnte folgen: 60. ...Te2 61. e8D Txe8 62. Txe8 c3 (62. ...b5 63. Kf4 Kd7 64. Th8 Kc6 65. Ke3 Kc5 66. Kd2 usw.) 63. Te3 c2 64. Tc3+ Kd6 65. Txc2 b5 66. Tb2 Kc5 67. Kf4 Kc4 68. Ke3 b4 69. Kd2 +-.



**F. Vallejo – T. Sträter**  
**Bundesliga 2009**  
**Schwarz am Zug**

Zurück zur obigen Partiestellung. Hätte Schwarz auf das richtige Pferd, nämlich **58. ...Kd6!**, gesetzt, hätte er die Partie retten können. Da Weiß wegen des möglichen Turmschachs auf f2 noch nicht **59. e7??** spielen darf, muss er zuerst **59. Td8+** ziehen, was den schwarzen König noch weiter nach vorne bringt 59. ...Kc5 60. e7 Te2 61. e8D Txe8 62. Txe8

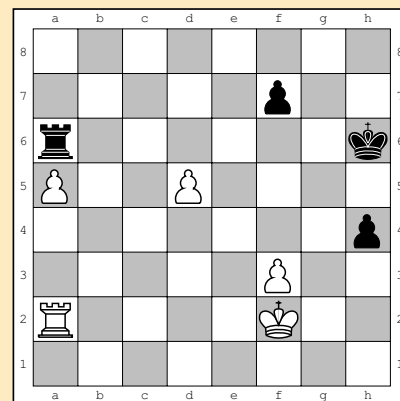


### Analysediagramm

Vorsicht, hier kann noch ein Unglück passieren:

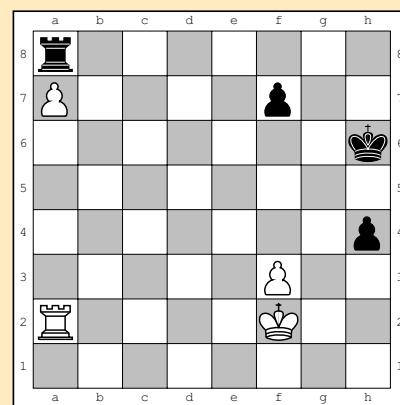
- a) 62. ...c3? ermöglicht das Manöver 63. Ke5 Kc4 64. Ke4!, und nach dem folgenden Tc8+ nebst Kd3 gewinnt Weiß doch.
- b) 62. ...Kd4! ist richtig, die bekannte Diagonalopposition, die wir in einer der früheren Folgen dieser Serie bereits besprochen haben. Schwarz remisiert nun leicht: 63. Td8+ Ke4 64. Tc8 Kd3 65. Ke5 c3 66. Td8+ Ke3 67. Tc8 Kd2 remis.

Ebenso gut wie die Aktivierung des eigenen Königs ist es manchmal, den gegnerischen König auszuschalten. Hier ein originelles Beispiel



**A. Karpow – J. Hjartarson**  
**World Cup, Belfort 1988**  
**Weiß am Zug**

Nach dem nahe liegenden **46. Kg2??** kann Schwarz seinen König mit **...Kg7** **47. Kh3 Kf6** **48. Kxh4 Ke5** aktivieren und die Partie womöglich noch retten. Karpows Lösung ist (nachträglich gesehen) frappierend einfach und ging in die Schachliteratur ein. **46. d6!** **Txd6** **47. a6 Td8** **48. a7 Ta8**



Beide Türme sind an den Bauern a7 gebunden, der weiße muss ihn verteidigen, der schwarze wiederum stoppen, dies hält sich noch die Waage. Der entscheidende Unterschied besteht jedoch darin, dass der schwarze Turm sonst keine Aufgabe erfüllt, während der weiße stets mit einem frei wählbaren Zug auf der a-Linie eine passende Stellung erreicht, mal mit Weiß, mal mit Schwarz am Zug, so wie es dem Anziehenden passt. Im Grunde genommen wird ab jetzt ein Bauernendspiel gespielt, in dem der weiße König alle Freiheiten hat, während der schwarze nur seiner Zugpflicht nachkommen muss. **49. Ta5 f5** **50. Kg2 Kg5** **51. Ta4 Kg6** **52. Kh3 Kg5** **53. f4+ 1:0**

Nach 53. ...Kh5 54. Ta6! muss Schwarz seinen Turm ziehen und verliert ihn dann nach der Bauernumwandlung auf a8. Und nach 53. ...Kg6 54. Kxh4 Kf6 55. Ta6+ Kf7 56. Kg5 kann Schwarz auch aufgeben.

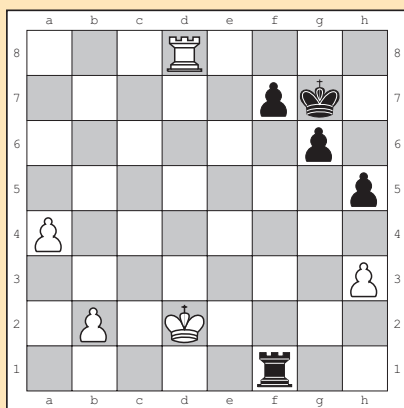
# Der Zeitfaktor in Endspielen

Die Zeit verweilt lange genug für denjenigen, der sie nutzen will (Leonardo da Vinci)

Raum, Zeit und Material sind die drei Grundpfeiler, auf denen im Schach alles aufgebaut ist. Dabei bestimmen die Faktoren Raum, Zeit und Material den Verlauf der Eröffnung und im Wesentlichen auch den der ganzen Partie.

Dass es von Vorteil ist, mehr Material zu besitzen, leuchtet auch ohne große Erklärung ein. Der Raum ist ein weiteres wichtiges strategisches Element. Denn der von einer Partei kontrollierte Raum bildet die Operationsbasis für deren Figuren. Wer aber mehr Raum hat zum Manövrieren, kann oft auch die gefährlicheren Drohungen aufstellen. Abhängig von der Stellung, gibt es Räume auf dem Schachbrett, deren Kontrolle besonders erstrebenswert ist.

In dieser Trainingsfolge steht eher der Zeitfaktor im Fokus. Um die Gleichheit der Chancen zu wahren, agieren in vielen Spielen, auch im Schach die Gegner abwechselnd, jeder bekommt umgehend seine Chance. Es gilt, diese immer wiederkehrende, aber stets nur momentane Chance gut zu nutzen, eben keine Zeit zu verlieren. Betrachten wir nun das ersten Trainingsbeispiel.

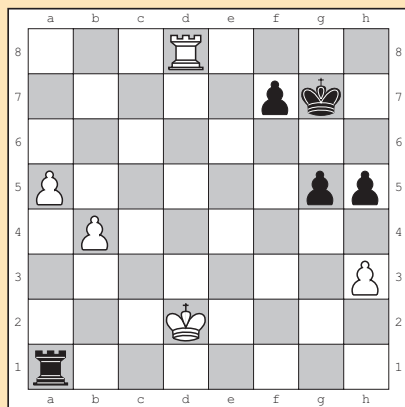


**Zhou Qiyu – A. Saha**  
Zonenturnier Kanada, Kingston 2019  
Weiß am Zug

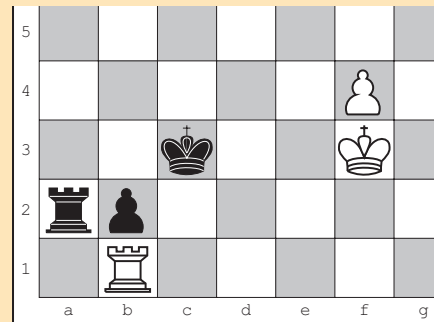
Von den klassischen Faktoren Raum, Zeit und Material spielt in dieser Stellung der letztgenannte keine Rolle, denn die Materialbilanz ist ausgeglichen. Eine größere Bedeutung kommt dem Raum zu. Weiß besitzt

am Damenflügel zwei verbundene Freibauern, die ungehindert und schnell vorrücken können. Schwarz besitzt am Königsflügel eine Mehrheit und könnte im Prinzip mit den Zügen ...g5-g4 und ...f5-f4 ebenfalls ein starkes Bauernduo bilden. Nun kommt es auf den dritten Grundfaktor an, die Zeit. Wer macht das Rennen?

In der Partie war es überraschenderweise keiner der Gegner, der Kampf endete remis, denn Weiß unterlief ein typischer Fehler, **39. a5?** den Schwarz augenblicklich ausnutzte **39. ...Ta1!** Der Nachziehende erinnerte sich wahrscheinlich an die altbewährte, von dem berühmten Schachspieler und -pädagogen Dr. Siegbert Tarrasch aufgestellte Faustregel „Türme gehören hinter die Freibauern, ganz gleich, ob die eigenen oder die gegnerischen“ und tat das Gebotene. Es folgte naheliegend **40. b4** (deckt a5) **40. ...g5** (setzt die Bauern in Bewegung)



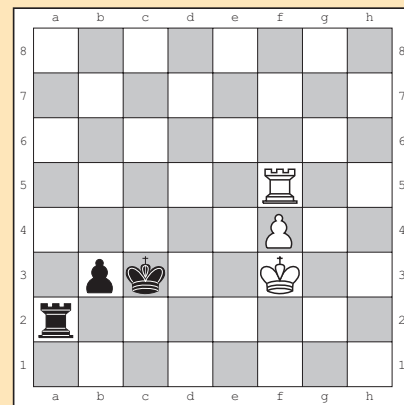
Verbundene Freibauern gut und schön, aber sie können ohne Unterstützung nicht loslaufen, der „Tarrasch-Turm“ hat sie an die kurze Leine genommen, weder **41. a6?** Txa6, noch **41. b5?** Txa5 kommt in Betracht. Der weiße Turm kann die notwendige Unterstützung nicht leisten, denn nach z. B. **41. Ta8?** (deckt a5, will b5 folgen lassen) **41. ...g4** **42. hxg4 h4!** **43. Tc8 h3** bringt der h-Bauer dem Nachziehenden den Sieg. Also muss der weiße König mobilisiert werden: **41. Kc2 Ta4** **42. Kb3 Ta1** **43. Kb2 Ta4** **44. Kb3 Ta1** **remis**



Kehren wir zur Ausgangsstellung zurück und betrachten **39. Td3!**, was der Anziehenden den Sieg hätte einbringen können. Der Tarrasch-Regel folgend wird der Turm hinter einem Freibauern postiert und macht diesen zu einem Renner: **39. ...Ta1** **40. Ta3!** Nach einem Turmabtausch erscheint in nur vier Zügen eine weiße Dame auf a8; der schwarze König steht zu weit entfernt, um dies zu verhindern. Merken Sie sich bitte das Manöver Td3-a3 (oder seinen „Bruder“, zuerst b2-b4, dann Td3-b3), solches Wissen ist in der Praxis mehr wert, als manche computergenerierte Eröffnungsvariante!

Um das Thema abzuschließen, erwähnen wird noch die Variante **39. Td3 g5** **40. a5 g4** **41. hxg4 hxg4** **42. Tg3! f5** **43. a6 Tf2+** **44. Kc3 Tf1** **45. b4 Ta1** **46. b5 Kf6** **47. Kc4 Kg5** **48. b6 Txa6** **49. b7 Tb6** **50. Tb3** mit Gewinn für Weiß.

In vielleicht 90-95% der Fälle lohnt es sich, die Tarrasch-Regel zu befolgen, doch es gibt Ausnahmen.

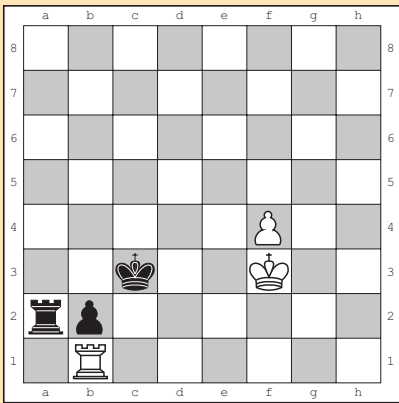


**A. Dunn – R. Vidal**  
Gibraltar Open 2012  
Weiß am Zug

Hier folgte auf **56. Tb5?** der Vormarsch **56. ...b2** Weiß darf nun nicht **57. Ke4?** spielen, weil Schwarz *mit Tempogewinn* **57. ...Ta4+** zieht und im nächsten Zug *die Sperre...Tb4 errichtet*, wonach der b-Bauer „durch“ ist. Es bleibt nur **57. Kg4**, mit der Folge **57. ...Ta4** droht **...Tb4** **58. Txb2 Kxb2**

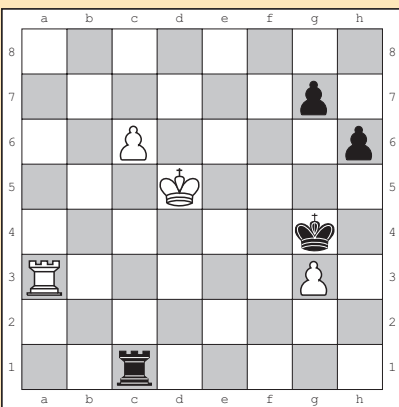
59. Kg5 Kc3 60. f5 Kd4 61. f6 Ke5 und wegen 62. f7 (oder 62. Kg6 Ta6) 62. ...Tf4 63. Kg6 Ke6 mit Bauerngewinn **0:1**

In der Ausgangsstellung hätte Weiß einen anderen Weg einschlagen müssen, der – wie fast alles in dieser Folge – mit Zeitgewinn zu tun hat: 56. Tc5+! Wenn der schwarze König die d-Linie betritt, z. B. 56. ...Kd4, gewinnt Weiß im Vergleich zur Partiefolge ein Tempo: 57. Tc1 b2 58. Tb1 Kc3



und hier, wo ein eventuelles ...Ta4 nicht mit einem Schachgebot und somit mit einem Tempogewinn verbunden ist, darf der König nach e4 ziehen: 59. Ke4 Kc2 60. Txb2+ Kxb2 61. f5 Kc3 62. f6 Tf2 63. Ke5, und das König-Bauern-Gespann rückt nach vorn, bis Schwarz für den Bauern den Turm hergeben muss. Und falls nach 56. Tc5+ Kb4 geschieht, so folgt 57. Tc1 b2 58. Tb1 Kc3 mit Übergang zur vorherigen Variante.

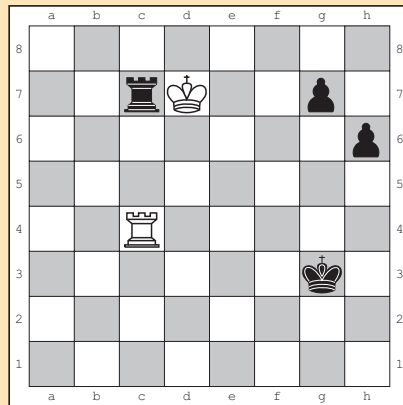
Das im zweiten Beispiel erwähnte Motiv des Zeitgewinns mit einem Zwischenschach, gefolgt von der Sperrung der Linie für den „Tarrasch-Turm“ hätte in dem folgenden Partiefragment eine Entscheidung bringen können, doch die Chance verstrich ungenutzt.



**B. Damljanovic – S. Peng  
Paracin Summer Open 2018  
Weiß am Zug**

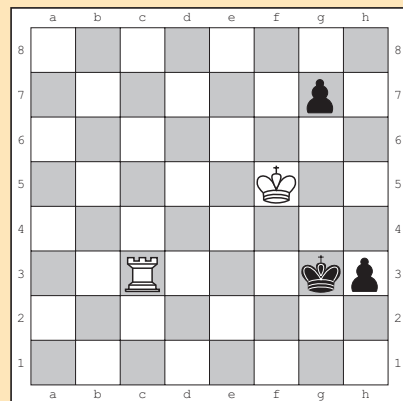
54. Kd6? geschah in der Partie, mit der Folge 54. ...g5 55. c7 h5 56. Ta5 Txc7 (sonst gewinnt Ta5–c5) 57. Kxc7 h4 58. gxh4 gxh4 59. Kd6 h3 60. Ke5 h2 61. Ta1 Kg3 62. Kf5 Kg2 63. Ta2+ Kg3 64. Ta1 Kg2 65. Kg4 h1D 66. Ta2+ Kf1 67. Ta1+ Kg2 68. Ta2+ Kf1 69. Ta1+ Kg2 70. Ta2+, und die Punktteilung wurde durch einen Handschlag besiegelt.

Auch 54. Ta5? führt nicht zum Sieg: ...g5 (nicht 54. ...Kxg3? wegen 55. Tc5 +–) 55. Tc5 Td1+ 56. Ke6 Td8 57. Tc3 h5 58. c7 Tc8 59. Kd7 Txc7+ 60. Kxc7 h4 mit baldigem Remis. Der beste Zug **54. Ta4+!** kostet zwar den Bauern g3, gewinnt aber wertvolle Zeit, weil Schwarz jetzt nur umständlich den gegnerischen Freibauern abfangen kann. **54. ...Kxg3 55. Tc4 Td1+** Der Turmabtausch 55. ...Txc4 verliert schnell. Nach 56. Kxc4 h5 57. c7 h4 58. c8D h3 59. Kd3 h2 stoppt die neugeborene Dame die gegnerischen Bauern: 60. Dc6 nebst Dh1 +–. **56. Ke6 Td8 57. c7 Tc8 58. Kd7 Txc7+**



**59. Txc7!** „Nur so herum. Der Turm muss wieder hinter die Freibauern gehen können“, predigt der Endspiel-Experte GM Dr. Karsten Müller auf seiner Endspiel-DVD „Praktische Turmendspiele“. 59. Kxc7? verballert den halben Punkt wegen 59. ...h5 60. Kd6 h4 61. Ke5 h3 62. Tc3+ Kg4 oder auch 62. ...Kg2 63. Kf4 h2 64. Tc2+ Kh3 =.

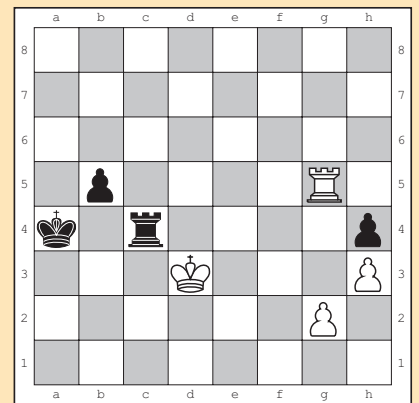
**59. ...h5** Noch schneller gewinnt Weiß nach 59. ...g5 60. Ke6 g4 61. Kf5 Kh3 62. Kf4 g3 63. Kf3 g2 64. Tg7. **60. Ke6 h4 61. Kf5 h3 62. Tc3+**



Witzigerweise gelangt der schwarze Bauer noch bis zum Umwandlungsfeld h1, er darf jedoch nur zu einem Springer befördert werden, sehen Sie selbst:

- a) 62. ...Kg2 63. Kg4 h2 64. Tc2+ Kg1 65. Kg3, und die Umwandlung in eine Dame (oder Turm oder Läufer) führt zur Mattsetzung per Tc1. Es verbleibt nur 65. ...h1S+ 66. Kf3 g5 67. Td2 g4+ 68. Kxg4 Sf2+ 69. Kf3 Sh3 70. Kg3, und der Springer geht verloren.
- b) Ähnlich verläuft 62. ...Kh4 63. Kf4 h2 64. Tc1 g5+ 65. Kf3 Kh3 66. Kf2 g4 67. Tc3+ g3+ (67. ...Kh4 68. Kg2+–) 68. Txc3+ Kh4 69. Tg8 h1S+ (69. ...h1D 70. Th8+ Kg4 71. Txh1) 70. Kg2.

Das letzte Beispiel könnte man auch unter das Motto „Zeit schlägt Material“ einordnen.



**N. Krilovs – O. Indricans  
Lettische Meisterschaft 2013  
Schwarz am Zug**

Schwarz würde sehr gerne seinen Freibauern laufen lassen, doch ...b3 geht nicht, der Turm c4 bedarf des Schutzes. Schwarz spielte **60. ...Tf4?** und wollte seinen b-Bauern los-schicken, es folgte **61. Tg4!**, wonach Weiß auf der g-Linie einen schnellen Freibauern erhielt und gewann: **61. ...Txc4** Oder 61. ...Tb4 62. Kc3 Txc4 63. hxg4 Ka3 64. g5 b4+ 65. Kc2 Ka2 66. g6 b3+ 67. Kc3 b2 68. g7 b1D 69. g8D+ Ka1 70. Da8+ Da2 71. Dxa2+ Kxa2 72. Kd4. **62. hxg4 Ka3 63. g5 b4 64. g6 b3 65. g7 b2 66. Kc2!** und wegen 66. ...Ka2 67. g8D+ mit Schach **1:0**

Mit 60. ...Tc7! hätte sich Schwarz retten können. Dies kostet zwar den Bauern h4, 61. Tg4+ b4 62. Txh4, aber jetzt rennt der b-Bauer los: 62. ...Ka3 63. g4 b3 64. Th8 b2 65. Ta8+ Kb3 66. Tb8+ Ka2 mit Dauerschach, oder dem Standardendspiel Turm gegen zwei Bauern, das ist auch remis: 67. Txb2+ Kxb2 68. g5 Tc3+ 69. Ke4 Txh3 70. g6 Tg3 71. Kf5.



# Ein Angriff „aus dem Stand“

Schwarz belässt den König im Zentrum und attackiert mit ...h6/...g5 die weiße Rochadestellung

Eigentümlicherweise wissen manche aktiven Schachspieler nicht um die Entstehungsgeschichte der Rochade, deren Vorläufer der sogenannte Königssprung war. Das Standardwerk „Meyers Schachlexikon“ erläutert dies wie folgt:

„Um das Spiel zu beschleunigen und den König als Vorkämpfer seines Heeres ins Spiel zu bringen, gab man ihm im Mittelalter das Recht, einmal geradeaus auf die dritte Reihe zu springen und dabei die Königin mitzunehmen. Dieser Sprung ins übernächste Feld war also ursprünglich ein Angriffsmittel. Als nach der großen Schachreform am Ende des 15. Jh. die mächtige Dame und die langschriftigen Läufer auf dem Schachbrett erschienen, wurde daraus ein Verteidigungs- und Sicherungsmittel, die Rochade.“

In den meisten Eröffnungen entwickelt sich die erste Phase der Partie nach einem nahezu gleichen Szenario: Einige zentrumsnahe Bauern ziehen vor und machen Linien und Diagonalen frei, auf denen die Figuren ins Spiel gebracht werden. Eine besondere Rolle spielt dabei die Rochade, mit der gleichzeitig eine Figur mobilisiert wird (der Turm rückt zur Brettmitte) und eine andere, der König, die potenziell gefährliche Zone verlässt. Wegen dieser Doppelfunktion wird die Rochade geschätzt und in der Praxis oft bei sich bietender Gelegenheit ausgeführt.

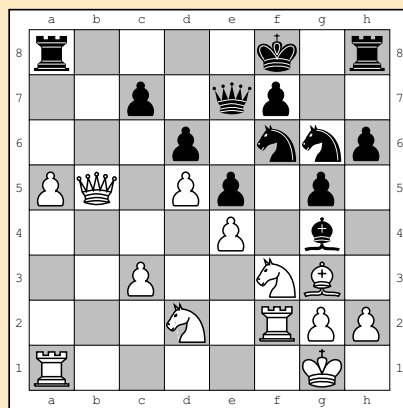
Verbreitet rochieren beide Seiten in schneller Folge nacheinander und auch das macht oft Sinn. Doch in einer bestimmten Gruppe von Stellungen erweist es sich als sinnvoll, die eigene Rochade etwas zurückzustellen und den Umstand zu nutzen, dass sich die Gegenseite schon festgelegt hat, und man greift unverzüglich ihren König an. Dies ist auch das Thema der Rubrik „SCHACHSCHULE 64“ in dieser Ausgabe.

Der Entdecker des in dieser Trainingsfolge besprochenen Konzepts war wahrscheinlich der italienische Schachmeister Giulio Cesare Polerio (1570-1610), der nicht nur ein spielstarker Praktiker war, sondern auch in seinen zahlreichen Schachmanuskripten die ersten Beiträge zur Schachtheorie leistete.

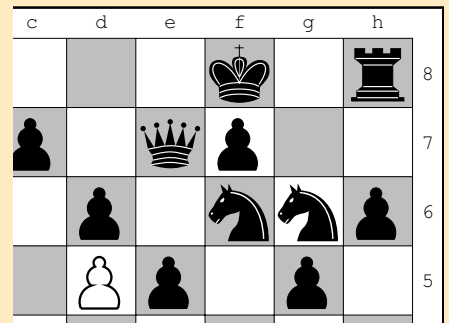
**Italienisch C 53**  
G. Saduleto – G. Polerio  
Rom 1590

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5** Dies sind die Grundzüge der Italienischen Partie, in der oft eine schnelle Öffnung des Zentrums mit c3 nebst d4 folgt. In der vorliegenden Partie prä-

sentierte Polerio ein für die damalige Zeit revolutionäres Konzept. **4. c3 De7 5. 0-0 d6 6. d4 Lb6** Schwarz hält das Zentrum geschlossen, belässt seinen König auf e8 und steht bereit, bei günstiger Gelegenheit mit ...h6 und ...g5 aktiv zu werden. **7. Lg5 Sf6 8. d5 Sb8 9. Sbd2 Lg4 10. Dc2 h6 11. Lh4 g5 12. Lg3 a6 13. b4 Sbd7 14. a4 Sf8 15. a5 La7 16. b5 Sg6 17. bxa6 bxa6 18. Lxa6 Lxf2+ 19. Txf2 Txa6 20. Dd3 Ta8 21. Db5+ Kf8**



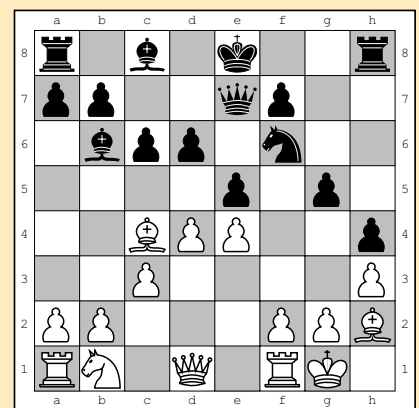
Polerio war seiner Zeit voraus. Er erkannte, dass der weiße Freibauer auf der a-Linie keineswegs eine Bedrohung darstellt, sondern eher zur Schwäche neigt, z. B. 22. a6 Kg7 23. a7 c5! 24. dxc6 (Oder 24. Db6 Thd8 nebst ...Td7) 24. ...Txa7, gefolgt von ...Tc8. Weiß hätte deshalb 22. Tff1 Kg7 23. Tfb1 spielen sollen, mit verteilten Chancen nach 23. ...Ld7. Er spielte aber **22. Db7?! Kg7 23. a6? Thb8 24. Dc6 Ta7** Hier endet die Aufzeichnung der Partie (vgl. MegaBase 2019). Vielleicht ging sie noch weiter, vielleicht gab Weiß aber auch hier schon auf, denn er wird nach dem folgenden ...Tb6 und ...Ld7 den Bauern a6 einbüßen. **0:1**



Warum wurde dieses wunderbare strategische Konzept nicht nachgeahmt? Weil in jener Zeit kaum jemand davon erfuhr. „Das erste gedruckte Schachbuch ist der Lucena von 1497, der neben zahlreichen Kompositionen auch die modernen Regeln erklärt und einige Partien enthält“, so Harry Schaack in karlonline.org/115\_3. Das Werk war aber ungeeignet, die Entwicklungen im Bereich der Eröffnungen zu verfolgen. Das wurde erst später zur Domäne von Schachmagazinen. 1836 erschien in Paris die erste Schachzeitschrift „Le Palamède“, der rasch weitere folgten. Das Zeitalter der Schachinformation begann, wenn auch noch in einem bescheidenen Rahmen, aber immerhin. Innerhalb nur weniger Jahre wurden in verschiedenen Ländern Partien zu unserem Thema gespielt, die erste anno 1851.

**Spanisch C 65**  
J. Löwenthal – A. Anderssen  
9. Matchpartie, London 1851

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Sf6 4. d3 Lc5 5. 0-0 Sd4 6. Sxd4 Lxd4 7. c3 Lb6 8. Lg5 h6 9. Lh4 c6 10. Lc4 g5 11. Lg3 d6** Wie einst bei Polerio. Zentrum gesichert, der Bauernvormarsch am Königsflügel kann beginnen. **12. h3 h5 13. d4 h4 14. Lh2 De7**



Nochmalige Zentrumsicherung. Bis heute gilt der Grundsatz, für erfolgreiche Flügelangriffe ist ein stabiles Zentrum eine wichtige Voraussetzung. Nun droht der Durch-

bruch ...g5-g4. Dieser hätte mit 15. f3 gestoppt werden können und müssen, wengleich Schwarz auch dann mit ...Sh5-f4 etwas Vorteil behaupten kann. Nach dem Partiezug 15. **Sd2?** wird Weiß überrannt. 15. ...g4 16. dxe5 dxe5 17. hgx4 Sxg4 18. Le2 Tg8 19. Sc4 Lc7 20. Dd2 b5 21. Se3 Dg5 22. Lxg4 Lxg4 23. f3 Lb6 24. Tae1 Td8 25. Df2 Lh3 26. f4 Dxc2+ 27. Dxc2 Lxe3+ 28. Txe3 Txc2+ 29. Kh1 Txc2+ 30. Kxc2 Lxf1 0:1

Der Weißspieler Johann Jakob Löwenthal (1810-1876) war ungarischer Schachmeister, der nach der Revolution von 1848 Ungarn verlassen musste, als Berufsspieler am Londoner Turnier 1851 teilnahm, verschiedene Turniersiege errang, aber Wettkämpfe gegen Anderssen und Morphy verlor.

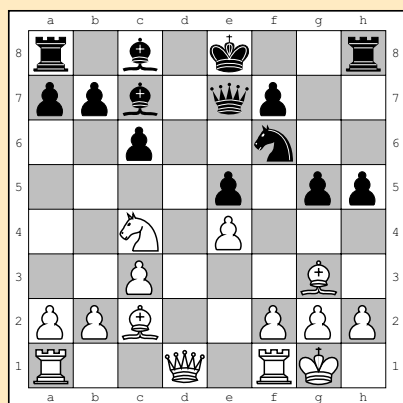
Der Sieger Adolf Anderssen aus Breslau war der erste Deutsche, der zeitweise der beste Schachspieler der Welt war und in seiner Karriere wiederholt das hier gezeigte Angriffsmotiv umsetzte.

Im 19. Jahrhundert waren die Schachcafés ein Versammlungsort von zumeist nicht vereinsgebundenen Schachspielern und bescheidene Einnahmequelle von Berufsspielern.

### Spanisch Partie C 64

J. Arnous de Riviere – I. Kolisch  
Paris 1860

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Lc5 4. 0-0 Sd4 5. Sxd4 Lxd4 6. c3 Lb6 7. d4 c6 8. La4 Sf6 9. Lc2 De7 10. Lg5 d6 11. Sd2 h6 12. Lh4 g5 13. Lg3 h5 14. dxe5 dxe5 15. Sc4 Lc7



16. h4? Weiß rettet seinen Läufer vor dem Anschlag ...h5-h4, erkennt aber nicht die zweite, weniger offensichtliche Gefahr. Wie schon im letzten Beispiel ist der Sicherungszug 16. f3! erforderlich. Die Strafe folgt auf dem Fuße: 16. ...b5 17. Se3 Sg4! Mit der Idee 18. hxg5 Sxe3 19. fxe3 Dxc2 20. Df3

Le21. Le1 0-0-0 und ...Tg8, mit einem kaum auszuhaltenden Angriff auf der g-Linie. 18. Sxg4 hxg4 19. hgx5 Dxc2 20. Te1 La6 21. Lb3 Td8 22. Dc2 Dh6 23. Kf1 Td2 Droht ...Dh1 matt und gewinnt deshalb die Dame. 0:1

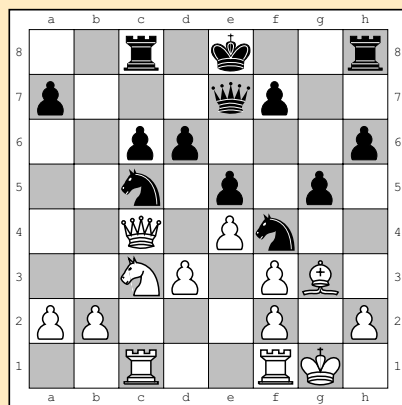
Der aus Preßburg stammende Schachmeister Ignaz Kolisch lebte zu dieser Zeit in Paris. Ab 1860, als er ein Match über zehn Partien gegen Anderssen unentschieden hielt, zählte er zu den besten Spielern seiner Generation. Gegner wie der o. g. Franzose Jules Arnous de Riviere konnten ihm keinen ernsthaften Widerstand entgegensetzen.

In London war Grand Divan sehr bekannt, wo die folgende Partie gespielt wurde.

### Wiener Partie C 25

A. Simons – S. Boden  
London Grand Divan 1853

1. e4 e5 2. Sc3 Lc5 3. Sf3 De7 Ein ungewöhnlicher Zug, der jedoch nicht direkt widerlegt werden kann. Nach 4. Sd5 Dd8 5. Lc4 c6 6. Sc3 De7 holt sich Schwarz die beiden verlorenen Tempi wieder zurück. 4. Lc4 c6 5. 0-0 d6 6. Sa4?! Das geradlinige 6. d4 ist besser. 6. ...b5 7. Sxc5 bxc4 8. Sa4 Lg4 9. d3 Sf6 10. Sc3 cxd3 11. cxd3 Sbd7 12. Lg5 h6 13. Lh4 g5 14. Lg3 Sh5 15. Da4?! Besser ist 15. h3, wonach der schwarze Läufer verschwinden (15. ...Lxf3 16. Dxf3) oder sich nach e6 zurückziehen muss. 15. ...Tc8 16. Tac1 Lxf3 17. gxf3 Sc5 18. Dc4 Sf4



19. Lxf4? Der entscheidende Fehler. Weiß hat nicht erkannt, dass er in der Folge die beiden „Achillesfersen“ (f3 und g2) nicht gleichzeitig wird verteidigen können. 19. ...gxf4 20. Kh1 Dh4 21. Se2 Dh5 22. Sg1 Tg8 und wegen des kommenden ...Dg2 matt 0:1

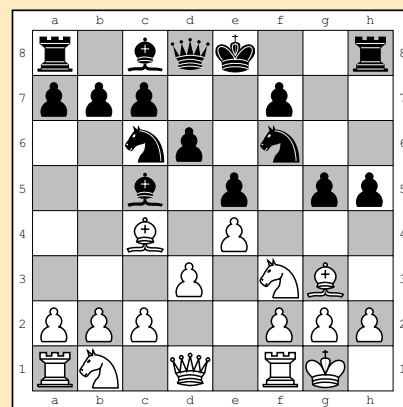
Im Jahre 1862 wandte auch ein weiterer Weltklassenspieler das hier besprochene Motiv an, der spätere Weltmeister Wilhelm Steinitz.

### Die Fesselung Lg5 ist mal gut, mal nicht.

### Italienisch C 50

S. Dubois – W. Steinitz  
London 1862

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. 0-0 Sf6 5. d3 d6 6. Lg5 Als wirkungsvoll zeigt sich die Fesselung nach einer bereits erfolgten kurzen Rochade von Schwarz: 6. ...0-0! 7. Sc3 h6 8. Lh4 g5 9. Sxg5!? mit beträchtlichen Angriffschancen für Weiß. Hat aber Schwarz noch nicht rochiert, wird der Läufer g5 nur gejagt: 6. ...h6 7. Lh4 Das kleinere Übel ist 7. Lxf6. 7. ...g5 8. Lg3 h5!



In dem Werk von Tartakower & du Mont, 500 Master Games of Chess, wird auf die folgende fantasievolle Variante eingegangen: 9. Sxg5 h4! 10. Sxf7 hxg3!! 11. Sxd8 (11. Sxh8 Lg4 12. Dd2 Dd7, drohend ...Dh7) 11. ...Lg4 12. Dd2 Sd4 (droht ...Se2+) 13. h3 (zum Matt führt 13. Sc3 Sf3+ 14. gxf3 Lxf3) 13. ...Se2+, und Schwarz gewinnt die Dame mit Vorteil zurück. 14. Kh1 scheitert an 14. ...Txc3+ 15. gxh3 Lf3 matt.

In der vorliegenden Partie geschah 9. h4 Lg4 10. c3 10. hxg5 h4 11. Lh2 Sh7 nebst ...Sxg5. 10. ...Dd7 11. d4 exd4 12. e5 dxe5 13. Lxe5 Sxe5 14. Sxe5 Df5 15. Sxg4 hxg4 16. Ld3 16. hxg5 0-0-0! 17. gxf6 Dh5 -+. 16. ...Dd5 17. b4 0-0-0! Idee 18. bxc5 Txc4 und ...Tdh8-h1. 18. c4 Dc6 19. bxc5 Txc4 20. f3 Tdh8 21. fxc4 De8 22. De2 De3+ 23. Dxe3 dxe3 24. g3 Th1+ 25. Kg2 T8h2+ 26. Kf3 Txf1+ 27. Lxf1 Tf2+ 28. Kxe3 Txf1 und die Fesselung auf der Grundreihe erwies sich als schicksalhaft. 29. a4 Kd7 30. Kd3 Sxg4 31. Kc3 Se3 Auf 32. Kb2 entscheidet 32. ...Sxc4+ 33. Ka2 Tf3. 32. Ta2 Txb1 33. Td2+ Kc6 34. Te2 Tc1+ 35. Kd2 Tc2+ 36. Kxe3 Txe2+ 37. Kxe2 f5 0:1

Weitere schöne Beispiele mit diesem Motiv werden in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.

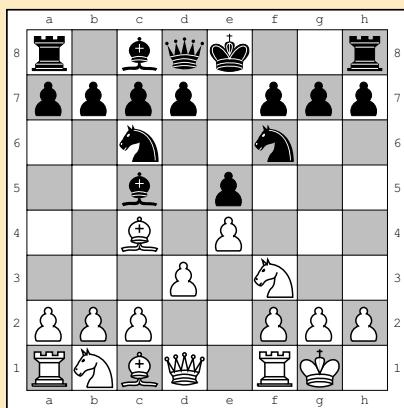
# Ein Angriff „aus dem Stand“

Schwarz belässt den König im Zentrum und attackiert mit ...h6/...g5 die weiße Rochadestellung (Teil 2)

Verbreitet rochieren beide Seiten in schneller Folge nacheinander und auch das macht oft Sinn. Doch in einer bestimmten Gruppe von Stellungen erweist es sich als sinnvoll, die eigene Rochade etwas zurückzustellen und den Umstand zu nutzen, dass sich die Gegenseite schon festgelegt hat, und man greift unverzüglich ihren König an. Dies war bereits das Thema der Rubrik „SCHACHSCHULE 64“ in der letzten Ausgabe. Dort wurde am Schluss erwähnt, dass der Läuferzug Lc1-g5 mal gut, mal nicht so gut ist. Gut ist er in der Regel nach einer bereits erfolgten kurzen Rochade von Schwarz. Hat aber Schwarz noch nicht rochiert, wird der Läufer g5 nur gejagt. Einen Beleg für diese These lieferte bereits vor 145 Jahren Michail Iwanowitsch Tschigorin (1850 – 1908), der später mit Steinitz vergeblich, aber sehr ehrenvoll um die Schachweltmeisterschaft kämpfte. Eine seiner Spezialitäten waren taktische Überfälle in einem frühen Stadium der Partie.

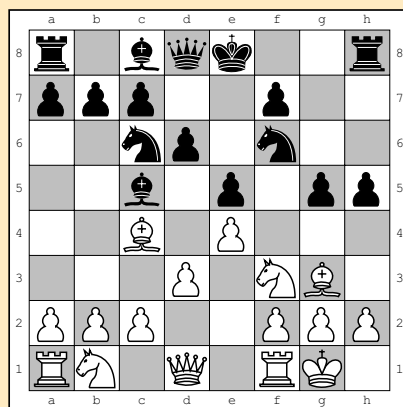
**Italienisch C 50**  
V. Knorre – M. Tschigorin  
St. Petersburg 1874

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. 0-0 Sf6 5. d3

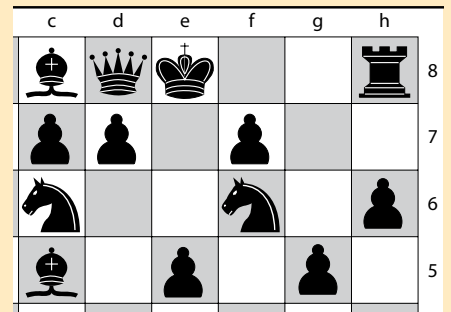
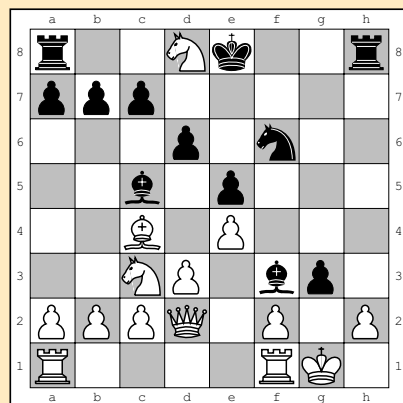


Diese Eröffnungsvariante ist heutzutage (wieder) sehr populär und wird vom Großteil der Weltklassenspieler angewandt; allein der Weltmeister Magnus Carlsen hat so in 16 Partien gespielt. In allen hat er den na-

türlichen Entwicklungszug 5. ...d6 grundsätzlich mit 6. c3 (Idee d3-d4 durchzusetzen) beantwortet, jedoch niemals mit 6. Lg5! Auf das Urteil des Weltmeisters kann man sich verlassen und Zweifler können sich zusätzlich durch eine Computerauswertung überzeugen lassen, der zufolge bei 6. Lg5 die weiße Punktausbeute nur 38,5% beträgt. 6. ...h6 7. Lh4 Es ist sogar relativ besser, stattdessen auf f6 zu schlagen, dies wirkt jedoch ein bisschen hilflos: da bringt man einen Läufer ins Spiel, um ihn gleich abzutauschen. 7. ...g5 8. Lg3 h5



In der letzten Folge wurde die Partie Dubois-Steinitz besprochen, in der Weiß mit 9. h4 reagierte. In der vorliegenden Partie schlug Weiß den einstehenden Bauern 9. Sxg5 und kam sehenswert unter die Räder: 9. ...h4! 10. Sxf7 hxg3!! 11. Sxd8 Lg4 Der f-Bauer ist gefesselt, weswegen f2-f3 nicht möglich ist. 12. Dd2 Sd4 droht ...Se2+ 13. Sc3 Sf3+! 14. gxf3 Lxf3 0:1



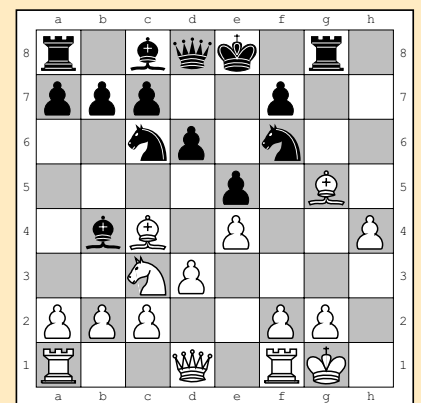
Es droht ...gxh2 matt, auf 15. hxg3 folgt 15. ...Th1 matt, und alle anderen Züge haben nur aufschiebende Wirkung, die Mattsetzung ist in keiner Variante zu verhindern.

Diese wunderschöne Kombination wanderte fortan von einer Schachzeitschrift zu anderen und noch ein Jahrhundert später erschien sie in Büchern über Schachtaktik.

Bei der Verfolgung des Läufers g5 mit ...h6 nebst ...g5 muss man bedenken, dass eben dieser Läufer sich nicht zwangsläufig zurückziehen muss, sondern in bestimmten Stellungen auch geopfert werden kann. Hierzu zwei lehrreiche Beispiele.

**Italienisch C 50**  
I. Gunsberg – J. Metzger  
DSB Kongress, Breslau 1889

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. d3 Sf6 5. Lg5 h6 6. Lh4 d6 7. Sc3 Lb4 8. 0-0 g5 9. Sxg5 hxg5 10. Lxg5 Tg8 11. h4

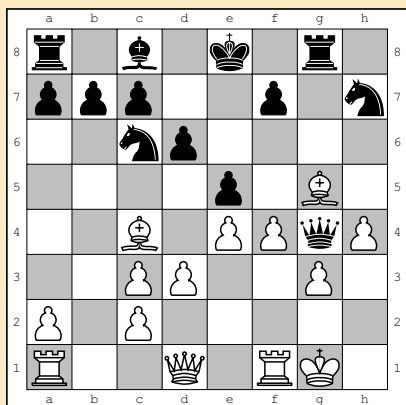


Weiß spielt mit dem Gedanken, mit Sd5 und/oder f2-f4 (öffnet die f-Linie) den Springer f6 so unter Druck zu setzen, dass Schwarz mit ...Txg5 die Qualität opfern muss. Dies ist schon wiederholt vorgekommen, mal mit Erfolg für die eine, mal für die andere Seite. Darauf kommen wir noch zurück. In der vorliegenden Partie erlaubte die spezielle Konstellation die verblüffende Antwort 11. ...Dd7!! mit der Pointe 12. Lxf6 Txg2+



13. Kxg2 Dh3+ 14. Kg1 Lg4 mit Damengewinn. 15. f3? führt gar zum Matt nach 15. ...Lc5+ 16. d4 Sxd4. Auch auf 12. f4 muss sich Schwarz um den Springer f6 keine Sorgen machen, er zieht 12. ...Dg4! mit der Folge 13. Dxd4 (ja nicht 13. Lxf6?? Dxd2 matt und auch nicht 13. Tf2 wegen 13. ...Lc5) 13. ...Sxg4 14. Sd5 Lc5+ 15. Kh1 Lb6, und Weiß hat nur zwei Bauern für die Figur.

In der Partie folgte **12. g3** mit dem Plan, mit dem nachfolgenden Zug f2-f4 die g-Linie zu schließen. **12. ...Lxc3 13. bxc3 Sh7 14. f4 Dg4**

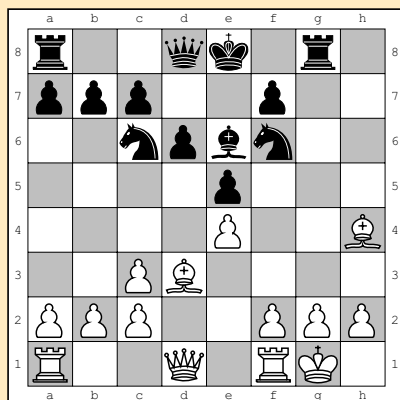


Traurige Notwendigkeit aus der Sicht von Weiß war nun die Abwicklung 15. Dxd4 Lxg4, wonach Weiß mit nur zwei Bauern für die Figur im Endspiel einen schweren Stand hat. Auf diesen frustrierenden Kampf ums Überleben wollte sich Weiß nicht einlassen und startete einen verzweifelten Gegenangriff, um dann mit fliegenden Fahnen unterzugehen. **15. De1 Le6 16. Lb5 f6 17. d4 fxg5 18. fxg5 Ld7 19. Le2 Dh3 20. Lh5+ Kd8 21. Lf7 Tg7 22. De3 Ke7 23. g6 Tf8 24. Tf3 Sd8 25. gxh7 Sxf7 26. Taf1 Txx7 27. dxe5 Tg8 28. exd6+ cxd6 29. Df4 De6 30. De3 Se5 31. Tf5 Thg7** und Aufgabe wegen des zu erwartenden Tg5. **0:1**

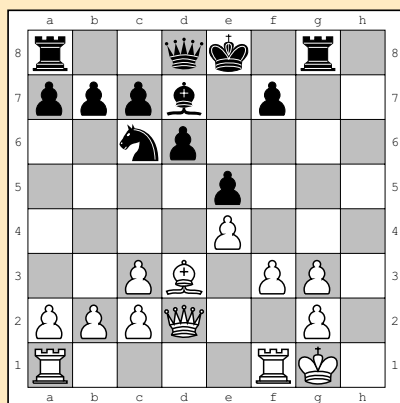
In der nächsten Partie sehen wir eine andere Eröffnung, aber die Motive gleichen sich.

### Zweispringerspiel C 55 W. Steinitz – H. Bird London 1862

**1. e4 e5 2. Sc3 Lb4 3. Sf3 Sc6 4. Lc4 Sf6 5. 0-0 Lxc3 6. dxc3 d6 7. Lg5 h6 8. Lh4 Le6 9. Ld3 g5 10. Sxg5 hxg5 11. Lxg5 Tg8 12. Lh4** □ Mit seinem letzten Zug vermied Weiß das uns bereits vertraute Qualitätsoffer 12. h4 Txd3 13. hxg5 Sh7. Der Rückzug Lh4 will die Fesselung auf der Diagonale h4-d8 aufrechterhalten, doch gleich wird das Gegengift verabreicht.



**12. ...Lh3!** droht ...Txd3+ **13. Lg3** Jetzt wäre gxd3 schon gut möglich, also muss der Läufer h3 ziehen. Aber wohin? **13. ...Lg4!** Eine zweite Feinheit. Nach 13. ...Le6 14. Lh4 ergibt sich erst einmal eine Zugwiederholung. Wer wäre damit eigentlich besser bedient bzw. wer wäre damit eher zufrieden gewesen? Steinitz wurde später Weltmeister, zu dem Zeitpunkt jedoch, als diese Partie gespielt wurde, stand der damals 26-Jährige erst am Beginn seiner großen Karriere und war in etwa gleich stark wie sein Gegner Henry Bird. So gesehen, hätte ein frühes Remis dem Renommee beider Spieler nicht geschadet. Doch Bird war auf Kampf aus, sonst hätte er eben ...Le6 gespielt, er wählte jedoch den ehrgeizigeren Zug ...Lg4. **14. Dd2 Sh5 15. f3 Sxg3 16. hxg3 Ld7**

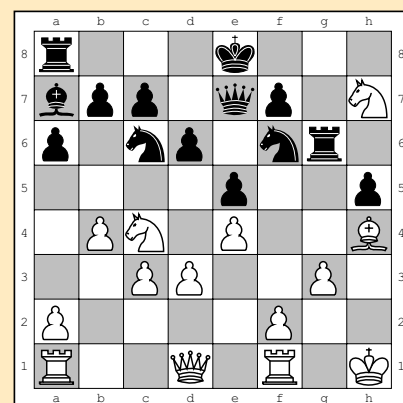


Das Opfer auf g5 hat sich erneut nicht sonderlich bewährt, womit das von Schwarz angewandte Konzept aufs Neue bewiesen wird. Die obige Stellung mit der Mehrfigur gegen die beiden weißen Mehrbauern sieht Schwarz unterm Strich etwas im Vorteil. Weiß hätte sich nun mit 17. Kf2! nebst Th1 und ggf. Tag1 noch sehr hartnäckig verteidigen können. Dies hat er versäumt und unterlag schließlich.

**17. g4 Dh4 18. Df2 Dh6 19. Tfe1 Se7 20. Kf1 Sg6 21. g3 Ke7 22. Ke2 Th8 23. Th1 Dxx1 24. Txx1 Txx1 25. De3 Tah8 26. Dg5+ f6 27. Dxd6 T8h2+ 28. Ke3 Te1+ 29. Le2 Thxe2+ 30. Kd3 Le6** **0:1**

### Italienisch C 54 S. Chanin – M. Tschigajew Russ. Rapid-Grand-Prix 2017

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. 0-0 Sf6 5. d3 d6 6. c3 a6 7. Lg5 h6 8. Lh4 La7 9. Sbd2 g5 10. Lg3 De7 11. b4 h5 12. h4 gxh4 13. Lxh4 Tg8 14. Kh1 #8** So ähnlich wie Altmeister Steinitz in der Beispielpartie Nr. 3, hat ein neuzeitlicher Meister ebenfalls auf h4 einen Läufer installiert und hofft, später aus dieser Fesselung Kapital schlagen zu können, z. B. mit Sg5 und f4. Der Nachziehende reagierte optimal: **14. ...Tg4!** Jetzt geht Sg5 noch nicht, da der Läufer h4 verloren ginge. **15. g3 Tg6!** Die Aufgabe Nr. 2 ist erfüllt, Schwarz hat jetzt Felder auf der Diagonale h3-c8. **16. Sg5 Le6** Ist das etwas ein Versehen? Nein! **17. Sh7 Lxc4 18. Sxc4**



**18. ...De6! 19. Sxf6+ Txf6** So war es gemeint. **20. Lxf6?** scheitert an **20. ...Dh3+** **21. Kg1 Dxd3+ 22. Kh1 Dh3+ 23. Kg1 Kd7** nebst ...Tg8+.

Die Partie ging noch lange weiter und Schwarz gewann schließlich, aber dabei wollen wir es belassen und etwas Wichtigeres erwähnen.

Für viele tolle Ideen findet sich in der Schatzkiste der Schachgeschichte ein (oder mehrere) Vorgänger. Hier hat die geniale Idee 11. ...Dd7!! aus der Partie Gunsberg-Metger den Schwarzspieler zu der oben gezeigten Idee 18. ...De6! inspiriert. Ist dies nur eine Spekulation? Im Prinzip ja, aber um es so weit zu bringen wie Tschigajew (Teilnehmer der riesenstarken russischen Meisterschaft), muss man klassische Partien und Standardkombinationen kennen. Die Leser dieser Rubrik haben nun einige weitere Klassiker gesehen. Viel Erfolg bei einer eventuellen Anwendung und wenn's diesmal nicht klappt, dann beim nächsten Mal.

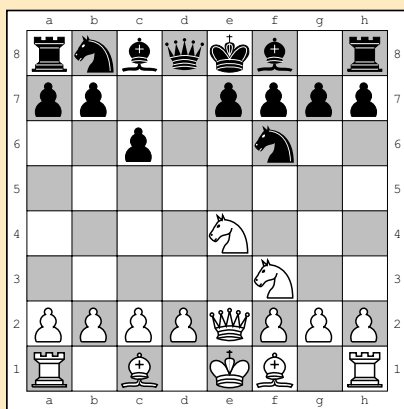
# Vorsicht vor dem frühen Springerausfall nach d6!

## Variationen eines alten Motivs

Im Jahre 1950 wurde in Polen ein internationales Turnier ausgetragen. Der prominenteste Teilnehmer war der Este Paul Keres, zu dieser Zeit einer der besten Spieler der Welt. In der elften Runde wurde die folgende Partie gespielt, die wegen ihres kuriosen Verlaufs in die Schachgeschichte eingegangen ist.

**Caro-Kann B 11**  
**P. Keres – E. Arlamowski**  
**Szczawno Zdroj 1950**

**1. e4 c6 2. Sc3 d5 3. Sf3 dxe4 4. Sxe4 Sf6**  
 Diese Eröffnung wurde schon oft gespielt, wobei die Weißspieler zumeist auf f6 die Springer abtauschen. Keres spielte den ungewöhnlichen Zug **5. De2** worauf sein Gegner etwas überlegte.



Das weitere Geschehen wurde in dem wunderbaren Buch von Michael Ehn und Hugo Kastner „Alles über Schach: Mythen. Kuriositäten. Superlative.“ wie folgt geschildert.

„Nach dem 5. Zug war Keres vom Tisch aufgestanden und betrachtete gerade nachdenklich die Stellung hinter dem Rücken des Gegners. Als Edward Arlamowski seinen Selbstmordzug (**5. ...Sbd7**) ausgeführt hatte, ergriff Keres still, über dessen Schulter hinweg, seinen weißen Springer und zog auf das tödliche Feld (**6. Sd6**). Als Gentleman, der er war, ließ Keres ein kaum wahrnehmbares „Matt“ hören.“

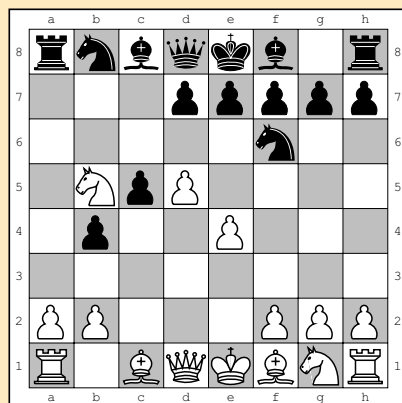
Die Partie machte sofort die Runde um die Welt. Erst später wurde bekannt, dass es Vorläufer gab. Der frühere Weltmeister

Alexander Aljechin hatte einmal (1935) im Simultan einen Amateur so mattgesetzt, nur geschah dies in einem Simultanspiel in Palma de Mallorca vor nur wenigen Zeitzeugen. Es hat sich jedenfalls nicht herumgesprochen, ebenso wenig wie die Amateurpartie Vogt-Lehmann, Weidenau 1947, die genauso verlief. Und so wird dieser Eröffnungsreinfall wohl für immer mit dem Namen des großen Keres verbunden sein.

In den folgenden Jahren gab es einige Reprisen, jedoch immer weniger, da die o. g. Partie von einer Zeitschriftenecke zur anderen wanderte und einem immer größeren Publikum bekannt wurde. Das Motiv mit dem Springer matt auf d6 kam jedoch in vielen Variationen vor und es ist Zeit, dass diese vorgestellt werden. Und es wird eine nicht uninteressante Reise sein.

**Wolga-Gambit A 57**  
**P. Hultin – T. Fromm**  
**Schwed. Meisterschaft, Vaxjö 1992**

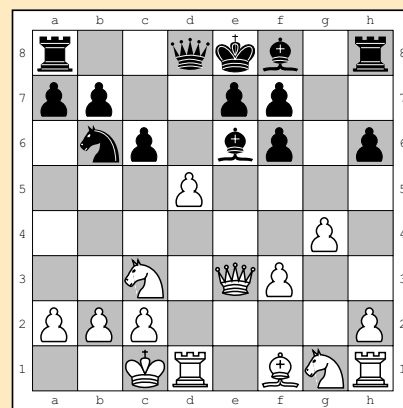
**1. d4 Sf6 2. c4 c5 3. d5 b5 4. cxb5 a6** Nanu, das ist doch kein Caro-Kann wie in der Keres-Partie, auch wurde der e-Bauer nicht einmal gezogen, wie soll die weiße Dame nach e2 und der weiße Springer nach d6 gelangen? Warten Sie ab, Schach ist ja so reich an verschiedenen Metamorphosen. **5. Sc3** Gängiger ist die Annahme des Gambits mit **5. bxa6**. Der Partiezug verfolgt eine andere Strategie, Weiß verzichtet auf die Beute und forciert seine Figurenentwicklung mit **5. ...axb5 6. e4 b4 7. Sb5**



Das alles ist bekannt und nach Erfahrungen mit vielen so eröffneten Partien hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass **7. ...d6**, was die Stellung stabilisiert, der beste Zug ist. An den Bauern e4 darf Weiß nicht einmal denken, denn nach **7. ...Sxe4? 8. De2!** ist der Springer futsch: **8. ...f5 9. f3**. Oder Schwarz tappt voll in die Falle: **8. ...Sf6 9. Sd6 matt 1:0**

**Damenbauerspiel D 00**  
**H. Eis – S. Hirt**  
**Oberliga Baden 1999**

**1. d4 Sf6 2. Lg5 c6 3. Sc3 d5 4. f3 Lf5 5. Dd2 Sbd7 6. 0-0-0 h6 7. Lh4** Schon wieder eine andere Eröffnung als in der Keres-Partie. Sinnvoll ist nun die Vervollständigung der Eröffnung mit **...e6, ...Le7** und **...0-0**. In der Partie ließ Schwarz ohne Not den Gegner zu dem Zentrumsdurchbruch **e2-e4** kommen. **7. ...Sb6?! 8. e4 dxe4 9. Lxf6 e3?!** Schwarz wollte offenbar **9. ...exf6 10. fxg4** mit Bildung des idealen Zentrums verhindern, nun aber gelangt die weiße Dame auf die e-Linie. **10. Dxe3 gxf6 11. g4 Le6 12. d5!**



Die Stellung der Dame auf e3 zahlt sich aus. Weiß kommt in Vorteil nach

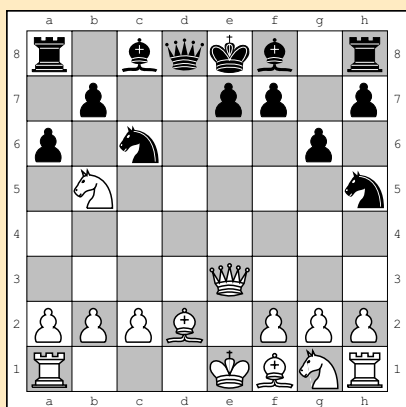
- a) **12. ...Sxd5 13. Sxd5 Lxd5 14. c4**
- b) **12. ...cxd5 13. Lb5+ Ld7 14. Sxd5**, drohend **Sxf6 matt**
- c) Das kleinste Übel ist noch **12. ...Ld7 13. dxc6 bxc6**, wenngleich Weiß auch hier besser steht.

In der Partie geschah **12. ...Lxd5 13. Se4** mit der unangenehmen Drohung **13. ...e6 14. c4**, und wegen der Fesselung auf der d-Linie verliert Schwarz eine Figur. **13. ...Sd7??** verhindert dies zwar, verliert aber nach dem uns bereits vertrauten Springerzug **14. Sd6 matt 1:0**

Unfälle dieser Art kommen öfters vor. Im Bestreben bestimmte Drohungen zu verhindern, übersieht der eine oder andere Spieler die noch viel größere Gefahr.

**Sizilianisch B 23**  
**V. Kuljabin – A. Habibi**  
**Budapest 1994**

**1. e4 c5 2. Sc3 g6 3. d4 cxd4 4. Dxd4 Sf6 5. e5 Sc6 6. Df4 Sh5 7. De3 d5 8. exd6 Dxd6 9. Sb5 Dd8 10. Ld2 a6**

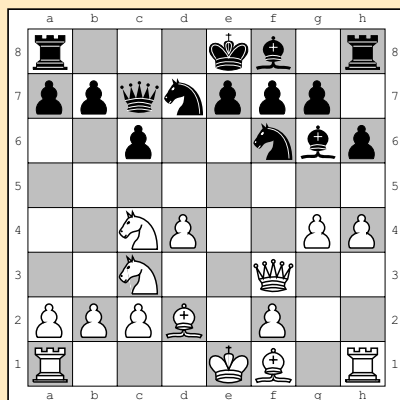


Hier kam der russische Spieler mit einigem Glück zu seinem Punkt. Er kombinierte verfehlt mit **11. 0-0-0?** und hätte nach **11. ...axb5! 12. Lc3 Ld7 13. Lxh8 Txa2** eine miserable Materialbilanz gehabt. Doch sein Gegner Ali Habibi, übrigens als guter Blitzschachspieler bekannt und späterer Internationaler Meister, war wohl wegen der offenen d-Linie besorgt und schloss diese Linie auf eine denkbar ungeeignete Art und Weise: **11. ...Ld7?? 12. Sd6 matt 1:0**

Ähnlich endete die nächste Partie:

**Skandinavisch B 01**  
**V. Pravec – L. Mamula**  
**Jugendturnier Frydek Mistek**

**1. e4 d5 2. exd5 Dxd5 3. Sc3 Da5 4. d4 Sf6 5. Sf3 Lf5 6. Se5 c6 7. g4 Lg6 8. h4 Sbd7 9. Sc4 Dc7 10. Df3 h6 11. Ld2** Schwarz hätte sich hier mit **11. ...e6** verteidigen können, z. B. **12. Lf4 Dd8 13. 0-0-0** (Nach **13. Sd6+ Lxd6 14. Lxd6** ist vielleicht **14. ...Lxc2!?** spielbar.) **13. ...Sd5 14. Sd6+ Lxd6 15. Lxd6 S7b6 16. La3 Sxc3** nebst **...Dd5** und unklarer Stellung.

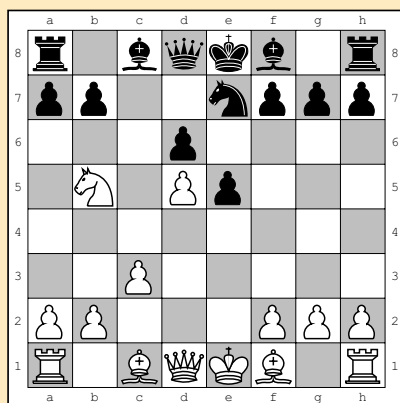


Er schlug aber verfehlt den c-Bauern **11. ...Lxc2?** was mit einer lehrreichen Kombination widerlegt wurde. **12. Lf4!** „tritt“ die schwarze Dame und gewinnt nach **12. ...Dd8 13. De2!** durch den Angriff auf den Läufer c2 ein Tempo. Weiß holt sich nun den Läufer oder setzt nach dessen Rettung **13. ...Lh7??** gleich matt: **14. Sd6 matt 1:0**

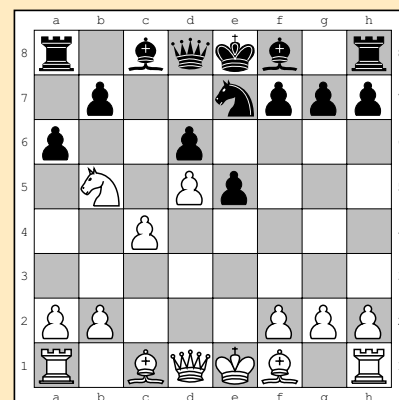
Versteckte Angriffe gegen das Feld d6 kommen wiederholt in einer populären Eröffnungsvariante vor. Hier zwei Beispiele aus neuerer Zeit.

**Sizilianisch B 33**  
**L. Genova – A. Calotescu**  
**Szombathely 1993**

**1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 e5 6. Sdb5 d6 7. Sd5 Sxd5 8. exd5 Se7 9. c3**



Dieser unauffällige Zug ist giftig, Weiß droht mit dem Damenausfall nach a4. Deshalb wird hier **9. ...Sf5** gespielt. **9. ...g6?** ist ein verbreiteter vorkommender Fehler. **10. Da4** Es droht vor allem **Sc7** oder **Sd6**, jeweils mit Doppelschach und zugleich Matt. Und nach **10. Da4 Dd7** kommt es zu dem „Zahntag“ **11. Sxd6++ Kd8** (die von der Dame a4 gefesselte Dame d7 kann ja nicht auf d6 schlagen) **12. Sxf7+ Kc7 13. Dc4+** nebst **Sxh8**. Die Partie war zu diesem Zeitpunkt bereits verloren, **10. ...Ld7** verkürzt sie lediglich. **11. Sxd6 matt 1:0**



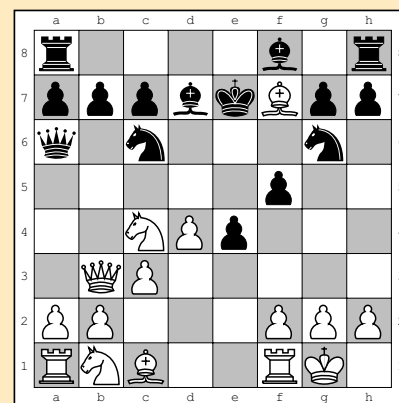
**D. Moody – D. Sturgis**  
**Detroit 1994**  
**Stellung nach 9. ...a6?**

Der Springer b5 muss nicht ziehen: **10. Da4!** Das kleinste Übel ist nun der Qualitätsverlust nach **10. ...axb5 11. Dxa8**. Aber es geschah **10. ...Ld7?? 11. Sxd6 matt 1:0**

Zum Schluss noch ein Klassiker, wo die Mattsetzung **Sd6** in einer etwas komplizierteren Version verwirklicht wurde. Der Weißspieler, der Russe Michail Tschigorin, gehörte zu den besten Spielern des 19. Jahrhunderts.

**Ponziani-Eröffnung C 44**  
**M. Tschigorin – G. Gossip**  
**New York 1889**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. c3 d5 4. Da4 f6 5. Lb5 Sge7 6. exd5 Dxd5 7. 0-0 Ld7 8. d4 e4 9. Sfd2 Sg6 10. Lc4 Da5 11. Db3 f5 12. Lf7+ Ke7?** Hier hätte **...Kd8** geschehen müssen, mit Vorteil für Weiß, aber noch keiner Entscheidung. **13. Sc4 Da6**



**14. Lg5+ Kxf7 15. Sd6** Doppelschach und zugleich Matt **1:0**

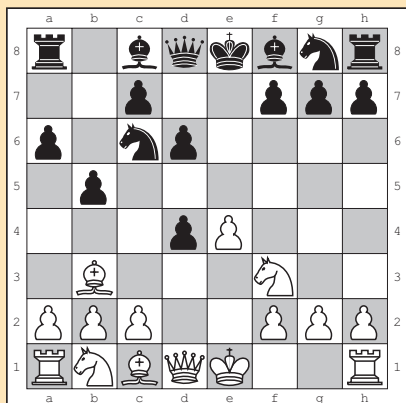
In der Schachliteratur stehen viele Beiträge zu Kombinationen mit dem Zielfeld f7 oder h7; zu Recht. Aber man soll auch das Feld d6 nicht aus den Augen lassen. Zumindest dann, wenn sich auch die weiße Dame in der Nähe befindet.



# Ein Blick in die taktische Trickkiste

Gefahren erkennen macht das Leben leichter

Schachtechnisch ist der Terminus Falle mit einer Verlockung oder Irreführung gleichbedeutend. Besonders gefürchtet sind Eröffnungsfallen, also Spielsituationen in einem frühen Partiestadium, wo eine Seite mit einem naheliegenden, aber falschen Zug, bei dem meist taktische Folgen übersehen werden, die Partie sofort verlieren oder zumindest in Nachteil geraten kann. Eine sehr alte Falle wird symbolträchtig als „Arche-Noah-Falle“ bezeichnet, die im siebten Zug einer Variante der spanischen Partie entstehen kann: **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 d6 5. d4 b5 6. Lb3 exd4**



Nach 7. Sxd4? büßt Weiß eine Figur ein wegen 7. ...Sxd48. Dxd4 c59. Dd5 Le6 10. Dc6+ Ld7 11. Dd5 c4, und der Läufer auf b3 ist verloren.

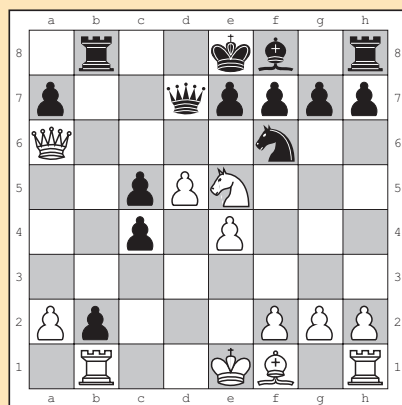
Einer der ersten, der Eröffnungsfallen systematisch gesammelt hat, war der russische Meisterspieler Snosko-Borowski. Veröffentlicht hat er seine Ergebnisse 1939 in dem Buch „Eröffnungsfallen am Schachbrett“. Weitergeführt wurde diese Arbeit von Rudolf Teschner. Inzwischen liegen zahlreiche Publikationen zum Thema vor.

Eröffnungsfallen sind in ihrem Aufbau meist sehr stringent, und man kennt sie oder man kennt sie nicht. Bei Fallen im Mittelspiel oder Endspiel kommt es dagegen weniger auf die konkrete, hundertprozentig identische Stellung an, da spielen vor allem bekannte Stellungenmerkmale und verwandte Motive eine Rolle. Da hilft es schon ungemein, eine äh-

liche Stellung schon einmal gesehen zu haben, um eine potentielle Gefahr zu vermeiden, und vielleicht gar eine Falle zu stellen:

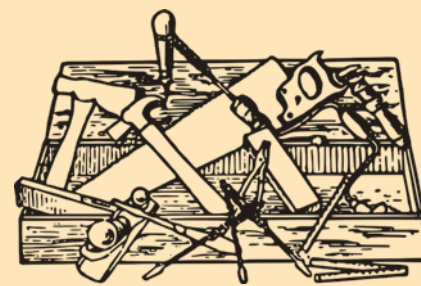
## Damengambit D 20 O. Romanischin – A. Brenke Lippstadt 2004

**1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e4 c5 4. d5 Sf6 5. Sc3 b5 6. Lf4 La6 7. Sf3 b4 8. Lxb8 bxc3 9. Da4+ Dd7 10. Dxa6 cxb2 11. Tb1 Txb8 12. Se5**



Die schwarze Dame ist angegriffen und muss ziehen. In der vorliegenden Partie beschloss Schwarz offenbar, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen und stellte seine Dame nach b5 **12. ...Db5?** um die gegnerische von a6 zu verscheuchen. Doch der Weißspieler, ein bekannter ukrainischer Großmeister, erkannte blitzschnell das Standardmotiv der schwachen (schwarzen) Grundreihe und zog **13. Txb2!** und Schwarz resignierte. Auf 13. ...Dxa6 folgt ja 14. Txb8+ Dc8 15. Txc8 matt. **1:0**

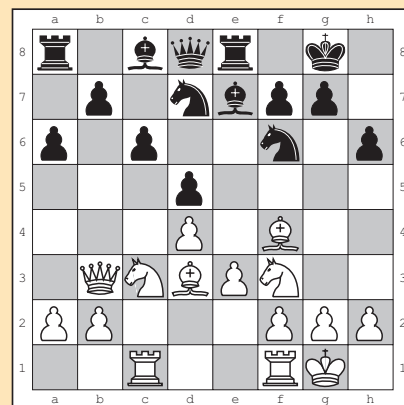
War das nun ein Einfall am Brett oder ein Déjà-vu? Möglicherweise Letzteres, denn die obige Stellung war bereits ein Jahr früher in der Partie Shirov-Motylew (Moskau 2003) aufs Brett gekommen. Dort spielte Schwarz statt 12. ...Db5 den Zug **12. ...Db7**, doch nach **13. Tb2!** gewann Weiß mit dem gleichen Motiv, einem Damenopfer, um auf der Grundreihe mattzusetzen.



Ein anderes Beispiel ist gut dokumentiert, beteiligt waren weltbekannte Spieler, und die Moral der Geschichte wird sein: Auch Spitzenspieler sind nur irrende Menschen ...

## Damengambit D 3 M. Euwe – A. Rubinstein Bad Kissingen 1928

**1. Sf3 d5 2. c4 e6 3. d4 Sf6 4. Lg5 Sbd7 5. e3 Le7 6. Sc3 0-0 7. Tc1 c6 8. Ld3 a6 9. cxd5 exd5 10. 0-0 Te8 11. Db3 h6 12. Lf4**



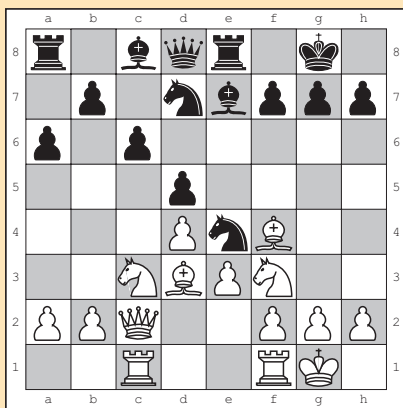
Schwarz wollte den Läufer f4 vertreiben oder abtauschen, spielte **12. ...Sh5?** und fiel nach **13. Sxd5!** aus allen Wolken. 13. ...cxd5? verbietet sich wegen Lc7 mit Damenfang. Schwarz musste sich also ...cxd5 verkneifen und mit einem Bauern weniger weiterspielen. Trotz einer heroischen Gegenwehr verlor er letztlich die Partie. **13. ...Sxf4 14. Sxf4 Ld6 15. Se2 Db6 16. Sd2 Dxb3 17. Sxb3 Sf6 18. Sc5 Sd7 19. Se4 Lf8 20. S2g3 g6 21. Tc2 Td8 22. Lc4 Sb6 23. Lb3 a5 24. a3 a4 25. La2 Kg7 26. Tfc1 Sd5 27. Sc5 Sb6 28. Sd3 Ld7 29. h4 h5 30. Se5 Le8 31. Se4 f6 32. Sd3 Lf7 33. Lxf7 Kxf7 34. Sec5 Ta7 35. Tb1 Sd7 36. Tc4 Sxc5 37. Sxc5 Lxc5 38. Txc5 Ke6 39. Tbc1 Td5 40. Txd5 Kxd5 41. Tc5+ Kd6 42. Kf1 Ta6 43. Ke2 Tb6 44. Tc2 Tb3 45. Kd2 Ke6 46. Kc1 Kf5 47. Tc4 g5 48. hxg5 fvg5 49. Txa4 Tb5 50. Tb4 Ta5 51. Txb7 h4 52. Kd2 g4 53. Ke2 c5 54. Th7 Kg5 55. f4+ 1:0**

Zwei Jahre später wurde Rubinstein, zeitweise einer der besten Spieler der Welt, mit einem ähnlichen Motiv konfrontiert:

### Damengambit D 65

A. Aljechin – A. Rubinstein  
San Remo 1930

1. d4 d5 2. Sf3 Sf6 3. c4 e6 4. Lg5 Sbd7  
5. e3 Le7 6. Sc3 0-0 7. Tc1 Te8 8. Dc2 a6  
9. cxd5 exd5 10. Ld3 c6 11. 0-0 Se4 12. Lf4



Diese Stellung ist etwas anders als die des letzten Diagramms, aber das Motiv ist das gleiche. Aljechin bekräftigte, dass er sich gut an die Partie Euwe-Rubinstein erinnerte, aber Rubinstein war sie irgendwie entfallen.

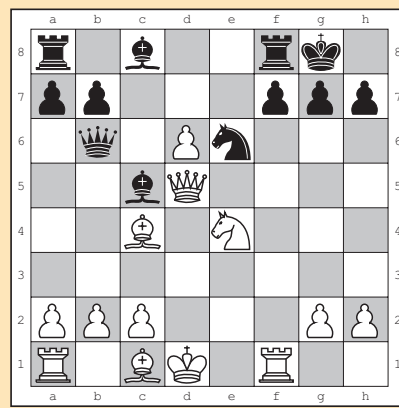
12. ...f5? 13. Sxd5 mit Bauerngewinn und Sieg für den damaligen Weltmeister im 46. Zug. 13. ...Ld6 14. Lxd6 Sxd6 15. Sf4 Sf6 16. Db3+ Kh8 17. Tfd1 De7 18. Se5 Le6 19. Lc4 Lxc4 20. Txc4 Dc7 21. Tc2 Te7 22. Tdc1 Tae8 23. h3 g5 24. Sd5 Sxd5 25. Dxd5 Dd8 26. Sxc6 bxc6 27. Txc6 Se4 28. Dxf5 Tf8 29. Tc8 Txf5 30. Txd8+ Kg7 31. f3 Sf6 32. e4 Ta5 33. a3 Tb5 34. b4 a5 35. Tc5 Teb7 36. bxa5 Txc5 37. dxc5 Tc7 38. a6 Kf7 39. Tb8 Ke6 40. Tb6+ Ke5 41. Tb7 Tc6 42. a7 Ta6 43. c6 Se8 44. Te7+ Kf4 45. Txe8 Txa7 46. Kf2 1:0

In der ersten der beiden Partien Rubinsteins war ein taktischer Fehler (Schwarz hatte Sxd5 übersehen) für die Niederlage ursächlich. Danach war das Motiv schon bekannt, weshalb die Partie Nummer zwei schon der Gattung „Eröffnungsreinfluss“ zuzurechnen ist, oder vielleicht eher ins Kabinett der Kuriositäten gehört. Dies gilt erst recht für das nächste Beispiel.

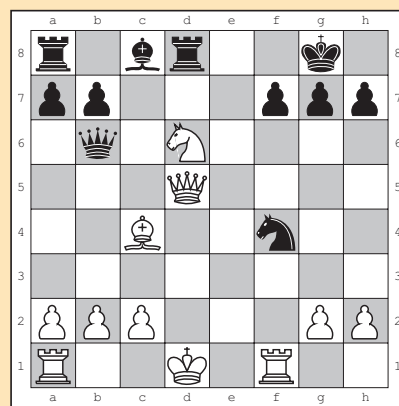
Bei einer der wenigen, in Deutschland ausgetragenen Schacholympiaden (Siegen 1970) spielte der deutsche Rekordnationalspieler Wolfgang Unzicker (1925-2006) gegen den Neuseeländer Ortwin Sarapu die folgende Partie.

### Sizilianisch B 29 W. Unzicker – O. Sarapu Siegen 1970

1. e4 c5 2. Sf3 Sf6 3. e5 Sd5 4. Sc3 e6  
5. Sxd5 exd5 6. d4 Sc6 7. dxc5 Lxc5  
8. Dxd5 Db6 Mit dem Angriff auf f2, wo das Schlagen mit Schach erfolgt, will Schwarz seinen Gegner zu dem Rückzug Dd2 veranlassen. Aber Weiß kann den Einschlag auf f2 gut verkräften: 9. Lc4! Lxf2+ 10. Ke2 0-0 11. Tf1 Lc5 12. Sg5 mit vierfachem Angriff auf das Feld f7. Schwarz muss unbedingt die Diagonale a2-g8 versperren. 12. ...Sd4+ 13. Kd1 Se6 14. Se4 d6 Schwarz will, koste es was es wolle, den Läufer c8 aktivieren. 15. exd6



Nun wurde nach 1965 einige Male ...Td8 gespielt. In der vorliegenden Partie opferte Schwarz seinen Läufer im Glauben, dass er nach 15. ...Lxd6 16. Sxd6 Td8 die Figur zurückgewinnt. Doch 17. Lf4! widerlegt dieses Ansinnen und die ganze Eröffnungsvariante; der Läufer auf f4 ist nämlich tabu. Und Tabus dürfen bekanntlich nicht gebrochen werden: 17. ...Sxf4?



Weiß machte sich das Motiv des „ersticken des Mats“ zunutze. 18. Dxf7+ Kh8 19. Dg8+ und wegen 19. ...Tgx8 20. Sf7 matt 1:0

Eine wahre Glanzpartie! Vor allem die Schlusskombination wurde immer wieder publiziert und ist wohlbekannt. Nicht je-

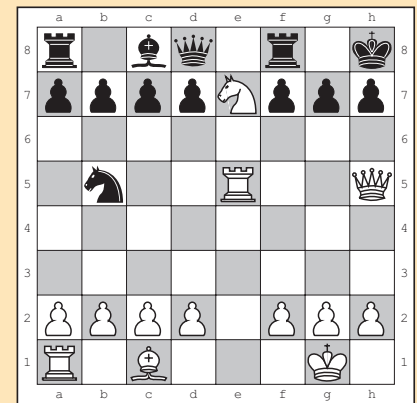
dermann bekannt ist, dass Unzickers Sohn Alexander nicht nur alle Züge dieser Partie präsent waren, sondern er sie 12 Jahre später bei einem Turnier in München in einer Partie anwenden konnte.

Die Herren Boris Kharchenko und Gojko Vucinic sind mit den Unzickers weder verwandt noch verschwägert, dennoch konnten sie anno 2007 in Aluschtsa (Ukraine) bzw. 2012 in Belgrad ihre Gegner Michail Livak bzw. Aleksandar Stamatovic auf exakt dieselbe Weise mattsetzen!

Zum Schluss wollen wir auf ein weniger bekanntes Motiv namens „Anastasias Matt“ eingehen. Damit wird Bezug genommen auf den ersten deutschsprachigen Schachroman (Wilhelm Heine „Anastasia und das Schachspiel“, 1803). Und so kann es entstehen:

### Spanisch C 67

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Sf6 4. 0-0 Sxe4  
5. Te1 Sd6 6. Sxe5 Sxe5 7. Txe5+ Le7 Alle diese Züge sind heutzutage durchweg gängig, jedoch fahren die Profis zumeist mit 8. Lf1 0-0 9. d4 Lf6 10. Te1 fort. Aber auch 8. Sc3 ist vorgekommen, um es nach 8. ...Sxb5 9. Sd5!? mit dem Anastasia-Matt zu versuchen: 9. ...0-0 10. Sxe7+ Kh8 11. Dh5



Und falls nun 11. ...Sd4? so 12. Dxe7+ Kxe7 13. Th5 matt

Versucht wurde auch 11. ...g6 12. Dh6 Te8 13. Th5!, und wegen ...gxh5 14. Df6 matt gab Schwarz in der Partie Collins-Spanton, Hastings 2009, auf.

Was ist denn da schiefgelaufen? Mehrere Züge sind zu bekritteln, aber es fing mit 8. ...Sxb5? an. Solide ist der Aufbau 8. ...0-0 9. Ld3 Te8 10. b3 Lf6 11. Te1 Txe1+ 12. Dxe1 Se8 13. La3 d5 14. De2 Le6 mit verteilten Chancen.

Nach dieser Einstimmung fahren wir in der nächsten Ausgabe mit einer ähnlichen Thematik fort.

# Gefährlich, aber kein Selbstläufer

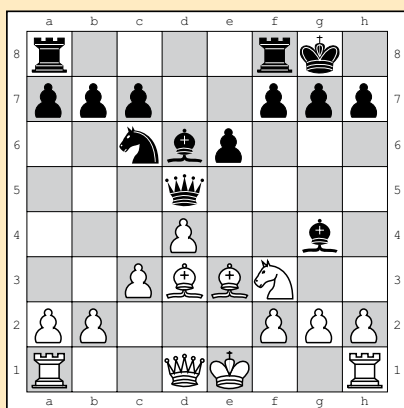
Das Läuferopfer auf h7: Ein taktischer Überfall, der erkannt, vermieden oder in Frage gestellt wird

In den Beispielen dieser Trainingsfolge kommt das klassische Läuferopfer auf h7 wiederholt vor. Diesem Motiv werden in der Literatur viele Kapitel gewidmet, es gehört zweifellos zu den am meisten untersuchten Kombinationen. In dem Klassiker von Vladimir Vukovic „Der Rochade-Angriff“, erschienen in mehreren Sprachen und Auflagen, werden dem Motiv 18 Buchseiten gewidmet, wo unter anderem auch die Voraussetzungen für die Korrektheit des Opfers definiert werden.

Bücher wie dieses und die vielen Zeitschriftenbeiträge zu diesem Thema haben eines gemeinsam; sie zeigen wie das Läuferopfer richtig funktioniert und raten eindringlich, dieses Opfer möglichst zu verhindern. Auch dies ist generell ein guter Rat, doch ist das Läuferopfer auf h7 keineswegs eine Art „Lizenz zum Töten“. Nicht jedes „Reinhauen“ auf h7 bringt den gewünschten Erfolg, manches führt sogar zu einer Bauchlandung. Hier ist ein klassisches Beispiel aus einem 100 Jahre zurückliegenden Turnier.

**Skandinavisch B 02**  
J. Norris – E. Lasker  
Cincinnati 1919

1. e4 d5 2. exd5 Sf6 3. Sf3 Sxd5 4. Sc3 Lg4 5. d4 e6 6. Ld3 Sc6 7. Sxd5 Dxd5 8. c3 Ld6 9. Le3 0-0



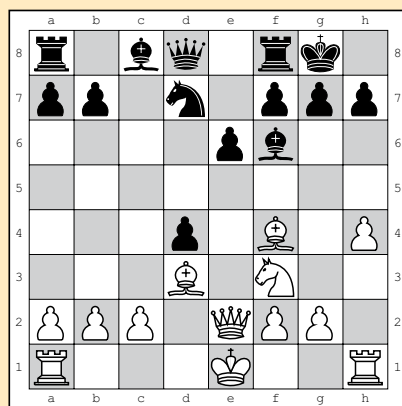
Stünde die schwarze Dame etwa auf d7, so käme Weiß jetzt mit 10. Lxh7+ Kxh7 11. Sg5+ Kg8 12. Dxc4 in Vorteil. Doch mit der Dame auf d5 funktioniert das nicht:

10. Lxh7+? Kxh7 11. Sg5+ Dxc4! und wegen 12. Lxc4 Lxd1 mit Figurengewinn 0:1

Scheitern kann das bekannte Läuferopfer auch, wenn der Angreifer ein Zwischenschach übersieht wie in der folgenden Partie. Das Malheur ist keinem Anfänger passiert, sondern einem kanadischen Großmeister bei seinem fünften Start bei einer Schacholympiade.

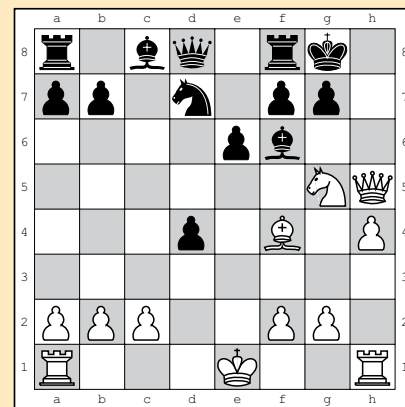
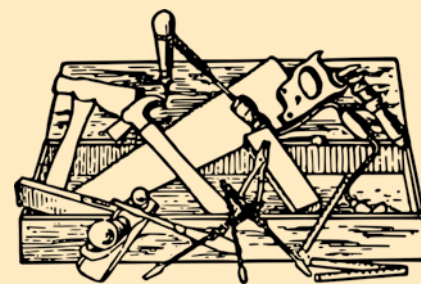
**Französisch C 10**  
P. Charbonneau – H. Hussein  
Schacholympiade Dresden 2008

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 dxe4 4. Sxe4 Sd7 5. Sf3 Le7 6. Ld3 Sgf6 7. Sxf6+ Lxf6 8. De2 0-0 9. Lf4 c5 10. h4 cxd4



Das Bauernopfer auf d4 ist durchaus spielbar, wenn Weiß an dieser Stelle mit 11. 0-0-0 fortfährt. Möglich ist dann 11. ...e5 12. Lxh7+ Kh8 (von 12. ...Kxh7? lässt Schwarz besser die Finger, es käme 13. Sg5+ Kg8 14. Dh5) 13. Ld2 g6 14. h5 mit Angriff. Statt des „gierigen“ 11. ...e5 spielt Schwarz besser 11. ...Te8 mit sicherer Stellung.

In der vorliegenden Partie hatte es Weiß zu eilig, spielte sofort 11. Lxh7+? Kxh7 12. Sg5+ mit der Idee 12. ...Lxc4? 13. hxc4+ Kg8 14. Dh5 f6 15. g6 und Gewinn, doch nach 12. ...Kg8! 13. Dh5 ♖ offenbarte sich, warum Weiß im Zug zuvor hätte lang rochieren sollen. Die Stellung des weißen Königs auf e1 ermöglicht



13. ...Da5+! mit Schach und Gewinn für Schwarz nach dem folgenden 14. ...Df5! Das Feld h7 bleibt für die weiße Dame unerreichbar. Der Anziehende bemerkte seinen Fehler und gab die verkorkste Partie auf 0:1

Ein anderes Verteidigungsmotiv entzauberte das weiße Opferspiel in der nächsten Partie.

**Skandinavisch B 01**  
B. Bombin – J. Menendez  
Colombes 2000

1. e4 d5 2. exd5 Sf6 3. d4 Sxd5 4. Sf3 Lg4 5. c3 e6 6. Ld3 Ld6 7. 0-0 0-0 Weiß wollte den Springer f3 entfesseln, was mit 8. h3 gut möglich war. Dann nämlich verschwindet der Läufer von g4, entweder nach einem Abtausch auf f3, oder nach der Flucht 8. ...Lh5 9. g4 Lg6. Doch der Anziehende grub stattdessen die sprichwörtliche Grube, um selbst hineinzufallen: 8. Dc2?! Lxf3 9. Lxh7+ Da war es auch schon geschehen und keine Kletterleiter in Sicht: auch 9. gxf3 Dh4 geht nicht gut für Weiß. 9. ...Kh8 10. gxf3 Dh4 Es droht ...Dxh2 matt und wenn diese Drohung abgewehrt wird 11. f4 so schnappt sich Weiß den Läufer 11. ...Dxh7 Er folgte noch 12. Db3 Sxf4 13. Dxb7 Se2+ 14. Kh1 und ohne ...Dxh2 matt abzuwarten 0:1

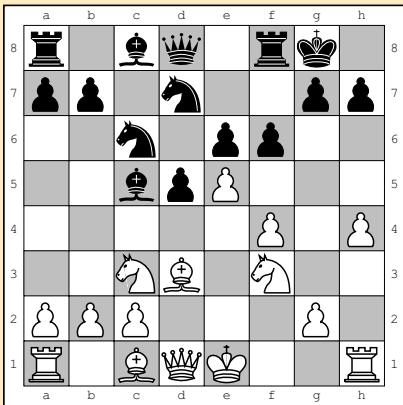
„Er gehört zu mir, wie mein Name an der Tür“, heißt es in einem bekannten Schlager. Beinahe ebenso untrennbar gehört zu dem Läuferopfer auf h7 ein nachfolgendes Schachgebot mit einem Springer auf g5. Ist das Feld



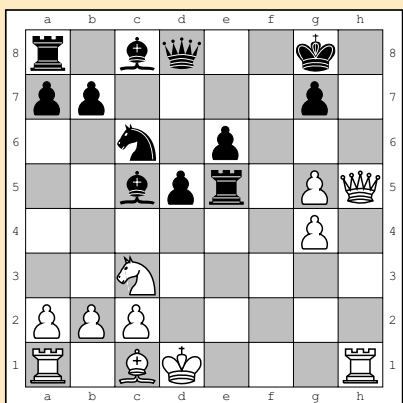
g5 in der Hand von Schwarz, funktioniert das Opfer nicht mehr. Jedenfalls meistens nicht. Sein Leben sollte man darauf aber lieber nicht verwetten, sehen Sie selbst:

**Französisch C 11**  
**W. Steinitz – N. Golmayo**  
**Match, Havanna 1888**

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Sf6 4. e5 Sfd7 5. f4 c5 6. dxc5 Lxc5 7. Sf3 0–0 8. Ld3 Sc6 9. h4 f6



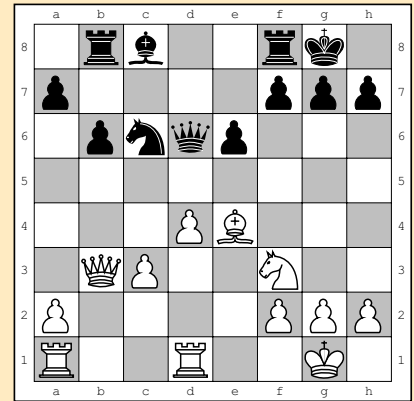
10. Sg5 fxe5 11. Lxh7+ Kxh7 12. hgx5+ Kg8 13. Dh5 Der erste Schachweltmeister ließ sich die Öffnung der h-Linie zwei Figuren kosten und droht nun, mit g5–g6 die Fluchtroute des schwarzen Königs zu sperren, um dann mit Dh8 Matt zu setzen. Schwarz erkannte richtig, dass er nun einen Teil der Beute zurückgeben muss. 13. ...Sdxe5 Sofort 13. ...Tf5? funktioniert nicht wegen 14. g4. 14. fxe5 Tf5 15. g4 Txe5+ 16. Kd1



Später fand man heraus, dass der unauffällige Zug 16. ...a6 weiteren Widerstand ermöglicht. Die Pointe sieht man nach 17. Dh8+ Kf7 18. Tf1+ Ke7 19. Dxc7+ Kd6 – ohne ...a6 würde nun Sb5 matt folgen. Nach 16. ...a6 spielt Weiß besser 17. Lf4! Ld7 18. Lxe5 Sxe5 19. g6 Sxg6 20. Dh7+ Kf7 21. Tf1+ Ke7 22. Dxc7+ Kd6 23. Dxc6 Dg8 24. Dxc8 Txc8 25. Kd2 Txc4. Schwarz hat für die Qualität einen Bauern und kann sich Hoffnungen auf ein Remis machen.

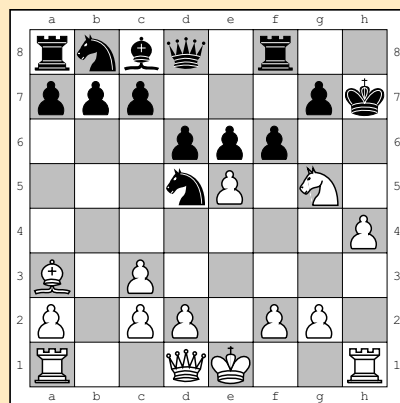
In der Partie geschah jedoch 16. ...Le3? 17. Lxe3 Txe3 18. Sb5! und da die oben beschriebene Flucht des schwarzen Königs nicht mehr verwirklicht werden kann – 18. Sb5 a6 19. Dh8+ Kf7 20. g6+ mit Mattangriff – steht Weiß auf Gewinn. Es geschah 18. ...Tf3 19. g6 Kf8 20. Dh8+ Ke7 21. Dxc7+ 1:0

Eine beeindruckende Partie des früheren Weltmeisters! In der Praxis jedoch gelangen die Attacken mit dem zweiten Figurenopfer eher selten.



**Französisch C 00**  
**K. Abdrahamanov – B. Gaimnazarov**  
**Kirgisische Meisterschaft 2009**

1. e4 e6 2. Sf3 Sf6 3. Sc3 Lb4 4. e5 Lxc3 5. bxc3 Sd5 6. La3 d6 7. Ld3 0–0 8. h4 f6 9. Lxh7+ Kxh7 10. Sg5+



Möglich war hier die Annahme des zweiten Figurenopfers mit 10. ...fxg5 11. Dh5+ Kg8 12. hgx5 Sf4! 13. Dh7+ Kf7, und Weiß hat nichts, z. B. 14. g3 Sg6 nebst ...Th8. Aber auch der Partiezug 10. ...Kh6 ist spielbar. Es folgte 11. c4 Sf4 und nun war 12. g3 Sh5 13. d4 g6 14. Se4 Kg7 noch nicht ganz klar. Mit 12. Dg4? setzt Weiß die Partie definitiv in den Sand. 12. ...fxe5 13. g3 Sh5 Nach dem folgenden ...g6 und ...Kg7 ist der schwarze König sicher wie in Abrahams Schoss. 0:1

Im letzten Beispiel siegt wieder einmal der Angreifer. Hätte der Schwarzspieler einen „Wegweiser“ befolgt, wäre er mit einem blauen Auge davongekommen.

**Damengambit D 13**  
**G. Ageichenko – K. Kratochvil**  
**Czech Open, Pardubice 2012**

1. d4 Sf6 2. Sf3 c5 3. c3 cxd4 4. cxd4 d5 5. Sc3 Sc6 6. Lf4 e6 7. e3 Lb4 8. Db3 Se4 9. Ld3 0–0 10. 0–0 Sxc3 11. bxc3 Ld6 12. Lxd6 Dxd6 13. e4 dxe4 14. Lxe4 Tb8 15. Tfd1 b6

Das Opfer auf h7 soll man zwar nie außer Acht lassen, andererseits ist es kein Selbstläufer: In der Diagrammstellung käme Weiß nach 16. Lxh7+? Kxh7 17. Sg5+ Kg8 nicht weiter. Der Springer g5 allein kann nichts ausrichten, es wird auch noch die Dame benötigt, die nicht so schnell herangeführt werden kann, z. B. 18. Dc2 (will Dh7+ folgen lassen) 18. ...g6 19. De4 (Absicht Dh4–h7) 19. ...De7 20. Dh4 f6, und Weiß steht vor einem Scherbenhaufen. Das Feld h7 erreicht er nicht, und er hat eine Figur weniger.

Deshalb geschah in der Partie 16. Db5 mit Angriff auf c6 und gleichzeitiger Vorbereitung des Damenschwenks nach h5. Dies ist jetzt eine echte Drohung, die Schwarz vernachlässigte und schnell verlor: 16. ...Se7? 17. Lxh7+ Kxh7 18. Dh5+ Kg8 19. Sg5 Td8 20. Dxf7+ Kh8 21. Td3 droht Th3 matt 21. ...e5 22. Dh5+ Kg8 23. Dh7+ Kf8 24. Dh8+ Sg8 25. Tf3+ und wegen 25. ...Ke7 26. Dxc7+ Ke8 27. Df7 matt oder 25. ...Df6 26. Sh7+ Kf7 27. Sxf6 +- 1:0

Wie Sie sehen konnten, hinterließ der Einschlag auf f7 eine Bresche in der schwarzen Verteidigungsmauer. Mit dieser Erkenntnis gerüstet, fällt es nicht mehr schwer, die richtige Verteidigung zu entdecken. Im 16. Zug hätte 16. ...Sd8! geschehen müssen. Ebenso wie nach 16. ...Se7 wird damit der angegriffene Springer c6 gerettet, aber von d8 überdeckt der Springer die Achillesferse f7. Falls dann 17. Lxh7+ Kxh7 18. Dh5+ Kg8 19. Sg5, gelingt dem schwarzen König die Flucht: 19. ...Te8 20. Dh7+ Kf8 21. Dh8+ Ke7, und nach z. B. 22. Dxc7 Dd5 23. Td3 (23. c4 Df5 24. d5 Dg6) 23. ...Lb7 24. Tf3 Kd7 25. Sxf7 Kc8 kehrt im schwarzen Lager Ruhe ein, mit drei weißen Bauern gegen einen schwarzen Läufer ist der Ausgang der Partie offen.

Die Moral der Geschichte: Das Läuferopfer auf h7 lässt man zwar besser überhaupt nicht zu, aber wenn doch, so muss unbedingt die Schwäche f7 geschützt werden, dann kann man das Gewitter noch überstehen.

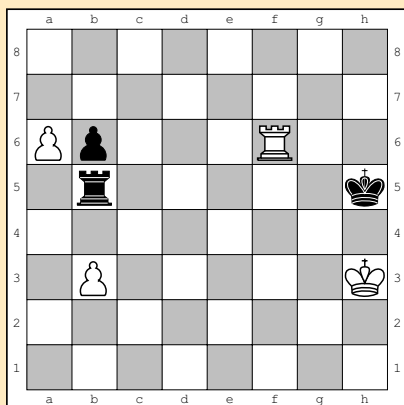
# Repetitio est mater studiorum!

## Eine kleine Übungsstrecke mit taktischen Motiven

Wiederholung des Gelernten ist das A und O des Lernens, damit der Stoff auch dauerhaft im Gedächtnis bleibt. Diese Binsenweisheit beherzigte uns diesen Beitrag zu schreiben. Alles, was hier präsentiert wird, wurde in einer der vielen Folgen der SCHACHSCHULE 64 erwähnt, gestreift oder etwas ausführlicher aufbereitet. Auf geht's.



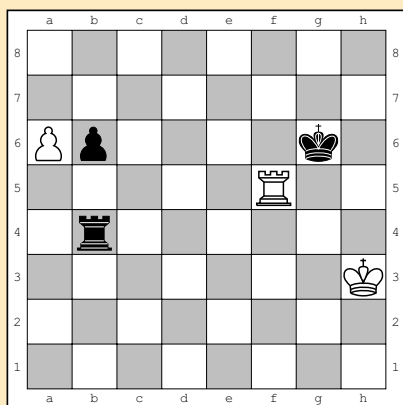
### Das Schildkröte-Motiv



### Studie von L. Prokes, 1937 Weiß zieht und gewinnt

Wer zum ersten Mal diese Studie sieht, traut seinen Augen nicht. Wie soll denn Weiß gewinnen? Nach dem Vorpreschen 1. a7 holt sich Schwarz mit Schach den b-Bauern 1. ...Txb3+ mit einem remislichen Endspiel: 2. Kg2 Ta3 3. Tf7 Kg6 4. Tb7 Kf5.

Weiß spielt jedoch besser 1. **b4!** jetzt geht ...Ta5 nicht und es droht a6–a7 wirklich. Nun ja, sagt der Skeptiker, dann nehme ich einfach den Bauern, 1. ...Txb4 und er freut sich auf den kommenden Angriff mit ...Ta4. Dann entkorkt der Problemist 2. **Tf5+ Kg6**

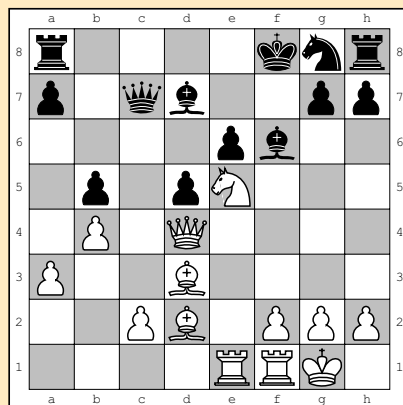


3. **Ta5!! bxa5** 4. **a7** Nun ähnelt der Bauer a7 einer Schildkröte, meinte der Autor, die auf ihrem Rücken den bestmöglichen Schutz trägt, den gegnerischen Bauern. Diese Assoziation mag vielleicht nicht jedermann

ansprechen, aber wer dieses Beispiel einmal gesehen hat, vergisst es nicht so schnell.

### Ablenkung und Hinlenkung

Ablenkung ist ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Ein verwandtes Motiv ist die Hinlenkung, bei der eine gegnerische Figur an einen bestimmten Ort genötigt wird, meist um diese dort zu erobern.



Bei der Suche nach Kombinationen soll man immer hinten anfangen, sprich eine Wunschstellung ausmachen und dann schauen, ob und wie man sie erreichen kann. Freilich muss man schon die Suche eingrenzen, nicht unbedingt jedes freie Feld anschauen, auch da, wo eigene Steine stehen, wird man wohl kaum kombinieren können. Es ist sinnvoll den Blick dorthin zu richten, wo man etwas schlagen kann, und dann prüfen, ob es auch lohnt.

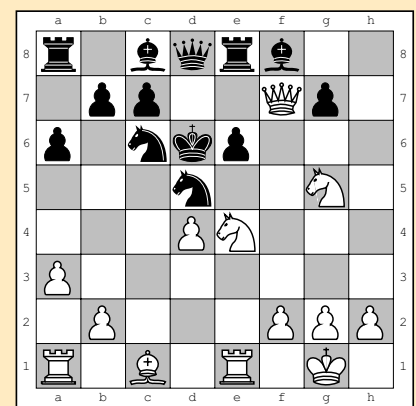
Bei einem Blick auf die Diagrammstellung (Partie Yates- Aguilera, Barcelona 1929) sind die Schlagmöglichkeiten schnell erschöpft, denn dass Dxa7, Dxd5, Lxb5 und Lxh7 nur reine Figureneinsteller sind, sieht man in Sekundenschnelle. Etwas länger verweilen darf der Blick auf dem Feld d7. Da kann man sehr wohl schlagen, freilich wäre dies nur ein Figurenabtausch. Doch der Läufer d7 steht etwas „wackelig“, er ist nur durch die Dame c7 gedeckt und wenn die nicht da wäre ... Und nun sollte man schon die Kombination 17. **Dc5+!** sehen, wonach Schwarz

sofort aufgab, da ...Dxc5 18. Sxd7+ nebst Sxc5 dem Weißen eine Figur einbringt.

Eine Hinlenkung soll den König der Gegenseite ins Freie befördern, um ihm dort den Garaus zu machen. Hier ist ein Beispiel mit einem zwar häufigen Motiv (Läuferopfer auf h7), aber einem nicht alltäglichen Schlussbild.

### Damengambit D 35 W. Potkin – A. Suslin Moskau 2012

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. cxd5 Sxd5 5. Sf3 Sc6 6. e4 Sf6 7. Ld3 Le7 8. 0–0 0–0 9. e5 Sd5 10. Te1 Te8 11. a3 a6 12. Lc2 Lf8? 13. Lxh7+! Kxh7 14. Sg5+ Kg6 15. Dd3+ f5 16. exf6+ Kxf6 17. Df3+ Ke7 18. Df7+ Kd6 19. Sce4 matt 1:0

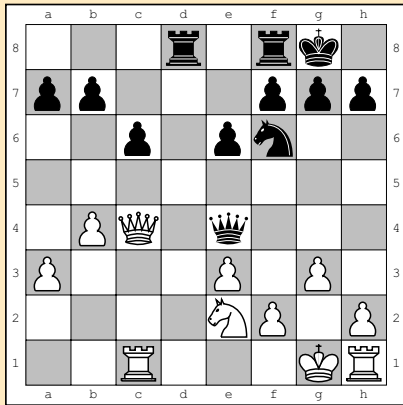


### Schwache Grundreihe

Eine Ablenkung kommt häufig im Zusammenspiel mit einem anderen strategischen Standardmotiv vor, der Schwäche der Grundreihe bzw. deren Ausnutzung.

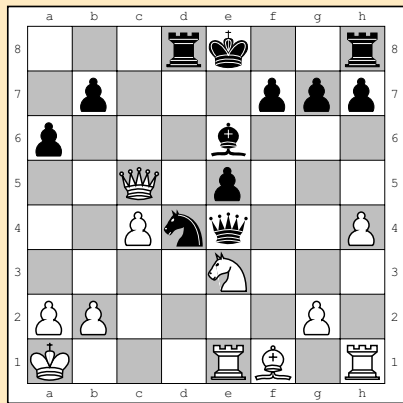
### Sokolski-Eröffnung A 00 A. Tirado Parra – M. Valles Moreno Madrid 2011

1. **b4 d5** 2. **Lb2 Lg4** 3. **Dc1 Sd7** 4. **c4 c6** 5. **e3 e6** 6. **Le2 Lxe2** 7. **Sxe2 Sgf6** 8. **a3 Ld6** 9. **d3 Se5** 10. **Dc2 dxc4** 11. **dxc4 Sd3+** 12. **Kf1 Sxb2** 13. **Dxb2 Le5** 14. **Sbc3 Dd3** 15. **Tc1 Td8** 16. **Dc2 Dxc4** 17. **g3 Lxc3** 18. **Dxc3 De4** 19. **Kg1 0–0** 20. **Dc4**



20. ...Td1+! mit Damengewinn nach 21. Txd1 Dxc4, deshalb **0:1**

Das war recht einfach; etwas mehr Raffinesse wurde im nächsten Beispiel benötigt.



M. Fasil – K. Njili  
Sharjah/VAE, 2014  
Schwarz am Zug

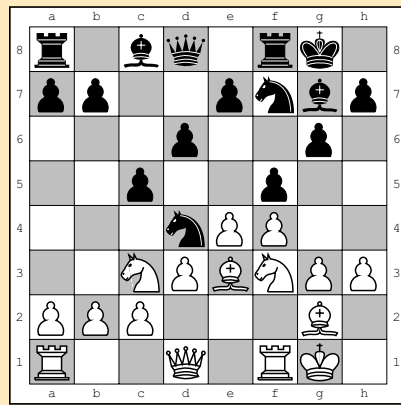
19. ...Sc2+! 20. Sxc2 und nun nicht 20. ...Dxc2, sondern 20. ...Dxe1+! nebst ...Td1 matt **0:1**

Das war sozusagen das Fingerfood, nun geht's zum Hauptgericht.

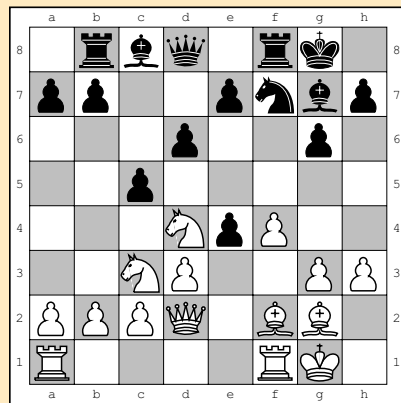
### Nicht alltäglich

Sizilianisch B 25  
Grigorjew – Panikovski  
Kurgan 1972

1. e4 c5 2. Sc3 Sc6 3. g3 g6 4. Lg2 Lg7 5. d3 d6 6. f4 Sh6 7. Sf3 f5 8. 0–0–09. h3 Sf7 10. Le3 Sd4 ♠ Dies ist eine gängige Stellung aus der Sizilianischen Verteidigung. Weiß kann hier mit seinem Läufer auf d4 schlagen, jedoch auf gar keinen Fall mit dem Springer, denn nach 11. Sxd4?? spießt 11. ...cxd4 zwei gegnerische Leichtfiguren auf. Auf so etwas würde freilich kaum jemand hereinfallen. Wir behalten nur das Bild der Bauerngabel auf d4 im Hinterkopf und fahren mit der Partie fort.



11. Dd2 Tb8 12. Lf2 Es sieht ganz so aus, als würde Weiß die Vorbereitung zu Sxd4 treffen und dabei der erwähnten Bauerngabel ausweichen. 12. ...fxe4?! Nach 13. Sxe4 Sxf3+ 14. Lxf3 Lxh3 15. Tfe1 Lxb2 verliert Weiß zwei Bauern. Doch der Anziehende wollte gar nicht auf e4 schlagen, sondern auf dem benachbarten Feld: 13. Sxd4

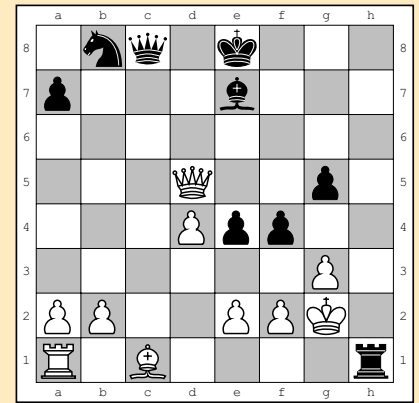


Weiß hatte fest mit 13. ...cxd4 (oder 13. ...Lxd4 14. Lxd4 cxd4) gerechnet und wollte darauf 14. Sxe4 spielen, was für ihn in Ordnung gewesen wäre. Doch nach der Antwort 13. ...e3!! fiel er fast vom Stuhl. Mit diesem Kunstgriff lenkt Schwarz eine weiße Figur, egal ob die Dame oder den Läufer, nach e3, um dann mit ...cxd4 die Figur zurückzugewinnen und gleichzeitig eine Bauerngabel auf d4 zu erzeugen. Ein herrliches Motiv, das Schwarz zur sofortigen Aufgabe bewog.

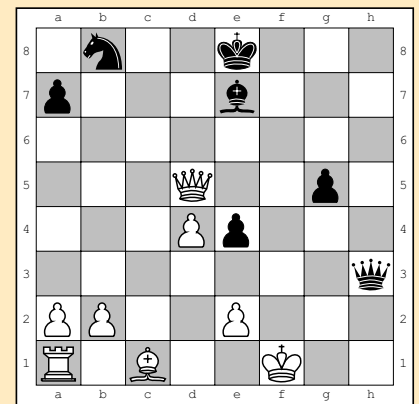
Das Feld e3 spielte in diesem Beispiel eine entscheidende Rolle. Es ist interessant, dass ein Schachgebot auf diesem Feld überproportional oft übersehen wird. Der Autor möchte gleich betonen, dass er darüber keine richtige Untersuchung vorgenommen hat, aber in seiner Sammlung eine ganze Latte von Partien hat, wo ein Schachgebot auf e3 eine wichtige Rolle spielte. Eine davon ist der überraschende Verlust eines Exweltmeisters, wenn auch „nur“ in einer Simultanvorstellung.

Unregelmäßig A 04  
V. Topalov – A. Geet  
Simultan, Edinburgh 2012

1. Sf3 d6 2. g3 e5 3. Lg2 f5 4. c4 Sf6 5. d4 e4 6. Sg5 c6 7. Sc3 d5 8. Db3 Le7 9. 0–0 dxc4 10. Dxc4 Sd5 11. h4 h6 12. Sh3 Le6 13. Db3 g5 14. Sxd5 cxd5 15. hxg5 hxg5 16. Dxb7 f4 17. Dxa8 Lxh3 18. Lxh3 Txh3 19. Kg2 Dc8 20. Dxd5 Th8 21. Th1 Txh1



22. Kxh1? Laut Mr. Geet hätte Weiß hier mit 22. Dg8+! Lf8 23. Dg6+ gewinnen können, aber das steht auf einem anderen Blatt. 22. ...Dh3+ 23. Kg1 fxc3 24. fxc3 Dxc3+ 25. Kf1 Dh3+



Nach 26. Kg1 Dg3+ endet die Partie mit Remis durch Dauerschach. Dies stellte den Exweltmeister nicht zufrieden; er zog 26. Ke1? mit der Absicht 26. ...Lb4+ 27. Kd1 Df1+ 28. Kc2 Dxe2+ 29. Kb3, und Weiß gewinnt tatsächlich. Doch es geschah 26. ...Dh1+! und Aufgabe weil Weiß sowohl nach Kd2, als auch nach Kf2 das Schach ...e4–e3+ verpasst bekommt und seine Dame auf d5 verliert. **0:1**

### Hinweis!

Alle Folgen der Schachschule 64 stehen im Internet als PDF-Dateien zum Download zur Verfügung. Die dazugehörige Adresse lautet schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000



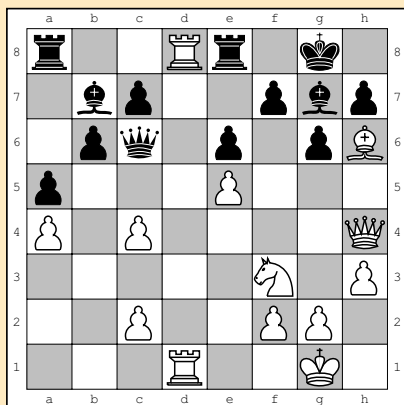


# Den König aktiv einsetzen

Eine kleine Übungsstrecke mit taktischen Motiven

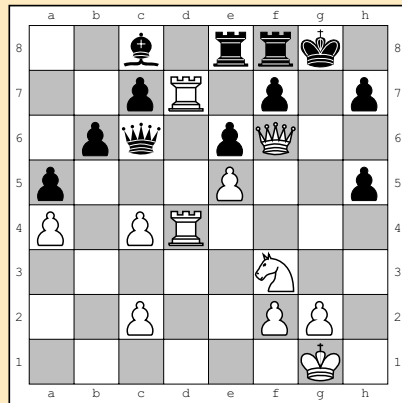
Die Wiederholung des Gelernten ist das A und O des Lernens, damit der Stoff auch dauerhaft im Gedächtnis bleibt. Diese Bin-senweisheit ließ uns bereits den letzten Bei-trag zu dieser Trainingsserie schreiben, hier folgt die Fortsetzung. Alles, was hier prä-sentiert wird, wurde in einer der vielen Fol-gen der SCHACHSCHULE 64 erwähnt, gestreift oder etwas ausführlicher aufberei-tet. Auf geht's.

„In der Eröffnung und im Mittelspiel be-steht die Hauptaufgabe des Königs gewöhnlich darin, sich selbst in Deckung zu bringen, um dann erst im Endspiel wieder ins Geschehen einzugreifen. In der vorliegenden Partie ist es jedoch anders: Bei vollem Brett wird der weiße König zum Hauptakteur im Angriff auf den Gegner“, so der – früher zeitweise führende, jetzt nur noch wenig aktive – deutsche Groß-meister Christopher Lutz in einem Beitrag für die DVD Megabase 2020. Ein schönes Beispiel zeigt die nächste Stellung:



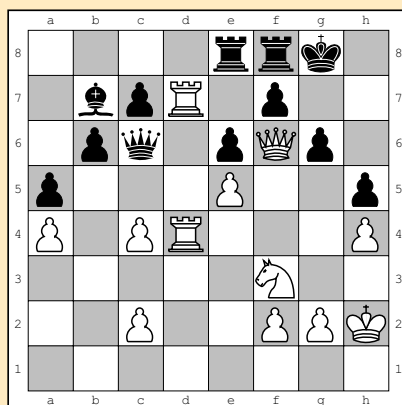
**N. Short – J. Timman  
Tilburg 1991  
Weiß am Zug**

Der letzte Zug von Schwarz war ...Lf8-g7, mit der Idee 26. Lxg7? Txd8 27. Txd8 Kxg7 28. Df6+ Kg8, und Schwarz kann gefahrlos den Turm abtauschen. Doch es geschah **26. T8d7! Tf8 27. Lxg7 Kxg7 28. T1d4 Tae8 29. Df6+ Kg8 30. h4!** Es droht 31. h5, 32. h6 und Dg7 matt. Schwarz kann den lästigen weißen Bauern nicht gut schlagen, man sehe: 30. ...Lc8 31. h5 gxh5



und nun wird die schwarze Königsstellung sehenswert erstürmt: 32. Tg4+!! hxg4 33. Td4 nebst Mattsetzung nach dem kommenden Tg4. Auf 33. ...h5 entscheidet die lehrbuch-mäßige Zickzack-Abräumung 34. Dg5+ Kh7 35. Dxh5+ und im nächsten Zug geschieht Tgx4 matt.

Somit ist **30. ...h5** die einzige Vertei-digung, aber nun ist der Königsflügel noch weiter geschwächt. **31. Kh2!**



Weiß beginnt mit dem Königsmarsch nach h6, um dann mit Dg7 matt zu setzen. Dieser Plan ist schwer zu durchkreuzen, denn auf 31. ...Lc8 folgt 32. Sg5 Lxd7 33. g4 mit der Idee 33. ...Td8 34. gxh5 gxh5 35. Dh6 und Mattangriff. Falls 33. ...Dc5 34. Txd7 hxg4, so folgt 35. h5 mit Mattangriff. **31. ...Tc8 32. Kg3! Tce8 33. Kf4! Lc8 34. Kg5! 1:0**

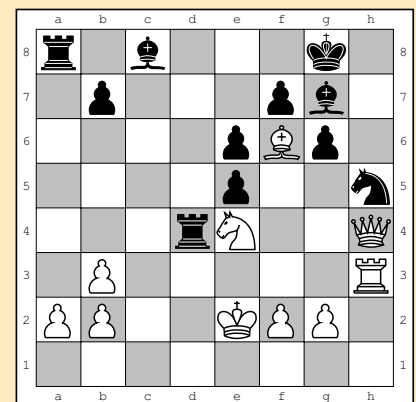
Der Marsch des weißen Königs entschei-det, entweder nach Kh6 nebst Dg7 matt, oder nach 34. ...Kh7 35. Txf7+ Txf7 36. Dxf7+ Kh8 37. Kh6 **1:0**



Partien wie diese bleiben in Erinnerung und sind auch Lieferanten für neue Ideen. Ge-legentlich verlocken sie jedoch zu sehr zur Nachahmung und lassen einen gegen die Wand laufen.

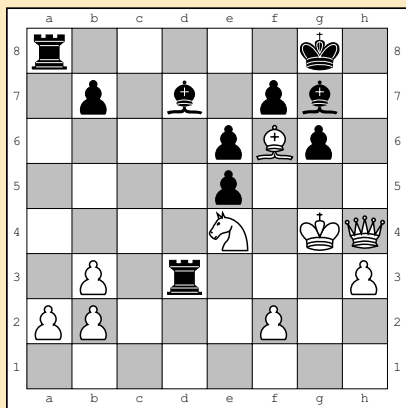
**Sizilianisch B 70  
D. Pedzich – W. Ehrenfeucht  
Open Policka, 1992**

**1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 d6 6. Le2 g6 7. Sb3 Lg7 8. h4 0–0 9. h5 a5 10. hxg6 hxg6 11. Le3 a4 12. Dc1 axb3 13. Lh6 Lh8 14. Df4 Te8 15. Dh4 e6 16. cxb3 Sd4 17. Td1 Sxe2 18. Lg5 Lg7 19. e5 Sf4 20. Kf1 S4h5 21. Se4 dxe5 22. Txd8 Txd8 23. Th3 Td1+ 24. Ke2 Td4 25. Lxf6**



Diese Partie wurde ein Jahr nach der vor-herigen gespielt und wurde wegen des spek-takulären Mattgriffs wohl in allen Schach-magazinen publiziert (Internet war 1991 noch nicht ganz so weit), so dass man an-nehmen kann, dass Pedzich sie kannte und beim Anblick der abgebildeten Diagramm-stellung von einer ähnlichen Mattsetzung träumte. Doch Weiß benötigt noch vorbe-reitenden Züge, bis er loslegen kann, und diese Verschnaufpause hätte Schwarz sehr gut nutzen können für 25. ...Ld7!! mit einem siegreichen Gegenangriff: 26. Lxg7 (26. a4 verhindert ...Lb5+, erlaubt aber ...Lc6, dro-hend ...Txe4+) 26. ...Lb5+ 27. Ke1 Kxg7 28. a4 Tad8 mit Gewinn.

So hätte die Vorstellung von einem erfolgreichen Königsmarsch mit einer Bauchlandung enden können. Doch der Nachziehende fand diese Idee nicht, wollte mit **25. ...Sf4+** **26. Kf3 Td3+?** (besser 26. ...Sxh3) angreifen, und wurde nach **27. Kg4 Sxh3** **28. gxh3 Ld7** kalt erwischt.

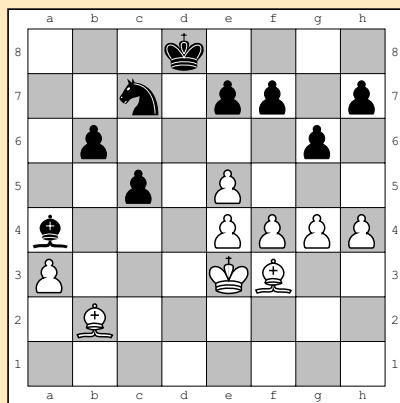


Gut für Weiß war nun auch **29. Lxg7 Kxg7** **30. Df6+ Kg8**, aber noch mehr holt **29. Kg5!!** heraus. Gegen den Plan **30. Lxg7 Kxg7** **31. Dh6+ Kg8** **32. Kf6** und Matt ist keine zufriedenstellende Lösung zu finden. Schwarz versuchte noch **29. ...Tf3** **30. Lxg7 Tf5+** **31. Kh6 f6** **31. ...Th5+** gewinnt die weiße Dame und verliert nach **32. Dxh5 gxh5** **33. Sf6** matt die Partie. **32. Sxf6+ Kf7** **33. Sxd7 Th5+** **34. Dxh5 gxh5** **35. Sxe5+ Ke7** **36. a3** mit großem materiellem Vorteil für Weiß. Es folgte noch **36. ...h4** **37. Sg6+ Kf7** **38. Sxh4 Td8** **39. Sf3 Ke8** **40. Sg5 Td3** **41. b4 Ke7** **42. h4** **1:0**

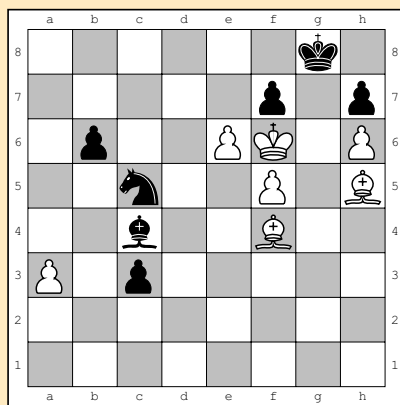
Königsmärsche inmitten des gegnerischen Lagers sind in Verbindung mit der sehr aktiven weißen Dame besonders wirksam, funktionieren aber manchmal auch mit anderen Mitstreitern.

### Englisch A 30 J. Zuniga – A. Miles Zagreb 1987

**1. Sf3 Sf6** **2. c4 b6** **3. g3 c5** **4. Lg2 Lb7** **5. 0-0 g6** **6. b3 Lg7** **7. Lb2 0-0** **8. Sc3 Sa6** **9. d4 d5** **10. cxd5 Sxd5** **11. Sxd5 Dxd5** **12. e4 Dd7** **13. Se5 Lxe5** **14. dxe5 Dxd1** **15. Tfxd1 Tfd8** **16. a3 Kf8** **17. f4 Ke8** **18. Kf2 Txd1** **19. Txd1 Td8** **20. Txd8+ Kxd8** **21. g4 Sc7** **22. h4 a5** **23. Ke3 Lc6** **24. Lf3 a4** **25. bxa4 Lxa4** □ Wie der Weißspieler nach der Partie verriet, hatte er den folgenden Zug eigentlich mit der Idee gespielt, mit seinem König nach h6 zu laufen, dann den Bauern h7 zu gewinnen und schließlich mit h4-h5 den Freibauern einzusetzen.



**26. f5!** Doch Schwarz verhinderte dieses Ansinnen mit **26. ...e6** **27. Kf4 Ke7** **28. Kg5 Kf8** **29. Kh6 Kg8** und nun kam dem Anziehenden in den Sinn, er könnte ja vielleicht auch den König erwischen – und so kam es auch! **30. h5 gxh5** **31. gxh5 c4** **32. Le2 Lb3** **33. Kg5 Sb5** **34. h6 c3** **35. Lc1 Sd4** **36. Lh5 Lc4** **37. Kf6 exf5** **38. exf5 Sb3** **39. Lf4 Sc5** **40. e6**



Mit Hilfe des aktiven Königs wird diesmal das Läuferpaar dem schwarzen König den Garau machen, entweder nach **40. ...Se4+** **41. Ke7 f6** (wahlweise **41. ...fxe6** **42. Lf7+ Kh8** **43. Le5+ Sf6** **44. Lxf6** matt) **42. Lf3 Sg5** **43. Lxg5 fxe5** **44. f6 Lxe6** **45. Kxe6 Kf8** **46. Le4 g4** **47. Lxh7 g3** **48. Lg6 g2** **49. h7 g1D** **50. h8D** matt, oder wie in der Partie, **40. ...fxe6** **41. Lf7+ Kh8** **42. Ke7** und der schwarzfeldrige Läufer setzt matt: **42. ...Sd3** **43. Lg5** nebst **44. Lf6** matt, oder **42. ...Sd7** **43. Kxd7 Lb5+** **44. Ke7 exf5** **45. Le5** matt. **1:0**

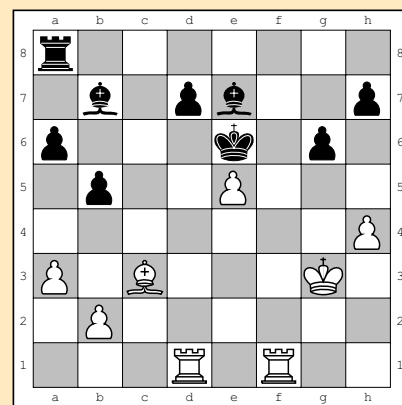
Kein Großmeister, aber ein recht guter Spieler ist Jürgen Wempe aus dem niedersächsischen Bad Zwischenahn, der in der Schachszene als Organisator von Turnieren und Schachreisen (Firma ChessOrg) europaweit einen Begriff ist.

### Hinweis!

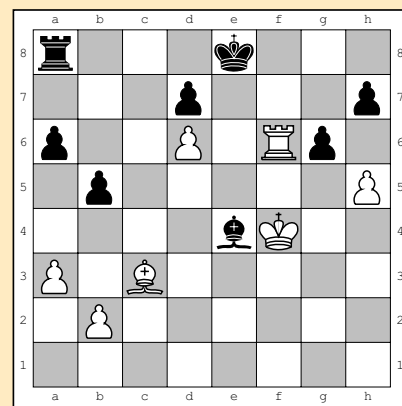
Alle Folgen der Schachschule 64 stehen im Internet als PDF-Dateien zum Download zur Verfügung. Die dazugehörige Adresse lautet [schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000](http://schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000)

### Sizilianisch B 22 J. Wempe – G. Klappert Open Oberjoch 2001

**1. e4 c5** **2. Sf3 Sc6** **3. c3 Sf6** **4. e5 Sd5** **5. d4 cxd4** **6. cxd4 e6** **7. Sc3 Lb4** **8. Ld2 Sxc3** **9. Lxc3 Le7** **10. d5 exd5** **11. Dxd5 0-0** **12. Td1 a6** **13. Ld3 Db6** **14. a3 Sd8** **15. h4 Dc6** **16. Sg5 g6** **17. Le4 Dxd5** **18. Lxd5 Se6** **19. f4! Sxf4** **20. Lxf7+ Txf7** **21. Sxf7 Sxg2+** **22. Kf2 Kxf7** **23. Kxg2 b5** **24. Thf1+ Ke6** **25. Kg3 Lb7**



**26. Td6+!** Diese Pointe musste Weiß bereits bei seinem 21. Zug mit einkalkuliert haben. **26. ...Lxd6** **27. Tf6+ Ke7** Auch **27. ...Kd5** **28. Txd6+ Ke4** **29. Td4+ Kf5** **30. Txd7 Lc6** **31. Tf7+ Ke4** **32. e6 Te8** **33. e7** ist günstig für Weiß, dennoch war dies für Schwarz die bessere Wahl. **28. exd6+ Ke8** **29. h5 Le4** **30. Kf4**



Nach dem naheliegenden **30. ...Lc2** gewinnt Weiß elegant das Endspiel: **31. Kg5 Tc8** **32. Ld4! Tc4** **33. Kh6!! Txd4** **34. Kg7** (droht **Tf8** matt) **34. ...Txd6** **35. Txd6 gxh5** **36. Kf6**. Der Partiezug **30. ...Lf5?** verkürzte die Partie: **31. Kg5 Tc8** **32. Kh6 Le6** **33. Kg7** **1:0**



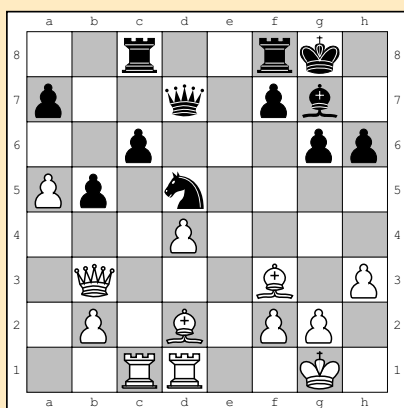
# Figuren aktiv einsetzen

Eine kleine Übungsstrecke mit taktischen Motiven

Die Wiederholung des Gelernten ist das A und O des Lernens, damit der Stoff auch dauerhaft im Gedächtnis bleibt. Diese Binsenweisheit ließ uns bereits den vorletzten Beitrag zu dieser Trainingsserie schreiben, hier folgt eine weitere Folge. Alles, was hier präsentiert wird, wurde in einer der vielen Folgen der SCHACHSCHULE 64 erwähnt, gestreift oder aufbereitet. Eines der zentralen Themen ist der aktive Einsatz der Figuren. Im ersten Beispiel geschieht dies mithilfe eines raffinierten Manövers.

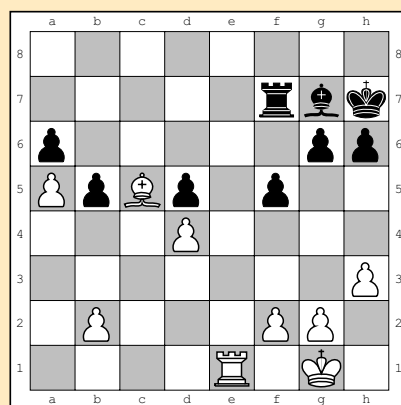
**Grünfeldindisch D 94**  
**F. Döttling – P. Salzmann**  
**Bundesliga 2008/2009**

1. d4 d5 2. Sf3 Sf6 3. c4 c6 4. e3 g6 5. Sc3 Lg7 6. Le2 0–0 7. 0–0 Lg4 8. h3 Lxf3 9. Lxf3 dxc4 10. De2 Sbd7 11. Dxc4 e5 12. Td1 exd4 13. exd4 Sb6 14. Db3 Dd7 15. a4 Sbd5 16. a5 h6 17. Ld2 b5 18. Tac1 Tac8 19. Sxd5 Sxd5



Schwarz hat sich darauf kapriziert, mit aller Kraft den Punkt d5 zu halten. Er könnte damit durchaus Erfolg haben. Doch mit einem feinen Manöver 20. Lg4! investiert Weiß zwei Tempi, um im schwarzen Lager ein Einbruchsfeld (e6) zu schaffen. 20. ...f5 21. Lf3 Es droht Txc6, gefolgt von dem vernichtenden Einschlag Lxd5. 21. ...Kh7 22. Lxd5 Dxd5?! Jetzt wird die weiße Idee mühelos verwirklicht. Zäher ist ...cxd5 23. Tc5 Txc5 24. dxc5. Weiß steht zweifellos besser, sein Bc5 ist stärker als der Bd5, den-

noch war diese Variante aus der Sicht von Schwarz das kleinere Übel. 23. Dxd5 cxd5 24. Lb4 Txc1 Auch nach 24. ...Tfe8 25. Txc8 Txc8 26. Lc5 a6 27. Te1 (droht Te6) 27. ...Tc6 28. Te7 Kg8 29. Td7 gewinnt Weiß einen Bauern. 25. Txc1 Tf7 26. Lc5 a6 27. Te1

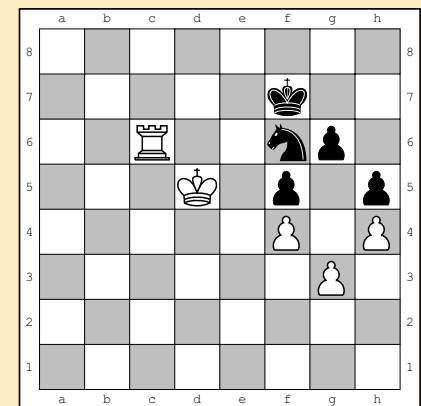


Es droht Te6 nebst Txa6. Immer wieder entscheidet der Einbruch via e6, ebendiesem Feld, das durch 20. Lg4! geschwächt wurde. Diese Partie muss zwar nicht unbedingt in ein Buch über die Bundesliga aufgenommen werden, aber sie liefert ein prima Beispiel zum Thema „wie schafft man eine Schwäche im gegnerischen Lager“. 27. ...Tf6 28. Te5 g5 29. Txd5 Kg6 30. Kf1 Te6 31. Td7

Die Aufgabe kam nicht zu früh. Gegen Ta7 nebst d5 ist kein Kraut gewachsen.

Der Weißspieler in dieser Partie, Fabian Döttling (Jahrgang 1980) gehörte eine Zeit lang zu den größten Talenten des Deutschen Schachbunds. Mit 16 wurde er Jugendeuropameister, später Großmeister und zeitweise Nationalspieler. Im Gegensatz zu manchem seiner Zeitgenossen hat er seine Schachkarriere nicht intensiv verfolgt und sich für eine gesicherte Existenz als Lehrer für Englisch und Geschichte entschieden.

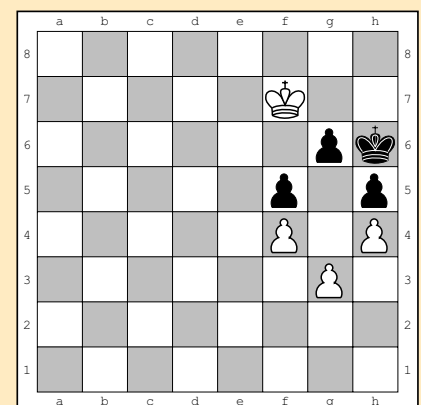
Auf der Suche nach einem „Eingang“ in die gegnerische Stellung ist manchmal ein materielles Opfer nötig, wonach der Weg schön geräumt wird.



**Ruan Lufei – Zhao Xue**  
**Jermuk 2012**  
**Weiß am Zug**

Die Weißspielerin hat lange gegrübelt, ob es in den Varianten, in denen sie gegnerische Schachgebote zulässt, wie etwa 48. ...Se4+ 49. Ke5 Kg7 50. Tc7+ Kh6 oder 48. ...Sg4+ 49. Kd6 Kf6 einen zuverlässigen Gewinnweg gibt oder nicht. Dann kam ihr eine viel bessere Lösung in den Sinn:

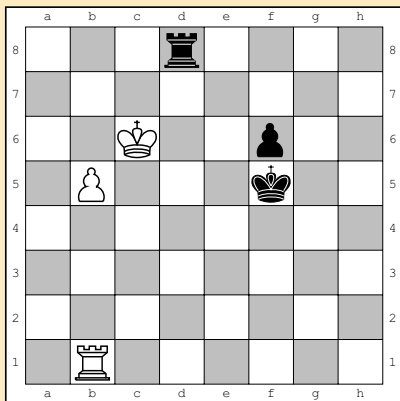
48. Txf6+! Kxf6 49. Kd6! 1:0 mit Gewinn im Bauernendspiel: 49. ...Kf7 50. Kd7! Kf6 51. Ke8! Kg7 52. Ke7 Kg8 53. Kf6! Kh7 54. Kf7 Kh6



und wegen 55. Kg8! was 55. ...g5 erzwingt und zum Gewinn führt: 56. hxg5+ Kg6 57. Kf8 usw.

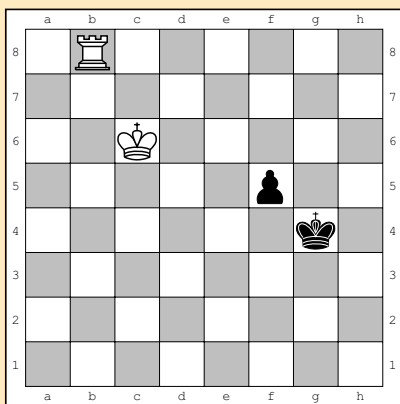
Im nächsten Beispiel hat der Verteidiger die Aktivität seines Königs ohne Not eingeschränkt und bekam die Quittung.





**A. Aljechin – E. Bogoljubow**  
WM-Match (14), 1929  
Weiß am Zug

Weiß überprüfte 70. Kc7 mit Angriff auf den Turm und verwarf das Vorgehen wegen 70. ...Tf8 71. b6 Ke4 72. b7 f5 73. b8D Txb8 74. Txb8 f4 mit remislichem Ende, da das Gespann aus König und Bauer leicht vorwärtskommt. Dann traf Weiß eine andere Entscheidung: **70. b6** und das war eine gute, denn sein Gegner schickte seinen König in die falsche Richtung: **70. ...Kg4??** 70. ...Ke4! ist aktiver und remisiert nach den weiteren Zügen 71. b7 f5 72. b8D Txb8 73. Txb8 f4 74. Te8+ Kd3. **71. b7 f5 72. b8D Txb8 73. Txb8**

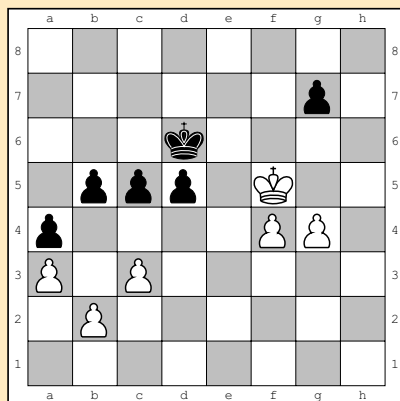


Im Gegensatz zu der vorher angegebenen Variante (mit dem aktiven König auf e4) ist der weiße König schneller und bringt den Sieg: **73. ...f4 74. Kd5 f3 75. Ke4 f2 76. Tf8 Kg3 77. Ke3** **1:0**

Auch im nächsten, einem etwas komplizierteren Beispiel wird die Aktivierung des Königs ausschlaggebend sein.

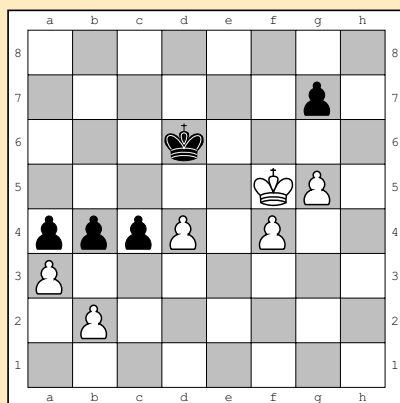
(siehe nächstes Diagramm)

Schwarz hätte hier die Partie verpatzen können, wenn er voreilig einen Freibauern bilden und den gegnerischen König nach e4 lassen würde, man sehe 36. ...d4? 37. cxd4 c4 (37. ...cxd4? 38. Ke4 Kc5 39. f5 usw.) 38. Ke4 b4 39. axb4 c3 40. Kd3! cxb2 41. Kc2, und Weiß siegt.

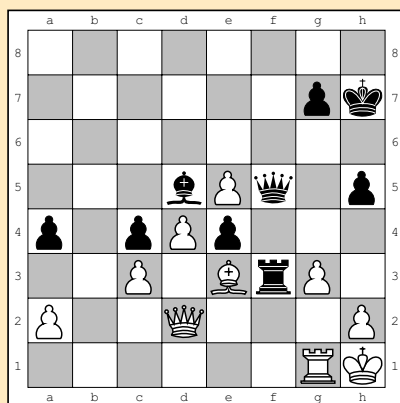


**B. Gratschew – W. Potkin**  
Russische EM, Ulan-Ude 2009  
Stellung nach 36. g2-g4

**36. ...c4!** Das ist die Lösung. Jetzt ist der c-Bauer ein Feld weiter vorgerückt als in der letzten Variante, der bereits angedeutete Bauerndurchbruch bringt die Entscheidung zugunsten des Nachziehenden. **37. g5 d4 38. cxd4** Wahlweise 38. Ke4 d3 39. Ke3 Ke6 nebst ...Kf5 und Gewinn. **38. ...b4!**



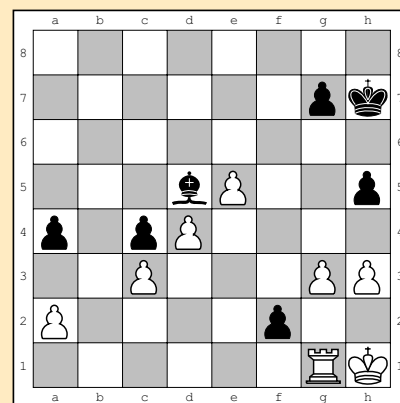
Am Damenflügel wird nun ein Freibauer entstehen: 39. Ke4 b3 40. Ke3 c3, und der Vorhang fällt. In der Partie geschah noch **39. Kg6 bxa3 40. bxa3 c3 41. f5 c2 42. Kxg7 c1D 43. g6 Dc7+** **0:1**



**J. Tairowa – I. Nepomniachtchi**  
Moskau 2006  
Schwarz am Zug

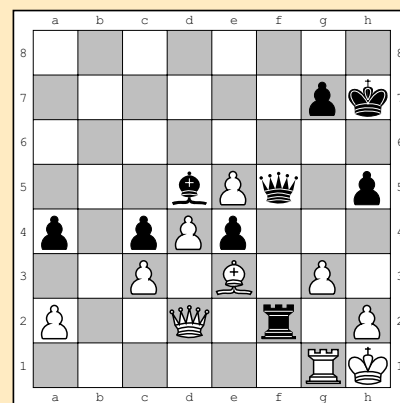
Im letzten Beispiel ändert sich das Bühnenbild etwas (wir bereiten damit einen Übergang zur nächsten Folge vor), aber das Hauptmotiv – die Aktivität der Figuren – bleibt.

Der Nachziehende sucht nach einer Möglichkeit, in die gegnerische Stellung einzudringen, oder den Läufer d5 zu aktivieren, oder am besten beides. In der Partie geschah **42. ...Txe3 43. Dxe3 Df3+! 44. Dxf3 exf3** Drohend ...f2+ nebst Matt, weswegen z. B. 45. Tf1 nicht gut spielbar ist. **45. h3 f2+** und die Weißspielerin gab auf.



Auf Dauer ist dieses Endspiel, mit nur zwei Bauern für die Figur, sicherlich für Weiß verloren, weswegen die Entscheidung einleuchtet.

Nicht einleuchtet aber die Bewertung des einleitenden Zuges ...Txe3 im Turnierbulletin, nämlich mit „!“ für einen „Hammerzug“ oder sonstigen Superlativ. Das trifft nicht zu, viel stärker und eleganter war **42. ...Tf2!!** was forciert zum Matt führt:



Die primäre Drohung ist ...Df3+ und Matt, was zwar verhindert werden kann, jedoch stets um den Preis einer entscheidenden Aktivierung des Läufers d5. Sehen Sie selbst:

- ▷ 43. Dd1 Dh3 44. Lxf2 e3+;
- ▷ 43. Tg2 Txd2 44. Txd2 Df1+ 45. Lg1 e3+;
- ▷ 43. Lxf2 e3+ 44. Tg2 exd2
- ▷ 43. Dxf2 Dxf2 44. Lxf2 e3+ 45. Tg2 exf2 46. h3 f1D+ 47. Kh2 Dxc2 matt.