

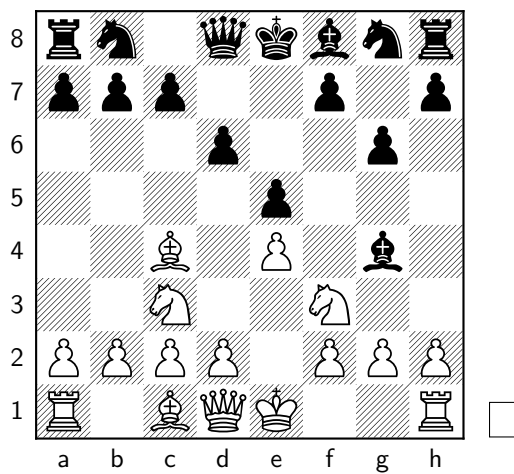
Mittelspiel-Mix

Absolut und relativ gefesselt

Eine Fesselung auf den König ist bekanntlich immer eine absolute Fesselung, wird bei der Fesselung auf eine andere Figur – meist die Dame – gezielt, so spricht man von einer relativen Fesselung. Dies sei hier am Beispiel eines der berühmtesten Mattbilder der Schachgeschichte erklärt: dem Seekadettenmatt:

1 e4 e5 2 ♖f3 d6 3 ♘c4 ♗g4 4 ♜c3 g6?

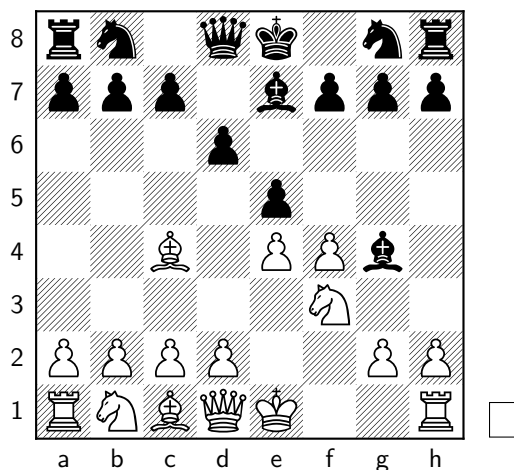
Und Weiss nutzt die unechte Fesselung für eine schöne Kombination aus.



5 ♜xe5 ♗xd1 6 ♗xf7+ ♔e7 7 ♜d5#

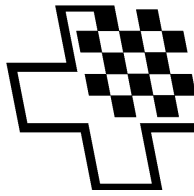
Ähnlich auch bei einer bekannten Falle im Königsgambit.

1 e4 e5 2 f4 d6 3 ♜f3 ♗g4 4 ♘c4 ♗e7?



5 fxe5 dxe5 6 ♗xf7+ ♔xf7 7 ♜xe5

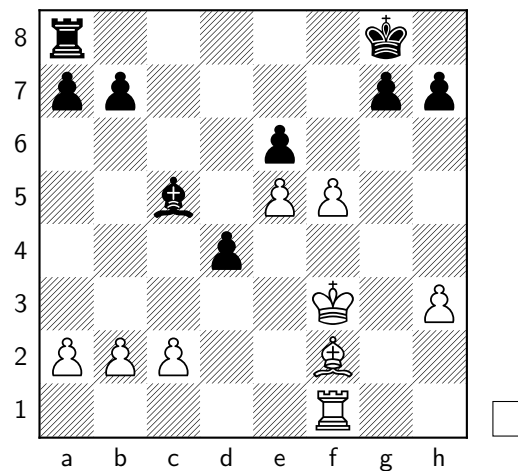
Mit einer gewinnbringenden Gabel auf den Läufer auf g4.



Praxisbeispiel aus der Wiener Schachzeitung, 1915

Zur richtigen Zeit Figuren abtauschen, um so in ein gewinnendes Endspiel abzuwickeln; dies veranschaulicht hier Dr. Savielly Tartakower gegen einen gewissen Leutnant P. in einer Blindpartie. Der Originalkommentar aus der Wiener Schachzeitung, 1915, wurde teilweise übernommen. Tartakower führt die schwarzen Steine.

Wie immer analysieren wir zuerst die Bauernstruktur der Stellung. Wo bestehen Schwächen und Möglichkeiten bei beiden Parteien, und was heisst das für den Verlauf der Partie?

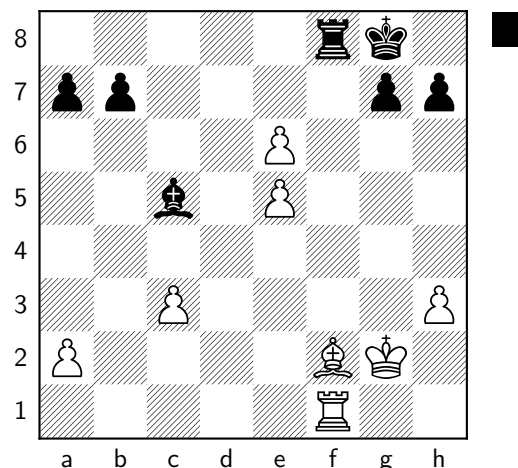


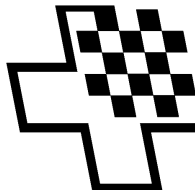
Weiss zog hier in vielversprechender Manier **1.fxe6 ♖e8 2.c3**

Dieser Zug scheint dem Weissen entscheidenden Vorteil zu verbürgen, denn was könnte Schwarz nach **2...♗xe6 3.cxd4** gegen die verbundenen Freibauern noch erfinden? Doch gerade auf diese Sachlage hatte Dr. Tartakower bei **1...♗e8** seinen diabolischen Plan gegründet.

2...♗f8+ 3.♕g2 dxc3!! 4.bxc3!

Nach **4.♗xc5 ♗xf1 5.♕xf1 cxb2** wäre die Damenumwandlung nicht mehr zu verhindern. Vergleichen Sie nun die Bauernstruktur mit jener der Stellung vor fünf Zügen und versuchen Sie die Partie gewinnbringend fertig zu spielen. Und bitte nicht umblättern ;-)

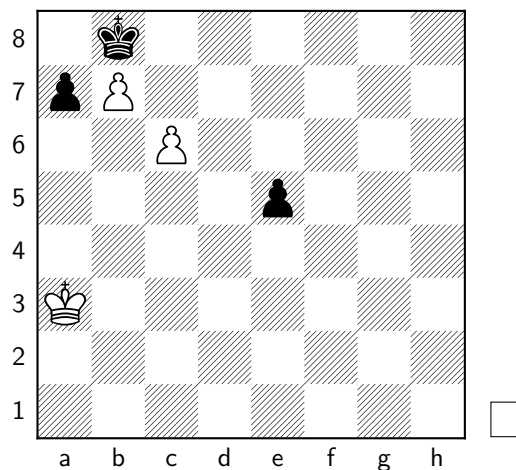


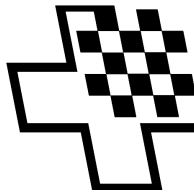


Die weisse Bauernstruktur hat den Rechenungsfehler $2.c3$ nur schwerlich verdaut. Die schöne Struktur am Damenflügel ist in zwei Isolanis zersplittert, die Zentrumsbauern zwar weit fortgeschritten aber dafür auch umso leichter angreifbar. Hingegen besteht die schwarze Struktur noch aus zwei verbundenen Bauernreihen.

Sehr instruktiv ist, wie Schwarz sich hier nun faktisch im Zeitlupentempo den Sieg holt. **4...♙xf2 5.♖xf2 ♗xf2+ 6.♕xf2 ♖f8 7.♕f3 ♗e7 8.♕f4 ♖xe6 8.h4 g6 9.a4 b6 10.c4 h6** und Weiss gab auf. Er kann nicht verhindern, dass Schwarz mit seinem g- und h-Bauer vorprescht, den König von $e5$ weglockt und schliesslich die beiden schwachen Bauern am Damenflügel abholt.

Nun wollen wir gemeinsam ein fortgeschrittenes Bauernendspiel angehen, indem wir versuchen, dieses bis zum Partieende im Kopf auszurechnen. Beide Spieler – Weiss und Schwarz – denken, dass sie gewinnen. Nur der Weisse liegt aber richtig. Die Quadratregel spielt hier eine wichtige Rolle.





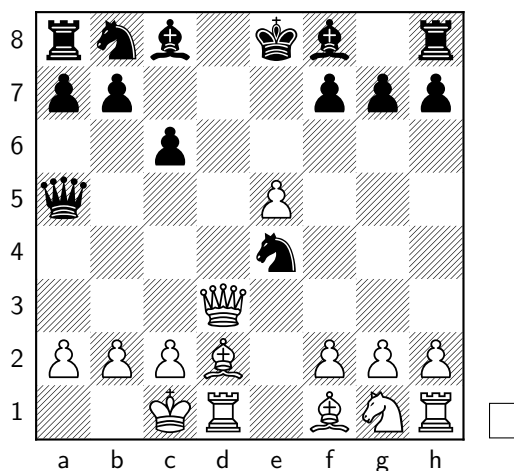
Tutti quanti – Abzug und Doppelschach

An dieser berühmten Miniatur von Richard Réti gegen keinen geringeren als Dr. Tartakower sollen die beiden Begriffe Abzug und Doppelschach veranschaulicht werden. Da es sich für das Niveau des Lesers um eine Repetition handeln sollte, sind benannte Miniatur und die darauf folgende Partie im Nordischen Gambit mit Textaufgaben gespielt.

1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 dxe4 4 ♘xe4 ♘f6 5 ♖d3

Dieser Zug führt in Réti's Trickvariante

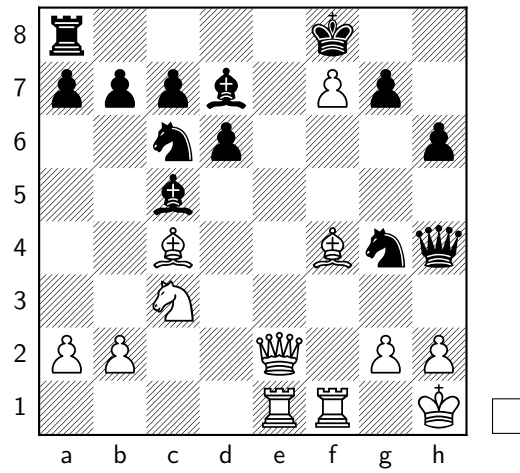
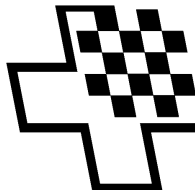
5... e5 6 dxe5 ♖a5+ 7 ♙d2 ♖xe4 8 O-O-O ♘xe4?



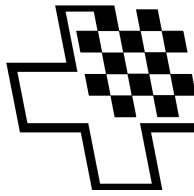
Réti nutzt hier nun die Motive im Titel zum Gewinn. Wiee überrumpelt er also seinen Gegner in drei Zügen?

Unser zweites Beispiel widmet sich dem starken tschechischen Spieler Rudolph Charousek, dem 1893 gegen Jakob Wollner folgender spektakulärer Sieg gelang. Da es sich bei der Eröffnung um ein Gambit handelt, soll der Leser zusätzlich noch auf den Entwicklungsvorsprung achten, den Weiss für sein geopfertes Material erhält. Wertvoll an der Partie ist auch die Tatsache, dass der Schwarzspieler hier eine gemässigte Variante wählt und sich nicht – wie in der Folgepartie – auf das gewinnen von Bauern konzentriert.

1 e4 e5 2 d4 exd4 3 c3 Das nordische Gambit. Weiss opfert einen oder sogar bis zu drei Bauern für eine rasante Entwicklung. 3... dxc3 4 ♙c4 ♘f6 Weiss lässt Schwarz den zweiten Bauern stehen. 5 ♘f3 ♙c5 6 ♘xc3 d6 7 O-O O-O 8 ♘g5 „Was soll das?“, dachte sich Schwarz wohl. 8... h6 9 ♘xf7 ♖xf7 10 e5 Die Dame auf der Grundreihe ist nicht gedeckt. Dies macht die ganze Kombination möglich. 10... ♘g4 11 e6 ♖h4 Gibt den Turm, droht aber darauf matt. Die Suche nach Aktivität von Schwarz ist beispielhaft. 12 exf7+ ♗f8 13 ♙f4 Und elegant wird die Mattdrohung abgewehrt. 13... ♘xf2 14 ♖e2 ♘g4+ 15 ♗h1 ♙d7 16 ♖ae1 ♘c6



Und Weiss erzeugt mit den Motiven im Titel ein schönes Matt, nur wie?



Tempo, Tempo! – Fehler ausnutzen

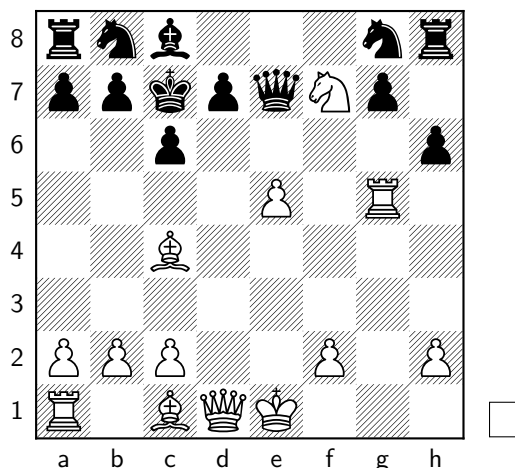
Um das Schachspiel gänzlich zu verstehen, muss man wissen, dass zu den heute geltenden theoretischen Massstäben etwa 400 Jahre Schachgeschichte geführt haben. Währendessen man sich früher nur mit dem Angriff auf den gegnerischen König beschäftigt hatte und die Verteidigung des eigenen links liegen liess, spielt man heute im Turnierschach anders, bedachter – was aber nicht heissen soll, dass man Fehler seines Gegners nicht rigoros ausnutzen sollte, wenn sie einem aufs Brett fallen.

Tempo, Tempo!

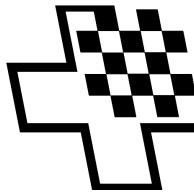
Schon früh in der Eröffnung kann aufgezeigt werden, warum schwache, theorieferne Züge als solche gelten. Einer, der es besonders innehatte, ungenaue Züge seiner Gegner gnadenlos auszunutzen, war das amerikanische Wunderkind Paul Morphy. Hier erklärt er den extravaganten zweiten Zug seines Gegner mittels eines fast schon logischen Bauernopfers für theoretischen Unsinn und geht zuerst der gegnerischen Dame und anschliessend deren König mit einem mannigfaltigen Gewitter an zwingenden Zügen an den Kragen.

Paul Morphy – Sir James MacConnel, New Orleans, 1849

1 e4 e5 2 ♘f3 ♖f6 3 ♘c3 c6 4 d4 exd4 5 e5 ♗g6 6 ♕d3 ♗xg2 Der Springer c3 ist angegriffen, doch Morphy scheut sich nicht, noch mehr Material auf die gegnerische Dame zu werfen. 7 ♖g1 ♗h3 8 ♖g3 ♗h5 9 ♖g5 ♗h3 10 ♕f1 ♗e6 11 ♘xd4 ♗e7 12 ♘e4 h6 Auch der Angriff auf den Turm wird vorerst ignoriert. 13 ♘f5 ♗e6 14 ♘fd6+ ♕xd6 15 ♘xd6+ ♖d8 16 ♕c4 ♗e7 17 ♘xf7+ ♖c7.



Einem Schulbeispiel gleich zeigt Paul Morphy, wie ungemein wichtig das Decken von Feldern bei einem Mattangriff ist. 18 ♗d6 ♗xd6 19 exd6 ♖b6 20 ♕e3+ c5 21 ♕xc5 ♖a5 Mit der Verteidigung des Läufers hat der Turm seinen Zweck erfüllt und darf nun sein letztes Manöver ausführen. 22 ♖g3 b5 23 ♖a3#



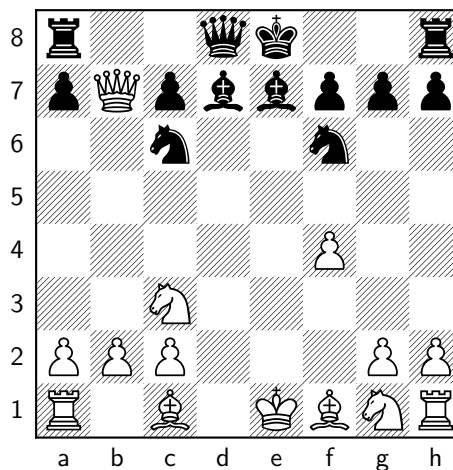
Giftige Bauern

Im Schachjargon ist oft von vergifteten Bauern die Rede. Gemeint sind damit Bauern, die sozusagen gratis liegen gelassen und der gegnerischen Dame feilgeboten werden. Hebt der Gegner den Fehdehandschuh auf und schlägt den Bauern mit seiner Dame, so muss alsdann dessen Gegner beweisen, dass er durch dieses Bauernopfer genug Entwicklung – oder bestenfalls die Dame – gewinnt, oder anderweitig auf Kompensation pochen kann. Der berühmteste vergiftete Bauer ist jener Schlingel auf *b7*.

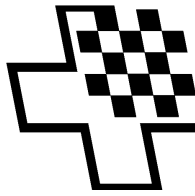
In vorliegender Partie, in der wir gleich fünf Eröffnungen, vier davon Gambits, innert drei Zügen begegnen, wird auch der *b*-Bauer die Rolle des Vergifteten einnehmen.

Heinrichsen – Metger, 1896

1 *f4* Von der Bird-Eröffnung... 1... *e5* ...zur Einladung in das Froms-Gambit... 2 *e4* ...über das Königsgambit... 2... *d5* ...und das Falkbeer-Gegengambit... 3 *d4* ...hin zu einer Stellung aus dem abgelehnten nordischen Gambit. Nun wird aufgelöst. 3... *exd4* 4 ♖*xd4* *dxe4* 5 ♙*xe4+* ♜*e7* 6 ♘*c3* ♙*f6* 7 ♙*a4+* ♜*d7* 8 ♙*b3* Wir sind in der kritischen Stellung angelangt. Statt auf die Drohung einzugehen, macht Schwarz hier einen für solche Situationen typischen Zug. 8... ♘*c6* Und Weiss bedient sich frech. 9 ♙*xb7*



Hier hat Schwarz mehrere Möglichkeiten: 9... *Tb8* ist sicher ein guter Zug, 9... *Sa5* würde die Dame auch attackieren... 9... ♘*b4* Und das schöne an dieser Partie: Weiss versteckt sich keineswegs. 10 ♘*b5?!* ♜*c6* 11 ♙*xc7* Auf 11. *Sxc7+* *Kf8* wäre die weisse Dame gefangen. 11... ♘*xc2+* 12 ♙*f2* Dieser Zug ist faktisch erzwungen, warum? 12... ♘*e4+* 13 ♙*f3* ♘*e1+* 14 ♙*g4* ♘*f2+* und Weiss gibt auf. Nebst 15. *Kg3* *Bh4* hat der weisse König noch das Feld *h5* (Matt in zwei; und viel interessanter *f5* zu Verfügung. Finde das Matt in drei Zügen nach 15. *Kf5* und zähle alle Möglichkeiten zum Matt auf – es gibt deren drei. War der Bauer nun vergiftet? – Natürlich! Und zwar aus dem Grund, dass Schwarz die Partie gewonnen hat. :-)

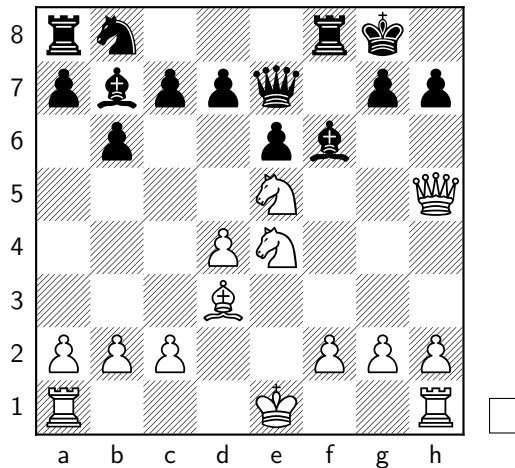


Königswanderung

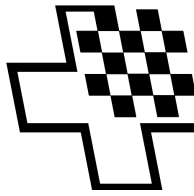
Eduard Lasker – ein entfernter Cousin des grossen Emanuel Lasker – war ein deutscher Elektroingenieur und Erfinder, der aber auch als Schach- und Go-Spieler für Furore sorgte. 1912 gewann er im City of London Chess Club diese unglaubliche Partie gegen den Meister George Alan Thomas. Diese Partie soll auch gleich als Übung für die Gruppenanalyse dienen, deshalb wird das Schmuckstück hier unanalysiert wiedergegeben.

Eduard Lasker – George Alan Thomas, 1912

1 d4 e6 2 ♘f3 f5 3 ♗c3 ♗f6 4 ♕g5 ♕e7 5 ♕xf6 ♕xf6 6 e4 fxe4 7 ♗xe4 b6 8 ♗e5 O-O 9 ♕d3 ♕b7 10 ♖h5 ♖e7



11 ♖xh7+ ♗xh7 12 ♗xf6+ ♗h6 13 ♗eg4+ ♗g5 14 h4+ ♗f4 15 g3+ ♗f3 16 ♕e2+ ♗g2 17 ♖h2+ ♗g1 18 ♗d2#

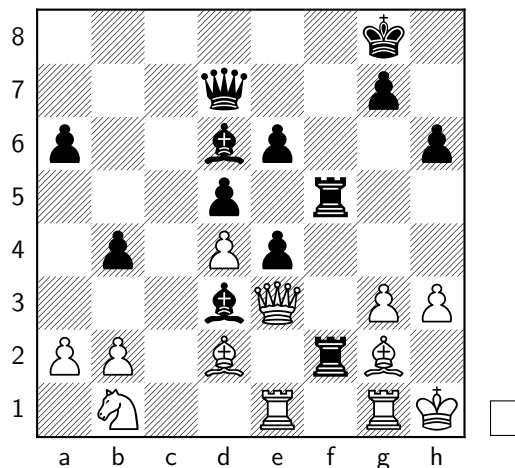


Zugzwang

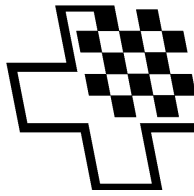
Wussten Sie, dass es für das Wort „Zugzwang“ in keiner Sprache eine Übersetzung gibt? Schnell erkennt man dann, dass die Schach-Sprache einen nicht unbedeutenden Einfluss auf die heutige Sprache hat. Man bedenke nur schon das Vokabular von Fussballkommentatoren. An welcher Partie könnte man das Thema Zugzwang besser erklären als an der unsterblichen Zugzwang-Partie.¹

Friedrich Saemisch – Aaron Nimozowitsch, 1923

1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♘f3 b6 4 g3 ♙b7 5 ♙g2 ♙e7 6 ♘c3 O-O 7 O-O d5 8 ♘e5 c6
Sicher die Position. 9 cxd5 cxd5 10 ♙f4 a6 Sichert das Feld c4 mittels ...a6 und ...b5.
11 ♖c1 b5 12 ♚b3 ♘c6 Der Geist! Mit lautlosen Schritten will er sich auf das Feld c4 zu bewegen.
13 ♘xc6 Saemisch opfert zwei Tempi (Tausch des Tempo-essenden Springers auf e5 für den den fast unentwickelten Springer c6, nur um den Geist loszuwerden. 13... ♙xc6
14 h3 ♚d7 15 ♙h2 ♘h5 Ich hätte ihm einen zweiten Geist an den Hals binden können mittels ...Qb7 und ...Springer-d7-b6-c4, aber ich wollte mich dem Königsflügel zuwenden.
16 ♙d2 f5! 17 ♚d1 b4! 18 ♘b1 ♙b5 19 ♖g1 ♙d6 20 e4 fxe4! Dieses Opfer, das einen recht überraschenden Effekt hat, basiert auf folgender nüchternen Berechnung: Zwei Bauern, die siebte Reihe (aus meiner Sicht) und ein gegnerischer Damenflügel, der nicht entwirrt werden kann - all dies für nur eine Figur! 21 ♚xh5 ♖xf2 22 ♚g5 ♖af8 23 ♙h1 ♖8f5 24 ♚e3 ♙d3 25 ♖ce1 h6!! Ein brillanter Zug, der den Zugzwang ankündigt. Weiss hat nicht einen Zug zur Verfügung. Falls z.B. Kh2 oder g4 gespielt wird, dann T5f3. Schwarz kann nun Wartezüge mit seinem König machen; und Weiss muss sich *willy-nilly* (*nolens volens*, wohl oder übel) in sein Schwert stürzen.



¹Die Kommentare wurden aus Nimzowitsch' Mein System gekürzt übernommen.



0.1 Sensationell positionell

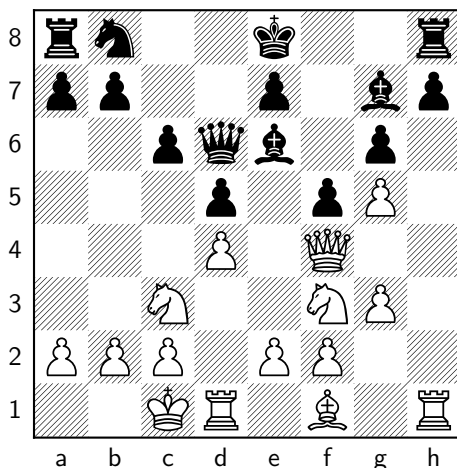
Das ausgerechnet der grosse Taktik-Magier Mikhail Tal eine Beispielpartie zu positionellem Spiel liefert, hätte selbst der Autor nicht gedacht. Die Partie besticht durch einen Stil, der auch Tigran Petrosian – den Meister des Positionsspiels – in den Schatten stellt. In dieser Partie zeigt der Weltmeister von 1960/61, dass auch 30 Jahre später immer noch bissig ist.

M. Tal – F. Reinemer
 Köln, 1992
 Holländische Verteidigung

1	d4	f5
2	♘f3	♘f6
3	♙g5	♘e4
4	h4	

Tal wählt eine extravagante Variante, um seinen Gegner auf den falschen Fuss zu erweisen.

4	...	♘xg5
5	h×g5	g6
6	♘c3	d5
7	♚d2	♙g7
8	♚f4	c6
9	O-O-O	♚d6
10	g3	♙e6



Schön zu sehen, wie die Bauern auf *d4* und *g5* die schwarze Stellung einschränken, diese ist zudem auch durch eigene Bauern auf den weissen Feldern blockiert. Die Variante 10... ♚×f4 11 g×f4 würde diesen Umstand für Schwarz noch verschlechtern.

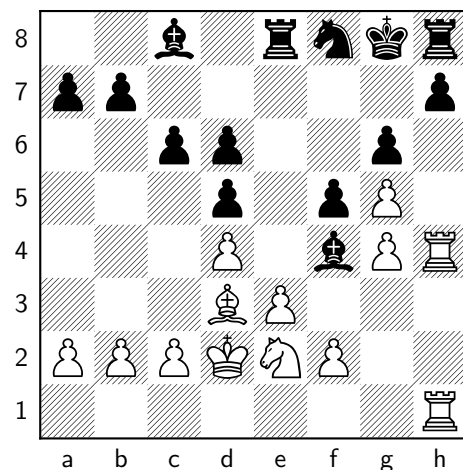
11	e3	♘d7
12	♙d3	♙f7
13	♚×d6	exd6
14	♖h4	♙e6

Das schwarze Läuferpaar macht einen fast schon armseligen Eindruck, beisst es doch in dieser Stellung wirkungslos auf Granit.

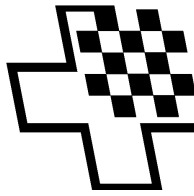
15	♘e2	♚f7
16	♘f4	♖ae8
17	♖dh1	♘f8
18	♘g1	♙c8
19	♘ge2	♚g8
20	♚d2	♙e5

Dieser Zug bietet ein Opfer an, das Bauernzentrum, das Schwarz aber nach der Opervariante erhalten würde passte Tal überhaupt nicht. Zudem hätte er den Läufer auf *d3* wohl zurückgeben müssen. Es wird der positionelle Weg gewählt.

21	g4	♙×f4
----	----	------



Tal will auf Gewinn spielen. 22 exf4 würde zwar den Bauer *g5* stärken, macht es jedoch

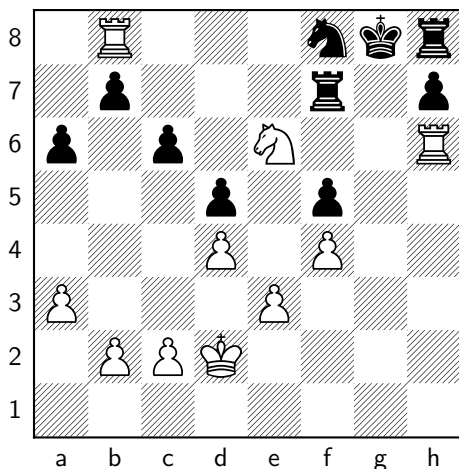


für Weiss schwierig Fortschritte zu erzielen. Zudem stehen die weissen Figuren weitaus aktiver.

- | | | |
|----|------|------|
| 22 | ♖xf4 | ♖e7 |
| 23 | gxf5 | ♘xf5 |
| 24 | ♘xf5 | gxf5 |
| 25 | ♖h6 | ♖g7 |
| 26 | ♖xd6 | ♖xg5 |
| 27 | ♖d8 | ♖f7 |
| 28 | ♖b8 | ♖g7 |
| 29 | ♖h6 | ♖g8 |

Rettet zwar den Bauern auf b7, stellt die schwarzen Figuren aber komplett inaktiv.

- | | | |
|----|-----|-----|
| 30 | ♗e6 | ♖f7 |
| 31 | f4 | a6 |
| 32 | a3 | |



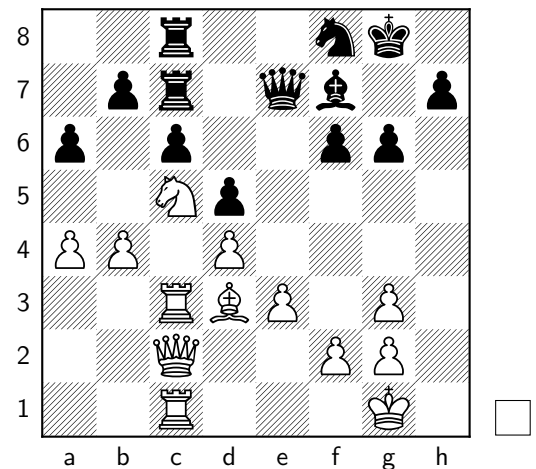
Unglaublich, aber nach diesem eigentümlichen Zug, der rein gar nichts zur Verbesserung der weissen Stellung beiträgt, hatte Schwarz genug und gab die Partie auf. Sein Turm auf f7 ist an die Verteidigung des Springer gebunden und hat sonst keine Felder, vom h8-Turm ganz zu schweigen. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis Weiss die gegnerischen Bauern am Damenflügel komplett blockiert und seinen Gegner regelrecht aus-tempert hat.

M. Tal – V. Savon

Baku, 1972

Abgelehntes Damengambit
(Zugsumstellung)

1 c4 e6 2 ♖c3 d5 3 d4 ♗f6 4 cxd5 exd5
 5 ♘g5 ♘e7 6 e3 O-O 7 ♘d3 ♗bd7 8
 ♗f3 ♖e8 9 O-O ♗f8 10 ♖c2 ♘e6 11
 ♗e5 ♗6d7 12 ♘f4 ♗xe5 13 ♘xe5 c6 14
 ♗a4 f6 15 ♘g3 ♘f7 16 b4 ♘d6 17 ♖ab1
 ♘xg3 18 hxg3 a6 19 ♗c5 ♖e7 20 a4 ♖c7
 21 ♖fc1 ♖e7 22 ♖b3 g6 23 ♖c3 ♖ac8 Zur
 Selbstanalyse. Die weissen Figuren stehen
 alle nahezu optimal, das heisst, es muss eine
 Möglichkeit geben, die Partie mittels einer
 Taktik in die richtige Richtung zu lenken.



Wer hat die Lösung gefunden? Tal fand hier den folgenden Gewinnweg, und zeigt, dass ein Turm zwei nicht aktiven Leichtfiguren klar überlegen sein kann, vor allem dann, wenn dieser in der Lage ist, mit einem anderen Turm zusammen zu interagieren.
 24 ♗xb7 ♖xb7 25 ♘xa6 ♖a8 26 ♘xb7
 ♖xb7 27 ♖b3 ♖a6 28 b5 cxb5 29 ♖c7
 ♖b6 30 axb5 ♖a5 31 ♖1c6 ♖xb5 32
 ♖xb5 ♖xb5 33 ♖xf6 ♘e8 34 ♖c8 ♖g7
 35 ♖f3 ♖b1+ 36 ♖h2 ♗d7 37 ♖xe8 ♗f6
 38 ♖e7+ Der Figurenverlust konnte nicht
 vermieden werden, zu unkoordiniert waren
 Läufer, Springer und Turm des Schwarzen.