

Dietrich Schlotter

**Intensivkurs Schach
Ein Lern- und Lehrbuch
für
Anfänger und ihre Lehrer**

Dietrich Schlotter

Intensivkurs Schach

Ein Lern- und Lehrbuch
für
Anfänger und ihre Lehrer

2. berichtigte und erweiterte Auflage

Copyright © 2016 Dietrich Schlotter

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors (Verlages) unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Gedruckt in

Satz: Dietrich Schlotter

Die Diagramme wurden unter Verwendung des Schachprogramms
„Fritz Version 8 SE“ der Firma ChessBase GmbH erstellt.

Umschlag:

Herstellung:

ISBN

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Das Schachbrett und die Steine	1	Das Remis	56
Die Gangart der Steine	5	Tote Stellung	
Die Notation	6	Einigung	
Notation der Stellung		Stellungswiederholung	
Notation eines Zuges		50-Züge-Regel	
		Sonderfall: Dauerschach	
		Patt	
Aufgaben / Lösungen		Zusammenfassung	65
		Aufgaben / Lösungen	
Der König	12	Die Dame	72
Aufgaben / Lösungen			
Der Turm	29	Mattführung mit Dame und König gegen König	75
Die Gangart			
Das Schlagen		Aufgaben / Lösungen	
Das Schach(gebot)	32	Mattführung mit Dame und Turm gegen König	88
Das Matt	35		
Mattführung mit Turm und König gegen König	38	Dauerschach mit der Dame	94
Aufgaben / Lösungen			
Mattführung mit 2 Türmen gegen König	47	Die Gabel	96
Das Matt am Rand			
Das Matt in der Brettmitte		Die Fesselung	99
		Ziel: Materialgewinn	
		Ziel: Stellungsvorteil	
Aufgaben / Lösungen		Aufgaben zu D, T, K	
		Lösungen	

Inhaltsverzeichnis

	Seite		Seite
Der Bauer	108	Fesselung mit Läufer	185
Die Quadrat-Regel	113	Läufer und Bauer im Endspiel	190
Endspiel König und Bauer gegen König	117	Aufgaben / Lösungen	
Der Randbauer		Der Springer	196
Endspiel mit b- bis g-Bauer	122	Die Wirkungskraft	
Schlüsselfelder		Die Springergabel	
Blockade durch König		Springer als Verteidiger	
Aufgaben / Lösungen		Aufgaben / Lösungen	
Der Bauer als Verteidiger	140	Der Tausch von Steinen und ihr relativer Wert	214
Gegenseitige Blockade		Materieller Tauschwert	
Grenzbereiche		Gestörtes Gleichgewicht	
Relative Blockade			
Sperrwirkung vor König			
Dame plus Turm gegen schützende Bauern	161	Besondere Züge	222
Pattgefahr mit Bauer(n)	167	Schlagen „en passant“	
Aufgaben zu D, T, B		Die Rochade	
Lösungen		Ergänzungen zur Notation	228
Der Läufer	174	Kurznotation	
Die Wirkungskraft		Kommentare	
Materieller Wert		Die Eröffnung	230
Typisches Matt		Der 1. Zug und vier Grundsätze	
Binom D + L / T + L		1. e2-e4 e7-e5	
		Der schutzlose König	
		Erfolgreiche Fallen	

	Seite		Seite
Die Eröffnung	247	Das Binom L + S	312
Die natürliche Antwort		Mattsetzen mit L + S	
Gefahren für die Dame		Typische Mattbilder	
Der 5. Grundsatz		Methode des Déletang	
Zusammenfassung		W-Methode	
		Partiebeispiel	
Entwicklung und Zentrum	254	Zusammenfassung	
Bauernloser Aufmarsch		Ein wichtiger Endspieltyp	327
Kampf ums Zentrum		Isolierte Freibauern	
Der Gabeltrick		Strukturmerkmale	
		Der strategische Plan	
Aufgaben / Lösungen			
Offene Turmlinien	268	Ein Freibauer (Mehrbauer)	341
Definition		als Köder im Endspiel	
Entstehung		Gewinnpläne	
Fernziel		Gleichgewichtsstellung	
Hindernisse		Schaffung des Freibauern	
Beherrschung			
Die Bedeutung der 7. und 8. Reihe	277	Schlussbetrachtung	355
Typisches Matt		mit einer Turnierpartie	
Materialgewinn			
Der Schnittpunkt			
Druck im Endspiel			
Zur Angriffsmarke			
Aufgaben / Lösungen			
Komplette Partien	298		
Capablanca - Burn			
Marshall – Capablanca			
Mieses - Capablanca			

Vorwort

Der Plan, dieses Buch zu schreiben, entstand während meiner Arbeiten zur Vorbereitung des Unterrichts in einer Schacharbeitsgemeinschaft für Schüler im Alter ab 11 Jahre bis 14 Jahre. Ich durchforstete meine eigene kleine Schachbibliothek, wie sie wohl jeder Enthusiast, der sich als Amateurspieler über viele Jahre auch im Turnierspiel versucht hat, zur Weiterbildung angelegt hat. Was ließ sich aus diesen Büchern eventuell für den Anfängerunterricht gebrauchen? Welches Ziel sollte man überhaupt anstreben?

Dann fing ich an, speziell nach Schachbüchern für Neulinge zu suchen und diese durcharbeiten. Und so erstklassig diese Werke, geschrieben von weltweit bekannten Schachgroßmeistern und offiziellen Trainern, auch sein mochten, ich stieß immer wieder auf dieselbe Tatsache: für einen absoluten Anfänger, der das Schachspielen vom Nullpunkt beginnend erst lernen will, wurde der Lernstoff viel zu kompakt präsentiert und im kleinen Detail nicht ausreichend erklärt. Aus eigener, früherer Unterrichtserfahrung wusste ich, dass zu Beginn viel mehr Fragen auftauchen und also auch beantwortet werden müssen, als sich die Schachmeister scheinbar vorstellen können. Zum Selbstlernen oder Nacharbeiten muss der Anfänger in jedem Falle in kleineren Schritten voran geführt werden.

Und so entstand die Idee, diese Lücke zu füllen. Das Ziel ist, dem Schachschüler – Jugendlicher oder Erwachsener - zu zeigen, wie er eine sinnvolle Schachpartie spielen kann. Von Beginn an soll er lernen, Spielzüge zu machen, die mit dem eigentlichen Gedanken des Schachspiels, dem Mattsetzen, in irgendeinem Zusammenhang stehen, nicht aber nur isoliert irgendwelche nach den Spielregeln mögliche Bewegungen der Steine auf dem Schachbrett auszuführen. Bereits mit wenigen Figuren soll er richtig spielen, eine Stellung analysieren, Pläne entwickeln und Entscheidungen treffen, bis er schließlich mit allen Steinen eine komplette zielgerichtete Partie bis zum Ende führen kann.

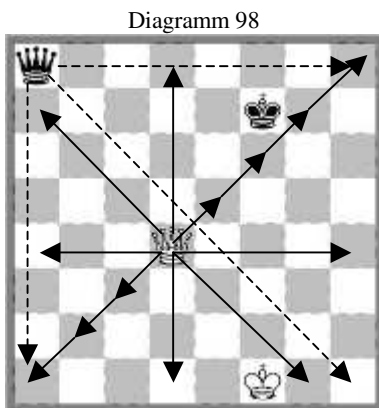
Lehrern, die sich aus Zeitmangel nicht freiwillig mit in die Tiefe gehender Unterrichtsvorbereitung für eine Schacharbeitsgemeinschaft beschäftigen wollen, soll dieses Buch als Ersatz dienen und ihnen die Arbeit erleichtern.

Kapitel 11

Die Dame

Nun wird es Zeit, dass sich der Lernende mit einer weiteren Figur, nämlich der stärksten auf dem Schachbrett, beschäftigt. Es ist die *Dame*, die in der Ausgangsstellung auf d1 bzw. d8 steht. Aufgrund der vielseitigen Bewegungsmöglichkeiten ist ihr Wirkungsbereich ungefähr doppelt so groß wie der des Turmes und sie entfaltet eine immense Wirkungskraft.

Diagramm Nr.98 mit der weißen Dame in der zentralen Position auf d4 und der schwarzen Dame in der Ecke auf a8 soll dies beispielhaft deutlich machen.



Auf 27 verschiedene Felder kann die weiße **Dame** von d4 aus zie-

hen, denn sie *darf sich* wie der König auf *Linien, Reihen und auf den Diagonalen bewegen*, nur mit dem gewaltigen Unterschied, dass sie sich nicht nur auf direkte Nachbarfelder sondern auch auf *alle* weiter entfernten Felder ihrer Bewegungsrichtungen stellen darf. Von ihrem Standfeld aus könnte Weiß z.B. zwischen den Zügen Dd4-b6, Dd4-c4+, Dd4-d1 oder Dd4-h8 frei wählen, nur abhängig davon, ob der in Aussicht genommene Zug für die eigenen Ziele gut wäre.

Natürlich ist der Zug Dd4-h8 in dieser Stellung schlecht, denn wenn die weiße Dame auf dem Zielfeld h8 steht, kann sie dort von der gegnerischen Dame durch Da8xh8 geschlagen werden, wie die Spitze des gestrichelten Pfeils als Markierung für die Zugmöglichkeit der schwarzen Dame zeigt. Wie ein Turm kann also die schwarze Dame von a8 aus die 7 Felder entfernten Eckfelder wie jedes beliebige Feld auf der Grundreihe bzw. der a-Linie erreichen, jedoch zusätzlich noch die auf der Diagonale a8-h1 liegenden Felder b7, c6, d5, e4, f3, g2 und h1. Von einem Eckfeld aus hat eine Dame, wenn sie nicht durch eigene oder fremde Steine in einer Bewegungsrichtung blockiert ist, immerhin noch 21 verschiedene

Zugmöglichkeiten. Und es ist ihr ohne Unterschied erlaubt, sich auf weißen oder schwarzen Feldern aufzustellen, sodass sie sowohl entlang der weißfeldrigen als auch schwarzfeldrigen Diagonale ziehen darf.

Vergleicht man in einer ersten groben **Bewertung Dame** und Turm miteinander anhand der Anzahl der möglichen Zielfelder (Dame: *maximal 27, mindestens 21*; Turm 14) und der Lage dieser Felder auf dem Schachbrett (Dame: auf Linie, Reihe und Diagonale; Turm: nur auf Linie und Reihe), so ist offensichtlich, dass eine Dame sehr viel wertvoller als ein Turm ist. Im Allgemeinen wird ihr Wert als doppelt so hoch wie der eines Turmes geschätzt. Besonders beim wechselseitigen Schlagen von Figuren dient diese Einschätzung als eine Entscheidungshilfe, ob dies zum Vorteil, Nachteil oder Ausgleich führt.

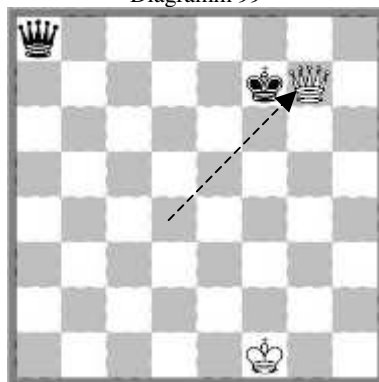
Als *Merkregel* gilt deshalb, dass man für die *eigene Dame* zwei *gegnerische Türme* erhalten muss, wenn man materiell nicht in Nachteil kommen will.

Die Dame wird auf diese Art und Weise selbstverständlich nicht mit dem fremden König verglichen, denn es ist bereits deutlich geworden, dass der König auf dem

Schachbrett eine Sonderstellung einnimmt. Er darf nicht geschlagen werden! Er muss, im Gegensatz zu allen anderen Steinen, einen Angriff gegen sich unbedingt, d.h. ohne Ausnahme abwehren! Nur er kann matt oder patt gesetzt werden, was das sofortige Ende der Partie bedeutet. Für die Dame gilt das alles nicht.

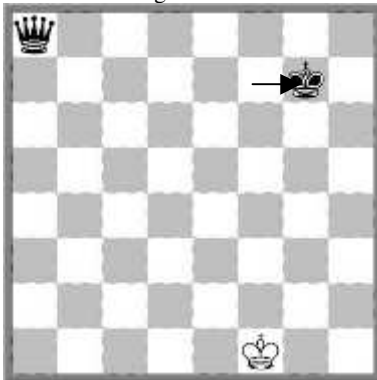
Aber *zwischen Dame und dem eigenen König* soll an dieser Stelle doch schon ein kleiner Vergleich gewagt werden. Da beide Figuren prinzipiell die gleichen Bewegungsrichtungen haben, *liegt der Unterschied ihrer Wirkungskraft* größtenteils *in der unterschiedlichen Fernwirkung* ihrer Züge. Der König kann zwar von seinem Standfeld aus die gegnerische Dame schlagen, aber nur wenn sie auf einem ungedeckten Nachbarfeld steht.

Diagramm 99



Zieht die weiße Dame jetzt z.B. Dd4-g7+ (Diagramm Nr.99), so nützt Weiß dieses Schach absolut gar nichts, denn Schwarz schlägt danach mit Kf7xg7 die angreifende Dame und das vorher bestehende Gleichgewicht der Stellung ist zu Gunsten von Schwarz total verändert.

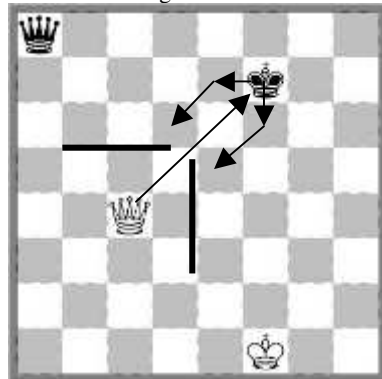
Diagramm 100



Zieht Weiß stattdessen jedoch Dd4-c4+ (Diagramm Nr.101), gibt also ein Schach aus der Ferne, kann sich der schwarze König nur durch die Flucht aus der Diagonale a2-g8 diesem Schachgebot und Angriff entziehen, denn Schlagen entfällt und Zwischenziehen einer eigenen Figur (Da8-d5) ist nicht sinnvoll. Im Unterschied zu den Angriffsmöglichkeiten gegen einen gegnerischen Turm kann der König aus eigener Initiative die feindliche Dame nicht angreifen, weil er

immer einen Abstand von mindestens einem Feld einhalten muss,

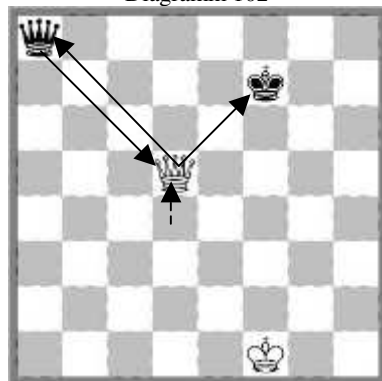
Diagramm 101



d.h. sich nicht in ein Schach hinein begeben darf.

Zöge der Weiße jedoch fehlerhaft Dd4-d5+ mit gleichzeitigem Angriff auf die schwarze Dame, könnte sie ohne weiteres von der in der Ferne stehenden schwarzen Dame durch den Zug Da8xd5, der

Diagramm 102



den Angriff gegen a8 und das Schach gegen den eigenen König abwehrt, geschlagen werden. Da die weiße Dame auf d5 auch ungedeckt wäre, entstünde für Schwarz ein riesengroßes Vorteil, weil Weiß keinerlei materiellen Gegenwert für die verlorene Dame erhielte.

Der Unterschied der Schrittweite von Dame und König bekommt nicht nur im Rahmen der Verteidigung große Bedeutung sondern immer dann, wenn es darum geht, von einem aktuellen Ausgangsfeld auf ein bestimmtes, weit entferntes Zielfeld zu gelangen. Während ein König, falls er nicht durch andere Steine behindert wird, 7 Züge benötigt, um von einer Ecke in die andere, z.B. von h8 nach h1 zu gelangen, braucht eine Dame dafür nur einen einzigen Zug. Man kann den Unterschied in der Wirkungskraft also als *Unterschied der Geschwindigkeit, mit der ein Zielfeld erreicht wird*, ausdrücken. Mit diesem Phänomen, dem *Zusammenhang von Wirkungskraft eines Steines und Zeit (= Anzahl der Züge)*, wird der Lernende immer wieder in wechselnder Form konfrontiert werden. An dieser Stelle soll es bei diesem Hinweis darauf verbleiben.

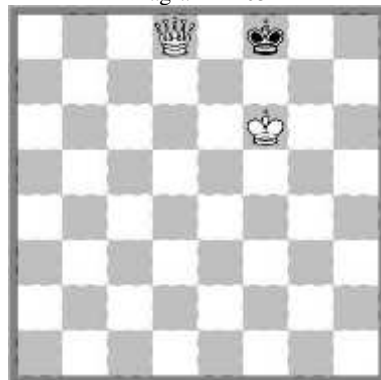
Kapitel 12

Mattführung mit Dame und König gegen König

Die **Dame** hat ebenso wie der Turm **absolutes Mattpotential**, d.h. Dame und König können gemeinsam den alleinigen gegnerischen König mattssetzen. Um Matt zu erreichen, muss man *die typischen Mattstellungen* kennen. Ohne konkretes Mattbild als Ziel vor Augen kann man allenfalls durch Zufall gewinnen.

Wiederum ist die Stellung des unterlegenen Königs am Rand eine zwingende Voraussetzung. Nur wenn er dorthin abgedrängt worden ist, kann er matt gesetzt werden.

Diagramm 103

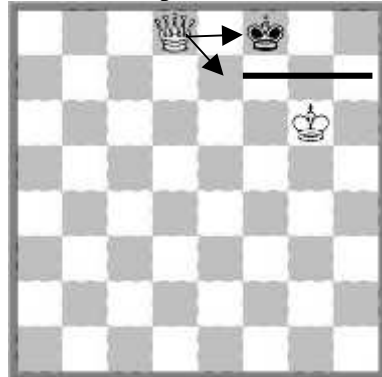


Die Stellung muss dem Lernenden zweifellos bekannt vorkommen, denn die typischen Merkmale entsprechen denen der Stellung des Diagramms Nr.54, dem Mattbild mit Turm und König. *Der alleinige (schwarze) König steht auf der Grundreihe* – es könnte auch eine Randlinie sein – in Gegenüberstellung zum König des Angreifers, der ihn durch die *Drei-Felder-Schranke* am Rand einsperrt, und die angreifende *Dame gibt das Matt auf der Grundreihe*. Statt auf d8 könnte die Dame in diesem Beispiel ebenso auf den Feldern a8, b8, c8 oder h8 stehen, ohne dass sich an der bedauerlichen Situation für den schwarzen König etwas ändern würde. Die Dame entfaltet ihre Kraft jeweils wie ein Turm auf der Reihe, auf der der gegnerische König „festgenagelt“ wurde.

Die minimale Veränderung der Position des angreifenden Königs (Kg6), wie im Diagramm Nr.104 gezeigt, lässt die volle Wirkungskraft der Dame erkennen. Obwohl die Könige sich nicht mehr gegenüberstehen und dadurch der weiße König seine Sperrwirkung gegen den schwarzen König nur noch auf den beiden Felder f7 und g7 ausübt, kann der schwarze König nicht vom Rand entfliehen, weil die Dame nicht nur das Schach

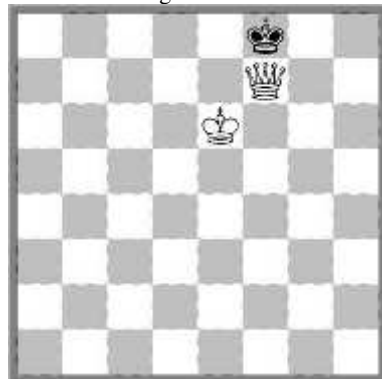
gibt, sondern gleichzeitig durch ihre Zugmöglichkeit auf Diagonalen das potentielle Fluchtfeld e7 kontrolliert und für den schwarzen König unzugänglich macht.

Diagramm 104



Auch die beiden folgenden typischen Mattbilder sind nur mit der Dame möglich, weil wiederum ihre kombinierte Wirkungskraft auf Diagonalen, Linie und Reihe zum Einsatz kommt.

Diagramm 105



Man sieht erstmals *wie der angreifende König seine Dame* direkt beim Matt unterstützt, indem er die Dame *beim Mattsetzen* auf dem Feld f7 *deckt*. Obwohl die weiße Dame in unmittelbarer Nähe des schwarzen Königs Schach gibt und sich dadurch in seinen Einflussbereich stellt, kann der schwarze König die gedeckte Dame nicht schlagen. Er darf nach den Spielregeln ja nicht auf ein – hier durch den weißen König – bedrohtes Feld ziehen. Sämtliche potentiellen Fluchtfelder um den schwarzen König herum, nämlich e8, e7, g7 und g8 werden von der Dame unter Kontrolle gehalten, deshalb sind sie für ihn unzugänglich.

Das nächste Diagramm zeigt *das typische Matt*, das sich aus *der Eckstellung des alleinigen Königs* ergibt.

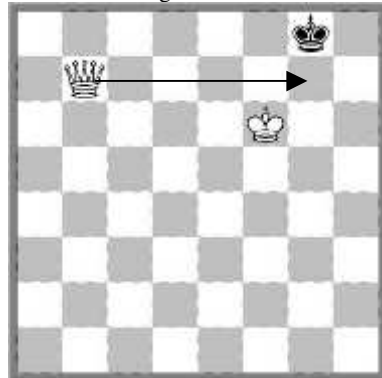
Diagramm 106



Der angreifende (weiße) König könnte selbstverständlich seine schachgebende Dame auch von den Feldern f8, f7, g6 oder h6 aus decken. Die möglichen Positionen des zum Matt angreifenden Duos Dame und König sind also weitaus vielfältiger als bei einem Matt mit dem Turm.

Da die Dame so beweglich ist, kann man im Allgemeinen mit ihr den Gegenspieler *schneller mattsetzen*. Dies sollen die folgenden Beispiele demonstrieren.

Diagramm 107



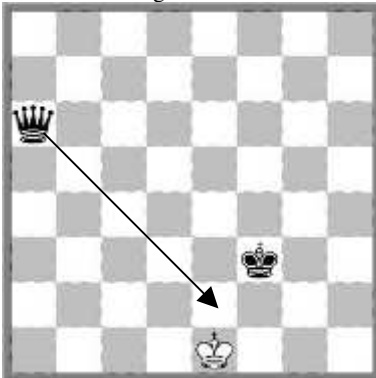
Weiß am Zug

1. Db7-g7#

Wenn ein Turm auf b7 stünde, benötigte Weiß 3 Züge bis zum Matt.

1. Tb7-b8+ Kg8-h7
2. Tb8-a8 Kh7-h6
3. Ta8-h8#

Diagramm 108



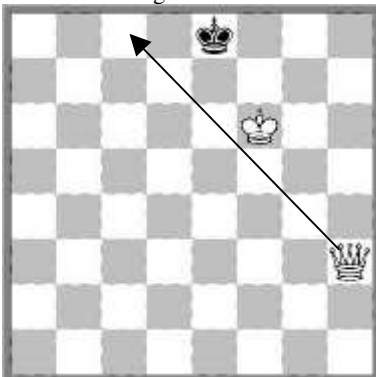
Schwarz am Zug

1. ... **Da6-e2#**

Wenn ein Turm auf a6 stünde, benötigte Schwarz 2 Züge bis zum Matt.

1. ... **Ta6-d6**
2. **Ke1-f1** **Td6-d1#**

Diagramm 109



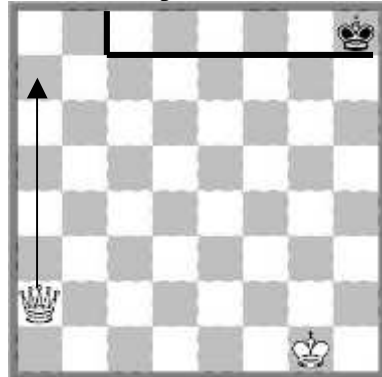
Weiß am Zug

1. **Dh3-c8#**

Wenn ein Turm auf h3 stünde, benötigte Weiß 2 Züge bis zum Matt.

1. **Th3-d3** **Ke8-f8**
2. **Td3-d8#**

Diagramm 110



Weiß am Zug

1. **Da2-a7** **Kh8-g8**
(nicht 1. **Da2-f7** ??, da dann Patt)
2. **Kg1-g2** **Kg8-f8**
3. **Kf2-f3** **Kf8-e8**
4. **Kf3-e4** **Ke8-d8**
5. **Ke4-d5** **Kd8-e8**
6. **Kd5-e6** **Ke8-f8**
7. **Da7-f7#**

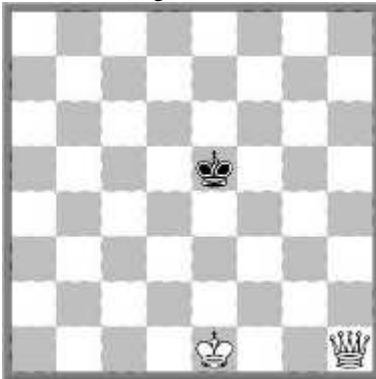
Oder 1. **Da2-g2** **Kh8-h7**
2. **Kg1-f2** **Kh7-h8**
3. **Kf2-f3** ... usw.

Der weiße König wandert bis f6 und die Dame setzt im 7. Zug auf g7 matt.

Mit Ta2 statt Da2, benötigte Weiß bis zum Matt 8 bzw. 10 Züge (vgl. Diagramm Nr.56-61).

Im Gegensatz zum Turm kann die *Dame auch ohne die Unterstützung des eigenen Königs* den gegnerischen König, selbst wenn dieser in der Brettmitte steht, an den Rand treiben. Dazu ein Beispiel ausgehend von Diagramm Nr.111.

Diagramm 111



Weiß am Zug

Weiß plant den schwarzen König auf die 8. Reihe zu treiben. Die Dame sperrt ihn mit jedem Zug durch die Entfaltung ihrer Wirkungskraft auf Linie und Reihe so weit wie möglich ein. Das technische *Instrument des Zugzwangs ergänzt das Treibmanöver*. Es werden vorerst keine Schachs gegeben, weil diese keinen Fortschritt bringen würden.

1. Dh1-h4 Kc5-d5

Dh4 sperrt den König in der schwarzen Brethälfte ein und verringert die Anzahl

der zugänglichen Felder durch Sperren der f-Linie bzw. g-Linie.

2. Dh4-f4 Kd5-e6
3. Df4-g5 Ke6-d6

Dg5 sperrt gleichzeitig die 5. Reihe. Man beachte: die Dame wird immer auf Felder von anderer Farbe als das Standfeld des schwarzen Königs gesetzt. Weiß wiederholt das Manöver bis Reihe nach Reihe erobert und gesperrt ist.

4. Dg5-f5 Kd6-c6
5. Df5-e5 Kc6-d7
6. De5-f6 Kd7-c7
7. Df6-e6 Kc7-b7
8. De6-d6 Kb7-c8
9. Dd6-e7 Kc8-b8
10. De7-d7 ...

Die Dame hat den König auf der 8. Reihe „festgenagelt“.

Diagramm 112



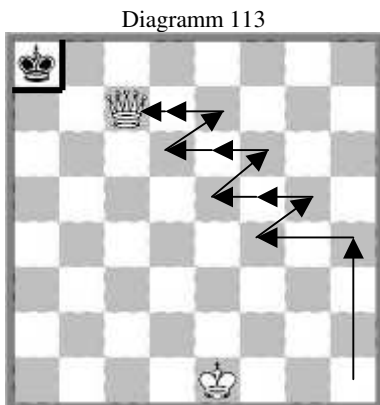
Weiß am Zug

Dieser letzte Zug (Diagramm Nr.112) ist nicht erforderlich, treibt den König aber in

die Ecke. Dies soll wegen einer Besonderheit gezeigt werden, die bei der Eckposition des Königs unbedingt beachtet werden muss.

10. ... Kb8-a8

Jetzt darf Weiß auf keinen Fall 11. Dd7-c7 spielen, denn sonst wäre **Schwarz patt!**



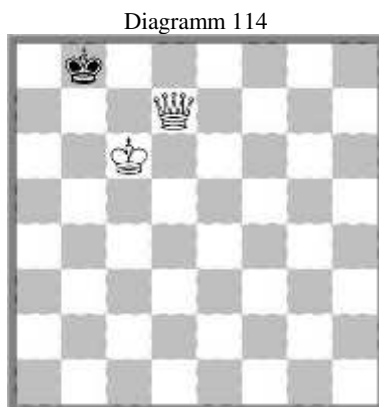
Schwarz am Zug/**Patt**

Diese *Möglichkeit*, den alleinigen gegnerischen König in der Hitze des Gefechts *mit der Dame patt zu setzen*, liegt bei dieser Einsperrmethode immer in der Luft, weil zu leicht vergessen wird, dass der unterlegene Gegner noch bis zum letzten Zug der so mächtigen Dame eine *Falle* stellen kann. Diesem **typischen Patt** wird später *in anderen Endspielen* noch eine besondere Rolle zukommen.

Richtig ist, dass Weiß unmittelbar nachdem er den schwarzen König

am Rand eingesperrt hat, den eigenen König zur Unterstützung auf direktem Weg heranführt. 5 Züge braucht er, um die Stellung im Diagramm Nr.114 zu erreichen.

- | | |
|------------|--------|
| 11. Ke1-e2 | Ka8-b8 |
| 12. Ke2-e3 | Kb8-a8 |
| 13. Ke3-e4 | Ka8-b8 |
| 14. Ke4-d5 | Kb8-a8 |
| 15. Kd5-c6 | Ka8-b8 |



16. Dd7-b7#

Die typische Mattstellung entsprechend Diagramm Nr.105 bzw. Nr.107, nur spiegelbildlich.

Nur ein einziges Schach brauchte Weiß, um seinen Plan umzusetzen! Daraus kann eine **Merkregel** abgeleitet werden:

Schach sollte man nur geben, wenn es wirklich dem eigenen Plan dient, sonst ist es ein überflüssiger Zug.

Das Prinzip der gezeigten Mattführung sollte man verinnerlichen, nicht aber die einzelnen Züge auswendig lernen, weil es zu unterschiedliche Ausgangsstellungen gibt. Und darum soll ein etwas anderer Plan, der weniger Züge beansprucht, vorgestellt werden. Diagramm Nr.111 ist wieder die Anfangsposition.

Ausgehend von der Überlegung, dass der König der überlegenen Partei schließlich doch in das Geschehen eingreifen muss, um das Matt herbeizuführen, liegt der Gedanke nahe, dass es sinnvoll sein könnte, den schwarzen König sofort in die Richtung der aktuellen Position des weißen Königs zu treiben. Ist er dann in dessen Nähe an den Rand gedrängt worden, braucht der weiße König weniger Züge zu machen, um der eigenen Dame zu helfen. Aus dieser Idee wird der konkrete Plan, den schwarzen König zur 1. Reihe zu treiben, abgeleitet. Wie sieht aber die Durchführung des Plans aus?

Das *Prinzip, die gewaltige Sperrwirkung der Dame zu nutzen* und mit einem Treibmanöver zu beginnen, wird uneingeschränkt beibehalten. Nur die *Richtung des Treibmanövers wird neu festgelegt*. Dem schwarzen König wird von hinten der Weg zur weiter entfernt

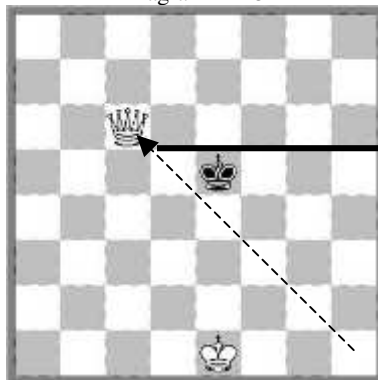
liegenden 8. Reihe abgeschnitten und dann sein Bewegungsraum verkleinert.

Von Diagramm Nr.111 aus:

1. Dh1-c6 ...

Die 6. – 8. Reihe ist sofort gesperrt.

Diagramm 115



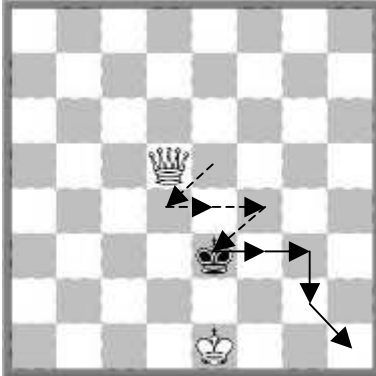
Schwarz am Zug

Schwarz kann sich noch entscheiden, in welche Richtung er ausweichen will. Er wählt schließlich die h-Linie.

1. ...	Ke5-d4
2. Dc6-b5	Kd4-e4
3. Db5-c5	Ke4-f4
4. Dc5-d5	Kf4-e3

Schwarz bleibt so weit wie möglich vom Rand, d.h. von der h-Linie bzw. der Grundreihe entfernt, musste aber Terrain hergeben (Diagramm Nr.116).

Diagramm 116



5. Dd5-c4 Ke3-f3

Die Dc4 hat jetzt bereits zwei weitere Reihen erobert.

6. Dc4-d4 Kf3-g3
7. Dd4-e4 Kg3-g2

Schwarz ist nur noch ein Feld vom Rand entfernt.

8. De4-g4+ ...

Da Ke1 bereits f2 und f1 sperrt, kann die Dame sofort die g-Linie mit Schach unter ihre Kontrolle nehmen.

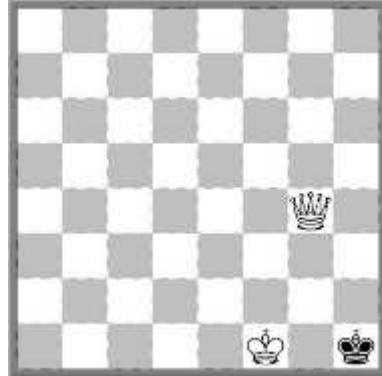
8. ... Kg2-h1

Vorsicht, Pattfalle! Weiß darf nicht 9. Dg4-g3 ziehen!

9. Ke1-f1 ...

Nur ein einziger Königszug!

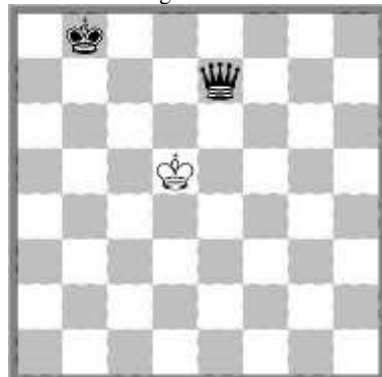
Diagramm Nr.117



9. ... Kh1-h2
10. Dg2(Dh4)#

Natürlich setzt nicht immer nur Weiß matt. Es soll deshalb ein Beispiel gezeigt werden, bei dem Schwarz mit der üblichen *Treibmethode unter sofortiger Mithilfe des eigenen Königs* gewinnt.

Diagramm 118



Schwarz am Zug

1. ... Kb8-c7

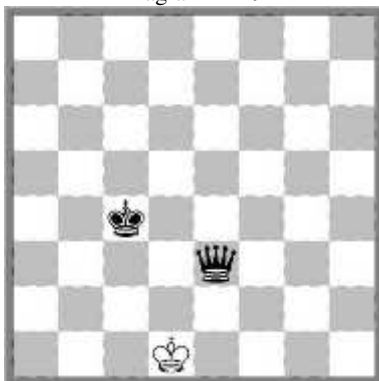
Der sofortige Einsatz des Kb8 ist *schneller* als jedes andere Verfahren.

2. Kd5-d4 Kc7-c6
3. Kd4-d3 Kc6-c5
4. Kd3-c3 De7-e3+

Weiß versucht den Vormarsch des schwarzen Königs zu stoppen, wird aber durch das Schach abgedrängt.

5. Kc3-c2 Kc5-c4
6. Kc2-d1 ...

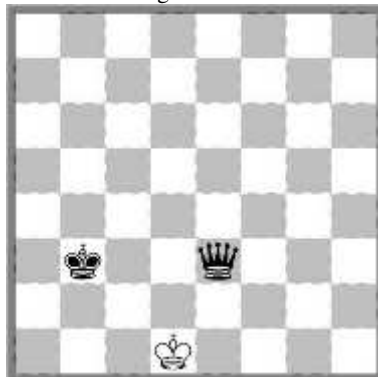
Diagramm 119



Vorsicht, Pattfalle !

Schwarz darf jetzt auf keinen Fall 6. ... Kd3, Kc3 oder Kb3 ziehen, dann wäre Weiß patt. Die 3. Reihe ist in diesem Augenblick für den schwarzen König tabu. Vergleiche die beispielhafte Stellung in Diagramm Nr.120, in der dem weißen König sämtliche Zielfelder verwehrt sind, er aber nicht im Schach steht. Der Anfänger neigt leider dazu, solche Stellungen herbeizuführen.

Diagramm 120



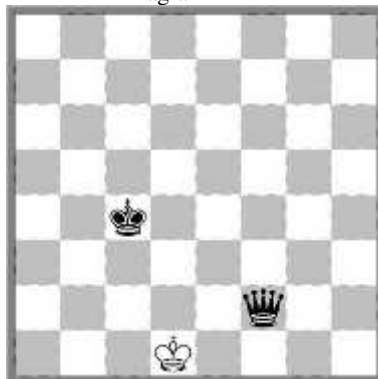
Weiß am Zug/Patt

Wie kommt Schwarz weiter voran?

6. ... De3-f2

Schwarz macht den *typischen Damezug*, der den König am Rand festhält, ihm dort Zugmöglichkeiten lässt, das Patt vermeidet und Weiß zusätzlich in Zugzwang bringt.

Diagramm 121



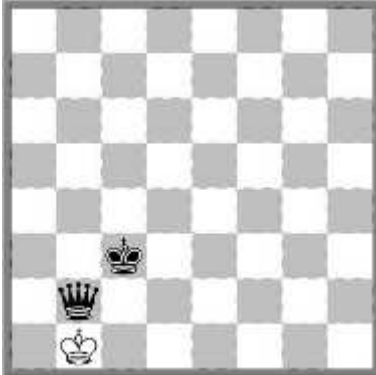
7. Kd1-c1 Kc4-c3!

Erst jetzt betritt der schwarze König die 3. Reihe und ist dann (Kc3!) optimal positioniert.

Drei verschiedene Mattbilder können sich ergeben.

8. Kc1-b1 Df2-b2#

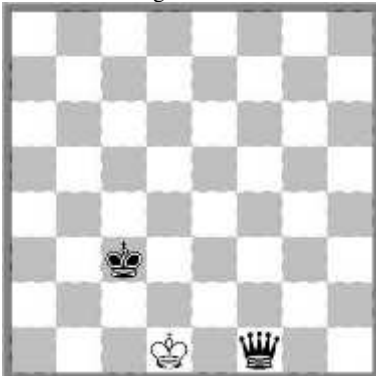
Diagramm 122



Typisches Matt

Oder **8. Kc1-d1 Df2-f1#**

Diagramm 123



Typisches Matt

(Oder **8. Kc1-d1 Df2-d2#**)

Aufgaben zu Dame und König gegen alleinigen König

Diagramm 123a

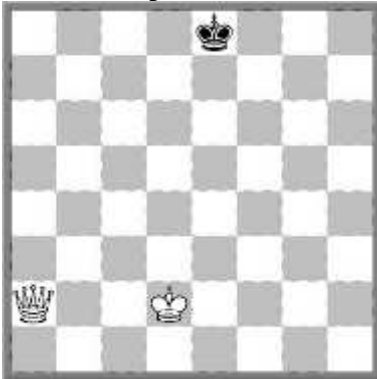
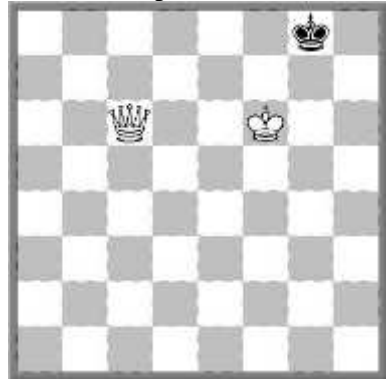


Diagramm 123c



Weiß am Zug

- A) Wie viele Züge hat die Dame?
 B) Nenne die Felder, auf denen die Dame ein Schach geben kann!

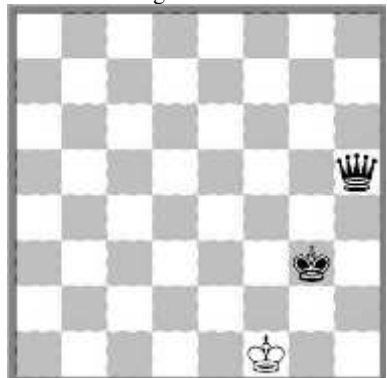
Setze matt in 2 Zügen! Notiere die Züge!

Diagramm 123b



Schwarz am Zug

Diagramm 123d

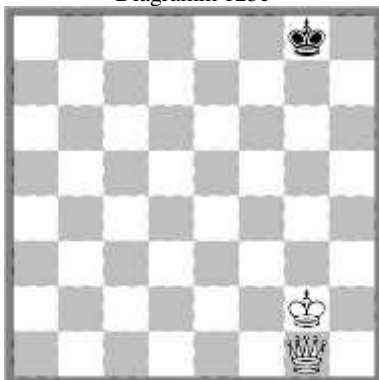


Schwarz am Zug

Gewinnt Schwarz? Wenn ja, wie?

Notiere den besten Zug!

Diagramm 123e



Weiß am Zug

Kann Weiß sofort Schach geben?
Notiere den Zug bzw. die unterschiedlichen Züge!

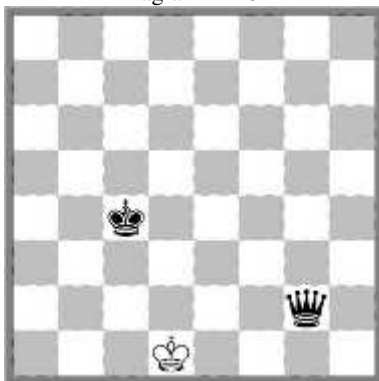
Diagramm 123g



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß den Gegner auf schnellstem Wege matt? Gib mindestens die ersten 4 Züge an!

Diagramm 123f



Schwarz am Zug

Notiere den besten Zug!
Gib eine Begründung für die Antwort (Alle Varianten)!

Lösungen zu Aufgaben mit Dame und König gegen alleinigen König

Zu Diagramm Nr.123a

A) 16 Felder

B) a4, a8, e6, f7 und g8

Zu Diagramm Nr.123b

Ja; 1. ... Db7-g2#

Zu Diagramm Nr.123c

1. Dc7-h1 Kg8-f8
2. Dh1-h8#

oder

1. Dc6- b7/c7/d7 Kg8-f8
2. Db7/c7 d7-f7#

falls

1. ... Kg8-h8
2. Db7/c7/ d7-g7#

Zu Diagramm Nr.123d

1. ... Dh5-d1#

Zu Diagramm Nr.123e

Ja; Kg2-f1(f2;f3;h1;h2;h3)+

Abzugsschach!

Die auf g1 stehende Dame gibt das Schach.

Zu Diagramm Nr.123f

1. ... Kc4-d3

Aufbau der Drei-Felder-Schranke; nur nach diesem Zug kann Schwarz im nächsten Zug mattsetzen. Nach anderen Zügen (z.B. 1. ... Kc4-c3) braucht Schwarz bis zum Matt mindestens einen Zug mehr.

2. Kd1-c1/e1 Dg2-c2/e2#

Zu Diagramm Nr.123g

1. Db2-e5! Kc4-d3
2. Kf1-e1 Kd3-c3
3. De5-d5 Kc3-b4
4. Ke1-d2 Kb4-b3
5. Dd5-b5 Kb3-a3
6. Kd2-c2 Ka3-a2
7. Db5-b2#

oder

5. ... Kb3-a2
6. Kd2-c2 Ka2-a3
7. Db5-b3/a5#

oder

6. ... Ka2-a1
7. Db5-b1/b2/a4#

Kapitel 13

Mattführung mit Dame und Turm gegen König

So wie zwei Türme können auch **Dame und Turm ohne Mitwirkung des eigenen Königs** den alleinigen gegnerischen König problemlos mattsetzen. Der alleinige König wird an einen Rand gedrängt, dort hält ihn eine der Figuren durch Sperrung von Reihe oder Linie fest und die andere Figur gibt dann das entscheidende Schach mit Matt.

Diagramm 124

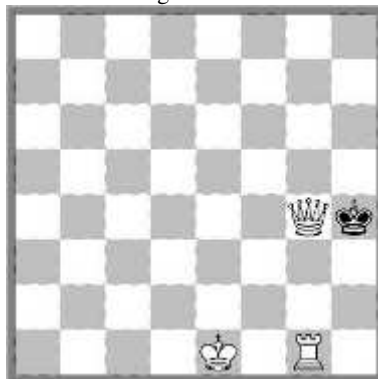


Typisches Mattbild, das sich nicht von demjenigen mit zwei Türmen unterscheidet, ist die vorstehende Stellung.

Das Treibmanöver mit Hilfe von „Treppenschachs“ ist schneller durchzuführen, weil die Dame den Turm gleichzeitig decken kann und somit der verteidigende König keine Gelegenheit findet, eine der Figuren anzugreifen.

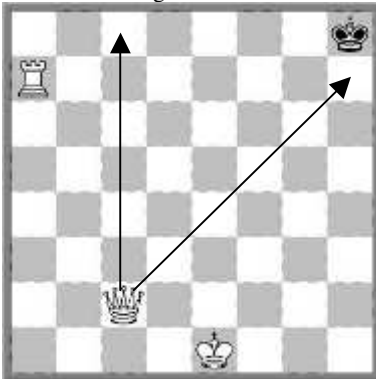
Anders dagegen die weitere typische Mattstellung, die so nur mit der Dame möglich ist.

Diagramm 125



Das Besondere ist, dass in vielen Stellungen – wie z.B. der folgenden im Diagramm Nr.126 - gleichzeitig beide Mattbilder entstehen können. Weiß setzt matt in einem Zug auf zwei verschiedene Arten. In der *ersten Variante* führt 1. Dc2-c8# das Matt ebenso wie ein Turm durch eine *Linienoperation* (c-Linie) mit der anschließenden Besetzung der Grundreihe herbei.

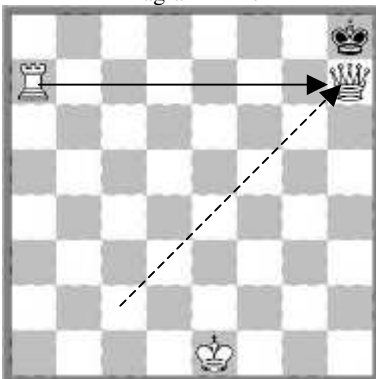
Diagramm 126



Weiß am Zug

In der zweiten Variante mit 1. Dc2-h7# kommt die Dame auf der langen *Diagonale* b1-h7 zum Einsatz, wobei der sperrende Turm a7 die Dame auf dem Zielfeld h7 aus der Ferne deckt.

Diagramm 127

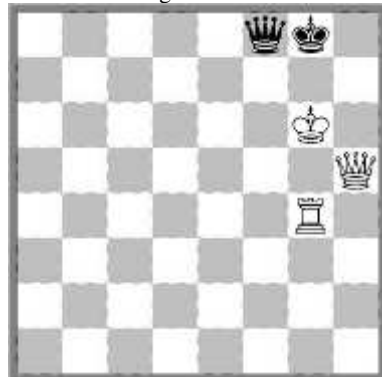


Diese Flexibilität wird man nicht nur in vielen anderen Situationen

bewundern können, sondern man sollte diese Möglichkeit, gleichzeitig in die verschiedenen Richtungen zu wirken, tief im Gedächtnis verankern, um sich im richtigen Augenblick bei eigenen Partien daran zu erinnern und sie variabel zum Matt zu nutzen.

Trotz *König plus Dame* ist Schwarz in der folgenden Stellung in einer prekären Situation.

Diagramm 128



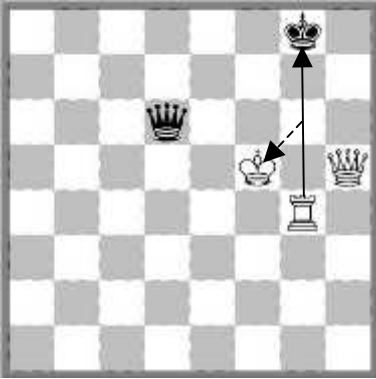
Schwarz am Zug

Die Überlegenheit des Gegners ist offensichtlich. Weiß droht mit Matt (Dh5-h7#). Auch bei Tausch der Damen hätte er noch immer absolutes Mattpotential. Der letzte Versuch von Schwarz, ein Unentschieden zu retten, läge also in der Möglichkeit, Dauerschach oder ein Patt zu erreichen. Man erkennt aber schnell, dass Schwarz durch die schlechte Position des eigenen

Königs zum Dauerschach keine Chance bekommt. Auf 1. ... Df8-d6+, 1. ... Df8-f7+ oder 1. ... Df8-e8+ weicht der weiße König jeweils mit *Abzugsschach* nach f5 (2. Kg6-f5+, Diagramm Nr.129) bzw. h6 aus, so dass Schwarz keine weitere Gelegenheit zur Gegenwehr bekommt.

1. ... Df8-d6+
2. Kg6-f5+ ...

Diagramm 129



Der Lernende soll sich zur Erinnerung noch einmal fragen: “Was ist ein *Abzugsschach*?” Wie ist es möglich, dass mit einem Königszug ein Schach gegeben werden kann? Die Antwort:

Ein **Abzugsschach** ist das Schach, das *durch Wegziehen* eines Steines *aus der* gegen den gegnerischen König gerichteten, *verdeckten*

Wirkungslinie (Linie, Reihe oder Diagonale) einer anderen eigenen Figur gegeben wird.

In diesem Falle räumt der Zug Kg6-f5 die g-Linie, so dass der ebenfalls auf dieser Linie (g4) stehende Turm dem feindlichen König auf g8 das Schach sagt. Der weiße König hatte diesen Angriff bislang verdeckt. Das *Abzugsschach als Verteidigungsinstrument* rettet Weiß in dieser Stellung vor weiteren Angriffen, weil der schwarze König zuerst das gegen ihn selbst gerichtete Schach abwehren muss. Gleichzeitig setzt Weiß das *Abzugsschach als gefährliches Angriffswerkzeug* ein, weil der Gegner keine Zeit für eine Verteidigung findet.

2. ... Kg8-f8
3. Dh5-h8+ Kf8-e7
4. Tg4-g7#

Diagramm 130

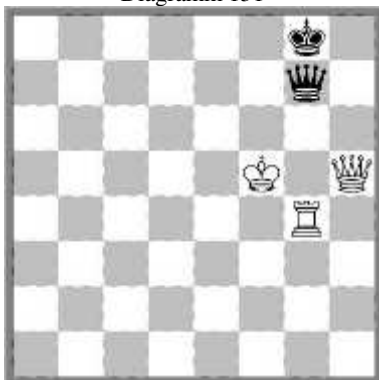


Auf 2. ... Dd6-g6+
 folgt 3. Tg4xg6+ Kg8-f7(f8)
 4. Dh5-h7 Kf7(f8)-e8
 5. Tg6-g8#

Was passiert aber nach

1. ... Df8-g7+
 2. Kg6-f5 ... ?

Diagramm 131



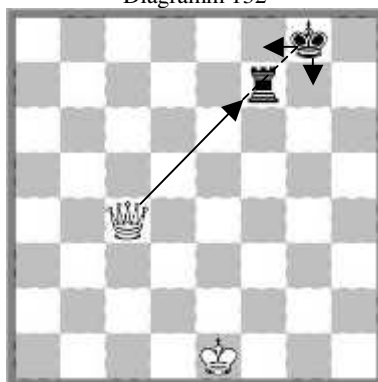
Die entstandene Stellung ist für Schwarz genauso fürchterlich, denn nun ist die schwarze Dame durch den Wegzug Kg6-f5 in eine **Fesselung** geraten!

Wieder etwas Neues, was sich nicht nur gefährlich anhört, sondern auch tatsächlich so ist!

Die Dame, die jetzt plötzlich zwischen dem angreifenden Turm und dem eigenen König steht, kann nicht aus der g-Linie auf eine andere Linie wegziehen, denn dann

stünde der schwarze König im Schach. Nach den Spielregeln ist es aber verboten, freiwillig den König ins Schach zu stellen. Die schwarze Dame könnte sich also nur noch auf der g-Linie selbst bewegen, z.B. mit dem Zug 2. ... Dg7xg4+ den Turm schlagen. Doch auch dies bedeutet *materiellen Verlust* für Schwarz, da er nach der Fortsetzung 3. Dh5xg4+ seine eigene Dame verlöre. Der *Vergleich des Wertes des geschlagenen Turms mit dem Wert seiner verlorenen Dame* zeigt, dass Schwarz ein sehr schlechtes Geschäft machte. Er hätte nämlich nur ungefähr die Hälfte des hingegenen Wertes erhalten, wie aus der pauschalen Werteskala der Figuren ersichtlich ist.

Diagramm 132



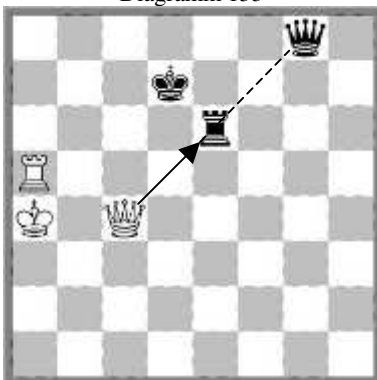
Eine Fesselung ist derjenige Angriff einer Figur, der einen gegnerischen Stein, der eine hinter

diesem in der verlängerten Wirkungslinie der angreifenden Figur stehende, meistens auch wertvollere Figur schützt, **absolut unbeweglich macht oder teilweise in seinen Bewegungsmöglichkeiten einschränkt**.

In der Stellung des Diagramms Nr.132 ist der *Turm* auf f7 *absolut unbeweglich*. Er darf nicht ziehen, weil er auf dem aktuellen Standfeld auf der Diagonale a2-g8 den eigenen König vor dem Angriff der Dame schützt. Schwarz kann die *Fesselung* nur durch einen Zug mit dem König, z.B. Kg8-f8 oder Kg8-g7 aufheben.

In der folgenden Stellung ist der schwarze Turm auf e6 ebenfalls

Diagramm 133



Schwarz am Zug

durch die weiße Dame von c4 aus gefesselt, weil er seine in derselben

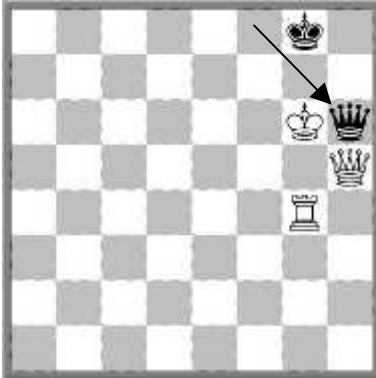
Diagonale auf f8 stehende Dame vor dem Schlagen schützt, doch ist dies nur eine **unechte Fesselung**.

Er könnte zwar grundsätzlich einen nach den Spielregeln zulässigen Zug machen, ist aber in seiner Auswahl begrenzt, wenn er keinen Nachteil erleiden will. Der Turm könnte aus eigener Kraft die Fesselung aufheben, z.B. durch die Züge Te6-e8 oder Te6-g6, ohne dass Schwarz sofort einen materiellen Nachteil hat, weil er mit diesen Zügen seine eigene Dame deckt. Zieht Schwarz 1. ... Te6-e4 kann Weiß zwar nicht die Dame auf f8 schlagen, aber stattdessen mit 2. Dc4xe4 den Turm nehmen. Alle anderen schwarzen Turmzüge führen zum Verlust der schwarzen Dame. Die Fesselung hat die Anzahl seiner Zugmöglichkeiten von grundsätzlich 14 auf 2 sinnvolle zusammenschrumpfen lassen. Ob Schwarz in dieser Stellung überhaupt noch einen wirklich guten Zug hat, soll an dieser Stelle noch nicht untersucht werden.

Die Hoffnung auf Dauerschach wird nach eingehender Prüfung der Stellung in Diagramm Nr.128 fallen gelassen. Bleibt somit zu untersuchen, ob Schwarz sich noch in ein *Patt* retten kann. Der einzige *Versuch* in diese Richtung startet

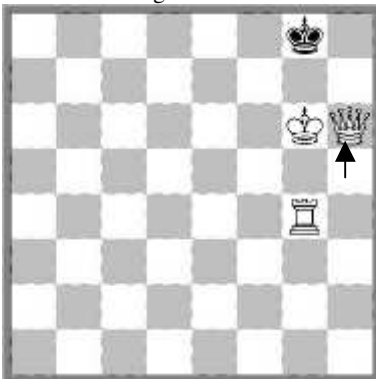
mit 1. ... Df8-h6+ .

Diagramm 134



Schläge Weiß jetzt unüberlegt oder in Hast unter dem Druck von Zeitnot bei tickenden Uhren mit 2. Dh5xh6 die feindliche Dame, wäre **die Falle** zugeschnappt. Schwarz hätte die *typische Pattstellung* erreicht.

Diagramm 135



Schwarz am Zug/Patt

Kg8 stünde nicht im Schach, könnte aber auch keinen nach den Spielregeln zulässigen Zug machen. Das potentielle Fluchtfeld f8 wäre plötzlich gesperrt. **Remis!** Das materielle Übergewicht von Weiß wäre nun bedeutungslos.

Weiß ärgerte sich bei diesem Ergebnis und müsste sich fragen: „Gibt es zu dieser Zugfolge eine Alternative? Kann die Partie nicht doch gewonnen werden?“

Natürlich findet man bei ruhiger, *in jeder Situation bis zum Schluss erforderlicher, sorgfältiger Analyse* die einzig richtige Antwort: „Ja!“ Denn Materialgewinn ist die Vorstufe zum Matt von D + T (+K) gegen K.

Weiß kann z.B. seinen König aus dem Schach mit einem gleichzeitigen *Abzugsschach* nach f5 ziehen. Dann gewinnt er wie die folgenden Züge zeigen:

1. ... Df8-h6+
2. Kg6-f5+ Dh6-g7
3. Dh5-e8+ Kg8-h7
4. Tg4-h4+ Dg7-h6
5. De8-f7+ Kh7-h8
6. Th4xh6#.

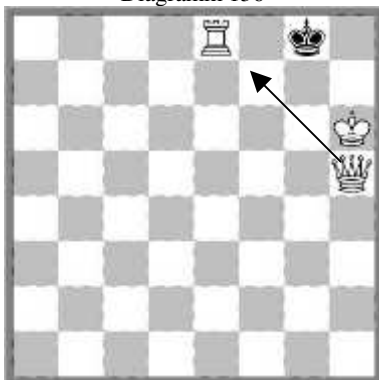
Es geht aber schneller, wenn sein *König* mit *Abzugsschach* die auf h6 ungedeckte Dame schlägt.

1. ... Df8-h6+
2. Kg6xh6+ Kg8-h8
3. Dh5-e8#

oder

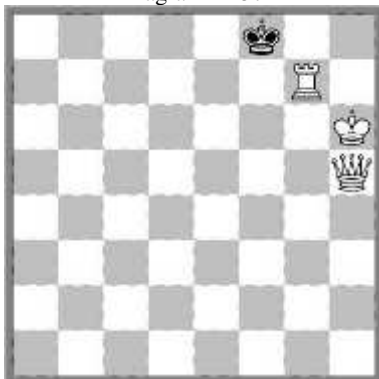
2. Kg6xh6+ Kg8-f8
3. Tg4-e4 Kf8-g8
4. Te4-e8#

Diagramm 136



Vorsicht, Schwarz stellte mit dem 2. Zug nochmals eine *Pattfalle*! Nicht unüberlegt 3. Tg4-g7, um dem König die 7. Reihe zu sperren, denn dann wäre Schwarz *patt*.

Diagramm 137



Kapitel 14

Dauerschach mit der Dame

In der Stellung des Diagramms Nr.128 musste Schwarz erkennen, dass keine Chance bestand, das Verteidigungsinstrument „Dauerschach“ anzuwenden. Nun sollen jedoch die folgenden Positionen zeigen, wie eine hoffnungslos *materiell unterlegene* Partei gerade mit der eigenen Dame diese Verteidigungsart noch zu einem Remis bestens nutzen kann.

Nochmals zur Erinnerung:
Kann sich ein König nicht endgültig den ständig wiederholten gegnerischen Schachgeboten entziehen – ohne dass er Matt gesetzt werden kann – so spricht man von einem **Dauerschach** oder „ewigen Schach“. Es führt **entweder wegen einer dreimaligen Stellungswiederholung oder aufgrund der 50-Züge-Regel** auf Antrag einer Partei zum **Remis**.

In Diagramm Nr.138 droht dem weißen König das sofortige Matt durch

1. ... Df7-h7#,
weshalb er keine Zeit zu verlieren hat.

Diagramm 138



Weiß am Zug
Dauerschach auf der Diagonale

1. Dd8-a5+ Ka7-b8
 2. Da5-d8+ Kb8-a7
 3. Dd8-a5+ ...
- usw. immer im Wechsel

In den folgenden Stellungen ist die Lage für Schwarz ähnlich.

Diagramm 139



Schwarz am Zug
Dauerschach auf der Reihe

Wäre Weiß am Zug, drohte Matt oder Damenverlust. Z. B.:

1. Tf1-f4+ Ka4-a3
2. Dh1-a8+ Ka3-b3
3. Dh8-a4+ Kb3-c3
4. Da4-b4#

Deshalb greift Schwarz in letzter Not zum *Dauerschach*.

1. ... Dd3-c3+!
2. Kc1-d1 Dc3-d3+
3. Kd1-e1 Dd3-e3+
4. Ke1-d1 ... usw.

Diagramm 140



Weiß am Zug
Dauerschach auf der Linie

1. De5-c3+! Ka3-a2
2. Dc3-c2+ Ka2-a1
3. Dc2-c1+ Ka1-a2
4. Dc1-c2+ ... usw.

In allen Stellungen verhindert jeweils die Position des Turms eine Flucht des angegriffenen Königs.

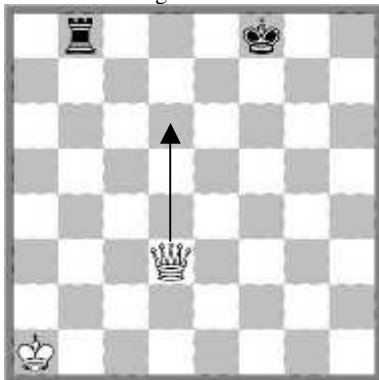
Kapitel 15

Die Gabel

Die Beweglichkeit der Dame ist nicht nur die Grundlage für Verteidigungsstrategien, sondern sie eröffnet auch ganz neue Möglichkeiten für den Angriff, die in den folgenden Beispielen mit dem *Angriffsinstrument der Gabel* näher erläutert werden sollen.

Definition: Eine Gabel ist der Doppelangriff eines Steines zeitgleich auf zwei gegnerische Steine.

Diagramm 141



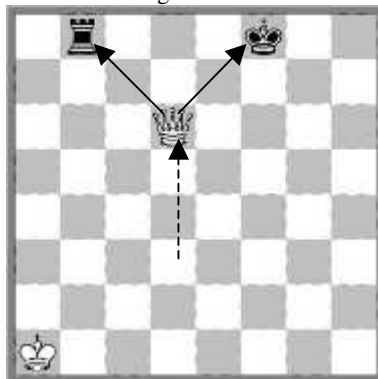
Weiß am Zug

1. Dd3-d6+ ...

Die weiße Dame greift von d6 aus beide schwarze Figuren an, gibt

also eine **Gabel**. Der Turm ist ungedeckt. Da ein König niemals „gedeckt“ sein kann, liegt die Voraussetzung für *das angestrebte Ziel* – *Materialgewinn* – vor. Eine Gabel, die gleichzeitig mit einem Schach gegen den gegnerischen König verbunden wird, ist besonders gefährlich, weil der Angriff gegen den König immer zuerst abgewehrt werden muss.

Diagramm 142

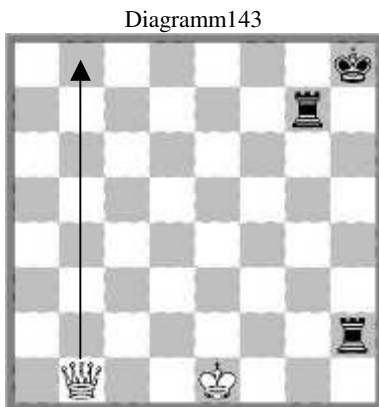


Schwarz hat keine Wahl, er kann die Dame nicht schlagen, muss den König ziehen und verliert den ungedeckten Turm im zweiten Zug.

1. ... K~
2. Dd6xb8

Hinweis zur Notation: Das Zeichen „~“ bedeutet, dass der Stein – hier der König – auf ein beliebiges Feld ziehen kann.

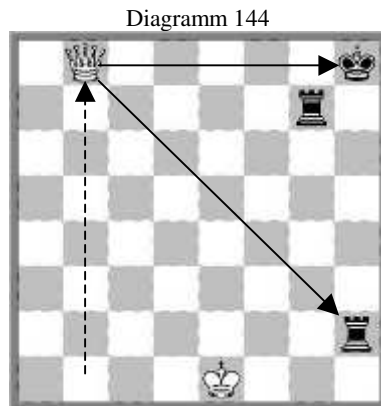
Das *wichtigste Ziel* des Angreifers, der eine Gabel gibt, ist der *Gewinn eines gegnerischen Steines (Materialgewinn)*. Das kann prinzipiell nur gelingen, wenn die angegriffenen Steine des Gegenspielers ungedeckt sind. Der Lernende wird aber später erkennen, dass man diese Grundregel vielfältig abwandeln und erweitern kann.



Weiß am Zug

Die vorstehende Stellung sieht für Weiß sehr ungünstig aus, denn bei wertmäßig ungefähr ausgeglichenem Material droht der schwarze Turm mit dem Zug 1. ... Tg7-g1# das typische Turmmatt. Dagegen muss sich Weiß unverzüglich verteidigen. Da er zum Glück am Zug ist, tut er das durch einen nicht zu parierenden Gegenangriff mit einer *Gabel* auf b8.

1. Db1-b8+ ...



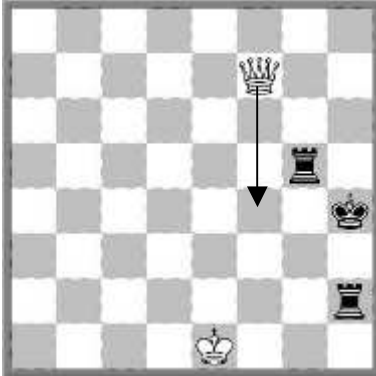
Der „Schachblick“ muss sich daran gewöhnen, dass die Wirkungslinien einer Figur auch nach rückwärts gerichtet sind, der ungedeckte Turm auf h2 also gleichzeitig mit dem König von der Dame angegriffen wird. Das Schach kann zwar durch Zwischenziehen abgewehrt werden, der Verlust des Turmes aber nicht.

1. ... Tg7-g8
2. Db8xh2+

Das Ziel „Materialgewinn“ ist erreicht.

In der folgenden Stellung droht dem Weißen wieder das Schach durch einen Turmzug nach g1. Er ist jedoch am Zug und kommt mit dem Gegenangriff Schwarz zuvor.

Diagramm 145

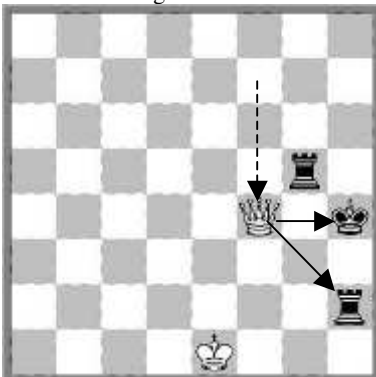


Weiß am Zug

Das Schach 1. Df7-h7+ sieht im ersten Augenblick zwar auch gut aus, aber Schwarz könnte daraufhin mit Tg5-h5 kontern, den König schützen, und ein Sieg des Weißen wäre wohl verhindert.

1. Df7-f4+ ...

Diagramm 146

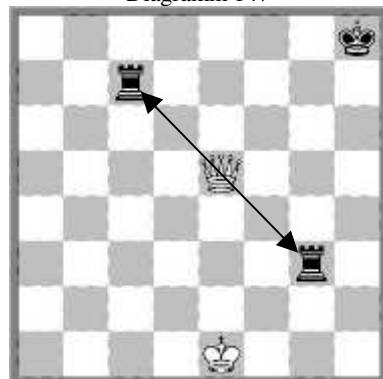


Weiß wendet jedoch die *Gabel* an. Diese richtet sich primär gegen die

ungedeckte Figur, also nicht vorrangig gegen den Turm auf g5, der zwar auch gleichzeitig angegriffen wird, aber durch den eigenen König gedeckt ist. Schwarz muss sich nun zwischen 1. ... Kh4-h5 (Wegziehen) oder 1. ... Tg5-g4 (Zwischenziehen) entscheiden, um das Schach abzuwehren und gleichzeitig den g-Turm gedeckt zu halten. Doch er verliert den Turm auf h2 jeweils durch 2. Df4xh2+. Zieht er alternativ 1. ... Kh4-h3, um den Turm auf h2 zu decken, ist als Folge der andere Turm auf g5 ungedeckt und geht verloren.

Die mit der *Gabel* aufgebaute Drohung kann Schwarz in der nächsten Position durch den Gegenangriff 1. ... Tg3-g7 kontern, und Weiß muss froh sein, wenn er sich mit *Dauerschach* retten kann.

Diagramm 147



Schwarz zieht

1. ... Tg3-g7 remis

Kapitel 16

Die Fesselung

Nachdem *Abzugsschach* und *Gabel* als technische – man kann auch sagen *taktische* – Methoden der Angriffsführung anhand typischer Beispiele erläutert wurden, ist es nun erforderlich, noch einmal auf das auch erwähnte, bislang aber nur vom Begriff her beschriebene Phänomen der **Fesselung** zurückzukommen.

Wie bekannt, besteht das Wesen der Fesselung darin, *einen gegnerischen Stein*, der eine in der verlängerten Wirkungslinie der angreifenden Figur stehende, wertvollere Figur schützt, *absolut unbeweglich zu machen oder in seinen Bewegungsmöglichkeiten einzuschränken*.

Der Lernenden stellt natürlich sofort die Frage: „Warum soll man einen bestimmten Stein, z.B. einen Turm überhaupt unbeweglich machen?“

Die allgemeine Antwort lautet: „Der Angreifer erlangt dadurch einen Vorteil, weil der Wert einer unbeweglichen Figur geringer wird als der ursprüngliche materielle Wert.“

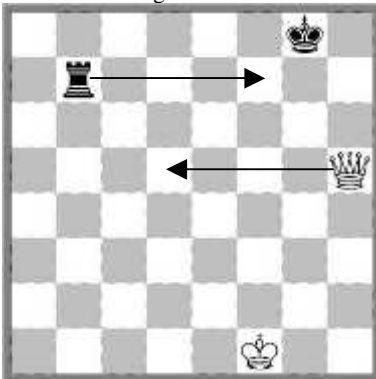
Dies leuchtet am Beispiel des Turms unmittelbar ein, denn wenn eine Figur, die potentiell auf 14 verschiedene Felder ziehen konnte, plötzlich auf ihrem aktuellen Standfeld fixiert ist, also praktisch nicht mehr ziehen und kein anderes Feld betreten kann, dann muss ihr Wert einfach – um wie viel das soll noch dahingestellt bleiben – erheblich gesunken sein. Der Angreifer hätte also zumindest einen *ideellen Vorteil* erreicht. Daraus formuliert er das nächste konkrete Ziel, nämlich den ideellen Vorteil in einen handfesten *materiellen Vorteil* umzuwandeln.

Das Ziel der Fesselung

Ein Ziel der Fesselung ist, nach relativer oder absoluter Fixierung auf seinem momentan eingenommenen Feld den angegriffenen Stein zu erobern, d.h. materiellen Vorteil zu erlangen.

Ob der Angreifer dieses Ziel in die Tat umsetzen kann, hängt davon ab, ob er im richtigen Augenblick die *verschiedenen Angriffsinstrumente* geschickt miteinander *verbinden* kann. Beispielhaft soll dies mit den bisher bekannten Mitteln wie Beweglichkeit und Fernwirkung der Dame, Zusammenspiel von Dame und König, Zugzwang und Gabel demonstriert werden.

Diagramm 148



Weiß am Zug

1. Dh5-d5+ ...

Eine Gabel der Dame mit Schach, um den Turm zu gewinnen.

1. ... Tb7-f7+

Die Verteidigung gegen das Schach und Rettung des Turmes, obwohl dieser jetzt in einer *absoluten Fesselung* steht.

Weiß kann hier die Fesselung aber nicht direkt ausnutzen, da sein eigener König zu entfernt steht, sodass Schwarz die Fesselung mit seinem 2. Zuge aufheben kann.

2. Kf1-e2 Kg8-h8

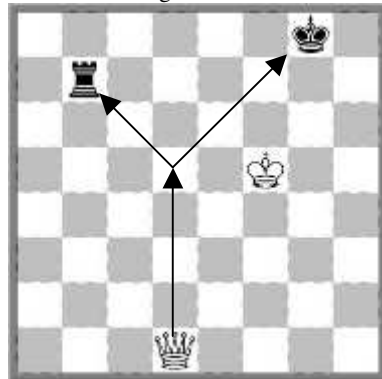
Vorsicht, Pattfalle! Die Dame darf den Turm nicht nehmen.

3. Ke2-e3 ... usw.

Der weiße König muss sich erst nähern, denn ohne seine Unterstützung könnte Weiß sowieso nicht gewinnen. Das weitere

Endspiel soll hier jedoch nicht untersucht werden.

Diagramm 149



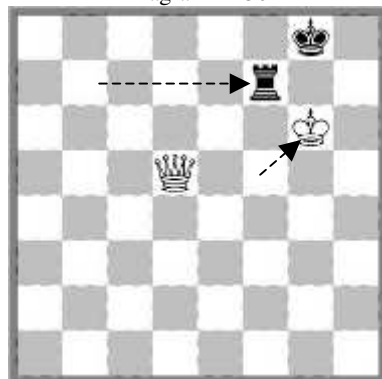
Weiß am Zug

In dieser Stellung hat Weiß wegen der aktiven Position seines Königs unmittelbare Gewinnchancen durch Materialgewinn mit nachfolgendem Matt.

1. Dd1-d5+ Tb7-f7+

2. Kf5-g6 ...

Diagramm 150



Die Gabel erzwingt die *absolute Fesselung* des Turmes auf f7. Als Fortsetzung der

Angriff greift der weiße König den fixierten Turm an und Schwarz kommt in Zugzwang und hat nur die Wahl zwischen zwei fast gleich schlechten Königszügen.

2. ... **Kg8-f8**
 3. **Dd5xf7#**

Die *Eroberung* des Turmes mit typischem Matt.

Oder 2. ... **Kg8-h8**

Der letzte Rettungsversuch, sofortige Aufgabe des Turmes als *Pattfalle*, da 3. **Dd5xf7** zum Patt führen würde.

3. **Kg6xf7** ...

Der König (!) schlägt den ungedeckten Turm, *Materialgewinn!* Zugzwang für Schwarz.

Diagramm 151



3. ... **Kh8-h7**
 4. **Dd5-h5#**

Ein typisches Matt mit D + K .

Umwandlung der Fesselung in andere Stellungs Vorteile

Nicht immer ist der Angreifer in der Lage, aus einer Fesselung direkt materiellen Vorteil zu ziehen, was besonders bei nur unechter bzw. relativer Fesselung der Fall sein kann. Dann wird er jedoch versuchen, die momentane Einschränkung der Beweglichkeit der gefesselten Figur gegen einen anderen *Stellungsvorteil* einzutauschen, wenn der Gegner die lästige Fesselung abschütteln möchte.

Als Beispiel soll nochmals das Diagramm Nr.133 – hier Nr.152 – als Ausgangsstellung dienen.

Diagramm 152



Schwarz am Zug

Schwarz hat verschiedene Möglichkeiten, die Fesselung aufzuheben, ohne sofort Material zu verlie-

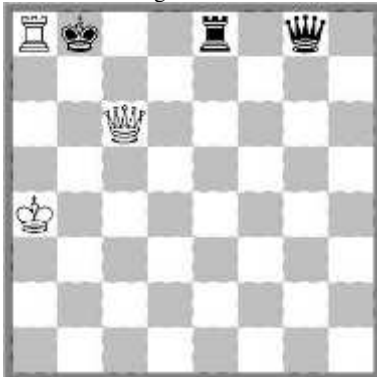
ren. Das sind die zwei Turmzüge Te6-e8 oder Te6-g6, mit denen er seine Dame deckt, oder verschiedene Züge seiner Dame, mit denen er sie aus der verdeckten Wirkungsdiaagonale der weißen Dame nach f8 herausbringt.

1. ... Te6-e8

Schwarz deckt zwar seine Dame, und der Turm ist auch nicht mehr angegriffen, doch sein König steht plötzlich sehr „nackt“, d.h. schutzlos den weißen Angreifern gegenüber. Das nutzt Weiß zu einem nicht zu widerlegenden Mattangriff.

2. Dc4-d4+ Kd7-c6
3. Ta5-a6+ Kc6-c7
4. Dd4-d6+ Kc7-b7
5. Dd6-c6+ Kb7-b8
6. Ta6-a8#

Diagramm 153



Oder **1. ... Te6-e8**
2. Dc4-d4+ Kd7-e7
3. Ta5-a7+ Ke7-e6
4. Ta7-a6+ Ke6-f5

5. Ta6-f6+ Kf5-g5
6. Dd4-f4+ Kg5-h5
7. Tf6-h6#

Diagramm 154



Oder **1. ... Te6-e8**
2. Dc4-d4+ Dg8-d5
3. Dd4xd5+ Kd7-e7
4. Ta5-a7+ Ke7-f6
5. Ta7-f7+ Kf6-g6
6. Dd5-f5+ Kg6-h6
7. Tf7-h7#

Zieht Schwarz in Diagramm Nr.152 jedoch Te6-g6, folgt ebenfalls ein Mattangriff.

Z.B.: **1. ... Te6-g6**
2. Dc4-d4+ Tg6-d6
3. Ta5-a7+ Kd7-e6
4. Dd4-c4+ Td6-d5
5. Dc4-e4+ Ke6-f6
6. Ta7-a6+ Kf6-g7
7. De4-g6+ Kg7-f8
8. Dg6-f6+ Dg8-f7
9. Ta6-a8+ Td5-d8
10. Ta8xd8#

Schwarz könnte selbstverständlich verschiedene andere Züge machen, was jedoch bei korrektem Spiel immer zum Figurenverlust führen würde z.B. 4. ... Ke6-f5 5. Dc4xg8 ... Nachdem Weiß eine Figur gewonnen hat, dauert es zwar noch einige Züge länger bis zum Matt, je nachdem wie sich Schwarz verteidigt, es ist aber schließlich unvermeidlich.

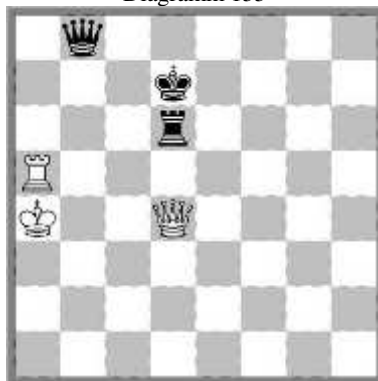
Fazit: Die eigenen Figuren (Dg8 und Tg6) waren in diesen Varianten für Schwarz nicht mehr sehr nützlich.

Es bleiben nur noch *die Züge der schwarzen Dame* zu untersuchen, um die Fesselung direkt zu beenden. Dabei muss Schwarz bedenken, dass Weiß in dem Augenblick, in dem die schwarze Dame die Deckung für den eigenen Turm aufgibt, eventuell Gelegenheit bekommt, den Turm auf e6 zu erobern. Z.B. 1. ... Dg3 2. Ta5-a7+ Kd7-d6 (erzwungen, da der König wegen der dann drohenden Mattgefahr nicht auf die 8. Reihe gehen darf) 3. Ta7-a6+ K~ 4. Dc4xe6+.

Auch 1. ... **Dg8-b8** (verhindert Turmschach auf a7) 2. **Dc4-d4+ Te6-d6** bringt Schwarz sofort in eine Verluststellung (Diagramm Nr.155). Die weiße Dame hat genügend Möglichkeiten, um mit Schachs den Gegner in Mattgefahr zu bringen, so dass dann Schwarz

zur Verteidigung eine Figur hergeben werden muss.

Diagramm 155



Weiß am Zug

- Z.B.
- | | |
|------------|-------------|
| 3. Dd4-g4+ | Kd7-c6 |
| 4. Dg4-f3+ | Kc6-d7 |
| 5. Df3-f5+ | Kd7-c6 |
| 6. Ta5-c5+ | Kc6-b7 |
| 7. Df5-f7+ | Kb7-a6 |
| 8. Tc5-a5+ | Ka6-b6 |
| 9. Ta5-b5+ | Kb6-c6 (a6) |
| 10. Tb5xb8 | ... |

Diagramm 156

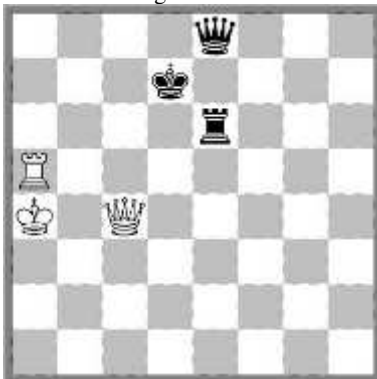


Natürlich ist dieses Abspiel nur eines unter vielen. Der Lernende tut gut daran, mit einem Spielfreund ausgehend von der Ursprungsstellung das Spiel zu Ende zu spielen, um die vielen Zugmöglichkeiten von Dame und Turm mit ihren schwer zu berechnenden Folgen sowohl als Angreifer als auch als Verteidiger zu üben.

Abschließend soll *eine Variante* gezeigt werden, in der Schwarz eine echte Chance zum *Remis* hat.

1. ... Dg8-e8!

Diagramm 157



Warum gerade dieser Zug? Die Stärke liegt darin, dass Schwarz unmittelbar mit Te6-e4 droht, die weiße Dame zu gewinnen. Daneben ist aber die versteckte Verteidigung eines Abzugsschachs enthalten, wenn Weiß ein Schach gibt.

Z.B.: **2. Ta5-a7+ Kd7-d6+**
3. Ka4-a5 De8-d8+

4. Ka5-a4 Dd8-e8+
5. Ka4-a5 ... usw.

Es folgt Zugwiederholung mit Remis. Auch 3. Ka4-b3 Te6-e3+ 4. Kb3-b2 Te3-e2+ ergibt nichts anderes (Dauerschach oder Verlust der Dame). Gibt die Dame zuerst Schach, folgt:

2. Dc4-b5+ Kd7-e7

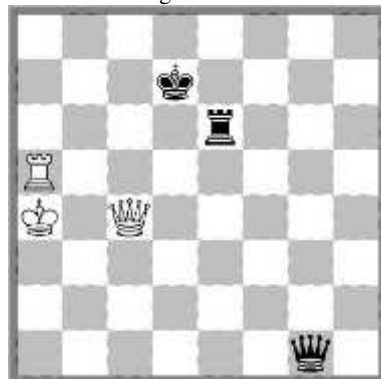
Jetzt ist die weiße Dame gefesselt und ein Abtausch der Figuren lässt sich nicht sinnvoll vermeiden. Die Gefahr, sonst matt gesetzt zu werden, ist zu groß.

Auch ein weiteres Abspiel dient als Beispiel, dass bei gutem Spiel beider Seiten der Verteidiger die Hoffnung auf Ausgleich nicht zu früh fallen lassen soll und der Ausgang offen bleibt. Schwarz zieht:

1. ... Dg8-g1

Hier steht die Dame viel aktiver als auf g8.

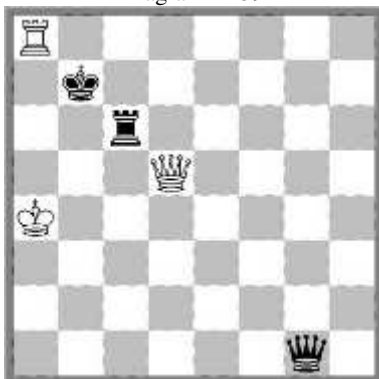
Diagramm 158



Weiß hat jetzt viel weniger Möglichkeiten für eine erfolgreiche Schachserie, da nach 2. Ta5-d5+ Te6-d6 3. Dc4-g4+ entfällt und 3. Dc4-b5+ Kd7-e6 4. Td5-e5+ Ke6-f6 5. Te5-f5+ Kf6-g6 folgen kann, und Weiß hat vorläufig kein gutes Schach mehr. 2. Dc4-b5+ ist wegen Kd7-c7 erfolglos. Auch 2. Dc4-d5+ Kd7-e7 3. Dd5-b7+ Ke7-f6 4. Db7-f3+ Kf6-g7 führt zu Ausgleich. Weiß versucht es deshalb z.B. wie folgt:

2. Dc4-d3+ Kd7-c8
3. Ta5-a8+ Kc8-b7
4. Dd3-d5+ Te6-c6

Diagramm 159



Nun hat Schwarz die Möglichkeit zum Figurentausch oder kommt eventuell selbst zum Dauerschach. Will Weiß das vermeiden, wird er selbst eventuell matt (z.B.: 5. Dd5-d8 ?? Dg1-a1+ 6. Ka4-b3 Tc6-c3+ 7. Kb3-b4 Da1-b2+ 8. Kb4-a4 Tc3-a3#).

Weiß kommt offensichtlich nicht recht voran und ein *zweifacher Tausch* führt schließlich zu einer *toten Stellung*.

Aufgaben zu Dame, Turm und König

Diagramm 159a



- A) Weiß zieht und setzt sofort matt. Wie?
- B) Schwarz zieht und setzt sofort matt. Wie?

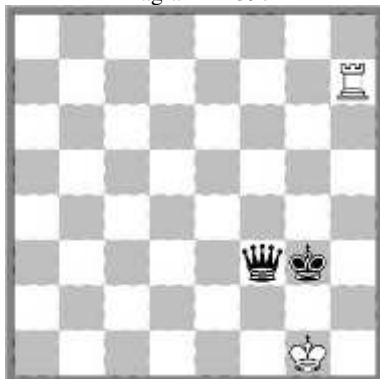
Diagramm 159b



Schwarz am Zug

Welcher Zug ist der beste?

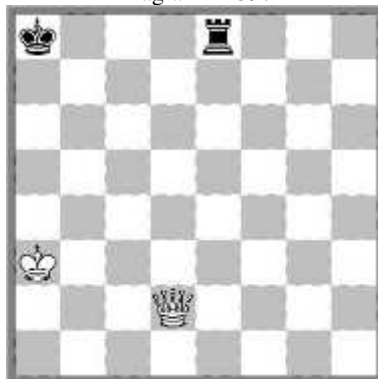
Diagramm 159c



Weiß am Zug

Wie erreicht Weiß ein Remis?

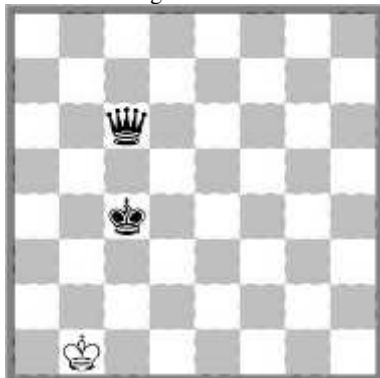
Diagramm 159e



Weiß am Zug

Wie erobert Weiß den Turm in 3 Zügen? Gib alle Varianten an!

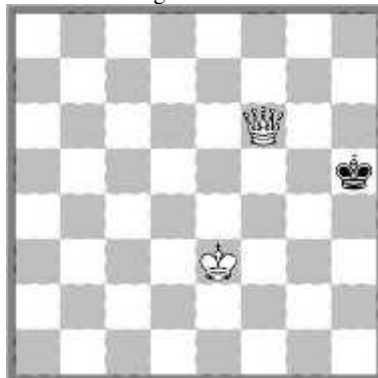
Diagramm 159d



Schwarz am Zug

Setze matt in 2 Zügen!

Diagramm 159f



Weiß am Zug

- A) Setze matt in 3 Zügen?
- B) Wie endet Partie, wenn Weiß 1. Ke3-f3 zieht?

Lösungen zu Dame, Turm und König

Zu Diagramm Nr.159a:

A)

1. De1-e8#
(Matt wie mit dem Turm)

B)

1. ... Dc2-g2#
(De1 blockiert den König)

noch zu Diagramm 159e:

1. Dd2-d5+ Ka8-a7
2. Dd5-d7+ Ka7- ~
(Gabel)
3. Dd7xe8 Materialgewinn

1. Dd2-d5+ Ka8-b8
2. Dd5-b5+ Kb8- ~
3. Db5xe8 Materialgewinn

Zu Diagramm Nr.159b:

1. ... Db7-h1#

Zu Diagramm Nr.159f:

A)

1. Df6-g7 Kh5-h4
2. Ke3-f4 Kh4-h5
3. Dg7-g5#
oder
2. ... Kh4-h3
3. Dg7-g3#

Zu Diagramm Nr.159c:

1. Th7-h3+ Kg3xh3
Patt
1. Th7-h3+ Kg3-g4 (f4)
2. Th3xf3 Kg4(f4)xf3
Remis

B)

1. Ke3-f3??. dann Patt

Zu Diagramm Nr.159d

1. ... Kc4-b3
2. Kb1-a1 Dc6-c1#

Zu Diagramm Nr.159e:

1. Dd2-a5+ Ka8-b8 (b7)
2. Da5-b5+ Kb8(b7)- ~
(Gabel)
3. Db5xe8 Materialgewinn

Kapitel 17

Der Bauer

*Der Bauer zieht im Unterschied zu den bisher vorgestellten Figuren nur vorwärts, und zwar im Regelfall um ein Feld auf seiner jeweiligen Linie. Eine Ausnahme gilt ausschließlich für einen Bauern in seiner Ausgangsstellung (2. oder 7. Reihe). Dieser darf wählen, ob er ein Feld oder stattdessen zwei Felder vorwärts ziehen, d.h. einen sogenannten *Doppelschritt* machen möchte. Auch Bauern dürfen andere Steine *schlagen*, ebenfalls nur vorwärts ziehend zum nächsten Feld, jedoch *nur diagonal*. Weil das „potentielle Schlagen“ als Drohung jeden gegnerischen Stein, also auch den König betrifft, ist damit automatisch die Möglichkeit zum *Schachgeben* in dieser *diagonalen Bewegungsrichtung* verbunden.*

Diagramm Nr.160 zeigt die verschiedenen Möglichkeiten, wie die weißen Bauern ziehen können.

1. e2-e3

Normalzug. Der Lernende beachte, dass zur Notation nur die Nennung von Ausgangsfeld und Ziel-feld, nicht aber ein besonderer

Buchstabe für die Bezeichnung des Steines verlangt wird.

2. e2-e4

Doppelschritt, zwei Felder vor.

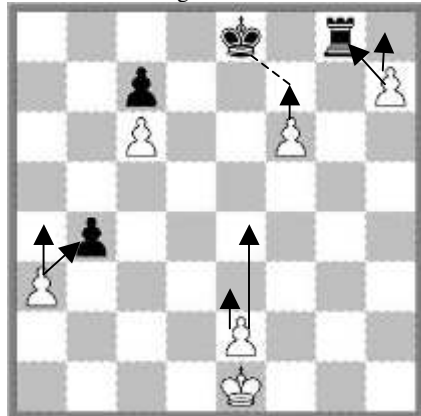
3. a3xb4

Schlagen, danach zieht der Bauer auf seiner neuen b-Linie vorwärts. oder

4. a3-a4

Normalzug

Diagramm 160



Die Zugmöglichkeiten der Bauern

5. f6-f7+

(*Normalzug* mit **Schach**)

6. h7xg8D#

Schlagen mit **Umwandlung** des Bauern in eine beliebige *Figur*, hier Dame, die **Schach** gibt, was gleichzeitig **Matt** ist. Die Abkürzung der gewählten, neuen Figur

wird an die Notation des Zielfeldes angehängt.

oder

7. h7-h8T

(Normalzug mit *Umwandlung* in eine beliebige Figur, hier z.B. in einen Turm)

Der Bauer auf c6 kann nicht ziehen, da ihn der gegnerische Stein auf dem nächsten Feld (c7) seiner Linie blockiert.

Die Zugmöglichkeiten des Bauern sind sehr eingeschränkt, da er im Normalfall maximal nur auf drei verschiedene Felder und keinesfalls rückwärts ziehen kann. Er kann niemals auf sein Ausgangsfeld zurückgelangen. Dies bedeutet, dass durch jeden Bauernzug eine Stellung auf dem Schachbrett definitiv verändert wird, weshalb jeder Bauernzug wohl überlegt sein muss.

Auf den **Wert des Bauern** muss dies eine Auswirkung haben. Von allen Steinen wird ein Bauer deshalb nach der bekannten groben Pauschalbewertung mit dem geringsten Wert belegt. Aus den verschiedenen, maximal bestehenden Zugmöglichkeiten (Bauer: 3 Felder; Turm: 14 Felder; Dame: 27 Felder) kann die allgemein übliche Wertskala mit dem Bauern als Grundeinheit abgeleitet werden,

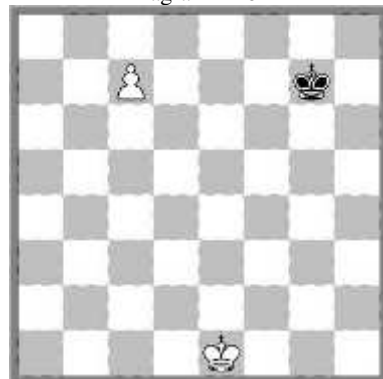
so dass sich folgende *materielle Werte* ergeben:

Bauer =	1
Turm =	5
Dame =	9

Dass diese Art der Bewertung tatsächlich nur ein erster Anhaltspunkt für die Bedeutung eines Steines sein kann, wird am Beispiel des Bauern besonders deutlich. Sein echter Wert hängt nämlich in großem Maße von seiner konkreten Position auf dem Schachbrett in Beziehung zu den übrigen Figuren ab. Der Lernende erkennt dies sofort im Zusammenhang mit der *einzigartigen Fähigkeit des Bauern*, die **Umwandlung** genannt wird.

Was ist die „**Umwandlung eines Bauern in eine beliebige andere Figur**“ nach den Spielregeln?

Diagramm 161

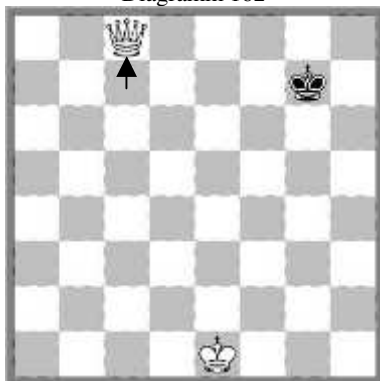


Weiß am Zug

Diagramm Nr.161 zeigt die Spielsituation vor der Umwandlung des Bauern.

Der weiße Bauer ist auf seiner c-Linie bis c7 vormarschiert, wozu er mindestens 4 Züge brauchte (1. c2-c4 und drei weitere Züge). Mit seinem nächsten Zug c7-c8 erreicht er die 8. Reihe. *Nach den Spielregeln muss ein Bauer, der die gegnerische Grundreihe erreicht, in eine beliebige Figur (Dame, Turm, Läufer oder Springer) seiner Farbe nach Wahl des Spielers, dem der Bauer gehört, umgewandelt werden. Es besteht also eine unbedingte Pflicht zur Umwandlung.* Der Bauer selbst wird vom Spielbrett entfernt.

Diagramm 162



Stellung nach c7-c8D

Hat der zur Umwandlung verpflichtete Spieler noch alle Figuren - z.B. seine Dame oder beide Tür-

me - des Typs, in den er den Bauern umwandeln möchte, so kann er trotzdem eine Figur dieser Figurenart, also z.B. eine *zweite* Dame oder einen *dritten* Turm wählen. Nur einen König darf er selbstverständlich niemals wählen, da wegen des Spielzieles „Matt“ jede Partei immer nur einen König haben kann.

Betrachtet man nun noch einmal die pauschale Bewertung der Steine, nämlich Bauer mit dem Wert 1 und Dame mit Wert 9, so ist offensichtlich, dass der Bauer auf dem Feld c7, der ohne Hindernis auf das Umwandlungsfeld c8 ziehen kann, bereits in *dieser* Position einen höheren Wert als 1 haben muss. Allgemein kann man die Schlussfolgerung ziehen, dass *der Wert des Bauern steigt, je wahrscheinlicher seine Umwandlung in eine Figur wird.* Gelingt aber das Vorziehen auf die gegnerische Grundlinie, zeigt sich der erlangte Vorteil vollständig. Dieses „kleine Bäuerlein“ mit ursprünglich geringer Wirkungskraft kann in eine machtvolle Dame mit absolutem Mattpotential (Diagramm Nr.162) umgewandelt werden. Schlagartig offenbart sich die in dem Bauern versteckte Angriffskraft, was eventuell zum sofortigen Matt wie im Diagramm Nr.160, 6. Zugmöglichkeit (h7xg8D#) führt, denn die

neue Figur entfaltet vom Umwandlungsfeld aus unmittelbar ihre volle Wirkungskraft, obwohl sie erst bei erneutem Zugrecht für Weiß erstmals bewegt werden könnte.

Aus dieser Tatsache kann im Laufe einer Partie ein **allgemeines strategisches Ziel** abgeleitet werden: *Ein Bauer sollte so gezogen werden, dass die Möglichkeit zur Umwandlung in eine Figur wächst*, um auf diese Weise einen erheblichen Materialvorteil und eventuell absolutes Mattpotential zu erhalten.

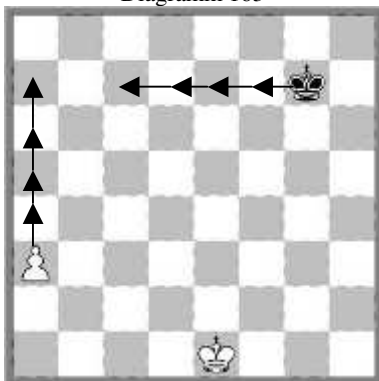
Ein einfaches Beispiel, das im Alltag der Schachspieler ständig vorkommt, soll den Kampf, der sich aus diesem strategischen Ziel ergibt, erläutern.

Weiß ist es im Laufe der Schachpartie gelungen, einen Bauern zu gewinnen. Nachdem alle übrigen Steine geschlagen (abgetauscht) wurden, ist ihm dieser **Mehrbauer** geblieben und er will ihn *zum Gewinn nutzen*. Dieses Ziel kann er nur erreichen, wenn es ihm noch gelingt, die *Umwandlung seines Bauern* in eine Dame oder einen Turm zu erzwingen, *denn es gibt keine Mattstellung mit König und Bauer gegen den alleinigen König*.

Ist Weiß am Zug, beginnt er den Bauern vorzuziehen, weil es auf seiner a-Linie kein Hindernis mehr gibt.

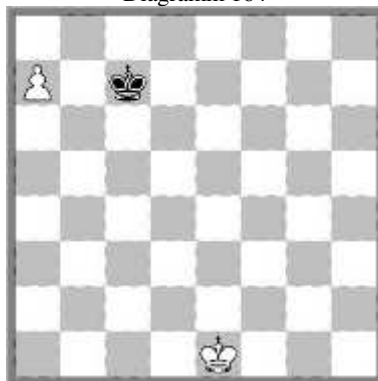
- A) **1. a3-a4 Kg7-f7**
 2. a4-a5 Kf7-e7
 3. a5-a6 Ke7-d7
 4. a6-a7 Kd7-c7

Diagramm 163



- A) Weiß am Zug
 B) Schwarz am Zug

Diagramm 164



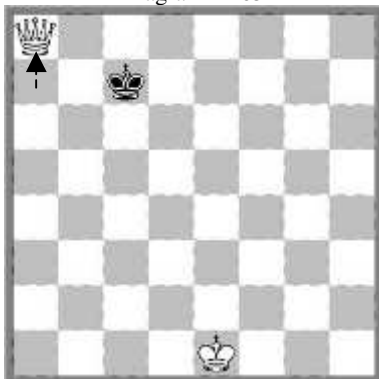
Weiß am Zug

Schwarz versucht zur Verteidigung, den Bauern mit seinem König zu erobern.

In dieser Variante mit Weiß am Zug gewinnt der weiße Bauer den angezettelten *Wettlauf zum Umwandlungsfeld* gegen den schwarzen König im letzten Zug. Wegen dieses Anzuges – die Schachspieler sagen „mit einem **Tempo** mehr“ – erzwingt Weiß die Umwandlung.

5. a7-a8D

Diagramm 165



In Variante B mit *Schwarz am Zug* kann der schwarze König den Bauern aufhalten, denn er kommt rechtzeitig auf die b-Linie (Diagramm Nr.166), um den Bauern zu erobern.

B) 1. ... **Kg7-f7**

2. **a3-a4** **Kf7-e7**

3. **a4-a5** **Ke7-d7**

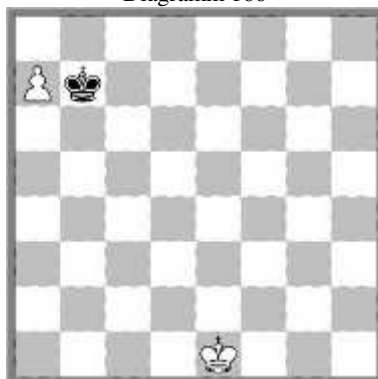
4. **a5-a6** **Kd7-c7**

5. **a6-a7** ...

(Diagramm Nr.164, aber mit *Schwarz* am Zug!)

5. ... **Kc7-b7**

Diagramm 166



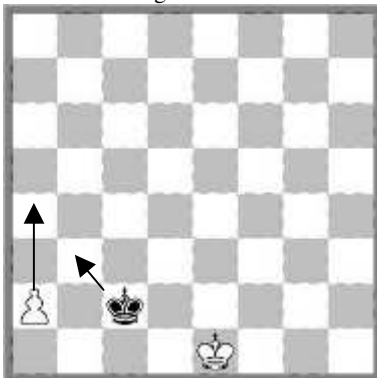
Zieht Weiß **6. a7-a8D+** (*Umwandlung mit gleichzeitigem Schach*), schlägt der schwarze König einfach die Dame (Remis). Hätte Weiß nach dem 4. Zug den Bauern auf a6 stehen lassen und als 5. Zug einen Königszug gemacht, wäre der Bauer trotzdem verloren gegangen, z.B. nach 5. **Ke1-d2** **Kc7-b6**, und im nächsten Zug hätte Schwarz den Bauern schlagen können.

In der Stellung des Diagramms Nr.163 ist also allein der *zeitliche Vorteil des Anzugs*, d.h. der *Tem-*

povorteil, für den Ausgang der Partie entscheidend. Dieses Phänomen „Tempovorteil“ taucht in unterschiedlicher Form permanent in Schachpartien auf. Der Lernende wird sich damit noch vielfach beschäftigen müssen.

Als Ergänzung dazu das Beispiel in der folgenden Stellung:

Diagramm 167



Weiß am Zug

Obwohl der schwarze König viel näher am Bauern steht, verliert er den Wettlauf durch den möglichen *Doppelschritt* des Bauern.

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1. a2-a4!! | Kc2-b3 |
| 2. a4-a5 | ... usw. |

Der Bauer läuft jetzt ungehindert zum Umwandlungsfeld davon.

Kapitel 18

Die Quadrat-Regel

Dem Lernenden fällt es sicher noch schwer, mehrere eigene und gegnerische Züge im Voraus zu berechnen und ihre Wirkung richtig einzuschätzen. Deshalb ist es für ihn leichter, wenn er sich bei der Beurteilung einer Stellung und der Planung eines Spielablaufs auf eine möglichst leicht verständliche Regel stützen kann. Für den Kampf des von seinem eigenen König nicht unterstützten Bauern gegen den gegnerischen König auf dem Weg zum Umwandlungsfeld (Wettlauf) gibt es eine solche Richtschnur, nämlich die sogenannte *Quadrat-Regel*. Sie dient dazu, auf einfache Weise und unmittelbar zu erkennen, ob der Bauer den Wettlauf gewinnt und dadurch die Umwandlung zu erzwingen ist.

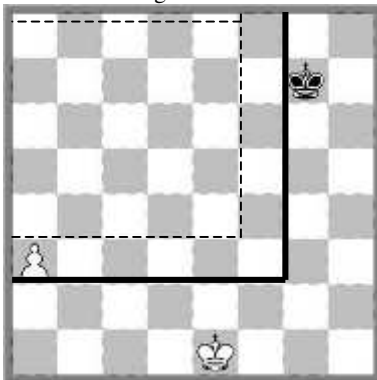
Die Quadrat-Regel kann allgemein wie folgt formuliert werden:
Der alleinige König hält einen Bauern auf dessen Wege zum Umwandlungsfeld nur dann auf, wenn er bereits im Quadrat des Bauern steht oder mit seinem ersten Zuge in das Quadrat des Bauern hineinziehen kann.

Definition: Quadrat des Bauern

„Quadrat des Bauern“ nennt man das Quadrat, das auf einer Seite von der vom aktuellen Standfeld des Bauern bis zum Umwandlungsfeld reichenden Linie begrenzt und in Richtung zum gegnerischen König gebildet wird. In einigen Fällen – abhängig von der Stellung des Bauern – ist das Quadrat durch den seitlichen Rand des Schachbrettes auf ein Rechteck verkleinert.

Die folgenden Diagramme sollen die Definition optisch verdeutlichen:

Diagramm 168



- A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

Im Diagramm Nr.168 hat das Quadrat des Bauern die Eckfelder a3 (Standfeld des Bauern) und a8 (Umwandlungsfeld). Die a-Linie

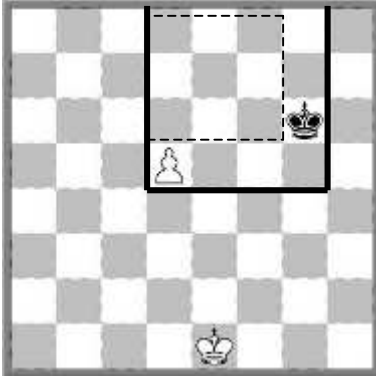
von a3 bis a8 ist die linke Begrenzung (6 Felder). In Richtung zum gegnerischen König wird mit der 3. Reihe von a3 bis f3 (6 Felder) eine gleich lange Kante gebildet. Die f-Linie begrenzt dann rechts das Quadrat mit den Eckfeldern f3 und f8. *Der schwarze (alleinige) König (Kg7) steht außerhalb des Quadrats.*

In *Variante A* verkleinert sich das Quadrat des Bauern nach dem Zug **1. a3-a4**, nun Standfeld a4, auf den gestrichelt markierten Bereich mit den Eckfeldern a4, a8, e4 und e8. Der schwarze König steht weiterhin außerhalb dieses jetzt geltenden Quadrats und kann auch mit seinem 1. Zug, z.B. 1. ... Kg7-f7, *nicht* in das Quadrat hinein ziehen. Weiß gewinnt den Wettlauf (vgl. die Züge zu Diagramm Nr.164 und Nr.165)!

In *Variante B* mit Schwarz am Zug kann der schwarze König mit dem 1. Zug in das Quadrat des Bauern hinein ziehen (z.B. **1. ... Kg7-f7** aber auch auf f6 oder f8) und den Bauer auf dem Wege zum Umwandlungsfeld aufhalten (Diagramm Nr.166).

Im Diagramm Nr.169 steht der schwarze König bereits *innerhalb des Quadrats* des Bauern.

Diagramm 169

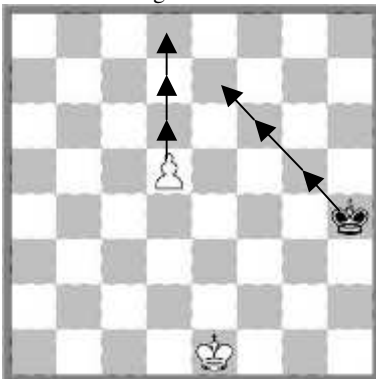


Weiß am Zug

Obwohl Weiß am Zug ist und mit seinem 1. Zug (d5-d6) das Quadrat wie gestrichelt markiert verkleinert, gelangt der schwarze König sofort wieder in das Quadrat (1. ... Kg6-f6 oder nach f7), und der Bauer verliert den Wettlauf.

Eine etwas veränderte Situation

Diagramm 170



A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

mit dem alleinigen König *hinter* dem Bauern zeigt, dass es wieder auf das Zugrecht ankommt, ob der schwarze König den Bauern aufhalten kann oder nicht. Er steht *außerhalb des Quadrats*.

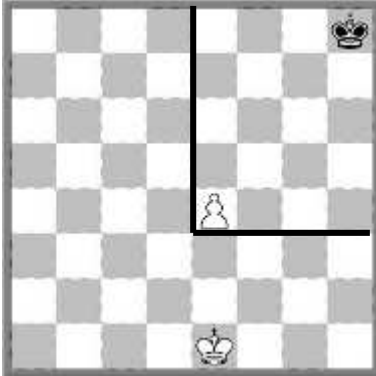
In *Variante A* verkleinert Weiß durch **1. d5-d6** das Quadrat (Eckfelder d6, d8, f6 und f8) und der schwarze König erreicht dann im ersten Zug *nicht* das *entscheidende Feld f6*.

In *Variante B* zieht der König ins Quadrat, folgt dem Bauern auf der Diagonale h4-d8 und holt ihn ein.

1. ... **Kh4-g5**
(nicht aber Kh4-g4)
2. **d5-d6** **Kg5-f6**
3. **d6-d7** **Kf6-e7**

Diagramm Nr.171 zeigt eine Stellung, in der das „Quadrat des Bauern“ durch den rechten Brettrand auf ein Rechteck verkleinert ist. Vom Standfeld des Bauern e4 (e4 bis e8 = 5 Felder) konnte die 4. Reihe keine Kante mit ebenfalls 5 Feldern *in Richtung zum schwarzen König* bilden. Der König (Kh8) steht innerhalb des Rechtecks. Ein Quadrat im mathematischen Sinne mit den Eckfeldern e5, e8, h5 und h8 ergibt sich erst, wenn der Bauer ein Feld vorzieht.

Diagramm 171



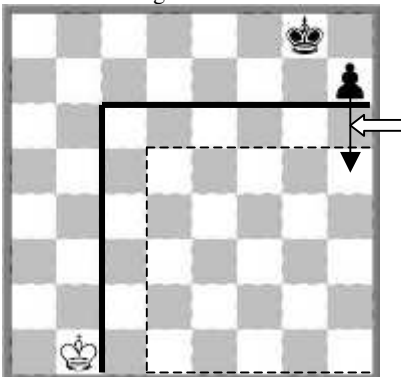
Weiß am Zug

So gut auch Regeln sind, aber bekanntlich hat jede Regel ihre Ausnahme. So ist es auch in diesem Falle. *Eine Ausnahme gilt für den Bauern in seiner Grundstellung*, also einen weißen Bauern auf der 2. Reihe oder einen schwarzen auf der 7. Reihe.

Steht der Bauer noch in seiner Grundstellung, kann er einen Doppelschritt machen. Deshalb ist für ihn das „Quadrat des Bauern“ nicht mit dem aktuellen Standfeld als Eckfeld sondern *mit dem Feld vor dem Standfeld des Bauern als maßgebliches Eckfeld* zu bilden. Zwei Stellungen sollen dies optisch verdeutlichen.

In Diagramm Nr.172 hat das Quadrat des Bauern die Eckfelder **h6**, h1, c6 und c1. Der weiße König steht außerhalb des Quadrats, kann aber in *Variante A* mit seinem ersten Zug in das Quadrat hinein ziehen. Er kann den Bauern beim Wettlauf also aufhalten, in dem er sofort in Richtung des Umwandlungsfeldes h1 läuft.

Diagramm 172



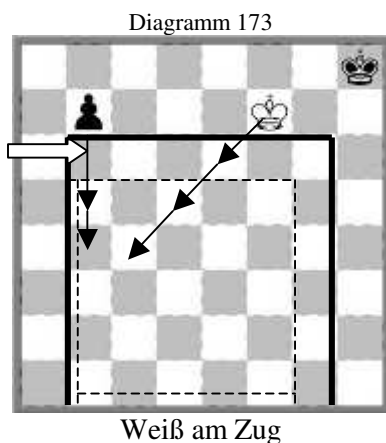
A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

In *Variante B* gewinnt allerdings Schwarz, denn durch den *Doppelschritt* verkleinert der schwarze Bauer sein Quadrat sofort auf die gestrichelt umrahmte Fläche (h5, h1, d5, d1). Der weiße König gelangt mit seinem ersten Zug *nicht* in dieses neue Quadrat auf das entscheidende Feld d1. Nach

- | | |
|-----------|----------------|
| 1. ... | h7-h5 |
| 2. Kb1-c1 | h5-h4 |
| 3. Kc1-d1 | h4-h3 |
| 4. Kd1-e1 | h3-h2 |
| 5. Ke1-f1 | h2-h1D+ |

hat Schwarz seinen Bauern umgewandelt.

In der folgenden Stellung zieht der weiße König auf der Diagonale f7-a2 in das Quadrat des Bauern, *das vom Feld b6 aus*, dem Feld vor dem Bauern auf der 7. Reihe, mit einer Seitenlänge von 6 Feldern konstruiert werden muss (fette Markierung).



Der Doppelschritt des Bauern b7-b5 verkleinert dann zwar zum neuen Quadrat mit den Eckfeldern **b5**, b1, f5, f1 (gestrichelte Markierung), aber der weiße König kann wiederum in dieses Quadrat hinein ziehen. Nach 1. Kf7-e6 b7-b5 2. Ke6-d5 b5-b4 3. Kd5-c4 kann der Bauer *von der Seite* ohne Gegenwehr angegriffen und dann geschlagen werden.

Kapitel 19

König und Bauer gegen alleinigen König

Hat der Spieler mit dem Bauern anhand der Quadrat-Regel festgestellt, dass der Wettlauf des Bauern gegen den alleinigen König verloren geht, muss er sofort, und zwar *noch bevor er den ersten Bauernzug macht*, einen *geänderten Plan* mit dem Ziel der Umwandlung des Bauern fassen. Die Idee, den eigenen König zur Unterstützung des Vormarsches des Bauern zu nutzen, liegt nahe. Wie soll das aber gemacht werden?

Im Diagramm Nr.173 steht der weiße König leider zwischen dem Bauern und dessen eigenem König, so dass der weiße König den Bauern immer erreichen kann, bevor der schwarze König seinen Bauern decken könnte. Eine Hilfe ist nicht möglich. Die Partie endet mit Remis.

Anders sieht es in der Stellung des Diagramms Nr.172, Variante A aus. Der schwarze König kann seinen Bauern beim Vormarsch

decken und den generischen König von ihm fernhalten, z.B.:

1. Kb1-c1 Kg8-g7

Der schwarze König geht auf der g-Linie vorwärts, um **vor** seinen Bauern zu kommen. Dies schützt den Bauern gegen Angriffe von vorn und von der c-Linie.

2. Kc1-d1 Kg7-g6

3. Kd1-e1 Kg6-g5

4. Ke1-f1 Kg5-g4

5. Kf1-g1 Kg4-g3

Diagramm 174



Jetzt muss der Bauer nachrücken.

6. Kg1-h1 ...

Weiß hat jedoch eine *Verteidigungsstrategie*. Er muss das Eckfeld h1, das Umwandlungsfeld, *besetzen*.

6. ... h7-h5

7. Kh1-g1 h5-h4

8. Kg1-h1 h4-h3

Diagramm 175



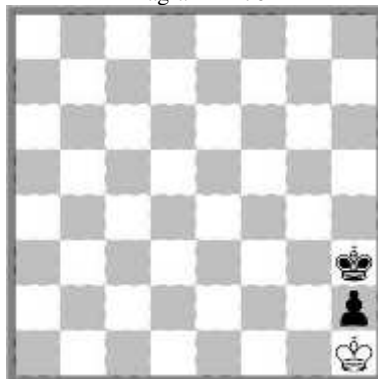
Weiß hat eine **typische Remisstellung** erreicht. Schwarz kann ihn aus der Ecke nicht vertreiben. Z.B.:

9. Kh1-g1 h3-h2+

10. Kg1-h1! ...

Der entscheidende Zug. Nach **10. ... Kg3-h3** hat Weiß ein **typisches Patt** erreicht. Jeder andere schwarze Königszug verliert den Bauern (Remis).

Diagramm 176



Trotz Unterstützung des Bauern durch den König konnte Schwarz mit dem **Randbauern** die Umwandlung nicht erzwingen.

Aus dem gezeigten Abspiel kann die allgemeingültige Schlussfolgerung gezogen werden:

Der alleinige König hält gegen einen Randbauern das Remis, wenn der König rechtzeitig das Umwandlungsfeld des Bauern erreichen kann und durch Hin- und Herziehen in der Ecke bleibt.

Das folgende zweite typische Patt

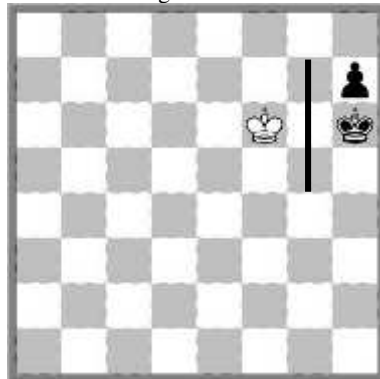
Diagramm 177



entsteht aus der anderen typischen Remisstellung mit dem Randbauern (Diagramm Nr.178). Der weiße König kann zwar nicht vor den schwarzen Bauern auf die Randli-

nie und somit in die Ecke gelangen, er hat aber eine *andere Verteidigungsstrategie*. Er *schließt den gegnerischen König mit einer Drei-Felder-Schranke vor dessen Bauern ein*, so dass der Bauer durch den eigenen König blockiert wird. Es spielt keine Rolle, wer am Zug ist.

Diagramm 178



Typische Remisstellung

Eine beispielhafte Zugfolge mit Schwarz im Anzug:

1. ... **Kh6-h5**
2. **Kf6-f5!** **Kh5-h4**

Die von Weiß immer neu errichtete Drei-Felder-Schranke wirkt.

3. **Kf5-f4** **h7-h6**

Falls 3. ... h7-h5 4. Kf4-f3 Kh4-h3
5. Kf3-f4 Kh3-g2 (wenn 5. ... Kh3-h4
6. Kf4-f3 usw.) 6. Kf4-g5!! und Weiß
erobert den Bauern (Remis).

4. Kf4-f3 Kh4-h3

Falls 4. ... Kh4-g5 folgt 5. Kf3-g2 und
6. Kg2-h1!!

5. Kf3-f2 Kh3-h2

6. Kf2-f1 h6-h5

Diagramm 179



Die kritische Stellung ist erreicht.
Falls 6. ... Kh2-g3 folgt 7. Kf1-g1 und
8. Kg1-h1!!

7. Kf1-f2 h5-h4

Weiß zieht nun permanent zwischen den
Feldern f1 und f2 hin und her. Das Feld f1
hat bei seiner Verteidigung dieselbe Be-
deutung wie vorher das Eckfeld h1.

8. Kf2-f1 h4-h3

9. Kf1-f2 Kh2-h1

10. Kf2-f1 h3-h2

11. Kf1-f2 Patt

(vgl. Diagramm Nr.177)

oder:

10. ... Kh1-h2

11. Kf2-f1 Kh2-h1

12. Kf1-f2 Kh1-h2

13. Kf2-f1 Kh2-h1

14. Kf1-f2

Remis (auf Antrag von Weiß) wegen
dreimaliger Stellungswiederholung.

Der **Randbauer** kann also nur
dann zu seinem Umwandlungsfeld
durchgebracht werden, wenn der
eigene König ihn vor den Angrif-
fen des alleinigen gegnerischen
Königs schützt und gleichzeitig
verhindern kann, dass er selbst
eingeschlossen wird oder der geg-
nerische König auf das Umwand-
lungsfeld gelangt. Das folgende
Beispiel soll die Situation anschau-
lich machen.

Diagramm 180



Schwarz am Zug

Die Analyse der vorstehenden Stellung kommt zu dem Ergebnis: Der weiße König steht im Quadrat des Bauern mit den Ecken h6, h1, c6 und c1. Der Bauer kann den Wettlauf zum Umwandlungsfeld ohne Unterstützung nicht gewinnen. Als erstes muss Schwarz den Marsch des weißen Königs in die Ecke stoppen und anschließend den Bauern vorziehen.

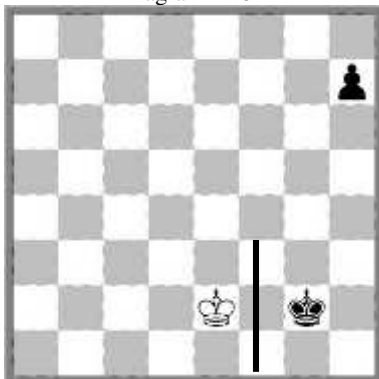
1. ... **Kg6-g5**
2. **Kd5-e4** **Kg5-g4**

Der weiße König strebt auf der Diagonale d5-h1 in die Ecke.

3. **Ke4-e3** **Kg4-g3**
4. **Ke3-e2** **Kg3-g2**

Der schwarze König verhindert dies mit der immer neu errichteten Drei-Felder-Schranke. Weiß kann so den schwarzen König nicht umgehen.

Diagramm 181



Er will deshalb als Alternative den Bauern angreifen.

5. **Ke2-e3** **h7-h5!**

Nur der *Doppelschritt* sichert die Umwandlung! Dadurch fehlt Weiß ein Tempo.

6. **Ke3-f4** **h5-h4**
7. **Kf4-g4** **h4-h3**

Rechtzeitig hat der Bauer ein vom schwarzen König gedecktes Feld erreicht und marschiert ungehindert weiter bis zur Umwandlung! Hätte Schwarz im 5. Zug h7-h6 gewählt, wäre der Bauer nach 6. Ke3-f4 h6-h5 7. Kf4-g5 verloren gegangen.

8. **K ~** **h3-h2**
9. **K ~** **h2-h1D**

Schwarz gewinnt mit K+D.

Die *Methode des Angreifers* in ähnlichen Stellungen: eigener König nicht auf die Randlinie, aber immer vor den Bauern; den gegnerischen König von der Ecke und dem Bauern absperren.

Aus den Remismöglichkeiten im Kampf gegen einen Randbauern kann zusätzlich folgende **allgemeine Schlussfolgerung** gezogen werden:

Der Wert des Randbauern ist geringer als derjenige eines Bauern auf der b- bis g-Linie.

Kapitel 20

König und Bauer auf b- bis g-Linie gegen König allein

Steht der Bauer der im Vorteil befindlichen Partei nicht auf einer Randlinie, bekommt dieses Endspiel viel allgemeineren Charakter. Viele Schachtheoretiker sind der Auffassung, dass in solchen Endspielen generelle Überlegungen selten helfen. Trotzdem soll versucht werden, den Lernenden mit einigen *typischen Methoden* vertraut zu machen und ihm *Hinweise* zu geben, wie solche Stellungen erfolgreich behandelt werden können. In diesem Zusammenhang haben Schachlehrer unterschiedlichste Begriffe benutzt und Regeln formuliert, die jedoch nicht allzu wörtlich und absolut genommen werden sollten. Das Wichtige ist, dass der Inhalt, die Idee der entsprechenden Aussage verstanden wird, was auch für die folgenden Ausführungen gilt.

Dass die Quadrat-Regel auch für Bauern auf der b- bis g-Linie gilt, ist dem Lernenden bereits bekannt. Ist der Wettlauf zum Umwandlungsfeld für den Bauern also aus-

sichtslos, kann der Angreifer nur auf die Hilfe durch den König setzen. *Selbstverständlich ist, dass der König seinen Bauern vor den Gegenangriffen des gegnerischen Königs schützen muss*, während er versucht, das Vorziehen des Bauern aus unmittelbarer Nähe zu unterstützen. Naheliegender ist außerdem die Idee, dass der König mindestens auf gleicher Reihe mit seinem Bauern, wenn nicht sogar vor ihm stehen muss, damit eine echte Chance auf Umwandlung besteht. Denn wie sollte er das Vorgehen des Bauern fördern, wenn er sich hinter seinem Bauern aufhält? **Nur die Kontrolle der Felder vor dem Bauern ist dazu geeignet, das Vorziehen desselben zu erzwingen.**

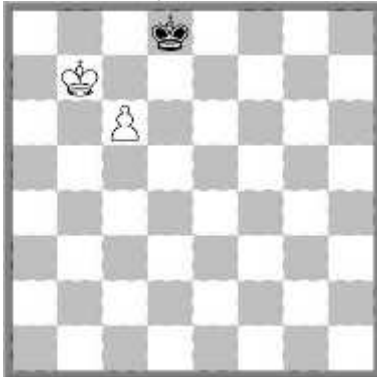
Hat man sich diese allgemeinen Überlegungen ganz klar gemacht, muss die Stellung wieder einer genauen Analyse unterzogen werden, bevor irgendwelche Königszüge gemacht werden.

Die Stellungen in den folgenden Diagrammen sollen mit ihrer eindeutigen Situation dazu dienen, eine allgemeine Richtschnur für eine Beurteilung und einen Plan zu entwickeln.

Im Diagramm Nr.182 hat der weiße König auf der Nachbarlinie des

Bauern ein Feld der 7. Reihe erreicht, von dem aus er Einfluss auf das Umwandlungsfeld c8 hat.

Diagramm 182

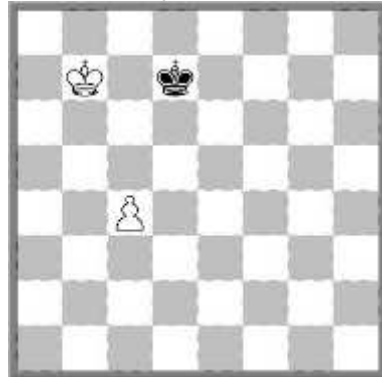


Offensichtlich ist, dass dadurch dem Vormarsch des Bauern bis zum Umwandlungsfeld und der Umwandlung selbst nichts mehr im Wege steht, denn der Bauer ist beim Vorziehen permanent gedeckt. Obwohl der schwarze König ebenfalls auf das Umwandlungsfeld einwirkt, nützt ihm das nichts. Diese Stellung ist also für Weiß gewonnen (z.B. **1. c6-c7+ Kd8-d7 2. c7-c8D+** usw.), unabhängig davon, wer am Zuge ist. Sie wäre also eine **Zielstellung für den Angreifer**.

Für Variante A im Diagramm Nr.183 gilt dasselbe, denn der weiße Bauer kann rechtzeitig bis auf das Feld c6, wo er von seinem König gedeckt wird, vorrücken

(**1. c4-c5 Kd7-d8 2. c5-c6** usw.). Das eine Tempo des Anzugs entscheidet.

Diagramm 183



- A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

Anders sieht es jedoch in der Variante B des Diagramms Nr.183 aus. Weil der Bauer drei Reihen, also zu weit, hinter seinem König entfernt steht, hat der gegnerische König im Anzug die Gelegenheit, gegen den Bauern eine Attacke zu starten. Es folgt

1. ... Kd7-d6

mit der Drohung im nächsten Zug (Kd6-c5) den ungeschützten Bauern von vorn anzugreifen und zu erobern. Das Vorgehen des Bauern (c4-c5+) wäre in diesem Falle sinnlos, da der schwarze König den Bauern einfach schlägt. Bleibt für Weiß als Ausweg nur der

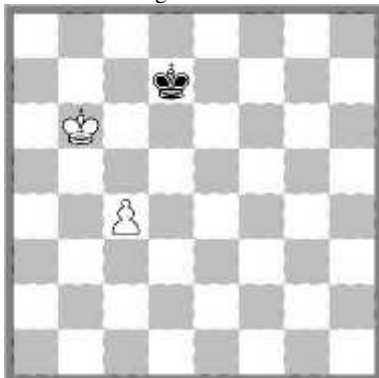
Rückzug des Königs nach b6, um seinen Bauern vor dem frontalen Angriff zu schützen. Der Zug

2. Kb7-b6 ...

nimmt das Feld c5 unter Kontrolle und macht es für den schwarzen König unzugänglich. Der kurzfristige Nachteil für ihn ist jedoch, dass er mit diesem Zug den Einfluss auf das Umwandlungsfeld vorübergehend aufgeben muss. Dies nutzt Schwarz seinerseits, um die Kontrolle über das Umwandlungsfeld zu gewinnen. Er zieht

2. ... Kd6-d7

Diagramm 184



Würde der weiße König wieder nach b7 ziehen (Kb6-b7), käme Weiß seinem Ziel nicht näher. Denn Schwarz würde wiederum mit der Attacke gegen den Bauern drohen und nach 3maliger Wieder-

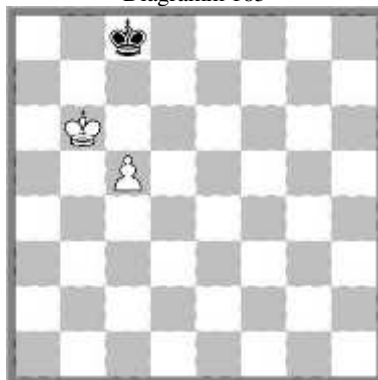
holung könnte ein Remis reklamiert werden. Weiß muss sich etwas anderes einfallen lassen und zieht deshalb seinen Bauern mit

3. c4-c5 ...

auf ein *gedecktes Feld* in der Hoffnung, den Einfluss des Königs auf das Umwandlungsfeld erst später zurückzugewinnen. Zöge nun Schwarz 3. ... Kd7-d8 entstünde nach 4. Kb6-b7 Kd8-d7 5. c5-c6+ Kd7-d8 die Stellung des Diagramms Nr.182 mit Gewinn für Weiß. Das hat sich Schwarz nicht unter Kontrolle von c8 vorgestellt. Er besetzt stattdessen besser das Umwandlungsfeld.

3. ... Kd7-c8

Diagramm 185



Dies ist eine *kritische Stellung*. Für Weiß tauchen nämlich drei Fragen auf:

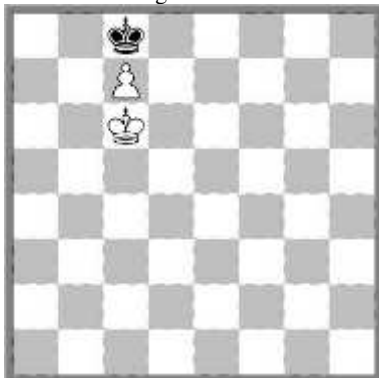
Kann der Bauer sofort weiter vorziehen? Oder muss Weiß erst den Einfluss auf das Feld c8 zurückgewinnen? Aber, wenn letzteres der Fall sein sollte, wie gelingt das?

Die *erste Frage* wird schnell *verneint*, denn die Züge

- | | |
|------------|--------|
| 4. c5-c6?? | Kc8-b8 |
| 5. c6-c7+ | Kb8-c8 |
| 6. Kb6-c6 | ... |

führen zum typischen Patt

Diagramm 186



oder bei einem anderen 6. Zug zwangsläufig zum Bauernverlust.

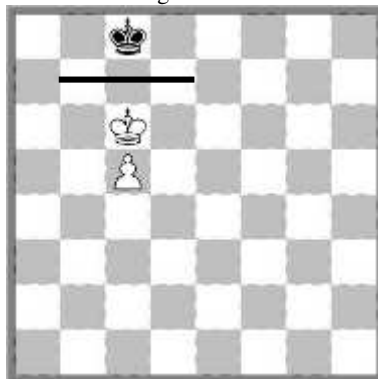
Will *Weiß* gewinnen, *muss* er *folglich zuerst mit seinem König auf eines der Felder b7, c7 oder d7 gelangen*.

Wie macht er das?

Die richtige Methode, um eines dieser Schlüsselfelder für den weißen König zu erobern, ist der bereits bekannte **Zugzwang**. Weiß zieht

4. Kb6-c6 ...

Diagramm 187

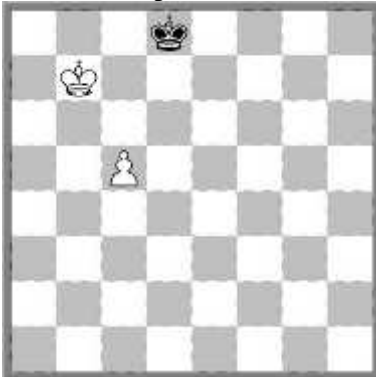


Nur dieser Zug ist erfolgreich! Der Lernende betrachte eingehend die typische Stellung mit der Gegenüberstellung – die Schachspieler sagen „Opposition“ – der Könige. Weiß hat den schwarzen König in Zugzwang gebracht, d.h. dass Schwarz seine Position verschlechtern muss. Denn der schwarze König muss durch einen Zug zur Seite nach b8 oder d8 eines der **Schlüsselfelder** (b7, c7, d7 vgl. Markierung) unkontrolliert lassen, was Weiß sofort dazu nutzt, es mit dem eigenen König zu besetzen. Es folgt z.B.:

4. ... Kc8-d8
5. Kc6-b7 ...

8. c7-c8D+ ...
und Weiß gewinnt.

Diagramm 188



5. ... Kd8-d7
6. c5-c6+ Kd7-d8
7. c6-c7+ Kd8-d7
8. c7-c8D+ ...

Definition:

Schlüsselfelder sind im Zusammenhang mit Bauernendspielen **diejenigen Felder, deren Besetzung mit dem König der angreifenden Partei die Umwandlung des Bauern sicherstellt**, d.h. der Schlüssel zur garantierten Umwandlung ist.

Diese **Schlüsselfelder** liegen **immer zwei Reihen vor dem Bauern**, der umgewandelt werden soll. Zwei weitere Stellungen sollen die Lage der Schlüsselfelder bei geänderter Position des Bauern optisch deutlich machen.

Diagramm 189

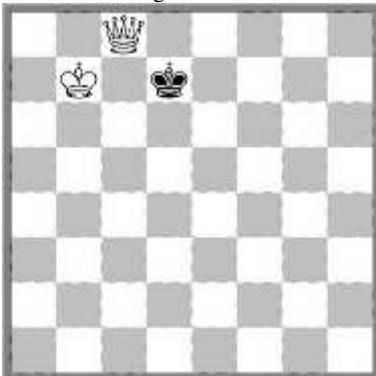
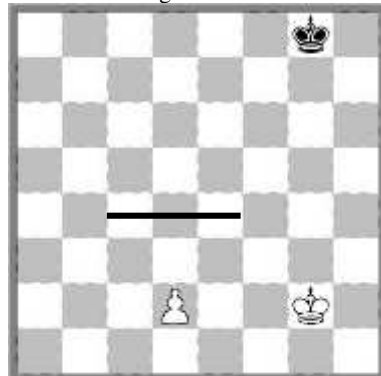


Diagramm 190

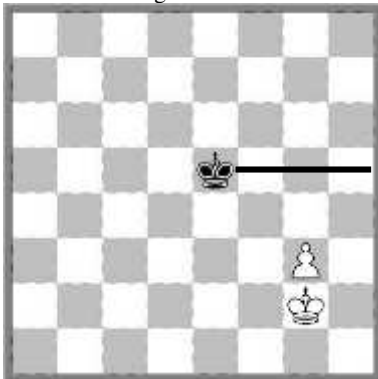


oder 4. ... Kc8-b8
5. Kc6-d7 Kb8-b7
6. c5-c6+ Kb7-b8
7. c6-c7+ Kb8-b7

Unabhängig davon, auf welcher Reihe der Bauer steht, liegen die Schlüsselfelder jeweils *zwei* Reihen vor dem aktuellen Standfeld

des Bauern auf der Linie und den beiden Nachbarlinien des Bauern, im Diagramm Nr.190 also die Felder c4, d4 und e4, im Diagramm Nr.191 also die Felder f5, g5 und h5, vgl. besondere Markierung.

Diagramm 191



Im Diagramm Nr.184 sind es die Felder b6, c6, d6.

Regel: Kann der Spieler, dem der Bauer gehört, seinen König auf ein Schlüsselfeld setzen, dann kann er anschließend die Umwandlung des Bauern erzwingen, unabhängig davon, ob er oder der Gegner am Zug ist.

Diese Regel wird dem Lernenden in solchen Endspielen mit einem Mehrbauern helfen, einen konkreten Plan für eine Zugfolge zu fassen. Häufig sind noch sehr viele Züge bis zum Endziel „Matt“ zu machen, so dass es wichtig ist,

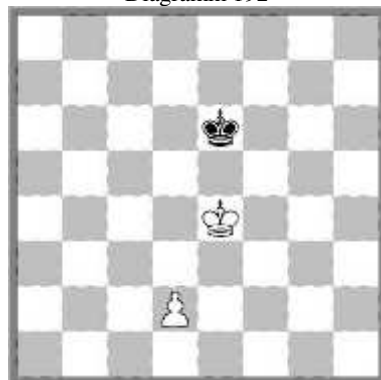
bestimmte **Teilziele** zu definieren und zu erreichen. Das erleichtert das Spielen. Vor dem Matt muss in beiden obigen Stellungen das Zwischenziel „Umwandlung“ und vor diesem das *Teilziel* „Besetzung eines Schlüsselfeldes“ angestrebt werden.

Im Diagramm Nr.190 kann der weiße König das Schlüsselfeld e4 in zwei Zügen erreichen, unabhängig davon, ob Weiß oder Schwarz den Anzug hat. Z.B.:

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. Kg2-f3 | Kg8-f7 |
| 2. Kf3-e4 | Kf7-e6 |

- | | | |
|------|-----------|--------|
| oder | 1. ... | Kg8-f7 |
| | 2. Kg2-f3 | Kf7-e6 |
| | 3. Kf3-e4 | ... |

Diagramm 192



Weiß gewinnt

Im Diagramm Nr.191 kommt der weiße König jedoch nur auf ein

Schlüsselfeld, wenn Weiß am Zuge ist und zusätzlich den *richtigen* Zug macht. Dies sollen die folgenden Varianten zeigen:

Schwarz am Zug:

1. ... Ke5-f5
 2. Kg2-f3(h3) Kf5-g5
 3. Kf3(h3)-g2 Kg5-g4
- Weiß kommt nicht voran.

Weiß am Zug:

1. Kg2-f3? Ke5-f5
 2. Kf3-f2(g2) Kf5-g4
- Weiß kommt nicht voran.
Teilziel nicht erreicht.

aber richtig:

1. **Kg2-h3** Ke5-f5
 2. **Kh3-h4** Kf5-g6
 3. **Kh4-g4** Kg6-f6
 4. **Kg4-h5** ...
- Teilziel (h5) erreicht!

Diagramm 193



Weiß gewinnt

- Oder
1. Kg2-h3 Ke5-f5
 2. Kh3-h4 Kf5-g6
 3. Kh4-g4 Kg6-h6
 4. **Kg4-f5** ...
- Teilziel (f5) erreicht!

Noch ist der Bauer dem Umwandlungsfeld nicht näher gekommen, trotzdem ist ein guter Teil der gestellten Aufgabe gelöst. Nun muss das nächste Teilziel formuliert werden.

Da der Abstand zwischen den Schlüsselfeldern und dem Bauer immer gleich (2 Reihen) bleibt, verschieben sich die Schlüsselfelder mit jedem Zug des Bauern in Richtung zur gegnerischen Grundreihe. Aus dieser Tatsache kann das *weitere Teilziel* abgeleitet werden: **Vorziehen des Bauer mit garantierter Besetzung eines der „zukünftigen“ Schlüsselfelder durch den eigenen König.**

Im Diagramm Nr.192 soll Weiß am Zug sein. Die „zukünftigen“ Schlüsselfelder für den Fall, dass der Bauer auf d3 vorzieht, sind c5, d5 und e5. Wie müssen König und Bauer zusammenarbeiten, um das Teilziel zu erreichen? Man erkennt, dass der weiße König im Augenblick keines der *zukünftigen Schlüsselfelder* erobern kann, weil der feindliche König durch Opposition Widerstand leistet. Auch

wenn Weiß mit Ke4-d4 nach c5 strebt, verwehrt Schwarz den Zutritt durch die Antwort Ke6-d6, erneute *Opposition* bzw. Dreifelder-Schranke. Ein sofortiger Königszug bringt für Weiß also absolut keinen Fortschritt.

Es bleibt ein Bauernzug zu erwägen. Und nun zeigt sich die volle Bedeutung der Tatsache, dass die Schlüsselfelder *zwei* (!) Reihen *vor* dem Bauern liegen. Der König steht auf einem solchen und kann zur Zeit nichts für einen weiteren Raumgewinn in Richtung Grundreihe tun. Weiß hat aber noch einen Bauernzug „in Reserve“, nämlich d2-d3, der den eigenen König *vor dem Bauern* – das ist ganz wichtig – belässt. Der Doppelschritt wäre hier falsch!

1. d2-d3 Ke6-d6

Schwarz leistet Widerstand.

2. Ke4-d4 ...

Jetzt erst kommt der Königszug, mit dem Weiß seinen Gegner *durch Opposition in Zugzwang* bringt. Wieder dieses taktische Angriffsinstrument!

2. ... Kd6-c6

Nun muss der schwarze König die Kontrolle über wenigstens eines der neuen Schlüsselfelder (e5) aufgeben. Falls 2. ... Kd6-d7 (Aufgabe aller Schlüsselfelder),

dann richtig 3. Kd4-d5 (Beherrschung aller Schlüsselfelder).

3. Kd4-e5 ...

Diagramm 194



Weißer König, Bauer und Schlüsselfelder sind komplett eine Reihe in Richtung gegnerische Grundreihe verlagert. Die Stellung entspricht Diagramm Nr.193, nur um 3 Linien nach links verschoben. Das Teilziel ist erreicht! Die Manöver wiederholen sich in abgeänderter Reihenfolge, bis eine dem Diagramm Nr.184 vergleichbare Gewinnstellung erreicht ist.

Jetzt soll die Weiterentwicklung der Stellung im Diagramm Nr.193 unter die Lupe genommen werden, weil *bei b-Bauer und g-Bauer eine Besonderheit* beim Vorziehen zu beachten ist.

Die Variante, aus der die Stellung des Diagramms Nr.193 entstand, soll fortgeführt werden, Schwarz ist also am Zug.

4. ... Kf6-g7

Schwarz kämpft gegen die Besetzung des Feldes h6 durch den weißen König.

5. Kh5-g5 ...

Jetzt zuerst den Königszug (*Opposition mit Zugzwang*), um eines der zukünftigen Schlüsselfelder (f6, g6 oder h6) direkt zu erobern.

5. ... Kg7-h7

6. Kg5-f6 Kh7-g8

7. g3-g4 ...

Nach dem Bauernzug steht der weiße König *immer noch auf einem Schlüsselfeld* zwei Reihen vor dem Bauern. Teilziel erreicht!

Eine Eroberung eines Feldes auf der 7. Reihe (f7 oder h7) durch 7. Kf6-g6 brächte nichts, weil der Bauer noch zu weit zurück steht, und ein Angriff auf ihn droht. Z.B.: 7. ... Kg8-f8 8. Kg6-h7 Kf8-f7 9. g3-g4 Kf7-f6 und der weiße König muss leider zur 6. Reihe mit 10. Kh7-h6 zurück. 10. ... Kf6-f7 verteidigt wieder.

7. ... Kg8-h7

Verhindert 8. Kf6-f7 wegen der aktiven Antwort 8. ... Kh7-h6.

8. g4-g5 ...

Der Reservezug verhindert Kh7-h6!

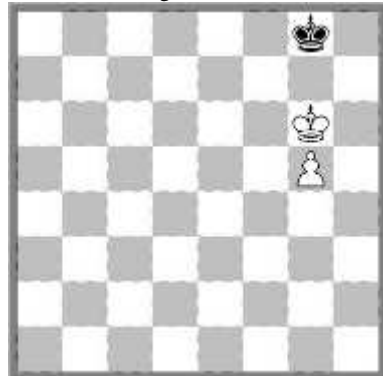
8. ... Kh7-g8

Schwarz kämpft um alle Schlüsselfelder (f7, g7 und h7).

9. Kf6-g6 ...

Wieder *Opposition mit Zugzwang*, das entscheidende Manöver! Der Gegner *muss* ein Schlüsselfeld aufgeben.

Diagramm 195

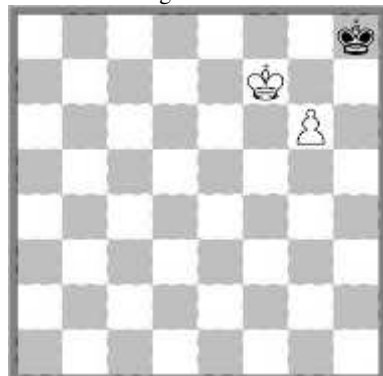


9. ... Kg8-h8

10. Kg6-f7 Kh8-h7

11. g5-g6+ Kh7-h8

Diagramm 196



Weiß zieht und gewinnt

Trotz zäher Verteidigung ist der Vormarsch des Bauern gesichert.

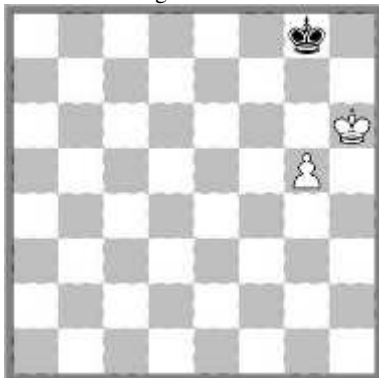
12. g6-g7+ Kh8-h7

13. g7-g8D+ usw.

Sollte sich aus irgendeiner Variante die Stellung im *Diagramm Nr.195 mit Weiß am Zug* ergeben haben, ist die Umwandlung ebenfalls zu erzwingen. Wegen der *Gefahr, Schwarz patt zu setzen*, darf Weiß dann aber nicht weiter um das Schlüsselfeld f7 kämpfen, sondern nur noch um h7.

Diese Besonderheit der *Remisgefahr bei b-Bauer und g-Bauer* kann durch die folgende, einzig richtige Fortsetzung vermieden werden. Aus Diagramm Nr.195 entsteht nach **1. Kg6-h6 (!)**, dem entscheidenden Zug, die folgende typische Stellung.

Diagramm 197



Wenn in dieser Position Schwarz Kg8-f8 oder Kg8-f7 ziehen würde, ist sofort klar, dass der weiße König mit 2. Kh6-h7 das *Schlüsselfeld* besetzt und den Vormarsch des Bauern bis zum Umwandlungsfeld sichert. Also bleibt Schwarz nur das Feld h8 zur Verteidigung.

1. ... Kg8-h8

2. g5-g6 Kh8-g8

Nun kann der Bauer aber trotzdem vorgehen, weil

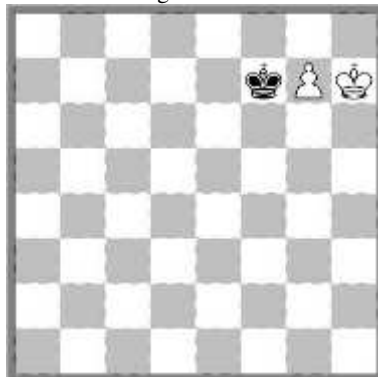
3. g6-g7 ...

den König aus der Ecke fernhält (Kontrolle des Feldes h8) und Schwarz in *Zugzwang* bringt. Der schwarze König muss seinen Einfluss auf h7 aufgeben, kann den Bauern aber nicht schlagen.

3. ... Kg8-f7

4. Kh6-h7 usw.

Diagramm 198



Der Bauer kann nach g8 ziehen. Die Umwandlung ist gesichert. **Zwischenziel erreicht!**

Hätte Weiß jedoch in der Stellung des Diagramms Nr.195 fehlerhaft Kg6-f6 gezogen, hätte Schwarz ihm mit Kg8-h7 noch eine Pattfalle stellen können:

- | | |
|-----------|-------------|
| 1. Kg6-f6 | Kg8-h7 |
| 2. Kf6-f7 | Kh7-h8 |
| 3. g5-g6 | Patt |

Diagramm 199



Schwarz am Zug/**Patt**

- | | | |
|------|-----------|-------------|
| oder | 2. g5-g6+ | Kh7-h8 |
| | 3. Kf6-f7 | Patt |
| oder | 2. g5-g6+ | Kh7-h8 |
| | 3. g6-g7+ | Kh8-g8 |
| | 4. Kf6-g6 | Patt |

Nach 1. Kg6-f6 (von Diagramm Nr.195 aus) müsste Weiß nach 1. ... Kg8-h7 in jedem Falle über

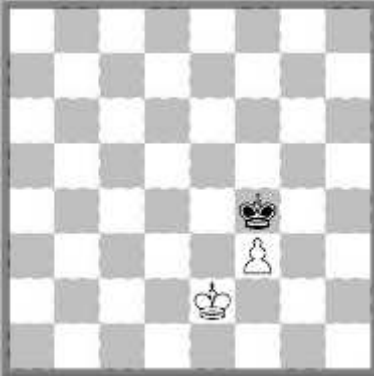
2. Kf6-f7 und 3. Kf7-g6 auf das Feld g6 zurückkehren, hätte also nur Zeit verloren, um dann richtig die Gewinnvariante mit Kg6-h6 zu spielen.

Das **Ziel des** alleinigen Königs als **Verteidiger muss die direkte Blockade des Bauern sein**. Die *Beherrschung aller Schlüsselfelder* durch Besetzung des mittleren Schlüsselfeldes, ist für ihn häufig das *erste Teilziel*, dann folgt das Abdrängen des gegnerischen Königs hinter den Bauern durch Zugzwang. Dies alles muss so früh wie irgend möglich geschehen, am besten schon dann, solange der Bauer noch in seiner eigenen Bretthälfte (weißer Bauer also auf 2. bis 4. Reihe; schwarzer Bauer also auf 7. bis 5. Reihe) steht.

Obwohl die Ausgangsstellungen sehr unterschiedlich sein können, sollte man die **typischen Zielstellungen des Verteidigers** mit ihren wesentlichen Merkmalen kennen, damit man sie als Verteidiger ganz konsequent ansteuern kann. Einige Beispiele sollen als Gedächtnisstütze dienen.

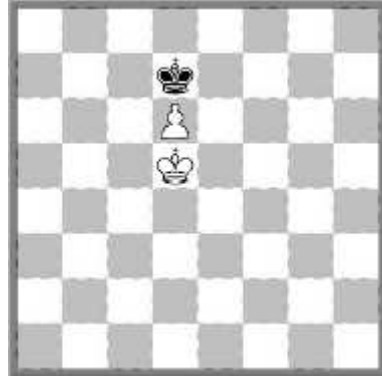
Die Stellungen in Diagramm Nr.200 und 201 lassen sich unabhängig vom Anzug immer in eine dem Diagramm Nr. 202 ähnliche und dann in eine dem Diagramm Nr.203 vergleichbare Stellung umwandeln.

Diagramm 200



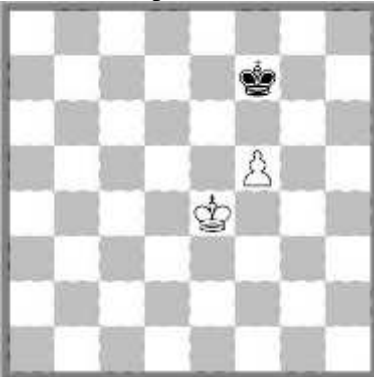
Schwarz blockiert/Remis

Diagramm 202



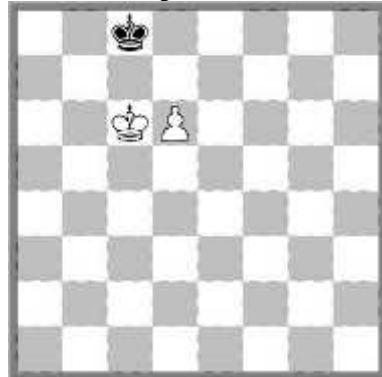
Schwarz blockiert/Remis

Diagramm 201



Schwarz auf mittlerem
Schlüsselfeld/Remis

Diagramm 203



Zu Nr. 202:

A) Weiß am Zug:

1. Kd5-c5 Kd7-d8!
2. Kc5-c6 Kd8-c8 usw.

B) Schwarz am Zug:

1. ... Kd7-d8!
2. Kd5-c6 Kd8-c8 usw.

Jeweils Patt oder Bauernverlust

Daraus abgeleitete Regeln: Wenn der alleinige König den Bauern zwei oder mehr Reihen vor dem Umwandlungsfeld direkt blockieren kann, verhindert er die Umwandlung. Steht der alleinige König auf dem Schlüsselfeld des Bauern, das eine oder mehr Reihen vor dem Umwandlungsfeld auf der Bauern-Linie liegt, verhindert er die Umwandlung.

Aufgaben zu König und Bauer

Für die folgenden Aufgaben in Diagramm Nr. 203a) bis e)

- A) Weiß am Zug. Mit welchem Ergebnis endet die Partie?
- B) Begründe die Antwort zu A durch die entsprechende Zugfolge bis sich aus der erreichten Stellung ein eindeutiges Ergebnis ablesen lässt.
- C) Schwarz am Zug. Mit welchem Ergebnis endet die Partie?
- D) Begründe die Antwort zu C in der Art wie unter B.

Diagramm 203a

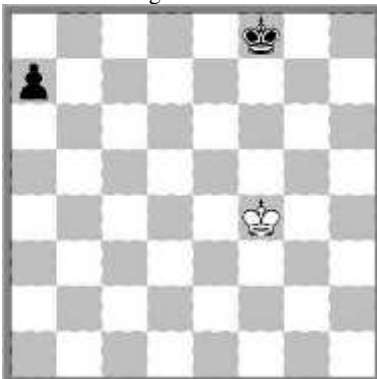


Diagramm 203b

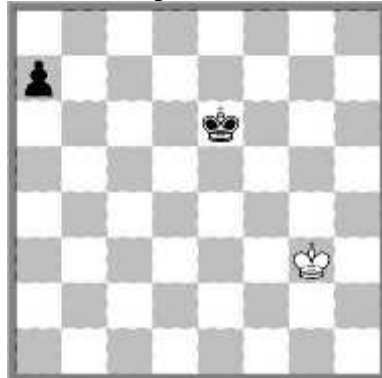


Diagramm 203c

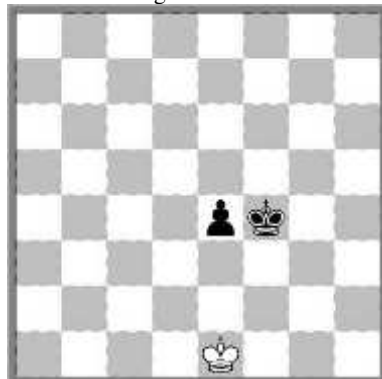


Diagramm 203d

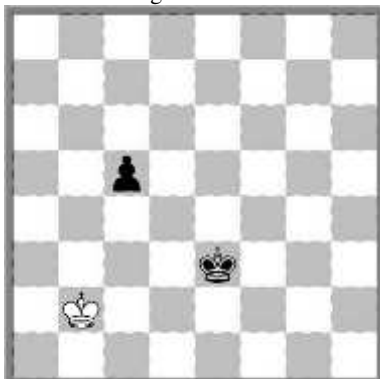


Diagramm 203e

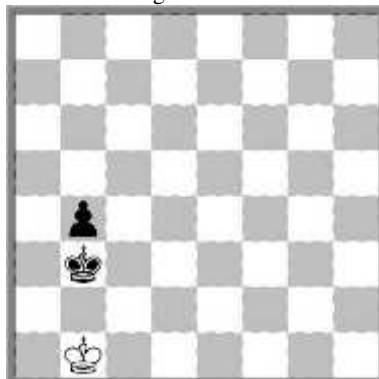


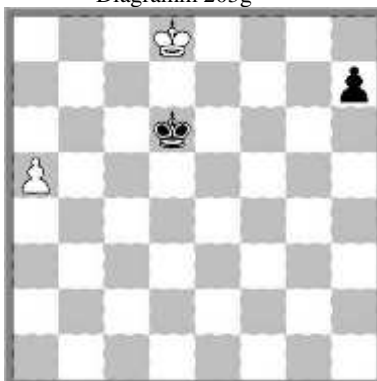
Diagramm 203f



Studie R. Retí, 1921

Weiß zieht und erreicht remis.

Diagramm 203g



Studie L. Prokes, 1917

Weiß zieht und erreicht remis.

Lösungen zu König und Bauer

Zu Diagramm 203a

- A) Remis
- B) 1. Kf4-e4 a7-a5
 2. Ke4-d4 a5-a4
 3. Kd4-c4 ...
 oder
 1. Kf4-e4 Kf8-e7
 2. Ke4-d4 Ke7-d6
 3. Kd4-c3 Kd6-c5
 4. Kc3-b2 a7-a5
 5. Kb2-a1 ...

C) Remis

- D) 1. ... Kf8-e7
 2. Kf4-e4 Ke7-d6
 3. Ke4-d4 Kd6-c6
 4. Kd4-c3 ...

Hinweis:

Beim Randbauern gibt es prinzipiell drei Möglichkeiten der Verteidigung: 1. der verteidigende König läuft ins Bauernquadrat und erobert den Bauern, oder 2. er läuft auf das Umwandlungsfeld und lässt sich dort nicht mehr vertreiben oder 3. er sperrt den gegnerischen König von der c-Linie aus vor seinem Bauern auf der a-Linie ein.

Zu Diagramm 203b

- A) Remis
- B) 1. Kg3-f3 Ke6-d5
 2. Kf3-e3 Kd5-c4
 3. Ke3-d2 Kc4-b3
 4. Kd2-c1 Kb3-a2
 5. Kc1-c2 a7-a5
 6. Kc2-c1 a5-a4
 7. Kc1-c2 a4-a3
 8. Kc2-c1 Ka2-a1
 9. Kc1-c2 a3-a2
 10. Kc2-c1 Patt

C) Schwarz gewinnt

- D) 1. ... Ke6-d5
 2. Kg3-f3 Kd5-c4
 3. Kf3-e2 Kc4-c3
 4. Ke2-d1 Kc3-b2!

Der schwarze König kommt rechtzeitig auf das Feld b2, um seinem Bauern den Weg zum Umwandlungsfeld frei zu halten. Richtig ist auch der Wettlauf des Bauern gegen den König, denn der weiße König kommt nicht ins Quadrat.

1. ... a7-a5
 2. Kg3-f3 a5-a4
 3. Kf3-e3 a4-a3 usw.

Zu Diagramm Nr. 203c

- A) Remis
 B) 1. Ke1-e2 e4-e3
 2. Ke2-e1! Kf4-f3
 3. Ke1-f1! e3-e2+
 4. Kf1-e1 Kf3-e3 Patt
 oder
 1. Ke1-f2 e4-e3+
 2. Kf2-e2! Kf4-e4
 3. Ke2-e1! Ke4-f3
 4. Ke1-f1! e3-e2+
 5. Kf1-e1 Kf3-e3 Patt

Der weiße König verhindert, dass der gegnerische König auf die Reihe vor seinem Bauern gelangt.

- C) Schwarz gewinnt
 D) 1. ... Kf4-e3
 2. Ke1-f1 Ke3-d2
 3. Kf1-f2 e4-e3+
 4. Kf2-f3 e3-e2
 5. Kf3~ e2-e1D
 oder
 1. ... Kf4-f3
 2. Ke1-f1 e4-e3
 3. Kf1-e1 e3-e2
 4. Ke1-d2 Kf3-f2
 5. K ~ e2-e1D

Der schwarze König muss im ersten Zug auf die Reihe vor seinem Bauern ziehen.

Zu Diagramm Nr. 203d

- A) Remis
 B) 1. Kb2-c3 Ke3-e4
 2. Kc3-c4 ...

Weiß zieht sofort auf das Reservestoppfeld, um zu verhindern, dass der gegnerische König auf ein Schlüsselfeld (d3) gelangt. Anschließend erobert er den Bauern und es entsteht eine tote Stellung.

- C) Schwarz gewinnt
 D) 1. ... Ke3-d3!
 2. Kb2-c1 Kd3-c3
 3. Kc1-b1 Kc3-d2
 4. Kb1-b2 c5-c4
 5. Kb2-b1 c4-c3
 6. Kb1-a1 c3-c2
 7. Ka1-a2 c2-c1D
 8. Ka2-b3 ...

Schwarz besetzt im 1. Zug ein Schlüsselfeld und im 3. Zug das „zukünftige“ Schlüsselfeld. Erst dann zieht er den Bauern nach. Richtig ist auch:

1. ... Ke3-d3!
 2. Kb2-c1 c5-c4
 3. Kc1-d1 c4-c3
 4. Kd1-c1 c3-c2
 5. Kc1-b2 Kd3-d2!
 6. Kb2~ c2-c1D

Zu Diagramm Nr. 203e

- A) Schwarz gewinnt
- B) 1. Kb1-a1 Kb3-c2
 2. Ka1-a2 b4-b3+
 3. Ka2-a3 b3-b2
 4. Ka3-b4 b2-b1D+
 oder
 1. Kb1-c1 Kb3-a2
 2. Kc1-c2 b4-b3+
 usw. wie vorher
- C) Schwarz gewinnt
- D) 1. ... Kb3-a3
 2. Kb1-a1 b4-b3
 3. Ka1-b1 b3-b2
 4. Kb1-c2 Ka3-a2
 5. Kc2-c3 b2-b1D

Ergänzende Schlussfolgerung:

Benötigt ein von seinem König auf dem Weg zur Umwandlung unterstützter **Bauer**, der kein Randbauer ist und nicht vom gegnerischen König erobert werden kann, **nur noch 3 Züge bis zum Umwandlungsfeld**, so lässt sich seine Umwandlung unabhängig vom Zugrecht immer erzwingen, wenn sein eigener König auf derselben oder einer unmittelbar benachbarten Linie mindestens eine Reihe vor ihm steht.

Zu Diagramm Nr. 203f

In dieser berühmten Studie, in der jede Partei einen Freibauern hat, geht es darum, dass Weiß Angriff und Verteidigung in optimaler Form miteinander verbinden muss. Diesen beiden gegensätzlichen Polen entsprechen auf dem Brett die beiden auf verschiedenen Flügeln liegenden Kampfplätze, sodass Weiß nur dann Erfolg hat, wenn er präzise den Mittelweg im wahrsten Sinne des Wortes einhält. Obwohl der weiße König sogar weit hinter dem schwarzen Bauern und der Gegner bereits im Quadrat seines eigenen Bauern stehen, gelingt ihm dieses Kunststück.

- | | |
|------------|---------------|
| 1. Kh8-g7! | Ka6-b6 |
| 2. Kg7-f6 | Kb6xc6? |
| 3. Kf6-g5 | h5-h4 |
| 4. Kg5xh4 | remis |
| | tote Stellung |

Der weiße König kam durch die Wanderung auf der Diagonale – die Hauptidee – noch rechtzeitig ins Quadrat des Bauern.

- | | |
|------------------------|--------|
| 1. Kh8-g7! | Ka6-b6 |
| 2. Kg7-f6 | h5-h4 |
| 3. Kf6-e5 | h4-h3 |
| (falls | Kb6xc6 |
| 4. Ke5-f4 ins Quadrat) | |
| 4. Ke5-d6! | ... |
| Jetzt der Angriff. | |

4. ... **h3-h2**
 5. **c6-c7** **h2-h1D**
 6. **c7-c8D** ...

Remis durch Dauerschach
 oder tote Stellung

Beide Parteien haben eine Dame.
 Wird der König durch ein Schach
 bedroht, muss er nur darauf achten,
 dass er nicht auf eine Linie, Reihe
 oder Diagonale zieht, auf der auch
 seine Dame steht (Vermeidung des
 Spießangriffs), um den Verlust der
 eigenen Dame zu verhindern.

Z.B.: 6. ... Dh1-h2+
 7. Kd6-e7 ...

nicht aber
 7. Kd6-e6?? Dh2-h3+!
 8. Ke6- ~ Dh3xc8

Auch

1. Kh8-g7! h5-h4
 2. Kg7-f6! h4-h3
 3. Kf6-e7! ...
 Jetzt der Angriff.
 3. ... h3-h2
 4. c6-c7 Ka6-b7
 5. Ke7-d7 h2-h1D
 6. c7-c8D+ ...

führt zum Remis. Entscheidend ist
 immer, dass sich der weiße König
 in den ersten beiden Zügen auf der
 Diagonale zum Zentrum (e5) hin
 bewegt.

Zu Diagramm Nr. 203g

Die Idee von Réti wird auch in
 dieser Studie aufgegriffen, obwohl
 durch die Stellung des schwarzen
 Königs auf e6 der Weg zum Zent-
 rum und dann ins Quadrat des
 schwarzen Bauern total verbaut zu
 sein scheint. Wieder wird Angriff
 und Verteidigung verknüpft, nur
 dass hier mit der eigenen Attacke
 zur Umwandlung des Bauern be-
 gonnen werden muss.

1. Kd8-c8! Kd6-c6
2. Kc8-b8! ...

Jetzt droht nach 2. ... h7-h5 schon 3. a5-a6
 h5-h4 (Kc6-b6) 4. a6-a7 und 5. a7-a8D mit
 Gewinn für Weiß.

2. ... Kc6-b5
3. Kb8-b7! ...

Wieder die Drohung a5-a6 und a6-a7 usw.,
 was den nächsten Zug erzwingt.

4. ... Kb5xa5
5. Kb7-c6 h7-h5
6. Kc6-d5 ... Remis

Der weiße König ist auf der lan-
 gen Diagonale a8-h1 über das
 Zentrum (d5) in das Quadrat des
 Bauern h5 gelangt und holt ihn
 beim Wettlauf ein. Es entsteht eine
 tote Stellung. Eine phantastische
 Leistung aus der scheinbar aus-
 sichtlosen Position heraus!

Kapitel 21

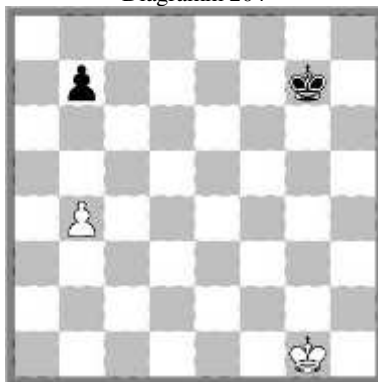
Der Bauer als Verteidiger

So unscheinbar auch manchmal die Unterschiede in einer Stellung sein mögen, *beide* Parteien müssen bis zum Schluss sorgfältig spielen, um die eigenen Chancen – für den einen der Sieg, für den anderen das Remis – voll zu nutzen. Das wird schwieriger und weniger überschaubar, wenn noch weitere Steine am Spiel beteiligt sind. Haben nämlich beide Parteien einen oder mehrere Bauern, entstehen neue Probleme, deren Bewältigung sich der Lernende langsam nähern soll.

In den bisher gezeigten Beispielen hatte der Bauer nur *eine Funktion als Angreifer* gegen den feindlichen König, weil sein Vormarsch den Zweck hatte, durch Umwandlung das für den Sieg erforderliche absolute Mattpotential zu beschaffen. Hinzu kommt nun **seine Funktion als Verteidiger**.

Seine besonderen Eigenschaften für diese Aufgabe sind sofort zu verstehen, wenn die Bauern beider Spieler auf derselben Linie positioniert sind. Das Diagramm Nr.204 zeigt ein Beispiel.

Diagramm 204



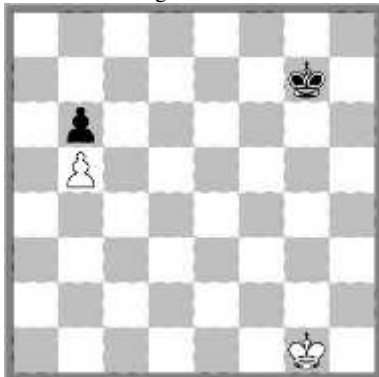
A) Weiß am Zug

B) Schwarz am Zug

Der weiße Bauer auf b4 steht offensichtlich aggressiver als der schwarze, denn er ist seinem Umwandlungsfeld bereits in der Ausgangsstellung näher und vergrößert diesen Vorteil wegen des Anzugs in Variante A scheinbar durch den Zug 1. b4-b5, zumal der schwarze König nach der Quadratregel schlecht steht, denn er kann mit seinem ersten Zug nicht in das Quadrat des vorgerückten Bauern ziehen. Nur, Weiß hat bei diesem Zug nicht bedacht, dass die Quadratregel wegen des schwarzen b-Bauern noch keine Rolle spielt, denn dieser verhindert primär die Umwandlung des weißen Bauern, weil er ihn bei seinem Vormarsch absolut blockiert. Ein so einfacher Zug wie 1. ... b7-b6 macht die typische Situation der **absoluten**

gegenseitigen Blockade von Bauern auf derselben Linie überdeutlich.

Diagramm 205



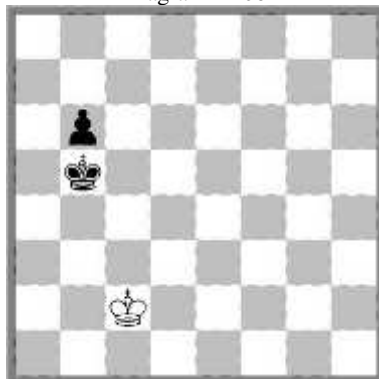
Weiß am Zug

Wenn Weiß erst *nach* seinem ersten Zug intensiver über die Stellung nachdenkt und bemerkt, dass er wegen der Blockadewirkung des gegnerischen Bauern ohne Hilfe seines Königs nichts erreichen kann, könnte er seine optimalen Chancen eventuell bereits verschenkt haben. Die folgende Variante dient als warnendes Beispiel.

- A)
- | | |
|------------------|---------------|
| 1. b4-b5 | b7-b6 |
| 2. Kg1-f2 | Kg7-f6 |
| 3. Kf2-e3 | Kf6-e5 |
| 4. Ke3-d3 | Ke5-d5 |
| 5. Kd3-c3 | Kd5-c5 |
| 6. Kc3-c2 | Kc5xb5 |

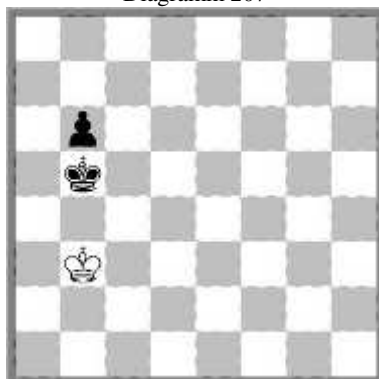
Der schwarze König erobert den Bauern, indem er sich ihm unverzüglich näherte.

Diagramm 206



7. Kc2-b3 ...

Diagramm 207



Schwarz am Zug/Remis

Die Stellung führt zum Remis, weil Weiß immer eine dem Diagramm Nr.203 vergleichbare Stellung herbeiführen kann oder den Bauern erobert.

Weiß konnte durch seinen *Fehler* im 1. Zug seinen Bauern nicht mehr verteidigen. Er hat ihn zu

weit vorgerückt. Gerade rechtzeitig hat er aber noch erkannt, dass Schwarz den Bauern ruhig erobern darf und trotzdem *nur ein Remis* erreicht. *Weiß muss nur* die Zielstellung des Diagramms Nr.207 erreichen, d.h. so ziehen, dass er immer *im Anschluss an das Schlagen des Bauern* (also K~xb5) seinen eigenen König nach b3 setzen, also **die Opposition erringen** kann. Plötzlich in der Rolle des *Verteidigers* muss er verhindern, dass der schwarze König eines der Schlüsselfelder (a4, b4 oder c4) besetzt. Zwar steht der schwarze König schon vor seinem zum Angreifer gewordenen Bauern, doch wegen des Zugzwanges gewinnt Schwarz keinen Raum. Auf 7. ... Kb5-c5 folgt 7. Kb3-c3 b6-b5 und Weiß hat eine Position erreicht, die den oben genannten Regeln für ein Remis des alleinigen Königs entspricht. Für 7. ... Kb5-a5 gilt nach 8. Kb3-a3 Entsprechendes, ebenso nach 7. ... Kc6 (oder a6) wegen 8. Kb3-b4 usw. ... Weiß hat noch einmal Glück gehabt, dass er wenigstens ein Remis erringt.

Konnte Schwarz im 1. Zug nicht aber besser spielen? Hat er nicht überhastet reagiert, indem er seinen Bauern nach b6 zog? Der Lernende denke immer daran: *Bauernzüge verändern eine Stellung*

endgültig. Der Bauer kann nicht zurück!

Eine genaue Analyse zeigt, dass Schwarz nach dem von Weiß verschenkten Tempo gewinnen konnte, wenn sein König sofort in das Geschehen eingreift. Von Diagramm Nr.204 aus:

- | | |
|------------------|----------------|
| 1. b4-b5? | Kg7-f6! |
| 2. Kg1-f2 | Kf6-e5 |
| 3. Kf2-e3 | Ke5-d5 |
| 4. Ke3-d3 | Kd5-c5 |
| 5. Kd3-c3 | Kc5xb5 |
| 6. Kc3-b3 | ... |

Diagramm 208



6. ... b7-b6!!

Diese typische Stellung ist ebenso wie die folgende, die sich aus der im 5. Zug abweichenden Reaktion

- | | |
|------------------|---------------|
| 5. b5-b6 | Kc5xb6 |
| 6. Kd3-c4 | Kb6-a5 |

Diagramm 209



Schwarz gewinnt

ergeben kann, als gewonnen für König und Bauer bekannt, denn der schwarze König steht jeweils schon auf einem *Schlüsselfeld* und hat entweder einen Reservezug (in Diagramm Nr.208: 6. ... b7-b6) oder bringt Weiß – wie in der alternativen Stellung in Diagramm Nr. 209 – nach bekannter Methode (vgl. Ausführungen zu Diagramm Nr.193) in Zugzwang und zum Verlust der Partie. Z.B:

- | | |
|------------|---------|
| 7. Kc4-c3 | Ka5-a4 |
| 8. Kc3-c4 | b7-b5 |
| 9. Kc4-c3 | Ka4-a3 |
| 10. Kc3-c2 | b5-b4 |
| 11. Kc2-b1 | Ka3-b3! |
| 12. Kb1-a1 | Kb3-c2 |
| 13. Ka1-a2 | b4-b3+ |
| 14. Ka2-a1 | b3-b2+ |
| 15. Ka1-a2 | b2-b1D+ |
| 16. Ka2-a3 | Db1-b3# |

Ausgehend von Diagramm Nr.204 musste Weiß in Variante A statt des unbedachten Zuges 1. b4-b5 *sofort den König heranzuführen*, um das Remis zu sichern.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kg1-f2 | Kg7-f6 |
| 2. Kf2-e3 | Kf6-e5 |
| 3. Ke3-d3 | Ke5-d5 |
| 4. Kd3-c3 | Kd5-c6 |
| 5. Kc3-c4 | b7-b5+ |
| 6. Kc4-d4 | Kc6-d6 |
| 7. Kd4-e4 | Kd6-e6 |
| 8. Ke4-d4 | Ke6-d6 |
| 9. ... | |

Weiß versucht das Feld c5 zu erobern, aber der schwarze König verhindert dies jeweils durch rechtzeitige Opposition auf dem Feld d6 (Remis).

Diagramm 210



Weiß am Zug/Remis

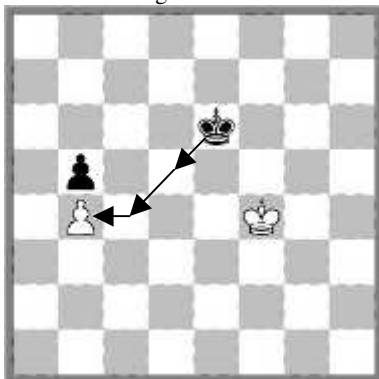
- oder
- | | |
|-----------|--------|
| 4. ... | b7-b5 |
| 5. Kc3-d3 | Kd5-e5 |
| 6. Kd3-e3 | Ke5-d5 |
| 7. Ke3-d3 | ... |

Hier ist es umgekehrt. Weiß muss durch Opposition auf d3 und e3 die Eroberung von c4 durch den schwarzen König verhindern. Keiner kommt voran – Remis.

Auch der Versuch einer **Umgehung** mit

8. Ke4-f4 ... wäre

Diagramm 211



ein grober Fehler, denn dann könnte der schwarze König zum Angriff übergehen, über d5, c4 in die weiße Bretthälfte eindringen, den Bauern erobern und den Sieg erringen, weil der weiße König das *Schlüsselfeld* a3 nicht mehr rechtzeitig verteidigen kann.

Die Variante B mit Schwarz im Anzug in Diagramm Nr.204 führt bei *korrektem* Spiel ebenfalls zu einem Remis.

1. ... Kg7-f6
 2. Kg2-f2 Kf6-e5
 3. Kf2-e3 Ke5-d5
 4. Ke3-d3 b7-b5
- (Remis wie eben gezeigt)

- oder
1. ... Kg7-f6
 2. Kg2-f2! Kf6-e5
 3. Kf2-e3 Ke5-d5
 4. Ke3-d3 b7-b6!
 5. b4-b5! ...

Weiß opfert den Bauern, um die Remisstellung wie im Diagramm Nr.207 zu erreichen.

5. ... Kd5-c5
 6. Kd3-c3 Kc5xb5
 7. Kc3-b3!! ...
- (vgl. Diagramm Nr.207)

Der Grenzbereich des Bauern

Das Typische in der Stellung des Diagramms Nr.210 ist, dass sowohl Weiß als auch Schwarz die Felder des **Grenzbereichs des eigenen Bauern** gegen eine Besetzung durch den gegnerischen König verteidigen und deshalb den Verlust des eigenen Bauern verhindern kann.

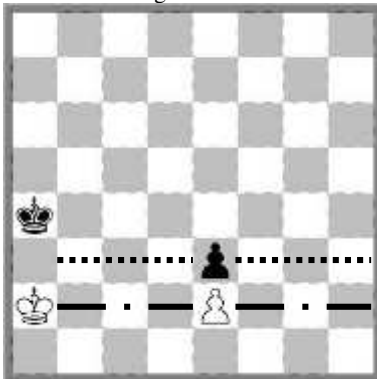
Das Diagramm Nr.212 soll zeigen, was man unter *Grenzbereich des Bauern* oder „kritischen Feldern“ versteht.

Definition:

Der Grenzbereich des Bauern sind die drei Felder links und rechts des Bauern auf der Reihe seines aktuellen Standfeldes, wenn er durch einen gegneri-

schen Bauern absolut blockiert ist.

Diagramm 212



Die markierten Felder sind Grenzbereiche, also für den *weißen* Bauern links die Felder d2, c2 und b2 sowie rechts f2, g2 und h2, für den *schwarzen* die Felder d3, c3 und b3 sowie f3, g3 und h3.

Es kann wegen der Position des Bauern (z.B. b-Bauern) ein Teil der Felder auf einer der Seiten wie im Diagramm Nr.210 fehlen: auf einer Seite nur ein Feld.

Als Richtschnur für den Kampf in solchen Stellung sind *zwei Merksätze* ein Hilfsmittel:

1. Ein in einem Grenzbereich seines eigenen Bauern manövrierender König verteidigt diesen Grenzbereich und damit seinen

Bauern immer erfolgreich gegen den auf gleicher Seite der Bauern operierenden gegnerischen König.

2. Von den auf gleicher Seite der Bauern operierenden Königen, gewinnt derjenige den gegnerischen Bauern, der als erster ein Feld des Grenzbereichs dieses Bauern besetzt. Dies gilt aber nicht immer für Bauern auf der a-, b-, g- und h-Linie.

Zu Merksatz Nr.1 eine Zugfolge von Diagramm Nr.212 aus:

1. Ka2-b2 Ka4-b4

Der weiße König betritt den Grenzbereich *seines* Bauern, während Schwarz dies nicht kann.

2. Kb2-c2 Kb4-c4

3. Kc2-b2 Kc4-b4

4. Kb2-c2 ...

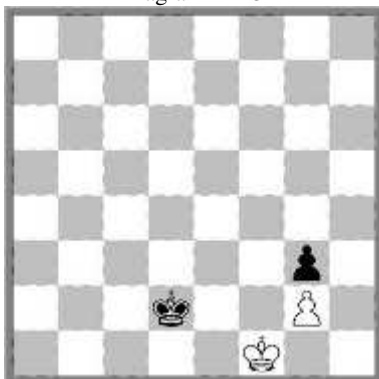
Der weiße König manövriert *nur* auf Feldern des Grenzbereichs seines Bauern. Schwarz hat keine Chance den Bauern auf e2 zu erobern. Vgl. auch die Anmerkungen zu Diagramm Nr.210. Falls er den Grenzbereich verlässt, z.B. mit 4. Kb2-a2 oder 4. Kb2-c1 verliert er den Bauern, weil Schwarz ihn durch 4. ... Kb4-c3 (Opposition) usw. in Zugzwang bringt und vom Bauern schließlich abdrängt.

Zu Merksatz Nr.2 vergleiche die Anmerkung zu der Stellung in

Diagramm Nr.211, in der Schwarz als erster ein Feld (c4) des Grenzbereichs des gegnerischen weißen Bauern besetzt.

Zu den Ausnahmen des 2. Merksatzes vergleiche die beiden Varianten in der folgenden Stellung!

Diagramm 213



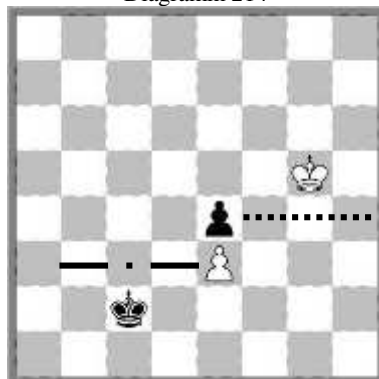
- A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

- A) 1. **Kf1-g1** **Kd2-e2**
2. **Kg1-h1** ...
(der Bauer bleibt gedeckt)
2. ... **Ke2-f2** **Patt!**
- B) 1. ... **Kd2-d1**
2. **Kf1-g1** **Kd1-e1**
3. **Kg1-h1** ...
(der Bauer bleibt gedeckt)
3. ... **Ke1-f1** **Patt!**

In vielen Stellungen mit gegenseitig blockierten Bauern stehen die *Könige* aber *nicht auf derselben*

Seite der Linie der Bauern, der gefährdete Grenzbereich des jeweiligen Bauern liegt also auf entgegengesetzten Seiten dieser Linie. Keiner der Könige kann deshalb die Besetzung eines Grenzbereichs durch den gegnerischen König verhindern. Welche Bedeutung hat diese Konstellation für die Erfolgsaussichten, den gegnerischen Bauern zu erobern und den eigenen zu verteidigen?

Diagramm 214



- A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

Diese Stellung soll als Beispiel dienen, aus dem der folgende *Merksatz* abgeleitet wurde:

3. Stehen die Könige auf verschiedenen Seiten der Linie, die von den sich absolut blockierenden Bauern besetzt ist, gewinnt derjenige König den gegnerischen Bauern, der diesen Bauern als erster von hinten angreift.

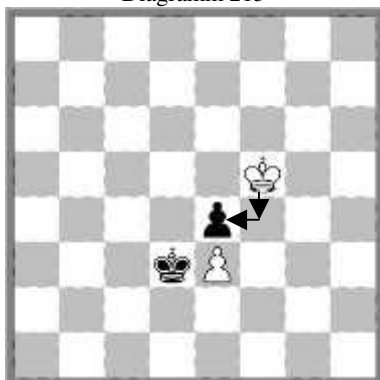
A) 1. Kg5-f5 ...

Der König *greift* den Bauern *sofort von hinten an!* Er *zieht nicht* auf das Feld f4 des Grenzbereichs des schwarzen Bauern, um den Bauern von der Seite anzugreifen.

1. ... Kc2-d3

Der schwarze König verteidigt seinen Bauern, indem er ihn deckt.

Diagramm 215



Weiß am Zug gewinnt

Er betritt zwar den Grenzbereich des weißen Bauern und greift diesen gleichzeitig an, trotzdem kommt er zu spät.

Falls er als *zweiter* den Bauern von hinten durch 1. ... Kc2-d2 angegriffen hätte, wäre sein Bauer sofort durch 2. Kf5xe4 verloren gegangen und der weiße Bauer gleichzeitig gedeckt.

2. Kf5-f4 ...

Nun erst *betritt der weiße König den Grenzbereich*, deckt seinen Bauern und bringt Schwarz in *Zugzwang!*

2. ... Kd3-c4

Schwarz muss die Deckung seines Bauern aufgeben. Er versucht vor den Bauern auf die e-Linie zu gelangen, was aber nicht rechtzeitig gelingen kann.

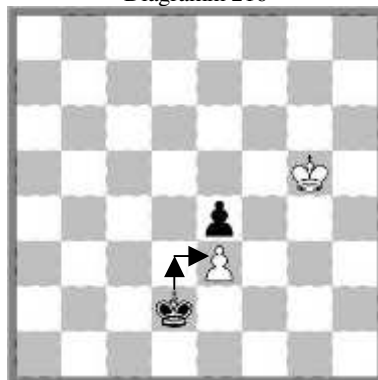
3. Kf4xe4 Kc4-c5

4. Ke4-e5 ...

Weiß besetzt ein Schlüsselfeld seines Bauern. Er gewinnt unter Anwendung der bekannten Technik (siehe weiter oben zu Diagramm Nr.192 und folgende).

B) 1. ... Kc2-d2

Diagramm 216



Weiß am Zug verliert

Der schwarze König *greift als erster* den Bauern *von hinten an!* Er *zieht nicht* auf das Feld d3 des Grenzbereichs des weißen Bauern. Der Rest läuft wie vorher beschrieben ab. Schwarz gewinnt den weißen Bauern und die Partie.

2. Kg5-f4 Kd2-d3

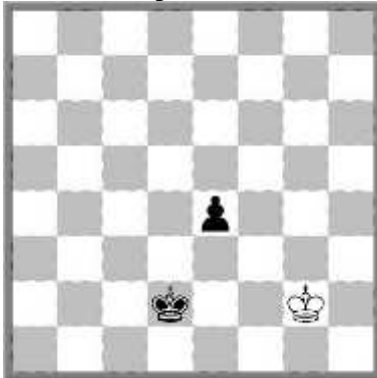
3. Kf4-g3 Kd3xe3

4. Kg3-g2 Ke3-d2

5. ...

Schwarz besetzt ein Schlüsselfeld seines Bauern auf der 2. Reihe, und der Bauer kann zur Umwandlung in eine Dame durchmarschieren.

Diagramm 217



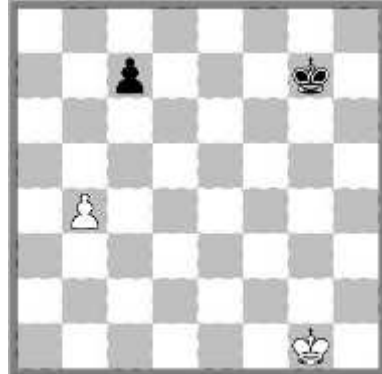
Schwarz gewinnt

Die relative Blockade

Stehen die gegnerischen Bauern nicht auf derselben Linie sondern auf benachbarten Linien, haben sie trotz der *relativen Blockade* ihre Verteidigungswirkung. Diese beruht auf der dann gegebenen Möglichkeit, den gegnerischen Bauern eventuell beim Vorrücken zu schlagen. Das Diagramm Nr.218 zeigt die entsprechende Ausgangssituation.

Weiß darf wiederum seinen Bauern nicht leichtsinnig vorziehen,

Diagramm 218



da dann Schwarz ihn und ein Schlüsselfeld des eigenen Bauern erobern kann. Es kommt schließlich zur folgenden Stellung.

Diagramm 219



Egal welcher Bauer vorzieht, er könnte vom gegnerischen Bauern geschlagen werden. Darum nennt man *nur einen Bauern, der nicht von gegnerischen Bauern absolut oder relativ blockiert wird, Freibauer!*

Die Sperrwirkung des Bauern

Die Blockade- oder *Sperrwirkung des Bauern in seiner Rolle als Verteidiger* kommt, wie gezeigt, jedoch nicht nur gegenüber feindlichen Bauern zur Geltung, sondern besonders *beim Schutz des eigenen Königs und anderer wertvoller Figuren* gegen die Angriffe des Gegners. Der geringe Materialwert (=1) des Bauern ist wesentliche Voraussetzung für seinen ständigen Einsatz als Verteidiger, was im folgenden Beispiel auf einfache Weise demonstriert wird.

Diagramm 220



- A) Weiß am Zug
- B) Schwarz am Zug

Diese Stellung zeigt eine typische Konstellation: die beiden Parteien haben den König zum Schutz gegen die feindlichen **Schwerfiguren** *Dame* und *Turm* hinter ihren

Bauern aufgestellt. Trotzdem gibt es zwischen Weiß und Schwarz gravierende Unterschiede in der Wirkung der Position ihrer Bauern.

Der schwarze Bauer auf h6 schützt den eigenen König vor dem Schach der weißen Dame auf der h-Linie. Sein unmittelbar vorhergehender Zug könnte h7-h6 gewesen sein. Zwar könnte ihn die weiße Dame schlagen (**1. Dh5xh6+**), wenn Weiß unbedingt Schach geben will, was aber ein ganz grober Fehler wäre.

Diagramm 221



Die unberechtigte Hoffnung, dass Schwarz dann mit dem Wegziehen des Königs (1. ... Kh8-g8) als einer der drei Verteidigungsmöglichkeiten reagiert und Weiß anschließend matt (2. Dh6-h7#) setzen könnte, wäre nämlich vollkommen unangebracht. Der Bauer auf h6 ist

durch seinen Kollegen (g7) ausreichend gedeckt. Schwarz würde also statt eines fehlerhaften Königszuges mit seinem verbliebenen Bauern die Dame schlagen (1. ... g7xh6). Dieser Bauer ginge zwar auch noch verloren (2. Th1xh6+), die Gefahr würde jedoch endgültig beseitigt (2. ... Kh8-g7). Der abschließende Wertvergleich ergäbe dann folgendes Ergebnis: Weiß hätte die Dame (Wert = 9), Schwarz aber nur zwei Bauern (Wert = 2 x 1 = 2) verloren, und der von Schwarz bei dieser Abwicklung errungene materielle Vorteil wäre riesengroß, ohne dass Weiß den geringsten positionellen Ausgleich erhalten hätte. So dürfte Weiß auf keinen Fall spielen.

In Variante A würde Weiß also wegen der etwas unglücklichen Position seines Turmes auf h1 vermutlich ein Remis anstreben. Er zieht

1. Dh5xf7 ...
 (Tausch der Damen)
1. ... Tf8xf7
2. Kg1-g2 ...

und die Partie steht ausgeglichen.

In Variante B ist die Stellung jedoch für Weiß hoffnungslos. Sein Bauer auf f2 schützt den König zwar vor einem Dameangriff von a7 aus oder vor dem Eindringen

der Dame auf das Feld f1, nicht aber vor dem Schach auf dem Feld f2 selbst. Der weiße König deckt seinen Bauern f2 nur ungenügend gegen den Angriff der *beiden* schwarzen Schwerfiguren auf der f-Linie. Schwarz setzt mit seinem Zug

1. ... Df7xf2#

Diagramm 222



den weißen König matt, denn der Turm (Tf8) *deckt* die eigene Dame nicht nur auf f7 sondern selbstverständlich auch auf f2.

In Diagramm Nr.223 schützen die beiden schwarzen Bauern ihren König zwar ebenfalls vor einigen Angriffen, z.B. vor der Dame auf der Diagonale a2-g8 (1. Dh5-d5) oder dem Turm (1. Th4-g4), doch das nützt Schwarz wenig, weil sein

h-Bauer fehlt und ein „Loch“ in der Stellung hinterlassen hat.

Diagramm 223



- A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

In Variante A zieht Weiß **1. Dh5-h8#** und setzt auf dem ungenügend, d.h. nur durch den König gedeckten Feld h8 matt. Die weißen Schwerfiguren (D + T) sind in der Übermacht.

Natürlich nicht 1. Dh5-h7+, denn das Feld h7 steht unter ausreichender schwarzer Kontrolle. König und Dame (Dc2) decken das Feld h7 zweimal, sodass die weiße Dame durch 1. ... Dc2xh7 getauscht werden könnte und nach 2. Th4xh7 Kg8xh7 nur Schwarz einen Turm behielte.

Die Position des schwarzen *Bauer* auf f7 war in diesem Fall sogar *ein Hindernis für den eigenen König*. Er versperrte den eventuellen

Fluchtweg des Königs, zeigte also gleichzeitig *die negative Seite seiner Sperrwirkung*.

In Variante B könnte Schwarz, um das zu vermeiden, im ersten Augenblick auf die Idee kommen, zur Verteidigung gegen das auf h8 drohende Matt den Bauern vorzuziehen (1. ... f7-f6) und sich dadurch ein „Luftloch“ zur Flucht zu verschaffen.

Diagramm 224



Leider wäre das ein schwerer Fehler, denn der Bauer auf f7 schützt nicht nur den König, sondern auch seinen Turm (Te8) vor der Angriffswirkung der Dame. Darauf würde Weiß sehr stark mit 2. Dh5xe8# antworten. Wieder behindert ein eigener Bauer (g7) ein Ausweichen des schwarzen Königs. Ein typisches Matt mit Dame und Turm (Diagramm Nr.225).

Diagramm 225



Schwarz muss also auf andere Weise sofort etwas gegen das drohende Matt unternehmen. Die Zugfolge 1. ... Dc2-c1+ 2. Kg1-h2 Dc1-h6 verhindert zwar das Matt, weil die Dame auf h6 vom eigenen Bauern (g7) gedeckt und die h-Linie geschlossen wird, kostet aber nach Tausch der Damen (3. Dh5xh6 g7xh6 4. Th4xh6) einen Bauern. Schwarz hätte so unter Aufopferung des Bauern (**Verteidigung mit dem kleinsten Materialverlust**) zumindest eine echte Chance zum Remis gerettet.

Besser ist allerdings, wenn Schwarz selbst zum Angriff übergeht, um Weiß keine Zeit für ein Matt auf h8 zu lassen. „Angriff ist oft die beste Verteidigung“ sagt man sehr allgemein. (Variante B)

1. ... **Te8-e1+**

2. **Kg1-g2** ...

Der Bauer f2 verteidigt nun seinen König tatsächlich gegen die Angriffswirkung der schwarzen Dame auf der 2. Reihe. Der König kann sich hinter ihm verstecken.

2. ... **Dc2-c6+**

Angriff auf der großen Diagonale a8-h1, und weiter zum Beispiel:

3. **Kg2-h3** ...

Ein schwerer Fehler wäre, wenn Weiß 3. Kg2-h2 ziehen würde, denn es könnte 3. ... Dc6-h1# oder 3. ... Te1-h1# folgen, weil der Bauer g3 das Fluchtfeld des Königs versperrt.

3. ... **Dc6-h1+**

Treibt den König vor die Bauern!

4. **Kh3-g4** **Dh1-e4+**
5. **f2-f4** ...

Der Bauer verteidigt wiederum seinen König. Zöge Weiß 5. Kg4-g5, folgt der Paukenschlag ... f7-f6#. Sogar ein „kleiner“ Bauer kann mattsetzen.

Auf 5. Kg4-h3 folgt ebenfalls ein Matt (5. ... Te1-h1#).

5. ... **De4-e2+**
6. **Kg4-g5** **f7-f6+**

Ein Bauer als Angreifer! Wenn 6. Kg4-f5 Dc2-e6+ 7. Kf5-g5 **f7-f6+** usw.

7. **Kg5-f5** **De2-e6+**

8. Kf5-g6 f6-f5+

Abzugsschach, der Bauer zieht vor und De6 sagt Schach.

9. Kg6-g5 De6-f6#

Diagramm 226



Auch die Verteidigung durch die Dame bedeutet Verlust für Weiß.

2. ... Dc2-c6+ 3. Dh5-f3 Te1-g1+!!

Diagramm 227



Der König muss die Deckung seiner Dame aufgeben und Schwarz gewinnt nach 3. ... Kg2xg1 Dc6xf3 die gegnerische Dame (Wert=9), muss selbst aber nur einen Turm (Wert=5) hergeben.

Auch Varianten mit 3. f2-f3 (Verteidigung durch Bauer) Dc6-c2+ führen nach 4. Kg2-h3 Te1-h1+ 5. Kh3-g4 Dc2-c4+ usw. zum Gewinn für Schwarz.

Die Tatsache, dass die *Bauern* diese eigenartige *Wechselwirkung* – gleichzeitig *schützend* und doch den eigenen König *behindernd* – haben, führt zu ganz typischen Stellungsmerkmalen mit darauf aufbauenden Plänen des Angreifers. Der Angreifer nutzt die Sperrwirkung gezielt für *Mattkombinationen* oder einen *Materialgewinn*.

Diagramm 228



Hier sieht man das **typische Mattbild**. Die weiße Dame ist auf die ungeschützte Grundreihe mit Schach eingedrungen. Weil der König kein „Luftloch“, d.h. kein

Fluchtfeld hat, sagt Weiß gleichzeitig Matt.

In der folgenden Stellung mit dem vorgezogenen g-Bauern sieht es im ersten Augenblick so aus, als habe der schwarze König keine Sorgen. Er hat zwei Mehrbauern, die drei Bauern schützen ihn gegen Angriffe von vorn und ein „Luftloch“ (g7) ist auch vorhanden. Oder etwa doch nicht?



- A) Weiß am Zug
B) Schwarz am Zug

A) **1. Ta1-a8+**

Weiß gibt ein Schach auf dem einzigen ungeschützten – die Schachspieler sagen „ungedeckten“ – Feld auf der Grundreihe.

Nach **1. ... Te2-e8**
2. Ta8xe8#

hat Schwarz verloren, denn das Fluchtfeld g7 ist durch die *Diago-*

nalwirkung der weißen Dame verstopft. Der König darf das Feld nicht betreten.



Schwarz ist matt.

- B) **1. ... Dc7-h2+**
2. Kg1-f1 Dh2-g2#



Die weiße Grundreihe (1.Reihe) war zwar ausreichend gedeckt (Ta1), aber der Bauernschutz für

den König fehlte, sodass ein **typisches Matt** nach dem Eindringen **auf der 2.Reihe** folgte.

Wenn sich der Lernende an die typischen Mattbilder K+T, K+T+T, K+D und K+D+T gegen den alleinigen König richtig erinnert und mit den jetzigen Beispielen, in denen beide Parteien Figuren und Bauern auf dem Spielbrett haben, vergleicht, wird er eine auffallende Ähnlichkeit feststellen. Immer wurde der unterlegene *König am Rand*, nunmehr *auf seiner Grundreihe stehend matt gesetzt*. Der König, der anfangs immer erst an den Rand getrieben und dann durch eine angreifende Figur am Rand festgehalten werden musste, steht nun bereits – d.h. genauer gesagt „noch“ – auf der Grundreihe, dem Rand. „*Festgenagelt auf der Grundreihe*“ wird er immer noch, nun jedoch nicht nur durch angreifende Figuren sondern teilweise *durch eigene Bauern*. Dies ist kein Zufall, sondern ergibt sich zwangsläufig aus der Entwicklung der Partie, weil der König weiter in der Mitte des Spielfeldes bei vielen vorhandenen Figuren erheblich gefährdeter stünde und deshalb besser bis zum Endspiel auf seiner Grundreihe verbleibt. Dort findet er wenigstens hinter seinen Bauern einen gewissen, wenn auch sehr eingeschränkten Schutz.

Freiwillig sollte ein Spieler auf diesen Schutz nicht unbedingt verzichten, selbst wenn die nun folgenden Beispiele nochmals die Gefahren der nicht ausreichend geschützten Königsstellung beweisen. Der Angreifer kombiniert geschickt die bekannten Angriffsinstrumente.

Diagramm 232



Weiß am Zug

Im fortgeschrittenen Partiestadium ist es zu dieser Position gekommen, in der Weiß offensichtlich materiell im Nachteil ist, denn er hat einen Turm weniger. Aber er ist am Zug und kann diesen *Tempovorteil* wegen der extrem schlechten Stellung des schwarzen Turmes auf h8 zum Sieg nutzen. Dabei schadet ihm die aktuelle Fesselung der eigenen Dame nicht, denn Schwarz kommt nicht mehr dazu, diese durch ein Schach (Dd5xf3+) endgültig zu verwerten.

1. g5-g6+ Kh7-g8

Der Bauer greift an. Das *Schach* zwingt den König wieder auf die Grundreihe, wodurch der Turm auf h8 außer Gefecht gesetzt wird und praktisch nicht mehr mitspielt, also quasi – zumindest momentan – wertlos ist. Er behindert sogar, weil er ein für den König wertvolles Fluchtfeld sperrt.

2. Df3xd5 ...

Die nur relativ gefesselte Dame kann nicht das Schachmatt auf dem Feld f7 geben. Doch der Tausch auf d5 soll den schwarzen Turm vom Schutz der Grundreihe ablenken oder Abzug- / Doppelschach mit Matt drohen.

2. ... Td8xd5

Falls 2. ... Kg8-f8 dann 3. Dd5xd8# oder 2. ... Td8-f8 dann 3. Te6-e8#.

3. Te6-e8#



Schwarz am Zug/Matt

Der Turm drang auf die „schwache“ Grundreihe ein. Der Bauer g6 beherrscht das potentielle Fluchtfeld f7. Es ist matt.

Falls 2. Te6-e8+ dann Td8xe8 (Zugzwang)
3. Df3xd5+ Te8-e6 4. Dd5xe6+ Kg8-f8
5. De6-f7#

Mit dem **Matt auf der Grundreihe**, begünstigt durch die *Sperrwirkung der Bauern* auf der 2. oder 7. Reihe, haben sich die Meister zu allen Zeiten beschäftigen müssen. Die folgende Stellung ergab sich in der Endphase der Partie Bernstein gegen Capablanca am 4.2.1914 in Moskau.

Diagramm 234



Schwarz am Zug

Schwarz hatte im 19. Zug einen *Freibauern* auf der c-Linie gebildet, diesen im 22. Zug nach c3 vorgezogen und somit bedrohlich nahe an das Umwandlungsfeld c1 gebracht, also genau die strategi-

sche Idee umgesetzt, die dem Lernenden schon als einfache Handlungsrichtlinie an die Hand gegeben wurde. Weiß stoppte den Vormarsch des Bauern, eroberte ihn im 27. Zug, was zu zweifelndem Figurentausch auf dem Feld c3 führte, und glaubte, in Vorteil (ein Mehrbauer) gekommen zu sein. Doch dann „schlug der Blitz in seine Stellung ein“: Schwarz spielte nicht etwa 29. ... Db6-b1+ wegen 30. De2-f1 mit langwierigem Spiel, sondern

29. ... Db6-b2!!

Diagramm 235



Was ist passiert? Warum gab Bernstein die Partie sofort auf?

Der Lernende betrachte die Ausgangsstellung eingehend, um die wichtigen Merkmale zu erkennen. Schwarz hat einen Bauern weniger, ist also z. Z. *materiell im Nachteil*.

Sein König steht hinter den drei Bauern, die noch nicht gezogen haben, vor Angriffen geschützt. Seine *Grundreihe* (8. Reihe) wird vom eigenen Turm (Td8) *bewacht*, der gleichzeitig ebenso wie die Dame (Db6) aktiv in Richtung des weißen Lagers (1. Reihe) wirkt. Die beiden Randbauern auf der a-Linie neutralisieren sich gegenseitig. Die weiße Königsstellung entspricht der schwarzen mit dem Unterschied, dass der weiße Turm (Tc3) die *Grundreihe* (1. Reihe) *nicht mehr schützt*. Das Feld b1, auf dem die schwarze Dame ein Schach geben könnte (Db6-b1+), ist von Weiß *nicht gedeckt*. Die weiße Dame (De2) steht nicht so aktiv wie die schwarze. Und nun Achtung! *Beide Könige haben noch kein „Luftloch“!*

Letzteres wird Weiß nach 29. ... Db6-b2, einer *Gabel* gegen den ungedeckten Tc3 und De2, zum Verhängnis (Diagramm Nr.235). Aber warum? Sollte Weiß die Dame nicht einfach schlagen? Nein!! Einfach ein wunderbarer Zug.

Falls **30. De2xb2** dann folgt 30 ... **Td8-d1#** mit *Matt auf der ungeschützten Grundreihe*.

Die ungedeckte weiße Dame muss das Feld d1 gedeckt halten und

gleichzeitig nach f1 ziehen können, um ein Matt durch den Turm (Td8-d1) oder die Dame (Db2-b1, Db2-a1) auf der Grundreihe zu verhindern. Außerdem muss der ungedeckte Turm gerettet werden. 30. Kg1-f1 kommt wegen ... Db2xc3 also nicht in Frage. Die Zeit, sich mit einem Bauernzug (h2-h3, g2-g3) das Fluchtfeld für den König zu verschaffen, fehlt. Bleibt also für Weiß nur der Versuch, den schwarzen Turm vom Feld d1 abzulenken oder von der 8. Reihe wegzulocken, um selbst matt sagen zu können. Doch seine Gegenwehr ist erfolglos.

Schwarz gewinnt immer mindestens einen Turm und damit das zum Sieg entscheidende Material, wenn Weiß nicht sofort matt werden will.

Die folgenden Varianten sollen es beweisen:

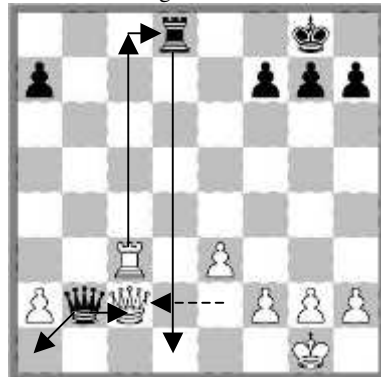
A) 30. De2-c2? ...

Die Dame deckt Tc3, die Felder d1 sowie b1 und kann anschließend auf c1 ziehen und ist dort von Tc3 gedeckt, bereitet auch Tc3-c8 mit Tausch und *Mattandrohung* vor (Diagramm Nr.236).

30. ... Db2-a1+

Schwarz hat ein Tempo mehr und kommt zuerst. Die das Feld d1 verteidigende Figur wird beseitigt.

Diagramm 236



Schwarz am Zug

31. Dc2-c1 Td8-d1+
32. Dc2xd1 Da1xd1#

Eroberung der „schwachen“ Grundreihe mit Matt!

Diagramm 237



B) 30. Tc3-c8 ...

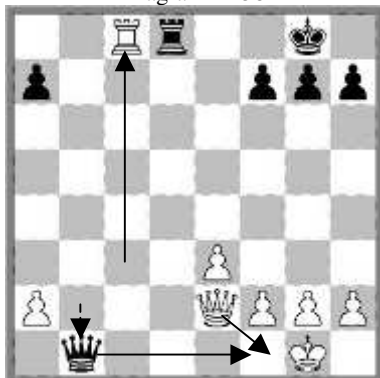
Weiß droht mit Matt (Tc8xd8#), weshalb Schwarz nicht auf Materialgewinn (30. ... Db2xe2) spielen darf. Schwarz sollte nicht 30. ... Td8xc8 spielen, denn sonst kann

Weiß gefahrlos die Dame nehmen
(31. De2xb2 und Feld c1 ist gedeckt).

30. ... Db2-b1+

Eindringen auf 1. Reihe, um Damentausch
zu erzwingen - *Weiß in Zugzwang*.

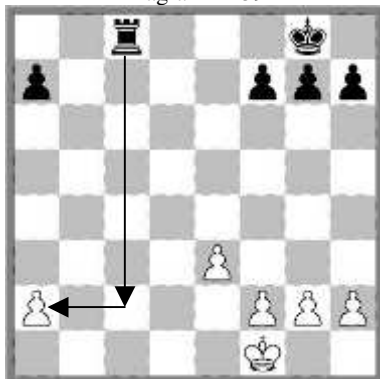
Diagramm 238



31. De2-f1 Db1xf1+
32. Kg1xf1 Td8xc8!

Der **entscheidende Materialgewinn** – ein
Turm mit absolutem Mattpotential.

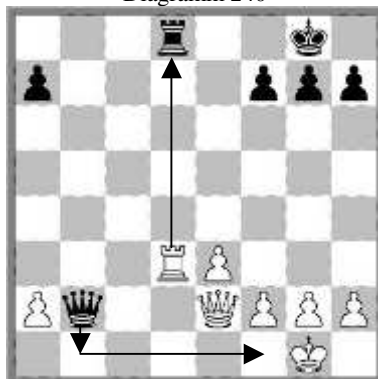
Diagramm 239



Andere Varianten gewinnen in
ähnlicher Weise. Schwarz bringt
Weiß mit der *Mattandrohung auf der
Grundreihe* in Zugzwang, was hier
immer zum *Verlust von Material*
führt.

C) **30. Tc3-d3 ...**

Diagramm 240



Weiß droht mit Matt (Td3xd8#) und blo-
ckiert auf der d-Linie die Wirkung des
schwarzen Turms zum Feld d1. Td3 sollte
nicht genommen werden (30. ... Td8-d3?),
da Weiß dann zwar nicht die schwarze
Dame nehmen darf, sich aber nach 31.
De2xd3 Db2-a1+ 32. Dd3-f1 Da1xa2
noch lange verteidigen kann, bis der
a-Randbauer endlich zur weiteren Dame
umgewandelt wird.

30. ... Db2-b1+

Die **Zugzwangskombination** be-
ginnt.

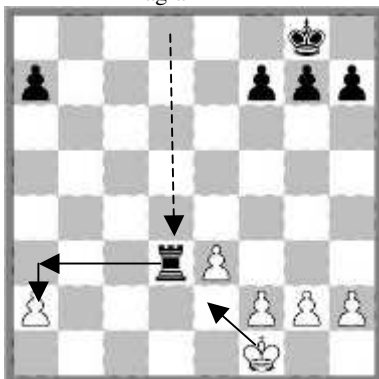
31. De2-f1 ...

Weiß zieht keinesfalls 30. De2-d1 wegen Db1xd1+ und 31.Td3xd1 Td8xd1#. Auch 30. Td3-d1 Td8xd1+ führt nach 31. De2xd1(f1) Db1xd1# (Td1xf1#) zum Matt.

31. ... Db1xf1+
32. Kg1xf1 Td8xd3

Materialgewinn (Turm, dann a-Bauer), was für Schwarz den Gewinn bedeutet.

Diagramm 241



D) **30. Tc3-c2 ...**

Diagramm 242



Weiß rettet den Turm und schützt gleichzeitig die eigene Dame vor dem Schlagen. Das Feld d1 bleibt unter Kontrolle der Dame, Feld c1 unter der des Turms.

30. ... Db2-b1+

Ziel: die weiße Dame soll die Deckung von c2 aufgeben.

31. De2-f1 Db1xc2

Diagramm 243



Nach dem entscheidenden **Materialgewinn** (Turm) droht 32. ... Td8-d1 !! mit ungleichgewichtigem Tausch des Turms gegen die weiße Dame, wodurch Schwarz seinen materiellen Vorteil sofort weiter vergrößert.

Kapitel 22

Dame plus Turm gegen schützende Bauern

Wenn dem Lernenden klar geworden ist, wie die **Figurengruppe Dame und Turm als ein aktives taktisches Binom** die sperrende Wirkung der Bauern systematisch ausnutzen konnte, um die entscheidende Partiewende „Materialgewinn oder Matt“ zu erkämpfen, ohne auch nur einen einzigen dieser Bauern beseitigen zu müssen, so wird es ihn nicht erstaunen, dass es viele Möglichkeiten zum Einsatz dieses *taktischen Binoms* gibt, die auf der Beseitigung der Schutzfunktion der Bauern durch deren direkte Eroberung beruhen.

Die folgende Stellung aus der Schlussphase einer Meisterpartie Lisitsin – Bastrikov (UDSSR) aus dem Jahre 1955 illustriert dies für beide Parteien exemplarisch (Diagramm Nr.244).

Wie immer muss man auch in dieser Ausgangsposition die wesentlichen Stellungenmerkmale herausfiltern, damit man die weiteren Zugfolgen versteht und die darin ent-

haltenen Ideen der Spieler nachvollziehen kann. Der Lernende soll dies später selbständig auf andere Stellungen übertragen und daraus notwendige eigene Pläne entwickeln.

Diagramm 244



Schwarz am Zug

Die schwarze Bauernkette e6, f7, g6 und h5 schützt den eigenen König gegen direkte Angriffe von Tc7 auf der 7. Reihe und auf der g-Linie vorm Turm von g3 aus. Der Bauer h5 blockierte rechtzeitig den nach h6 strebenden weißen h-Bauern. Durch das Vorziehen des g-Bauern (g6) konnte die weiße Dame allerdings eine sehr aggressive Position auf dem ungedeckten Feld f6 einnehmen, sodass der schwache Bauer f7 – vollkommen unzulänglich nur von Kg8 verteidigt – zweimal direkt angegriffen ist (**D + T**). *Weiß droht*

im nächsten Zug „schlagen mit Schach“ und anschließend *Matt* auf g7/h7. Die schwarze Grundreihe bewacht der bereits angegriffene Td8, obwohl er von Td2 noch einmal gedeckt ist, allenfalls ausreichend.

Der weiße König steht sehr „luftig“. Seine *Grundreihe* (1. Reihe) wird nicht mehr verteidigt, und er kann sich nur noch hinter dem Bauern (g2) auf der 2. Reihe gegen Angriffe der aggressiven schwarzen Türme verstecken. Auch die schwarze Dame „schielt“ von b5 auf der offenen Diagonale a6-f1 einsatzbereit in seine Richtung.

Soweit die Lage.

Was sollte Schwarz tun? Muss er sich verteidigen oder kann er angreifen?

Zuerst soll die *direkte Verteidigung* (3 Varianten) gegen die Mattdrohung untersucht werden.

A) 1. ... **Td8-f8?**

Schwarz deckt f7 ein zweites Mal - leider vergeblich.

2. **Tc7xf7** ...

Weiß reagiert mit einem „Paukenschlag“ und beseitigt gewaltsam den schützenden Bauern.

Diagramm 245



Schwarz am Zug

Weiß droht tatsächlich das Matt im nächsten Zug (Df6-g7#). Kann aber Schwarz nicht einfach Tf7 schlagen? Was hat sich Weiß bei diesem **Opfer** des Turmes gedacht?

2. ... **Tf8xf7**

Der Turm schlägt, wird aber von Feld c8 abgelenkt.

3. **Tc3-c8+** ...

Der geopfert Turm wird durch seinen Kollegen sofort ersetzt, das **taktische Binom D+T** ist wieder komplett, allerdings mit unwiderstehlichem Eindringen des Turms auf die nun nicht verteidigte Grundreihe.

3. ... **Kg8-h7**

4. **Df6-h8#**

Ein *typisches Matt* mit Ausnutzung der Diagonale f6-h8 und dem sperrenden Bauer g6 (Diagramm Nr.246).

Diagramm 246



oder: 3. ... Tf7-f8
erfolgloses Zwischenziehen

4. Td8xf8+ Kg8-h7
5. Tf8-h8#

Diagramm 247



Ein typisches Matt mit T+D

Fazit: Die Verteidigung des Bauern mit dem Turm reicht absolut nicht aus.

Kann besser verteidigt werden?

B) 1. ... Db5-e8?

Die Dame deckt f7, der Td8 bewacht weiter die 8. Reihe. Jetzt wäre 2. Tc7xf7 ein grober Fehler, ein unsinniges Opfer, denn Schwarz kann 2. ... De8xf7 problemlos spielen, weil er die eigene Grundreihe kontrolliert.

2. Tc7-e7 ...

Der Turm macht mit Angriff auf die Dame das Feld c7 für den zweiten Turm frei.

Diagramm 248



2. ... De8-f8

Zugzwang: die Dame muss f7 gedeckt halten.

3. Tc3-c7 ...

Verdoppelung der Türme auf der 7. Reihe. Der Druck auf den Bauern f7 wird nochmals verstärkt. Nicht aber mit

3. Te7xa8 vorzeitig auf Bauernraub gehen!
Das hat Zeit.

Diagramm 249



Wenn der Bauer f7 fällt, wird es matt.

3. ... Td2-d7

Zugzwang. Dieser Turm deckt den Bauern f7 indirekt, verhindert so das Matt, geht aber verloren.

4. Tc7xd7 Td8xd7

5. Te7xd7 ...

Diagramm 250



Weiß hat einen Turm mehr. Er gewinnt noch den a-Bauern und der dann entstandene Freibauer auf der b-Linie wird in eine weitere Dame umgewandelt. Die schwarze Dame ist machtlos, weil sie die Mattdrohung auf f7/g7 abwehren muss.

So geht es also nicht! Die beste Verteidigungsvariante führt nur zu einer relativ unklaren Position mit beiderseitigen Remischancen.

C) 1. ... Db5-f5

Die schwarze Dame greift die gegnerische an und deckt den eigenen Bauern auf f7 indirekt gegen ein Schlagen durch die weiße Dame, weil jetzt 2. Df6xf7 wegen Df5xf7 ein grober Fehler wäre.

Diagramm 251



Weiß am Zug

2. Df6xf5 ...

Der Turm darf jetzt auch nicht auf f7 schlagen (Begründung vgl. ab Diagramm Nr.254). Weiß muss die Damen tauschen.

Diagramm 252



Schwarz am Zug

- | | |
|-----------|---------|
| 2. ... | e6xf5 |
| 3. Tc3-e3 | Td2-d4 |
| 4. g2-g3 | Td4-d2 |
| 5. Te3-f3 | Kg8-g7 |
| 6. Tf3-f2 | a7-a5 |
| 7. Kg1-g2 | Td2-f2+ |
| 8. Kg2xf2 | Td8-f2+ |

Ein schwieriges aber ausgeglichenes Endspiel ist entstanden.

Diagramm 253



Nachdem Schwarz alle direkten Verteidigungsmöglichkeiten abgeklopft hat, wird es Zeit, die Stellung in *Diagramm Nr.244* daraufhin zu untersuchen, ob er Angriffschancen hat. Die nicht verteidigte Grundreihe von Weiß lädt dazu ja offensichtlich ein, allerdings hätte Schwarz dann keine Zeit zu verlieren und müsste eine zwingende Kombination finden.

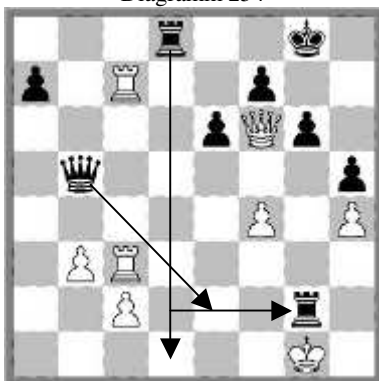
Betrachtet man die Position der schwarzen Figuren noch einmal genauer, fällt auf, dass beide Türme über die offene d-Linie in die weiße Stellung auf die 1. und 2. Reihe eindringen können. Dabei erinnert man sich an das typische Matt zweier Türme oder der Dame plus Turm gegen den alleinigen König, denn die weißen Schwerfiguren sind durch die eigenen Bauern bei der Verteidigung ihres Königs behindert. Der einzige Stein, der den am Rand stehenden König schützt, ist der Bauer g2. Und da blitzt folgender Gedanke auf: „Was passiert, wenn dieser Bauer fehlen würde?“ Die Idee zur Kombination ist geboren: „Er muss durch den Turm d2 gewaltsam beseitigt werden!“ Der Rest ist ein Problem der genauen Berechnung.

1. ... **Td2xg2+**

(Diagramm Nr.254)

Schwarz *opfert* den Turm und bringt Weiß in Zugzwang. Zieht Weiß 2. Kg1-h1, folgt sofort das typische Matt 2. ... Db5-f1#. Als Alternative hat der König nur einen Zug, die Annahme des Opfers. *Weiß fehlt das eine Tempo*, um den nun ungedeckten Turm d8 zu schlagen.

Diagramm 254



2. Kg1xg2 Db5-e2+

Die Dame rückt dem jetzt ungeschützten König auf den Pelz. **Das taktische Binom D+T knüpft das Mattnetz.**

3. Kg2-g3 ...

Falls 3. Kg2-g1(h1), dann sofort Td8-d1#!

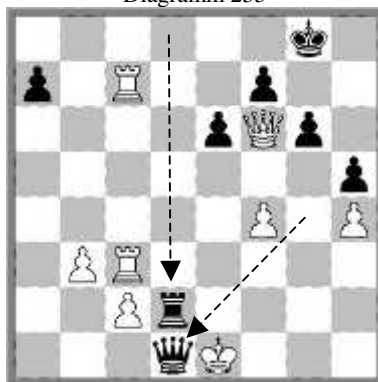
3. ... De2-g4+

Die Dame treibt den König zurück auf die 2. Reihe, um den Turm mit Tempo heranzuführen. Totale Einengung!

**4. Kg3-f2 Td8-d2+
5. Kf2-e1(f1) Dg4-d1#**

Das unabwendbare Matt!

Diagramm 255



Falls 4. Kg3-h2 Td8-d2+
5. Kh2-h1 Dg4-d1#
(Dg4-g2#)

Falls 4. Kg3-f2 Td8-d2+
5. Kf2-e3 Dg4-e2#

Einfach wunderbare Mattbilder! Und die weißen Schwerfiguren müssen die ganze Zeit hilflos und unbeteiligt zuschauen.

Hätte in der Stellung lt. Diagramm Nr.251 Weiß 2. Tc7xf7 gespielt, wäre ebenfalls das Opfer Td2xg2+ mit entsprechenden Mattmöglichkeiten erfolgt, weil die schwarze Dame wiederum rechtzeitig nach g4 gelangt wäre.

Kapitel 23

Pattgefahr mit Bauer(n)

Die Möglichkeit, ein Remis durch Patt zu erreichen, hat der Lernende bereits im Zusammenhang mit der Umwandlung eines Randbauern kennengelernt. Es gibt jedoch viele interessante Situationen, in denen die Pattidee bei vorhandenen anderen Bauern als letzter Rettungsanker eine Rolle spielt. Einige Beispiele sollen das illustrieren.

Diagramm 256



Schwarz am Zug/Remis

Fast unglaublich, dass bei dem materiellen Übergewicht von Dame gegen Bauer diese Stellung als unentschieden zu bewerten sein soll. Und trotzdem trifft dies zu.

1. ...

Kg1-h1!!

Man erinnere sich an die bekannte Pattstellung „Dame gegen alleinigen König“. Schwarz droht jetzt, seinen Bauern in eine Dame umzuwandeln, was zum Remis führt.

2. Dg3xf2 Patt

Vgl. auch Diagramm Nr.113 im Kapitel 12 über die Mattführung mit Dame und König gegen den alleinigen König.

Falls 2. Dg3-f3 (-h3, -h4)+, folgt jeweils Kh1-g1 und der schwarze König deckt wieder seinen Bauern und droht erneut, ihn umzuwandeln. Der weiße König hat keine Zeit sich zu nähern. Nach **dreimaliger Stellungswiederholung** kann ein **Remis** reklamiert werden.

Wie kann es nun zu einer solchen Stellung kommen? Ist sie nicht nur theoretischer Natur? Nein, durchaus nicht!

Diagramm 257



Weiß am Zug

Sie kann bei unvorsichtigem Spiel aus Diagramm Nr.257 entstehen, was für den Lernenden sicher überraschend wirkt. Doch das Schachspiel hält viele schöne Überraschungen parat, was das eigentlich Spannende ist.

1. a4-a5 ...

Weiß will sich einen Freibauern verschaffen, um diesen dann in eine Dame umzuwandeln. Darum geht von den zwei verbunden Bauern *standardmäßig* der Bauer ohne Gegenüber, d.h. der **Kandidat**, der zum Freibauern gemacht werden soll, *voran*.

1. ... b6xa5

Der *Tausch* ist praktisch erzwungen, da Bauer b6 ungedeckt ist.

A) **2. b4xa5?? f5-f4**

Schwarz hat auch einen Freibauern, den er umwandeln möchte. Wer schafft es zuerst?

3. a5-a6 f4-f3

4. a6-a7 Kf2-g1

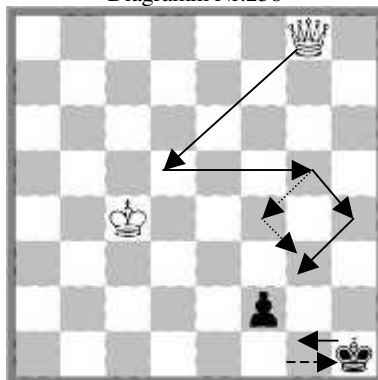
5. a7-a8D f3-f2

Weiß hat sich als Erster eine neue Dame geholt. Bedeutet das den Sieg?

Nein! Schwarz droht ebenfalls mit der Umwandlung. Dies kann Weiß zwar verhindern, sein König kann sich jedoch nicht nähern, ohne dass der Bauer umgewandelt werden könnte.

6. Da8-g8+ Kg1-h1!!

Diagramm Nr.258



Die Ähnlichkeit zu Diagramm Nr.256 ist schon zu sehen.

7. Dg8-d5+ Kh1-g1

8. Dh7-g5+ Kg1-h1

9. Dg5-h4+ Kh1-g1

Die Dame nähert sich – eventuell auch im Zick-Zack auf der f-Linie und g-Linie - bis eine der oben gezeigten Remissituation fast identische Stellung erreicht ist.

10. Dh4-g3+ Kg1-h1

11. Dg3xf2 Patt

Die *richtige* Behandlung der Stellung im 2. Zug gibt Weiß bei exaktem Spiel jedoch den Sieg:

B) **1. a4-a5 b6xa5**
2. b4-b5!! ...

Weiß lässt den schwarzen a-Bauern am Leben, damit *die Pattmöglichkeit* lt. Diagramm Nr. 256/113 *entfällt*.

Diagramm Nr.259



Der f-Bauer wird rechtzeitig erobert, weil der a-Bauer noch ziehen kann.

2. ... f5-f4
3. b5-b6 f4-f3
4. b6-b7 Kf2-g2
5. b7-b8D f3-f2
6. Db8-g8+ Kg2-h1
7. Dg8-d5+ Kh1-h2
8. Dd5-f3 Kh2-g1
9. Df3-g3+ Kg1-h1
10. Dg3xf2! ...

Diagramm Nr.260



Das Schlagen ist möglich, weil Schwarz noch mit dem a-Bauern ziehen kann, der sogar in eine Dame umgewandelt wird. Aber der weiße König nähert sich jetzt rechtzeitig dem optimalen Feld f3, um der eigenen Dame beim Matt zu helfen.

10. ... a5-a4
11. Kc4-d3 a4-a3
14. Kd3-e3 a3-a2
15. Ke3-f3 a2-a1D
16. Df2-g2#

Diagramm Nr.261



oder 9. ... Kg1-f1

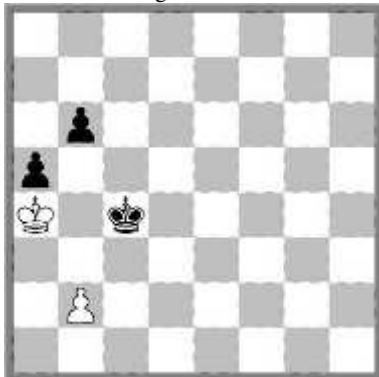
Kf1 deckt weiter den Bauern, versperrt aber das Umwandlungsfeld.

10. Kc4-d3 a5-a4
11. Kd3-e3 Kf1-e1
12. Dg3xf2+ Ke1-d1
13. Df2-d2#

Auch wenn 2. ... a5-a4 3. b5-b6 a4-a3 4. Kc4-b3 folgt, kommt der f-Bauer *nur bis f3* und nicht bis f2.

Das materielle Übergewicht kann in der nächsten Stellung nicht zum Sieg von Schwarz genutzt werden.

Diagramm 262



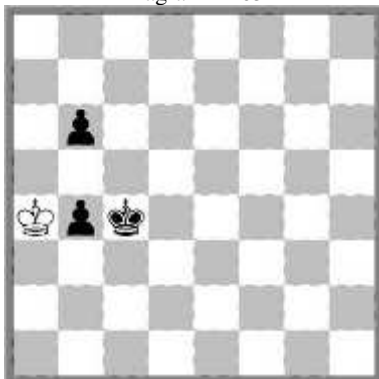
Weiß am Zug hält remis. Wie?

A) 1. **b2-b4!!** ...

Weiß will seinen Bauern opfern oder Bauerntausch auf der a-Linie herbeiführen.

1. ... **a5xb4 Patt**

Diagramm 263



Weiß am Zug/**Patt**

Der Bauer b4 nimmt dem weißen König das einzige Feld, auf das dieser vorher noch ziehen konnte.

B) 1. b2-b4 **b6-b5+??**

Mit diesem Zug verliert Schwarz sogar noch.

2. Ka4xa5 Kc4-d5

Der König kann seinen Bauern nicht verteidigen und versucht vor den weißen b-Bauern zu kommen.

3. Ka5xb5 Kd5-d6

4. Kb5-b6 ...

Weiß besetzt das mittlere Schlüsselfeld seines Bauern und erlangt so eine eindeutige Gewinnstellung.

4. ... Kd6-d7

5. Kb6-b7 Kd7-d6

6. b4-b5 Kd6-c5

7. b5-b6 Kc5-d6

8. Kb7-a7 ...

Der weiße Bauer marschiert anschließend ungehindert zum Umwandlungsfeld.

C) 1. b2-b4 **Kc4-c3**

Ein letzter Gewinnversuch von Schwarz.

2. b4xa5! ...

Nur dieser Zug hält remis. Falls 2. b4-b5, dann Kc3-c4 und Schwarz erobert den

Bauern, falls 2. Ka4-b5 a5xb4 und dieser schwarze Bauer geht ungehindert zum Umwandlungsfeld.

2. ... b6xa5
3. Ka4xa5 **Remis**

D) 1. **b3+??** ...

Dieser Zug wäre *ein grober Fehler*.

1. ... Kc4-c3

Jetzt gewinnt Schwarz, weil Weiß in Zugzwang kommt und seinen Bauern verliert.

2. Ka4-b5 Kc3xb3

Der schwarze Randbauer kann nun umgewandelt werden.

oder: 2. Ka4-a3 b6-b5
3. Ka3-a2 b5-b4
4. Ka2-a1 Kc3xb3

Diagramm 264

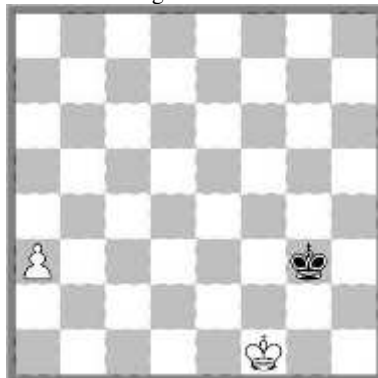


Schwarz gewinnt

Vgl. auch die Diagramme Nr. 197 und 198

Aufgaben zu Dame, Turm und Bauer

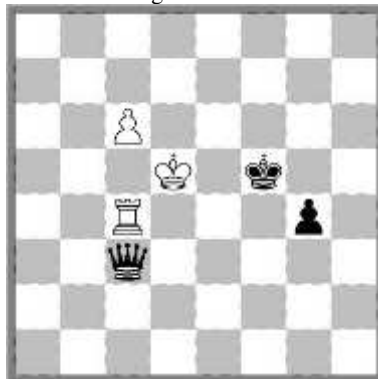
Diagramm 264a



Weiß am Zug

Gewinnt Weiß? Begründe kurz die Einschätzung!

Diagramm 264b



Schwarz am Zug

Mache den besten Zug für Schwarz!

Diagramm 264c



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß matt?

Diagramm 264e



A) Weiß zieht und setzt matt in 3 Zügen. Wie?

B) Schwarz zieht und setzt matt in 2 Zügen. Wie?

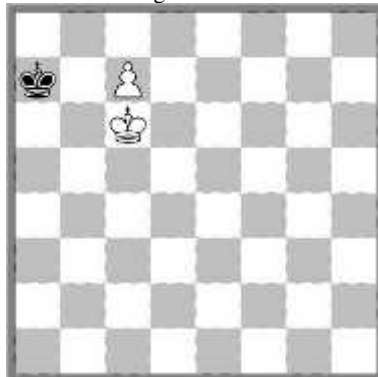
Diagramm 264d



A) Weiß am Zug setzt matt in 2 Zügen. Wie?

B) Schwarz am Zug setzt matt in 2 Zügen. Wie?

Diagramm 264f



Weiß am Zug

A) Darf Weiß den Bauern nach c8 ziehen, um zu gewinnen?

B) Wenn ja, notiere die Zugfolge für beide Parteien bis zum Matt.

Lösungen zu Dame, Turm und Bauer

Zu Diagramm Nr.264a

Ja , der schwarze König steht nicht im Quadrat des Bauern und kann mit seinem ersten Zug auch nicht in dessen Quadrat hineinziehen.

1. a3-a4 Kg3-f4 2. a4-a5 Kf4-e5
3. a5-a6 Ke5-d6 4. a6-a7 Kd6-c7
5. a7-a8D Kc7-d6 6. Kf1-e2 ...

Zu Diagramm Nr.264b

1. ... Dc3-e5#

Es handelt sich um die Schlussstellung der berühmten Partie zwischen Bobby Fischer und Paul Keres aus dem Kandidatenturnier 1959 (vgl. in Fischer „Meine 60 denkwürdigen Partien“ Nr.14).

Zu Diagramm Nr.264c

1. ... Dg3-d6#

Bauer und Dame arbeiten optimal zusammen. Der schwarze König wird durch eigene Steine behindert.

Zu Diagramm Nr.264d

A) 1. Th3xh6+ g7xh6
2. Dd2xh6#

Gewaltsame Beseitigung der verteidigenden Bauern

B) 1. ... Db8-b1+
2. Dd2-e1 Db1xe1#

Matt auf der ungeschützten Grundreihe, fehlendes „Luftloch“

Zu Diagramm Nr.264e

A) 1. e7xf8D+ Kg8xf8

Umwandlung des Bauern mit gleichzeitiger Beseitigung des Verteidigers und Zugzwang.

2. Tb1-b8+ Dd2-d8
3. Tb8xd8#

B) 1. ... Dd2xf2+

Die weißen Bauern sind ungenügend gedeckt.

2. Kg1-h1 Df2xg2#

Zu Diagramm Nr.264f

A) Ja

Die sofortige Umwandlung ist die beste Chance zum Gewinn.

B) 1. c7-c8T Ka7-a6

Der Bauer darf nicht in eine Dame umgewandelt werden, weil dann ein Patt entstehen würde.

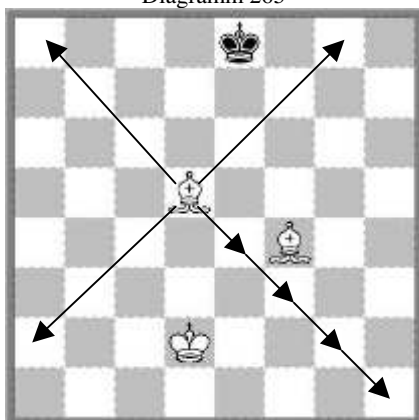
2. Tc8-a8#

Kapitel 24

Der Läufer

Wie bekannt gehört zur Gruppe der Figuren auch der Läufer (Notation = L). Er soll jetzt mit seinen Bewegungsmöglichkeiten ausführlich vorgestellt werden.

Diagramm 265



Die eingezeichneten Pfeile markieren die Felder, die der **weißfeldrige Läufer** von seiner derzeitigen Position aus betreten darf. *Er darf sich nach den Regeln des Schachspiels also nur auf den weißen Feldern der Diagonalen*, ein oder mehrere Felder weit, bewegen. Dies unterscheidet ihn grundsätzlich vom Turm, der bekanntlich entlang von Linien und Reihen

wirkt. *Deshalb entscheidet die Ausgangsstellung des Läufers*, z.B. auf dem Feld f1 – ein weißes Feld - darüber, ob ein Läufer im Laufe des Spiels nur auf weiße oder nur auf schwarze Felder gezogen werden darf. Der zweite Läufer einer Partei, z. B. von Weiß, steht nämlich in der Ausgangsstellung auf einem Feld von entgegengesetzter Farbe, in diesem Falle auf dem Feld c1 – einem schwarzen Feld. Man bezeichnet ihn deshalb als **schwarzfelderigen Läufer**. Jeder Läufer kann somit nur die Hälfte der Felder des Schachbrettes (32 von 64) besetzen bzw. bedrohen, sie ergänzen sich jedoch vollkommen.

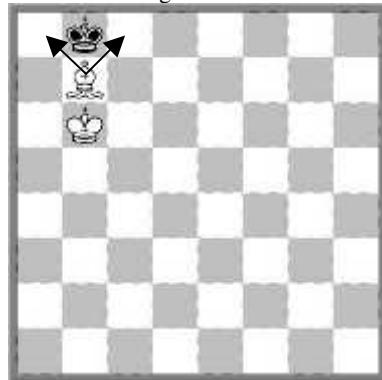
Die Wirkungskraft

Wie bei den bisher besprochenen Steinen hängt ihre *Wirkungskraft* natürlich sehr von ihrer konkreten Position auf dem Schachbrett ab, was bereits im obigen Diagramm deutlich wird. Ld5 kann auf 13 verschiedene Felder ziehen, während Lf4 nur 9 Felder zur Auswahl hat, denn selbstverständlich darf auch ein Läufer weder fremde noch eigene Steine – hier den König – überspringen, noch sich auf das von einer eigenen Figur besetzte Feld stellen. Würde man Ld5-a8 ziehen, sinkt seine Wir-

kungskraft, weil er vom Eckfeld a8 aus maximal nur noch 7 Felder bedrohen könnte. Ohne Behinderung durch eigene Figuren schwankt sie also zwischen *mindestens* 7 von allen Standfeldern am Rand aus und *maximal 13 Feldern* von der Mitte des Brettes aus. *Fremde Steine darf er schlagen.* Bei einem Vergleich mit anderen Steinen nach einem groben Wertmaßstab wird ein Läufer also im Allgemeinen einen zwischen Bauer und Turm liegenden materiellen Wert haben.

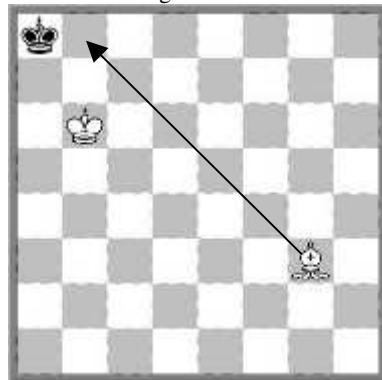
Aufgrund der Beschränkung seiner „einfarbigem“ Zugmöglichkeiten *fehlt dem Läufer allerdings das absolute Mattpotential*, d.h. König und Läufer können den gegnerischen alleinigen König nicht mattsetzen. Dies liegt speziell daran, dass der Läufer niemals drei nebeneinander auf einer Linie oder Reihe liegende Felder gleichzeitig beherrschen kann. Selbst wenn der König der stärkeren Partei den gegnerischen König an einen Rand gedrängt und ihn dort mit einer Drei-Felder-Schranke festgenagelt haben sollte, kann die materiell stärkere Partei nur ein Patt (Diagramme Nr. 266 und 267) erreichen, einem *Schach durch den Läufer* kann der König in solchen Positionen aber immer ausweichen.

Diagramm 266



Schwarz am Zug/**Patt**

Diagramm 267



Schwarz am Zug/**Patt**

Der materielle Wert

Im Vergleich mit dem Turm muss der **Wert eines Läufers** folglich erheblich niedriger als der des Turmes sein. Da der König gemeinsam mit seinen beiden (ver-

schiedenfarbigen) Läufern den gegnerischen alleinigen König mattsetzen kann, schätzt man den Wert eines Läufers fast nur auf den halben Wert des Turms. Die *pau-schale Wertskala* sieht dann wie folgt aus:

Bauer	=	1
Läufer	=	3
Turm	=	5
Dame	=	9

Der materielle Wert eines Läufers entspricht somit ungefähr drei Bauern, beide Läufer zusammen sind etwas stärker als ein Turm, besonders weil der Nachteil der Einfeldrigkeit dann ausgeglichen ist, und ein Turm kann in etwa dem Läufer und zwei Bauern gleichgesetzt werden. Beim gegenseitigen Schlagen von Steinen sollte man sich an diese Werte erinnern, damit man nicht in materiellen Nachteil kommt. Im Augenblick soll dieser Gesichtspunkt jedoch noch nicht näher beleuchtet werden.

Die typische Mattstellung

Obwohl in der Spielpraxis ein Endspiel **König und zwei Läufer gegen alleinigen König** sehr selten vorkommt, soll die *typische Mattstellung* und das *Prinzip der Matt-*

führung kurz gezeigt werden, weil die Wirkung der sich ergänzenden Läufer dabei prinzipiell deutlich wird.

Diagramm 268



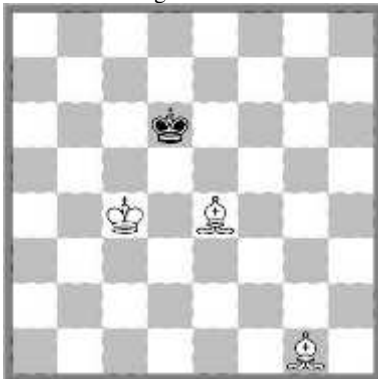
Typisches Matt

Der eigentliche Nutzen liegt aber darin, dass die typischen Mattstellungen auf andere Situationen mit weiteren Steinen auf dem Brett übertragen werden können und die Ideen für wunderschöne Mattkombinationen liefern. Wenn der Lernende ausgehend von einer beliebigen Stellung die Mattführung mit einem Spielfreund übt, wird er außerdem eine gewisse Routine im Umgang mit den Bewegungsmöglichkeiten des Läufers und den Blick für die Drohwirkungen entwickeln.

Die *typische Mattstellung* mit *König und zwei Läufern gegen alleinigen König* wird aus einer belie-

bigen Ausgangsstellung ähnlich wie bei der Mattführung mit Dame oder Turm nach einem *dreistufigen Plan* angestrebt.

Diagramm 269



Weiß am Zug

Zuerst erfolgt das Einengen des alleinigen Königs auf einen kleineren Felderkomplex, dann das systematische Abdrängen auf einen Rand (Randlinie oder Grundreihe), und schließlich wird das Matt – in einer Ecke – herbeigeführt.

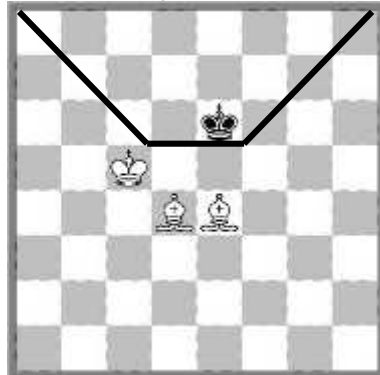
Aus der vorstehenden Position entsteht nach

1. **Lg1-d4** **Kd6-e6**
2. **Kc4-c5** ...

eine Stellung (Diagramm Nr.270), in der sich der schwarze König nur noch in einem kleinen Teil des Brettes bewegen kann, was vor allem durch die Position der Läu-

fer in der Mitte des Schachbrettes – im Zentrum – bewirkt wird. Der erste Teil des Plans ist umgesetzt.

Diagramm 270



2. ... **Ke6-e7**
3. **Le4-f5** **Ke7-f7**

Der König konnte nicht mehr nach e6 zurück.

4. **Kc5-d6** **Kf7-f8**

Der *schwarze König muss auf den Rand* und wird auf der Grundreihe eingesperrt.

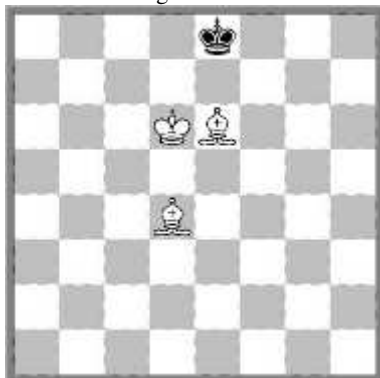
5. **Lf5-e6** **Kf8-e8**

(Diagramm Nr.271).

Das zweite Teilziel ist erreicht. Anschließend treibt Weiß den schwarzen König in die linke Ecke, wobei mit Tempozügen

(Abwartezügen) Schwarz in Zugzwang gebracht wird. Dieser muss weiteren Raum aufgeben.

Diagramm 271



6. Ld4-g7 Kc8-d8

Schwarz war im Zugzwang.

7. Le6-f7 Kd8-c8

8. Kd6-c6 ...

Die Drei-Felder-Schranke (Opposition) hilft Weiß.

8. ... Kc8-d8

9. Lg7-f6+ Kd8-c8

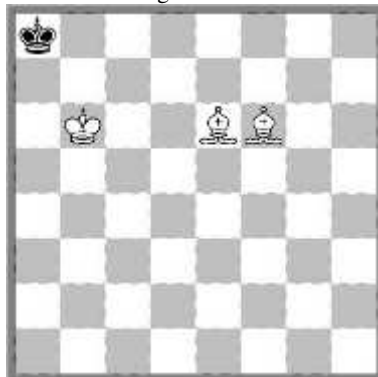
10. Lf7-e6+ Kc8-b8

11. Kc6-b6 ...

Wieder Opposition und Schwarz muss in die Ecke.

11. ... Kb8-a8

Diagramm 272



12. Lf6-d8 ...

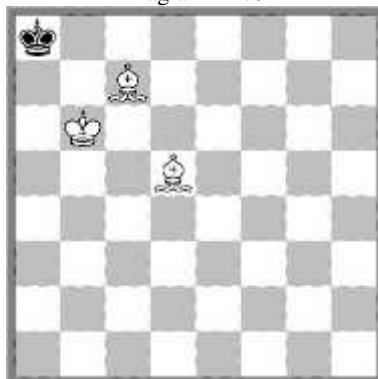
Der Tempozug! Auf keinen Fall Lf6-e5, was zu einem *Patt* führt. (Vgl. dazu Diagramm Nr.267)

12. ... Ka8-b8

13. Ld8-c7+ Kb8-a8

14. Le6-d5#

Diagramm 273



Typische Mattstellung

Die Läufer stehen in einer zu Diagramm Nr.268 nur minimal veränderten Position.

Es folgt ein weiteres Beispiel mit Matt in drei Zügen.

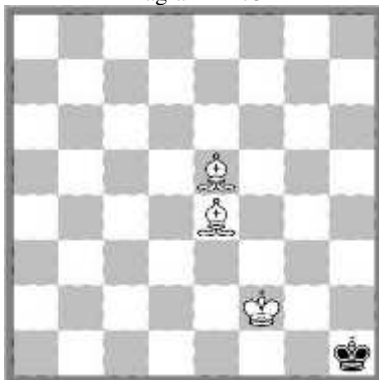
Diagramm 274



Weiß am Zug

1. Lb1-f5+ Kh3-h2
2. Lf6-e5+ Kh2-h1
3. Lf5-e4#

Diagramm 275



Binom D + L oder T + L

Wichtiger als diese Endspiele mit zwei Läufern dürfte jedoch in vielfältigen Kombinationen das **Zusammenspiel des Läufers mit den Schwerfiguren Dame oder Turm** sein. Sowohl das **Binom D + L** als auch **T + L** bildet ein äußerst gefährliches Gespann, das als schlagkräftige Waffe gegen den feindlichen König eingesetzt wird.

In der folgenden Position ist Weiß trotz seiner Qualität (Turm) in einer offensichtlich sehr schwierigen Situation, weil er gegen das furchtbare **Gespann D + L** und die beiden schwarzen Bauern kämpfen muss.

Diagramm 276



- A) Schwarz am Zug
- B) Weiß am Zug

In der Variante A hätte Weiß keine Chance dem Matt zu entgehen, da

der weißfeldrige Läufer auf a8 seine Dame optimal unterstützt und die beiden Figuren die lange Diagonale a8-h1 absolut beherrschen. Weiß nützt es nichts, dass die eigene Dame den Einbruch der schwarzen auf die Grundreihe über die b-Linie nach b1 verhindert und das Feld g2 vor dem eigenen König deckt. Der Bauer auf g3 nimmt dem weißen König das potentielle Fluchtfeld f2, sodass

1. ... Db7-h1#

die Partie beendet.

Diagramm 277



In Variante B verfügt Weiß jedoch über ein effektives Manöver, das die wirklich wunderbare Zusammenarbeit zwischen D + T gegen D + L hervorhebt:

1. Db2-c2+ Kc8-d8

(1. ... Kc8-d7(?) 2. Ta2-a7! [Fesselung / Ablenkung] Db7xa7 3. Dc2-h7+ [Spießangriff mit Schach] K~ 4. Dh7xa7 ... usw. oder 1. ... Db7-c6 2. Ta2xa8+! Kc8-b7 3. Ta8-b8+ Kb7-c7 4. Tb8-c8+! Kc7xc8 5. Dc2xc6 ... jeweils mit gewaltigem Materialvorteil und anschließendem Gewinn der Partie)

2. Dc2-h7!! ...

Die Dame verhindert das Matt auf h1, hat das Feld b1 weiter unter Kontrolle und droht 3. Ta2xa8+ Db7xa8 4. Dh7-h8+ K~ (beliebig) 5. Dh8xa8. Nur, wer schützt Dh7?

Diagramm 278



2. ... Db7xh7

3. Ta2xa8+ Kd8-c7

4. Ta8-a7+ ...

(Diagramm Nr.279)

... K~

5. Ta8xh7 ...

Diagramm 279



Nach 4. Ta8-a7+

Dame und Läufer wirken häufig *auf parallelen Diagonalen*, wobei die Dame wie ein Läufer eingesetzt wird.

Diagramm 280



Weiß am Zug

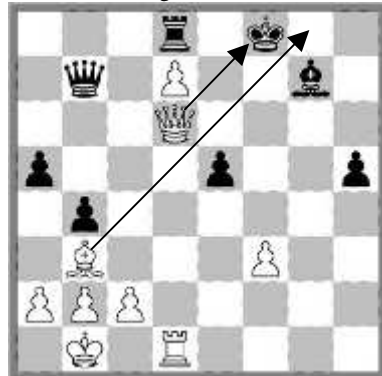
Der *schwarze Läufer* verteidigt auf g7 seinen König gegen das Schach von h6 aus und das Feld h8, aber

gleichzeitig blockiert er auch die Flucht des Königs nach dem nächsten Zug von Weiß:

1. Dh7-d6#

Der Läufer von Weiß beherrscht aus der Ferne die potentiellen Fluchtfelder f7 und g8 und der weiße Bauer d7 das Feld e8.

Diagramm 281



In der Partie Shipley gegen W. Steinitz, 1883 (Diagramm Nr.282) war Weiß nach dem 25. Zug materiell eher im Vorteil als im Nachteil, da die beiden Türme die Dame aufwiegen. Aber die aktive Stellung der schwarzen Dame und ihres Läufers sind entscheidend, weil die Türme wegen des Lc1 nicht richtig zusammenarbeiten. Die unsichere Position des weißen Königs in der vorgerückten, lockeren Bauernformation auf der

Diagramm 282



Schwarz am Zug

a- und b-Linie führt zum Verlust, denn die Dame kann ungehindert eindringen. Das Motiv ist wiederum ein typisches Mattbild, bei dem der schwarze Läufer ein potentiell-les Fluchtfeld – hier a2 – aus der Ferne versperrt.

25. ... **Dc5-c3#**

Diagramm 283



Die Konstruktion solcher typischen Mattstellungen ist den großen Meistern zu allen Zeiten gelungen, wie auch die folgende Partie nach dem 26. Zug zwischen Adolf Anderssen und Jacques Mieses aus dem Jahre 1867 zeigt, nur dass darin das **Binom T + L** die maßgebliche Rolle spielt.

Diagramm 284



Weiß am Zug

Weiß verbindet das gefährliche *Abzugsschach* auf der langen Diagonale a2-g8 durch den *Läufer* mit einem Schach durch den *Turm* – also **Doppelschach**! Dies verhindert, dass eine schwarze Figur zur Verteidigung eingreifen kann, d.h. schlagen (Te8xf8) oder dazwischen ziehen (Te8-e6) könnte.

27. **Tf7-f8#**

(Diagramm Nr.285)

Diagramm 285



Der König wäre gezwungen wegzuziehen, hat jedoch kein Fluchtfeld. Schlagen darf er den schachgebenden Turm auch nicht, weil dieser durch Df5 gedeckt ist.

Dass auch ein Läufer selbst mit Unterstützung des Turms oder der Dame mattsetzen kann, zeigt die nächste Stellung aus einer Partie A.Aljechin – L.Baljet, 1933.

Diagramm 286



Das Faszinierende an dem Beispiel ist jedoch, wie die beiden Läufer durch ihre Zusammenarbeit auf den verschiedenfarbigen Diagonalen die Mattkombination einleiten, dann die Dame die Rolle des weißfeldrigen Läufers übernimmt und der andere schließlich vollstreckt. Weiß ist am Zug.

29. Ld5xf7+ Kg8xf7

Die Annahme des Opfers ist praktisch erzwungen, denn auf 29. ... Kg8-h8 folgt 30. Dh4-f6#.

30. Te1-e7+ Kf7-g8

Wenn 30. ... Te8xe7, dann folgt 31. Dh4xe7+ Kf7-g8 32. De7-f8#.

31. Dh4-c4+ Kg8-h8

32. Lh6-g7#

Dieses Mal deckt der Turm den Läufer!

Diagramm 287



Ursache für diese Katastrophe des Schwarzen war die aufgerissene Bauernformation auf dem Königsflügel, die keinen Schutz mehr bot gegen die starke Wirkung der Läufer auf den gegen den König gerichteten Diagonalen. Ein solch vorhandener Schutz wird häufig zu Beginn einer Aktion gewaltsam wie aus „heiterem Himmel“ unter Opfer einer Figur beseitigt. Dadurch erst kann die angreifende Partei die Kraft der Läufer optimal freilegen. Es folgt ein Beispiel.

2. Le2-b5#

Diagramm 289



Diagramm 288



Weiß am Zug

1. Dd2xd6 ...

Die weiße Dame droht mit Matt auf d8 oder d7.

1. ... c7xd6

Auch 1. ... Tf8-f6 2. Dd6-d7+ Ke8-f8 3. Dd7-d8# verzögert nur den Schmerz.

Und schließlich kann ein Läufer auch bei der Verteidigung durch ein Remis aufgrund dreimaliger Stellungswiederholung bzw. durch Dauerschach helfen, zu dem sich Schwarz in der folgenden Stellung entschließt, weil die Fortführung des Angriffs mit Db7xb2 wegen

Diagramm 290



Schwarz am Zug

des weißen Freibauern auf f6 vermutlich zum Verlust für ihn führen würde.

1. ... Db7-h1+

Das Opfer um ein Tempo zu gewinnen!

2. Kg1xh1 Ld7-c6+

Der Läufer räumt die d-Linie mit Schach.

3. Kh1-g1 Td8-d1+

(3. Tf2-g2 (??) Td8-d1+ 4. Ta1xd1 e2xd1D#!)

4. Ta1xd1 e2xd1D+

Erzwungene Umwandlung des Bauern!

5. Tf2-f1 Dd1-d4+

6. Tf1-f2 Dd4-d1+

Diagramm 291



Schwarz macht *remis* durch dreimalige Stellungswiederholung.

Kapitel 25

Fesselung mit einem Läufer

Sind bislang nur Stellungen erörtert worden, in denen Läufer auf langen, offenen Diagonalen gegen einen König in mehr oder weniger aufgerissenen Bauernformationen auf ihre nur dieser Figur typische Art eingesetzt wurden, so soll der Lernende nun zur Ergänzung sehen, wie sich das bereits bekannte taktische Instrument der **Fesselung als grundlegende Methode** für unterschiedliche Zwecke auch mit der Wirkungsweise des Läufers kombinieren lässt. Das Ziel, eine Figur oder einen Bauern zu erobern, kann Weiß am Zug aus der folgenden Stellung heraus in einem Endspiel beispielhaft erreichen.

Diagramm 292



In dieser Position wäre ein *Abtausch* (gegenseitiges Schlagen materiell vollkommen gleichwertiger Steine) sicher *günstig für Schwarz*, weil er mit seinen zwei Mehrbauern, von denen einer sogar ein zur Umwandlung bereitstehender Freibauer (e6) ist, anschließend überlegen steht. Weiß findet jedoch einen wunderbaren Weg, wie er eine Figur gewinnen und dadurch in der Partie ein Remis erreichen kann. Er verwirft also die Idee des Tauschs 1. Lc3xe5+ Td5xe5 (Abtausch der gleichwertigen Läufer) mit zusätzlich eventuell 2. Te2xe5 Kf6xe5 (Abtausch gleichwertiger Türme) und spielt stattdessen wie folgt:

1. Te2xe5!! Td5xe5

Diagramm 293



Weiß hat den schwarzen Turm auf e5 hingelenkt, um ihn dort durch Lc3 zu fesseln. Warum?

Änderte Weiß nur die Reihenfolge des Schlagens? Nein, es folgt ein stiller Tempozug.

2. g2-g3 ...

Weiß bringt Schwarz in Zugzwang!

Diagramm 294



Der schwarze Turm auf e5 ist vom **Läufer absolut gefesselt**, kann also nicht ziehen, weil Kf6 hinter ihm auf derselben Läuferdiagonale steht.

Diagramm 295



Nach 2. ... f5-f4 3. g3-g4

Zöge Schwarz 2.... f5-f4 mit der Absicht, das Feld f5 für seinen König frei zu machen, um sich von der Fesselung zu befreien, verhinderte Weiß durch 3. g3-g4 (Diagramm Nr.295) den Königszug Kf6-f5 und Schwarz wäre erneut im Zugzwang.

Schließlich müsste er den König ziehen und verlöre durch 4. Lc3xe5 in jedem Falle seinen Turm ohne jeglichen Ausgleich. Anschließend würde der weiße König nach e4 wandern, nach und nach die schwarzen Bauern erobern und die Partie wegen seines umwandlungsfähigen Bauern noch gewinnen. Auch der Zug 2. ... g5-g4 würde nach 3. Kh1-g2 kein anderes Ergebnis bringen, weil in jedem Falle zuerst der Turm verloren geht (z.B. 3. ... f5-f4 4. g3xf4 Kf6-f5 5. Lc3xe5 oder 3. ... Kf6-g5 4. Lc3xe5) und anschließend die Bauern. Das alles darf Schwarz auf keinen Fall zulassen.

Schwarz gibt deshalb seinen Turm freiwillig *sofort* auf, um einen Abtausch des weißen Bauern und damit trotz materieller Unterlegenheit ein Remis zu erzwingen.

2. ... Kf6-g6
3. Lc3xe5 Kg6-h5

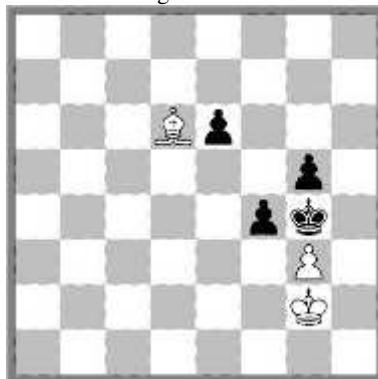
Diagramm 296



Weiß hat eine Figur gewonnen. Nun beherrscht jedoch der schwarze König in jedem Falle das Blockadefeld g4 vor dem weißen Bauern und verhindert dessen Vorziehen.

4. Kh1-g2 Kh5-g4
5. Le5-d6 f5-f4!!

Diagramm 297



Der Abtausch des weißen Bauern lässt sich nicht mehr verhindern.

6. g3xf4 g5xf4

König und Läufer halten gegen die beiden schwarzen Bauern das Remis.

z.B. **7. Kg2-f2 Kg4-f5**
8. Kf2-f3 e6-e5
9. Ld6xe5 Kf5xe5

Eine bekannte Remisstellung (vgl. Diagramm Nr.200). Der weiße König blockiert den Bauern direkt oder auf dem Reserveblockadefeld f2 und muss nur auf den Schlüsselfeldern des Bauern im richtigen Augenblick in die Opposition gehen.

Fesselung und Mattkombination

Das Thema *Fesselung durch einen Läufer* wird immer wieder als wesentlicher *Bestandteil einer Mattkombination* umgesetzt, wofür zwei einprägsame Beispiele folgen sollen.

Diagramm 298



Schwarz am Zug

Der schwache Punkt in der weißen Stellung ist f2. Schwarz verliert keine Zeit und opfert seine Dame, um den Turm auf das Feld f2, d.h. in eine Fesselung hinzulenken.

1. ... Df4xf2+
2. Tf1xf2 ...

Der Turmzug ist praktisch erzwungen, da auch nach 2. Kg1-h1 Df2xf1# das Matt folgen würde. Der Turm ist nun durch Lc5 auf f2 fixiert.

2. ... Te8-e1#

(Diagramm Nr.299)

Schwarz ist auf die ungeschützte Grundreihe eingedrungen. Wegen der Fesselung kann der König nicht durch den Zug Tf2-f1 geschützt werden.

Diagramm 299



Weiß am Zug/Matt

Im Diagramm Nr.300 ist die Lage etwas unübersichtlicher, die Idee bleibt jedoch gleich.

Diagramm 300



Schwarz am Zug

1. ... Tc1-h1+!!

Der auf die ungenügend verteidigte Grundreihe eingedrungene Turm opfert sich, um den König nach h1 (Zugzwang) in die Diagonale a8-h1 des Le4 hinzulenken.

2. Kh2xh1 Dh4xh3+

Diagramm 301



Die Dame kann den Springer auf h3 wegen der *Fesselung des Bauern g2* ungestraft schlagen.

3. Kh1-g1 Dh3xg2#

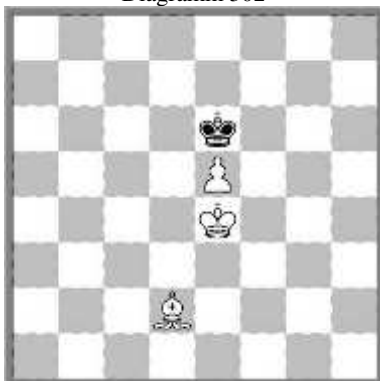
Das Binom D + L setzt matt.

Kapitel 26

Läufer und Bauer im Endspiel

In Endspielen mit König, Läufer und Bauer gegen den alleinigen König ist ein Läufer eine ungeheure Hilfe bei der Umwandlung des Bauern, sodass diese leicht gewonnen werden. Das trifft – abgesehen von seltenen Ausnahmen – für alle Stellungen mit einem Bauern auf der b- bis g-Linie zu, wie das folgende Beispiel zeigt, denn unter Einsatz des Läufers kann der verteidigende König fast immer aus seiner Position auf dem Blockadefeld direkt vor dem Freibauern vertrieben werden.

Diagramm 302



Da der Läufer mindestens ein *Schlüsselfeld* unter Kontrolle neh-

men kann, erobert der angreifende König unter Nutzung des taktischen Elements „Zugzwang“ ebenfalls ein Schlüsselfeld (d7, e7 oder f7).

Ohne Ld2 wäre die Stellung in Diagramm Nr.302 remis (vgl. dazu Kapitel 20, Diagramm Nr.200 bis Nr.203). Hier spielt auch das Zugrecht keine Rolle.

1. Ld2-g5	Ke6-d7
2. Ke4-f5	...

Nach diesen beiden Zügen kann der schwarze König das Stopp- und Reservestoppfeld (e6 und e7) nicht mehr betreten.

2. ...	Kd7-e8
3. Kf5-e6	Ke8-f8
4. Ke6-d7	...

Der weiße König hat das Schlüsselfeld besetzt und der anschließende Vormarsch des Bauern bis d8 mit Umwandlung ist gesichert.

Besonderheit Randbauer

Beim Übergang in ein Endspiel mit einem Randbauern auf der a- oder h-Linie ist jedoch Vorsicht geboten.

Der Lernende erinnere sich daran, dass der verteidigende König gegen einen Randbauern dann ein Remis erreichen konnte, wenn er

das Umwandlungsfeld besetzen konnte, weil er vom Eckfeld nicht vertrieben werden konnte.

Dies bedeutet für das Endspiel mit einem zusätzlichen Läufer, dass der verteidigende König grundsätzlich dann eine *Remischance* hat, wenn die überlegene Partei nur den so genannten „falschen“ Läufer hat. So bezeichnet man einen Läufer, der nicht auf Feldern der Farbe des maßgeblichen Umwandlungsfeldes zieht. Die nächste Stellung ist dafür typisch.

Diagramm 303

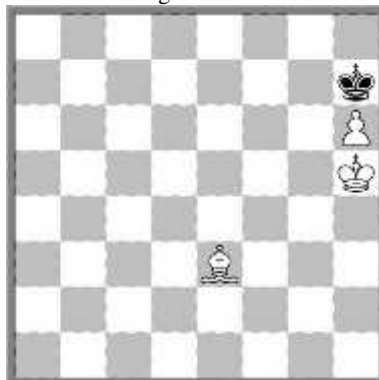


Typische Remisstellung

Der schwarze König zieht nach einem Läuferchach auf das Umwandlungsfeld, was schließlich zu Patt oder Remis durch Stellungs- wiederholung oder 50-Züge-Regel führt, weil er nur zwischen h8 und g8 oder h8 und h7 hin- und herzieht.

Weiß sollte, um gewinnen zu können, möglichst seinen richtigen, „guten“ Läufer wie in der folgenden Position behalten.

Diagramm 304



Typische Gewinnstellung

Der schwarzfeldrige Läufer kann jederzeit das Umwandlungsfeld h8 beherrschen und so gemeinsam mit seinem König die Umwandlung erzwingen oder sogar mattsetzen.

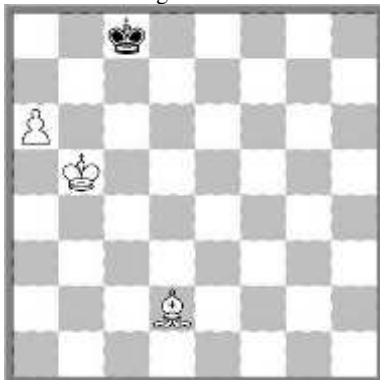
1. ... **Kh7-h8**
2. **Kh6-g6** **Kh8-g8**
3. **h6-h7+** **Kg8-h8?**
4. **Le3-d4#**
- oder
3. ... **Kg8-f8**
4. **h7-h8D+** ...

Doch nicht immer sind die Stellungen so einfach und übersichtlich, sodass beide Spieler bis zum Schluss konzentriert ihre Chance wahren sollten.

Ausnahme beim Randbauern

Hat die materiell überlegene Partei den „falschen“ Läufer, so kann sie trotzdem gewinnen, wenn es ihr gelingt, den verteidigenden König vom Umwandlungsfeld des Randbauern fernzuhalten.

Diagramm 305



Das Zugrecht ist entscheidend.

In dieser Stellung hat der schwarze König die Ecke a8 noch nicht erreicht. Ist **Weiß am Zug** so rettet er den Sieg durch Kontrolle des Feldes b8.

1. Ld2-f4 ...

Wäre **Schwarz am Zug** gewesen, hielte er remis durch

1. ... Kc8-b8

Bei Abtauschaktionen, die im Endspiel einen Randbauern hinterlas-

sen ist also rechtzeitig an diese Chancen zu denken, also auch die Position des Läufers zu beachten.

Ausnahme mit b- und g-Bauer

Eine Besonderheit kann beim b- und g-Bauern auftreten.

Diagramm 306



Zugrecht spielt keine Rolle

Der Läufer ist auf der Randlinie durch seinen eigenen blockierten Bauern eingeschlossen. Bei korrekter Zugfolge hält Schwarz immer remis.

Z.B:

1. La7-b8 Kb7xb8
2. Kc5-c6 Kb8-c8!

oder

1. Kc5-d6 Kb7-a8
2. Kd6-c6 Patt

Aufgaben zum Läufer

Diagramm 306a



Weiß am Zug
Wie gewinnt Weiß?

Diagramm 306c



Weiß am Zug
Weiß setzt matt. Wie?

Diagramm 306b



Weiß am Zug
Weiß setzt matt. Wie?

Diagramm 306d



- Weiß am Zug
- A) Welches ist der beste Zug für Weiß?
- B) Kann der weiße Turm matt setzen?

Diagramm 306e



Schwarz am Zug

Matt in 2 Zügen, wie?
(3 Varianten)

Diagramm 306g



Weiß zieht und gewinnt.

Wie rettet Weiß seinen Bauern?
Erobert Weiß ein Schlüsselfeld?

Diagramm 306f



Weiß am Zug

Welches ist der beste Zug für
Weiß?

Diagramm 306h



Schwarz am Zug hält remis.

Wie? Gib die Varianten zu beiden
Antwortzügen von Weiß an!

Lösungen der Aufgaben zum Läufer

Zu Diagramm Nr.306a

1. Df6-h8#

Zu Diagramm Nr.306b

1. Ta1xa7#

Zu Diagramm Nr.306c

1. Lg2xb7#

Zu Diagramm Nr.306d

A) 1. De1-e8#

Lc3 fesselt die Dg7. Lb3 beherrscht g8.

B) Nein, da

1. Tf1-h1+ Lb7xh1

Der Läufer deckt das Feld h1.

Zu Diagramm Nr.306e

A) 1. Dg6xg2+ Tc2xg2
2. f3xg2#

Der gedeckte Bauer setzt matt.
Lh4 beherrscht Diagonale e1-h4.
Te8 sperrt e-Linie.
Lg1 behindert den eigenen König.

B) 1. f3xg2+ Tc2xg2
2. Dg6xg2#

C) 1. f3xg2+ Tc2xg2
2. Ld5xg2#

Beide Läufer setzen in typischer Weise auf den parallelen Diagonalen matt.

Zu Diagramm Nr.306f

1. d4-d5#

Die Dame sperrt die 7. Reihe und der Läufer f2 die Felder c5 und b6.

Die Bauern b5 und d6 behindern den eigenen König.

Zu Diagramm Nr.306g

1. La8-d5! Kc5xd5
2. Ka6-b5 ...

Der 1. Zug verhindert Kc5-c4 und dann Kc4xc3. Im 2. Zug besetzt der weiße König das Schlüsselfeld b5. Der Rest ist bekannte Technik.

2. ... Kd5-d6
3. c3-c4 Kd6-c7
4. Kb5-c5 ...

vgl. Kapitel 20 Diagramm 183 ff

Zu Diagramm Nr.306h

1. ... b7-b6+!
2. La7xb6+ Kc7-b7
oder
2. a6xb6+ Kc7-b7

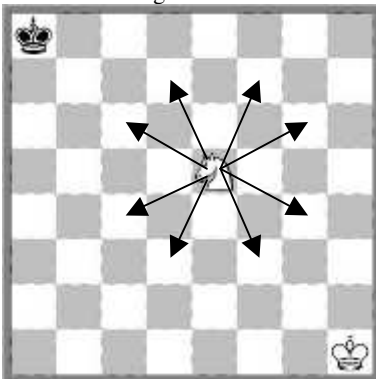
Der König erreicht Eckfeld a8, oder der La7 wird eingesperrt und b6 blockiert.

Kapitel 27

Der Springer

Abschließend muss man sich in der Gruppe der Figuren mit dem Springer beschäftigen, der mit seiner besonderen Gangart vielen Anfängern erhebliche Probleme bereitet.

Diagramm 307



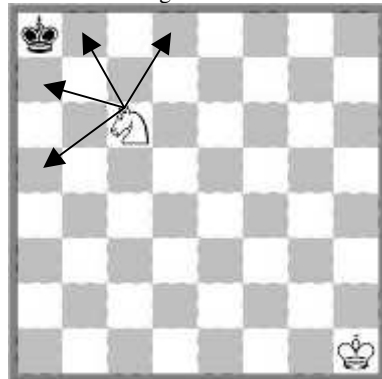
Am Einfachsten ist es vermutlich, sich die **Bewegungsmöglichkeiten des Springers** anhand der folgenden Beschreibung zu merken:

Der Springer darf von seinem Standfeld aus jeweils auf alle nächstgelegenen Felder *anderer* Farbe, die entweder zwei Linien oder zwei Reihen entfernt liegen, ziehen.

Die Markierungen zeigen mit ihren Pfeilspitzen auf die jeweiligen

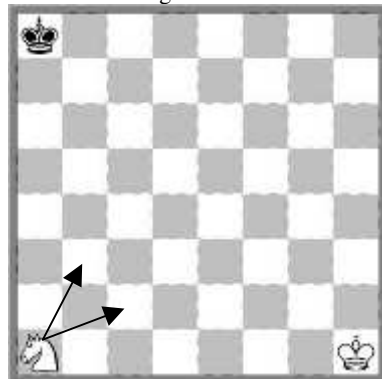
weißen Zielfelder, wenn der Springer, wie im Diagramm Nr.307 auf einem schwarzen Feld steht. Diese Zielfelder liegen niemals unmittelbar neben dem Standfeld des Springers. Nach **Se5-c6** bedroht er

Diagramm 308



von seinem weißen Standfeld aus die 8 schwarzen Zielfelder a7, b8, a5, d8 usw., von dem schwarzen Eckfeld a1 aus nur zwei weiße Felder.

Diagramm 309



Die Wirkungskraft

Deutlich erkennbar hängt die *Wirkungskraft des Springers* wiederum von seiner Position auf dem Schachbrett ab. In der Mitte des Brettes stehend wirkt er auf 8 Felder, von einem Randfeld aus auf 3 oder 4 Felder und von einem Eckfeld aus immer nur auf 2 Felder ein. Er ist im Gegensatz zu den Figuren Dame, Turm und Läufer eine „kurzschrittige“ Figur. Um z.B. von a1 nach h8 zu gelangen, braucht er mindestens 6 Züge (Sa1-b3, Sb3-d4, Sd4-e6, Se6-f8, Sf8-g6 und Sg6-h8). Selbstverständlich könnte der Springer auch einen anderen Weg mit ebenso vielen Zügen wählen. Der Lernende prüfe das selbst und übe die unterschiedlichen Zugfolgen, um sich an die Zugmöglichkeiten des Springers zu gewöhnen.

Die *Besonderheit der Bewegungsmöglichkeiten* des Springers liegt nun darin, dass er *über eigene Steine* (Diagramm Nr.310) *und auch gegnerische* (Diagramm Nr.311) *Steine hinwegspringen* kann. Nach den Zügen

1. Sg1-f3 Sb8-c6

haben diese Springer ihre Wirkungskraft durch Bedrohung von mehr Feldern vergrößert.

Diagramm 310



Im Diagramm Nr.311 schlägt der weiße Springer nach dem vorherigen, erstklassigen Zug Sd4-e6++ (Abzugsschach mit Doppelschach)

Diagramm 311



und der erzwungenen Antwort von Schwarz 1. ... Kd8-c8 den schwarzen Turm mit 2. Se6xf8. Die Bauern auf e7 und f7 können den eigenen Turm in dieser Situation nicht schützen. Ebenso wie die anderen

Figuren *schlägt* also auch ein Springer in der Weise, *wie er zieht*.

Das Gefährliche an seinen Angriffen sind die vielfältigen Gelegenheiten, eine *Gabel* – wie hier gegen die Figuren auf d8 und f8 – zu geben. Wenn dieser *Doppelangriff* außerdem *mit einem Schach* gekoppelt ist, wird die Verteidigung besonders schwierig.

Gegen ein Springerschach hat ein König selbst nämlich statt drei *nur noch eine Verteidigungsmöglichkeit*, das *Wegziehen*. Den schachgebenden Springer *schlagen*, kann *nur eine andere Figur*. Man kann niemals einen Stein dazwischen ziehen. Ist das Schach mit einem Doppelschach – wie hier durch den weißen Turm von d1 aus – verbunden, bleibt nur das Wegziehen übrig, weil nicht beide schachgebenden Figuren (Se6, Td1) mit einem Zug gleichzeitig geschlagen werden können. Der Bauer f7 darf den Springer also leider nicht nehmen. Wie gefährlich ein Springer dann tatsächlich werden kann, sieht man deutlich in der obigen Stellung, denn sollte der schwarze König sich mit dem schwachen Zug 1. ... Kd8-e8 neben seinen Turm stellen mit der Idee, diesen noch zu decken, so würde ein **Springermatt** durch 2. Se6-c7# oder 2. Se6-g7# oder sogar ein

Matt mit dem Turm durch 2. Td1-d8# folgen. In allen Fällen bilden Turm und Springer ein optimal arbeitendes Binom. Um dieses *typische S+T-Matt* zu vermeiden, muss der König zur anderen Seite ausweichen und Tf8 geht verloren.

Die Springergabel

Es sollen einige Stellungen mit der Möglichkeit zum *Doppelangriff* (*Springergabel*) bzw. typischen Mattbildern folgen.

Diagramm 312



Weiß am Zug hält remis

In dieser Position kann die materiell schwächere Partei durch die Springergabel **1. Sf4-e6+** noch den Ausgleich, ein Remis, erreichen. Nach einem beliebigen Königszug (*einzigste* Verteidigung gegen das Schach) wird mit **2. Se6xc7** eine theoretische Remisstellung (tote

Stellung) herbeigeführt, weil König und Springer den alleinigen König nicht mattsetzen können. **Dem Springer fehlt das absolute Mattpotential.**

Diagramm 313



Schwarz am Zug

Ebenso ist diese Position nach

1. ... **Sb4-c2+**
2. **Ke1-e2** **Sc2xe3**
3. **Ke2xe3** ...

ausgeglichen.

Anders sieht es in den folgenden Stellungen (*typische Mattbilder*) aus. Trotz des materiellen Übergewichts ist Weiß jeweils in hoffnungsloser Lage. Er kann sich gegen das entscheidende *Springerschach* nicht verteidigen, denn die eigenen Figuren und Bauern blockieren seinen König und der Angreifer kontrolliert in Diagramm

Nr.314 das Feld c2 mit seinem Bauern d3 und nach dem Schach auf b3 mit seinem Springer gleichzeitig das letzte potentielle Fluchtfeld d2.

Diagramm 314



1. ... **Sc5-b3#**

Das Matt nach der folgenden Stellung – das sogenannte *erstickte Matt* – entsteht häufig aus einer

Diagramm 315



1. ... **Sb4-c2#**

ähnlichen Position, in der die Zusammenarbeit des **Binoms D+S** besonders schön zu sehen ist.

Diagramm 316



Schwarz am Zug

1. ... Sc2-a3++

Das brandgefährliche *Abzugs- und Doppelschach* bringt Weiß in Zugzwang. Der König muss ausweichen. Der Springer kann weder von Bauer b2 noch durch Dg3 geschlagen werden.

2. Kb1-a1 ...

(Nach 2. Kb1-c1 Df5-c2# geht es noch schneller.)

2. ... Df5-b1+

Der Springer deckt die Dame. Die weißen Bauern verhindern das nicht. Schwarz kommt jetzt sogar in **absoluten Zugzwang** – er muss den König selbst einsperren!

3. Te1xb1 Sa3-c2#

Diagramm 317



Das erstickte Matt

In den Stellungen der Diagramme Nr.318 bis 321 tauchen immer wieder die vorgestellten typischen Muster, nur in abgewandelter Form, auf.

Diagramm 318



1. ... Sc4-a3#

Einige Felder um den angegriffenen König werden durch eigene Steine – Bauern oder Figuren – unglücklicherweise blockiert und

der Angreifer kontrolliert mit seinen Figuren – Turm, Läufer oder Springer – die möglichen Fluchtfelder des gegnerischen Königs.

Diagramm 319



1. ... Tc2xa2#

Die Schwierigkeit besteht jeweils darin, in dem Gewirr der vielen Figuren und Zugmöglichkeiten die bedeutsamen Zielfelder des

Diagramm 320



40. Se3-f5#

Springers in Verbindung mit den sehr weit aus der Ferne wirkenden Figuren zu erkennen, wie z.B. in Diagramm Nr.320 in der Partie A. Alchechin gegen Stickgold im Jahre 1928 mit dem Lc4 oder in Diagramm Nr.321 in der Partie James Hanham gegen den ehemaligen Weltmeister Wilhelm Steinitz aus dem Jahre 1894 mit Lc7.

Diagramm 321



33. ... Sh3-f2#

Zusätzlich muss man die Besonderheit sehen, dass der Springer Schach gibt (Diagramm Nr.318) oder seinen Mitstreiter deckt (Diagramm Nr.319) und *gleichzeitig* das potentielle Fluchtfeld des gegnerischen Königs beherrscht.

Zwei Beispiele aus der Praxis sollen abschließend zeigen, mit welchen Kombinationen ein typisches Matt oder Materialgewinn herbeigezaubert wird, einmal auf dem

Niveau eines ehemaligen Internationalen Meisters und das andere Mal auf Amateurebene.

Diagramm 322



Weiß am Zug
Ed. Lasker – Sir Thomas
(London 1921)

Die aggressive Position der weißen Leichtfiguren in Zusammenarbeit mit der Dame auf h5 fordert zu einer Kombination heraus und lässt für Schwarz, der seine Figuren noch nicht vollständig entwickelt hat (Sb8) nichts Gutes ahnen. Weiß verliert keine weitere Zeit und leitet durch ein Dameopfer eine wunderbare Kombination ein.

1. Dh5xh7+ Kg8xh7

Das Nehmen der Dame ist erzwungen, der König soll auf dieses Feld hingelenkt werden.

2. Se4xf6++ ...

Das gefürchtete Abzugs- und Doppelschach (Ld3) bringt Kh7 in Zugzwang.

A) **2. ... Kh7-h8**

Das wäre ein schlechter Zug mit sofortigem Matt.

3. Se5-g6#

Diagramm 323



Die beiden Springer von Weiß beherrschen alle Felder!

B) **2. ... Kh7-h6**

Aber der König muss ausweichen, und zwar ins ungeschützte Terrain. Nun beginnt die Treibjagd.

3. Se5-g4+ Kh6-g5

4. h2-h4+ Kg5-f4

5. g2-g3+ Kf4-f3

Statt der kurzen Rochade folgt jetzt die mögliche Variante:

6. Ke1-f1!! ...

Ein herrlicher Verteidigungs- und Angriffszug, der Schwarz jeglicher Gegenwehr beraubt. Weiß räumt die Diagonale a5-e1, um dem eventuellem Schach De7-b4+ zuvorzukommen und sperrt das letzte Fluchtfeld (g2) des schwarzen Königs.

6. ... De7xf6

(Auch 6. ... g7xf6 oder ein beliebiger anderer Zug nützt nichts mehr.)

7. Sg4-h2#

Das Springer matt!! Wieder kontrolliert der Springer das potentielle Fluchtfeld (g4) und ist selbst unangreifbar.

Diagramm 324



Weiß hat in der folgenden Stellung einen Mehrbauern und auf den ersten Blick scheint der König hinter seinen Bauern geschützt zu sein. Doch dies täuscht, denn der *Tempovorteil* des Anzugs ist entscheidend. Die schwarzen Figuren

spielen optimal zusammen, was Schwarz zur Kombination nutzt.

Diagramm 325



Schwarz am Zug
N.N. (Internet) – Schlotter (2010)

1. ... Sh6-g4+

Der Springer versucht sich zu opfern (eine Falle), um ein typisches Mattbild mit Turm zu kreieren. Annahme des Opfers?

A) **2. h3xg4?? h5xg4#**

Diagramm 326



B) **2. Kh2-h1 ...**

In Zugzwang das Einzige, aber es folgt stark die *Springergabel* gegen König und Dame.

2. ... Sg4-f2+

Diagramm 327



Wieder Zugzwang und Weiß gab nun auf wegen ersatzlosen Verlustes der Dame.

(3. Kh1-h2 Sf2xd3!)

Der Springer als Verteidiger

Der Springer ist aber nicht nur angriffslustig, sondern *dient auch häufig der Verteidigung*, was besonders in Endspielen gegen einen Freibauern deutlich wird.

Er soll die Umwandlung des Bauern verhindern, weil der verteidigende König hinter dem Bauern und zu weit entfernt steht. Da er

jedoch eine kurzschrittige Figur ist, muss er nah am Bauern operieren und kann bei diesen Manövern selbst in Gefahr kommen. Einige Beispiele sollen die prinzipiellen Methoden demonstrieren.

Diagramm 328



1. Ke5-e6	Se7-c8
2. Ke6-d7	Sc8-b6+
3. Kd7-c6	Sb6-c8

Der angreifende König hat keine Möglichkeit, den Springer vom Bauern zu vertreiben. Dies gilt für alle b- bis g-Bauern auf der vorletzten Reihe, wenn der Springer rechtzeitig das Umwandlungsfeld vor dem Bauern besetzen kann.

Handelt es sich jedoch um einen *Randbauern* wird es gefährlich. Rückt man sämtliche Steine um zwei Linien nach links (wKc5, a7, sKc3, Sc7) verliert Schwarz nach

1. **Kc5-c6** **Sc7-a8**
2. **Kc6-b7** ...

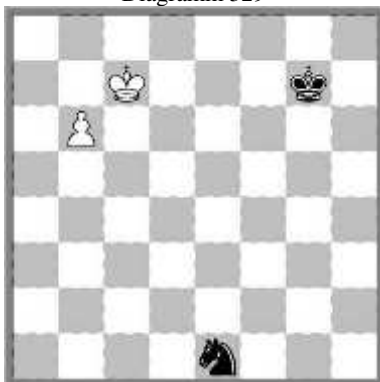
seinen Springer und die Partie.

Befindet sich der Randbauer noch auf der 6. Reihe (wKc4, a6, sKc2, Sc6) verhindern viele Schachs und schließlich eine *Gabel* – das immer wieder angewendete, fürchterliche taktische Element – die Umwandlung.

1. **Kc4-c5** **Sc6-a7**
2. **Kc5-b6** **Sa7-c8+**
3. **Kb6-b7** **Sc8-d6+**
4. **Kb7-c7** **Sd6-b5+**
5. **Kc7-b6** **Sb5-d6**
6. **a6-a7** **Sd6-c8+**
7. **K ~** **Sc8xa7**

Zu dieser taktischen Wendung eine weitere Stellung, in der ein weit

Diagramm 329



Schwarz am Zug

entfernt positionierter Springer erstaunlicher Weise noch heran geholt werden kann.

1. ... **Se1-d3**
2. **b6-b7** **Sd3-c5**
3. **b7-b8D** **Sc5-a6+**
4. **K ~** **Sa6xb7**

Der grobe Wertvergleich für den Springer

Ausgehend von der Anzahl der vom Springer bedrohten Felder (mindestens 2 bis maximal 8) und den Besonderheiten seiner Bewegungsart wird sein Wert ungefähr wie der eines Läufers geschätzt. Auf Basis der Grundeinheit des Bauern bedeutet das also den **Wert von 3**. Im Allgemeinen ist das für Zwecke des Figurentauschs ein guter *Richtwert*, um das materielle Gleichgewicht zu wahren (Springer = 3 Bauern; Springer = Läufer; Springer + 1 oder 2 Bauern = Turm). In der praktischen Partie hängt der Wert dann allerdings sehr von der konkreten Stellung der übrigen Steine ab, besonders auch von der Struktur der Bauernstellung. Das wird später genauer zu erörtern sein.

Aufgaben zum Springer

Diagramm 329a



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 1 Zug matt?

Diagramm 329c



Weiß am Zug

Warum sollte Weiß nicht
1. Se2xc1 ziehen?

Diagramm 329b



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 1 Zug matt?

Diagramm 329d



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 1 Zug matt?

Diagramm 329e



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 1 Zug matt?

Diagramm 329g



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

Diagramm 329f



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 1 Zug matt?

Diagramm 329h



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

Diagramm 329i



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

Diagramm 329k



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

Diagramm 329j



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

Diagramm 329l



Schwarz am Zug

Wie setzt Schwarz in 2 Zügen matt?

Diagramm 329m



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 2 Zügen matt?

Diagramm 329o



Schwarz am Zug

Wie setzt Schwarz in 3 Zügen matt?

Diagramm 329n



Schwarz am Zug

Wie setzt Schwarz in 2 Zügen matt?

Diagramm 329p



Weiß am Zug

Wie setzt Weiß in 3 Zügen matt?

Lösungen der Aufgaben zum Springer

Zu Diagramm Nr.329a
(20. Zug aus der Partie
Paul Morphy – N.N., 1856):

20. Se5-f7#

Eine Art *ersticktes Matt* mit dem König in der Mitte. Die aktive Stellung aller weißen Leichtfiguren ist beachtlich.

Zu Diagramm Nr.329b
(31. Zug aus der Partie
A. Andersen – Jean Dufresne,
1851):

31. Sb3-d4#

Das typische Springermatt. Sd4 beherrscht gleichzeitig b5. De7 sperrt die Felder auf der 7. Reihe. Die eigenen Figuren verhindern das Ausweichen des schwarzen Königs.

Zu Diagramm Nr.329c
(32.Zug aus der Partie
Vassily Ivanchuk – Baadur Jobava,
2010):

32. Se2xc1? Se5xf3#

Der *mögliche* fehlerhafte Zug des Weißen würde durch ein sofortiges Matt widerlegt. Gegen das tödliche *Abzugs- und Doppelschach* von Springer und Turm gäbe es keine Chance. Der aktive La6 beherrscht die Diagonale a6-f1.

Zu Diagramm Nr.329d
(13. Zug aus der Partie P. Morphy
– C. Le Carpentier, 1849):

13. Sg6xh8#

Schwarz droht zwar ebenfalls mit Matt durch Dd1xe1, aber der Anzugvorteil von Schwarz entscheidet. Te1 und Lb2 sperren die potentiellen Fluchtfelder, eine optimale Zusammenarbeit. Nur ein *Springer überspringt* (!) die *Bauernbarriere* zum Th8 und kontrolliert von dort aus rückwärts auch g6.

Zu Diagramm Nr. 329e
(20. Zug aus der Partie Rudolf
Spielmann – Max Walter, 1928):

20. Sd8-e6#

Springer und Läufer, ergänzt um die Bauern a4 und c3 arbeiten bestens zusammen. Das Mattnetz wird in der Mitte des Brettes (relativ selten) geknüpft.

Zu Diagramm Nr.329f
(18. Zug aus der Partie
Alexander Aljechin – Feldt, 1916):

18. Sf3-h4#

Nachdem der schwarze König vor die Bauern getrieben wurde, reicht ein simples Springerschach. Die Diagonalwirkung von

g4, Lf4 und De6 auf die Fluchtfelder steht dazu in klarem Kontrast.

Zu Diagramm Nr.329g
(35. Zug aus der Partie José Raul Capablanca – A. Aljechin, 1913):

1. Sh4-g2 ~

Schwarz kann einen beliebigen Zug machen, er hat aber keine Möglichkeit, das Feld f4 zu verteidigen. Kh3 ist vollkommen hilflos am Rand eingesperrt. Selbst der weiße König ist an der Knüpfung des Mattnetzes beteiligt, da er seinen Bauern auf h2 deckt und das Feld g2 kontrolliert.

2. Sg2-f4#

Zu Diagramm Nr.329h
(34. Zug aus der Partie A.Aljechin – Litov, 1915):

34. Tb5-b7+ Kd7-d8

Mit dem Turmschach wird der König auf den Rand gezwungen. Es folgt *das typische Matt des S+T-Binoms*. Das materielle Übergewicht (eine Dame) nützt Schwarz absolut nichts.

35. Sd4xc6#

Zu Diagramm Nr.329i
(44. Zug aus der Partie R. Spielmann – Milan Sr Vidmar, 1931):

44. De7-f8+ Kh8-h7

Weiß steht selbst unter einer Mattdrohung (Dd1-g1/h1), verliert deshalb keine Zeit und treibt mit einem typischen Dame-schach, wodurch er gleichzeitig die Felder g7 und h6 kontrolliert, den Kh8 nach h7.

45. Se4-f6#

Jetzt erst der Springer mit Schach und Matt. Auf keinen Fall die umgekehrte Reihenfolge 44. Se4-f6 mit der Mattdrohung durch die Dame auf f8, g8 oder h7 wählen, da dann 44. ... Dd1-g1#.

Zu Diagramm Nr.329j:

1. Df7-e8+ Tf8xe8

Das *Dameopfer mit Schach* bringt Schwarz in *Zugzwang*. Schwarz kann die Dame wegen des Sf6, der die weiße Dame auf e8 deckt nur mit dem Turm, nicht mit dem König nehmen. Das Mattmotiv entspricht der Stellung in Diagramm Nr.329a.

2. Sg5-f7#

Es nützt Schwarz nichts, dass er selbst mit Df2-e2 hätte mattsetzen können, wenn er am Zug gewesen wäre.

Zu Diagramm Nr.329k:

1. Dh6-e6+ Lc8xe6
(Sf8xe6)

Die *Dame opfert sich* mit Schach, bringt Schwarz in *Zugzwang* und *räumt das Feld*

h6 für den weißen Springer f5. Das Opfer kann nicht abgelehnt werden.

2. Sf5-h6#

Die beiden aktiven Springer werden aus der Ferne vom Tf1 auf der f-Linie, die durch den Springerzug plötzlich bis f8 geöffnet wurde, unterstützt. Die Übermacht der angreifenden Figuren auf dem Königsflügel ist entscheidend.

Zu Diagramm Nr.329l

(6. Zug aus der Partie N.N. – A. Goetz, 1980):

Entstanden nach:

- | | |
|----------------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. f2-f4 | e5xf4 |
| 3. b2-b3?? | Dd8-h4+ |
| 4. g2-g3 | f4xg3 |
| 5. h2-h3?? | g3-g2+ |
| (Abzugsschach) | |
| 6. Ke1-e2 | ... |

Die ungeschützte Stellung des weißen Königs ist fatal. Weiß hat sich durch *planlose* Züge in diese Lage gebracht (Zugzwang). Seine Figurenentwicklung hat er total vernachlässigt. Sämtliche Figuren befinden sich noch in ihrer Ausgangsstellung und entfalten deshalb keine richtige Wirkung.

- | | |
|-----------|----------------|
| 6. ... | Dh4-e4+ |
| 7. Ke2-f2 | g2xh1S# |

Schwarz *wandelt* den Bauer g2 in einen Springer um und setzt gleichzeitig matt. Auch an eine solche Möglichkeit muss der

Spieler im Eifer des Gefechtes denken. Nie mechanisch ziehen! Man beachte in dieser eigenartigen Stellung, wie De4 und Sh1 sich ergänzend die Felder um den König herum kontrollieren.

Zu Diagramm Nr.329m:

1. Dg3xg7+ Se6xg7

Der Läufer, der das Feld h6 verteidigt, wird gewaltsam beseitigt. **Der relative Wert der Figuren** wird sichtbar. Weiß scheut sich nicht, für die Dame (Wert = 9) „nur“ einen Läufer (Wert = 3) zu bekommen, weil das übergeordnete Ziel „Matt“ in diesem Falle wichtiger ist.

2. Sf5-h6#

Wieder arbeiten Läufer (Ld3), Turm (Te1) und der Springer in idealer Weise beim Mattnetz zusammen. Schwarz hat sich selbst blockiert.

Zu Diagramm Nr.329n

(29. Zug aus der Partie Antonio Torres – A. Aljechin, 1922):

29. ... Se4-f2++

Erneut das brandgefährliche *Abzugs- und Doppelschach*, mit dem Schwarz gleichzeitig die Wirkung der Dc2 auf der 2. Reihe und des Tf1 auf der f-Linie einschränkt und dem weißen König *nur* die *einzige, verbleibende Verteidigungsmöglichkeit* „Wegziehen“ lässt.

30. Kh1-g1 Sf2-h3#

Das Feld h3 ist ungeschützt und der König kann nicht zurück nach h1, da Lb7 die lange Diagonale komplett beherrscht.

Abzugs- mit Doppelschach. Lb2 entfaltet die volle Kraft auf der langen Diagonale bis h8, das Feld h6 ist vom Sf5 beherrscht.

Zu Diagramm Nr.329o
(29. Zug aus der Internet -Partie
N.N. – D. Schlotter, 2010):

29. ... Sf3-e1++

Das *klassische Abzugs- mit Doppelschach* lässt nur die eine Verteidigungsmöglichkeit „Wegziehen“ zu.

30. Kg2-h3 De4-g2+

Falls er 30. Kg2-g1gezogen hätte, wäre Weiß jetzt sogar matt.

31. Kh3-h4 Se1-f3#

Der Springer kehrt zurück und sperrt gleichzeitig das Feld g5. Die Bauern g6 und f5 übernehmen auch wichtige Sperrfunktionen.

Zu Diagramm Nr.329p:

1. De5-g7+ Kg8xg7

Es ist schon schwieriger zu erkennen, dass ein vorbereitendes **Opfern** der weißen Dame den gegnerischen König auf das „vergiftete“ Feld g7 hinlenken soll. Lf8 ist wegen **Fesselung** durch Te8 auf seinem Platz „festgenagelt“ und kann die Dame nicht schlagen.

2. Sd4-f5++ ...

2.... Kg7-g8
3. Sf5-h6#

Der Bauer g6 verhindert das Eingreifen der Dame von d6 aus.

Kapitel 28

Der Tausch von Steinen und ihr relativer Wert

Nachdem der Lernende alle Figuren kennen gelernt hat und in vielen Beispielen immer wieder das gezielte Schlagen von Steinen eine große Rolle spielte, soll zusammenfassend noch einmal auf die **Bedeutung des Tauschwertes der einzelnen Steine** eingegangen werden. Die nachfolgende Übersicht dient – dies kann nicht genug betont werden – nur als erster, *grober Anhaltspunkt* für den Spieler, wenn er eine Tauschoperation einleiten will.

	gTW	Zugmöglichkeiten		
		vEF	vRF	vZF
Bauer	1	-	2-3	3-4
Läufer	3	7	7	13
Springer	3	2	3-4	8
Turm	5	14	14	14
Dame	9	21	21	27
König	-	3	5	8

In der vorstehenden Tabelle bedeuten:
gTW = grober Tauschwert
vEF = von einem Eckfeld
vRF = von einem Randfeld
vZF = von einem Zentralfeld

Grundsätzlich ist der **Tausch**, d.h. das *Schlagen eines generischen Steines unter gleichzeitiger Hingabe eines eigenen, kein Selbstzweck* in einer Schachpartie. Er sollte immer einem übergeordneten, vom Spieler bestimmten Ziel dienen. Weil man vom Tausch im engeren Sinne jedoch nur sprechen könnte, wenn die Werte des hingegen und gewonnenen Steines gleich wären, entspräche dies z.B. nur dem Schlagen eines gegnerischen Springers unter gleichzeitigem Verlust eines eigenen Springers. Aber selbst dabei würden die konkrete Position und die sich daraus ergebende Bedeutung für das Spielgeschehen dieser beiden Figuren vollkommen außer Betracht gelassen. Die bisherigen Stellungsbeispiele zeigten immer wieder, wie *relativ* der Wert eines Steines sein kann. Er schwankt nicht nur in Abhängigkeit von der Anzahl der konkreten Zugmöglichkeiten dieses Steines, sondern besonders aufgrund der Beziehungen zu den anderen eigenen und

fremden Steinen und den sich aus dem Gesamtgefüge abzuleitenden Möglichkeiten.

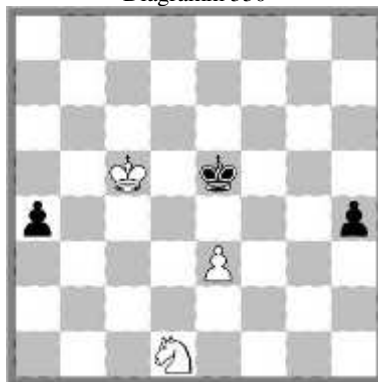
Es steht somit fest, dass der Wert eines Steines immer geschätzt werden muss. Darüber muss sich jeder Spieler im Klaren sein. Je genauer nun diese Schätzung gelingt, desto vorteilhafter ist dies für den Spieler, weil er dann den Tausch als eine technische, taktische Methode gezielt für die angestrebten Ziele einsetzen kann. Darin liegt aber auch das Wagnis. Immer neu muss man sich entscheiden. Hierbei können die Ziele ganz unterschiedlicher Art sein. Während ein Spieler in einer bestimmten Situation durch Tausch von Bauern und Figuren z.B. eine vereinfachte, übersichtliche Stellung anstrebt, weil er sich darin besser zurechtfindet, will der andere eventuell nur tauschen, wenn er die Aussicht auf einen wenigstens geringen materiellen Vorteil zu erkennen glaubt.

Trotz materiellen Gleichgewichts aufgrund der in der Übersicht genannten Schätzwerte wird jeder Spieler also darauf bedacht sein, dieses Gleichgewicht zu seinen Gunsten zu stören und gegebenenfalls auch durch Tausch einen Stellungsvorteil zu erlangen. Gleichzeitig muss auch ständig an die

Möglichkeit gedacht werden, durch ein *Opfer* an materiellem Wert – d.h. die bewusste Hingabe eines größeren nominellen Wertes als des eroberten – einen Positionsvorteil zu erringen. Dieser *ungleichgewichtige Tausch* von Material, z.B. Turm gegen Springer plus Bauer oder sogar nur gegen einen Bauern, erfordert entweder eine mit Risiko behaftete Stellungseinschätzung oder eine exakte Berechnung der sich ergebenden Endstellung.

Einige übersichtliche Beispiele sollen das Problem nochmals verdeutlichen:

Diagramm 330



Schwarz am Zug

In dieser Stellung ist es Weiß zwar gelungen, materielles Übergewicht zu erringen, nämlich grober Schätzwert 4 zu 2, doch es zeigt

sich bereits mit dem nächsten Zug von Schwarz, dass er sich bei dem vorangegangenen Tausch der Steine verschätzt hat. Wegen der optimalen Zusammenarbeit mit seinem Kollegen ist *der schwarze Bauer mehr wert als der Springer*. Einer der Bauern wird sich in eine Dame umwandeln, weil der Springer nicht gleichzeitig beide Bauern an ihrem Vormarsch hindern kann und der weiße König außerhalb des Quadrats des jeweiligen Bauern steht.

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. ... | a4-a3 |
| 2. Sd1-c3 | |
| (Kc5-b4 | a3-a2) |
| 2. | h4-h3 |
| 3. Kc5-b4 | h3-h2 |
| 4. Kb4xa3 | h2-h1d |

Schwarz gewinnt.

In der nächsten Stellung haben beide Parteien nach der Wertetabelle Steine in ungefähr gleichem Wert. Aufgrund der konkreten Randposition des Springers ist dieser jedoch praktisch wertlos, denn der Läufer beherrscht die potentiellen Zielfelder g2, f3, f5 und g6 des Springers, sodass dieser am Rand fixiert ist. Der Läufer ist in dieser Stellung also weit stärker als der Springer. Der schwarze König brauchte mindestens zwei Züge bis f6, um eine Flucht des

Sh4 nach f5 oder g6 zu ermöglichen. Doch Weiß erobert den Springer im Zug zuvor.

Diagramm 331



Weiß am Zug

Schwarz setzt seine Hoffnung deshalb auf den eventuellen **Tausch** des letzten weißen Bauern, weil nach einem solchen Tausch eine „tote“ Stellung, ein theoretisches Remis (*übergeordnetes Ziel*) entstehen würde. Ein solcher Tausch kann nur gelingen, wenn der schwarze König den weißen Bauern auf dem Feld d4 blockiert und anschließend der schwarze Bauer nach c4 ziehen kann, bevor der Läufer dieses Feld gemeinsam mit seinem Bauern dauerhaft beherrscht.

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. Ke1-f2 | Kd8-e7 |
| 2. Kf2-g3 | Ke7-d6 |
| 3. Kg3xh4 | c7-c5 |
| 4. Kh4-g4 | Kd6-e5 |

5. Le4-c6 Ke5-d4
6. Lc6-b5 ...

Die obige Zugfolge zeigt jedoch, dass Weiß dieses ungestrafte Vorziehen des Bauern nach c4 rechtzeitig verhindern kann, wenn er den Läufer auf der Diagonale a6-f1 postiert. Danach bringt er allmählich den Gegner in Zugzwang, erobert den gegnerischen Bauern, verwandelt seinen Bauern in eine Dame und führt das Matt herbei.

Das **Gleichgewicht ist** auch in den beiden nächsten Stellungen nach dem Tausch fast aller Steine **gestört**. Häufig hängt die Beurteilung jedoch wie in Diagramm Nr.332 nur noch vom aktuellen Zugrecht ab.

Diagramm 332



Schwarz am Zug

1. ... d3-d2
2. Lb6xe3 d2-d1D

Das Mattpotential der Dame entscheidet und Schwarz gewinnt unabwendbar.

Wäre stattdessen Weiß am Zuge, könnte er mit 1. Lb6xe3 sofort einen Bauern gewinnen und dadurch die Partie *remis* halten. Auch

1. Kg3-f3 e3-e2
2. Lb6-a5 ...

oder 1. Kg3-f3 d3-d2
2. Kf3-e2 ...

wäre dafür eine richtige Alternative, weil in jedem Falle beide Bauern erobert würden.

In der folgenden Position spielt das Zugrecht dagegen keine Rolle.

Diagramm 333



Wer gewinnt?

Trotz seines materiellen Vorteils – *Läufer gegen Bauer* – verliert

Schwarz, weil er den h-Bauern nicht aufhalten kann und *die Umwandlung des Bauern* in eine Dame *garantiert* ist. Der eigene f-Bauer steht dem Läufer hindernd im Wege. Deshalb kann dieser Feld g7 nicht rechtzeitig erreichen.

A) 1. h6-h7 ...

B) 1. ... Le5-f4
2. h6-h7 ...

Läufer und Mehrbauer sind in Diagramm Nr.334 **gegen** den **Turm** machtlos, obwohl der d-Bauer ein Freibauer ist.

Diagramm 334



Schwarz am Zug

1. ... Te5-e2

Der Turm besetzt sofort die 2. Reihe und erobert die auf weißen Feldern ungeschützten Bauern c2 und b3.

2. Kh1-g1 Te2xc2
3. Lg3-f4 Tc2-b2

Diagramm 335



4. Kg1-f1 Tb2xb3
5. Kf1-e2 Tb3-b1!!
6. d3-d4 c3-c2
7. Ke2-d3 c2-c1D

Er bringt seinen c-Bauern zur Umwandlung in eine Dame, weil der weiße König und sein Läufer Feld c1 nicht *gleichzeitig* kontrollieren können, und gewinnt den schwarzen Läufer.

8. Lf4xc1 Tb1xc1

Der Sieg ist Schwarz nun sicher. Eine Gegenwehr muss verpuffen. Der Lernende versuche es einfach selbst.

In der folgenden Stellung demonstriert Weiß mit seinem Zugrecht, wer Herr im Hause bleibt, selbst wenn der **Turm** (Wert = 5) **für nur einen Bauern** (Wert = 1) bei

einem offensichtlich ungleichgewichtigen Tausch (*Opfer*) hergegeben wird. *Das übergeordnete Ziel ist ein Matt.*

Diagramm 336



Weiß am Zug

1. Th3xh6+ g7xh6
2. Df7-h7#

Diagramm 337



Sollte der Anfänger einen *gleichwertigen Tausch* wie 1. Tf1xc1 erwogen haben, wird dieser selbst-

verständlich mit dem Mattzug 1. ... Dc5xc1# bestraft.

Wäre im Diagramm Nr.336 Schwarz am Zuge gewesen, hätte das Ergebnis anders ausgesehen.

1. ... Tc1xf1+
2. Kg1xf1 Dc5-c1#

Diagramm 338



Auch die Variante

1. ... Sd4-e2+
2. Kg1-h1 Tc1xf1#

(Diagramm Nr.339)

zeigt, dass der geringe materielle Vorteil von Weiß nicht das Entscheidende ist, sondern plötzlich *wegen des Tempovorteils* von Schwarz vollkommen unbedeutend wird. *Springer und Läufer* sind sicherlich in der Ausgangsposition

gleichwertig, denn beide sind am jeweils herbeigeführten Mattnetz entscheidend beteiligt.

Diagramm 339



Schwerer könnte die Entscheidung in der folgenden Stellung fallen, wenn man die Position des schwarzen Bauern und des Springers als Gegenwert für den weißen Turm beurteilen soll.

Diagramm 340



Schwarz am Zug

Der weit vorgerückte Bauer ist mit der Umwandlungsdrohung eine große Gefahr, die, wäre Weiß am Zuge, nicht durch 1. Tg1-d1 zu bekämpfen wäre. Z.B.:

1. Tg1-d1? Sg4-f2+

(eine Gabel gegen den König und Turm)

2. Df4xf2 Dh5xd1+

3. Df2-g1 Dd1xg1+

4. Kh1xg1 d3-d2

5. Kg1-f2 d2-d1D.

Das Problem könnte Weiß jedoch durch 1. h2-h3 lösen und es wäre zweifelhaft, ob Schwarz eine ausreichende Kompensation in Springer plus Bauer hat.

Doch Schwarz ist am Zug! Und wer das Kapitel über den Springer aufmerksam durchgearbeitet hat, hält vor Freude die Luft an, da ihm nach kurzer Analyse die Siegvariante in die Augen springt. Was zieht Schwarz?

1. ... Dh5xh2+!

Hat Schwarz sich nicht geirrt? Eine ganze Dame für nur einen Bauern? Unglaublich! Nein, es folgt das Matt auf dem Fuße!

2. Df4xh2 Sg4-f2#

Ein *ersticktes Matt* (Diagramm Nr.341).

Diagramm 341



In Diagramm Nr.342 ist das materielle Ungleichgewicht noch offensichtlicher (9 zu 5), und zusätzlich droht ein Matt durch De2-g4 oder Bauerngewinn durch den Zug De2xc2. Schwarz findet aber einen Ausweg zum Remis.

Diagramm 342



Schwarz am Zug

1. ... Sc5-b3+!

2. Kc1-b2! Ta3xa2+
Opfer/Tausch
3. Kb2xa2 c2-c1S+
4. Ka2-b2 Sc1xe2
5. Kb2xb3 Kh4xh3
(tote Stellung/Remis=Ziel)

Schlägt Weiß jedoch sofort den Bauern, verliert er sogar die Partie, weil Schwarz durch eine Springer-gabel die Dame erobert und Matt-potential behält. Z.B.:

1. ... Sc5-b3+
2. Kc1xc2? Sb3-d4+
3. Kc2-b2 Ta3-b3+

Diagramm 343



4. Kb2-a1 Sd4xe2
5. Sa2-c1 Tb3xh3
(5. ... Se2xc1??
mit Patt)
6. Sc1xe2 Th3-h1+
7. Ka1-b2 Th1-h2
(Fesselung!)
8. Kb2-c3 Th2xe2

Kapitel 29

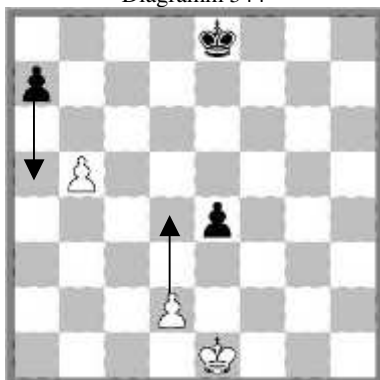
Besondere Züge

Zwei besondere Züge muss der Anfänger noch kennen lernen, bevor er eine Schachpartie von der Grundstellung aus starten kann. Der erste betrifft den Bauern.

Das „Schlagen en passant“ („Schlagen im Vorbeigehen“)

Im Kapitel über den Bauern wurden seine allgemeinen Zugmöglichkeiten erläutert, ohne die spezielle Situation der folgenden Stellung zu erwähnen. Dies soll jetzt nachgeholt werden.

Diagramm 344

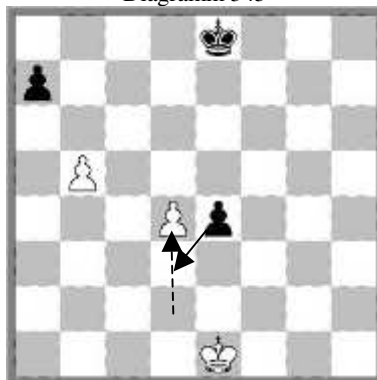


Auf d- und a-Linie stehen die **Bauern** der Parteien noch **in ihrer**

Ausgangsstellung, also auf der 2. Reihe bzw. der 7. Reihe. Ein **gegnerischer Bauer** steht jeweils **zwei Reihen** von ihnen **entfernt**, d.h. auf der 4. bzw. 5. Reihe. Die Pfeile markieren, wie der weiße d-Bauer bzw. schwarze a-Bauer ziehen könnte, wenn der *Doppelschritt* gewählt würde.

Hat Weiß tatsächlich d2-d4 gezogen, so gilt *nur unmittelbar nach diesem Doppelschritt aus der Ausgangsposition*

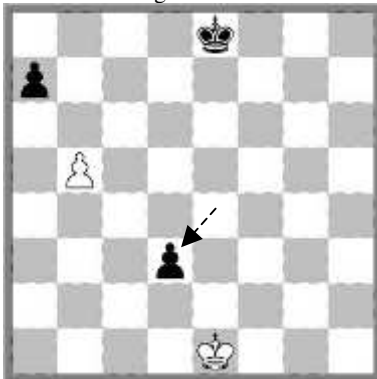
Diagramm 345



die *Sonderregel*, dass der *gezogene weiße Bauer* durch den schwarzen e-Bauer „**en passant**“ **geschlagen werden darf**, und zwar

so, als ob der weiße d-Bauer nur ein Feld bis d3 vorgezogen wäre (siehe Pfeilmarkierung). Macht Schwarz von diesem Schlagrecht Gebrauch, sieht die Position wie folgt aus.

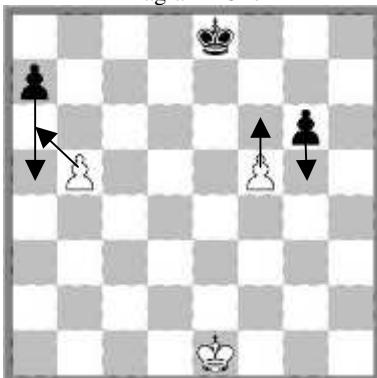
Diagramm 346



Nach „Schlagen en passant“

Der Zug wird wie folgt *notiert*: e4xd3 **e.p.** (oder e4xd3 **i.V.**).

Diagramm 347



Würde Schwarz in Diagramm Nr.347 den Zug a7-a5 machen, könnte Weiß mit b5xa6 **e.p.** schlagen. Selbstverständlich besteht *keine Schlagpflicht*. Zieht Schwarz jedoch g6-g5, kann Weiß den g-Bauern *nicht* schlagen, weil der schwarze Bauer nicht aus der Ausgangsstellung von der 7. Reihe aus gezogen hätte.

Der Sinn dieser Regel besteht darin, zwischen dem Bauern in der Ausgangsposition, der noch das Wahlrecht zwischen Normalzug (Bauer ein Feld vorwärts) und Doppelschritt hat, und dem vor ihm stehenden gegnerischen Bauern Chancengleichheit herzustellen. Gäbe es die Sonderregel nämlich nicht, könnte der Bauer durch den Doppelschritt aus der Ausgangsstellung dem „Geschlagenwerden“ dauerhaft entgehen, während dies für sein Gegenüber nicht gälte. Gerechtigkeit muss sein.

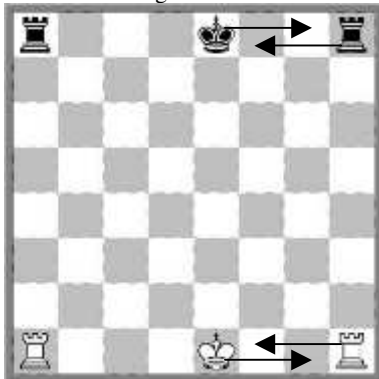
Die Regel kann auch so formuliert werden:

Zieht ein Bauer aus seiner Ausgangsstellung von der 2. Reihe bzw. 7. Reihe mit einem Doppelschritt neben einen gegnerischen Bauern, so kann der gegnerische Bauer ihn im unmittelbar darauf folgenden Zug „en passant“ (im Vorbeigehen) schlagen.

Die Rochade

Die zweite Besonderheit ist die sogenannte Rochade. Sie betrifft den König und Turm, wiederum nur in ihrer Ausgangsposition. Es ist der einzige Zug, bei dem eine Partei *zwei Figuren gleichzeitig ziehen darf*.

Diagramm 348



Das Diagramm zeigt die Könige und Türme in ihrer Ausgangsstellung.

Unabdingbare Voraussetzung für die Rochade ist: Die an der Rochade beteiligten Figuren – jeweils der **König und ein Turm** – **dürfen noch nicht gezogen worden sein**.

Durch Pfeile sind die für die jeweils mögliche „**kleine Rochade**“ erforderlichen Figurenbewegungen gekennzeichnet. Sie werden in

folgender Reihenfolge ausgeführt: *zuerst* wird der *König um zwei Felder in Richtung seines Turmes* versetzt, *danach* wird der *Turm über den König hinweg auf dem Nachbarfeld des Königs* positioniert. Nach Ausführung der kleinen Rochade beider Spieler könnte eine Stellung wie folgt aussehen.

Diagramm 349

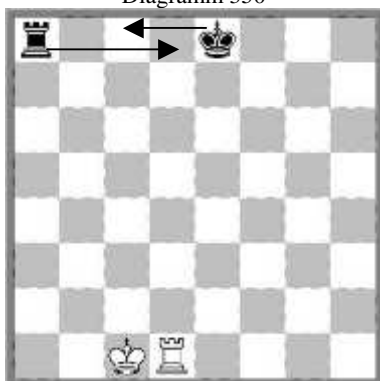


Die Könige sind also entgegen der bekannten Regel nicht ein Feld weit, sondern *zwei* Felder weit gezogen – sozusagen über ihr Nachbarfeld „gesprungen“. Auch der Turm ist entgegen den bekannten Regeln über seinen eigenen König „gesprungen“. Beide Figurenbewegungen gelten als ein Zug! *Dieser wird wie folgt notiert:* **0-0** (Null Trennstrich Null).

Im nächsten Diagramm hat Weiß die sogenannte „**große Rochade**“,

d.h. die Rochade auf dem Damenflügel bereits ausgeführt, während Schwarz dies noch machen könnte (vgl. Pfeilmarkierungen). Die Ausführung geschah in der oben beschriebenen Reihenfolge.

Diagramm 350



Die **Notation** für die **große Rochade** lautet: **0-0-0** (Null Trennstrich Null Trennstrich Null). Man beachte, dass der König wiederum nur auf das übernächste Feld gesetzt wurde, obwohl zwischen ihm und seinem Turm a1 *drei* Felder – deshalb *große* Rochade – frei waren. Er steht nun auch weiter von der Ecke entfernt.

Die Reihenfolge der Figurenbewegungen ist wegen der bekannten Regel „Berührt, geführt“ von Bedeutung. Fasst man nämlich *den König* an und setzt ihn *zwei* Felder weit, ist für den Gegenspieler voll-

kommen eindeutig, dass man die Rochade machen will, weil ein solcher „isolierter“ Königszug regelwidrig wäre. Man muss dann als zweites den Turm zur korrekten Beendigung des Zuges bewegen, falls die Rochade überhaupt möglich ist. Hätte man zuerst den Turm angefasst, könnte der Gegner nach den Regeln darauf bestehen, dass nur der Turm gezogen wird, weil er ja nicht davon ausgehen müsste, dass eine Rochade beabsichtigt sei.

Diagramm 351



In dieser Stellung kann keine Partei eine Rochade, weder die große noch die kleine, ausführen.

Warum?

Tb1 (nicht in Ausgangsstellung) hat schon gezogen, darum entfällt die große Rochade für Weiß (vgl. die weiter oben genannten Voraussetzungen).

Außerdem gibt es eine **weitere Regel**:

Die Rochade ist momentan verhindert,

a)

wenn das **Standfeld des Königs** oder das **Feld, das er überqueren muss**, oder sein **Zielfeld** von einem oder mehreren gegnerischen Steinen angegriffen wird oder

b)

wenn sich zwischen **König und dem Turm**, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

Daraus folgt: Lh3 bedroht f1 und verhindert die *kleine* Rochade, ebenso Sh6, weil er g8 angreift. Sb8 steht *noch* der *großen* Rochade von Schwarz im Wege.

Anders ist es in dieser Position.

Diagramm 352



Hier kann *Schwarz nicht die große* Rochade machen, weil sein König im Schach steht (angegriffen ist). Weiß könnte die große oder die kleine Rochade machen. Der Angriff Dc6 auf den Th1 bzw. Lf5 gegen das Feld b1 ist für die Rochade ohne Bedeutung.

Wenn Schwarz ausgehend von Diagramm Nr.352 noch die *große* Rochade machen will, muss er zuerst das Schach abwehren, also die Bedrohung des Standfeldes des Königs aufheben. Nach z.B.

1. ... Lf5-e6
2. 0-0 ...

könnte er die Rochade ohne Regelverstoß am Damenflügel vornehmen.

2. ... 0-0-0

Diagramm 353



Er darf sich aber nicht durch die Rochade selbst der Bedrohung, dem Schach, entziehen. Der Zug 1. ... 0-0-0 wäre also *regelwidrig*. Sollte Schwarz den König schon angefasst haben, müsste er einen gültigen Königszug – 1. ... Ke8-d8 oder 1. ... Ke8-f8 – machen.

Diagramm 354



Hier kann Weiß nicht die *lange* (= große) Rochade und Schwarz nicht die *kurze* (= kleine) Rochade ausführen, weil jeweils eine gegnerische Figur (Lb1 bzw. Sg8) zwischen dem König und dem beteiligten Turm steht. Es ist also nicht erlaubt, den Springer g8 mit dem schwarzen König zu nehmen und dann den Turm von h8 nach f8 zu setzen.

Zum Schluss dieses Themas soll der Lernende noch einen kurzen Hinweis bekommen, wozu die

Rochade dient. **Das Ziel dieses Zuges** liegt meistens darin, den König aus der relativ ungeschützten Ausgangsstellung wieder hinter seine Bauern in eine geschütztere Position zu bringen und gleichzeitig die Wirkungskraft des Turmes zu erhöhen, sowie dessen Einsatz auf den zentralen Linien vorzubereiten.

Diagramm 355



Die Stellung soll dieses strategische Konzept schematisch veranschaulichen.

Weiß hat rechtzeitig die kleine Rochade gemacht. Kg1 ist hinter seinen Bauern vollkommen geschützt, der Turm f1 kann auf der e- oder d-Linie sofort eingesetzt werden und verteidigt gleichzeitig mit seinem Kollegen auf a1 die Grundreihe ausreichend.

Schwarz hat die große Rochade auf dem Damenflügel gemacht mit der Idee, den Td8 auf der bereits offenen d-Linie in Richtung Feld d2 einzusetzen, die Türme zu verbinden und seinem König mehr Sicherheit zu verschaffen. Ein eventuelles Schach auf der Diagonale c8-h3 beantwortet er mit Kc8-b8.

Kapitel 30

Vervollständigung der Notation

Um sich auf einfache und kurze Weise über bestimmte Sachverhalte auf dem Schachbrett zu verständigen und Partien nachvollziehen zu können, haben sich die algebraische Notation und bestimmte zusätzliche Zeichen eingebürgert. Diese sollen – soweit erforderlich – hier zusammengestellt werden.

Kürzel: Bedeutung:

K	König
D	Dame
T	Turm
L	Läufer
S	Springer
(ohne)	Bauer
(in manchen Büchern - aber nur bei beschreibenden Erläuterungen - auch B = Bauer)	
-	zieht auf
~	zieht auf beliebiges Feld
x	schlägt
+	gibt (sagt) Schach
#	Matt, Schachmatt
++	gibt Doppelschach
e.p.	en passant
i.V.	im Vorbeigehen

Vollständige algebraische Notation von Zügen (Beispiele):

Notation: Bedeutung:

e2-e4	Bauer zieht vom Stand- feld e2 auf das Zielfeld e4
Ke1-e2	König zieht von e1 auf e2
Dg6-h5+	Dame zieht von g6 auf h5 und sagt Schach
Th8xe8	Turm zieht von h8 auf e8 und schlägt
Sg4-f2#	Springer zieht von g4 auf f2 und setzt matt
0-0	kleine (kurze) Rochade
0-0-0	große (lange) Rochade
e5xd6	weißer e-Bauer schlägt Figur oder Bauer auf d6
e5xd6 e.p.	der weiße e-Bauer schlägt nach d7-d5 den schwarzen Bauern d5 en passant und steht dann auf d6
d7-d8D	d-Bauer zieht auf d8 und wird in Dame umgewandelt
e7xf8L+	der e-Bauer schlägt auf f8, wird in Läufer verwandelt und gibt gleichzeitig dem schwarzen König ein Schach

Kurznotation (Beispiele):

Es gibt statt der vollständigen Notation auch eine verkürzte Version, die ebenfalls in Schachbüchern verwendet wird. Dabei werden das **Standfeld und der Bindestrich weggelassen**. Für die obigen Züge in gleicher Reihenfolge ergäbe sich: e4, Ke2, Dh5+, Txe8, Sf2#, 0-0, 0-0-0, exd6, exd6 e.p., d8D und exf8L+.

Können mehrere identische Steine (z.B. Türme, Springer oder Bauern) auf dasselbe Zielfeld ziehen, muss das Standfeld nur durch den Buchstaben der Linie kenntlich gemacht werden, z.B. Sef2 statt Sge2, wenn die Figuren auf unterschiedlichen Linien stehen (hier: e-Linie, g-Linie), oder durch die Zahl der Reihe, z.B. S2e3 statt S4e3, wenn sie auf derselben Linie (z.B. auf der g-Linie auf g2 und g4) aber unterschiedlichen Reihen stehen.

Kurzkommentare:

Zeichen	Bedeutung
!	guter Zug
!!	ausgezeichneter Zug
!?	beachtenswerter Zug
?	schwacher Zug
??	grober Fehler
?!	fragwürdiger Zug
1 : 0	Gewinn für Weiß
0 : 1	Gewinn für Schwarz
=	Remis
+-	Vorteil für Weiß
-+	Vorteil für Schwarz