

Jugendschach, Lektion 10

4.b. Fesseln und gefesselt werden

Die Fesselung ist eines der häufigsten Motive in einer Schachpartie – nahezu in jedem Spiel tritt sie zumindest einmal in der Gestalt eines an die Dame oder den König gebundenen Springers auf. Es lohnt sich daher, sich einmal intensiver mit diesem Thema zu beschäftigen.

Grundsätzlich kann man zwischen zwei Arten von Fesselungen unterscheiden:

- „echte Fesselungen“: Die gefesselte Figur ist an den eigenen König gebunden. In diesem Fall kann sie nicht wegziehen, ehe diese Bindung aufgehoben wurde
- „unechte Fesselungen“: Die gefesselte Figur ist an eine höherwertige Figur (meist die Dame) gebunden und kann, zumindest regelkonform, auch wegziehen.

Das ist alles ebenso nette wie freilich wenig nützliche Nomenklatur. Schauen wir uns lieber mal ein Beispiel an:



Diagramm 10.1.: Schwarz am Zug

Diese Stellung entsteht in der sogenannten „McCutcheon-Variante“ der französischen Verteidigung. Schwarz am Zug muss seinen gefesselten Springer retten, doch hat er damit soweit keine Probleme:

1....h6!

Autor: Marc Lang

Quelle: <http://www.scdillingen.de/schachlektionen.php>

Eine andere Möglichkeit gibt es nicht!

2. Lh4

Auch nach 2. exf6 hxg5 4. fxg7 Tg8 hat Schwarz keine Schwierigkeiten, da der Bauer g7 fällt. OK, Schwarz kann nicht mehr kurz rochieren, dafür aber hat Schwarz das Läuferpaar erhalten.

2...g5 3. exf6 gxh4

..und da im nächsten oder übernächsten Zug der Bauer f6 fällt (4. Df3 Sd7) hat Schwarz keine Schwierigkeiten. Aus diesem Grund gilt in der Diagrammstellung 2.Ld2! als der stärkste Zug für Weiß.

Insbesondere bei unechten Fesselungen kann es durchaus passieren, dass die gefesselte Figur gar nicht daran denkt, auf ihrem Platz zu bleiben. Ein bekanntes Beispiel haben wir schon einmal in einer früheren Lektion beleuchtet, könnt Ihr Euch noch erinnern?



Diagramm 10.2.: Schwarz am Zug. Ist die Fesselung schlimm?

Ein anderes, sehr häufig anzutreffendes Motiv entsteht, wenn ein Springer von einem ungedeckten Läufer gefesselt wird (s. Diagramm nächste Seite):



Diagramm 10.3.: Schwarz am Zug

In dieser Stellung aus der Najdorf-Variante der Sizilianischen Verteidigung hat Weiß soeben unvorsichtig 7. Dd2? gespielt (richtig und für Schwarz sehr gefährlich wäre 7. f4 gewesen). Zwar ist dieser Zug noch kein direkter Fehler, doch schon eine merkliche Ungenauigkeit, nach der Weiß alle Hoffnungen auf einen Eröffnungsvorteil begraben kann. Schwarz spielt nämlich 7...h6! und es zeigt sich, dass Weiß seinen schönen schwarzfeldrigen Läufer geben muss, da 8. Lh4? an dem netten Trick 8...Sxe4! scheitert. Danach verliert sowohl 9. Sxe4 Dxe4+ als auch 9. Lxd8 Sxd2 glatt einen Bauern. Auch der Versuch, mit 8. Le3 wenigstens den Läufer zu erhalten, scheitert bereits an 8...Sg4, und 9. Lf4 ist wegen e5 und Figurengewinn nicht möglich.

Lassen wir Weiß in der Diagrammstellung einmal den besten Zug, also 7. f4 spielen, und nach 7...Le7 wiederum einen weniger genauen, nämlich 8.a4?. Dann kommt ein ähnliches Motiv zum Tragen, mit dem Schwarz erneut die Fesselung zu seinen Gunsten ausnutzt:



Diagramm 10.4.: Schwarz am Zug

Auch hier kann Schwarz bereits den weißen Läufer mit **8...h6!** zum für Weiß ungünstigen Abtausch auf f6 zwingen, da **9. Lh4?** an dem neckischen **9...Sxe4!** scheitert. Weiß verliert einen Bauern sowohl nach 10. Sxe4 Lxh4+ als auch nach 10. Lxe7 Sxc3! 11. Lxd8 (11. bxc3 Dxe7) Sxd1 12. Lc7 Se3 (13. Lxd6? Sc6 ! 14. Sxc6 Sxc2+).

Es ist sehr wichtig, sich mit diesem Motiv vertraut zu machen, da es in der Praxis enorm oft vorkommt.

Allerdings ist – wie so häufig – nicht immer alles Gold, was glänzt. Das Sxe4-Motiv kann sich auch in einen Bumerang verwandeln; nämlich dann, wenn Weiß den Springer, nachdem er auf d1 die Dame geschlagen hat, fangen kann:



Diagramm 10.5.: Schwarz am Zug

Man könnte meinen, dass in dieser Stellung das angesprochene Motiv ebenfalls greift, jedoch hat Weiß hier einen Kniff, der darauf beruht, dass er mit dem Angriff auf den Turm f8 ein wichtiges Tempo gewinnt:

1...Sxe4? 2. Lxe7! (aber nicht 2. Sxe4 Lxg5 und die schwarze Rechnung geht auf) **Sxc3 3. Lxd8 Sxd1 4. Le7!** Hier liegt der Hund begraben. Der angegriffene Turm muss ziehen, will Weiß nicht die Qualität verlieren. Dennoch ist das noch das kleinere Übel für Schwarz, denn nach...**Te8 5. La3!** ist der schwarze Springer gefangen und Schwarz verliert eine Figur.

Die Aufhebung oder Entschärfung einer Fesselung hat eine hohe Priorität

Nicht selten habe ich bei Partien unerfahrener Spieler schon die Beobachtung gemacht, dass mit Fesselungen relativ unbekümmert umgegangen wird. Dabei sind sie tendenziell schon gefährlich, und wenn man dem Angreifer zu lange Zeit gibt, sein Spiel darauf auszurichten, können sie zu weitaus größeren Unannehmlichkeiten führen:



Diagramm 10.6.: Schwarz am Zug

In dieser Stellung ist die Fesselung schon sehr unangenehm, da sie nicht bequem mit einem Läufer auf e7 aufgehoben werden kann. Andererseits droht Weiß schon sehr unangenehm mit 1. Sd5!, wonach die schwarze Bauernstellung zersplittert werden würde. Dies hätte schreckliche Folgen, man sehe (angenommen, Weiß wäre am Zug): 1. Sd5 Le6 2. Sxf6+ gxf6 3. Lh6 Te8 4. Sh4 nebst f4 und der schwarze König steht extrem gefährdet.

Merke:

Eine Stellung, wie sie im obigen Diagramm nach 1. Sd5 entstehen würde, muss unter allen Umständen verhindert werden!

Aber was soll Schwarz in der Diagrammstellung tun? Er könnte versuchen, den Läufer mit h6 und g5 abzudrängen, doch das schwächt zum einen die Königsstellung, zum anderen scheitert das hier ebenfalls taktisch an einem anderen, häufig anzutreffenden Motiv:

1...h6 2. Lh4 g5? 3. Sxg5! hxg5 4. Lxg5

Was nun? Weiß droht vernichtend mit 5. Sd5 und Rückgewinn der Figur bei zwei Mehrbauern. Als Verteidigung bleibt einzig

4...Le6 5. f4!

...und nach der Öffnung der f-Linie gewinnt Weiß seine Figur zurück und verbleibt mit zwei Mehrbauern und entscheidendem Angriff

Merke:

h6 und g5 (bzw. analog h3 und g4 aus weißer Sicht) sollte man tunlichst vermeiden, wenn man schon auf den Königsflügel rochiert hat. Die Schwächung der eigenen Königsstellung ist dann meist verheerend.

Tja, jetzt haben wir aber immer noch nicht geklärt, was Schwarz in der Diagrammstellung spielen soll. Anhand des Gesagten sollte es aber klar sein – da Sd5 die Drohung des Weißen ist, muss Schwarz unter allen Umständen 1...Le6! spielen – ein auf d5 auftauchender Springer würde dann umgehend beseitigt werden.

Übungen



*Diagramm 10.7.: Schwarz hat ...h6 gespielt.
Kann Weiß diesen Bauern nicht einfach nehmen?*



Diagramm 10.8. Weiß am Zug



*Diagramm 10.9. Schwarz am Zug
Untersuche die Folgen von 1...Sxe4*