

Jugendschach, Lektion 2

1.4. Maximum und Minimum

1.4.1. Alles oder alles

„Jeden Morgen erwacht in Afrika eine Gazelle. Sie weiß, dass sie schneller sein muss als der schnellste Löwe. Jeden Morgen erwacht in Afrika ein Löwe. Er weiß, dass er nicht langsamer sein darf als die langsamste Gazelle. Egal ob wir Gazelle sind oder Löwe - wir müssen rennen!“ (Heinz Dürr, dt. Manager)

Wenn man beispielsweise 2 Türme gegen einen blanken König hat, ist es – zumindest im Rahmen der 50-Züge-Regel – nicht besonders wichtig, ob man den gegnerischen König in der minimalen Zeit matt setzt oder nicht. Manch ein Spieler würde sich sogar besonders viel Zeit lassen, um den Gegner, der ja offenbar nicht daran denkt, die hoffnungslose Partie aufzugeben, so lange wie möglich zu peinigen. Möglich gemacht wird eine solche Gemütlichkeit durch die Unfähigkeit des Gegners, alleine mit seinem König Probleme zu stellen. Natürlich sind solche Fälle eher die Ausnahme; vielmehr ist man sehr häufig in der Situation, seine Figuren zu maximaler Wirkung und Harmonie zu „zwingen“. Sehen wir uns einmal ein Beispiel an (Diagramm)

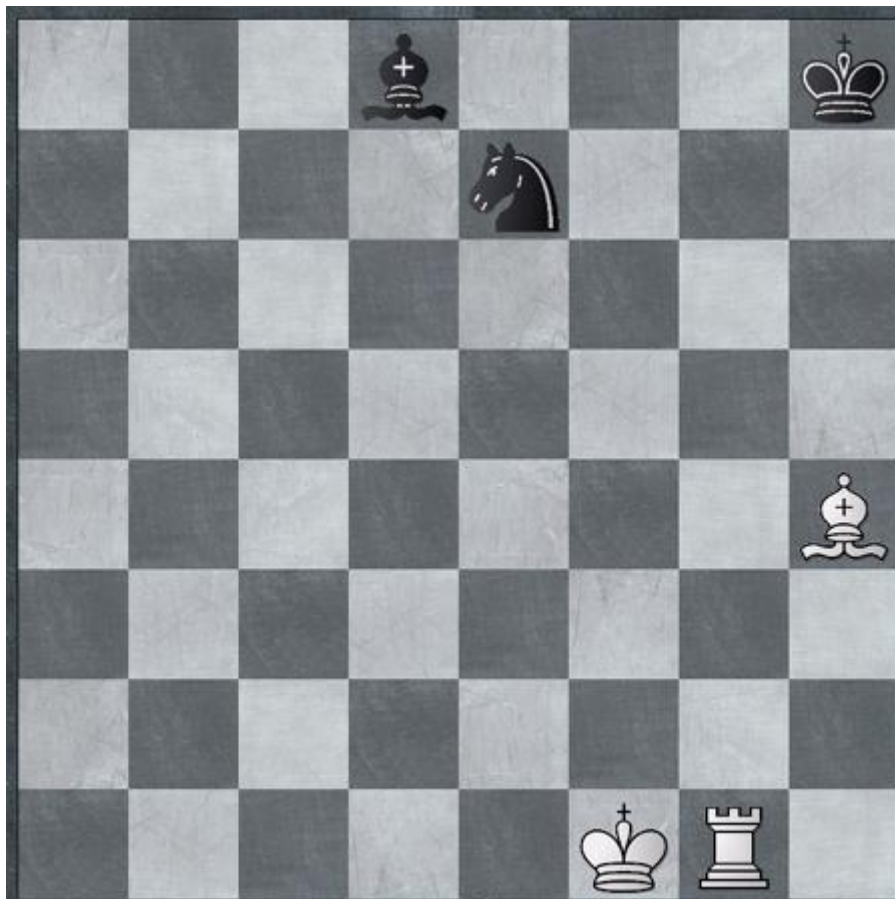


Diagramm 2.1.: Weiß am Zug gewinnt

Weiß verfügt über einen kleinen Vorteil (Turm gegen Springer, er hat also die „Qualität“ mehr), der bei dem reduzierten Material nicht zum Gewinn ausreichen würde. Wäre Schwarz am Zug, würde er wohl 1...Sc6 spielen und die Fesselung seines Springers aufheben. Nach 2. Lxd8 Sxd8 wäre ein Endspiel Turm gegen Springer ohne Bauern entstanden, das leicht remis zu halten ist. Weiß möchte aber gewinnen, daher ist er sofort gefordert aus seinem Zugrecht Kapital zu schlagen. Ein Stellsmerkmal ist die eingeklemmte Position des schwarzen Königs, also setzt man zunächst hier an:

1. Lf6+ Kh7 2. Tg7+ Kh6

Nach h8 kann Schwarz mit dem König nicht ziehen, da sonst Txe7 mit Abzugsschach folgt.

Wie geht es nun weiter? Schach ist kein sinnvolles mehr in Sicht, daher muss sich Weiß nach anderen Zielen umsehen. Immerhin stehen die schwarzen Figuren momentan sehr unglücklich (wie gesagt: **momentan!** Lässt man Schwarz zum Atmen kommen, wird er sich umgehend befreien), das bringt uns auf die Idee, vielleicht den Springer oder den Läufer zu erobern:

3. Tf7!

Mit der ganz trivialen Drohung Lxe7, wonach Weiß einen Turm mehr hätte und somit genug Materialvorteil, um die Partie zu gewinnen. Wegen der Stellung seines Königs kann sich Schwarz diesmal nicht entfesseln: Auf 3..Sc6 4. Lxd8 Sxd8 5. Td7! Se6 (oder c6) 6. Td6(+) geht der Springer verloren. Es bleibt nur der Gegenangriff:

3...Kg6 4. Tf8!

Weiß bleibt am Ball und hat jetzt wirklich das Maximum herausgeholt. Schwarz scheint im Zugzwang zu sein – zieht der Läufer, fällt der Springer, zieht der Springer, nimmt Weiß den Läufer. Und auf einen Königszug nimmt Weiß einfach auf d8. Trotzdem hat Schwarz auch noch ein As im Ärmel:

4...Sc6! 5. Lxd8 Kg7! 6. Te8 Kf7! 7. Th8 Kg7!

Na so was! Wie eine lästige Wespe verfolgt der schwarze König den weißen Turm auf der achten Reihe. Diese kann der Turm jedoch nicht verlassen, da er ja den Läufer decken muss. Remis also? Nein. Ein letztes Mal zieht Weiß das Maximum aus der Stellung heraus:

8. Lf6+! Kxf6 9. Th6+ nebst Txc6

und gewinnt... .



Angeblich aus einer Partie Ortueta-Sanz, Brasilien 1934. Schwarz am Zug

Die Kombination, die der Schwarze in dieser Partie fand, ist absolut faszinierend, und es fällt mir schwer zu glauben, dass sie wirklich einer gespielten Partie entstammt. Ist aber auch egal. Schwarz ist jedenfalls am Zug und findet eine wunderschöne Möglichkeit, das Maximum aus nur 2 einzelnen Bauern herauszuholen, so dass diese stärker sind als Turm und Springer (!) des Gegners:

1. ...Txb2!!

Sieht wie ein glatter Einsteller aus, denn Weiß kann den Turm einfach schlagen. Und das tut er natürlich auch.

2. Sxb2 c3!

Nun wird zumindest die Idee des Schwarzen klar: Der vorgepreschte c-Bauer soll umgewandelt werden. Es droht cxb2, wonach der Bauer schon drin wäre, und auf etwa 3. Sc4 c2 könnte Weiß ihn auch nicht mehr stoppen. Gleiches gilt für 3. Sd3 c4+ 4. Txb6 cxd3! 5. Kf1 c2 oder 5. Tb1 c2 6. Tc1 d2. Auch 3. Td7 cxb2 4. Td1 hilft Weiß nicht – nach 4...c4+ 5. Kf1 c3 nebst c2 läuft zumindest einer der Bauern ein. Aber was geschieht auf einfach...

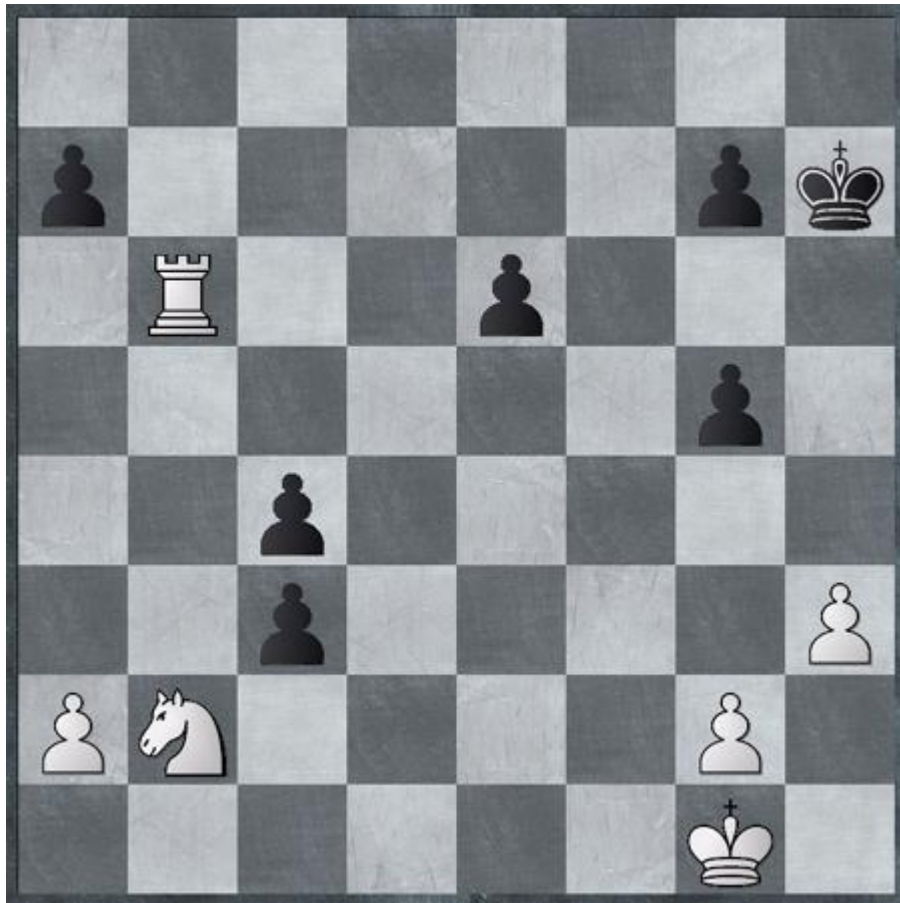
3. Txb6

Nun hat Weiß die letzte schwarze Figur eliminiert und kann sowohl nach 3...cxb2 4. Txb2 oder 3...axb6 4. Sd3 c4 5. Sc1 als bald den Sieg auf sein Partieformular schreiben. Jedoch...

3...c4!! (Diagramm)

Autor: Marc Lang

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



Stellung nach 3...c4!!

Wunderschön! Anstatt den Turm zu schlagen, macht Schwarz einfach einen stillen Zug mit dem bisschen Material, das er noch hat – und Weiß ist ohne Verteidigung, obwohl er Turm und Springer mehr hat! Nach dem Textzug droht unmittelbar 4...c2, da Weiß nicht mehr 5. Sd3 spielen kann. Und nach 4. Sxc4 c2 ist der Bauer ebenfalls drin. Weiß versuchte daher noch...

4. Tb4

Wieder scheint das alles zu kicken. Auf 4...cxb2 nimmt der Turm einfach wieder und auf 4...c2 gewinnt 5. Txc4. Jedoch...

4...a5!! 0-1

...ist es gleich wieder vorbei mit der Herrlichkeit, diesmal allerdings endgültig. Zieht der Turm entlang der b-Linie, gewinnt wieder 5...c2, schlägt Weiß dagegen auf c4, entscheidet 5...cxb2 und der Bauer ist durch. Eine herrliche Kombination!

Epilog: Taktische Tricks für den Alltag



Weiß am Zug. Gibt es hier was zu gewinnen?



*Schwarz hat soeben e7-e5 gespielt.
Stellt das nicht einfach einen Bauern ein?*



Schwarz am Zug



Schwarz am Zug. Nichts los, oder?!



Schwarz würde gerne Lc8-a6 spielen, um seinen schlechten Läufer zu tauschen. Kann er das jetzt tun?



Schwarz am Zug. Finde einen Weg, Dich zu verteidigen.