

Jugendschach, Lektion 5

Exkurs: Elementares Basiswissen

„Wissen ist ein Schatz, der seinen Besitzer überallhin begleitet.“
(Redensart aus China)

Ursprünglich wollte ich heute das Thema Eröffnung weiter vertiefen, aber da wir das auf die nächste Saison verlegt haben (bzw. ich dafür mehr Vorbereitung brauche), machen wir zunächst etwas anderes, aber nicht weniger nützliches – ein paar grundlegende Stellungen, die man einfach kennen muss – so eine Art Mitternachtsformeln des Schachs.

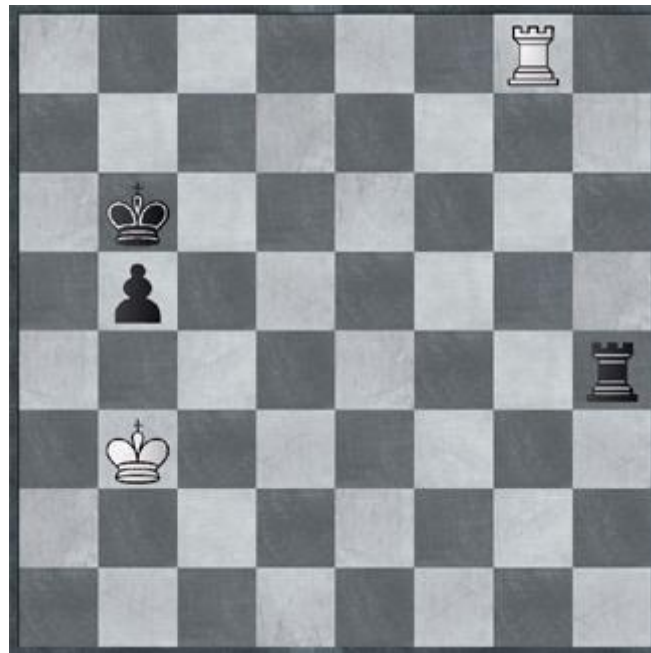


Diagramm 5.1.: Weiß am Zug

In dieser Stellung führen für den Weißen viele Wege nach Rom bzw. ins Remis. Es gibt aber einen ganz einfachen, für den man praktisch keine Bedenkzeit mehr benötigt (und diese könnte gerade im Endspiel schon knapp geworden sein): Man stellt den König auf das Umwandlungsfeld des Bauern und den Turm auf die erste Reihe. Schwarz kann trotz dieser zugegebenermaßen passiven weißen Aufstellung die Partie nicht gewinnen:

1. Kb2! Ka5 2. Kb1 Ka4 3. Tg1

Soweit, so gut. Und jetzt braucht man nur noch mit dem Turm hin- und herziehen.

3. ...b4 4. Tf1 Ka3 5. Tg1 b3 6. Tf1 Th2 7. Tg1 Tb2+ 8. Ka1 Ta2+ 9. Kb1

Schwarz kann keine Fortschritte mehr machen. Das Spiel bleibt Remis.

Autor: Marc Lang

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

Achtung: Diese Verteidigungsidee funktioniert nur gegen einen gegnerischen a- oder b- bzw. h- oder g-Bauern!



Diagramm 5.2.: Weiß am Zug

Bei einem c-, d-, e- oder f-Bauern sieht die Sache etwas anders aus. Schauen wir uns zunächst einmal an, was passiert, wenn Weiß den Verteidigungsplan aus Beispiel 1 verfolgt:

1. Kc2 Kb5 2. Kc1 Th2 3. Tg1 Kb4 4. Tfl c4 5. Tg1 Kb3 6. Tfl c3 7. Tg1 Ta2!

Hier liegt der Hund begraben! Schwarz steht auf der linken Brettseite ein Feld mehr zum Manövrieren zur Verfügung. Und dieses macht den Unterschied zwischen Gewinn und Remis aus. Weiß ist verloren; die Drohung Ta1+ zwingt ihn zu **8. Kb1 c2+ 9. Kc1 Ta1+ nebst Tg1 und gewinnt**

Ist die Diagrammstellung also für Weiß verloren? Nein, überhaupt nicht. Es erfordert nur eine andere Aufstellung seitens des Verteidigers, die wir uns einmal anschauen:



Diagramm 5.3.: Die Schranke auf Reihe 3

Wie wir oben gesehen haben, darf Weiß es nicht zulassen, dass Schwarz die Idealposition (Turm auf der zweiten Reihe und König auf c3) erreicht. Um dies zu verhindern, bedient sich Weiß eines einfachen und leicht zu merkenden Tricks: Er postiert seinen Turm auf der dritten Reihe und verhindert so den Vormarsch des schwarzen Königs. Um Fortschritte zu machen, müsste Schwarz

1...c3

spielen, aber dann ist sein König nicht mehr in der Lage, sich hinter seinem Bauern zu verstecken. Weiß spielt dann einfach

2. Tg8!

und fängt im nächsten Zug an, Schwarz mit tonnenweise Schachs von hinten zu belästigen. Dagegen gibt es kein Mittel; das Spiel bleibt Remis.

Aus der Diagrammstellung 5.2. erreicht Weiß leicht die in 5.3. genannte Verteidigungsposition (versuche es einmal selbst), so dass das Remis keine Schwierigkeiten bereitet. Mehr braucht man über solche Stellungen nicht zu wissen; habt Ihr dies einmal verinnerlicht, könnte selbst Kasparow dies gegen Euch nicht mehr gewinnen!

Jetzt könnte man sich fragen, ob den alle Turmendspiele mit Mehrbauer grundsätzlich Remis sind. Nein, das ist auch falsch. Die stärkere Partei gewinnt, wenn es ihr gelingt, den gegnerischen König vom Umwandlungsfeld zu verdrängen und den König vor den Bauern zu bringen:



Diagramm 5.4.: Schwarz am Zug

Diese Stellung ist grundsätzlich für die Partei mit dem Mehrbauern gewonnen, egal, wer am Zug ist. Um den König aus der Besenkammer auf c1 heraus zu bringen, wendet Schwarz ein hübsches Manöver an, das man „Brückenbau“ nennt:

1...Te8+

Zunächst wird der weiße König um eine Reihe abgedrängt, damit der schwarze Monarch ins Freie treten kann. 2. Kd3? funktioniert wegen 2..Kd1 nicht, wonach die Umwandlung nicht mehr zu verhindern wäre.

2. Kf2 Te5!

Der Sinn dieses Zuges wird gleich klar.

3. Tb8 Kd2

Der erste Schritt nach draußen. Weiß kann nur Schach geben.

4. Td8+ Kc3 5. Tc8+ Kd3 6. Td8+

Oder 6. Tc7 Te4! und der schwarze Turm stellt sich auf der vierten Reihe dazwischen.

6...Kc4 7. Tc8+ Tc5!



Diagramm 5.5 : Es ist vollbracht

Nun tritt die Idee des Schwarzen zu Tage. Der Turm schützt seinen König vor den verzweifelten Schachs und die Umwandlung ist nicht mehr zu verhindern.

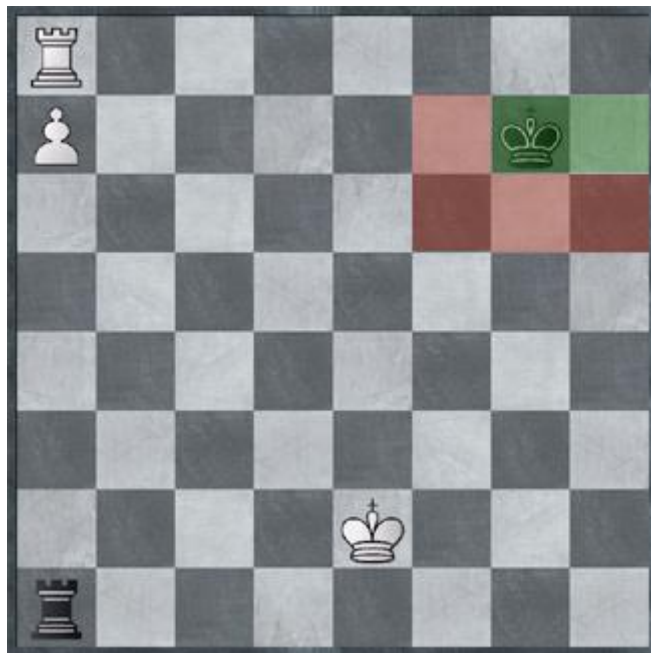


Diagramm 5.6.: Die Sicherheitszone (grüne Felder)

Diese (oder eine ähnliche) Stellung kommt häufiger aufs Brett. Egal, wer am Zug ist, sie ist ganz einfach Remis – Schwarz wartet einfach mit Turmzügen entlang der a-Linie ab, was Weiß tun will. Um zu gewinnen, müsste Weiß den König nach b6 bringen und den Turm von a8 wegziehen, doch sobald sich der weiße König dem a-Bauern auch nur nähert, gibt Schwarz

Autor: Marc Lang

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

eine Salve von Schachs von den unteren Reihen aus, bis sich der weiße Herrscher wieder entfernt, wonach der Turm auf die a-Linie zurückkehrt. Hüten muss man sich als Schwarzer nur davor, mit dem König die „Sicherheitszone“ g7-h7 zu verlassen. Auf Züge wie 1...Kg6 folgt immer 2.Tg8+ nebst a8D, während auf 1...Kf7 der nette Trick 2. Th7! die Partie entscheidet. Die Drohung 3. a8D erzwingt 2...Txa7, doch dann spießt 3. Th7+ den Turm auf.



Diagramm 5.7.: Schwarz am Zug

Ein sehr häufig wiederkehrendes Motiv in Turmendspielen ist es, dass eine Seite den Turm für den gegnerischen Freibauern opfert und anschließend mit König und Bauer gegen König und Turm Remis hält:

1...b2 2. Txb2!

Aber ja nicht 2. Kg6? wegen 2...Tb3! und Weiß kann den Turm nicht mehr für den Bauern geben. Ein wichtiges Motiv!

2...Kxb2 3. Kf6

Wenn man die Wahl hat, wohin man mit dem König gehen soll, dann immer **zum gegnerischen König hin**, um diesem die Annäherung zu erschweren.

3...Kc3 4. g5 Kd4 5. g6 Kd5

Der weiße König versperrt seinem Kontrahenten den direkten Weg.

6. g7 Tc8 7. Kf7 Tc7+ 8. Kf6

Schwarz kann keine Fortschritte machen. Die Partie ist Remis.

Zum Abschluss noch zwei wunderschöne Studien zu diesem Thema:

Autor: Marc Lang

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



Diagramm 5.8.: Weiß am Zug gewinnt

Kaum zu glauben, dass Weiß hier sogar gewinnen soll. Der erste Zug liegt auf der Hand:

1. c7

Schwarz kann seinen Turm nicht so aufstellen, dass er die Umwandlung des Bauern verhindert, daher bleibt ihm zunächst einmal keine Wahl, als sein Glück mit Schachgeboten zu versuchen:

1...Td5+ 2. Kb4!

Jetzt und im Folgenden darf der weiße König nie auf die c-Linie, da sonst immer Td1! folgen würde. Die Umwandlung des Bauern wäre dann wegen Tc1+ ungefährlich für Schwarz

2...Td4+ 3. Kb3 Td3+ 4. Kc2!

Nun, da der weiße König c1 kontrolliert, wagt er den Schritt auf die c-Linie. Schwarz scheint sofort verloren, doch er hat noch einen Pfeil im Köcher:

4...Td4!!

Ein toller Trick: Auf 5. c8D? folgt Tc4+! 6. Dxc4 patt! Aber es wäre keine berühmte Studie, wenn Weiß nicht auch noch tricksen würde.

5. c8T!

Was ist das? Turm und König gegen Turm und König ist doch totremis? Schon, aber wegen der eingeklemmten Position des schwarzen Königs liegen die Dinge hier ausnahmsweise anders. Es droht 6. Ta8+ nebst Matt, also bleibt Schwarz nur...

5...Ta4 6. Kb3!

Autor: Marc Lang

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

Unglaublich! Nun droht das Matt auf c1, gleichzeitig ist aber der schwarze Turm bedroht. Schwarz kann die Niederlage nun nicht mehr abwenden.



Diagramm 5.9.: Studie von Réti. Weiß am Zug hält Remis

Weiß ist materiell klar im Nachteil und muss energisch handeln, ehe Schwarz seinen König zurück ins Spiel bringt:

1. Lb7!

Das sieht wie ein Fehler aus.

1...Txb7

Andere Züge erleichtern dem Weißen seine Aufgabe: 1...Kf2 2. Kxa7 Tf6 3. b5 Ke3 4. Lc6 und der b-Bauer fällt.

2. b5!!

Wunderschön! Weiß stellt sich einfach auf Patt, so dass Schwarz gezwungen ist, beide Bauern aufzugeben. Statt dessen verliert 2. Kxb7? a5! glatt, da Schwarz eine neue Dame bekommt.

2...Tb8

Turmzüge entlang der 7. Reihe setzen den Weißen patt.

Autor: Marc Lang

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

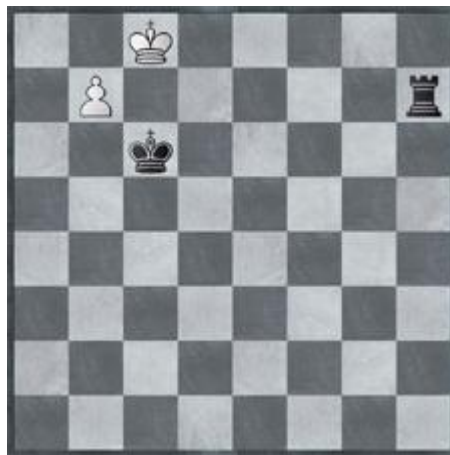
3. Kxa7 Th8 4. Kxb6 Kf2 5. Kc6 Ke3

Der schwarze Monarch eilt mit Riesenschritten seinem Turm zu Hilfe, aber er kommt zu spät.

6. b6 Kd4 7. b7 Kc4 8. Kc7 Remis



Schwarz am Zug gewinnt. Versuche, den schwarzen Gewinnplan zu finden (keine Varianten)



Weiß am Zug hält Remis



Weiß am Zug. Wohin mit dem König?