

Weitere Schachlektionen kostenlos zum Download auf www.scdillingen.de

Jugendschach, Lektion 7

3. Grundlagen des Positionsspiels

3.1. Der Angriff

„Was man angreift muß angreifbar sein - Die Art wie man es tut, unangreifbar.“ (Kay Lorentz, Kabarettist)

3.1.1. Ein bisschen Geschichte

Aus dem 9. Jahrhundert ist uns die Aussage eines arabischen Herrschers überliefert: „Es ist seltsam, dass ich, der die Welt vom Hindus im Osten bis nach Andalusien im Westen beherrscht, nicht die 32 Figuren auf der Fläche von zwei mal zwei Ellen bewältige!“ In diesem Bekenntnis des Kalifen Al-Mamun wird uns der Weg, den das Schachspiel nach Europa nahm, aufgezeigt. Arabische Eroberer brachten es in die von ihnen beherrschten Gebiete in Spanien und Süditalien, von wo aus es sich schnell auf dem gesamten europäischen Kontinent ausbreiten konnte.

Hier erfuhr das noch als „Schatrandsch“ gespielte Spiel wesentliche Veränderungen. Es bekam einen neuen Namen nach seiner Hauptfigur – Schach (von arabisch: Schah – Herrscher, König). „Matt“ hat im Arabischen die Bedeutung „gestorben“, womit das Ende des Spiels bezeichnet wurde. Es gab auch schon die erste europäische Bezeichnung – „Patt“ aus dem italienischen „patto“ (Vereinbarung).

Wichtiger waren die Änderungen, die in der Zeit der Renaissance vorgenommen wurden: Der Läufer durfte sich nun über die gesamte Diagonale hinweg bewegen (früher war ihm nur ein Sprung von zwei Feldern diagonal erlaubt); die Dame (der sogenannte „Fers“, ein Wort, das von „Wesir“ abgeleitet ist) wurde zur stärksten Figur, indem sie die Bewegungen von Turm und Läufer in sich vereinigte (zuvor konnte sie nur ein Feld diagonal ziehen und war somit die schwächste Figur auf dem Brett). Den Bauern wurde von der Grundreihe aus der Doppelschritt erlaubt und die Rochade eingeführt. Diese Reformen setzen sich nicht ganz so reibungslos durch. So gab es interessanterweise noch im 19. Jahrhundert in italienischen Schachkreisen die sog. „freie Rochade“, bei der Turm und König je nach Wahl verschiedene Felder einnehmen konnten (etwa Kg1 – Te1 oder Kh1 – Tg1 usw.).

Obwohl die heute gültigen Regeln schon im 16. Jahrhundert entstanden sind, betrachtet man die 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts als die Endetappe in der Entwicklung des modernen Schachspiels und seiner Regeln.

3.1.2. Der Einschlag auf h7



Diagramm 7.1.: Weiß am Zug

Das obige Diagramm leitet ein neues Thema ein: Wie bereitet man den Angriff auf den König vor, wenn beide Seiten kurz rochiert haben? Dargestellt ist die typische Stellung, in der es Weiß möglich ist, durch eine schablonenhafte Kombination zum Sieg zu kommen.

Dieses Schema muss man unbedingt kennen, zumal es immer und immer wieder vorkommt. Seit ich Schach spiele, habe ich dieses Läuferopfer (Blitzpartien mit eingerechnet) bestimmt schon 500 bis 1.000 Mal ausgeführt.

1. **Lxh7+!**

Der tödliche Einschlag. Dieser Zug gewinnt forciert.

1. **...Kxh7**

1...Kh8 ist nicht besser: 2. Sg5! (droht 3. Dh5 mit Vernichtung) g6 3. Dg4 (nun droht 4. Dh4) Kg7 (Idee Th8) 4. Sxf7! Kxf7 5. Dxg6+ Ke7 6. Lg5+ Sf6 7. Dg7+ Tf7 8. Lxf6+ Ke8 9. Lg6 und aus.

2. **Sg5+ Kg6**

Auf 2...Kg8 folgt 3. Dh5 Te8 4. Dxf7+ Kh8 5. Dh5+ Kg8 6. Dh7+ Kf8 7. Dh8+ Ke7 8. Dxc7#. 2...Kh6 wird natürlich mit 3. Sxf7++ und Damengewinn beantwortet.

3. **h4!**

Autor: Marc Lang

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

5...Ke4 6. Df3#

6. Dh7 Matt!

Oft wird bei diesem Angriff auch der Turm über die dritte Reihe mit eingeschaltet:



Diagramm 7.3: Weiß am Zug

1. Lxh7+ Kxh7 2. Sg5+ Kg8

2...Kg6 3. Dd3+ f5 4. exf6+ Kxf6 5. Df3+ Kg6 (5...Ke7 6. Txe6#) 6. Df7+ Kh6 7. Sxe6+ und gewinnt.

3. Dh5 Sf8 4. Dxf7+ Kh8 5. Te3! (Diagramm)



Diagramm 7.4.: Der Turm wird zum Vollstrecker

Schwarz ist hilflos; gegen Th3+ nebst Matt hilft nur 5...Dxg5, doch dann gewinnt Weiß nach 6. Th3+ Dh6 7. Lxh6 ebenfalls mühelos, da Schwarz in wenigen Zügen Matt wird.

Und nun drei Beispiele aus der Turnierpartien von Großmeistern. Die Praxis zeigt, dass das klassische Läuferopfer auch dort häufig vorkommt:



Diagramm 7.5.: Weiß am Zug

Im Vergleich zu den reinen Lehrbeispielen unterscheidet sich die Diagrammstellung nur dadurch, dass der schwarzfeldrige Läufer des Weißen auf der Diagonale a3-f8 agiert. Außerdem hindert der Bauer e4 den Läufer d3 daran, auf h7 einzuschlagen. Doch Weiß schafft es relativ leicht, das bekannte Stellungsmuster herbeizuführen:

Autor: Marc Lang

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

1. e5! dxe5 2. Lxh7+ Kxh7

2...Kh8 3. Le4 Lb7 4. Td7!! Dxd7 5. Sxe5 mit Damengewinn, da 5...Sxe5 an Dh5+ nebst Matt scheitert.

3. Sg5+ Kg6

3...Kg8 4. Dh5 Td8 5. Dh7+ Kf8 6. Dh8# (der Se7 ist gefesselt!)

4. h5+! Kxg5

5...Kh6 6. Lc1 und gewinnt

5. Lc1+ Kf6 6. Dg4! g6 7. h6! und es gibt keine Rettung mehr vor dem Matt auf g5



Diagramm 7.6.: Weiß am Zug

Ausgangsstellung für eine schöne Kombination von Weiß (Giffard – Nikolajic, 1979), der nicht nur den klassischen Mechanismus des Opfers beinhaltet, sondern auch einen neuen Impuls im 5. Zug und ein interessantes Damenopfer als Abschluss der Kombination:

1. Lxh7+ Kxh7 2. Sg5+ Kg6 3. Dh5 Lxg5 4. hxg5 Kf8 5. a4!!

Ein sehr wichtiger Augenblick. Nun wird das Feld a3 für den Läufer frei. Ein typisches Verfahren, das man sich merken sollte!

5. ...Dc7 6. La3+ Sc5 7. Dh8+ Ke7 8. Dxc7 Tg8 9. dxc5 !! Txc7

9...dxc5 10. Df6+ Ke8 11. Tc1

Autor: Marc Lang

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

10. c6+! Schwarz gab auf; auf 10...Ke8 folgt 11. Th8+ nebst Matt



Diagramm 7.7: Weiß am Zug

In diesem Diagrammbeispiel aus der Partie Joksic – Corgnati (1979) kann man eine längere Angriffskombination studieren, bei der das klassische Läuferopfer auf sehr hübsche Weise die Entscheidung brachte:

1. Lxh7+ Kxh7

1...Kh8 2. Sxd4

2. Sg5+ Kg6

2...Kg8 3. Dh5 und gewinnt

3. Dd3+ f5 4. h4!

Mit der Drohung 5. h5+ Kf6 6. Sh7+ Ke7 7. Sxf5+ bzw. 5...Kxh5 6. Dh3+ Kg6 7. Sxe6+ Lxe6 8. Txe6+ Tf6 9. Dxf5#

4. ...Sc8 5. h5+ Kf6 (Diagramm)

5...Kxh5 6. Dh3+ Kg6 7. Sxe6 verliert ebenfalls, nur eben nicht so schön.



Diagramm 7.8.: Weiß packt die Keule aus

6. Dxf5+!! Ke7

6...exf5 7. Sh7 Matt!

7. Txe6+ Lxe6 8. Dxe6 Matt!