

Variationen von Standardmotiven

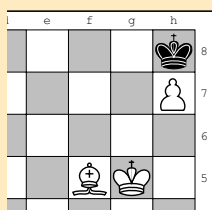
Ergänzende und vertiefende Beispiele zum Thema „positionelles Remis“

Das Erlernen von Schachmotiven erinnert oft an Lernprozesse aus anderen Bereichen. Das Endziel vor Augen, muss man zunächst bestimmte Vorbedingungen überprüfen oder erfüllen. So wie man schon im Kinderalter lernt, wie eine Straße überquert wird: Bloß nicht gleich losrennen, sondern Ampel, Zebrastreifen und den Verkehr beachten, dann geht es los.

Bei Schachmotiven geht es natürlich um andere Sachverhalte, bei der Denkweise gibt es Parallelen. Nehmen wir zum Beispiel das Standardmotiv des „falschen Läufers“, das wir in der diesjährigen Augustausgabe auf Seite 28 kurz besprochen haben.

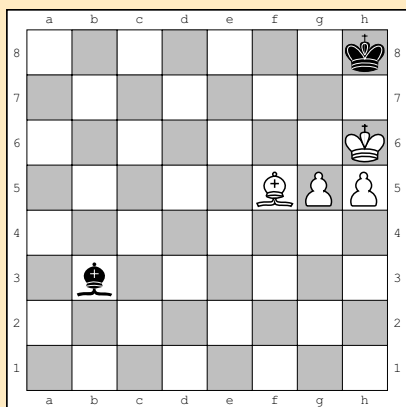
Zur Erinnerung:

Da der Läufer das Umwandlungsfeld des Bauern nicht kontrolliert, ist es nicht möglich, den gegnerischen König aus der Ecke des Bretts zu vertreiben, man kann ihn dort allenfalls pattsetzen.



Anzug beliebig, remis

In der Reinform ist das Motiv verbreitet bekannt. Doch die passende Stellung fällt nicht vom Himmel, in der Praxis muss sie erst herausgearbeitet werden – oder auch nicht.



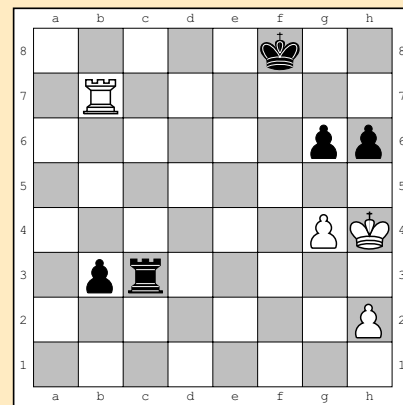
A. Kizov – I. Bitansky
Canberra 2008
Schwarz am Zug

Im Gegensatz zum obigen Beispiel hat die materiell schwächere Seite noch seinen Läufer und der Gegner nicht einen, sondern zwei Bauern. Das reicht zum Gewinn, wenn Weiß seinen König nach f6 führt und erst dann mit seinen Bauern losrennt. Diese Möglichkeit hatte der Anziehende zuvor, ließ sie jedoch ungenutzt verstreichen. In der Diagrammstellung war Schwarz am Zug und in seinem Oberstübchen ging ein Lämpchen an. Wenn es ihm gelingt, seinen Läufer gegen den Bauern g6 zu tauschen, ist die Standardstellung mit dem falschen Läufer erreicht.

Auf geht's: **1. ...Le6!** Das Schlagen des Läufers führt zum Patt, und ein beliebiger Zug auf den Feldern b1 bis g6 wird mit einem Angriff auf den Läufer beantwortet, z. B. 2. Lb1 La2. Schließlich kann Weiß auch mit 2. Kg6 nicht gewinnen, es folgt 2. ...Lf7+! 3. Kh6 Le6 mit einer Zugwiederholung. Weiß versuchte **2. Lh7 Lf7!** 3. Lf5 Nach 3. g6 sichert ...Lxg6! die Punkteteilung, denn 4. Lxg6 hilft nicht, Weiß hat ja den „falschen Läufer“ und nach 4. hxg6 ist die Stellung gleich patt. **3. ...Le6!** **4. Kg6 Lf7+** **5. Kf6** Die Züge 5. Kh6 Le6 ergeben nur eine Zugwiederholung. **5. ...Lxh5** und einige Züge später **remis**

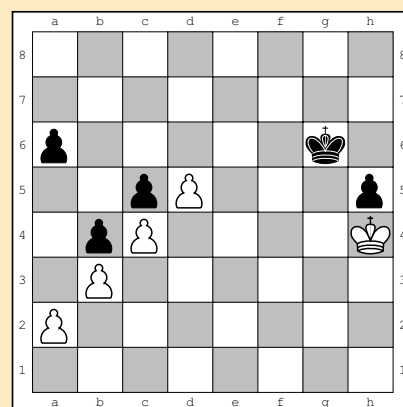
Der scharfe taktische Blick bescherte dem Schwarzspieler einen halben Punkt, seinem Gegner naturgemäß statt eines ganzen nur einen halben, und da es sich um eine Partie der letzten Runde handelte, kostete ihn dieser Schnitzer den zweiten Geldpreis in Höhe von 2500 AUD. Dieses Preisgeld hätte damals für den Mazedonier daheim fast ein halbes Jahresgehalt dargestellt. Das war eine wahrlich teure Schachlektion.

Nicht nur bei dem Motiv des schlechten Läufers spielen latente Pattsetzungen eine Rolle. Es gibt sie auch in anderen Endspielen. Gut in Erinnerung behalten sollte man die nachstehend vorgestellten Tricks. Eine ganz besondere Rolle spielt dabei das Motiv der freiwilligen Einschränkung der Beweglichkeit des eigenen Königs, die oft zur Pattsetzung führen kann.



D. Navara – P. Swidler
Sotschi 2008
Weiß am Zug

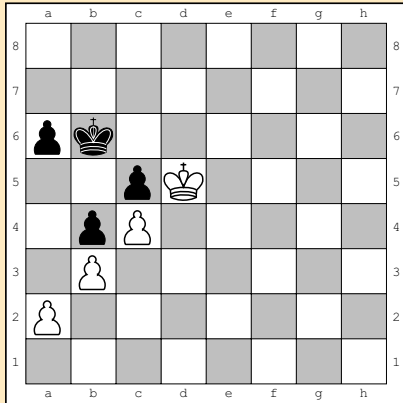
47. g5 h5 48. h3! Baut eine Pattstellung auf, die nicht gut zu verhindern ist, es sei denn, durch die Aufgabe des Bauern b3. Swidler, immer für ein Späßchen zu haben, ließ seinen Gegner die Pointe vorführen: **48. ...Ke8 49. Txb3 Txb3 patt** **remis**



J. Nikolajewski – M. Tajmanow
Tiflis 1967
Weiß am Zug

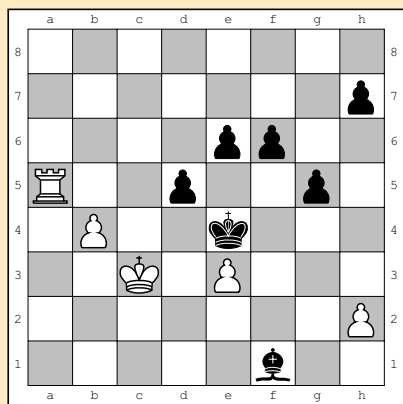
Wäre Schwarz nun am Zug, so würde er verlieren, da ihm der weiße Bauer wegliefte; ...Kf6 kostet ja den Bauern h5. Doch hier ist Weiß am Zug, dann kann der Nachziehende sowohl seinen h-Bauern decken, als auch nah genug an dem gegnerischen Freibauern bleiben, z. B. 49. Kh3 Kf5 50. Kg3 Kg5 oder 49. Kg3 Kf5 50. Kf3 Ke5 51. Kg3 Kf5,

und Weiß kommt nicht weiter. Er versuchte deshalb **49. d6 Kf6 50. Kxh5 Ke6 51. Kg5 Kxd6 52. Kf5 Kc6 53. Ke5** Als nächstes folgt Kd5 mit Gewinn des Bauern c5. Doch dies kratzt den Nachziehenden nicht, er kann seinen König so geschickt verstecken, dass er allenfalls pattgesetzt werden kann: **53. ...Kb6 54. Kd5**



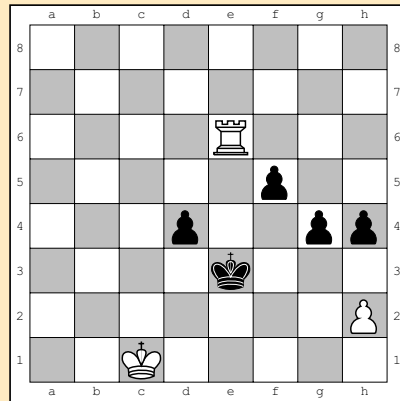
58. ...Ka5! Schwarz wird bis zum Sankt Nimmerleinstag mit seinem König auf den Feldern b6 und a5 pendeln oder er wird wie in der Partie pattgesetzt. **55. Kxc5 remis**

Mit noch raffinierteren Patt-Tricks hatte die Verteidigung im nächsten Beispiel Erfolg.

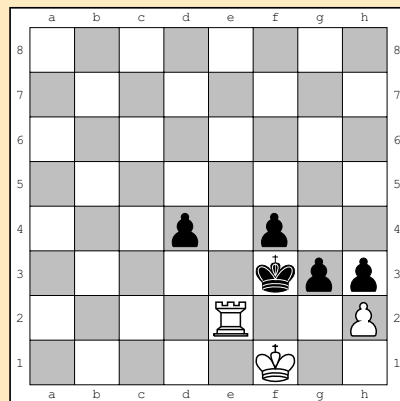


**T. Horvath – H. Angantysson
Reykjavik 1982
Weiß am Zug**

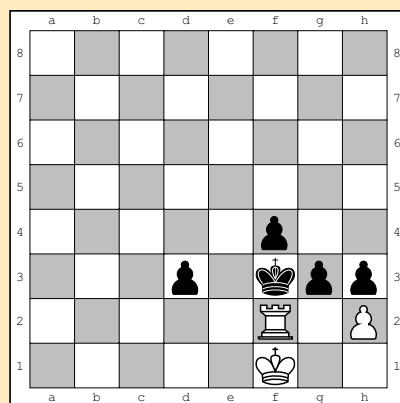
Bis hierhin lief alles gut für den Ungarn, der sich wegen des vorgerückten Freibauern auf der b-Linie Gewinnchancen ausrechnete. Stark in Betracht kam **39. Kd2!**, Horvath missfiel vielleicht **39. ...Ke5 40. b5 Kd6 41. Ta6+ Ke5**, aber dann sieht **42. Tb6 g4 43. Tb7** gut für Weiß aus. Der Partiezug **39. b5?** war keine so gute Idee, denn nach **39. ...Kxe3 40. b6 d4+ 41. Kb2 Lg2 42. Ta7 h5 43. b7 Lxb7 44. Txb7 h4** hatte Schwarz mehr als genug Ersatz für den Turm. Es folgte **45. Kc1 g4 46. Tb6 f5 47. Txe6+** Nun stand der Nachziehende auf Gewinn,



jedoch beunruhigte ihn der mögliche Verlust seines f-Bauern: etwa **47. ...Kf2 48. Tf6**. Doch gerade dieser Weg hätte ihm den Sieg eingebracht: **48. ...Kg1 49. Txf5 Kxh2** erzeugt ein unaufhaltsames Freibauernpaar. Stattdessen geschah **47. ...Kf3? 48. Kd2 h3** Auch der andere Freibauer wird aufgehalten: **48. ...g3 49. hxg3 hxg3 50. Tf6 f4 51. Kd3 g2 52. Tg6 Kf2 53. Kxd4 f3 54. Ke4 g1D 55. Txg1 Kxg1 56. Kxf3 remis. 49. Te2 f4 50. Ke1 g3 51. Kf1**

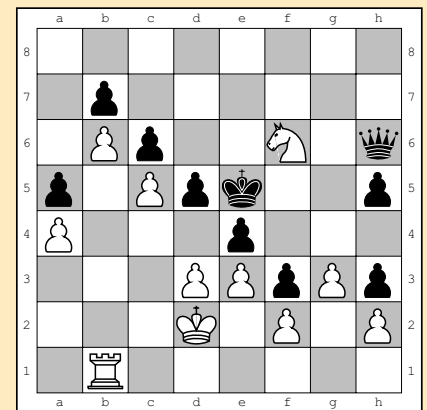


Weiß arbeitet geschickt mit Pattmotiven wie **51. ...g2+ 52. Kg1 d3 (52. ...Kxe2 ist gleich patt.) 53. Te7 d2 54. Te3+!** und hier muss sogar Schwarz mit **...fxe3** oder **...Kxe3** pattsetzen, sonst verliert er womöglich noch die Partie, etwa nach **54. ...Kg4 55. Td3 f3 56. Txd2 Kf4 57. Kf2 Ke4 58. Ta2 Kf4 59. Ta8 Kg4 60. Th8. 51. ...d3 52. Tf2+!** Nach diesem Zug einigten sich die Gegner auf **remis**



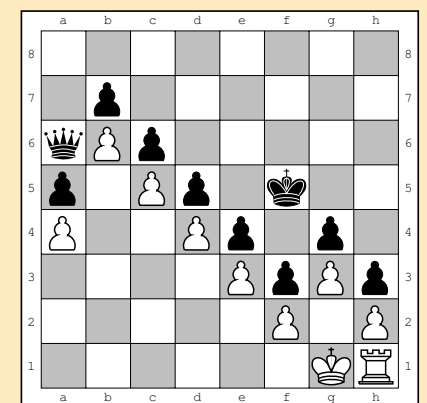
52. ...gxf2 ergibt ja sofort ein Patt und nach **52. ...Ke3** remisiert **53. hxg3 fxg3 54. Tf8 d2 55. Te8+ Kd3 56. Td8+ Kc2 57. Tc8+ Kd1 58. Td8**. Sobald der schwarze König aus der Deckung kommt, gibt der Turm ein Schach.

Nicht schlecht, wie sich der König auf der Grundreihe mit provozierten Pattsetzungen verteidigte. Noch eindrucksvoller geschah dies im nächsten Beispiel, einem der schönsten Fälle zum Thema positionelles Remis:



**Studie von Josef Hasek
Narodni Listy, 1951
Weiß am Zug remisiert**

1. Sg4+!! stellt nicht die Figur ein, sondern erzwingt das Schlagen **1. ...hxg4** und nach **2. d4+ Kf5** sind die Bauernketten ineinander verkeilt. Die schwarze Dame findet zwar einen Weg ins gegnerische Lager, dann aber hilft das bereits mehrfach gezeigte Motiv des „Selbstpatts“: **3. Th1 Dh8 4. Ke1 Da8 5. Kf1 Da6+ 6. Kg1 remis**



Genial konzipiert! Diesmal hat sich nicht nur der König selbst „eingebuddelt“, er nahm seinen Turm gleich noch mit. Das positionelle Remis wurde vollendet, entweder sofort durch die Pattsetzung nach **...Dc4, ...Dd3** oder **...De2**, oder durch die Zugwiederholung **6. ...Da8 7. Kf1** und weiter wieder **Kg1**.