

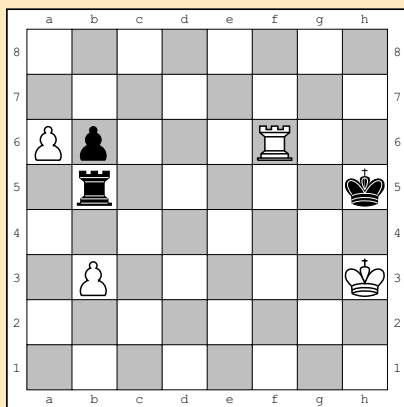
# Repetitio est mater studiorum!

## Eine kleine Übungsstrecke mit taktischen Motiven

Wiederholung des Gelernten ist das A und O des Lernens, damit der Stoff auch dauerhaft im Gedächtnis bleibt. Diese Binsenweisheit beherzigte uns diesen Beitrag zu schreiben. Alles, was hier präsentiert wird, wurde in einer der vielen Folgen der SCHACHSCHULE 64 erwähnt, gestreift oder etwas ausführlicher aufbereitet. Auf geht's.



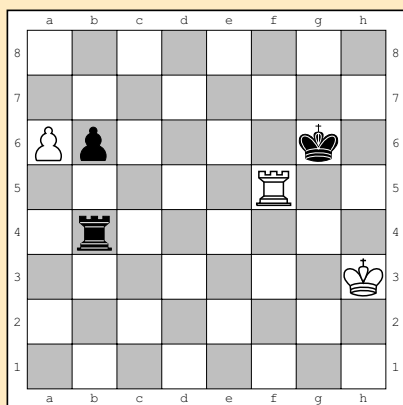
### Das Schildkröte-Motiv



### Studie von L. Prokes, 1937 Weiß zieht und gewinnt

Wer zum ersten Mal diese Studie sieht, traut seinen Augen nicht. Wie soll denn Weiß gewinnen? Nach dem Vorpreschen 1. a7 holt sich Schwarz mit Schach den b-Bauern 1. ...Txb3+ mit einem remislichen Endspiel: 2. Kg2 Ta3 3. Tf7 Kg6 4. Tb7 Kf5.

Weiß spielt jedoch besser 1. **b4!** jetzt geht ...Ta5 nicht und es droht a6–a7 wirklich. Nun ja, sagt der Skeptiker, dann nehme ich einfach den Bauern, 1. ...Txb4 und er freut sich auf den kommenden Angriff mit ...Ta4. Dann entkorkt der Problemist 2. **Tf5+ Kg6**

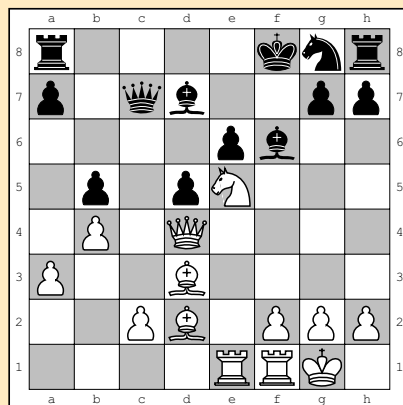


3. **Ta5!! bxa5** 4. **a7** Nun ähnelt der Bauer a7 einer Schildkröte, meinte der Autor, die auf ihrem Rücken den bestmöglichen Schutz trägt, den gegnerischen Bauern. Diese Assoziation mag vielleicht nicht jedermann

ansprechen, aber wer dieses Beispiel einmal gesehen hat, vergisst es nicht so schnell.

### Ablenkung und Hinlenkung

Ablenkung ist ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Ein verwandtes Motiv ist die Hinlenkung, bei der eine gegnerische Figur an einen bestimmten Ort genötigt wird, meist um diese dort zu erobern.



Bei der Suche nach Kombinationen soll man immer hinten anfangen, sprich eine Wunschstellung ausmachen und dann schauen, ob und wie man sie erreichen kann. Freilich muss man schon die Suche eingrenzen, nicht unbedingt jedes freie Feld anschauen, auch da, wo eigene Steine stehen, wird man wohl kaum kombinieren können. Es ist sinnvoll den Blick dorthin zu richten, wo man etwas schlagen kann, und dann prüfen, ob es auch lohnt.

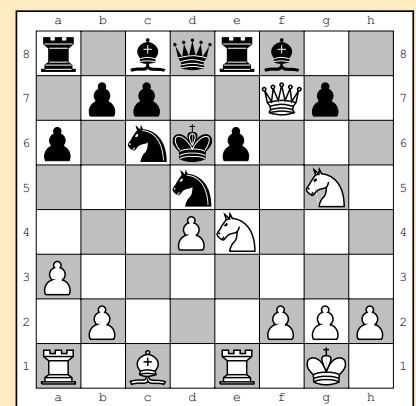
Bei einem Blick auf die Diagrammstellung (Partie Yates- Aguilera, Barcelona 1929) sind die Schlagmöglichkeiten schnell erschöpft, denn dass Dxa7, Dxd5, Lxb5 und Lxh7 nur reine Figureneinsteller sind, sieht man in Sekundenschnelle. Etwas länger verweilen darf der Blick auf dem Feld d7. Da kann man sehr wohl schlagen, freilich wäre dies nur ein Figurenabtausch. Doch der Läufer d7 steht etwas „wackelig“, er ist nur durch die Dame c7 gedeckt und wenn die nicht da wäre ... Und nun sollte man schon die Kombination 17. **Dc5+!** sehen, wonach Schwarz

sofort aufgab, da ...Dxc5 18. Sxd7+ nebst Sxc5 dem Weißen eine Figur einbringt.

Eine Hinlenkung soll den König der Gegenseite ins Freie befördern, um ihm dort den Garaus zu machen. Hier ist ein Beispiel mit einem zwar häufigen Motiv (Läuferopfer auf h7), aber einem nicht alltäglichen Schlussbild.

### Damengambit D 35 W. Potkin – A. Suslin Moskau 2012

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. cxd5 Sxd5 5. Sf3 Sc6 6. e4 Sf6 7. Ld3 Le7 8. 0–0 0–0 9. e5 Sd5 10. Te1 Te8 11. a3 a6 12. Lc2 Lf8? 13. Lxh7+! Kxh7 14. Sg5+ Kg6 15. Dd3+ f5 16. exf6+ Kxf6 17. Df3+ Ke7 18. Df7+ Kd6 19. Sce4 matt 1:0

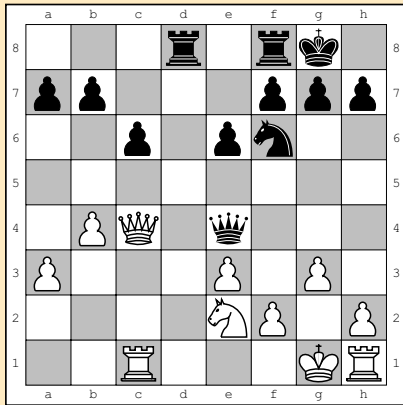


### Schwache Grundreihe

Eine Ablenkung kommt häufig im Zusammenspiel mit einem anderen strategischen Standardmotiv vor, der Schwäche der Grundreihe bzw. deren Ausnutzung.

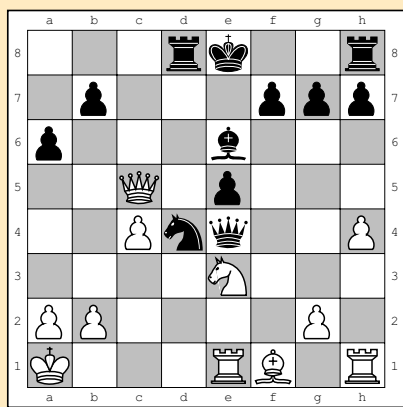
### Sokolski-Eröffnung A 00 A. Tirado Parra – M. Valles Moreno Madrid 2011

1. **b4 d5** 2. **Lb2 Lg4** 3. **Dc1 Sd7** 4. **c4 c6** 5. **e3 e6** 6. **Le2 Lxe2** 7. **Sxe2 Sgf6** 8. **a3 Ld6** 9. **d3 Se5** 10. **Dc2 dxc4** 11. **dxc4 Sd3+** 12. **Kf1 Sxb2** 13. **Dxb2 Le5** 14. **Sbc3 Dd3** 15. **Tc1 Td8** 16. **Dc2 Dxc4** 17. **g3 Lxc3** 18. **Dxc3 De4** 19. **Kg1 0–0** 20. **Dc4**



20. ...Td1+! mit Damengewinn nach 21. Txd1 Dxc4, deshalb **0:1**

Das war recht einfach; etwas mehr Raffinesse wurde im nächsten Beispiel benötigt.



M. Fasil – K. Njili  
Sharjah/VAE, 2014  
Schwarz am Zug

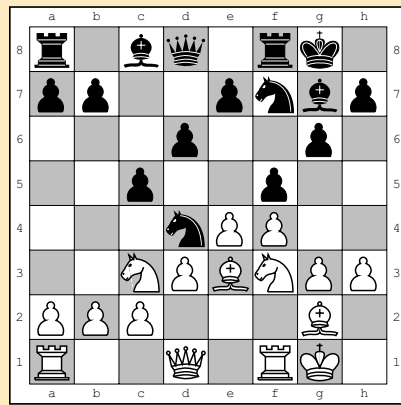
19. ...Sc2+! 20. Sxc2 und nun nicht 20. ...Dxc2, sondern 20. ...Dxe1+! nebst ...Td1 matt **0:1**

Das war sozusagen das Fingerfood, nun geht's zum Hauptgericht.

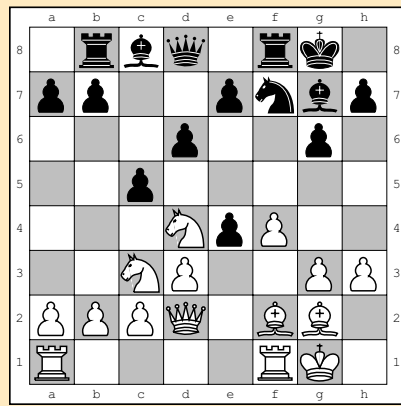
### Nicht alltäglich

Sizilianisch B 25  
Grigorjew – Panikovski  
Kurgan 1972

1. e4 c5 2. Sc3 Sc6 3. g3 g6 4. Lg2 Lg7 5. d3 d6 6. f4 Sh6 7. Sf3 f5 8. 0–0–09. h3 Sf7 10. Le3 Sd4 ♠ Dies ist eine gängige Stellung aus der Sizilianischen Verteidigung. Weiß kann hier mit seinem Läufer auf d4 schlagen, jedoch auf gar keinen Fall mit dem Springer, denn nach 11. Sxd4?? spießt 11. ...cxd4 zwei gegnerische Leichtfiguren auf. Auf so etwas würde freilich kaum jemand hereinfallen. Wir behalten nur das Bild der Bauerngabel auf d4 im Hinterkopf und fahren mit der Partie fort.



11. Dd2 Tb8 12. Lf2 Es sieht ganz so aus, als würde Weiß die Vorbereitung zu Sxd4 treffen und dabei der erwähnten Bauerngabel ausweichen. 12. ...fxe4?! Nach 13. Sxe4 Sxf3+ 14. Lxf3 Lxh3 15. Tfe1 Lxb2 verliert Weiß zwei Bauern. Doch der Anziehende wollte gar nicht auf e4 schlagen, sondern auf dem benachbarten Feld: 13. Sxd4

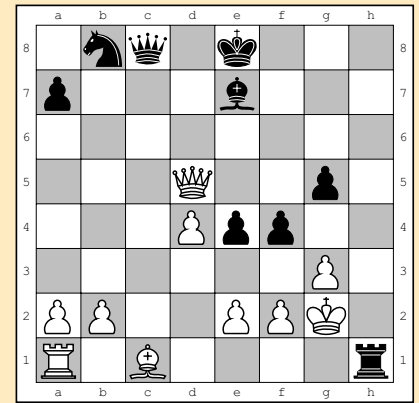


Weiß hatte fest mit 13. ...cxd4 (oder 13. ...Lxd4 14. Lxd4 cxd4) gerechnet und wollte darauf 14. Sxe4 spielen, was für ihn in Ordnung gewesen wäre. Doch nach der Antwort 13. ...e3!! fiel er fast vom Stuhl. Mit diesem Kunstgriff lenkt Schwarz eine weiße Figur, egal ob die Dame oder den Läufer, nach e3, um dann mit ...cxd4 die Figur zurückzugewinnen und gleichzeitig eine Bauerngabel auf d4 zu erzeugen. Ein herrliches Motiv, das Schwarz zur sofortigen Aufgabe bewog.

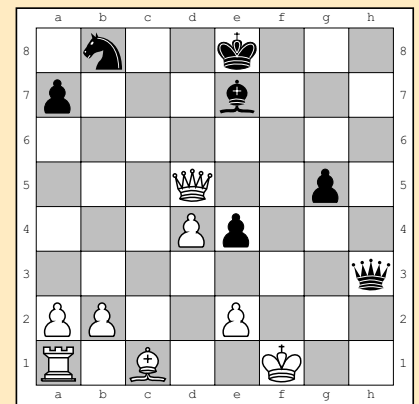
Das Feld e3 spielte in diesem Beispiel eine entscheidende Rolle. Es ist interessant, dass ein Schachgebot auf diesem Feld überproportional oft übersehen wird. Der Autor möchte gleich betonen, dass er darüber keine richtige Untersuchung vorgenommen hat, aber in seiner Sammlung eine ganze Latte von Partien hat, wo ein Schachgebot auf e3 eine wichtige Rolle spielte. Eine davon ist der überraschende Verlust eines Exweltmeisters, wenn auch „nur“ in einer Simultanvorstellung.

Unregelmäßig A 04  
V. Topalov – A. Geet  
Simultan, Edinburgh 2012

1. Sf3 d6 2. g3 e5 3. Lg2 f5 4. c4 Sf6 5. d4 e4 6. Sg5 c6 7. Sc3 d5 8. Db3 Le7 9. 0–0 dxc4 10. Dxc4 Sd5 11. h4 h6 12. Sh3 Le6 13. Db3 g5 14. Sxd5 cxd5 15. hxg5 hxg5 16. Dxb7 f4 17. Dxa8 Lxh3 18. Lxh3 Txh3 19. Kg2 Dc8 20. Dxd5 Th8 21. Th1 Txh1



22. Kxh1? Laut Mr. Geet hätte Weiß hier mit 22. Dg8+! Lf8 23. Dg6+ gewinnen können, aber das steht auf einem anderen Blatt. 22. ...Dh3+ 23. Kg1 fxc3 24. fxc3 Dxc3+ 25. Kf1 Dh3+



Nach 26. Kg1 Dg3+ endet die Partie mit Remis durch Dauerschach. Dies stellte den Exweltmeister nicht zufrieden; er zog 26. Ke1? mit der Absicht 26. ...Lb4+ 27. Kd1 Df1+ 28. Kc2 Dxe2+ 29. Kb3, und Weiß gewinnt tatsächlich. Doch es geschah 26. ...Dh1+! und Aufgabe weil Weiß sowohl nach Kd2, als auch nach Kf2 das Schach ...e4-e3+ verpasst bekommt und seine Dame auf d5 verliert. **0:1**

### Hinweis!

Alle Folgen der Schachschule 64 stehen im Internet als PDF-Dateien zum Download zur Verfügung. Die dazugehörige Adresse lautet schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000

