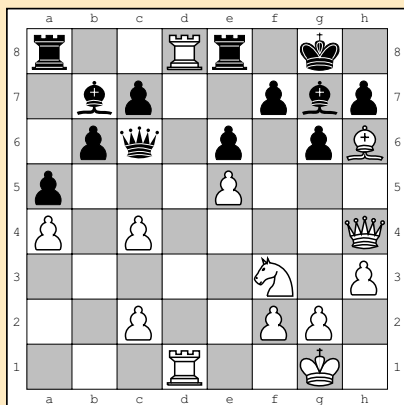


Den König aktiv einsetzen

Eine kleine Übungsstrecke mit taktischen Motiven

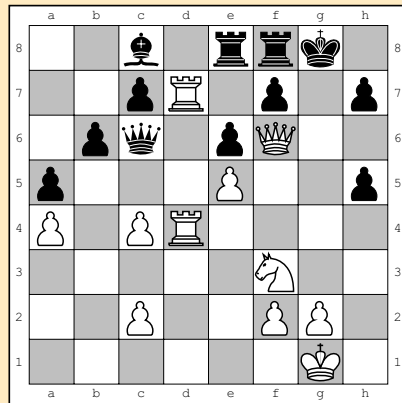
Die Wiederholung des Gelernten ist das A und O des Lernens, damit der Stoff auch dauerhaft im Gedächtnis bleibt. Diese Bin- senweisheit ließ uns bereits den letzten Bei- trag zu dieser Trainingsserie schreiben, hier folgt die Fortsetzung. Alles, was hier prä- sentiert wird, wurde in einer der vielen Fol- gen der SCHACHSCHULE 64 erwähnt, gestreift oder etwas ausführlicher aufberei- tet. Auf geht's.

„In der Eröffnung und im Mittelspiel be- steht die Hauptaufgabe des Königs gewöhnlich darin, sich selbst in Deckung zu bringen, um dann erst im Endspiel wieder ins Geschehen einzugreifen. In der vorliegenden Partie ist es jedoch anders: Bei vollem Brett wird der weiße König zum Hauptakteur im Angriff auf den Gegner“, so der – früher zeitweise führende, jetzt nur noch wenig aktive – deutsche Groß- meister Christopher Lutz in einem Beitrag für die DVD Megabase 2020. Ein schönes Beispiel zeigt die nächste Stellung:



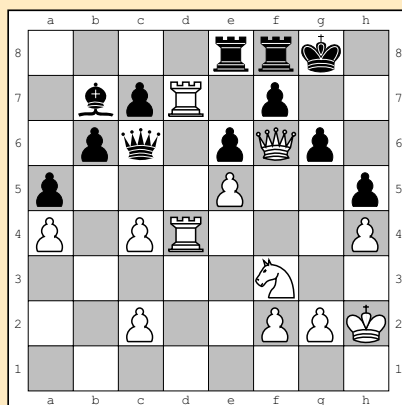
**N. Short – J. Timman
Tilburg 1991
Weiß am Zug**

Der letzte Zug von Schwarz war ...Lf8-g7, mit der Idee 26. Lxg7? Txd8 27. Txd8 Kxg7 28. Df6+ Kg8, und Schwarz kann gefahrlos den Turm abtauschen. Doch es geschah **26. T8d7! Tf8 27. Lxg7 Kxg7 28. T1d4 Tae8 29. Df6+ Kg8 30. h4!** Es droht 31. h5, 32. h6 und Dg7 matt. Schwarz kann den lästigen weißen Bauern nicht gut schlagen, man sehe: 30. ...Lc8 31. h5 gxh5



und nun wird die schwarze Königsstellung sehenswert erstürmt: 32. Tg4+!! hxg4 33. Td4 nebst Mattsetzung nach dem kommenden Tg4. Auf 33. ...h5 entscheidet die lehrbuch- mäßige Zickzack-Abräumung 34. Dg5+ Kh7 35. Dxh5+ und im nächsten Zug geschieht Tgx4 matt.

Somit ist **30. ...h5** die einzige Vertei- digung, aber nun ist der Königsflügel noch weiter geschwächt. **31. Kh2!**



Weiß beginnt mit dem Königsmarsch nach h6, um dann mit Dg7 matt zu setzen. Dieser Plan ist schwer zu durchkreuzen, denn auf 31. ...Lc8 folgt 32. Sg5 Lxd7 33. g4 mit der Idee 33. ...Td8 34. gxh5 gxh5 35. Dh6 und Mattangriff. Falls 33. ...Dc5 34. Txd7 hxg4, so folgt 35. h5 mit Mattangriff. **31. ...Tc8 32. Kg3! Tce8 33. Kf4! Lc8 34. Kg5! 1:0**

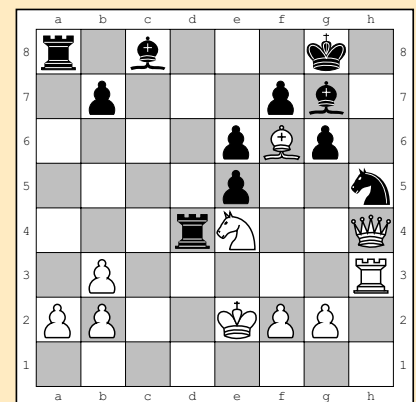
Der Marsch des weißen Königs entschei- det, entweder nach Kh6 nebst Dg7 matt, oder nach 34. ...Kh7 35. Txf7+ Txf7 36. Dxf7+ Kh8 37. Kh6 **1:0**



Partien wie diese bleiben in Erinnerung und sind auch Lieferanten für neue Ideen. Ge- legentlich verlocken sie jedoch zu sehr zur Nachahmung und lassen einen gegen die Wand laufen.

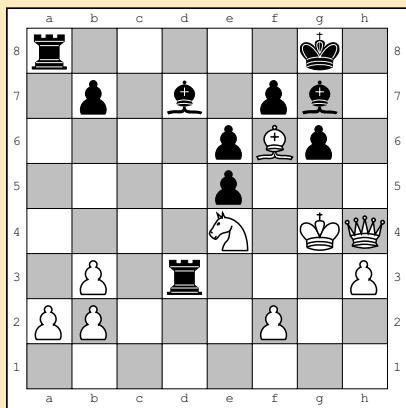
**Sizilianisch B 70
D. Pedzich – W. Ehrenfeucht
Open Policka, 1992**

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 d6 6. Le2 g6 7. Sb3 Lg7 8. h4 0–0 9. h5 a5 10. hxg6 hxg6 11. Le3 a4 12. Dc1 axb3 13. Lh6 Lh8 14. Df4 Te8 15. Dh4 e6 16. cxb3 Sd4 17. Td1 Sxe2 18. Lg5 Lg7 19. e5 Sf4 20. Kf1 S4h5 21. Se4 dxe5 22. Txd8 Txd8 23. Th3 Td1+ 24. Ke2 Td4 25. Lxf6



Diese Partie wurde ein Jahr nach der vor- herigen gespielt und wurde wegen des spek- takulären Mattgriffs wohl in allen Schach- magazinen publiziert (Internet war 1991 noch nicht ganz so weit), so dass man an- nehmen kann, dass Pedzich sie kannte und beim Anblick der abgebildeten Diagramm- stellung von einer ähnlichen Mattsetzungen träumte. Doch Weiß benötigt noch vorbe- reitenden Züge, bis er loslegen kann, und diese Verschnaufpause hätte Schwarz sehr gut nutzen können für 25. ...Ld7!! mit einem siegreichen Gegenangriff: 26. Lxg7 (26. a4 verhindert ...Lb5+, erlaubt aber ...Lc6, dro- hend ...Txe4+) 26. ...Lb5+ 27. Ke1 Kxg7 28. a4 Tad8 mit Gewinn.

So hätte die Vorstellung von einem erfolgreichen Königsmarsch mit einer Bauchlandung enden können. Doch der Nachziehende fand diese Idee nicht, wollte mit **25. ...Sf4+** **26. Kf3 Td3+?** (besser 26. ...Sxh3) angreifen, und wurde nach **27. Kg4 Sxh3** **28. gxh3 Ld7** kalt erwischt.

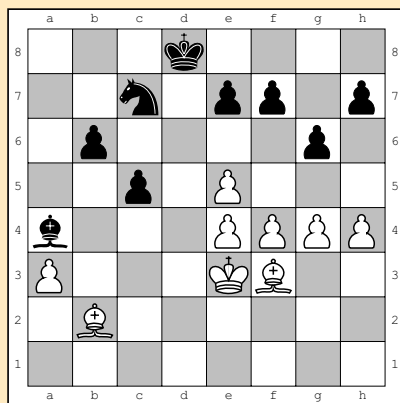


Gut für Weiß war nun auch **29. Lxg7 Kxg7** **30. Df6+ Kg8**, aber noch mehr holt **29. Kg5!!** heraus. Gegen den Plan **30. Lxg7 Kxg7** **31. Dh6+ Kg8** **32. Kf6** und Matt ist keine zufriedenstellende Lösung zu finden. Schwarz versuchte noch **29. ...Tf3** **30. Lxg7 Tf5+** **31. Kh6 f6** **31. ...Th5+** gewinnt die weiße Dame und verliert nach **32. Dxb5 gxh5** **33. Sf6** matt die Partie. **32. Sxf6+ Kf7** **33. Sxd7 Th5+** **34. Dxb5 gxh5** **35. Sxe5+ Ke7** **36. a3** mit großem materiellem Vorteil für Weiß. Es folgte noch **36. ...h4** **37. Sg6+ Kf7** **38. Sxh4 Td8** **39. Sf3 Ke8** **40. Sg5 Td3** **41. b4 Ke7** **42. h4** **1:0**

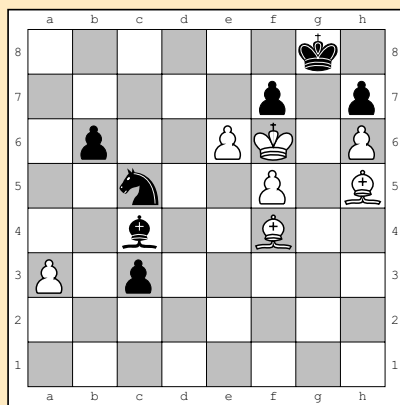
Königsmärsche inmitten des gegnerischen Lagers sind in Verbindung mit der sehr aktiven weißen Dame besonders wirksam, funktionieren aber manchmal auch mit anderen Mitstreitern.

Englisch A 30
J. Zuniga – A. Miles
Zagreb 1987

1. Sf3 Sf6 **2. c4 b6** **3. g3 c5** **4. Lg2 Lb7** **5. 0-0 g6** **6. b3 Lg7** **7. Lb2 0-0** **8. Sc3 Sa6** **9. d4 d5** **10. cxd5 Sxd5** **11. Sxd5 Dxd5** **12. e4 Dd7** **13. Se5 Lxe5** **14. dxe5 Dxd1** **15. Tfxd1 Tfd8** **16. a3 Kf8** **17. f4 Ke8** **18. Kf2 Txd1** **19. Txd1 Td8** **20. Txd8+ Kxd8** **21. g4 Sc7** **22. h4 a5** **23. Ke3 Lc6** **24. Lf3 a4** **25. bxa4 Lxa4** □ Wie der Weißspieler nach der Partie verriet, hatte er den folgenden Zug eigentlich mit der Idee gespielt, mit seinem König nach h6 zu laufen, dann den Bauern h7 zu gewinnen und schließlich mit h4-h5 den Freibauern einzusetzen.



26. f5! Doch Schwarz verhinderte dieses Ansinnen mit **26. ...e6** **27. Kf4 Ke7** **28. Kg5 Kf8** **29. Kh6 Kg8** und nun kam dem Anziehenden in den Sinn, er könnte ja vielleicht auch den König erwischen – und so kam es auch! **30. h5 gxh5** **31. gxh5 c4** **32. Le2 Lb3** **33. Kg5 Sb5** **34. h6 c3** **35. Lc1 Sd4** **36. Lh5 Lc4** **37. Kf6 exf5** **38. exf5 Sb3** **39. Lf4 Sc5** **40. e6**



Mit Hilfe des aktiven Königs wird diesmal das Läuferpaar dem schwarzen König den Garaus machen, entweder nach **40. ...Se4+** **41. Ke7 f6** (wahlweise **41. ...fxe6** **42. Lf7+ Kh8** **43. Le5+ Sf6** **44. Lxf6** matt) **42. Lf3 Sg5** **43. Lxg5 fxe5** **44. f6 Lxe6** **45. Kxe6 Kf8** **46. Le4 g4** **47. Lxh7 g3** **48. Lg6 g2** **49. h7 g1D** **50. h8D** matt, oder wie in der Partie, **40. ...fxe6** **41. Lf7+ Kh8** **42. Ke7** und der schwarzfeldrige Läufer setzt matt: **42. ...Sd3** **43. Lg5** nebst **44. Lf6** matt, oder **42. ...Sd7** **43. Kxd7 Lb5+** **44. Ke7 exf5** **45. Le5** matt. **1:0**

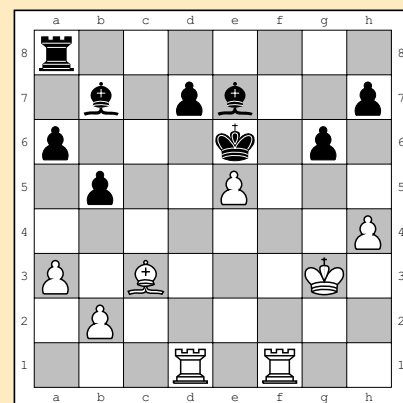
Kein Großmeister, aber ein recht guter Spieler ist Jürgen Wempe aus dem niedersächsischen Bad Zwischenahn, der in der Schachszene als Organisator von Turnieren und Schachreisen (Firma ChessOrg) europaweit einen Begriff ist.

Hinweis!

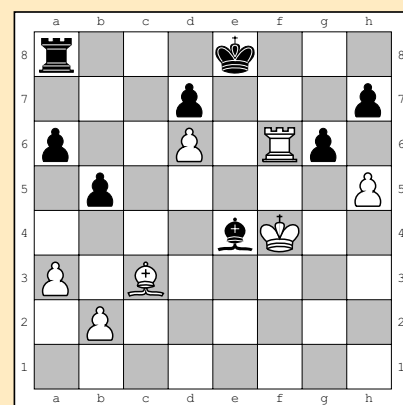
Alle Folgen der Schachschule 64 stehen im Internet als PDF-Dateien zum Download zur Verfügung. Die dazugehörige Adresse lautet schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000

Sizilianisch B 22
J. Wempe – G. Klappert
Open Oberjoch 2001

1. e4 c5 **2. Sf3 Sc6** **3. c3 Sf6** **4. e5 Sd5** **5. d4 cxd4** **6. cxd4 e6** **7. Sc3 Lb4** **8. Ld2 Sxc3** **9. Lxc3 Le7** **10. d5 exd5** **11. Dxd5 0-0** **12. Td1 a6** **13. Ld3 Db6** **14. a3 Sd8** **15. h4 Dc6** **16. Sg5 g6** **17. Le4 Dxd5** **18. Lxd5 Se6** **19. f4! Sxf4** **20. Lxf7+ Txf7** **21. Sxf7 Sxg2+** **22. Kf2 Kxf7** **23. Kxg2 b5** **24. Thf1+ Ke6** **25. Kg3 Lb7**



26. Td6+! Diese Pointe musste Weiß bereits bei seinem 21. Zug mit einkalkuliert haben. **26. ...Lxd6** **27. Tf6+ Ke7** Auch **27. ...Kd5** **28. Txd6+ Ke4** **29. Td4+ Kf5** **30. Txd7 Lc6** **31. Tf7+ Ke4** **32. e6 Te8** **33. e7** ist günstig für Weiß, dennoch war dies für Schwarz die bessere Wahl. **28. exd6+ Ke8** **29. h5 Le4** **30. Kf4**



Nach dem naheliegenden **30. ...Lc2** gewinnt Weiß elegant das Endspiel: **31. Kg5 Tc8** **32. Ld4! Tc4** **33. Kh6!! Txd4** **34. Kg7** (droht **Tf8** matt) **34. ...Txd6** **35. Txd6 gxh5** **36. Kf6**. Der Partiezug **30. ...Lf5?** verkürzte die Partie: **31. Kg5 Tc8** **32. Kh6 Le6** **33. Kg7** **1:0**

