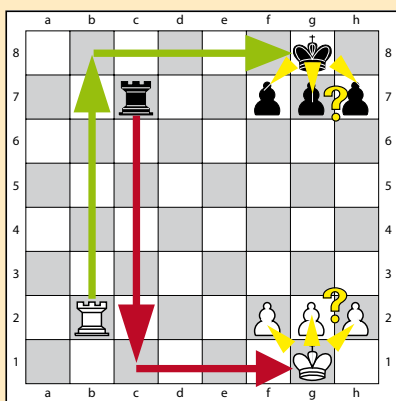


Taktische Motive

Das Grundreihenmatt

In dieser Serie untersucht SCHACH MAGAZIN 64 anhand von konkreten Beispielen Grundlagen der Eröffnung, des Mittelspiels und der Endspiellehre. Diese Folge ist einem taktischen Motiv gewidmet, dem Grundreihenmatt.

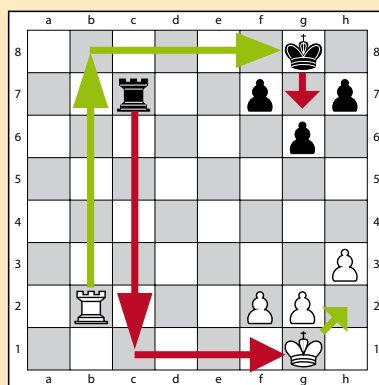
Als Grundreihe wird die erste und die achte Reihe auf dem Schachbrett bezeichnet. In der Grundstellung stehen auf den beiden Grundreihen alle Figuren mit Ausnahme der Bauern. In der Eröffnung ziehen die Bauern, machen den Weg frei für die Figuren, diese schwärmen aus, nehmen am Kampf teil, oft werden sie abgetauscht, und die Reihen lichten sich zusehends. Die Könige haben sich in der Regel durch eine frühe Rochade in Sicherheit gebracht, sie stehen nicht mehr im Zentrum, sondern irgendwo seitlich am Flügel, dabei sehr oft auf der Grundreihe. Dabei kommt es in verschiedenen Variationen zu Stellungen dieser Art.



Die Grundreihe beider Seiten ist schwach, weil die Könige nach einem Schachgebot über keine Fluchtfelder verfügen.

Die Voraussetzungen für ein Matt auf der Grundreihe werden in diesem Diagramm dargestellt. Weiß am Zug würde mit 1. Tb8 ein Schach bieten, das sich nicht abwehren lässt (allenfalls verzögern, 1. ...Tc8 2. Txc8 matt), Schwarz wiederum könnte, wenn er am Zuge wäre, seinerseits mit 1. ...Tc1 matt setzen.

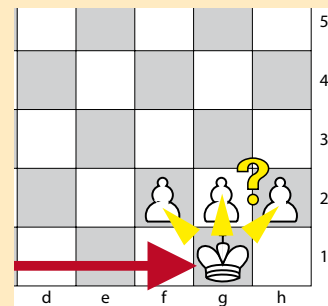
Mit dem Schachgebot wird der König gleichzeitig Matt gesetzt, da es weder eine Möglichkeit zur Flucht, noch zur sonstigen Abwehr der Bedrohung gibt. Wie man sieht, bringt das Eindringen der Schwerfiguren auf die erste bzw. achte Reihe (gemeint ist die gegnerische Grundreihe) sehr oft entscheidende Drohungen gegen den gegnerischen König.



Hier haben die beiden Könige jeweils ein Fluchtfeld zur Verfügung, sie müssen sich vor einem Schachgebot auf der Grundreihe nicht fürchten.

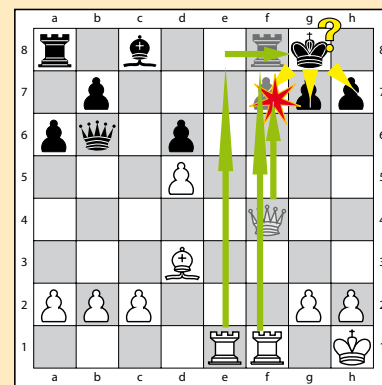
In der Stellung des zweiten Diagramms ist die Lage eine andere: beide Seiten haben vorgesorgt und beizeiten Fluchtfelder (h2 bzw. g7) geschaffen, wo sich die Könige nach einem eventuellen Schachgebot einfach verstecken können. Diese „Notausgänge“ sind für die Könige überlebenswichtig, wie für Lebewesen die Luft zum Atmen, deshalb hat sich für vorbereitende Züge wie h2-h3 oder ...g7-g6 der anschauliche Ausdruck ein „Luftloch machen“ eingebürgert.

Soweit die Grundbegriffe und vereinfachte schematische Darstellungen des hier behandelten Themas. In der Praxis wird das Brett mit mehr Bauern und Figuren „bevölkert“ sein, dennoch kann das Motiv der schwachen Grundreihe vorkommen und mit Hilfe von geschickten Zügen ausgenutzt werden.



Sizilianisch B 48
G. Tringov – E. Bogdanov
Bulgarische Meisterschaft 1963

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 e6 5. Sc3 Dc7 6. Le3 a6 7. Ld3 Sf6 8. 0-0 Ld6 9. Sxc6 Dxc6 10. f4 Lc5 11. Lxc5 Dxc5+ 12. Kh1 d6 13. Df3 0-0 14. Tae1 e5 15. Sd5 Sxd5 16. exd5 exf4 17. Dxf4 Db6?

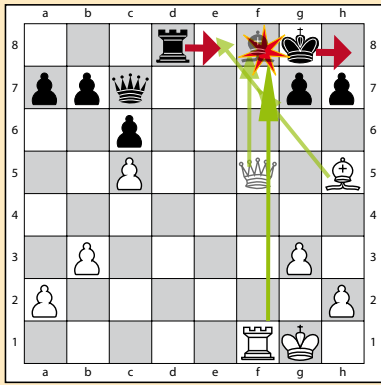


Hier fehlt dem Schwarzen das nötige Luftloch, er hätte statt 17. ...Db6? besser 17. ...g6 spielen sollen.

Wäre da nicht der Turm auf f8, so läge die Idee, mit Te8 matt zu setzen, direkt auf der Hand. Doch der Turm steht nun einmal da, es wäre schön, ihn irgendwie „wegzukriegen“. Mit gutem Zureden wird's nicht klappen, eher schon mit 18. Dxf7+! und Schwarz gab auf, nachdem der Turm wiedergenommen hat, 18. ...Txf7, folgt 19. Te8+ Tf8 20. Txf8 matt (oder 20. Txf8 matt). **1:0**

Katalanisch E 01
R. Réti – E. Bogoljubow
New York 1924

1. Sf3 d5 2. c4 e6 3. g3 Sf6 4. Lg2 Ld6 5. 0-0 0-0 6. b3 Te8 7. Lb2 Sbd7 8. d4 c6 9. Sbd2 Se4 10. Sxe4 dxe4 11. Se5 f5 12. f3 exf3 13. Lxf3 Dc7 14. Sxd7 Lxd7 15. e4 e5 16. c5 Lf8 17. Dc2 exd4 18. exf5 Tad8 19. Lh5 Te5 20. Lxd4 Txf5 21. Txf5 Lxf5 22. Dxf5 Txd4 23. Tf1 Td8



Stünde der schwarze König auf h8, würde Dxf8+ zum Matt führen. Er steht aber auf g8. Für Weiß stellt sich somit die Frage, wie kann ich den Zusammenhalt der schwarzen Figuren auf der Grundreihe noch weiter lockern und dann entscheidend eindringen?

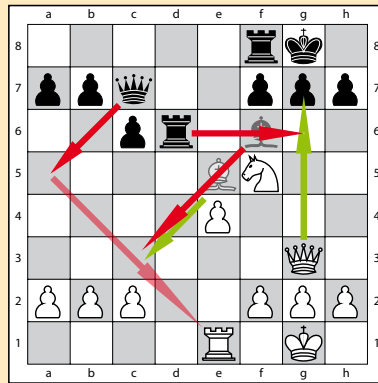
24. Lf7+ liegt auf der Hand, ebenso wie die Antwort 24. ...Kh8 Eine erzwungene Vertreibung des schwarzen Königs in die Ecke. Nun ist das eben noch mögliche Fluchtfeld f7 dem König genommen und das wichtige Feld f8 noch weiter geschwächt. 25. Le8! und Schwarz gab auf, denn in jedem Fall dringen die weißen Schwerfiguren entscheidend auf der Grundreihe ein, entweder nach 25. ...Txe8 26. Dxf8+, oder nach 25. ...Lxc5 26. Df8+! Lxf8 27. Txf8 matt 1:0

Spanisch C 66

J. R. Capablanca – M. Fonoroff
Freie Partie, New York 1918

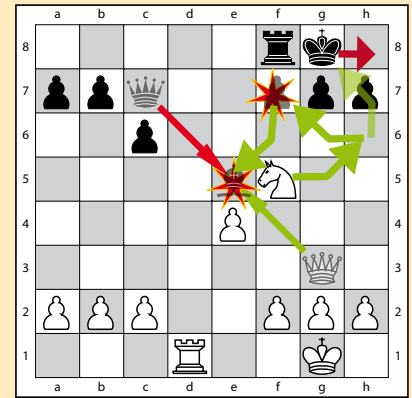
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Sf6 4. 0–0 d6 5. d4 Ld7 6. Sc3 Le7 7. Te1 exd4 8. Sxd4 Sxd4 9. Dxd4 Lxb5 10. Sxb5 0–0 11. Dc3 c6 12. Sd4 Sd7 13. Sf5 Lf6 14. Dg3 Se5 15. Lf4 Dc7 16. Tad1 Tad8 17. Txd6 Txd6 18. Lxe5 Schwarz hätte hier 18. ...Da5! spielen und den Turm e1 angreifen müssen. Da außerdem der Läufer auf e5 hängt, wäre die weitere Folge erzwungen gewesen: 19. Lc3 Lxc3 20. bxc3. Wegen der Doppeldrohung Dxg7 matt

und Sxd6 ist die Antwort 20. ...Tg6 erzwungen, und nach den weiteren Zügen 21. Se7+ Kh8 22. Sxg6+ hxg6 23. Dd6 Kg8 24. Db4 wäre eine Stellung mit verteilten Chancen entstanden.



Mit ...Da5 und Angriff auf den Turm e1 hätte Schwarz den nun folgenden Verwicklungen ausweichen können.

Doch Schwarz versuchte zu tricksen mit 18. ...Td1? Das ist zwar gut gemeint, 19. Lxc7?? scheitert ja an ...Txe1 matt, aber nach 19. Txd1 Lxe5 bekommt Schwarz Probleme mit der Grundreihe: Natürlich kann Weiß die angegriffene Dame g3 einfach wegziehen, aber der spätere Weltmeister stellte in etwa folgende Überlegung auf: Wären da nicht die Figuren auf c7 und f8 (die beide das Feld d8 decken), so könnte Td8+ mit Matt geschehen. Es gilt also, die beiden Figuren abzulenken. Und so kam es auch, in einer besonders gefälligen Form:



Hier gilt es genau hinzusehen. Übereifer schadet nur, oft ist ein Zwischenzug hilfreich

20. Sh6+ Kh8 Jetzt sind König und Turm getrennt, es bieten sich Motive für Springer gabeln und Mattdrohungen auf der Grundreihe an. Aber Vorsicht, es ist nicht egal, wo was unternommen wird. Dem (falschen) Zug 21. Sxf7? liegt die Überlegung zugrunde, dass Weiß nach 21...Txf7? 22. Dxe5! Dxe5 23. Td8+ die Schwächung der schwarzen Grundreihe ausbeuten kann. Aber Schwarz spielt nach 21. Sxf7+ besser 21...Dxf7!, und falls dann 22. Dxe5 folgt, so wird Weiß mit 22...Dxf2+ 23. Kh1 Df1+! auf seiner geschwächten Grundreihe matt gesetzt.

In der Partie geschah viel besser 21. Dxe5! Dxe5 22. Sxf7+! Der Turm darf den Springer nicht schlagen, da käme das angestrebte Td8+ und Matt, also muss Schwarz 22. ...Kg8 antworten und hat nach 23. Sxe5 viel Material verloren, also 1:0

Glossar

Grundreihe	die erste bzw. die achte Reihe auf dem Schachbrett.
Grundreihenmatt	ein Mattbild, das dadurch gekennzeichnet ist, dass der König auf der Grundreihe von einer einzigen gegnerischen Schwerfigur matt gesetzt wird. Dies ist möglich, wenn dem König kein Luftloch zur Verfügung steht.
Fluchtfeld	Feld, auf das sich eine angegriffene Figur retten kann. Ein bekanntes Beispiel eines Fluchtfelds für den König ist das Luftloch, mit dem ein Grundreihenmatt verhindert werden soll.
Luftloch	ein Fluchtfeld für den König auf der zweiten bzw. siebten Reihe nach vollzogener Rochade. Geschaffen wird das Luftloch durch das Vorziehen eines Bauern unmittelbar vor dem König oder auf einer benachbarten Linie. Mit dem Luftloch wird die Gefahr des Grundreihenmatts gebannt.

