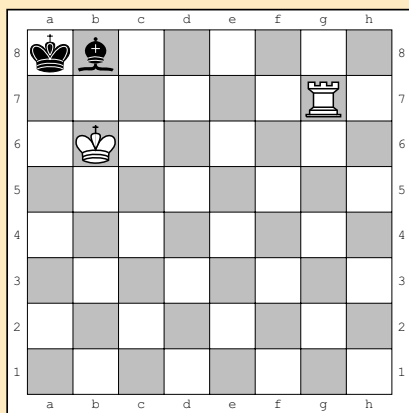


Taktik trifft Strategie

Unterschiedliche Materialkonstellationen: Turm gegen Läufer

In den beiden letzten Folgen haben wir den Kampf Dame gegen Turm und Bauer untersucht. Auch in diesem Beitrag kämpfen zwei unterschiedlich starke Figuren gegeneinander, und auch hier ist das Ergebnis nicht unbedingt vorbestimmt. Die mögliche Rettung naht in Gestalt der speziellen Regel des Schachspiels, des Patts.

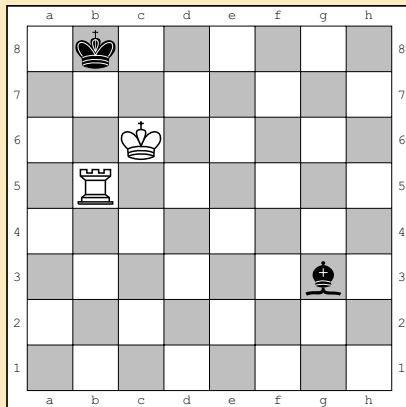
Im Unterschied zum Matt steht der König beim Patt nicht im Schach. Wäre er gezwungen, zu ziehen, würde er sich mutwillig einem tödlichen Angriff aussetzen, quasi Selbstmord begehen, was die Spielregeln untersagen. Bei einem Patt wird die Partie unentschieden gewertet. In schlechten Stellungen kann ein Patt, die einzige Rettungschance sein. So auch im Kampf Läufer gegen Turm (ohne Bauern):



Der König des Verteidigers gehört in die Ecke, und zwar auf eine andere Felderfarbe als die seines Läufers.

In dieser Stellung kann sich Weiß auf den Kopf stellen, einen Gewinn kann er nicht erzwingen. Die Verteidigung basiert auf dem Patt, das immer wieder entsteht, wenn der Turm die Grundreihe betritt; der Läufer darf ja nicht ziehen. Und auf der siebten Reihe kann die stärkere Seite nichts erreichen. Ein Schachgebot ist nicht drin und Abwartezüge helfen nicht weiter, sehen Sie selbst: **1. Te7 Lg3 2. Tf7 Le5 3. Tf8+ Lb8 4. Tf5** Der Anziehende will es jetzt von der anderen Seite versuchen, auf der a-Linie: **4. ...Ld6 5. Ta5+ Kb8 6. Td5 Lc7+ 7. Kc6** Nach 7. Ka6 folgt flugs 7. ...Ka8 und bei Be-

darf ...Lb8, so wie in der Ausgangsstellung. **7. ...Lg3 8. Tb5+**



Hier kann man stolpern! Der König muss wieder in die Ecke ziehen, nur dort kann er sich mit dem Patt-Motiv retten.

Achtung, der König des Verteidigers muss immer in die richtige Ecke (die „richtige“ heißt, das Eckfeld hat eine andere Farbe als die Felder, auf denen sich der Läufer bewegt), denn nach 8. ...Kc8?? verliert Schwarz, weil Weiß mit einem Angriff auf den Läufer, 9. Tg5!, gleichzeitig eine Mattdrohung erzeugt: 9. ...Lc7 (sonst Tg8 matt) 10. Tg8+ Ld8 11. Th8 (oder Tf8 bzw. Te8), und diese Stellung ist kein Patt, der König kann bzw. muss ziehen und dann gewinnt Weiß den Läufer.

In der Stellung des zweiten Diagramms muss also Schwarz 8. ...Ka8 ziehen und rettet sich wie gehabt.

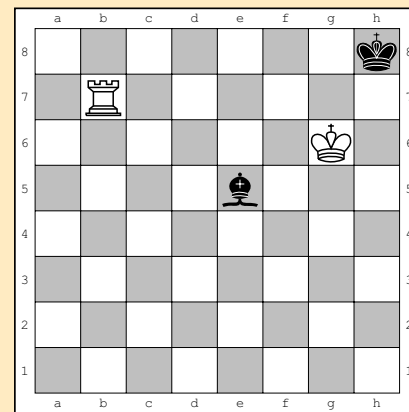
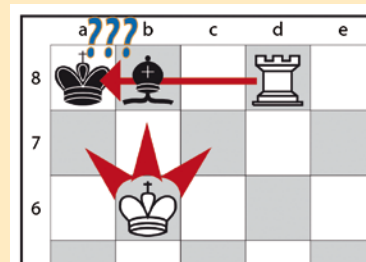
Sehr schön, aber wie gewinnt eigentlich die Turmseite, wenn der König der Läuferseite unvorsichtig in die falsche Ecke läuft?

Hinweis!

Alle alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die jeweils neuen Folgen dieser Trainingsserie finden Sie stets in der gedruckten Ausgabe. Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet www.schuenemann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000

Die Printausgabe unterscheidet sich etwas von der Online-Version, bei der das eine oder andere Diagramm und hin und wieder weiterer Text die jeweilige Folge ergänzen.



Egal wer am Zug ist, hier gewinnt die Turmseite immer, weil der schwarze König in der falschen Ecke steht.

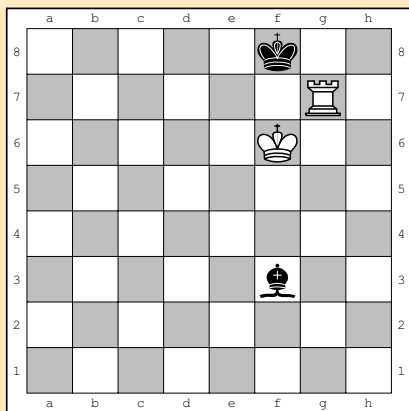
Bei einem weißfeldrigen Läufer, etwa auf c4, stünde der schwarze König goldrichtig. Nach einem Turmschach auf der achten Reihe würde Schwarz sich mit ...Lg8 durch die bereits bekannte Patt-Falle retten. In der vorliegenden Stellung können die schwarzen Figuren nicht nebeneinander gestellt werden, Weiß gewinnt mit **1. Te7** nebst Te8+ und Matt.

Hier war Weiß am Zug, aber das spielt keine Rolle, die Ecke ist und bleibt falsch. Dem Nachziehenden kann nicht geholfen werden, sehen Sie selbst: **1. ...Kg8 2. Te7 Ld6 3. Te8+ Lf8** Hier ist Schwarz nicht sofort matt, aber nach einem beliebigen Zug auf den Feldern d8, c8, b8 oder a8 muss der schwarze König ziehen und wird mit Txf8 sofort mattgesetzt.

In der Praxis steht der König der schwächeren Seite weder in der einen, noch in



der anderen Ecke, sondern irgendwo auf dem Brett und will erst in die rettende Ecke laufen. Manchmal klappt das, manchmal nicht. Irgendwann einmal werden Sie so ein Endspiel auch aufs Brett bekommen, und wenn Sie den Turm haben, erinnern Sie sich an das folgende Motiv:



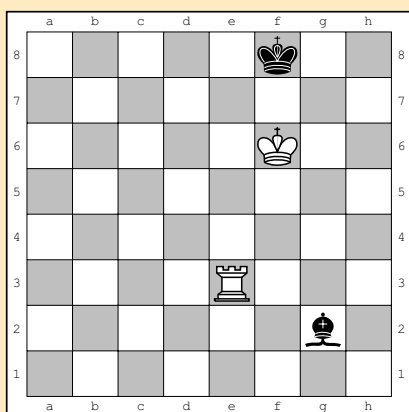
Studie Kling und Horwitz, 1851 Weiß am Zug gewinnt

Ein ungenauer Zug genügt, z. B. 1. Tb7?, 1. Ta7? oder ähnlich, schon folgt 1. ...Kg8!, und der König erreicht das rettende Feld h8. Das darf man nicht zulassen. Der Turm bleibt auf der g-Linie und die beiden weißen Figuren jagen zusammen den Läufer, bis dieser auf einem ungünstigen Feld landet. Und welches Feld ungünstig ist, sehen wir gleich:

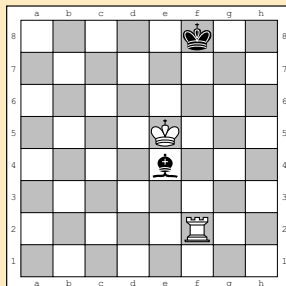
1. Tg3! Dieser Turm will natürlich auf die achte Reihe und Mattsetzen oder alternativ den Läufer gewinnen. Das funktioniert sehr leicht nach

- a) 1. ...Lh5 2. Th3 Lf7 3. Th8+ Lg8 4. Kg6.
- b) 1. ...Ld5 2. Td3 Lc6 3. Td8+ Le8 4. Tb8
- c) 1. ...Lc6 2. Tc3 Ld7 3. Tb3 Lc6 4. Tb8+ Le8 5. Tc8
- d) 1. ...Lb7 2. Tb3 nebst Tb8+
- e) 1. ...La8 2. Tb3, gefolgt vom Eindringen des Turms nach b8.

Nur ein einziger Zug, **1. ...Le4**, ist etwas widerspenstig, denn nach **2. Te3 Lg2** kann Weiß den Läufer nicht so angreifen, dass sein Turm im nächsten Zug auf der achten

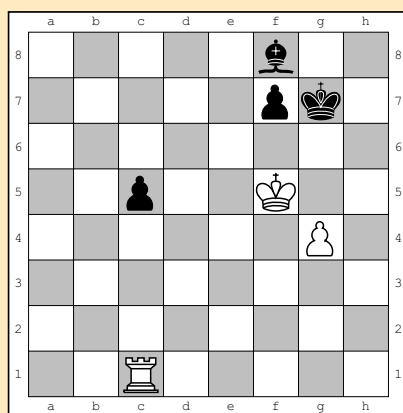


Reihe Schach bietet. Aber es gibt einen taktischen Trick, den man sich merken sollte: **3. Te2!** Nun verlieren die Läuferzüge nach d5, c6, b7 und a8, wie wir schon wissen, und nach 3. ...Lh1 gewinnt 4. Th2 (Doppeldrohung Th8 matt und Txb1) 4. ...Ld5 5. Th8+ Lg8 6. Kg6 – exakt wie in der obigen Variante a. Es bleibt also nur **3. ...Lf3 4. Tf2** und nun ist das Fallbeispiel, auf **4. ...Le4** entscheidet das Abzugsschach des Königs **5. Ke5+** mit Läufergewinn.



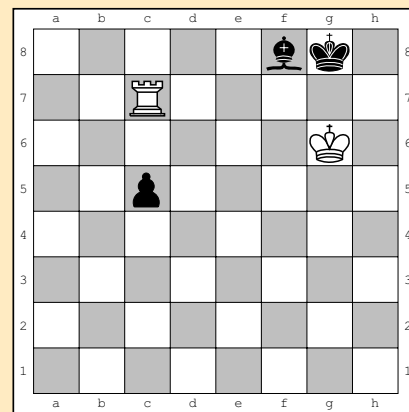
Die Kenntnis elementarer Endspiele, wie z. B. das Endspiel mit der Materialverteilung Turm gegen Läufer, kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Gewiss stehen zunächst viele andere Figuren und Bauern auf dem Brett, doch wenn man weiß, welches elementare Endspiel man anstreben darf/soll und welches nicht, kann man beizeiten die richtigen Entscheidungen treffen, z. B. ob man etwas abtauschen soll oder besser nicht.

So war es in der Partie, aus dem das nachstehende Fragment stammt, dem Anziehenden zwischendurch möglich, mehr Material zu gewinnen als nur die Qualität gegen einen Bauern, doch gerade der höhere Materialgewinn hätte eine nicht ganz klare Stellung ergeben. Weiß kannte aber das elementare Endspiel Turm gegen Läufer aus dem Effeff und traf in der folgenden Stellung die richtige Wahl (Susic – Ostojic, Jugoslawien 1972, Weiß am Zug):



Der Anziehende registrierte, dass der schwarze König nahe der falschen Ecke steht und schon war die Gewinnidee geboren: alle Bauern abtauschen und die Gewinnstellung wie in den ersten Beispielen dieser Trainingsfolge herbeiführen.

1. g5 Le7 2. Ta1 Weiß schwebt ein Anschlag auf den Punkt f7 vor, wie es z. B. nach 2. ...Lf8 3. Ta7 c4 4. g6 der Fall wäre. Hier sehen wir den einen der Vorteile eines Turms gegenüber einem Läufer; er kann die Felderfarbe wechseln, während der Läufer die ganze Partie lang an einer Felderfarbe klebt. **2. ...Kf8 3. Ta8+ Kg7 4. Tc8 Lf8 5. Tc7** droht g6 **5. ...Kg8 6. g6! fxg6+ 7. Kxg6**



Zieht nun der c-Bauer, so wird er auf c4 abgeholt, dann ergibt sich das reine Turmgegen-Läufer-Endspiel, bei dem – wie wir schon wissen – der König in der falschen Ecke steht. **7. ...Ld6 8. Tc8+ Lf8 9. Ta8** und Schwarz gab auf, da er nach den Zügen **9. ...c4 10. Tc8 c3 11. Txc3** in dem besagten Endspiel landet. **1:0**

Patt

Von Zeit zu Zeit hört man die These, Schach sei aber ein komisches Spiel, wenn einer sich gar nicht mehr rühren könne, dann müsste er doch eigentlich verloren sein, aber nein, es ist Patt und somit Unentschieden!

Dagegen kann man nicht so leicht argumentieren, sondern nur feststellen, dass die Regeln nun einmal so sind. Und wie wir gerade in diesem Artikel gesehen haben, können Patt-Motive überraschende Rettungschancen beinhalten, und so wurde das Schachspiel durch die Einführung der Patt-Spielregel eher bereichert.

Patt gab es nicht immer. Im persisch-arabischen und im mittelalterlichen Schach galt Patt für die zugunfähige Partei als verloren. Dies hatte, so Historiker, offenbar mit der hohen Stellung des Herrschers zu tun. Erst im 15. Jahrhundert entschloss man sich im Zuge einer grundlegenden Reform des Schachspiels, die zu den heutigen Gangarten und Zügen, z. B. Rochade, führte, auch zu einer Änderung der Patt-Regel.