

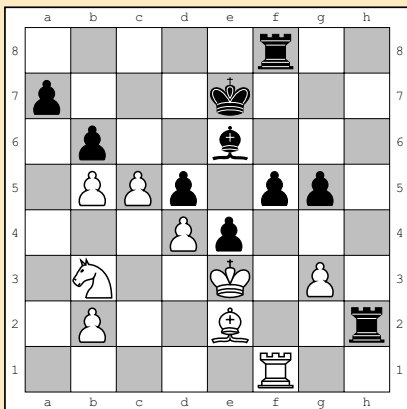
Taktische Standardmotive

Ablenkung und Hinlenkung – klassische Mittel aus dem Werkzeugkasten der Taktik

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. Diese Motive treten nicht selten paarweise auf wie in dem einleitenden Beispiel:

Damenbauerspiel A 45
Ang Jia Jun – Tu Hoang Thai
Singapur 1998

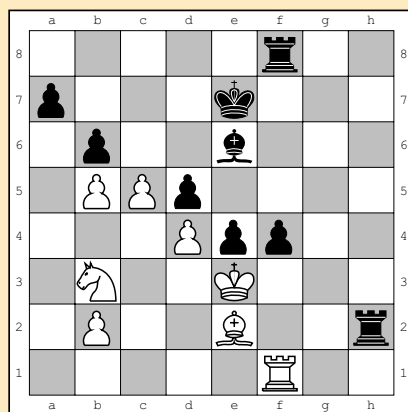
1. d4 Sf6 2. Sf3 c5 3. dxc5 Da5+ 4. Sc3 e6
5. a3 Lxc5 6. Lg5 Se4 7. Lh4 Sc6 8. Dd3
- d5 9. Sd2 Sb4 10. axb4 Dxa1+ 11. Sd1
- Lxf2+ 12. Lxf2 Dxd1+ 13. Kxd1 Sxf2+
14. Kc1 Sxd3+ 15. exd3 e5 16. Sb3 Le6
17. Le2 b6 18. Te1 Ke7 19. d4 e4 20. b5 f5
21. g3 g5 22. Tf1 h5 23. Kd2 h4 24. Ke3
- hgx3 25. hxg3 Th2 26. c4 Tf8 27. c5



Die einleitenden, kommentarlos aufgeführten Züge informieren lediglich wissbegierige Leser, wie es zu dieser Stellung gekommen ist. Betrachten wir nun die Diagrammstellung.

Der Läufer e2 ist angegriffen und wird nur durch den König gedeckt. Wenn der diese Aufgabe nicht mehr erfüllen kann, geht der Läufer verloren. Aus dieser Überlegung wurde eine kleine Kombination geboren: **27. ...f4+** **28. gxf4 gxf4+** und wegen **29. Txf4 Txf4** **30. Kxf4 Txe2** gab Weiß auf **0:1**

Was war das jetzt, eine Ablenkungs- oder eine Hinlenkungscombination? Beides. Verliert Weiß den Läufer wie oben angegeben, so war es eine Ablenkungscombination; der König wurde von e3 sozusagen „weggezogen“. Hätte Weiß aber statt **29. Txf4**

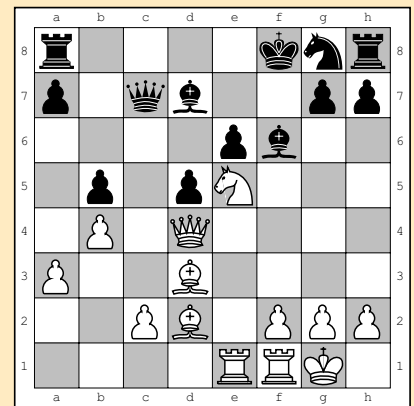


den Zug **29. Kd2** gewählt – eine andere Möglichkeit, dem Schachgebot auszuweichen, gibt es ja nicht –, sieht man, dass der König nach **d2** hingelenkt wurde. Jetzt ist der Läufer, der ja zwischen seinem König und dem gegnerischen Turm steckt, gefesselt, was Schwarz mit **29. ...f3** und Läufergewinn ausnutzt.

Auch im folgenden Beispiel sind die Motive Ablenkung und Hinlenkung gemeinsam die Bausteine der Kombination.

Französisch C 17
F. Yates – J. Aguilera
Barcelona 1929

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Lb4 4. e5 c5
5. Ld2 cxd4 6. Sb5 Lc5 7. Dg4 Kf8 8. b4
Le7 9. Sf3 Sc6 10. a3 Ld7 11. Sbx4
Sxd4 12. Dxd4 Dc7 13. Ld3 f6 14. 0-0 b5
15. Tae1 fxe5 16. Sxe5 Lf6 Bei der Suche nach Kombinationen soll man immer hinten anfangen, sprich eine Wunschstellung ausmachen und dann schauen, ob und wie man sie erreichen kann. Wunschstellung, gut und schön, wünschen kann man sich viel und bei so vielen Feldern auf dem Brett kann die Abarbeitung der „Wunschliste“ lange dauern. Man muss schon die Suche

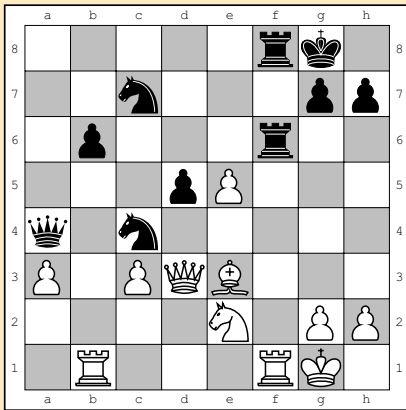


eingrenzen, nicht unbedingt jedes freie Feld anschauen, auch da, wo eigene Steine stehen, wird man wohl kaum kombinieren können. Es ist sinnvoll den Blick dorthin zu richten, wo man etwas schlagen kann, und dann prüfen, ob es auch lohnt.

Bei einem Blick auf die Diagrammstellung 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, die nach **...Dxc5** **18. Sxd7+** nebst **Sxc5** dem Weißen eine Figur einbringt **1:0**

Mit dem Zug **Dc5+** wurde die gegnerische Dame von der Deckung des Läufers abgelenkt und nach **c5** hingelenkt, wo sie dann nach der Springergabel auf **d7** gleich abgeholt wird.

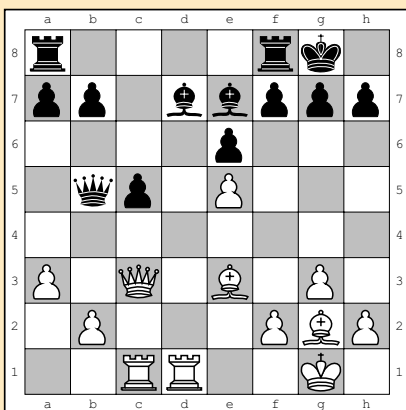
Ausführungen wie die obigen helfen die Richtung zu finden, die Kombination selbst muss man einfach spüren. Dieses Gespür entwickelt ein Mensch genauso wie bei vielen anderen Lernprozessen. Man muss es gesehen haben, erläutert bekommen und verstehen. Je mehr Beispiele von Schachkombination auf diese Art aufgenommen wurden, desto mehr schärft sich der taktische Blick. Also: auf zum nächsten Beispiel.



J. Tichonov – A. Tzoumbas
Jugend-EM U14, 1992
Schwarz am Zug

Wir haben hier das gleiche Motiv wie im letzten Beispiel, nur stehen noch einige zusätzliche Figuren auf dem Brett, die jedoch gleich verschwinden. Wer das vorherige Beispiel gesehen hat, kommt vielleicht hier schon auf den Trichter **25. ...Dc2!** mit der Idee 26. Dxc2 Txf1+ 27. Txf1 Txf1+ 28. Kxf1 Sxe3+ 29. Kf2 Sxc2. Die Partie endete übrigens so: **26. Dd4 Txf1+ 27. Txf1 Dxe2** **0:1**

Übrigens verbindet sich mit der letzten Diagrammstellung eine kleine Geschichte, die seinerzeit in der russischen Presse stand. Es gab eine gleichwertige Lösung, nämlich zuerst der doppelte Turmabtausch auf f1, so dass der weiße König nach f1 hingelenkt wird, um dann mit der Ablenkungskombination ...Dc2 nebst Springergabel auf e5 auf die gleiche Art zu gewinnen. Doch der 14-jährige Schwarzspieler opferte die Dame zuerst (25. ...Dc2), weil diese Lösung schöner sei, er wollte nicht nur einfach einen Punkt haben, sondern ansprechend gewinnen ... Inzwischen ist Anastazios Tzoumbas ein Schachmeister.

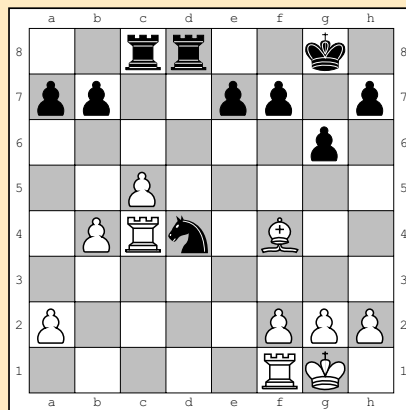


T. Hillarp Persson – F. Peralta
Schacholympiade 2010
Weiß am Zug

Auch hier steht auf d7 ein nur durch die Dame gesicherter Läufer. Wie löst man die Verbindung zwischen der Dame und dem Läufer? Im Gegensatz zu dem letzten Beispiel steht hier keine Springergabel mit Schachgebot als Hilfsmittel zur Verfügung, aber etwas anderes: **19. a4!** und das hat schon gereicht **1:0**

Die Dame wird auf die a-Linie gelenkt, 19. ...Dxa4, um sie dann mit 20. Ta1 anzugreifen, sie muss weiter den Läufer decken, weicht also nach b5 aus, 20. ...Db5, und wird dann mit 21. Ta5 nochmals angegriffen. Jetzt hat sie aber kein Feld mehr, wo dem sie weiter das Feld d7 bewachen könnte, also geht der Läufer verloren.

Im nächsten Beispiel handelt es sich um eine reine Ablenkungskombination:



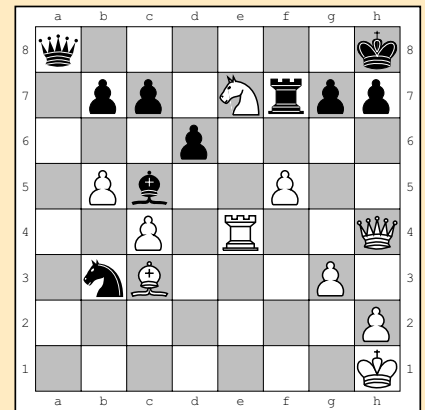
J. Sieglen – L. Gutman
Sindelfingen 1984
Schwarz am Zug

Der Nachziehende kann mit einem Springerzug nach e2 Schach bieten, erreicht damit aber nichts, denn das eventuelle Schlagen ...Se2xf4 ist nur ein einfacher Figurenabtausch, Weiß schlägt mit dem Turm zurück. Anders sähe die Sache aus, wenn der Turm nicht auf c4 stünde, dann wäre ...Se2+ eine echte Gabel mit anschließendem Figurengewinn auf f4.

Wie stellt man es also an, dass der Turm von c4 wegzieht? Freiwillig tut er es nicht, da muss man nachhelfen, und zwar mit dem Angriff auf den Turm mittels **20. ...b5!** Da 21. cxb6 e. p. an ...Txc4 scheitert, und der Rückzug des Turmes 21. Tcc1 den Läuferverlust nach ...Se2+ zur Folge hat, muss Weiß 21. Txd4 spielen und verliert nach 21. ...Txd4 22. Le3 Txb4 neben der Qualität auch noch einen Bauern.

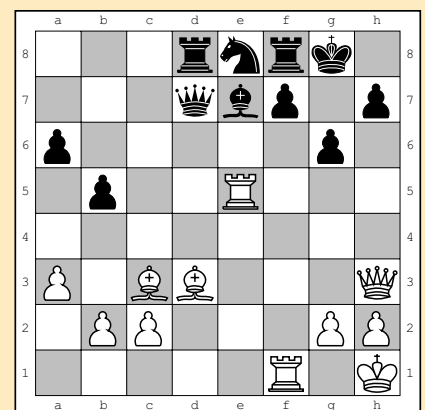
0:1
Wenn der gegnerische König mit einem Opfer aus einer geschützten Stellung ins Freie ge-

zwungen wird, spricht man oft auch von einem Hineinziehsopfer. In der Folge 9 der Schachschule 64 (Januar-Ausgabe 2011) haben wir eine spezielle Form der Hinlenkungskombination behandelt, die ausschließlich mit einem Läuferopfer auf f7 verknüpft war. Hier werden zum Abschluss zwei andere Formen dieser Kombination präsentiert.



Ju Wenjun – A. Pourkashiyar
Frauen-Weltcup 2012
Weiß am Zug

33. Dxd7+! mit der Pointe 33. ...Kxh7
34. Th4 matt **1:0**



V. Jansa – D. Janosevic
Smederevska Palanka 1978
Weiß am Zug

24. Dxd7+! **1:0**
Eine klassische Hinlenkungskombination: die Dame opfert sich auf h7 und nach dem erzwungenen ...Kxh7 entscheidet Th5+, gefolgt von Th8 matt.

Hinweis!

Die alten Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen stehen auf unserer Internetseite zum Download zur Verfügung, und zwar als Dateien im PDF Format. Die dazugehörige Adresse lautet www.schuene-mann-verlag.de/schach-magazin/index.php?include=3000

