

# Siegen durch Verführen

Ein kleiner Ausflug durch die Welt des Fallenspiels  
– Taktische Standardmotive

Die Überschrift ist jugendfrei und der Mythologie entlehnt. Für die griechischen Fabelwesen Sirenen und für die deutsche Legende Loreley diente ein betörender Gesang als Lockmittel, um vorbeifahrende Schiffer ins Verderben zu stürzen.

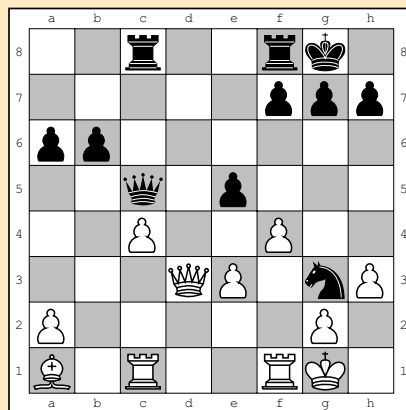
Im Denksport Schach wird ein gleich konstruiertes, wenngleich unblutiges Kampfmittel eingesetzt, das Fallenspiel oder einfach die Falle. Schachtechnisch handelt es sich bei einer Falle „um eine Verlockung oder Irreführung“, definiert Meyers Schachlexikon, „in der eine Seite mit einem naheliegenden, aber falschen Zug – bei dem meist taktische Folgen übersehen werden – die Partie sofort verlieren, in Nachteil geraten oder um Gewinnchancen gebracht werden kann.“

Welcher Köder ist unwiderstehlich genug, damit die gegnerische Aufmerksamkeit nachlässt oder zum Zugreifen animiert? In der Regel bietet ein schneller und müheloser Materialgewinn eine ähnliche Anziehungskraft wie manches Werbeversprechen von risikolosen hohen Zinsen. Nicht jeder fällt darauf ein, aber oft genug findet sich ein Opfer. Bleiben wir in unserer Welt und schauen uns anhand konkreter Beispiele an, wie so etwas funktioniert.

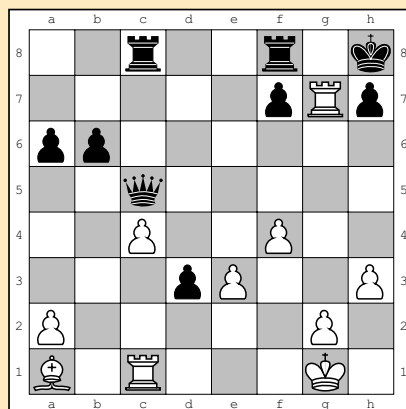
## Damengambit D 45

S. Reshevsky – G. Shainswit  
Wertheim Memorial, New York 1951

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 e6 5. e3 Sbd7 6. Dc2 a6 7. b3 b6 8. Le2 Lb7 9. 0-0 Le7 10. Lb2 0-0 11. Tad1 Dc7 12. h3 Tac8 13. La1 Lb4 14. Se5 c5 15. Sxd7 Sxd7 16. dxc5 dxc4 17. bxc4 Lxc5 18. Db2 Sf6 19. Db3 Dc6 20. Lf3 Dc7 21. Lxb7 Dxb7 22. Sa4 Dc6 23. Sxc5 Dxc5 24. Tc1 e5 25. f4 Se4 26. Dd3 Sg3 Der Anziehende, in den 50er Jahren des letzten Jahrhunderts einer der renommiertesten Spieler weltweit, hat diesmal nicht viel erreicht und wird nun mit den Drohungen ...Sxf1 und ...exf4 konfrontiert. Natürlich muss der angegriffene Turm weichen, doch nach 27. Tf2 Tfd8 steht der Nachziehende sehr aktiv und nach



27. Tfd1 exf4 28. Ld4 Dh5! (droht ...Se2+) 29. Tc2 fxe3 gewinnt Schwarz einen Bauern. Reshevsky verband seinen Zug 27. Tf3! mit einer raffinierten Falle. Er verschafft seinem Gegner die Gelegenheit zu einer Bauerngabel 27. ...e4? (besser ist 27. ...Tfd8) mit Angriff auf die Dame und den Turm. Wie berichtet, beachtete der Schwarzspieler noch 28. Dc3, was zwar Dxd7 matt droht, jedoch an der Springergabel auf e2 scheitert, und schloss daher richtig diesen Damenzug aus. Doch die Dame muss sich nicht retten, der Turm startet einen unwiderstehlichen Angriff: 28. Txd3! exd3 29. Txd7+ Kh8



und nun nicht 30. Tg5+? f6 31. Txc5, was zwar die Dame zurückgewinnt, aber mit einer Qualität weniger zurückbleibt, sondern 30. Txf7+! (beseitigt den f-Bauern, damit die Verteidigung ...f7-f6 ausscheidet) 30. ...Kg8 31. Tg7+ Kh8 und nun entscheidet ein beliebiger Turmzug auf der g-Linie; Weiß entschied sich für 32. Tg3+

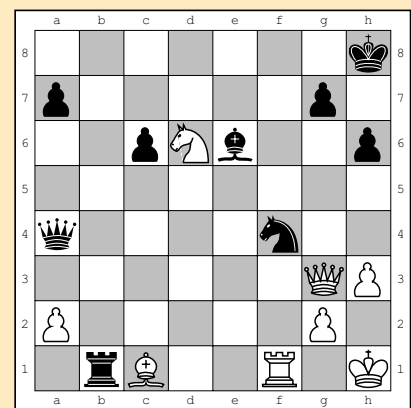
und Schwarz kann die Mattsetzung nicht verhindern **1:0**

Nach einem ähnlichen Strickmuster (Weiß stellt vermeintlich eine Figur ein und verwirklicht bei der Annahme einen entscheidenden Angriff) sehen wir in der nächsten Partie zwischen zwei berühmten Altvorde- ren. Michail Tschigorin (1850-1908) war der beste russische Spieler des 19. Jahrhunderts, Georg Marco (1863-1923) ein rumänisch-stämmiger österreichischer Meister und zudem begnadeter Schachpublizist.

## Königsgambit C 32

M. Tschigorin – G. Marco  
Wien 1898

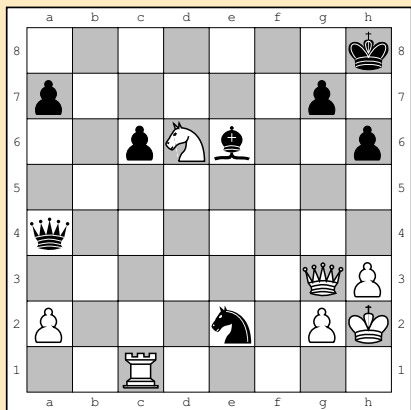
1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 e4 4. Lb5+ c6 5. dxc6 Sxc6 6. d3 Sf6 7. De2 Lg4 8. Lxc6+ bxc6 9. Sf3 Da5+ 10. Ld2 Db6 11. Sc3 Dxb2 12. 0-0 Lc5+ 13. Kh1 0-0 14. dxe4 Tad8 15. e5 Tfe8 16. Sa4 Dxc2 17. Sxc5 Dxc5 18. Le3 Da3 19. Tae1 Sd5 20. Df2 Tb8 21. Lc1 Da4 22. Sg5 h6 23. Se4 Tb4 24. Sd6 Teb8 25. h3 Ld7 26. f5 Tf8 27. Dg3 Kh8 28. e6 fxe6 29. fxe6 Txf1+ 30. Txf1 Lxe6 Hier gewinnt 31. Lxh6! gxh6 32. De5+, aber das steht auf einem anderen Blatt. 31. Dg6 Sf4 32. Dg3 Tb1



Nachdem Tschigorin wie erwähnt im 31. Zug einen Gewinn verpasst hatte, blieb seine Stellung vorteilhaft, sie war jedoch nicht mehr so einfach zu gewinnen. Insbesondere das Schlagen des Springers

kommt nicht in Betracht, nach 33. Dxf4? Dxf4 34. Txf4 Txc1+ landet Weiß in einem schlechteren Endspiel. Und der Versuch 33. Txf4 Txc1+ 34. Kh2 Dd1 35. Tf8+ Kh7 endet noch schlechter; Weiß hat nichts, Schwarz droht ...Dh1 matt.

Tschigorin dachte sich eine interessante Falle aus. Mit **33. Kh2!** lud er seinen Gegner ein zu **33. ...Txc1** Aber nicht 33. ...Se2? 34. Tf8+ Kh7 35. Dd3+ g6 36. Dxb1. **34. Txc1 Se2**



Im Falle von 35. De3? Sxc1 36. Dxc1 Lxa2 leitet Schwarz wieder in ein günstiges Endspiel über. Doch Tschigorin nutzt die Atempause, um seine Dame ideal – in der Brettmitte – aufzustellen **35. De5 Sxc1** Falls 35. ...Df4+, so 36. Dxf4 Sxf4 37. Txc6 mit prosaischem Gewinn. **36. Se8** Das Feld g7 ist nicht zu überdecken, und 36. ...Df4+ 37. Dxf4 verzögert nur die Mattsetzung um einige Züge. **1:0**

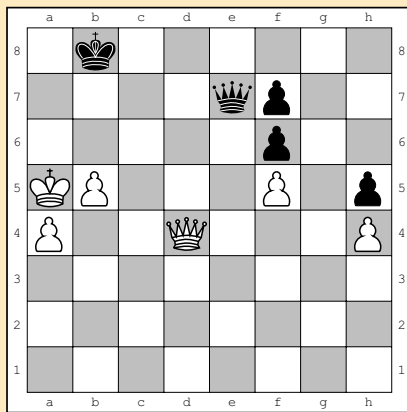
Sieben Jahre später kam es erneut zu einem russisch-österreichischen Duell unter Beteiligung von Tschigorin. Sein Gegner war diesmal Carl Schlechter (1874-1918), der in seinen besten Jahren kurzzeitig der zweitstärkste Spieler der Welt war und 1910 ein unentschiedenes WM-Match gegen Lasker spielte, in dem er sogar kurz vor einem Sieg stand.

Tschigorin und Schlechter kreuzten in neun Jahren (zwischen 1898 und 1907) neunmal die Klinge, und alle Partien endeten remis, wenngleich oft nach einem großen Kampf und einmal nach einem wahren „Wunder“.

**Königsgambit C 30**  
**M. Tschigorin – C. Schlechter**  
**Ostende 1905**

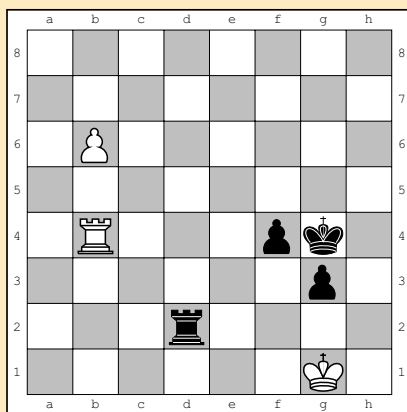
**1. e4 e5 2. f4 Lc5 3. Sf3 d6 4. Lc4 Sf6 5. d3 Sc6 6. Sc3 a6 7. f5 Sa5 8. Lg5 Sxc4 9. dxc4 b5 10. De2 c6 11. 0-0-0 Dc7 12. Sd2 Lb7 13. Sb3 Lb6 14. h4 0-0-0 15. Th3**

**bxc4 16. Dxc4 d5 17. De2 d4 18. Sa4 c5 19. Lxf6 gxf6 20. Te1 Kb8 21. Dc4 Tc8 22. Tg3 Thg8 23. Tgx8 Tgx8 24. Sxb6 Dxb6 25. Sxc5 Da5 26. Td1 Tgx2 27. a4 Ka7 28. c3 Db6 29. b4 Dc7 30. cxd4 Lxe4 31. Dxa6+ Kb8 32. Db5+ Ka7 33. Td2 Txd2 34. Kxd2 exd4 35. Sxe4 Df4+ 36. Kd3 De3+ 37. Kc4 Dxe4 38. Dd7+ Kb8 39. Kc5 d3 40. b5 Db7 41. Dxd3 Dc7+ 42. Kb4 h5 43. Dd4 De7+ 44. Ka5**



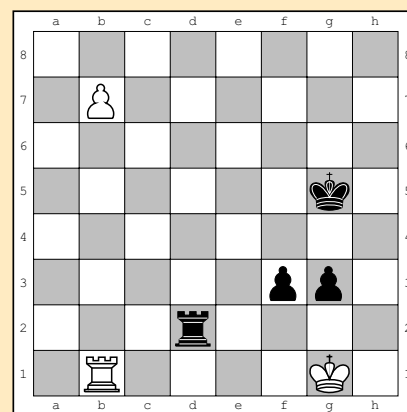
In verlorener Stellung stellte Schlechter die letzte Falle: **44. ...Dc7+** Weiß hat die Wahl, er kann den Bauern nach b6 vorschieben (was gewonnen hätte) oder mit der Dame selber Schach bieten: **45. Db6+** Zu genau diesem Zug wollte Schwarz seinen Gegner verlocken. Nach dem vermeintlich unabwendbaren Damenabtausch ist das Endspiel für Weiß kinderleicht gewonnen, doch der Trick **45. ...Ka8!!** rettet die Partie. Das Schlagen der Dame ergibt patt, doch selbst wenn Weiß verzichtet, kommt er nicht weiter: 46. Ka6 Dc8+ 47. Ka5 Dc7!! Eine tolle Rettung! **remis**

Als Köder werden dem Gegner nicht nur materielle, sondern oft auch positionelle Vorteile angeboten. Nimmt er das ver-



**B. Kostic – R. Réti**  
**Göteborg 1920**  
**Schwarz am Zug**

meintliche Schnäppchen mit, schnappt die Falle zu. Réti stand in der langen Partie fast immer auf Gewinn, griff aber in Zeitnot fehl und landete dann in diesem Endspiel, das mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist. Weiß droht b7-b8D, und falls Schwarz mit 61. ...Kh3 die Mattdrohung ...Td1 aufstellt, remisiert Weiß mit 62. Txf4 Tb2 (62. ...Td1+ 63. Tf1) 63. Tf1 Txb6 64. Ta1 Tb2 65. Tc1 Tg2+ 66. Kh1 Th2+ 67. Kg1 usw., es gibt kein Weiterkommen. Doch Réti wollte gewinnen: **61. ...Kg5!** Weiß hat offenbar nur seine Dame auf b8 im Kopf und schätzt diesen „Rückzug“ falsch ein. Dabei knüpft Schwarz bereits ein Mattnetz. Der Vorstoß ...f4-f3 hätte verhindert werden müssen, weshalb Tb3 hätte geschehen müssen. Doch der Sirenen-gesang war zu verlockend, Weiß schickte seinen Freibauern auf den Weg **62. b7?** freute sich auf die auf b8 bald entstehende Dame und – wurde mattgesetzt: **62. ...f3 63. Tb1**



Dies ist eine wichtige Stellung zum Einprägen. Ein Schachgebot des Bauern verliert (...f2+? 64. Kg2), ebenso wie der Turmzug 63. ...Th2? wegen 64. b8D f2+ 65. Kf1 Th1+ 66. Kg2. Aber **63. ...Tg2+!** treibt den weißen König ins Verderben: **64. Kf1** Oder 64. Kh1 Th2+ 65. Kg1 f2+ 66. Kf1 Th1+ 67. Ke2 Txb1. **64. ...Th2 65. Tb5+ Kg4** Es droht ...Th1 matt. **66. Ke1 Te2+** mit Gewinn nach 67. Kd1 (Wahlweise 67. Kf1 g2+ 68. Kg1 Te1+ und ...g1D matt) 67. ...g2 68. b8D g1D matt, deshalb **0:1**

„Seien Sie misstrauisch, wenn Ihnen jemand etwas schenken will! Im Ergebnis erhalten Sie Ramschware oder werden Ihrer wertvollen Schmuckstücke beraubt“, warnte kürzlich der Freund und Helfer. Diese Lebenserfahrung kann man mit Abstrichen aufs Schach übertragen. Wenn der Gegner plötzlich Material oder sonstige Vorteile anbietet, könnte es ein Fehler sein – oder eine Falle!