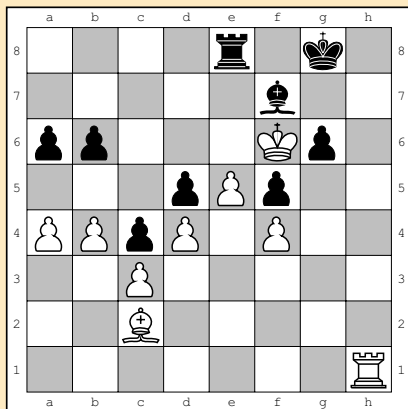


Taktik trifft Strategie

Materialopfer zwecks Aktivierung des Königs

Die Rolle des Königs kann sich im Laufe der Partie sehr ändern. In der Eröffnung und im Mittelspiel, wo es auf dem Brett von gegnerischen Figuren nur so wimmelt, tut man gut daran, die wertvollste Figur nicht zu früh ins Spiel zu bringen. Erst wenn sich im späten Mittelspiel und vor allem im Endspiel das Brett nach vielen Abtauschen gelehrt hat, kann der König in die Pflicht genommen werden und endlich etwas für sein Heer tun, nämlich aktiv ins Spielgeschehen eingreifen.

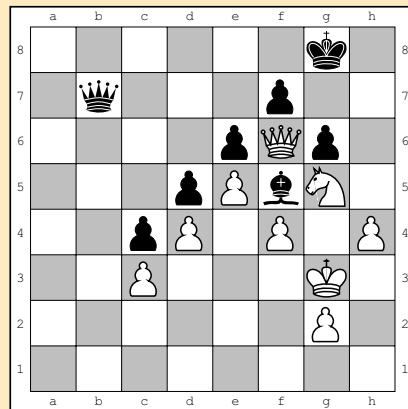
Manchmal ist der Monarch durchaus arbeitswillig, nur fehlt es ihm an geeigneten Zielen oder freien Wegen, um dorthin zu gelangen. Begehbare Routen können oft mit dem probaten Mittel des Materialopfers geschaffen werden, wie in dem ersten, noch recht einfachen Beispiel anschaulich gezeigt wird.



K. Alexejenko – D. Pustovoitova
Russische Liga 2016
Weiß am Zug

Schwarz steht bereit, mit ...Te6+ den königlichen Besuch vor die Tür zu setzen, aber das Qualitätsopfer **38. Th8+! Kxh8 39. Kxf7** macht aus dem Monarchen ein wahres Monster. Es folgte nun noch **39. ...Tg8 40. e6** und angesichts von e7-e8D **1:0**

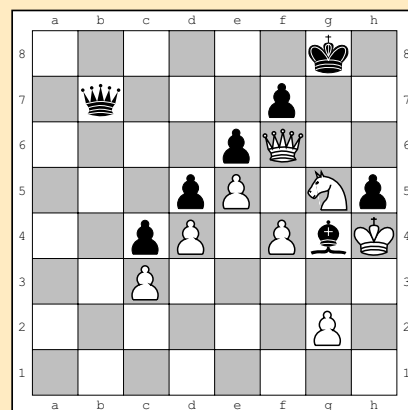
Mit einem tief in die gegnerischen Reihen eingedrungenen König fliegen einem die Gedanken an Opfer wie dem oben gezeigten fast von selbst zu. Im zweiten Beispiel bleibt Weiß allerdings auf halbem Wege stehen.



S. Collins – D. Gormally
Dublin 2012
Weiß am Zug

Wegen der Bedrohung des Punktes f7 kann der Nachziehende seine Hoffnungen auf einen Gegenangriff wie ...Db2 begraben. Andererseits stellt sich die Frage, wie Weiß weiterkommen will, wenn Schwarz einfach dauerhaft f7 deckt, also etwa ...Dd7-c7-b7 herumzieht.

Weiß hatte die richtige Idee, verwirklichte sie jedoch nicht vollständig. **54. h5! gxh5 55. Kh4!** Es droht simpel Kxh5 nebst Kh6 und Dg7 matt. Und 55. ...Lg6 scheidet an 56. Sxe6 fxe6 57. Dxxg6+ Kf8 58. Df6+ mit großem Bauernabräumen. Es bleibt also nur noch **55. ...Lg4**



Lxf3 und nun gibt entweder Schwarz das Dauerschach (59. Kxf3 Df1+ 60. Kg3 De1+ usw.) oder – wie in der Partie – Weiß tut es: **59. Dg5+ Kf8 60. Dd8+ Kg7 61. Dg5+ Kf8 62. Dd8+ Kg7** **remis**

Nach der Partie wurde der richtige Gewinnweg entdeckt. Er basiert, wie alles in dieser Folge unserer Trainingsserie, auf dem Motiv „Materialopfer zwecks Aktivierung des Königs“. In der letzten Diagrammstellung gewinnt 56. f5! forciert. Das Schlagen mit dem Läufer verbietet sich wegen Kxh5-h6 und Dg7 matt. Also:

- a) 56. ...Lxf5 57. Kxh5 und Kh6 / Dg7 kennen wir bereits. Es könnte folgen ...Kf8 58. g4 Lg6+ 59. Kh6 Ke8 60. Sxe6 +-.
- b) 56. ...exf5 57. e6 fxe6 58. Dg6+ Dg7 (Erzwungen, da 58. ...Kf8 59. Sxe6+ Ke7 60. Dg7+ die Dame kostet.) 59. Dxe6+ Kh8 60. De8+ Dg8 61. Sf7+ Kg7 62. Dxxg8+ Kxxg8 63. Sh6+ Kg7 64. Sxxg4 hxxg4 65. Kg5, und Weiß gewinnt das Bauernendspiel.
- c) 56. ...Dd7 57. fxe6 fxe6 58. Dg6+ Dg7 59. De8+ Df8 60. Dxxf8+ Kxxf8 61. Sh7+ Ke7 62. Sf6 Ld1 63. Sxxh5, gefolgt von Kg5, g4 usw.

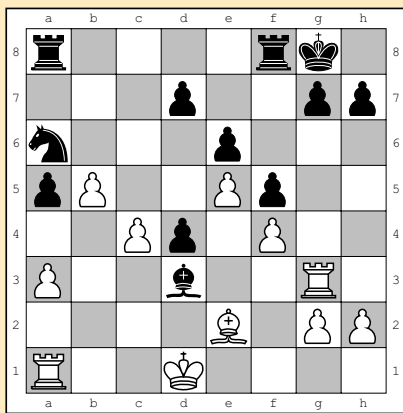
Das dritte Beispiel ist bezüglich des Schwierigkeitsgrads eine Etage höher angesiedelt. Gespielt wurde die Partie in der diesjährigen Saison der französischen Spitzenliga *Top 12*, die (nach der deutschen und der russischen) als drittstärkste Vereinsmannschaftsmeisterschaft der Welt gilt.

Sizilianisch B 45
A. Naiditsch – H. Hamdouchi
Drancy 2016

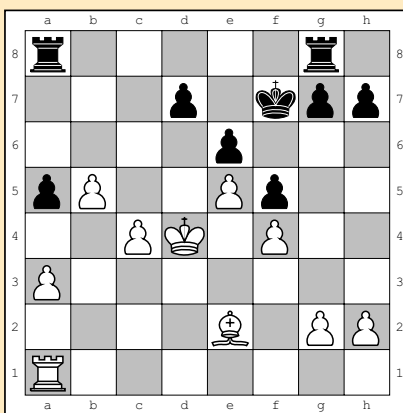
1. e4 c5 2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 Sc6 6. Sxc6 bxc6 7. e5 Sd5 8. Se4 Dc7 9. f4 Db6 In vielen Partien geschah nun der Angriff auf den Springer d5 mit 10. c4, wonach 10. ...Lb4+ den weißen König nach vorn treibt (11. Ld2?! ermöglicht ...Dd4!) 11. Ke2. Diese Stellung ist für

Wahrscheinlich spielte Weiß unter starkem Zeitdruck und verpasste deshalb den hier möglichen Gewinn: **56. Dh6?** Idee Dh7+ **56. ...Db1!** deckt h7 **57. Sf3 Dh1+ 58. Kg3**

Weiß nicht schlecht, bald folgt Kf3, dennoch will nicht jeder gleich in der Eröffnung das Rochaderecht einbüßen. Weiß spielte **10. Ld3 Sb4 11. Le2** und sein Gegner überraschte ihn mit **11. ...Dd4!?** Dies ist im Prinzip ein billiger Trick (12. Dxd4? Sxc2+ nebst ...Sxd4 sichert dem Nachziehenden einen gesunden Mehrbauern), aber auch etwas lästig, da der Springer e4 hängt. Weiß sicherte ihn mit **12. Sf2 Lc5 13. Tf1** und plante c2-c3. Es folgte nahe liegend **13. ...Dxd1+ 14. Kxd1** Nach 14. Lxd1 ist ...La6 etwas störend. **14. ...f5** Schwarz will den Sf2 nicht nach e4 lassen. **15. c4 a5 16. a3 Sa6 17. Sd3 Ld4 18. Tf3 c5 19. Le3 Lb7 20. Lxd4 cxd4 20. ...Lxf3?** stellt eine Figur ein: **21. Lxf3 Tb8 (21. ...cxd4 22. Lxa8) 22. Lc3. 21. Tg3 0-0 22. b4 Le4 23. b5 Lxd3**



Schwarz freut sich schon auf einen starken Blockadespringer nach dem vermeintlich erzwungenen **24. Lxd3 Sc5**. Weiß machten ihm aber mit **24. Txd3!** einen Strich durch die Rechnung. Zwar gewinnt nun **24. ...Sc5** die Qualität, aber Weiß bekommt dafür einen ganzen Strauß von Vorteilen, die gleich aufgezählt werden. **25. Kc2!** Aber nicht **25. Txd4 Sb3. 25. ...Sxd3 26. Kxd3 Kf7 27. Kxd4 Tg8**



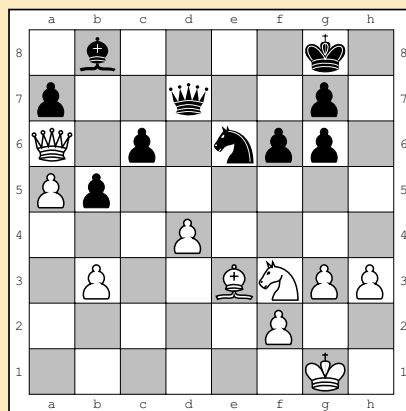
Anfangsbestand plus Zugänge minus Abgänge ergibt ein Saldo, heißt es in den Grundlagen des Rechnungswesens. Als Zugang verbuchte Weiß einen Bauern, einen aktiv postierten, aber ungefährdet stehenden König und einen vorgerückten Freibauern

auf der f-Linie. Als Abgang steht nur die Qualität auf der Soll-Seite. Dreimal darf man raten, wie der Saldo aussieht. So wie man sich das eigene Konto wünscht ...

Eine „unnötige Ausgabe“ wäre allerdings, wenn Weiß nun das Gegenspiel mit ...g5 zuließe. Schwarz könnte damit eine zweite Front aufmachen und den gegnerischen Vorteil am Damenflügel zum Teil aufwiegen. Deshalb spielte Weiß **28. h4!** was ...g5 deutlich erschwert. Nach dem Vorbereitungszug **28. ...h6** hält Weiß geschickt die g-Linie geschlossen: **29. h5! g5 30. hxg6+ Kxg6 (30. ...Txg6? verliert nach 31. Lh5.) 31. c5 Kf7 32. Lf3**. Weiß sichert den Punkt g2 und auch g4, so dass kein Gegenspiel mit ...Tg4 möglich ist. In der Partie konnte Schwarz den Vorstoß ...g5 erst nach zeitraubenden Vorbereitungszügen durchsetzen, zu spät. **28. ...g6 29. b6 h6 30. Lf3 Tab8 31. b7 g5 32. hxg5 hxg5 33. fxg5 Txg5 34. Kc5!:0**

Die Aufgabe kam nicht zu früh. Weiß hat zwar immer noch nur einen Bauern für die Qualität, aber sein König wurde mobilisiert und entfaltet nun eine enorme Wirkung. Weiß zieht einfach **Kb5xa5** und lässt dann **Kb6** nebst **a4-a5-a6-a7** folgen.

Zum Schluss eine verblüffende Partie aus dem Bereich des Computerschachs. Es hieß doch immer, die Schachprogramme können zwar unglaublich gut rechnen (stimmt), aber mit langfristigen strategischen Plänen haben sie es nicht so. Dies traf mal zu, aber die Zeiten haben sich geändert. Die nachstehend aufgeführte Partie wurde im Oktober 2015 bei einem Computerturnier der Organisation TCEC gespielt.

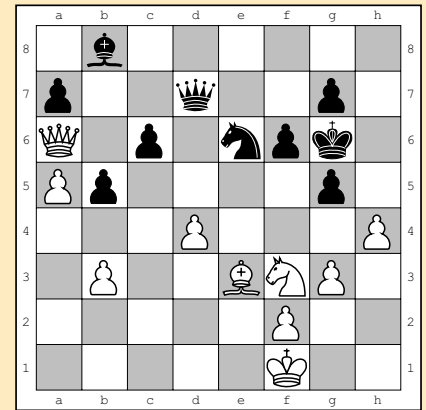


**Protector – Komodo
TCEC-Turnier 2015
Stellung nach 40. b3**

Der Damenausflug nach a6 endete im Abseits. Andererseits kann die Dame nicht gefangen werden (...Sd7? 41. Db7) und sie bindet auch die gegnerischen Kräfte, ins-

besondere die schwarze Kollegin. So folgt beispielsweise auf **40. ...Dd5 41. Dc8+ Kh7 42. Dxb8 Dxf3 43. Dxa7**, und Weiß besitzt einen starken Freibauern auf der a-Linie.

Das möglicherweise beste Schachprogramm der Welt Komodo (inzwischen in der Version 10 im Handel) fand hier eine geradezu „menschlich“ anmutende Lösung: der König wird mit einem gleich folgenden Bauernopfer aktiviert und auf die lange Reise zum Damenflügel geschickt: **40. ...Kh7! 41. Kg2 g5 42. Kf1 Kg6 43. h4**



mit den Ideen **43. ...gxh4 44. Sxh4+** und **43. ...g4 44. Se1 Kf5 45. Sd3 Ke4 46. Sb4 Sd8 47. Ke2**, wonach die Stellung „zubetoniert“ wird. Die Lösung lautet: Material hergeben, den König aktivieren:

43. ...Kf5!! 44. hxg5 Ke4 45. Sd2+ Kd3 46. Sf3 Kc3 47. gxf6 gxf6 48. Kg1 Der Bauer b3 ist insofern indirekt gedeckt, als dass sein Schlagen den Weißen aus dem Käfig lässt: **48. ...Kxb3? 49. d5 Dxd5 (49. ...cxd5?! 50. Dxe6! Dxe6 51. Sd4+) 50. Dc8**. Deshalb verlegt sich Schwarz nun auf den gemeinsamen Angriff der Dame und des Königs (!) am Königsflügel; nach einigen Abwartezügen ist es soweit. **48. ...Kd3 49. Kf1 Kc2 50. Kg1 Kc3 51. Kh2 Kd3 52. Kg2 Dd5! 53. Dc8 Ke2 54. Dxb8 Dxf3+ 55. Kg1 Sg5 56. Dh8 Df5 57. Lxg5 Dxf2+ 58. Kh1 fxg5 59. Dh7 Dxd4 60. Dg6 g4 61. b4 Dxb4 62. Kg2 Ke3 63. Df6 De4+** und der Bediener des mit Weiß spielenden Programms beschloss, nun sei es aber genug. **0:1**

Hinweis!

Alle Folgen der Schachschule 64 im Internet

Die älteren Folgen dieser Serie 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

