

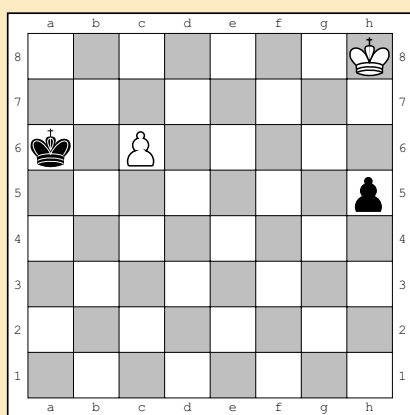
# Unerwartete Züge und ihre Wirkung

Interessante Motive näher betrachtet

Ein häufiger vorkommender Fehler beim Schach liegt in unseren Genen begründet, meinte der inzwischen verstorbene tschechische Biologe Jan Spicka und begründete dies so: Es war für unsere urzeitlichen Vorfahren lebenswichtig, Entfernungen genau einzuschätzen, insbesondere die zwischen ihnen und einem herannahenden Raubtier oder bei einem Sprung über einen tiefen Graben. Bei Entfernungen auf dem Schachbrett tritt in einigen Fällen das Phänomen auf, dass für unterschiedlich lange Strecken trotzdem die gleiche Anzahl an Zügen erforderlich ist.

Zieht beispielsweise der König von h8 geradeaus auf der h-Linie bis nach h2, so benötigt er sechs Züge, zieht er diagonal via g7-f6-e5 und dann f4-g3-h2, sind es ebenfalls sechs Züge – tatsächlich ist die erwähnte Diagonalstrecke aber ca. 1,414-mal länger als die Gerade. Unser Gehirn besteht auf der Tatsache, dass die Diagonale auf dem Schachbrett länger ist als die Linie oder Reihe.

Der erste, der sich von diesem Widerspruch nicht die Irre leiten ließ, war Richard Réti (1889-1929). Er veröffentlichte 1921 eine berühmte Schachstudie.



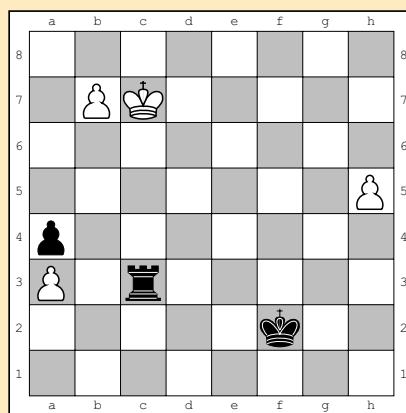
Weiß am Zug remisiert

Die Lösung: **1. Kg7 h4** **2. Kf6** Nun ist der weiße König nahe genug an seinem Bauern, so dass im Falle von 2. ...h3 der letzte weiße Trumpf plötzlich sticht: **3. Ke6 h2** **4. c7 Kb7** **5. Kd7** nebst c8D+ und Remis. **2. ...Kb6** **3. Ke5 h3** 3. ...Kxc6 **4. Kf4**, und der König fängt den h-Bauern ab. **4. Kd6 h2** **5. c7 remis.**

Sieht man diese Studie zum ersten Mal, so misstraut man zuerst dem Urteil „remis“. Und wenn man dann die Lösung sieht, beginnt man zu ahnen, dass Schach nicht nur das viel zitierte „königliche Spiel“ ist, sondern auch ein Wunderland.

Eine Erklärung, wieso es vier Jahrhunderte – seit es das Schachspiel in der heutigen Form gibt – gedauert hat, bis dieses Motiv entdeckt wurde, liefert die oben aufgeführte „biologische“ Erklärung. Es bedurfte eines unverstellten Blickes, dieses „Ei des Kolumbus“ zu entdecken.

Auch in weiteren Beispielen in dieser Folge entdeckt man originelle Schachzüge und ebenso nichtschachliche Ursachen von Fehlern.



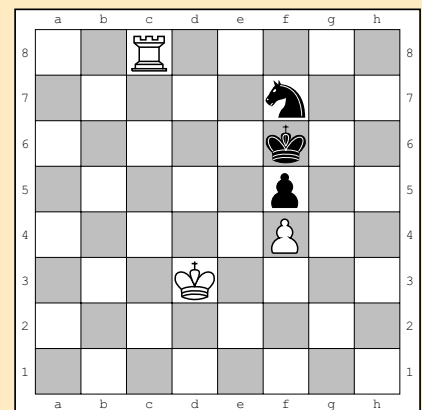
D. Froljanow – R. Hasangatin  
Europacup, Novi Sad 2016  
Weiß am Zug

Zuvor geschah schon der „Tanz“ Kc7-Kd7 und nach ...Td3+ wieder Kd7-c7. Doch Weiß rechnete sich mit seinen zwei vorgeschobenen Freibauern berechnete Gewinnchancen aus und wich ab. Er hatte die Wahl zwischen einem Königszug nach b8 und dem in der Partie. **64. Kb6?** Damit verspielte er den Sieg. Es folgte **64. ...Txa3** Jetzt verliert **65. b8D Tb3+ 66. Kc7 Txb8 67. Kxb8 a3**, und Schwarz bekommt zuerst die Dame. **65. h6 Tb3+ 66. Ka6 a3 67. h7 a2 68. h8D Ta3+ 69. Kb6 a1D 70. Dxa1 Txa1 71. b8D Tb1+ 72. Kc7 Txb8 73. Kxb8 remis**



In der Ausgangsstellung war allein der ungewöhnlich anmutende „Rundgang hinter den eigenen Bauern“ **64. Kb8!** richtig, doch Weiß wollte seinem Freibauern den Weg nicht verstellen und verwarf diese Idee. Hätte er die Denkblockade überwunden, so hätte er wohl die nicht so schwer zu berechnende Variante entdeckt: **64. ...Txa3 (...Th3 65. Ka7** nebst b8D) **65. h6 Th3** (Oder **65. ...Tb3 66. h7 Th3 67. Ka8**) **66. Ka8 Txb6 67. b8D**, und mit etwas Geduld sollte Weiß gewinnen.

Die Unlust zu Rückzügen ist verständlich und hindert manchmal einen Spieler daran den besten Zug zu finden, weil er nur die „nach-vorn-Züge“ beachtet. Vor vier Jahren ging Großmeister Michail Golubew auf diese Idee in einem russischen Schachforum ein.



ChessPro.ru forum 2012  
Schwarz am Zug remisiert

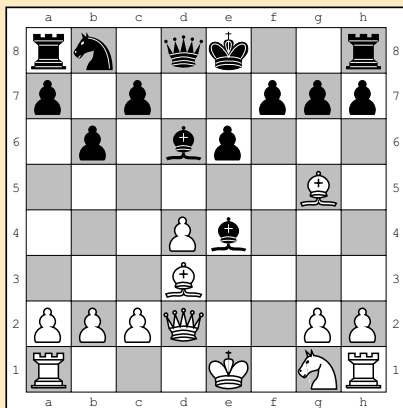
Wäre Weiß am Zug, so würde er mit Tc6+ erst den gegnerischen König zurückdrängen und dann mit Kd4-d5 eine Invasion ins gegnerische Lager einleiten. Um dies zu verhindern, muss Schwarz seinen Springer nach g6 überführen, von wo er den gegnerischen Bauern angreift und gleichzeitig das Feld e5 für den gegnerischen König unzugänglich macht. Und wie bekommt man den Springer nach g6? Via h8. Geht nicht, der weiße Turm hat ja das Feld h8 unter seiner Kontrolle. Gut, dann Rückwärtsgang ein ... **1. ...Kg7! 2. Kd4 Sh8!** ... und gleich geht es wieder nach vorn:

**3. Ke5 Sg6+ 4. Ke6** 4. Kxf5 scheitert an der Springergabel 4. ...Se7+. **4. ...Sxf4+ 5. Kxf5 Sd5** Die Bauern sind verschwunden und auf dem Brett steht das bekanntlich remisliche Endspiel Turm gegen Springer, das nur in Sonderfällen gewonnen werden kann, wenn nämlich der König der schwächeren Seite am Brettrand abgeklemmt ist. Dies ist hier nicht der Fall.

In dem besagten russischen Forum taufte man den Rückzug ...Kg7/...Sh8, gefolgt von einer Rückkehr und Vorpreschen „Kutusow-Manöver“, in Anspielung an den russischen Heerführer, der 1812 vor Napoleons Truppen immer wieder zurückwich, um dann mit aller Wucht siegreich zurückzukommen.

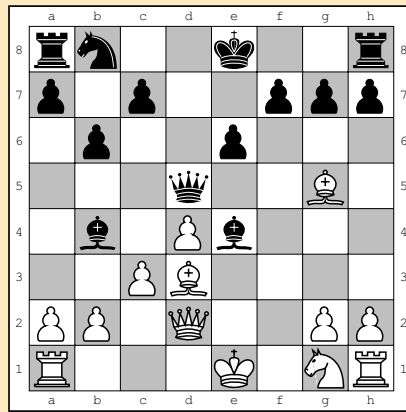
Beim Schach spielt die Psyche schon eine Rolle. Dies ist ein weites Feld, hier wollen wir zunächst nur auf ein Phänomen eingehen, die Wirkung der „Schrecksekunde“.

Jeder, der schon ein paar Partien gespielt und dabei etwas übersehen hat, kennt die Achterbahn der Gefühle. Da kommen viele Emotionen hoch. Bei einem unerwarteten Zug, der eine zerstörerische Wirkung hat oder zu haben scheint, kommt es immer wieder zu einer Panikreaktion: der Spieler gibt voreilig auf.



**J. Müller – S. Tidman  
Bunratty Masters 2007  
Schwarz am Zug**

Die von dem letzten Zug Le3-g5 schockierte Schwarzspielerin gab an dieser Stelle auf, weil sie nur 10. ...f6 11. Lxe4 mit Figurengewinn gesehen hatte. Dabei gab es eine Rettung: **10. ...Lb4!** und hier muss sogar Weiß aufpassen. 11. Dxb4? Dxc5 12. Lxe4 Dh4+ nebst ...Dxe4 ist klar günstig für Schwarz, und 11. Lxd8? Lxd2+ 12. Kxd2 Lxc2 kostet Weiß die Qualität. Der einzige Zug ist **11. c3**, wonach **11. ...Dd5!** folgt.

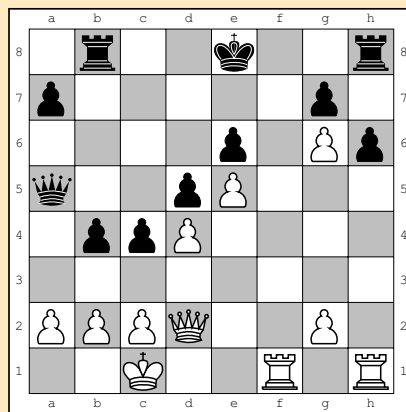


Der Anziehende kann auch hier leicht stolpern: 12. cxb4? Lxc2 mit Gewinn; 12. Lxe4? Dxe4+ 13. Se2 Ld6, und Schwarz hat einfach einen Bauern mehr, ebenso wie nach 12. Sf3 Lxd3 13. Dxd3 Ld6.

Ein typisches Beispiel für die „Schrecksekunde“. Von einem unerwarteten Zug überrascht, sieht man überall nur Gefahren und wird für die eigenen Chancen blind.

Gegen Fehler machen hilft nur das Training, wenn auch nicht unbegrenzt. Auch den allerbesten ihres Fachs, zwei davon spielen gerade um die Weltmeisterschaft, unterlaufen Fehler. Doch gerade die erfolgreichsten Spieler verstehen es gut, sich zusammenzunehmen und zumindest nach einer Rettung zu suchen. Manchmal ist eine versteckte Rettung drin. Gleich alles hinzuschmeißen, lohnt selten. Manche erfahrenen Spieler verzichten in dieser Situation auf das Grübeln, stehen auf und drehen eine Runde (manchmal kaschiert als Kaffeeholen oder Gang zur Toilette), um dann mit gewissem Abstand und abgekühltem Kopf die Situation zu überdenken.

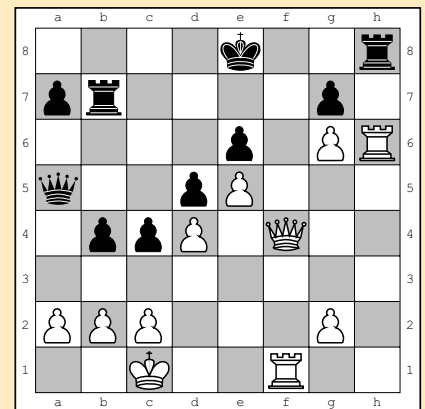
Allgemein gültige Ratschläge kann man da freilich nicht erteilen, in Zeitnot beispielsweise lassen sich beruhigende Spaziergänge schlecht verwirklichen.



**V. Swjaginzew – S. Grigorjants  
Europameisterschaft 2010  
Stellung nach 22. ...Da5**

In der letzten Diagrammstellung war Schwarz jedoch keineswegs in Zeitnot, als da ein verblüffendes Turmpfer „angeflogen“ kam; er hätte sich Zeit nehmen sollen, aber er gab – noch unter Schock stehend – auf.

Schwarz droht ...Dxa2 nebst ...c3, was droht denn der Weiße? „Gar nichts“, dachte sich der Schwarzspieler wohl, „denn nach **23. Df4** kann ich **23. ...Tb7** spielen; der Punkt f7 ist gedeckt, das Feld f8 auch. Und so etwas wie Th3-f3 kostet Zeit, inzwischen spiele ich ...Dxa2 und ...c3.“ Während er vermutlich solchen Gedanken nachhing, schockte ihn sein Gegner mit **24. Txb6!** ein Zug, den Grigorjants einfach gar nicht in Betracht gezogen hatte.



Schnell sah er **24. ...Txb6** **25. Df8+ Kd7** **26. Dd6+** und **Tf8** matt, auch die andere Variante, **24. ...gxh6**, war bald abgehakt: **25. Df6 Te7** (Oder ...Tg8 **26. Dxe6+ Kd8** **27. Dxc8+ Kd7** **27. g7 Dxa2** **28. g8D Da1+ 29. Kd2 c3+ 30. Ke3**, und Weiß setzt matt. Und so gab der Nachziehende hier auf **1:0**

Nach der Partie stellte sich heraus, dass das Resultat vor allem das Ergebnis der berühmten „Schrecksekunde“ war. Wäre er nicht in Panik geraten, hätte der Nachziehende die kaltblütige Verteidigung **24. ...Tg8!** entdeckt. Weiß steht zwar danach etwas besser, aber nicht unbedingt auf Gewinn, sehen Sie selbst: **25. Df7 Txf7** **26. gxf7+ Kf8** **27. Txe6** (droht **Te8** matt) **27. ...Dd8** **28. c3 a5** **29. Kc2 Th8** **30. Te8+ Dxe8** **31. fxe8D+ Kxe8** **32. b3 Th4** nebst ...Tg4. Schwarz hat zwar einen Bauern weniger, dafür aber einen aktiven Turm.

Vielleicht hätte Weiß das Turmendspiel doch gewonnen, vielleicht aber auch nicht. Weiterkämpfen hätte sich auf jeden Fall gelohnt, aber die „Schrecksekunde“ bewog den Schwarzspieler, verfrüht das Handtuch zu werfen.