

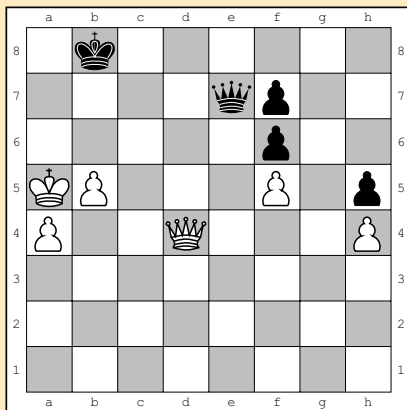


# Die ultimative Notbremse

Erfolgreich angewandte Pattmotive aus der Turnierpraxis – oder: nur Pakete gibt man auf, bei Partien geht vielleicht noch was

Vor etwa fünf hundert Jahren hätte man diese und viele andere Trainingsfolgen nicht schreiben können. Im persisch-arabischen und im mittelalterlichen Schach galt Patt für die zugunfähige Partei als verloren. Dies hatte nach Ansicht einiger 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 führte, auch zu einer Änderung der Patt-Regel. Ab diesem Zeitpunkt wird bei einem Patt die Partie unentschieden gewertet.

Patt-Motive beinhalten überraschende Ideen und so wurde das Schachspiel durch die Einführung der Patt-Spielregel bereichert. Zu den schönsten Patt-Kombinationen zählt ein erfolgreich angewandter Trick aus einer 1905 gespielten Partie zwischen zwei weltberühmten Altvorderen.

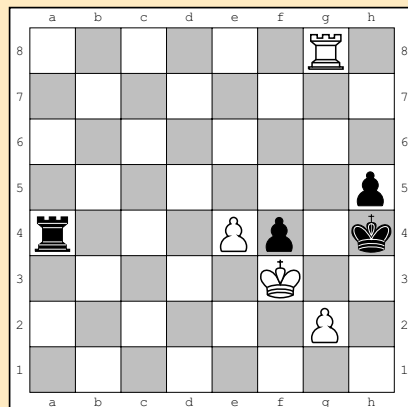


**M. Tschigorin – C. Schlechter**  
Ostend 1905  
Schwarz am Zug

In verlorener Stellung stellte Schlechter die letzte Falle: **44. ...Dc7+** Weiß hat nun die Wahl, er kann den König nach b4 zurückführen oder aber den Bauern nach b6 vorschieben, beides hätte gewonnen, 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 leicht gewonnen, doch

der Trick **45. ...Ka8!!** rettet die Partie. Das Schlagen der Dame ergibt sofort ein Patt, doch selbst wenn Weiß verzichtet, kommt er nicht weiter: **46. Ka6 Dc8+ 47. Ka5 Dc7!!** Eine tolle Rettung! **remis**

Patt setzen in Gewinnstellungen sei typisch für wenig Fortgeschrittene, heißt es manchmal. Diese pejorative Aussage mag gelegentlich zutreffen, wenn jemand ungeschickt herumzieht und den gegnerischen König pattsetzt. Ideenreich konzipierte Patt-Fallen werden dagegen wie andere Kombinationen geschätzt. Gelegentlich schreiben sie sogar Schachgeschichte: so fiel die Entscheidung über den Deutschen Mannschaftsmeister 2005 (1. Bundesliga) auf diese Weise:

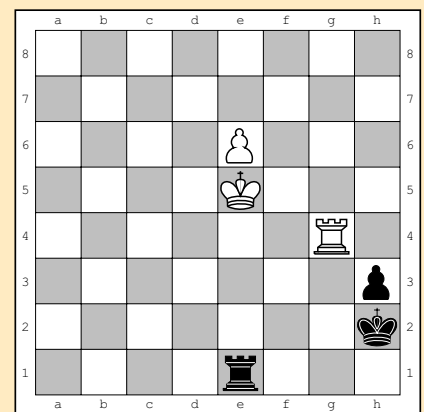


**A. Beljowski – V. Babula**  
Bremen 2005  
Schwarz am Zug

In dieser Bundesligasaison musste ein Stichekampf um den Titel durchgeführt werden. Nach ungefähr sechs Stunden stand es 4:3 für Bremen, nur noch diese Partie lief. Hätte Weiß gewonnen, wäre es zu einem Gleichstand gekommen und aufgrund der Zweitwertung hätte Porz den Titel gewonnen. Ein wenig Gewinnhoffnung besaßen die Porzer noch: Alexander Beljowski hatte ein optisch günstigeres Turmendspiel gegen Vlastimil Babula erreicht.

In der obigen Diagrammstellung geht zwar der Bauer f4 verloren, aber dies kümmert den Nachziehenden nicht. Er hat die Beinahe-Pattstellung des Königs auf h4 mit einkalkuliert

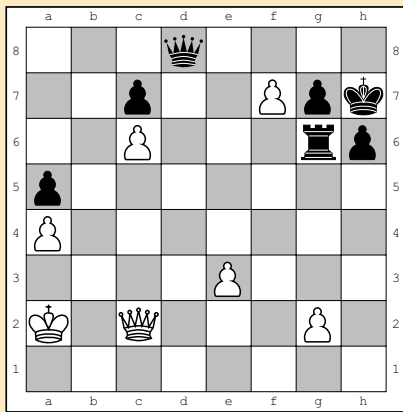
und erreichte den entscheidenden halben Punkt aus der Position der Stärke: **56. ...Ta3+ 57. Kxf4 Tg3!** Der Patt-Trick, der die Meisterschaft entschied! Weiß muss nun, wenn er überhaupt noch einen Gewinnversuch unternehmen will, seinen g-Bauern aufgeben, aber Schwarz wird sich dank des h-Bauern mühelos retten. **58. Th8 Txg2 59. e5 Tf2+ 60. Ke3 Tf1 61. Tg8 Kh3 62. Ke4 h4 63. e6 Kh2 64. Tg4 h3 65. Ke5 Te1+**



In solchen Endspielen ist es keineswegs egal, auf welcher Linie der Turmabtausch erfolgt. Auf der e-Linie bringt er nichts ein: **66. Te4 Txe4+ 67. Kxe4 Kg3 68. e7 h2 69. e8D h1D+** und Remis. Zwei Züge später sieht die Sache anders aus:

**66. Kf5 Tf1+ 67. Tf4** Die letzte Falle: nach **67. ...Txf4+?? 68. Kxf4** muss Schwarz **...Kg2** spielen, da **68. ...Kg1?** verliert: **69. e7 h2 70. e8D h1D 71. De1+ Kg2 72. De2+ Kg1 73. Kg3!**, und Weiß erreicht das bekannte baurnlose Endspiel, wo Dame gegen Dame gewinnt, weil die Mattsetzung nicht zu verhindern ist. Doch es geschah **67. ...Te1** Beide Seiten haben die Klippen umschiff, nun war es an der Zeit, die Partie zu beenden **remis**

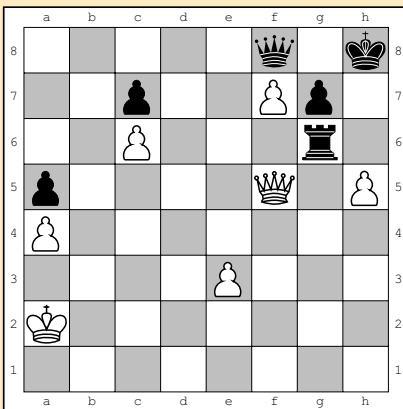
Das nächste Beispiel stammt aus der Europäischen Mannschaftsmeisterschaft der Frauen. Dies war die verrückteste Partie des Turniers: Erst schien es, als würde die Russin Alisa Galjamowa im Angriff siegen, dann hatte die Armenierin Elina Danielian zunächst drei Bauern mehr, und in der Diagrammstellung wiederum einen Turm weniger.



**E. Danielian – A. Galliamova**  
Plovdiv 2003  
Weiß am Zug

Die Anziehende fand den besten Zug **59. Df5!** und ihre Gegnerin entschied sich nach längerem Nachdenken für das Dauerschach **59. ...Dd2+ 60. Kb1 Dd1+ 61. Kb2 Dd2+ 62. Kb1 Dd1+ 63. Kb2 remis**

Nach der Partie gab es russisches Grummeln, Galjamowas Landsleute meinten, Wieso remis?, wo doch die Landsfrau einen Turm mehr hat. Galjamowa rechtfertigte sich mit dem Hinweis auf 59. ...Df8 60. g4, wonach sie vermeintlich keinen guten Zug hat und sogar verliert. Doch irgendjemand aus der Analyserunde – sein Name ist nicht überliefert – fand die tolle Idee 60. ...h5!! 61. gxh5 Kh8

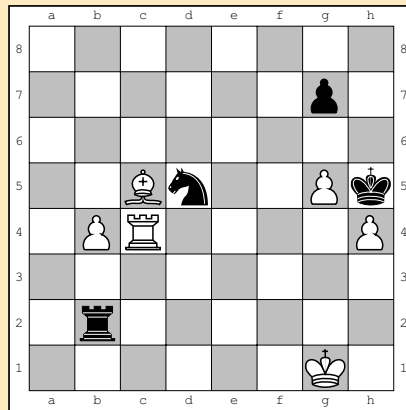


Schwarz bastelt an dem selbstgebauten Patt-Gefängnis, die Partie endet nach **62. hxg6 Da3+ 63. Kb1 Db2+ 64. Kxb2 patt remis**. Auch nach **62. Dxg6** (statt hxg6) funktioniert das gleiche Motiv ...Da3+ usw.

Im letzten Diagramm sahen wir ein klassisches Motiv: der König mauert sich selbst ein, um eine Pattstellung zu erreichen. Bei solchen Aktionen verfolgt der Spieler eine Strategie, die im Gegensatz steht zu dem in Partien üblichen Vorgehen, wo man doch zusieht, dass man nur ja nichts verliert.

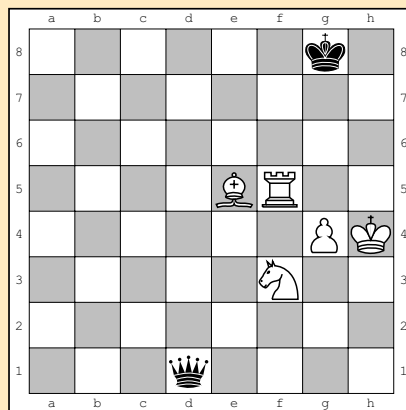
Steht die Patt-Falle erst einmal, müssen alle zugfähigen Steine geopfert werden.

Hierzu gibt es zahlreiche ansprechende Beispiele, nicht unbedingt alle aus Topturnieren.



**A. Gholami – O. Noroozi**  
Teheran 2017  
Schwarz am Zug

**53. ...g6!** mauert den König ein. Jetzt noch den Ballast über Bord werfen: **54. Kf1 Sxb4 55. Txb4** Oder **55. Lxb4 Txb4 56. Txb4 patt. 55. ...Tf2+! 56. Ke1 Te2+ 57. Kd1 Td2+ 58. Kc1 Tc2+ 59. Kxc2 patt remis**



**A. Mauro – M. Kreuzahler**  
Open Faaker See 2003  
Schwarz am Zug

Schwarz versuchte noch **54. ...Dh1+**. Nun hätte **55. Kg3** gewonnen. Weiß passte nicht auf, spielte **55. Kg5?** und musste nach **55. ...Dh6+!** ins Remis einwilligen – nach dem erzwungenen **56. Kxh6** ergibt sich ein Patt.

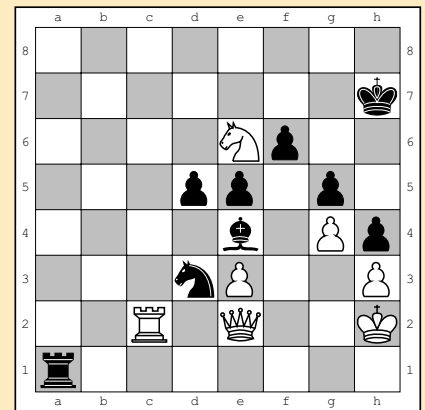
Den schönsten Patt-Trick haben wir uns für den Schluss aufgehoben.

### 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](http://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.

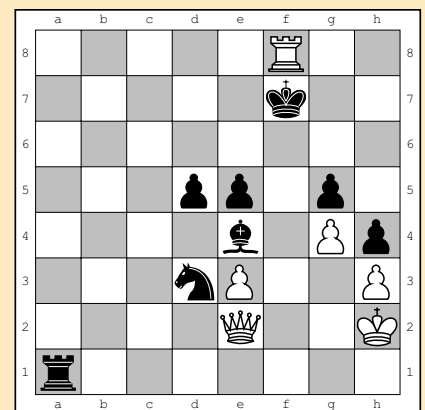


**D. Bojkov – J. Borisek**  
Göteborg 2005  
Weiß am Zug

Die Drohung ...Th1 matt muss abgewehrt werden. **Dg2** erfüllt diese Aufgabe, kostet aber die Dame.

Was nun, sprach Zeus und bat wie üblich seine Frau um Rat. Hera erkannte die Zeichen: „Gib alle deinen Figuren her, dann steht dein König patt.“

**67. Sxg5+!** Das Springeropfer muss angenommen werden, sonst gewinnt Weiß mit **Sxe4. 67. ...fxg5 68. Tc7+ Kg8 69. Tc8+ Kf7** Sonst folgen einfach weitere Schachgebote auf der sechsten bis achten Reihe. **70. Tf8+!!**



Schwarz kann seine Gewinnversuche nicht fortführen. Nach **70. ...Ke7 71. Tf7+ Ke6 72. Tf6+** bleibt es bei den Schachgeboten, ebenso wie nach **70. ...Kg7 71. Tf7+ 70. ...Kxf8 71. Df1+!!** und wenn Schwarz nicht noch den Turm und damit die Partie verlieren will, muss **71. ...Txf1 patt** geschehen.