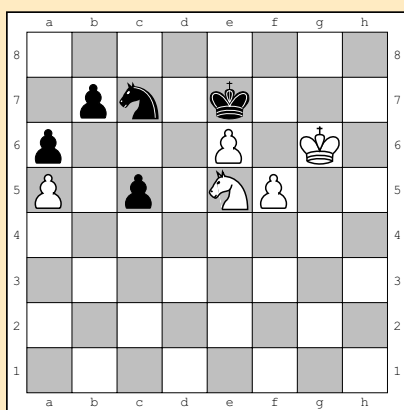


Die Stunde des Königs

Über einen erfolgreichen Einsatz der zentralen Figur

Der namhafte russische Trainer GM Alexander Panchenko (1953-2009) hat den König als eine „ambivalente Schachfigur“ bezeichnet. Bei Menschen steht Ambivalenz für den Zustand innerer Zerrissenheit mit gegensätzlichen Gefühlen wie beispielsweise Angst und Mut. Bei seinem fantasievollen Vergleich bezog sich der Großmeister auf die wechselvolle Rolle des Königs, die sich im Laufe der Partie sehr ändern kann. In der Eröffnung und im Mittelspiel, wo es auf dem Brett von gegnerischen Figuren nur so wimmelt, könnte ein König – wenn er eine eigene Psyche hätte – es mit der Angst bekommen; in der Praxis wird er nicht zu früh ins Spiel gebracht. Erst wenn sich im späten Mittelspiel und vor allem im Endspiel das Brett nach vielen Abtauschen geleert hat, kann der König Mut fassen und aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. Das ist die Stunde des Königs, das Thema dieser Folge.

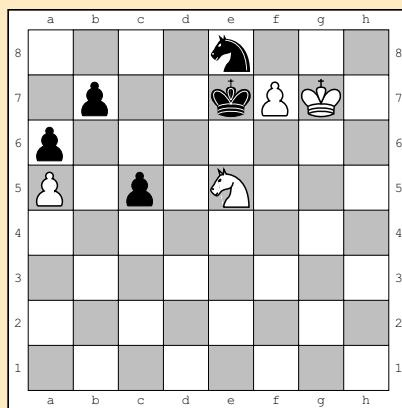
In der ersten Partie dieser Folge marschierte der weiße König tief ins gegnerische Lager, um dort einerseits den eigenen Freibauern zu unterstützen, andererseits ein Hindernis in Gestalt des gegnerischen Springers aus dem Weg zu räumen.



K. Arkell – S. Franklin
4NCL (Britische Liga) 2019
Weiß am Zug

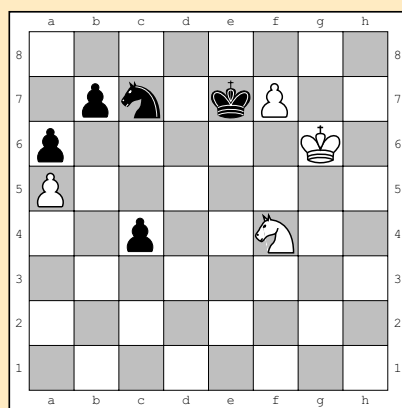
Der Schwarzspieler hat sich darauf kapriziert, auf e6 seinen Springer zu opfern. Danach wäre es ein Leichtes, den letzten weißen Bauern loszuwerden und zu remisieren. Mit der Par-

tiefortsetzung **62. f6+!** macht ihm der Anziehende einen dicken Strich durch die Rechnung. Weiß setzt voll auf die Wirkung seines sehr aktiv postierten Königs, der den Freibauern auf dem Weg zum Umwandlungsfeld f8 unterstützt. Allerdings darf der Bauer nicht zu früh vorpreschen, nach **62. ...Kxe6** führt **63. f7? Ke7** **64. Kg7 Se8+!** nur zum Remis:



- a) 65. fxe8D+ Kxe8 66. Kf6 Kd8 67. Ke6 Kc7 nebst ...b6, und der letzte weiße Bauer verlässt das Brett
- b) 65. Kg6 Sd6 nebst ...Sxf7, remis
- c) 65. Kg8 Sf6+ 66. Kg7 Se8+ mit Zugwiederholung.

Doch mit der Einschaltung der Züge **63. Sd3!! c4** oder **63. ...Kd6** **64. Sf4** gefolgt von **65. f7** mit Gewinn, **64. Sf4+ Kd6** **65. f7 Ke7** erreicht Weiß eine Gewinnstellung.

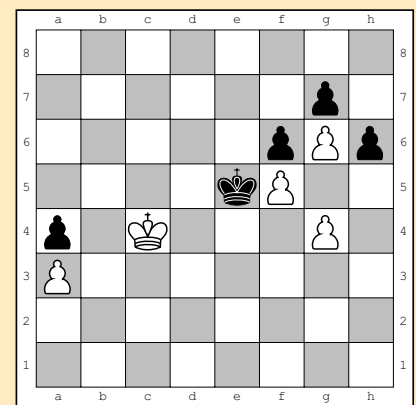


66. Sd5+! Aber nicht **66. Kg7? Se8+=**, das kennen wir schon. **66. ...Sxd5** **67. Kg7** Die Stunde des Königs! Wunderbar postiert, drückt



den Bauern nach f8 durch. Damit endete im Prinzip die wunderbare Endspielwendung. Nur aus dokumentarischen Gründen werden noch die restlichen Züge angegeben. **67. ...Kd6** **68. f8D+ Kc6** **69. Dc8+ Sc7** **70. Df5 Sd5** **71. Kf7 b6** **72. axb6 Sxb6** **73. Da5 Sd5** **74. Ke6 Sc7+** **75. Ke5 Sb5** **76. Db4 c3** **77. Dc4+ Kb6** **78. Kd5 Sc7+** **79. Kd4 Sb5+** **80. Kd3 a5** **81. Da4 Ka6** **82. Kc4** **1:0**

Im nächsten Beispiel haben sich am Ende zwei gut postierte König gegenseitig neutralisiert.

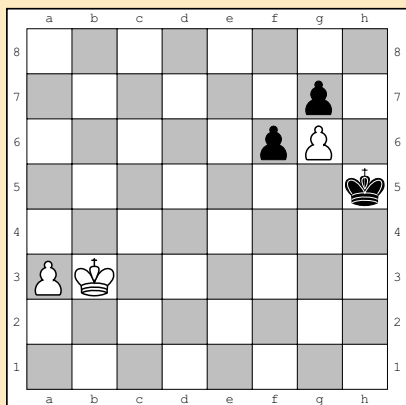


G. Souleidis – A. Sharashenidze
Open Prag 2019
Weiß am Zug

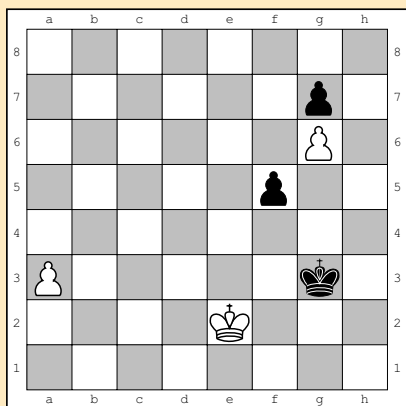
Beide Könige haben freie Bahn. Mangels Alternative wird der schwarze zum Königsflügel laufen. Der weiße König hat eine Wahl, jedoch zwischen zwei Übeln. Das größere davon wird mit **50. Kb4?** generiert. Weiß will sich schnell einen Freibauern auf der a-Linie verschaffen, doch dieser kommt zu spät: **50. ...Kf4** **51. Kxa4 Kxg4** **52. Kb5 h5**, und Schwarz wird den Bauern ungehindert umwandeln.

Also wandern die Augen des Anziehenden zum Königsflügel und entdecken das Ziel auf **g7: 50. Kc5** Das ist das kleinere Übel. Zwar ist diese Stellung ebenfalls für Weiß verloren, aber hier hat er mehr praktische Chancen, weil der Gewinn nur mit präzisen Zügen erreicht werden kann, die nicht leicht zu entdecken sind. **50. ...h5?** Schwarz meistert die Aufgabe nicht. Gewonnen hätte allein **50. ...Kf4** **51. Kd6 h5!** **52. gxh5 Kxf5** **53. Ke7** (**53. h6 Kxg6**) ...**Kg5**

54. Kf7 Kh6 55. Ke6 Kxh5. **51. gxf5**
52. Kb4 Jetzt ist dieser Zug schon spielbar.
52. ...Kg5 53. Kxa4 Kxh5 54. Kb3

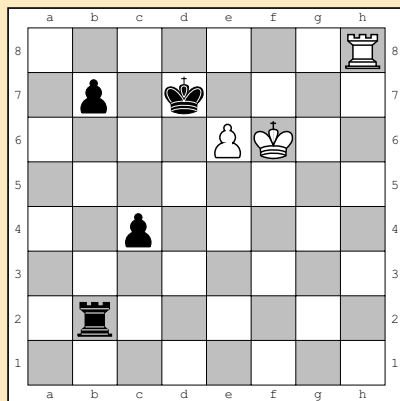


Schwarz darf sich nicht auf g6 bedienen, der Bauer a3 würde dann unaufhaltsam vorpreschen. Der Nachziehende rettet sich jedoch mit dem Vorrücken des König/Freibauer-Gespans: **54. ...f5!** **55. Kc2** Mit einer Punktteilung endet das Rennen auch nach 55. a4 f4 56. Kc2 Kh4 57. Kd2 Kg3 (Idee 58. Ke2?? Kg2 -+) 58. a5 f3 59. a6 f2 60. a7 f1D 61. a8D. **55. ...Kg4** **56. Kd2 Kg3** **57. Ke2**



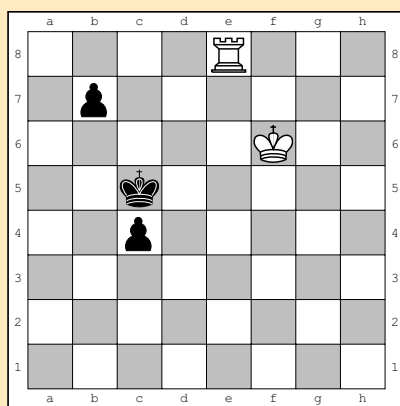
Schon wieder ein Standardmotiv zum Einprägen. Schwarz darf nicht sofort 57. ...f4?? spielen, nach 58. Kf1 nebst a3-a4 wäre es vorbei, also muss **57. ...Kg2** geschehen, wonach **58. Ke3 Kg3** **59. Ke2 Kg2** **60. Ke3** zu einer beidseitig erzwungenen Zugwiederholung führt **remis**

In der nächsten Partie ließ der Nachziehende eine große Chance verstreichen. Eine kraftvolle Aktivierung des Königs hätte ein schwieriges Endspiel überzeugend gerettet. \square Der vorgerückte weiße Freibauer wird das Feld e8 erreichen, so dass sich Schwarz auf einen Turmverlust einstellen muss. **58. ...Kc7?** **59. e7 Tf2+** **60. Kg5** **1:0**
 Es könnte folgen: 60. ...Te2 61. e8D Txe8 62. Txe8 c3 (62. ...b5 63. Kf4 Kd7 64. Th8 Kc6 65. Ke3 Kc5 66. Kd2 usw.) 63. Te3 c2 64. Tc3+ Kd6 65. Txc2 b5 66. Tb2 Kc5 67. Kf4 Kc4 68. Ke3 b4 69. Kd2 +-.



F. Vallejo – T. Sträter
Bundesliga 2009
Schwarz am Zug

Zurück zur obigen Partiestellung. Hätte Schwarz auf das richtige Pferd, nämlich **58. ...Kd6!**, gesetzt, hätte er die Partie retten können. Da Weiß wegen des möglichen Turmschachs auf f2 noch nicht **59. e7??** spielen darf, muss er zuerst **59. Td8+** ziehen, was den schwarzen König noch weiter nach vorne bringt 59. ...Kc5 60. e7 Te2 61. e8D Txe8 62. Txe8

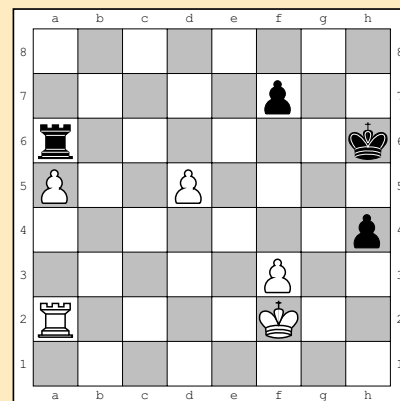


Analysediagramm

Vorsicht, hier kann noch ein Unglück passieren:

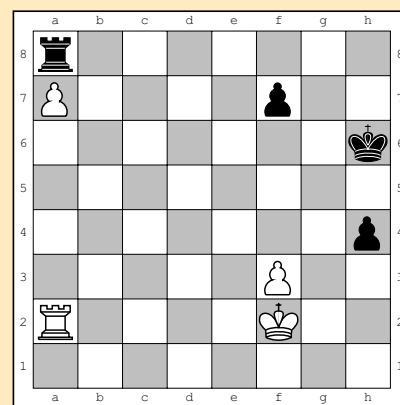
- a) 62. ...c3? ermöglicht das Manöver 63. Ke5 Kc4 64. Ke4!, und nach dem folgenden Tc8+ nebst Kd3 gewinnt Weiß doch.
- b) 62. ...Kd4! ist richtig, die bekannte Diagonalopposition, die wir in einer der früheren Folgen dieser Serie bereits besprochen haben. Schwarz remisiert nun leicht: 63. Td8+ Ke4 64. Tc8 Kd3 65. Ke5 c3 66. Td8+ Ke3 67. Tc8 Kd2 remis.

Ebenso gut wie die Aktivierung des eigenen Königs ist es manchmal, den gegnerischen König auszuschalten. Hier ein originelles Beispiel



A. Karpow – J. Hjartarson
World Cup, Belfort 1988
Weiß am Zug

Nach dem nahe liegenden **46. Kg2??** kann Schwarz seinen König mit **...Kg7** **47. Kh3 Kf6** **48. Kxh4 Ke5** aktivieren und die Partie womöglich noch retten. Karpows Lösung ist (nachträglich gesehen) frappierend einfach und ging in die Schachliteratur ein. **46. d6!** **Txd6** **47. a6 Td8** **48. a7 Ta8**



Beide Türme sind an den Bauern a7 gebunden, der weiße muss ihn verteidigen, der schwarze wiederum stoppen, dies hält sich noch die Waage. Der entscheidende Unterschied besteht jedoch darin, dass der schwarze Turm sonst keine Aufgabe erfüllt, während der weiße stets mit einem frei wählbaren Zug auf der a-Linie eine passende Stellung erreicht, mal mit Weiß, mal mit Schwarz am Zug, so wie es dem Anziehenden passt. Im Grunde genommen wird ab jetzt ein Bauernendspiel gespielt, in dem der weiße König alle Freiheiten hat, während der schwarze nur seiner Zugpflicht nachkommen muss. **49. Ta5 f5** **50. Kg2 Kg5** **51. Ta4 Kg6** **52. Kh3 Kg5** **53. f4+** **1:0**

Nach **53. ...Kh5** **54. Ta6!** muss Schwarz seinen Turm ziehen und verliert ihn dann nach der Bauernumwandlung auf a8. Und nach **53. ...Kg6** **54. Kxh4 Kf6** **55. Ta6+ Kf7** **56. Kg5** kann Schwarz auch aufgeben.