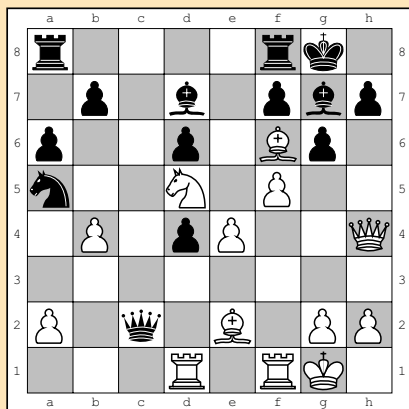


Taktische Standardmotive

Ablenkung und Hinlenkung

„Die Theorie des Endspiels zu beherrschen ist eigentlich nicht schwierig! Alles, was Sie dazu kennen müssen, ist eine überschaubare Anzahl charakteristischer (in der Regel elementarer) Positionen, die wichtigsten Regeln, Einschätzungen und typischen Vorgehensweisen“, so der weltbekannte Trainer Mark Dworeski in seinem Buch „Die Endspieluniversität“ (2002).

Dies gilt nicht nur für das Endspiel, sondern auch für das Mittelspiel, insbesondere fürs Erlernen von taktischen Motiven. Viele Trainer plädieren für die Lerntechnik, die auf einer schrittweisen Verankerung möglicher Vorstufen einer Kombination im Langzeitgedächtnis basiert. Gleich ein Beispiel:



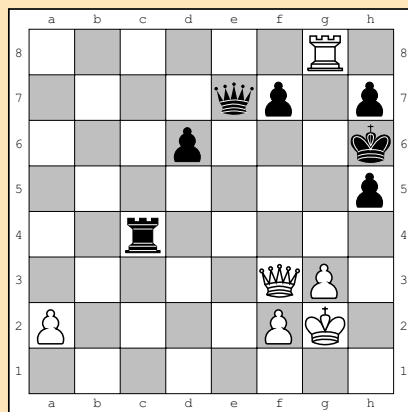
J. Gallagher – R. Schweizer
Turnier in Bad Zurzach, 1995
Weiß am Zug

Nehmen wir einfach den Läufer g7 vom Brett. Irgendwelche Vorschläge für Weiß? Natürlich Se7 matt, das ist doch einfach! Nun steht aber der Läufer auf g7, der Zug Se7+ setzt kein Matt, jedenfalls nicht sofort. Es wäre schön, wenn der Läufer von g7 verschwinden würde, doch mit gutem Zureden ist es nicht getan. Mit roher Gewalt schon: **18. Dh6!** **1:0**

Dies ist eine einfache Standardkombination mit dem Thema „Ablenkung“. Dieser Begriff ist per Definition „ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren

Platz zu verlassen. Oft ist dies verbunden mit einem Opfer.“ Hier konkret muss der nunmehr zweifach angegriffene Läufer g7 reagieren, sonst folgt Dxc7 matt. Nach 18. ...Lxh6 setzt Weiß mit Se7 matt, nach 18. ...Lxf6 19. Sxf6+ Kh8 20. Dxc7 matt dauert es halt ein wenig länger.

Das Thema „Ablenkung“ haben wir in dieser Rubrik schon gestreift, aber wie bei manch anderen Tätigkeiten gilt, man muss es immer wieder üben, bis es sitzt und die Erfolge sich einstellen. Also – weiter geht’s:



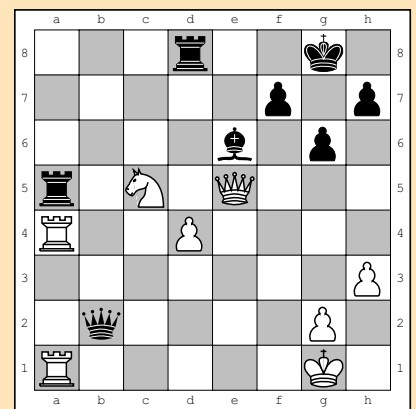
D. Solak – Z. Arsovic
Serbische Liga 2007
Weiß am Zug

Oft hilft es bei konkreter Berechnung, wenn man sich das ideale Stellungsbild ins Gedächtnis holt, auch wenn es unmittelbar nicht zu realisieren ist. Hier konkret: Ein Mattbild könnte nach Df6+ entstehen, was im Moment durch die Dame e7 verhindert ist. Wäre die Dame nicht da ... also Ablenkung ... heureka! **36. Te8!** **1:0**
Weil der Turm wegen des erwähnten Matts tabu ist und auf 36. ...Dg5 37. Dxf7 nebst Te6+ die Dame gewinnt.

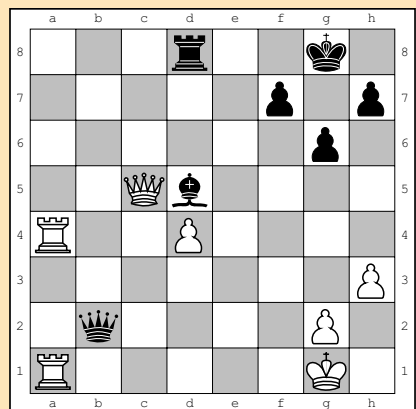
Sizilianisch B 30
S. Solomon – G. Lane
Zonenturnier, Auckland 2005

1. e4c5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 e5 4. Lc4 Le7 5. d3 d6 6. 0-0 Sf6 7. Sg5 0-0 8. f4 Lg4 9. De1

Sd4 10. h3 Ld7 11. Df2 exf4 12. Lxf4 b5 13. Lb3 Sxb3 14. axb3 Sh5 15. Sd5 Sxf4 16. Sxe7+ Dxe7 17. Dxf4 a5 18. Sf3 a4 19. Sd2 Le6 20. bxa4 bxa4 21. e5 dxe5 22. Dxe5 Db7 23. Se4 c4 24. Tf3 Db6+ 25. Sc5 cxd3 26. Tg3 g6 27. cxd3 Ta5 28. d4 Dxb2 29. Tga3 Td8 30. Txa4



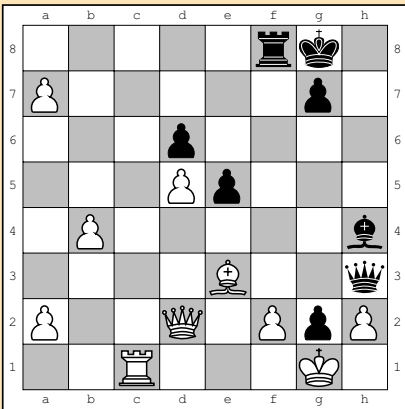
Die erste Idee, die einem in den Sinn kommt, dürfte ...Ld5 sein, damit droht ...Dxc2 matt. Doch Weiß kann die Schwäche g2 einfach mit Dg3 decken. Es wäre schön, wenn die weiße Dame nicht nach g3 ziehen könnte, wie lenkt man sie ab? Und schon wurde die Idee **30. ...Txc5!** geboren. **31. Dxc5** 31. dxc5 geht ja nicht gut wegen 31. ...Dxe5 **31. ...Ld5**



Das Turmopfer diente der Ablenkung der weißen Dame von e5. Der Zug Dg3 geht nicht mehr, ...Dxc2 droht wirklich. Weiß hätte hier aufgeben können, er tat dies erst nach den weiteren Zügen **32. T1a2 Lxa2 33. Da5 Dc1+ 34. Kh2 Df4+ 35. Kh1 Tc8 0:1**

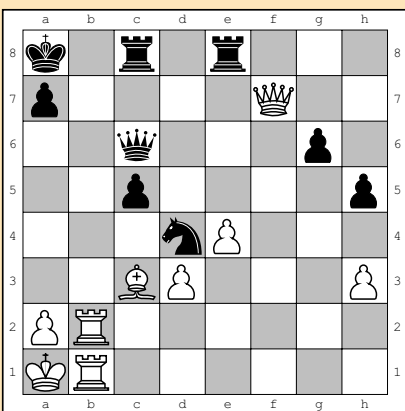
Sizilianisch B 32
J. Mendeiros – M. Torralba
Issy les Moulineaux 2000

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4
 e5 5. Sb5 d6 6. S1c3 a6 7. Sa3 b5 8. Sd5
 Sge7 9. c4 Sd4 10. cxb5 Sxd5 11. exd5
 Le7 12. Lc4 0-0 13. 0-0 f5 14. bxa6 f4
 15. Sc2 Sxc2 16. Dxc2 f3 17. Ld3 fxg2
 18. Lxh7+ Kh8 19. Te1 Lh4 20. Le3 Df6
 21. a7 Lh3 22. Le4 Tac8 23. De2 Kg8
 24. Tac1 Txc1 25. Txc1 Lg4 26. Dc2 Lf3
 27. Lxf3 Dxf3 28. Dd2 Dh3 29. b4



Weiß rannte in dieser Partie mit seinen Freibauern am Damenflügel los und kümmerte sich nicht um seinen König. In der Diagrammstellung führt die Vorüberlegung „wäre da nicht der Bauer h2, würde ...Dh1 matt folgen, ohne den Bauern f2 ginge ...Tf1+ und matt“ den Schwarzspieler auf die richtige Fährte. Wie beseitigt man den Bauern h2 resp. f2? So: **29. ...Lg3!** und Aufgabe wegen des kommenden Matts mit der Dame auf dem Feld h2 oder h1. **0:1**

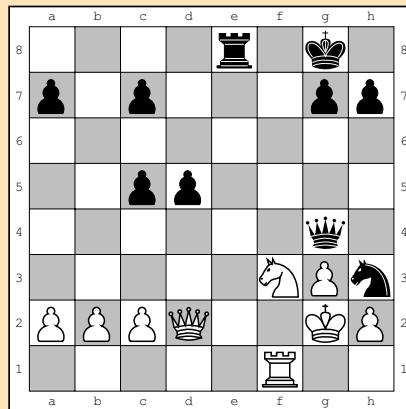
Und schon wieder hilft die Imaginierung einer Wunschstellung weiter. Stünde da nicht die schwarze Dame auf c6, käme Db7 matt. Die Dame ist aber da, wie lenkt man sie ab? Wenn es nicht geht, muss man



D. Flores – L. Perez
Havanna 2005
Weiß am Zug

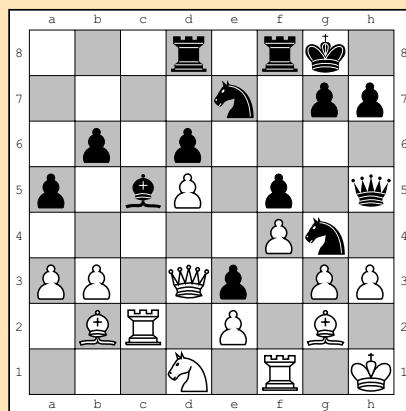
sich halt anderen Überlegungen zuwenden. Aber vielleicht geht es doch, wie hier: **47. Lxd4 cxd4 48. Tc2!** Ein klassisches Ablenkungsoffer mit der Idee ...Dxc2 49. Db7 matt. Die schwarze Dame ist angegriffen und kann nicht nach a6 ausweichen, es würde Dd5+ nebst Matt folgen. Der Partiezug **48. ...Tc7** verlor nach **49. Dxc7** einen Turm, deshalb – **1:0**.

Genug abgelenkt, nun wollen wir uns einem verwandten taktischen Thema zuwenden. Die Hinlenkung ist ein Kombinationsmotiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht oft unter Opfern an einen bestimmten Ort genötigt wird, weil man dort mit dieser Figur etwas vorhat.



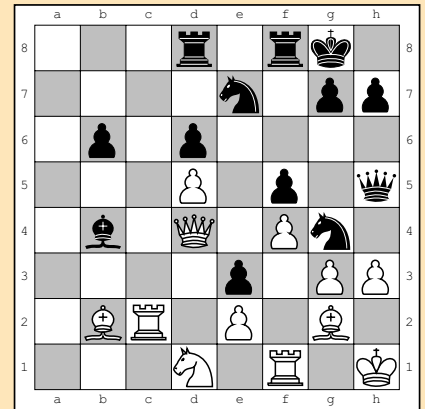
K. Gulamali – M. Khachiyar
Las Vegas 2014
Schwarz am Zug

In dieser Stellung kann Schwarz mit ...Sf4+ ein Schach bieten, was freilich unsinnig wäre, Weiß kann ja mit Dxf4 antworten. Stünde aber die weiße Dame auf e2, so wäre ...Sf4+ nicht nur möglich, sondern auch siegreich. Wie kriegt man die weiße Dame nach e2? Mit dem Opfer **28. ...Te2+!** wird sie dort hingelenkt, es folgt ...Sf4+ mit Damengewinn. **0:1**



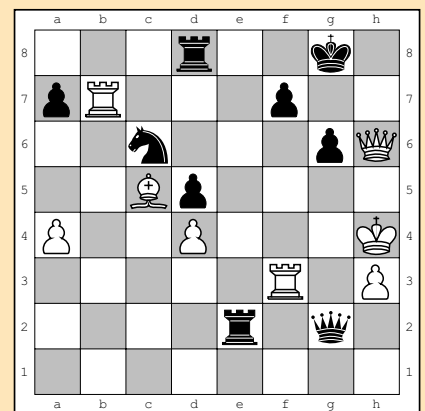
K. Miton – C. Paci
Französische Liga 2010
Weiß am Zug

Das Auge schweift zunächst zu 27. Dc3 (droht Dxc7 matt) 27. ...Tf7 28. b4 axb4 29. axb4, doch aus dem geplanten Läufergewinn wird nichts, da Schwarz 29. ...Sxd5! zieht. Also muss man die Reihenfolge umdrehen: **27. b4!** Hinlenkung des Läufers nach b4. **27. ...axb4 28. axb4 Lxb4 29. Dd4**



mit der Doppeldrohung Dxc7 matt und Dxb4. Die Partie ist entschieden. Es folgte noch **29. ...Sf6 30. Dxb4 Se4 31. Tf3 Sxd5 32. Db3 Df7 33. Sxe3** **1:0**

Ein schönes Hinlenkungsoffer sehen wir im letzten Beispiel.



J. Polgar – L. B. Hansen
Vejstrup 1989
Weiß am Zug

Nach dem sich anbietenden Schlagen Txf7 kann Schwarz mit dem Schachgebot ...Te4+ gegenhalten. Das liegt daran, dass der Zug Txf7 mit keinem Schach verbunden ist und somit nicht vorrangig bedient werden muss. Anders sieht die Sache aus, wenn der schwarze König mit dem Partiezug **33. Dg7+!** auf die siebte Reihe hingelenkt wird, danach folgt auf das erzwungene **33. ...Kxg7** das Schlagen mit **34. Txf7+** mit Schach. Wegen der forcierten Folge **34. ...Kh8 35. Th7+ Kg8 36. Tbg7** matt gab Schwarz auf **1:0**