

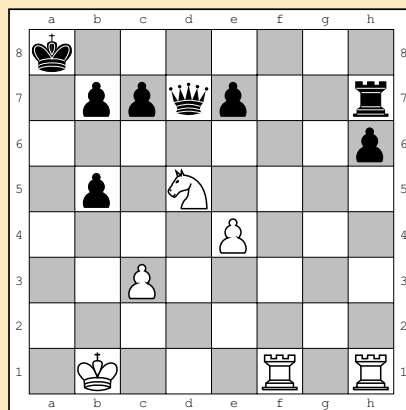
Einfallsreiche Königsangriffe

Ein Ausflug in die Welt der Schachphantasie

Letztlich wird jede Partie mit einem Mattangriff beendet, wenn nicht ein Spieler zuvor aufgegeben hat oder beide mit einem Remis zufrieden waren. Königsangriffe, die zu allen Zeiten als Höhepunkte des Schachspiels angesehen waren und immer noch sind, ereignen sich in allen Phasen der Partie. Um sie zu verwirklichen, hilft die Kenntnis der Standardmotive unheimlich. Dennoch verbleibt immer noch das gewisse Etwas, was man hat oder nicht hat – die Phantasie.

Der Autor dieser Serie hatte einmal das Glück, durch Vermittlung eines gemeinsamen Freundes einige Abende mit dem berühmten „Schachzauberer“ Michail Tal verbringen zu dürfen. Schon die Blitzpartien gegen den früheren Weltmeister (und ersten Blitzweltmeister) waren ein unvergessliches Erlebnis, aber vielleicht noch mehr die Gespräche mit dem sympathischen Genie. Einmal ging es um Schachkombinationen – dem Markenzeichen von Michail Tal – und da gab er ein bemerkenswertes Statement ab, sinngemäß: alle genialen Ideen sind schon einmal da gewesen, man muss sich nur viele anschauen und sie gut behalten, nur so kann man auch selbst zaubern. Und dann mit einem kleinen Lächeln fügte Tal hinzu: „ab und zu fiel mir auch schon mal etwas ganz Neues ein ...“ Und wo kommen die genialen Ideen her, die Tal so gut im Gedächtnis behielt, wie kamen die Vorgänger darauf, wollte Ihr Autor wissen. Noch ein Lächeln: „Etwas Phantasie muss man schon haben.“ Und was setzt die in Gang? „Ich weiß es nicht.“

In Aufsätzen über Phantasie wird oft der Satz zitiert, dass sich bei kreativen Lösungen die Herkunft nicht immer nachweisen lässt. Um nun nicht auf ein fachfremdes Gebiet abzugleiten, belassen wir es dabei und schauen uns herrliche Königsangriffe an, die auf klassischen Motiven basieren und mit einer Prise Phantasie zustande gekommen sind, woher auch immer diese kam.



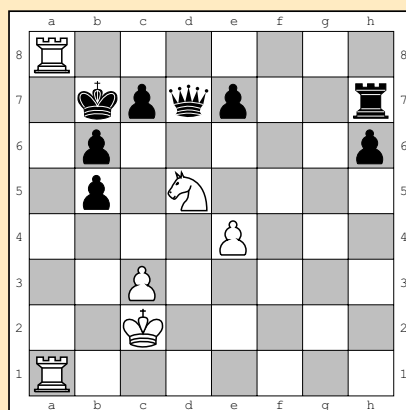
Übungsbeispiel I. Hausner, 2014 Weiß am Zug

Der Anziehende hat nicht genug Material für die Dame, aber die Stellung des schwarzen König gibt noch Anlass zur Hoffnung. Natürlich prüft Weiß zunächst

- a) 1. Tf8+ Ka7 und bedauert nun, dass sein h-Turm nicht auf h2 steht, da käme Th2-a2 matt. Und wenn Weiß nun 2. Th2 zieht, nutzt Schwarz die gewonnene Zeit und verschwindet mit seinem König: 2. ...b6 3. Ta2+ Kb7 4. Tfa8 Kc6 5. Sb4+ Kc5, und Weiß hat nichts mehr.

Eine bessere Version des Turmschwenks zeigt die zweite Variante (von der Ausgangsstellung ausgehend):

- b) 1. Tf8+ Ka7 2. Kc2! b6 3. Ta1+ Kb7 4. Tfa8. Hier schafft es der schwarze König nicht, auszuwandern, nach



- b1) 4. ...Kc6? folgt 5. Sb4+ Kc5 (5. ...Kd6 kostet nach 6. Td1+ die Dame) 6. Td1 De6 7. Td5+ Kc4 8. Td4+ Kc5 9. Tad8. Es droht T8d5+ und nach 9. ...c6?? folgt sogar 10. Sa6 matt.

Schwarz kann aber besser spielen:

- b2) 4. ...Dg4 5. Sb4! (hindert den König an der Flucht via c6) 5. ...Dxe4+ 6. Kb2, und angesichts der Drohung T1a7 matt muss sich Schwarz mit dem Dauerschach 6. ...De2+ 7. Kb3 Dc4+ begnügen.

Ist die Ausgangsstellung also remis? In der Praxis könnte die Partie tatsächlich so enden, denn auf 1. Tf8+ kommt jeder und dass dann der andere Turm auf die a-Linie gelangen soll, dürfte einem ebenfalls leicht in den Sinn kommen.

Doch nun betritt das Paar Wissen und Phantasie die Bühne. Das Wissen sagt, es gibt im Schach sogenannte *Sperrzüge, mit Opfern können Fluchtrouten versperrt werden*. Wo ist die Fluchtroute? Via b7. Wie kann der schwarze König nach b7 ziehen? Indem zuerst ...b7-b6 geschieht. Was wäre also zu tun? Das Feld b6 versperren. Reicht dieses Wissen bereits, um die Lösung zu finden? Vielleicht ja, vielleicht muss doch die Phantasie helfen: **1. Sb6+!! cxb6 2. Tf8+ Ka7** und nun nicht Th2?? wegen ...Dd1+, sondern **3. Kc2!** was das Schachgebot der schwarzen Dame abwehrt und die unabwendbare Mattsetzung Ta1 vorbereitet.

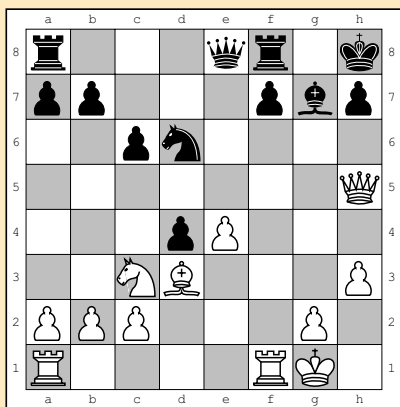
Wissen oder Phantasie?

War es Wissen oder Phantasie, die den früheren Weltmeister Robert James (genannt Bobby) Fischer auf die folgende, immer wieder publizierte Kombination gebracht hat?

Pirc-Verteidigung B 09 R. Fischer – P. Benko US-Meisterschaft, New York 1963

1. e4 g6 2. d4 Lg7 3. Sc3 d6 4. f4 Sf6
5. Sf3 0-0 6. Ld3 Lg4 7. h3 Lxf3 8. Dxf3

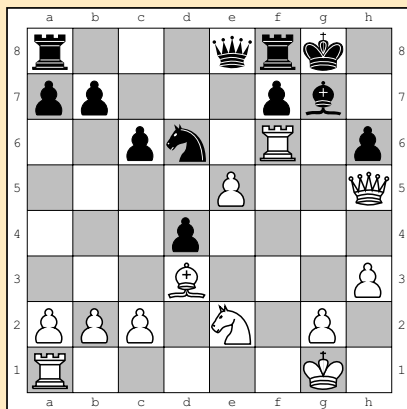
Sc6 9. Le3 e5 10. dxe5 dxe5 11. f5 gxf5 12. Dxf5 Sd4 Mit der Idee 13. Dxe5 Sg4 14. Df4 Sxe3 15. Dxe3 Dd6 und Druckspiel auf den schwarzen Feldern. **13. Df2 Se8 14. 0-0 Sd6 15. Dg3 Kh8 16. Dg4 c6 17. Dh5 De8?** Fischer sah in diesem Zug die Ursache für die schnelle Niederlage des Nachziehenden und plädierte für ...Se6, was eine eigene Figur zwecks Verteidigung näher an den eigenen König heranführt. **18. Lxd4 exd4** Hier mischt sich erst einmal das Wissen ein:



Die Dame auf h5 und der Läufer auf d3 stellen im Prinzip ein mattsetzendes Gespann dar, sprich wäre der Bauer e4 nicht da, würde bereits Dxd7 matt aufgehen. Aber der Bauer steht nun einmal auf e4. Das Wissen sagt, Diagonale öffnen ist gut, spiele also 19. e5, was Dxd7 droht. Das Wissen (um Verteidigungsmotive) liefert die kalte Dusche, mit 19. ...f5! kann man die Diagonale unterbrechen, wobei gleichzeitig die Dame e8 die gegnerische Lady auf h5 bedroht (deshalb stellte auch Schwarz zuvor seine Dame nach e8).

Wenn aber der Verteidigungszug ...f7-f5 nicht möglich wäre, wäre der Mattangriff auf h7 nicht zu verhindern. Stünde in der obigen Diagrammstellung der Bauer nicht auf e4, sondern auf f5, so würde wohl jedem der Zug f5-f6 einfallen. Der Partiezug **19. Tf6!!** war ein genialer Einfall am Brett (also doch Phantasie), den aber die folgenden Generationen sehen konnten. Heutzutage ist Fischers Tf6!! Allgemeingut, dieser sogenannte Sperrzug gehört zum taktischen Allgemeinwissen, zum typischen Motiv.

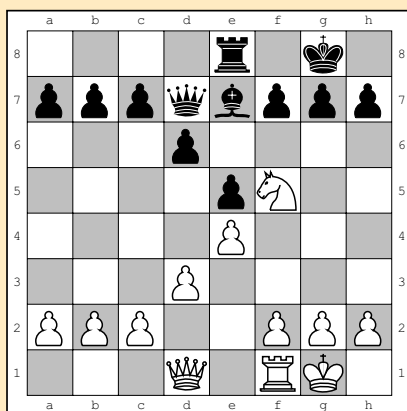
Da 19. ...Lxf6 20. e5 Se4 21. Lxe4 unweigerlich zu Dxd7 matt führt, verweigerte Schwarz in unserer Partie die Annahme des Turmopfers **19. ...Kg8** geholfen hat ihm das jedoch nicht: **20. e5 h6 21. Se2!** Der weiße Angriff ist nicht aufzuhalten. Es droht einfach Txd6 mit Figurengewinn, wenn der Springer c6 wegzieht, z. B.



21. ...Sb5 folgt 22. Df5 nebst Dh7 matt und falls 21. ...Lxf6, so 22. Dxd6 gefolgt von Dh7 matt. Also gab Schwarz auf: **1:0**

Kreativ und/oder logisch?

Was braucht man zur Verknüpfung zweier sonst gängiger taktischer Motive? Genügt die Logik oder ist doch etwas Phantasie dabei? Zunächst ein Standardmotiv:



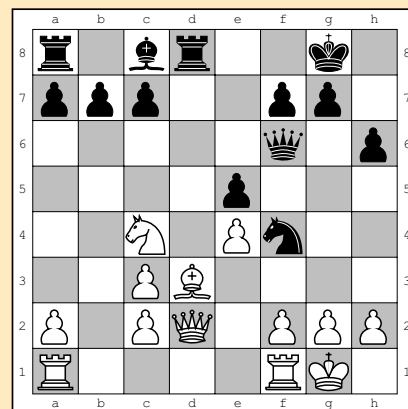
Weiß am Zug

Dies ist eine vereinfachte Form eines typischen Motivs. Die Dame d7 ist ungedeckt, was den Gewinnzug **1. Dg4** ermöglicht. Es droht Dxd7 matt, was natürlich leicht zu verhindern ist (...g6, ...Lf6, ...Lf8), dann aber zieht Weiß Sh6 mit Schach und gewinnt die ungedeckte Dame d7.

Diese Kombination ist seit dem 19. Jahrhundert bekannt, sicherlich kannte auch Capablanca sie. Vor fast genau 100 Jahren, im Spätsommer 1914 spielte er mit Schwarz die folgende Partie:

Vierspringerspiel C 49 V. Coria – J. R. Capablanca Buenos Aires 1914

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6 7. Lg5 Lxc3 8. bxc3 De7 9. Sd2 h6 10. Lh4 Sd8 11. d4 Se6 12. dxe5 dxe5 13. Ld3 Sf4 14. Sc4 Td8 15. Lxf6 Dxf6 16. Dd2 Wäre da nicht der Springer c4, hätte Capablanca flugs

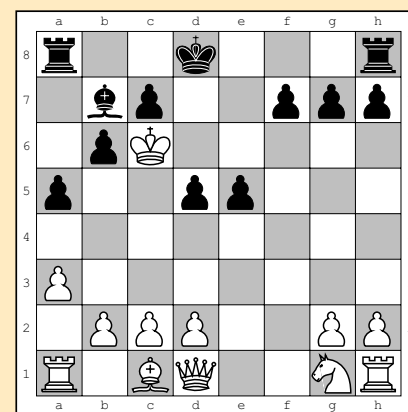


...Dg5 gespielt und mit der Doppeldrohung ...Dxd2 matt sowie ...Sh3+ nebst ...Dxd2 die Dame gewonnen. Nun ist aber der Springer c4 da und deckt die Dame. Wie kriegt man nun diesen Springer dazu, von c4 wegzuziehen? **16. ...Lh3!** Der Läufer greift g2 an und darf wegen ...Dg5+ nebst ...Dg2 matt nicht geschlagen werden. **17. Se3** Deckt g2 **17. ...Lxg2!** und die Partie war gelaufen. Auf 18. Sxg2 entscheidet die gezeigte Kombination 18. ...Dg5. In der Partie geschah noch **18. Sf5 Lxe4 19. Sg3 Sh3 matt 0:1**

Tja, Wissen oder Phantasie? Die Grundlage (das Motiv Dg4 wie oben) war natürlich reines Wissen, die Transformation zu der gewünschten Stellung per ...Lh2/...Lxg2 vielleicht schon etwas mehr. Ganz gewiss im Zeichen der Schach-Phantasie verlief die letzte Partie diese Folge:

Läuferspiel C 25 C. Hamppe – P. Meitner Wien 1870

1. e4 e5 2. Sc3 Lc5 3. Sa4 Lxf2+ 4. Kxf2 Dh4+ 5. Ke3 Df4+ 6. Kd3 d5 7. Kc3 Dxe4 8. Kb3 Sa6 9. a3 Dxa4+ 10. Kxa4 Sc5+ 11. Kb4 a5+ 12. Kxc5 Se7 13. Lb5+ Kd8 14. Lc6 b6+ 15. Kb5 Sxc6 16. Kxc6 Lb7+



17. Kxb7 scheidet an 17. ...Kd7 und ...Thb8 matt. **17. Kb5 La6+** und wegen 18. Kc6 (Nicht 18. Ka4? Lc4 und ...b5 matt) 18. ...Lb7+ usw. **remis**