

Taktisches Arsenal verbessern

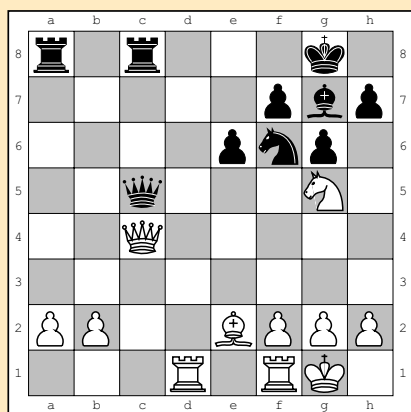
Weitere Motive zum Thema Ablenkung (2)

Repetitio est mater studiorum (Wiederholung ist die Mutter des Lernens), wussten schon die alten Lateiner. Auch bei der Vervollkommnung von taktischen Fähigkeiten im Schach hat sich die wiederholte Betrachtung typischer Wendungen als eine wirksame Übung bewährt.

Die Erklärung dieser Lernprozesse überlassen wir gerne den zuständigen Wissenschaftlern und begnügen uns hier mit dem Verweis auf das immer wieder beobachtete Phänomen: wer ein typisches taktisches Motiv oft genug gesehen hat, findet es in der Regel auch in der eigenen Partie.

In der letzten Ausgabe haben wir taktische Motive der Hinlenkung und der Ablenkung betrachtet und damit auch geübt. Mit dieser Folge führen wir diese angefangene Trainingsfolge fort.

Die Ablenkung ist per Definition ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Auch den Platz, auf dem sie eigentlich ausharren müsste, weil sie dort eine wichtige Aufgabe zu erfüllen hat:

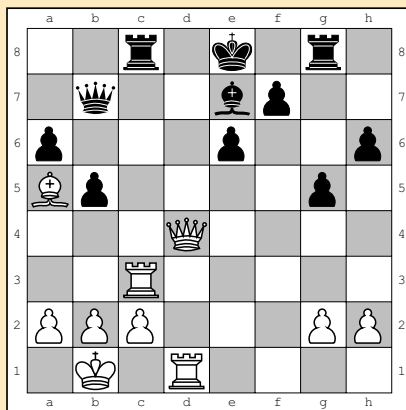


Tan Zhongyi – Ni Shiqun
China, Frauenmeisterschaft 2015
Weiß am Zug

Die schwarze Dame wird vom Turm c8 geschützt, dieser darf daher seinen Posten eigentlich nicht verlassen, doch nach dem Partiezug **26. Td8+** wird er dort nicht bleiben können. Wird er nach d8 abgelenkt (26. ...Txd8), geht die Dame c5 ver-

loren. Nach anderen Zügen wie ...Lf8 oder ...Se8 wird er ebenfalls von c8 abgelenkt: 27. Dxc5 Txc5, was 28. Txa8 ermöglicht. Deshalb **1:0**

Dies ist die einfachste Form der Ablenkung. Sie funktioniert oft mit Einsatz eines Turms, manchmal aber auch mit anderen Figuren, z. B. mit der Dame.



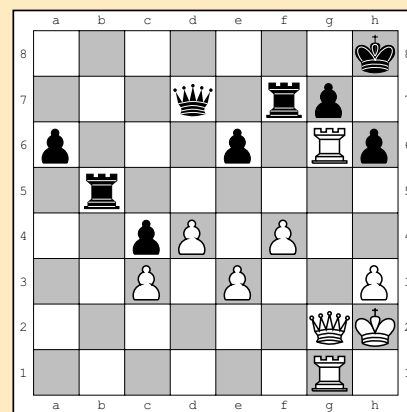
M. Kobalija – A. Korotylew
Moskau 1999
Weiß am Zug

Denken wir uns zunächst die beiden Damen weg. Was würde dann geschehen? Natürlich Txc8+ mit Gewinn. Gut, die Damen sind aber nun einmal da. Wie kann die schwarze Dame abgelenkt werden? Drei Züge der weißen Dame bieten sich an: 31. De4, 31. Db6 und am besten wie in der Partie **31. Da7!** denn im Gegensatz zu etwa 31. Db6 kann die schwarze Dame nach 31. Da7 nicht gut nach a8 wegziehen. Von a7 aus erreicht die weiße Lady das Feld d7, verbunden mit einem Schachgebot und dem anschließenden Turmgewinn auf c8. **31. ...Dxa7 32. Txc8+ Ld8 33. Txcd8+ Ke7 34. Txc8** Weiß hat mehr als genug für die Dame. **34. ...e5 35. g4** und Schwarz gab auf **1:0**

Es droht Ld8+ nebst Te8+. Falls 35. ...f6, gewinnt Tg7+ die Dame.

In den ersten beiden Beispielen wurde der Ablenkungszug sehr direkt ausgeführt, sozusagen mit vollem Körperkontakt. Deshalb werden Ablenkungskombinationen,

bei denen eine Figur einer gegnerischen direkt auf den Pelz rückt, in der Praxis auch schon mal beizeiten bemerkt und vermieden. Manchmal jedoch erfolgt die Ablenkung erst nach einem Zwischenzug:



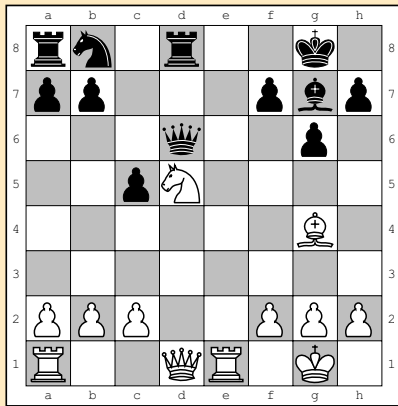
E. L'Ami – L. Vereggen
Limburg Open, Maastricht 2015
Weiß am Zug

Zuvor haben sich beide Gegner auf g7 festgebissen. Weiß attackierte diesen Punkt mit seinen drei Schwerfiguren, Schwarz überdeckte ihn ebenfalls dreimal und da sein Gegner keine weitere Figur heranzuführen kann, wähnte er sich in Sicherheit. Doch der Anziehende machte sich das Motiv der Ablenkung zunutze, spielte **41. Da8+** und sein Gegner, der das Malheur nun auch bemerkte, gab auf **1:0**

Die besagte Ablenkung funktioniert so: 41. ...Kh7 42. Txc6+! mit Mattsetzung in beiden Fällen:

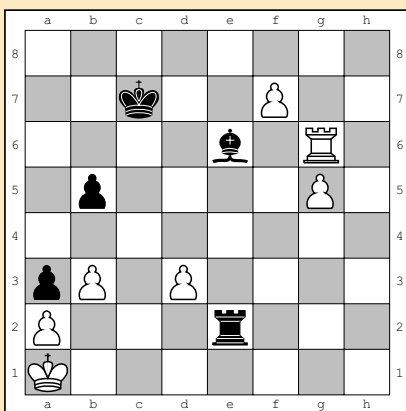
- a) 42. ...Kxh6 (Der König wurde von der Überdeckung des Feldes h8 abgelenkt.) 43. Dh8 matt
- b) 42. ...gxh6 Hier wurde der Bauer von der g-Linie abgelenkt, der Turm g1 wirkt bis nach g8 und ermöglicht 43. Dg8matt.

Bei der nächsten Ablenkungskombination spielt ein Läufer die Hauptrolle:



B. Bok – S. Commercon
Limburg Open, Maastricht 2015
Weiß am Zug

Die soeben erfolgte Methode des „Wegdenkens“ einer Figur hilft manchmal bei der Suche nach Ablenkungskombinationen. Stunden in der Stellung des obigen Diagramms auf d8 und auf a1 keine Türme, so würde sofort ins Auge fallen, dass die Dame d6 ungedeckt ist und der Zug **Se7+** ebendiese Dame gewinnt. Bei Anwesenheit der Türme ist jedoch die Dame gedeckt, die Aufgabe lautet: wie lenke ich den Turm von d8 weg? Und schon ist die Idee **17. Lc8!** geboren. Schlägt der Turm d8 den frechen Eindringling **17. ...Txc8**, so geht nach **18. Se7+** die Dame verloren. Damit wurde eine Ablenkungskombination skizziert. Wäre sie tatsächlich verwirklicht worden, hätte Schwarz seine Dame eingebüßt. In der Partie geschah deshalb **17. ...Sa6** **18. Lxb7** **19. Se7+** **Kf8** **19. ...Kh8** **20. Dxd6** **Txd6** **21. Sc8** **Td8** **22. Lxa6** mit Figurengewinn. **20. Sc6!** **Dc7** Oder **20. ...Dxd1** **21. Taxd1** **Txd1** **22. Txd1** **Txb7** **23. Td8** matt. **21. Sxd8** **Txd8** **22. Df3** **Sb4** **23. Le4** **Lxb2** **24. Tab1** **De5** **25. a3** **Sa6** **26. Lb7** und da Schwarz eine seiner Leichtfiguren verliert **1:0**

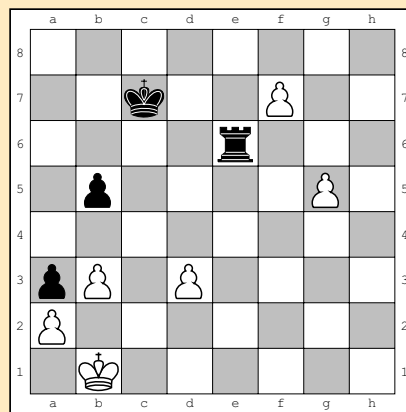


F. Decoster – S. Fedorchuk
Limburg Open, Maastricht 2015
Weiß am Zug

In diesem Beispiel tauchen gleich mehrere Ablenkungsmotive auf, sie sind auch in einigen Nebenvarianten enthalten.

Soeben geschah ...a4-a3, womit das Feld b2 unter Kontrolle genommen wird und Schwarz ...Te1 matt droht. Dies ist zwar mit der einfachen Flucht **44. Kb1** leicht zu verhindern, aber dann löst sich die Stellung nach einigen zwingenden Zügen in Wohlgefallen auf: **44. ...Lxf7** (liquidiert den weißen Trumpf) **45. Tg7** (holt sich die Figur zurück) **45. ...Tb2+** (Der Läufer ist nicht zu retten: **45. ...Tf2** **46. g6**) **46. Kc1** **Txa2** **47. Txf7+** **Kd6** **48. g6** **Tg2** **49. g7** **a2** **50. Ta7** **Txg7** (Ablenkung, mit der Idee **51. Txg7??** **a1D**) **51. Txa2** **Tg1+** **52. Kb2** **Tg2+** **53. Kb1** (Nicht **53. Ka3?**, wonach Schwarz mit **53. ...b4+** den König von der Deckung des Turms b2 ablenkt und gewinnt.) **53. ...Tg1+** **54. Kb2** **Tg2+**, und Remis durch Zugwiederholung.

So hätte die Partie auch enden können, wäre Weiß nicht die schöne Ablenkungskombination **44. Txe6!!** eingefallen. Schwarz kann den angebotenen Turm nicht gut ablehnen, sowohl nach **44. ...Tf2** **45. Tf6** **Te2** **46. Tf1**, als auch nach **44. ...Tg2** **45. Te1** **Tf2** **46. g6** setzt Weiß seinen Freibauern durch, während der eigene Turm die Mattdrohung auf der Grundreihe abwehrt. Also schlug Schwarz den Turm **44. ...Txe6** und nach **45. Kb1!** offenbarte sich die Gewinnidee von Weiß.

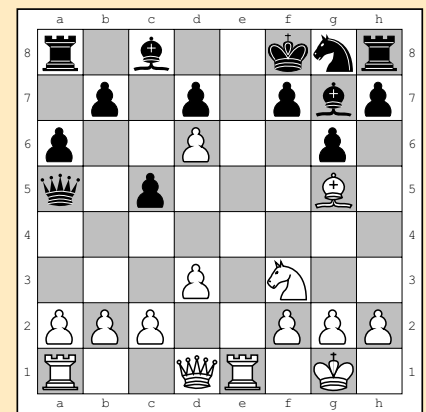


Nach **Kb1** besteht keine Gefahr eines Grundreihenmatts mehr und der Anzihende droht mit der Umwandlung in eine Dame auf f8. Der Zug **Tf6** geht ja nicht gut, der Bauer g5 bewacht das Feld f6, also bleibt nur **45. ...Te1+** **46. Kc2** **Tf1**, dann aber setzen sich die weißen Freibauern durch. Zwar überlebt nur die Hälfte des Duos den Vormarsch **47. g6** **Kd7** **48. g7** **Txf7** **49. g8D**, aber die neu geborene Dame entscheidet die Partie. Das alles ließ sich Schwarz nicht mehr zeigen **1:0**

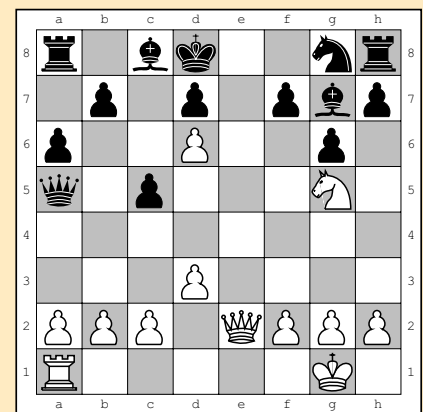
Als Krönung die Anwendung des besprochenen Motivs aus Meisterhand:

Sizilianisch B 31
N. Rossolimo – I. Romanenko
Bad Gastein 1948 (simultan)

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 g6 4. 0-0 Lg7 5. Te1 Sf6 6. Sc3 Sd4?! Naheliegender und in Ordnung war die Rochade. Mit dem Partiezug verstößt Schwarz gegen eine der Faustregeln: in der Eröffnung soll man nicht ohne Not mit einer bereits entwickelten Figur nochmals ziehen. **7. e5 Sg8** Ein trauriger Rückzug, aber das aktiver aussehende **7. ...Sg4** verliert nach **8. Sxd4 cxd4 9. Dxd4 dxc3 10. dxc3** einen Bauern. **8. d3 Sxb5 9. Sxb5 a6 10. Sd6+! exd6?** Schwarz hat die Eröffnung nicht gut gespielt, hätte aber mit ...Kf8 seinen Nachteil noch in Grenzen halten können. Der Partiezug verliert bald. **11. Lg5 Da5 12. exd6+ Kf8**



Der gewaltige Entwicklungsvorsprung erlaubt nun eine herrliche Kombination, die beide Motive – Hinlenkung und Ablenkung – beinhaltet. **13. Te8+!!** Hinlenkung des Königs, damit die gefährlichste weiße Figur mit Tempo auf die e-Linie gelangt. **13. ...Kxe8 14. De2+** **Kf8 15. Le7+** **Ke8 16. Ld8+!** Der König wird von dem Punkt f7 abgelenkt. **16. ...Kxd8 16. ...Kf8** kostet nach **17. Lxa5** die Dame. **17. Sg5**



Das war der Sinn der Ablenkungskombination. Nun droht einfach **Sxf7** matt. Und falls **17. ...Sh6** Abgelenkt von der Deckung von e7! **18. De7** matt **1:0**