

# Origineller Einsatz von Figuren

## Ungewöhnliche Einsatzroute des schwarzen Damenturms

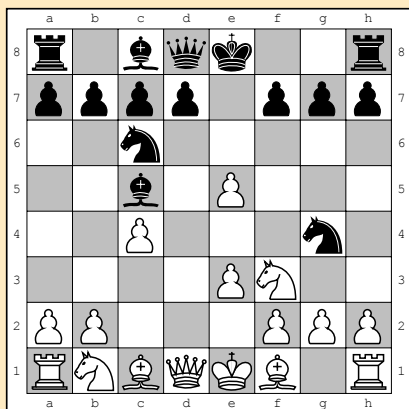


Türme brauchen offene Reihen und Linien, um ihre Kraft entfalten zu können. Auf den Reihen kommen sie zumeist erst im Endspiel zum Einsatz, wenn sich das Brett schon ziemlich geleert hat und für den Turm oder die Türme ausreichend freie Felder zur Verfügung stehen. Auf den Linien können Türme schon im Mittelspiel, vereinzelt auch in der Eröffnung zum Einsatz kommen, immer vorausgesetzt, dass ihnen keine eigenen Bauern oder Figuren im Wege stehen. Und da in den meisten Partien mit 1. e4 oder 1. d4 eröffnet wird, entwickelt sich der Kampf zumeist auf den zentralen Linien, dort wird geschlagen bzw. abgetauscht bis sich das Dickicht lichtet, eine Linie sich halb oder ganz öffnet und ein Turm seinen Marschbefehl bekommt.

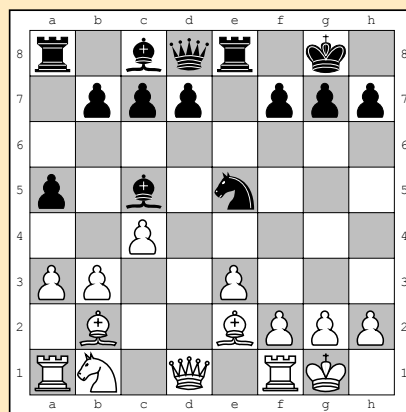
Das alles kennt man aus der Praxis zur Genüge. Weniger bekannt sind die anderen Einsatzrouten für Türme, die abseits des Zentrums liegen. Diesem Thema widmen wir bereits die letzte Folge, in der ein origineller Einsatz des weißen Turms auf der a-Randlinie im Mittelpunkt stand. In diesem Beitrag schauen wir uns die analogen Möglichkeiten für Schwarz an.

**Budapester Gambit A 52**  
**M. Egner – K. Röderer**  
**Open Untergrombach 1991**

1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. dxe5 Sg4 4. Sf3 Lc5 5. e3 Sc6 Schwarz holt sich jetzt den Bauern zurück, auch nach z. B. 6. Dd5 De7 und dann doch ...Sgxe5. Also zerbricht sich Weiß



nicht weiter den Kopf und schaut zu, dass er seine Figuren ins Spiel bringt. Bei zweien sind die Zielfelder leicht zu erraten (der Lf1 geht nach e2 und der Sb1 nach c3), während der Läufer c1 nur nach d2 ziehen kann, was nicht gerade beeindruckt. Viele Weißspieler ziehen es daher vor, den Damenläufer auf b2 zu postieren, vorbereitet entweder mit b2-b3 oder wie in unserer Partie mit 6. a3 Plant einen Angriff auf den Läufer c5 mit b2-b4, was Schwarz mit 6. ...a5 unterbindet. Weiß entwickelt sich dann mit 7. Le2 0-0 8. b3 Sxe5 9. Sxe5 Sxe5 10. Lb2 Te8 11. 0-0



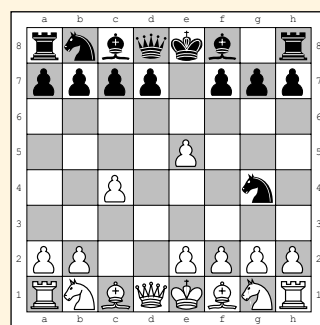
Jetzt noch Sc3 oder Sd2 und Weiß schließt die Entwicklung seiner Leichtfiguren ab. Schwarz kann seine letzte noch nicht entwickelte Leichtfigur (Lc8) mit dem natürlichen Zug ...d6 befreien und dann etwa nach e6 stellen. Das ist zwar nicht unlogisch, aber

ist es wirklich langfristig sinnvoll? Werfen wir einen Blick auf das Geschehen: ...d6 und ...Le6, wie bringt man den Turm a8 ins Spiel? Ein Turm steht gut auf der halboffenen e-Linie, mit ...Dd8-d7 stellt Schwarz die Verbindung der Türme her, und was dann: ...Tad8 oder ...Te7 nebst ...Tae8? Na ja, so wären zumindest alle Figuren entwickelt.

Stimmt, wenn auch erst in vier-fünf Zügen; viel Zeit für den Gegner. Und so kamen einige findige Spieler schon vor einem halben Jahrhundert auf die Idee 11. ...Ta6! Solange der d-Bauer auf d7 steht, ist die sechste Reihe wie blankgeputzt und Schwarz kann den Turm von a6 gleich in die Angriffsstellung auf h6 überführen. Dort unterstützt der Turm den Ausfall ...Dh4 mit der Mattdrohung ...Dxh2. Sobald der Turmschwenk vollbracht ist, wird die sechste Reihe nicht mehr benötigt, und Schwarz kann ...d6 spielen und seinen Läufer entwickeln.

In der vorliegenden Partie wollte Weiß „stören“, spielte 12. Dd5 offenbar mit der Absicht, ...d6 zu provozieren, wonach die sechste Reihe versperrt und der Turmschwenk nach h6 verhindert wäre, aber Schwarz spielte geschickt 12. ...Dg5! Der angegriffene Läufer c5 muss nicht wegziehen, denn 13. Dxc5?? kostet nach ...Sf3+ 14. Lxf3 Dxc5 die Dame und 13. f4? nach ...Lxe3+ 14. Kh1 Lxf4 zwei Bauern. Weiß zog 13. Kh1 Jetzt erfolgt ...Sf3 ohne ein Schach-

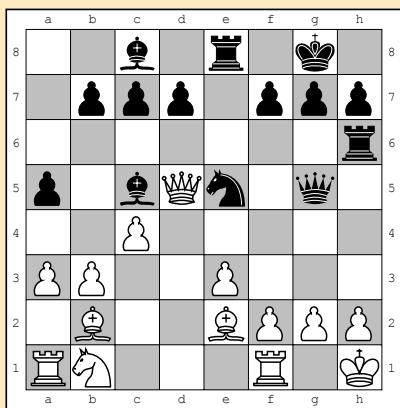
*Im Budapester Gambit nach 1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. dxe5 Sg4 hat Schwarz einen Bauern geopfert und den Aufbau eines starken gegnerischen Zentrums von Grund auf zerstört, den Bauern will er sich nun mit ...Sxe5 zurückerholen. Wir wollen uns hier nicht mit der Eröffnung tiefer beschäftigen, aber viele Leser werden sich fragen, warum Weiß den Bauern e5 nicht einfach mit f4 deckt. Schauen wir mal: 4. f4? Lc5 Schwarz droht schon mit einer Gabel auf f2. 5. Sh3 d6 6. exd6 Sonst gewinnt der*



*Nachziehende auf e5 den Bauern einfach zurück. 6. ...cxd6 7. e4 0-0 8. Sc3 Te8 9. Df3 f5 10. Ld3 fxe4 11. Lxe4 Sf6 droht ...Lf5 12. Sf2 De7 droht ...Lxf2+ nebst ...Sxe4 13. Le3 Lb4 und nach dem nicht abzuwehrenden Schlagen auf c3 wird einer der weißen Läufer auf der f-Linie ins Gras beißen.*

*Daher lässt Weiß den Rückgewinn des Bauern auf e5 zu, entweder nach 4. Lf4 Sc6 5. Sf3 Lb4+ 6. Sbd2 De7 7. e3 Sgxe5 8. Sxe5 Sxe5 oder nach 4. Sf3 Lc5 5. e3 Sc6*

gebot, ebenso wie das Schlagen ...Lxe3, so dass Weiß zwei Drohungen – 14. Dxc5 und 14. f4 – aufstellt und vermeintlich den Rückzug ...De7 erzwingt. Aber dies muss nicht sein: der Damenturm vollendet seine originelle Mobilisierung mit **13. ...Th6!**

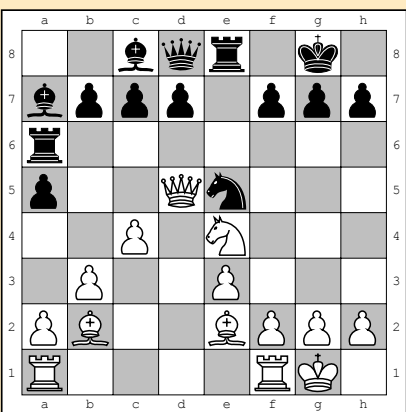


und der Angriff ...Dh4 hängt in der Luft, so dass 14. f4 völlig wirkungslos wäre. Die einzige Sache, die Schwarz beachten musste, war das Schlagen **14. Dxc5** wonach die kleine, aber gefällige Kombination **14. ...Sf3!** folgt, mit der Pointe **15. Dxc5** **0:1**

Der Turmschwenk via a6 funktioniert auch dann, wenn Weiß durch Verzicht auf a2-a3 ein Tempo einspart, wie in der folgenden prämierten Partie eindrucksvoll demonstriert wird.

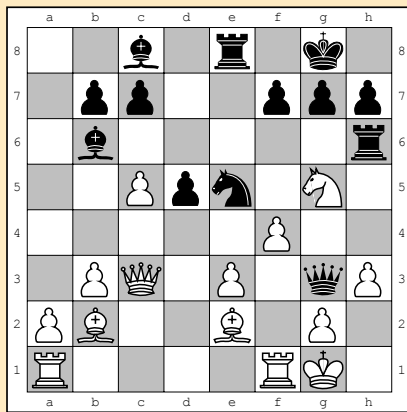
### Budapester Gambit A 52 A. Whiteley – D. Anagnostopoulos London 1994

**1. d4 Sf6 2. c4 e5 3. dxe5 Sg4 4. Sf3 Lc5 5. e3 Sc6 6. Le2 0-0 7. 0-0 Scxe5 8. Sxe5 Sxe5 9. Sc3 Te8 10. b3 a5 11. Lb2 Ta6** Das hatten wir eben, nur mit dem Zug a2-a3; Weiß sparte also einen Zug ein und versuchte daraus Kapital zu schlagen. **12. Se4 La7 13. Dd5**



Wir wissen schon: nicht (zu früh) ...d6 spielen, sonst kann der Turm nicht nach h6 ziehen. **13. ...Tae6! 14. Dxa5 Lb6 15. Dc3** Weiß hat einen Bauern erobert,

dafür drei Tempi (Dd5-xa5-c3) verbraucht. Zeit und Material – die ewigen Variablen des Schachspiels ... In scharfen Stellungen zählt die Zeit oft mehr: **15. ...Dh4!** Weiß freut sich: **16. f4** gewinnt den Springer, da dieser wegen Dxc7 matt nicht ziehen darf. **16. ...Th6 17. h3 d5!** Mit der Idee **18. fxe5 Lxh3** und durchschlagendem Angriff. **18. Sg5 Dg3** Es droht ...Lxe3+, dagegen richtet sich der nächste Zug. **19. c5**



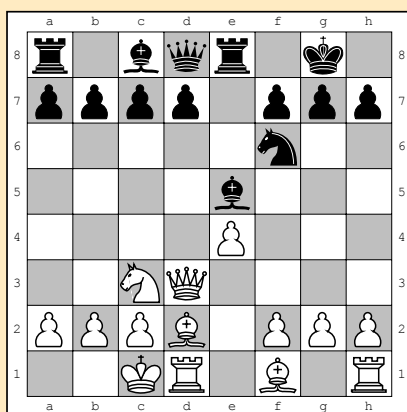
Sämtliche schwarzen Figuren sind optimal zum Angriff aufgestellt, auch bietet die weiße Stellung mehrere Angriffsmarken wie e3 und h3. Da muss was drin sein! **19. ...Lxh3! 20. Sxh3 Txx3 21. De1** 21. cxb6 führt nach 21. ...Th2 22. Tf2 Dh4 zum Matt per ...Th1. **21. ...Dh2+ 22. Kf2 Lxc5 0:1**

Es droht ...Lxe3 matt und auf 23. Lc1 entscheidet (unter anderem) 23. ...Txe3 24. Lxe3 Sd3+ 25. Lxd3 Txe3 26. Dxe3 Dxf4+!

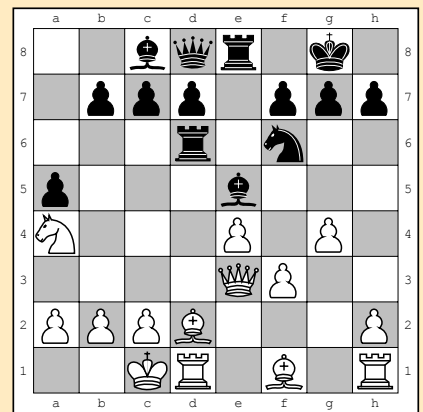
Der Einsatz des Damenturms auf der Route via a6 ist auch in offenen Spielen (also nach 1. e4) möglich:

### Dreispringerspiel C 46 B. Itkis – J. Ragosin Alushta 2000

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Lc5 4. Sxe5 Sxe5 5. d4 Ld6 6. dxe5 Lxe5 7. Dd3 Sf6 8. Ld2 0-0 9. 0-0-0 Te8** Mit seinen letzten Zug verhinderte Schwarz den Angriff auf den Läufer e5, 10. f4? kostet ja nach



10. ...Lxc3 11. Lxc3 Sxe4 einen Bauern. Um dies zu verhindern, muss der Bauer e4 gedeckt werden. In einigen Partien folgte deshalb 10. Te1 und erst dann f2-f4. In unserem Beispiel geschah **10. f3** worauf ...d6 erwartet wurde, Erfahrungen wurden auch mit ...c6 gesammelt, aber in allen Fällen hatten es die schwarzen Figuren am Damenflügel nicht leicht, ins Spiel zu kommen. Jewgeni Ragosin löst das Problem „passend“ zu unserer Trainingsserie: **10. ...a5!? 11. g4 Ta6** Hie schwenkt der Turm nicht nach h6, das geht auch momentan nicht, kann aber auf b6 oder d6 eingesetzt werden; letzterer Zug ist mit einem Angriff auf die weiße Dame verbunden, dem Weiß vorsorglich ausweicht. **12. De3 Tb6** Der „Tritt“ 13. g5 schreckt den Nachziehenden nicht, nach 13. ...Sf4 kann sich der Springer auf f4 einnisten. Also „trat“ Weiß den Turm: **13. Sa4 Td6**



So, der Damenturm ist im Spiel und der Läufer wird bald mit ...b6 und ...Lb7 mobilisiert. So ungewöhnlich kann man den Damenflügel auch zufriedenstellend entwickeln!

Weiß machte sich nun Gedanken ums Weiterkommen am Königsflügel und prüfte zunächst 14. h4 b6 15. h5 (jetzt kann der Springer f6 nicht nach h5 weichen) ...Lb7 16. g5 und entdeckte zu seinem Schrecken 16. ...Sd5! mit der Idee 17. exd5? Lxb2+, und die Dame ist futsch. Er hätte dennoch diese Variante ansteuern sollen und nach ...Sd5 anders fortsetzen sollen: 17. Dg1 Sf4 18. Dg4 Txd2 19. Txd2 Se6 20. g6 Lf4 mit verwickeltem Spiel und verteilten Chancen.

Dies sei für neugierige Taktik-Freunde erwähnt; das Hauptthema des Artikels ist die originelle Entwicklung bzw. Einsatz von Damenflügelfiguren, was in der Partie bereits vollendet wurde. Dort fiel die Entscheidung nach den Zügen **14. c3 b6 15. f4? Lxf4! 16. Dxf4 Txe4** und wegen 17. Df3 Txa4, wonach Schwarz einfach zwei Mehrbauern hat **0:1**