

Hans Müller

# **Angriff und Verteidigung**

Strategie und Taktik im Schachspiel

---

Joachim Beyer Verlag

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorbemerkung</b> .....	<b>8</b>
Vom Wesen des Angriffs .....	9
Strategie des Königsangriffs .....	9
Sonstige Ratschläge für den Angreifer .....	10
Wann ist der König gefährdet? .....	10
<b>Die Waffen des Angreifers</b> .....	<b>11</b>
Die Drohung .....	11
Das Opfer .....	12
Die Kombination .....	12
Der Doppelangriff .....	14
Die Fesselung .....	17
Die Ablenkung .....	19
Die Verstellung .....	21
Der Abzugsangriff .....	22
<b>Von der Stellungskontrolle zur Kombination</b> .....	<b>25</b>
<b>Zur Psychologie des Angreifers</b> .....	<b>29</b>
Ist die Angriffstechnik erlernbar? .....	29
<b>Eröffnungskatastrophen</b> .....	<b>30</b>
Der König in der Mitte .....	35
<b>Felderschwächen</b> .....	<b>51</b>
Wie entstehen Felderschwächen .....	51
Wie werden Felderschwächen ausgenutzt? .....	53
Wie vermeidet man Felderschwächen? .....	53
Schwächende Bauernzüge .....	54
Die Dreier-Regel .....	56
<b>Geschwächter Königsflügel</b> .....	<b>59</b>
<b>Der Vertikalangriff</b> .....	<b>77</b>
<b>Der aufgerissene Königsflügel</b> .....	<b>94</b>
<b>Ungeschwächter Königsflügel</b> .....	<b>101</b>
<b>Angriff gegen die lange Rochadestellung</b> .....	<b>108</b>

<b>Opfer auf h7 .....</b>	<b>116</b>
<b>Opfer auf f7 .....</b>	<b>123</b>
<b>Opfer auf g7 .....</b>	<b>129</b>
<b>Opfer auf h6 .....</b>	<b>136</b>
<b>Diagonalangriffe .....</b>	<b>139</b>
<b>Der starke Zentralspringer .....</b>	<b>150</b>
<b>Der König als starke Figur .....</b>	<b>156</b>
<b>Verfrühter Angriff .....</b>	<b>159</b>
<b>Wie ein Angriff entsteht .....</b>	<b>162</b>
Der positionelle Königsangriff .....	162
Bauernstellung und Angriffsplan .....	168
Die Gefahren der Passivität .....	170
Der starke Blockadespringer .....	173
Eine Zweiflügelschlacht .....	175
Schwächende Bauernzüge .....	178
Eine Diagonalkatastrophe .....	182
<b>Die Verteidigung .....</b>	<b>185</b>
Verteidigungsalternativen .....	188
Einige Ratschläge .....	188
Unzureichende Verteidigung .....	189
Zweckmäßige Verteidigung .....	205
<b>Partienregister .....</b>	<b>219</b>

## Vorwort zur vierten Auflage

Der Wiener Hans Müller (\* 01.12.1896 † 28.02.1971) ist trotz seiner beachtlichen Spielstärke (IM-Titel 1950) stets ein Amateur geblieben – sich als Berufsspieler ausschließlich dem Turnierspiel zu widmen war ihm, dem vielfältig Begabten, offenbar zu einseitig. Der verhinderte Maschinenbau-Ingenieur hat sich seinen Lebensunterhalt u.a. als Graphologe und später als Schachschriststeller verdient, auch hier ist die thematische Vielfalt innerhalb seiner umfangreichen Produktion augenfällig: Turnierbücher (über die Olympiaden Warschau 1935 und Helsinki 1952), eröffnungstheoretische Abhandlungen [über die Englische Eröffnung (1928) und Caro-Kann (1933)], Partiensammlungen [*Botwinnik lehrt Schach!* (1949); *Praktische Schachstrategie* (1947)], Biographien [*Schachgenie Aljechin* (1953), mit Koautor A. Pawelczak] und vor allem Werke zur Theorie des Mittelspiels [*Das Zentrum in der Schachpartie* (1963); *Vom Element zur Planung* (1970)], zu denen auch das vorliegende Buch zählt, haben seinen hohen Bekanntheitsgrad als Schach-Autor begründet. *Angriff und Verteidigung*, erstmalig vor 45 Jahren erschienen und vornehmlich für den aufstrebenden Anfänger konzipiert, der sich mit den grundlegenden taktischen Motiven sowie den Angriffs- und Verteidigungstechniken des Mittelspiels vertraut machen will, hat sich alsbald zu einem beliebten Lehrbuch für diese Partiephase gemausert. Eine Neuauflage nach nunmehr 23 Jahren erscheint überfällig (die 3. Auflage von 1981 ist längst vergriffen).

Das Konzept des Buches sowie alle Partien und Partiefragmente wurden ausnahmslos beibehalten. Allerdings waren im Sinne einer moderaten Modernisierung einige sprachlich-stilistische Glättungen und vereinzelt kurze Überarbeitungen des Textes erforderlich. Der Schreibstil des Autors - Hans Müller hat zwei Weltkriege miterlebt (den ersten aktiv an der Front) - ist sichtlich geprägt durch die schrecklichen Ereignisse seiner Zeit: allzu militaristisch klingt vielerorts sein Vokabular, dies habe ich durch eine Anpassung in der Wortwahl zu mildern gesucht. Andere (zuweilen antiquiert bzw. verschroben anmutende) Formulierungen oder Begriffe wurden durch zeitgemäßere ersetzt, wo mir dies geraten schien. Die ursprünglichen Intentionen des Autors sollten unter diesen Maßnahmen aber nicht gelitten haben.

Allen Lesern wünsche ich viel Freude beim Studium dieser neuen Auflage und motivierende Erfolge bei der Umsetzung der gewonnenen Erkenntnisse!

Meerbusch, 2006

Dr. Ralf Binnewirtz

## Vorbemerkung

Dieses Buch zeigt den Zusammenhang zwischen Angriff und Verteidigung. Im Schach ist alles wechselseitig: des einen Einfall ist des anderen Reinfall; der Angreifer wird sich auch manchmal verteidigen müssen; der Verteidiger hingegen siegt nicht selten im Gegenangriff.

Das für Spieler jeder Stärke geeignete Buch bespricht zunächst die Waffen des Angreifers (Drohung, Doppelangriff, Fesselung, Ablenkung, Verstellung, Abzugsangriff, die Kombination). Um diese jedoch zweckmäßig anwenden zu können, muss der Schachfreund zunächst lernen, wichtige Stellungsmerkmale, Stärken und Schwächen sowie strategische Bauernkonstellationen richtig zu beurteilen.

An typischen Opferkombinationen und Angriffswendungen wird dann der Blick des Lesers weiterhin geschärft. So tritt zu dem inneren Gehalt der jeweiligen Stellung der für das „schachliche Unterbewusstsein“ besonders wichtige optische Eindruck.

Sorgfältig gewählte und ausführlich besprochene Partien zeigen dann den strategischen Aufbau des Angriffs und dessen taktische Durchführung.

Aber so schön und verlockend dem Schachfreund auch der „lustvolle“ Angriff sein mag, die Verteidigung ist nicht minder wichtig.

Daher wird das Buch mit einem Exkurs über die Kunst der Verteidigung abgeschlossen.

In diesem unterhaltenden „Lehrgang des Sehens“ war der Verfasser bemüht, dem Leser die Grundlagen für die richtige Stellungsbeurteilung zu vermitteln.

Zahlreiche Beispiele machen das Buch geradezu zu einem Nachschlagewerk!

Wien, Dezember 1959.

*Hans Müller*

## Vom Wesen des Angriffs

Wer erfolgreich angreifen will, muss zunächst nach Schwächen des Gegners Ausschau halten, denn die Richtung des Angriffs wird stets durch die Schwachpunkte der feindlichen Stellung bestimmt.

Dann müssen genügend starke Streitkräfte bereitgestellt werden, damit die Attacke mit überlegenen Kräften geführt werden kann. Schließlich muss rasch gehandelt werden, damit der Gegner nicht rechtzeitig Reserven heranziehen kann.

Nicht minder wichtig für die richtige Angriffsplanung ist ein tiefes Verständnis für die Widerstandskraft der feindlichen Stellung.

Jeder Angriff erfordert demnach:

1. Ein Angriffsziel,
2. einen Angriffsplan, der den Beginn der Attacke und die taktischen Mittel bestimmt, mit deren Hilfe das Ziel schnellstens erreicht werden kann,
3. die Bereitstellung genügender Streitkräfte,
4. eine nüchterne Analyse der Resistenzkraft des Gegners; sie wird auch feststellen, ob etwa geplante Opfer auch den gewünschten Nutzen bringen werden.

## Strategie des Königsangriffs

Wer den König des Gegners mattsetzen will, muss zunächst Angriffslinien für die eigenen Figuren freilegen. Dann beginnt die Attacke mit dem Ziel, den schützenden Bauernwall des feindlichen Königs entweder aufzulockern oder zu zerstören.

Dies kann auf drei Arten erreicht werden:

1. Durch das Vorrücken der „Sturmbauern“,
2. mit Hilfe von Opfern,
3. durch Tausch oder Ablenkung wichtiger Verteidigungsfiguren.

Diese Methoden werden bei entsprechender Stellungsüberlegenheit oft auch dann erfolgreich sein, wenn der feindliche Königsflügel keine Schwächen aufweist.

In diesem Fall wird der eigentliche Königsangriff durch einen vorgeschalteten Angriff, der die Schwächung des Königsflügels erzwingt, vorbereitet.

## Sonstige Ratschläge für den Angreifer

Die Schwächen des Gegners sind die besten Angriffsziele!

Zwingen den Feind, zwei Dinge zugleich zu tun, benutze daher jede Gelegenheit zu einem Doppelanriff!

Verstärke den Druck, wenn die Beweglichkeit des Gegners gering ist!

Ist der Feind stark, dann muss seine Widerstandskraft zunächst verringert werden. Geeignete Mittel sind kräftebindende Drohungen, „Plustäusche“<sup>\*)</sup> und Einengungsoperationen.

Handle rasch und konzentriert!

Vermeide Abtäusche, die den Gegner entlasten, denn die beste Strategie ist immer, selbst möglichst stark zu bleiben!

## Wann ist der König gefährdet?

Eine wichtige Frage, von deren Beantwortung sehr oft das Schicksal einer Partie abhängt.

1. Wenn die Königsfront durch Bauernzüge geschwächt wurde,
2. wenn offene Linien und Diagonalen den König bedrohen,
3. wenn der Angreifer wichtige Verteidigungsfiguren abtauschen kann,
4. wenn der Verteidiger einen Entwicklungsrückstand aufweist.

*Das Geheimnis des Erfolges? Ergreife die Gelegenheit!*

\*) = Eroberungen

# Die Waffen des Angreifers

Wer angreifen will, muss stärker sein als der Gegner. Der Angreifer wird daher Überlegenheit anstreben, die verschiedener Art sein kann. Angriffsbegünstigend sind:

1. Der Entwicklungsvorsprung,
2. der Raumvorteil,
3. der Vorteil der größeren Beweglichkeit,
4. der materielle Vorteil,
5. Felderschwächen des Gegners.

Der Entwicklungsvorsprung ermöglicht oft den schnellen und überlegenen Kräfteinsatz sowohl in der Eröffnung als auch im Mittelspiel. Da aber die Faktoren Kraft, Raum und Zeit im Schach eng miteinander verwoben sind, werden auch Raumvorteile, bewegliche Figuren und der materielle Vorteil günstige Vorbedingungen für erfolgversprechende Angriffsoperationen bieten.

## Die Drohung

Fehlt eine Gelegenheit zum Angriff, dann soll man versuchen, durch Drohungen Schwächen im Lager des Gegners zu provozieren.

Bedroht ein Spieler den Gegner, dann muss sich dieser verteidigen, wenn er dem Angreifer keinen Vorteil einräumen will.

Solange die Drohung besteht, müssen Kräfte zur Verteidigung eingesetzt werden; demnach wird die Handlungsfreiheit, die Beweglichkeit sowie der volle Einsatz der Verteidigungskräfte durch Drohungen des Angreifers eingeschränkt.

Eine ständige Drohung des Gegners wird als „Druck“ empfunden. Mit Hilfe der Drohung wird das Verteidigungspotential verringert, werden Figuren oft von wichtigen Punkten abgelenkt, was erfolgreiche Angriffsoperationen gegen einen anderen Frontabschnitt ermöglichen kann.

Genau genommen ist jede Schachpartie eine Kette von feineren und größeren Drohungen, deren Intensität mit jedem Zug variiert.

Was die Technik der Drohung betrifft, bemühe man sich, einfache Drohungen zu mehrfachen auszubauen, da eine Doppeldrohung schwerer abgewehrt werden kann.



Ansonsten verwirkliche man eine Drohung nur dann, wenn dadurch ein Vorteil erzielt werden kann, denn eine kräftebindende Drohung ist oft stärker als ihre Ausführung!

*Merkregel: Erkenne die feindlichen Drohungen rechtzeitig und bekämpfe sie zweckmäßig!*

## Das Opfer

Eines der wichtigsten „Zwangsmittel“, das dem Angreifer zur Verfügung steht, ist das Opfer, dessen Motive ebenso mannigfaltig sind wie das wechselvolle Kampfgeschehen: man opfert Bauern oder Figuren, damit Zeit oder Raumüberlegenheit gewonnen wird, um die feindliche Königsstellung zu schwächen oder zu zerstören, um Angriffslinien oder Diagonalen zu öffnen. Ferner gibt es Ablenkungs-, Räumungs-, Verstellungs-, Hineinziehungsoffer und schließlich auch positionelle und psychologische Opfer. Von einer höheren Warte aus gesehen ist jedes Opfer eigentlich nur ein vorteilhafter Tausch, denn man „opfert“ Bauern oder Figuren, um dafür höhere „ideelle“ Werte einzutauschen.

## Die Kombination

*Was ist eine Kombination?* Nach Lasker besteht eine Kombination ausnahmslos aus „gewaltsamen“ Zügen; sie ist dann möglich, wenn das Gleichgewicht der Stellung gestört ist. Euwe hingegen definiert die Kombination als einen „kurzen Partieteil, in welchem gewisse Absichten mit Gewalt erreicht werden“.

Botwinnik sieht in der Kombination eine durch Opfer erzwungene Zugreihe. Fine doziert falsch: „Keine Kombination ohne Doppelangriff!“ Romanowski meint, dass die Kombination eine Variante oder ein Netz von Varianten sei; sie wird durch erzwungene Züge gebildet, die mit dem Vorteil des aktiven Spielers enden. Nach Voellmy ist die Kombination ein Übergang, der von der gewohnheitsmäßig erwarteten Form abweicht. Snosko-Borowsky schließlich sieht in der Kombination ein vorteilbringendes Manöver, das die Stellung grundlegend ändert. Alle diese Definitionen treffen nur teilweise den Kern der Sache. Um diesen zu ergründen, wollen wir die Kombination von verschiedenen Seiten her beleuchten.

Kombinieren kommt von „combinare“: com = mit, bini = zweimal. Wer kombiniert, verknüpft demnach Gedanken. Der menschliche Geist fasst Einzelheiten zusammen, um Schlüsse daraus zu ziehen.

*Auf das Schach bezogen ist die Kombination eine begrenzte Zugfolge, die in Auswertung einer vorhandenen Gelegenheit mit taktischen Zwangsmitteln bestimmte Ziele verfolgt. Psychologisch gesehen kombiniert ein Spieler, um dem Gegner kurzfristig seinen Willen aufzuzwingen.*

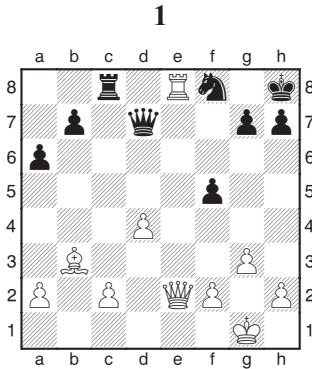
Schließlich kann die Kombination auch als Sieg des Geistes über die Materie angesehen werden, weil mit ihrer Hilfe die Umwandlung der schachlichen Grundelemente Kraft, Raum und Zeit möglich ist, wobei oft mit den geringsten Mitteln die größte Wirkung erzielt wird.

*Jede Kombination lässt sich auf einfache Figurenkonstellationen zurückführen, die vom Schachspieler als „Motive“ wahrgenommen werden. Die Technik der Kombination ist bis zu einem gewissen Grad erlernbar.*

Kennen wir nämlich die wichtigsten Wörter der Kombinationsprache (die Grundmotive!), dann werden wir „kombinierend“ bald einfache Sätze bilden können. In diesem Sinne besprechen wir nun kurz die wichtigsten Kombinationsmotive an Hand typischer Beispiele, die sich der Leser besonders einprägen sollte, da sie zum unerlässlichen Rüstzeug des Angriffsspielers gehören.

# Der Doppelangriff

Der Doppelangriff ist eine gefährliche Angriffswaffe, die den Verteidiger oft in Verlegenheit bringt, weil zwei durch eine Figur angegriffene Steine nur selten durch einen Zug verteidigt werden können. Diese Angriffsart eignet sich daher besonders für überraschende und brettumfassende Kombinationen (Diagramm 1).



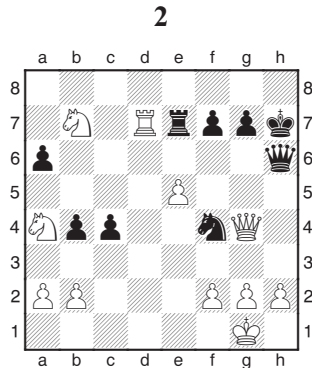
Weiß ist mit dem Turm auf die Grundreihe des Gegners vorgegrungen. Diese Figur wurde durch den Zug Dd7 zum zweiten Mal angegriffen, womit Schwarz das Verteidigungsproblem anscheinend gelöst hat. Soll Weiß nun mit 1. Txc8 in ein langwieriges Endspiel einlenken oder gibt es ein schnelleres Verfahren?

Eine kurze Analyse wird uns bald auf die richtige Fährte bringen:

1. Der Turm c8 ist an die Deckung des Springers f8 gebunden, er darf daher die Grundreihe nicht verlassen.
2. Der Läufer b3 zielt auf das einladende Invasionsfeld g8.

Diese Konstellation ermöglichte den eleganten und sofort entschei-

denden Doppelangriff **1. Dc4!** (Lip-schütz – Schallop, London 1886).

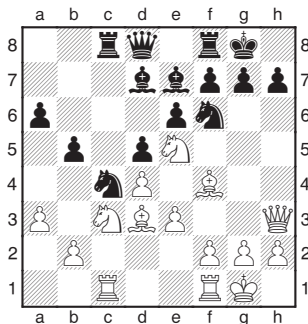


War in dem vorhergehenden Beispiel schon der erste Zug entscheidend, ist hier ein kleines Vorspiel erforderlich. Weiß hat es unterlassen, seinen König durch den Bauernzug h3 gegen ein Horizontalschach zu sichern. Kann das Motiv „ungedeckte Grundreihe“ nicht auch hier genutzt werden? Wo müsste die schwarze Königin stehen, um den Gegner mit einer Doppeldrohung zu Fall zu bringen? Antwort: Auf g6! (Mattdrohungen: Dxcg2+ und Db1+)

Auf g4 steht aber die feindliche

Dame, daher erhebt sich die Frage, ob diese Figur nicht abgelenkt werden kann. Die Frage stellen heißt sie zu beantworten: **1. ... Txd7 2. Dxd7 Dg6!** und gewinnt (denkbare Variante aus einer Partie Najdorf – Rossetto, Mar del Plata 1941).

3



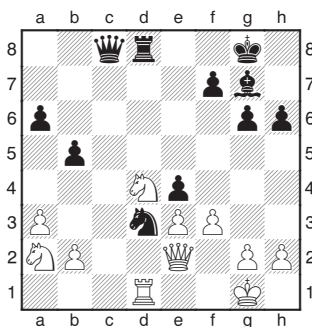
Scheinbar steht Schwarz vollkommen sicher, denn seine Stellung ist frei von organischen Schwächen. Wer diese Stellung so betrachtet, wird das verborgene Kombinationsmotiv nie finden. Mit Hilfe der Röntgen- und Subtraktionsmethode wird es uns jedoch gelingen, latente Schwächen der schwarzen Stellung zu erkennen und auszuwerten.

1. Der Springer f6 ist an die Deckung des Bauern h7 gebunden; optisch, doch nicht „effektiv“ verteidigt er auch den Läufer d7.
2. Die weiße Dame bedroht direkt h7 und „röntgenmäßig“ auch den Läufer d7.

3. Entfernen wir im Geiste den Bauern e6 vom Brett (die Subtraktionsmethode!), so würde die Wendung **1. Sxd7 Dxd7 2. Lxh7+! Kh8** (2. ... Sxh7 3. Dxd7) 3. Lf5+ sofort entscheiden.

4. Daher die Schlussfrage: Kann der Bauer e6 nicht von seinem Standort weggelockt werden? Jawohl! Die Lösung lautet demnach **1. Sxd5!** In der Partie folgte **1. ... g6** oder **1. ... h6 2. Sxe7+ Dxe7 3. Lxh6 gxh6 4. Dxxh6** nebst **5. Sg4** und Weiß gewinnt. **2. Sxe7+ Dxe7 3. Lxc4 Txc4 4. Txc4 bxc4 5. Lg5** aufgegeben. (Frydman – Vidmar, Ujpest 1934) Wir beschließen die Besprechung

4



des Doppelangriffs mit einer berühmten Kombination, in der diese Angriffsart als Schlussglied der Kombinationskette auftritt (Diagramm 4). Hier ist mit der Röntgenmethode nichts auszurichten. Zum Ziel führt nur die Subtraktionsmethode auf Grund folgender Erwä-

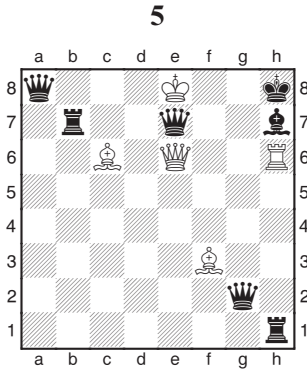
gungen: Entfernen wir die beiden Zentrumspringer vom Brett, wobei der Turm d8 nach d4 gestellt wird, dann könnte Schwarz mit dem Doppelangriff Dc4! den Nachweis führen, dass die angegriffene feindliche Dame überlastet ist, weil sie den Springer a2 und den Turm d1 nicht gleichzeitig decken kann. Diese Stellung kann nach dem Lösungszug **1. ... Txd4!** erzwungen werden. Nun würde Weiß nach **2. exd4** wie folgt verlieren: **2. ... Lxd4+** **3. Kf1 Sf4** **4. Dd2 Dc4+** **5. Ke1 e3!** und gewinnt.

In der Partie geschah: **2. fxe4 Sf4!** **3. exf4 Dc4!** Das Ziel ist erreicht! Weiß gab auf, da eine Figur verloren geht. (Grünfeld – Aljechin, Karlsbad 1923)

Im Gegensatz zu den vorhergehenden einfacheren Beispielen, die gleichsam „handwerksmäßig“ bewältigt werden konnten, haben wir es hier mit einer schöpferischen Kombination zu tun. Bei diesem Kombinationstyp bestimmt das weit im voraus und deutlich vor dem geistigen Auge erschienene Schlussbild die aufbauende Gedankenarbeit. Ähnliche Zugreihen zu ersinnen wird nur einem Spieler möglich sein, der durch Einfallsreichtum, Vorstellungsgabe sowie durch ein überdurchschnittlich entwickeltes Kombinationsvermögen ausgezeichnet ist.

# Die Fesselung

Befinden sich drei Steine, darunter zwei von gleicher Farbe, in einer Reihe oder Diagonale, dann spricht man von einer Fesselung, wenn eine Linienfigur einen feindlichen Stein angreift, der nicht ziehen kann, weil sich hinter ihm entweder ein wertvollerer Stein befindet (relative Fesselung) oder der König (absolute Fesselung).

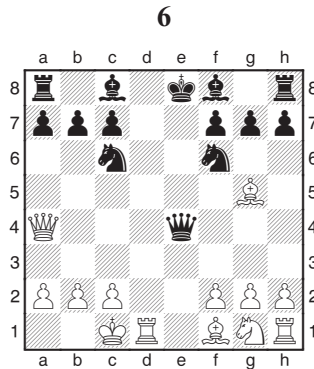


Im Stellungsbild rechts oben ist die Fesselung „absolut“, weil der Läufer h7 nicht ziehen kann. Das Beispiel links oben zeigt eine „Relativfesselung“, da die gefesselte Figur (Tb7) ziehen kann, und in der Mitte eine „fast absolute“ Fesselung, bei der die gefesselte Figur (De7) lediglich die fesselnde Figur (De6) schlagen kann.

Rechts unten ist ein „verdeckter Doppelangriff“ dargestellt, eine Konstellation, die dem Verteidiger mindestens optisch mehr Handlungsfreiheit gewährt als die relative Fesselung.

Die Fesselung ist eine gefährliche Angriffswaffe, mit deren Hilfe die

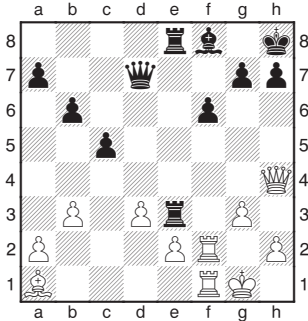
gefesselte Figur oft erobert wird. Seine praktische Anwendung wollen wir nun besprechen.



Die Dame e4 wird von dem Springer f6 gedeckt. Gelingt es, das Pferd „absolut“ zu fesseln, dann muss dessen Schützling verloren gehen. Nach dieser Erwägung fällt uns die Lösung nicht schwer: **1. Td8+! Kxd8.** Man beachte, dass auch der Springer c6 gefesselt ist! **2. Dxe4** und gewinnt.

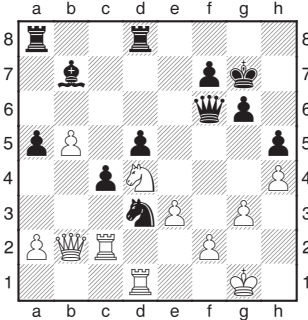
(Diagramm 7) König h8 und Läufer a1 auf einer Diagonale! Der Sperrbauer f6 viermal angegriffen! Diese Anzeichen sollten bei jedem Spieler „Kombinationsalarm“ aus-

7



lösen. Zu der folgenden Opferwendung wird er sich jedoch erst dann entschließen, wenn er erkennt, dass in dieser Stellung das Kombinationsmotiv „schutzschwache Grundreihe“ mit Hilfe einer Fesselung wie folgt ausgenutzt werden kann: **1. Txf6! gxf6 2. Dxf6+ Lg7 3. Df8+ Txf8 4. Txf8** matt. (Subarew – Goglidse, Odessa 1929)

8



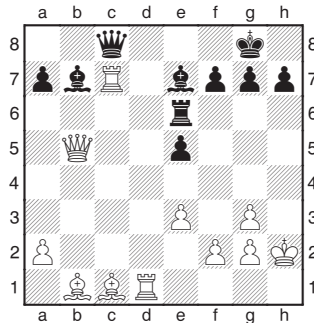
(Diagramm 8) Hier wird die verdeckte Gegenüberstellung der Figuren Db2, Df6 und Kg7 zu der Fra-

ge führen, ob Weiß nicht die feindliche Dame erobern kann. Erster Versuch: **1. Se6+ fxe6**, und nun kann der entscheidende Zug **2. Tc7+** nicht ausgeführt werden, weil die c-Linie durch den Bauern c4 verstellt ist. Gelingt es jedoch, diesen Stein wegzulocken, so wird das Ziel erreicht: **1. Txd3! cxd3 2. Se6+ fxe6 3. Tc7+** und gewinnt. (Benkö – Jeney, Budapest 1949)

*Merkregel: Spiele nie mechanisch! Auch wenn dein Gegner eine Figur geschlagen hat, nimm nicht automatisch zurück, denn es könnte sein, dass gerade der „zwingende“ Figurentausch ein Fehler war!*

Es folgt ein Beispiel zu dem Thema: „Der tödliche Zwischenzug“.

9



(Diagramm 9) Ohne auf die Sicherheit seines Königs zu achten, hatte Weiß einen auf c7 stehenden Turm in der Annahme genommen, dass sein Gegner nun mit der Dame zu-

rückschlagen müsste. Mit Hilfe der „Röntgenmethode“ fand der Nachziehende eine glänzende Mattkombination. Vorerwägung: „Ich spiele 1. ... Th6+, es folgt 2. Kg1, und nun müsste der weiße König auf h1 stehen, damit ich ihn mit 2. ... Dh3+ rasch mattset-

zen könnte.“ „Er steht aber auf g1, daher werde ich ihn mit Hilfe des Turmopfers 2. ... Th1+! auf das „Mattfeld“ zwingen.“ In der Partie folgte programmgemäß **1. ... Th6+ 2. Kg1 Th1+! 3. Kxh1 Dh3+ 4. Kg1 Dxc2 matt.** (Bruce – Gandolfi, Mailand 1939)

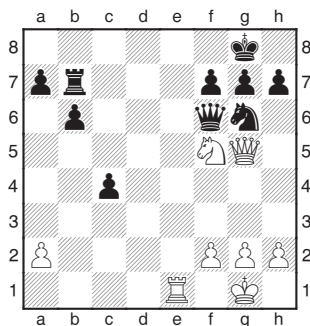
## Die Ablenkung

Gehören der Doppelangriff und die Fesselung zu den „geometrischen“ Kampfformen, ist die Ablenkung oft das einzige Mittel, um widerstrebende Figuren des Gegners nach dem Willen des Angreifers zu bewegen.

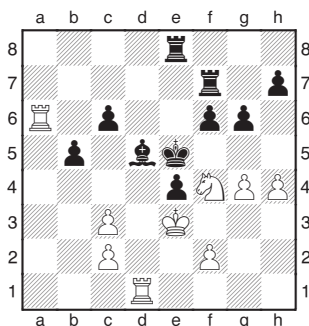
(Diagramm 10) Erster Befund: Die Grundreihe des Nachziehenden ist ungeschützt. Kann diese Schwäche ausgenutzt werden? Probespiel: 1. Te8+ Sf8; wäre die schwarze Dame nun nicht vorhanden, dann würde Schwarz mattgesetzt: 2. Txf8+ Kxf8 3. Dd8 matt. Es stellt sich daher die

Frage, ob die auf f6 stehende Sperrfigur nicht abgelenkt werden kann. Eine kurze Prüfung führt uns zur Lösung: **1. Te8+ Sf8 2. Sh6+! Dxc6 3. Txf8+ Kxf8 4. Dd8 matt.** (Aljechin – Freeman, New York 1924)

10



11



Der schwarze König ist verdächtig eingekreist, kann er vielleicht mattgesetzt werden? Wir versuchen zunächst 1. Sd3+ exd3 2. f4+ Kd6 und erkennen dann mit Hilfe der Subtraktionsmethode, dass Schwarz nur dann mattgesetzt werden kann,