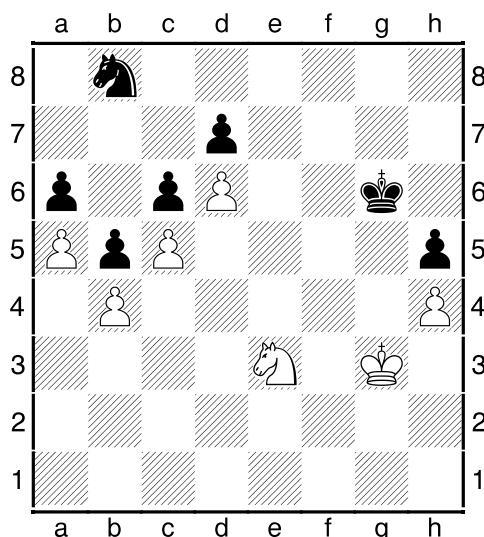


## Figuren - zur Wirkungslosigkeit degradiert

„Wenn eine Figur schlecht steht (oder nicht mitspielt), steht die ganze Partie schlecht!“

Dieses der russischen Schachschule zugeschriebene Bonmot stimmt vielleicht nicht in jedem Fall, aber die grundsätzliche Richtigkeit dieser Aussage scheint einleuchtend. Man stelle sich ein Fußballteam von 11 Spielern vor, in dem ein Spieler sich nicht bewegt. Vorausgesetzt in der gegnerischen Mannschaft bewegen sich alle 11 Spieler, ist Team A sozusagen in einer *wirkungsmäßigen* Unterzahl.

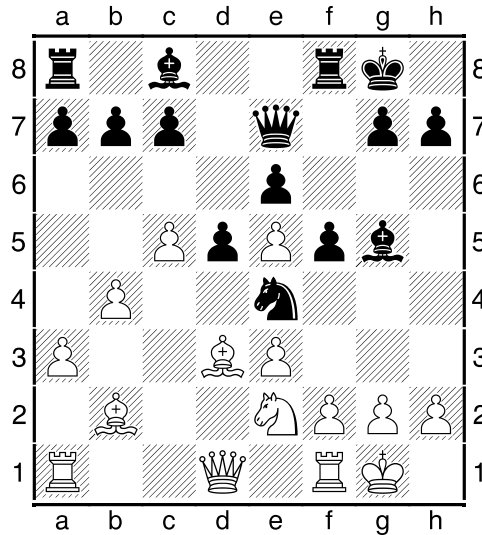
Hier ein einfaches Beispiel, um den Sachverhalt zu verdeutlichen:



Ganz offensichtlich wird der Springer auf b8 durch die eigenen Bauern am Ziehen gehindert. Da es sich um festgelegte Bauern handelt, kann dieser Zustand auch nicht so ohne Weiteres verändert werden. Es handelt sich um eine äußerst schlecht stehende Figur und somit fast eine fast gänzlich wirkungslose Figur.

Der weiße Springer hingegen besitzt seine volle Beweglichkeit und Wirkungskraft. In dem sich nun abzeichnenden Kampf am Königsflügel spielt Weiß quasi mit einer Mehrfigur. Die Eroberung des schwarzen h-Bauern und damit der Gewinn der Partie ist nur eine Frage der Zeit.

Natürlich werden die meisten Spieler wohl kaum freiwillig ihre Figuren schlecht stellen. Es kann aber auf eine solche inaktive Position einer Figur hingearbeitet werden, wie das folgende Beispiel sehr schön beweist.



**Petrosjan – Fischer**  
(Bled 1959)

**1. Ld4**

Es droht ganz einfach f3 mit Figurgewinn

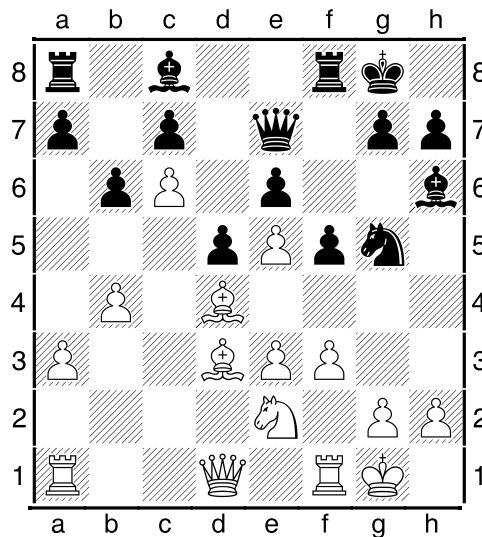
**1. ... Lh6**

Nun hat der Springer ein Rückzugfeld.

**2. f3 Sg5 3. c6!**

Nun droht einfach Lc5 mit Qualitätsgewinn!

**3. ... b6**

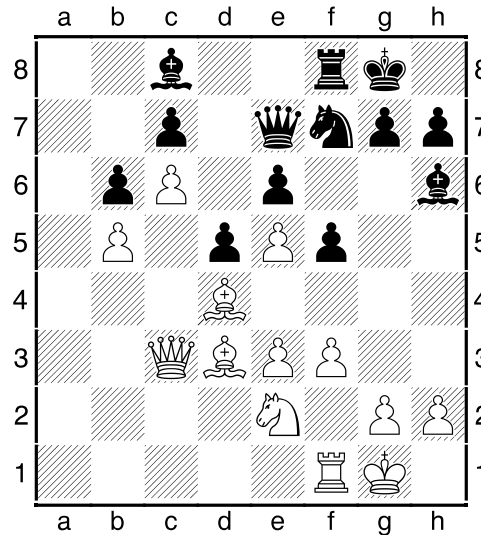


Alles okay für Schwarz? Mitnichten!

**4. b5!**

Nun wird klar, dass der Lc8 in dieser Partie nicht mehr mitspielen wird.

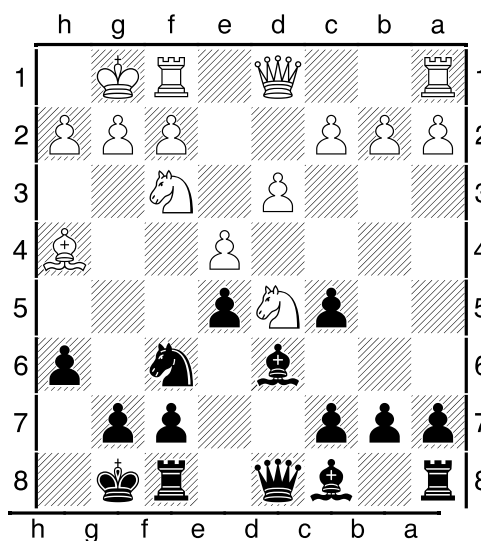
**4. ... a6 5. a4 axb5 6. axb5 Txa1 7. Dxa1 Sf7 8. Dc3**



Im höheren Sinne steht Schwarz hier schon auf Verlust. Er spielt quasi mit einer Figur weniger! Sehr schön, wie Weiß in der Folge seinen Turm optimiert.

**8. ... Dh4 9. Ta1 Sg5 10. De1 Dh5 11. Ta7!** (greift den wunden Punkt an)  
**11. .... Dg6** (Ein letzter Trick) **Kh1** und Weiß gewann einige Züge später.

Ein weiteres berühmtes Beispiel des Kaltstellens einer Figur :



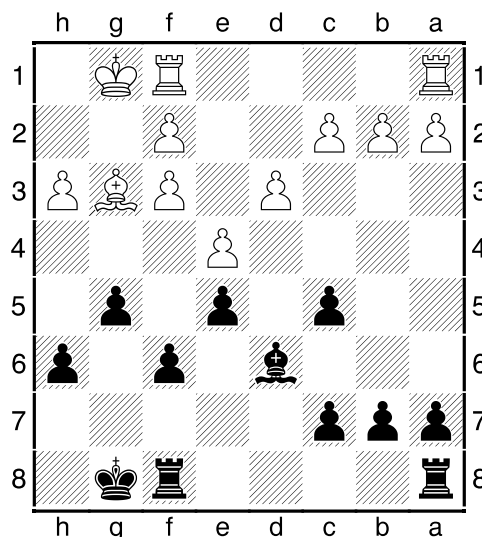
**Winter- Capablanca (1919)**

Weiß hatte gerade 10. d5 gespielt, als Capablanca seine Chance erkannte:

**10. ... g5!**

Dies entfesselt den Springer!

**11. Sxf6 (Sxg5? Sxd5!) Dxf6 12. Lg3 Lg4 13. h3 Lxf3 14. Dxf3 Dxf3 15. gxf3 f6**



Damit ist der Lg3 auf längere Sicht kalt gestellt und wirkungslos. Nur mittels des Bauernopfers f4 und der Züge Kh1, Lh2, Lg1 + f3 kann er ins Spiel gebracht werden. Der Ld6, an sich auch kein Riese, kann aber sich am bevorstehenden Kampf am Damenflügel beteiligen (c6 +Lc7) So spielt Schwarz dort mit einer Figur mehr. Er gewann später auch die Partie!

**Resümee:** Das „Kaltstellen“ von einzelnen gegnerischen Figuren kann der Schlüssel zum Erfolg sein, vorausgesetzt die eigenen Figuren bleiben alle wirksam. Es entsteht logischerweise ein *Wirkungsplus*, was dann in der Regel zu einem entscheidenden Vorteil führt.

