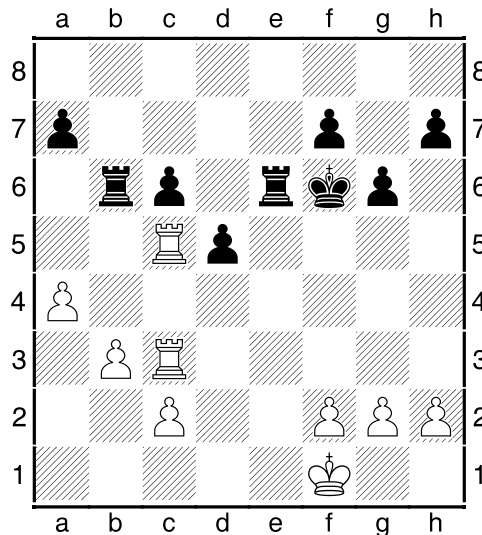


Thematisch bewegen wir uns immer noch im Bereich des *optimalen Zusammenspiels* der eigenen Figuren. Gleichzeitig sollte man aber auch immer bemüht sein die gegnerische *Figurenkoordination* zu stören. Dies kann beispielsweise durch das Kaltstellen einzelner Figuren, beispielsweise eines Turmes geschehen, geschehen.

Beispiel 1:



Augenfällig ist die aktive Position der weißen Türme. Sie attackieren die Schwäche c6. Allerdings ist der weiße König vom Damenflügel abgesperrt. Was also tun. Weiß befragt erst einmal den Tb6

1. a5!

Schwarz hat nun die unangenehme Wahl entweder den Bauern c6 aufzugeben oder seinen Turm schlechter zu stellen.

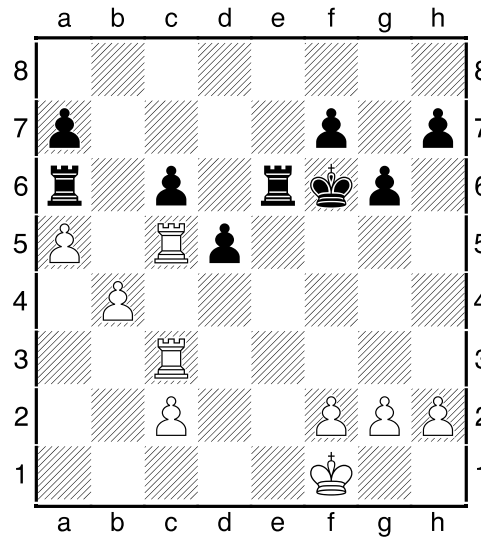
1. ... Ta6?

Schwarz entscheidet sich falsch und stellt den Turm passiv! Besser wäre es gewesen mit 1. ... Tb5 2. Txb5 cxb5 3. Tc5 a6 4. Txd5 Tc6 5. Td2 in ein schlechteres Turmendspiel einzulenken. Zwar hätte er einen Bauern weniger, aber sein Turm würde aktiv mitspielen.

2.b4!

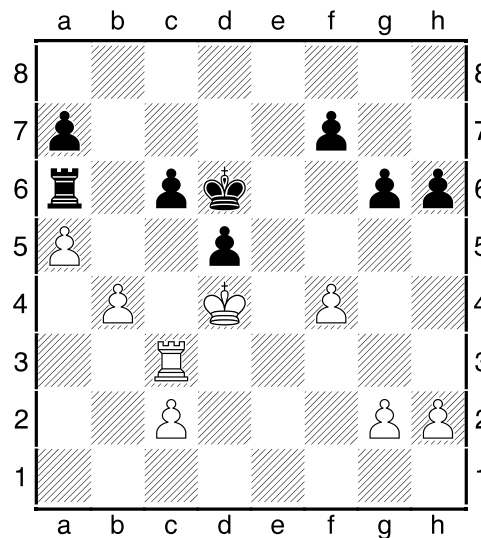
Damit bleibt der Turm für alle Zeiten auf a6 eingesperrt! In gewisser Weise spielt Weiß nun mit einem Mehrturm

2. ... Ke7 3. Te3!



Dem weißen König ist nun der Weg zum Damenflügel freigesperrt. Im Übrigen soll der aktive schwarze Turm getauscht werden.

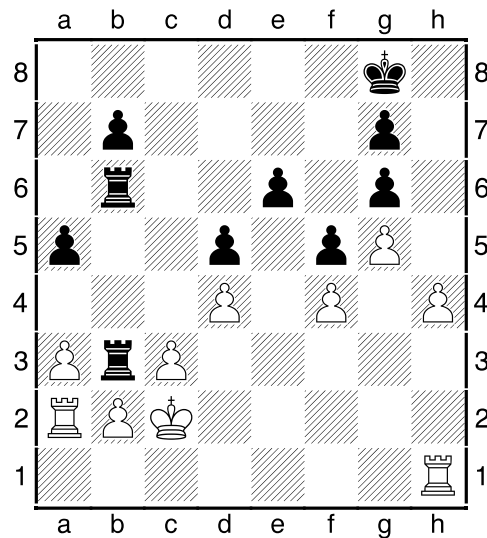
3. ... Kd6 4. Ke2 h6 5. Txe6! Kxe6 6. Ke3 Ke5 7. f4 Kd6 8. Kd4 Ke6 9. Tc3 Kd6



Der weiße Vorteil ist offensichtlich. Da der schwarze König das Feld c5 (wegen Kc5) bewachen muss, kann er nur noch Bauern ziehen. Weiß dagegen kann im günstigen Moment mit dem Turm schwenken. Oder auch mit Tc5 + c4 seinem Turm seitlichen Raum verschaffen. Folgerichtig gewann er später die Partie.

Beispiel 2:

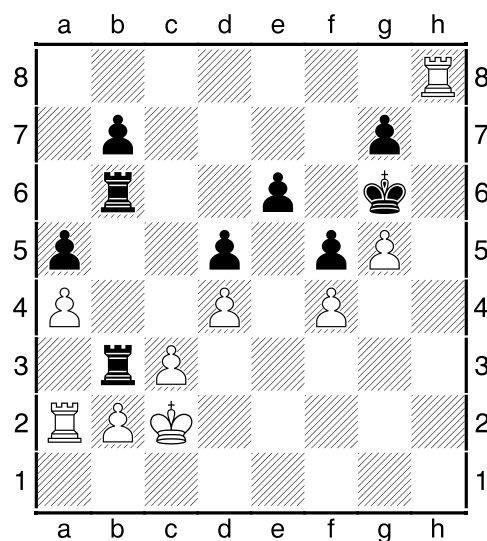
In dem folgenden Beispiel sieht es wieder so aus, als ob die schwarzen Türme gut und aktiv auf der b-Linie postiert wären. Immerhin greifen sie den *schwachen Bauern* b2 an. Aber der Eindruck täuscht. Ein guter Zug von Weiß und die beiden Türme sitzen in der Falle.



1. a4!!

Jetzt sind die beiden Türme auf der b-Linie festgesetzt und können nicht auf dem anderen Flügel helfen.

1. ...Kf8 2. h5 gxh5 3. Txh5 Kg8 4. Th1 Kf7 5. Th8 Kg6

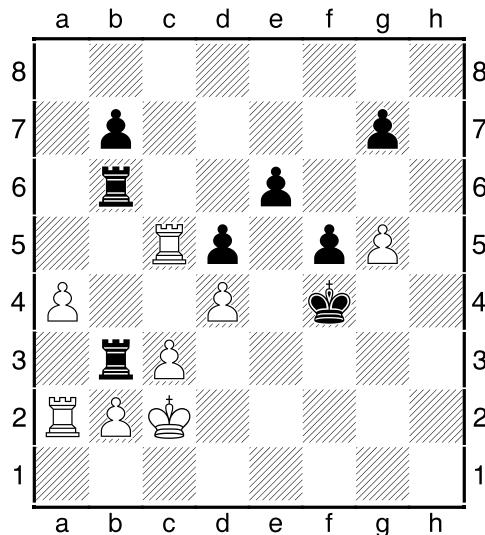


Nun steht Weiß vor einer schwierigen Entscheidung. Greift er nun den a-Bauern an, muss er die weiße Königswanderung nach g4 zulassen.

6. Ta8!!

Eine richtige Entscheidung, wie man schnell sehen wird

6. ... Kh5 7. Txa5 Kg4 8. Tc5 Kxf4

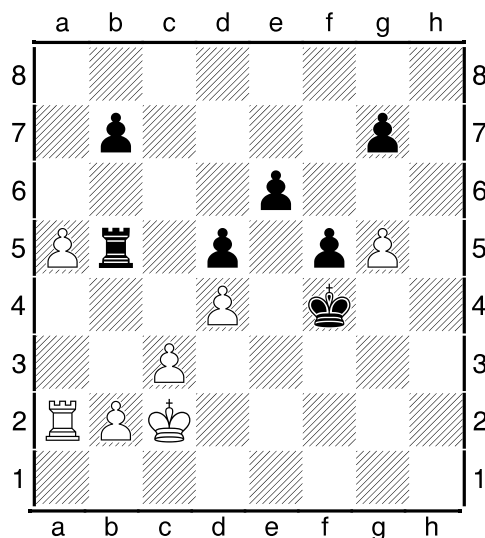


Hat sich Weiß verkalkuliert? Sein g-Bauer wird auch noch verloren gehen und was soll er dann eigentlich gegen die schwarze Bauernlawine machen?

9. a5!!

Dieser scheinbar widersinnige Zug ist des Rätsels Lösung! Er hebt die Festsetzung der beiden schwarzen Türme auf ...

9. ... T6b5 10. Txb5 Txb5

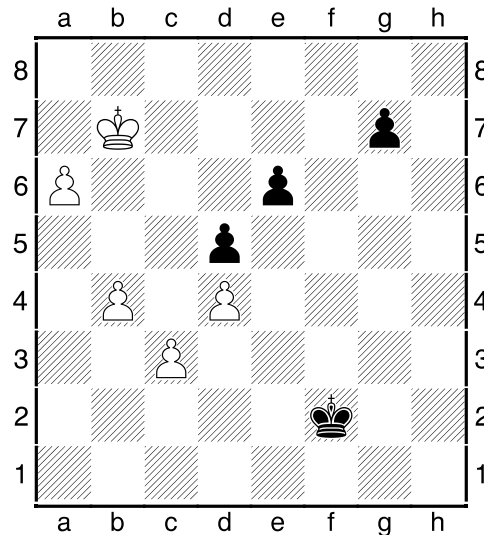


..., um den verbliebenen Turm gleich wieder in Haft zu nehmen.

11. b4!!

Dies ist nun wirklich übel, weil der auch gleich vom weißen König einkassiert werden kann.

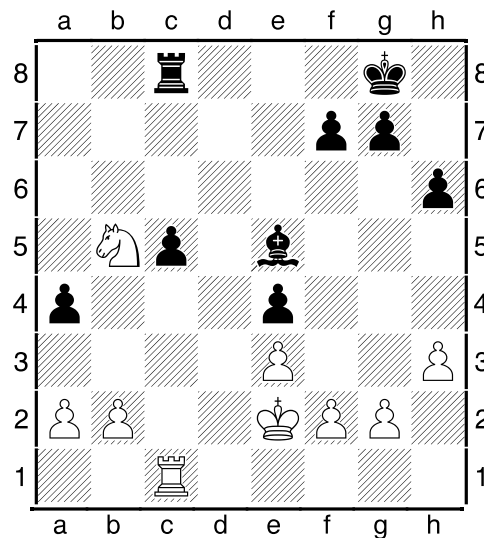
11. ... Kxg5 12. Kb3 f4 13. Ka4 f3 14. Kxb5 Kf4 15. Kb6 Kg3 16. Kxb7 f2 17. Txf2 Kxf2 18. a6



Das Wettrennen der Bauern und der weiße Sieg sind eindeutig.

(Die ganze Variante ist Teil einer Partieanalyse gewesen, die mir jemand einiger Zeit mal ein Solinger Spieler zeigte)

Beispiel 3:



Hier sieht noch nicht so aus, dass Schwarz weniger Züge später wieder mit einem *ingesperrten Turm* sich wird ablagen müssen.

1. Sc3

Wegen des Doppelangriffs (Bauern a4+e4) ist der Abtausch der Leichtfiguren mehr oder weniger erzwungen. Was man wohl als einen Plustausch bezeichnen muss, da der Läufer in solchen Stellungen (mit verteilten Bauern) meist stärker ist.

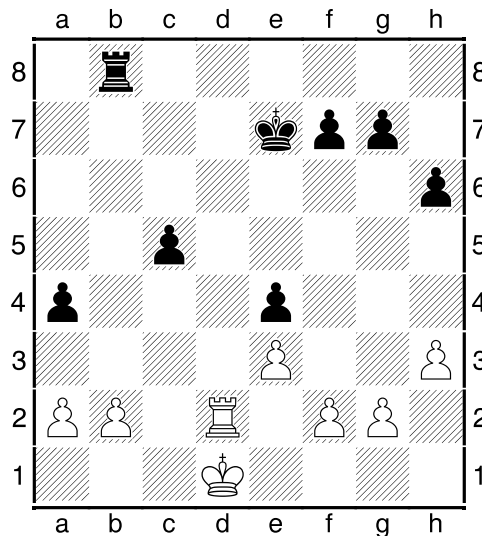
1. ... Lxc3 2. Txc3 Tb8

Diese Aktivierung des Turmes ist auf jeden Fall richtig. Sonst spielt Kd2 und Tc4 und ein Bauernverlust ließe sich nicht mehr verhindern.

3. Tc2 Kf8 4. Kd1

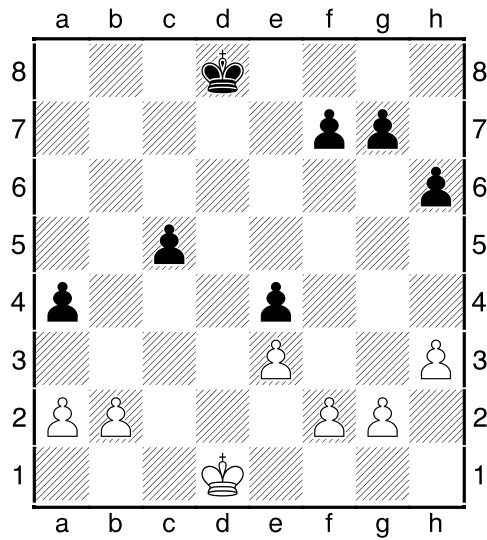
Der König soll nun die Überdeckung des b-Bauern übernehmen und, wenn möglich, sogar den c5-Bauern attackieren

4. ... Ke7 5. Td2!

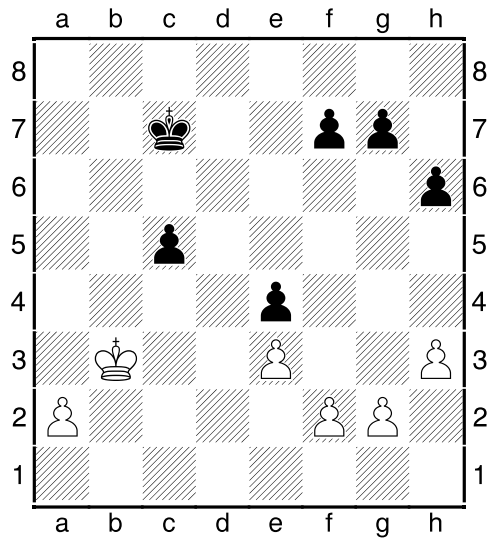


Ein ganz wichtiger Zug, denn damit bleibt der König vom Damenflügel abgesperrt. Auf den Turmtausch mittels Td8 kann er sich wegen eines verlorenen Bauernendspiel nicht einlassen.

Einschub: Das Bauernendspiel nach 5. ... Td8 6. Txd8 Kd8

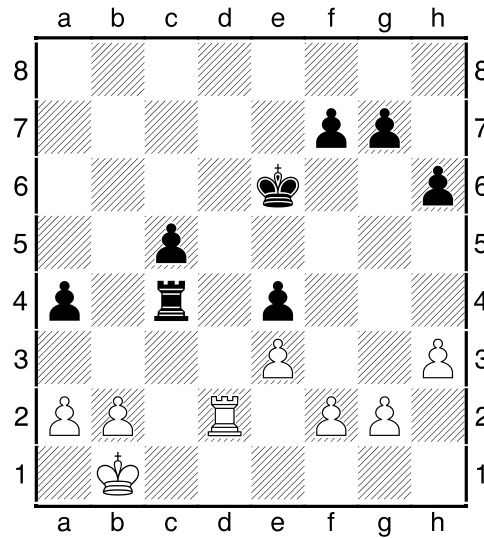


7. Kc2 Kc7 8. b3 axb3 (8. ... a3 9. b4! cxb4 10. Kb3 Kc6 11.Kxb4 11. Kd5 12. Kxa3 +/-) 9. Kxb3



Aufgrund des entfernteren Freibauern ist dies ein leicht gewonnenes Endspiel für Weiß.

6. Kc2 Tc4+ 7. Kb1 Ke6

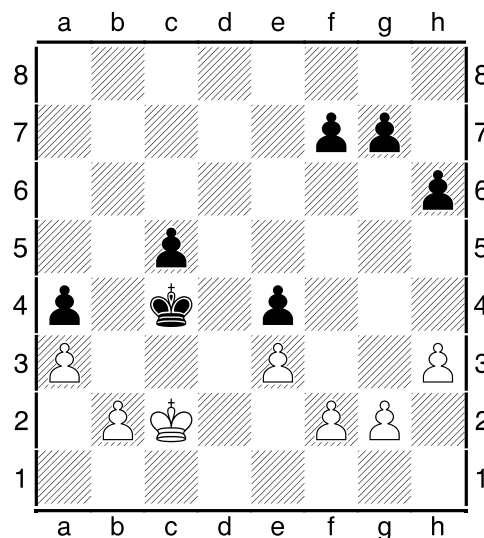


8. a3!

Damit ist der schwarze Turm eingesperrt und Weiß kann ihn jederzeit mit Tc2 abtauschen. Aber der richtige Zeitpunkt dafür ist noch nicht gekommen, wie der nächste Einschub beweist-

Einschub 2: Der direkte Turmtausch

8. ... Ke5 9. Tc2 Kd5 10. Kc1? Txc2! 11. Kxc2 Kc4!

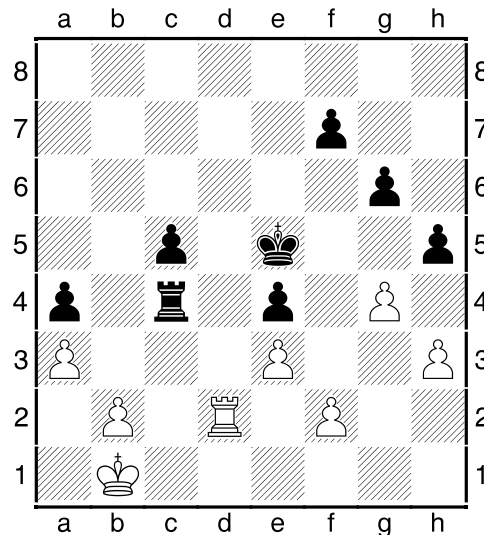


Da dem Schwarzen am Königsflügel erheblich mehr Tempozüge zur Verfügung stehen, gerät Weiß auf die Verliererstrasse.

12. g4 g5 13. Kd2 Bb3 14. Kc1 c4 15. Kb1 c3! Und der a3-Bauer geht verloren.

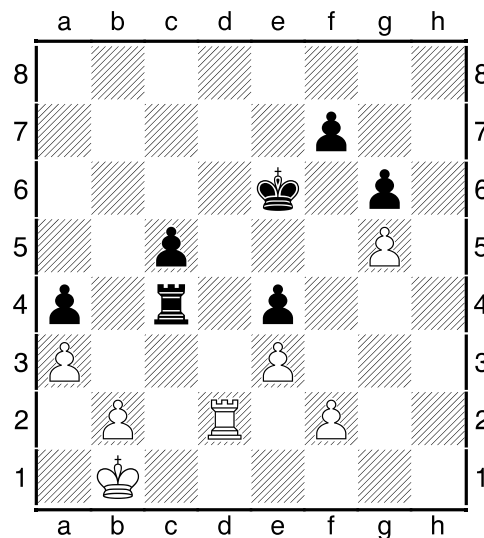
Zurück zur Partie

8. ... h5 9. g3 g6 10. g4!



Der Grundgedanke lautet nun, die Bauern am Königsflügel festzulegen, so dass Schwarz in einem Bauernendspiel (nach Turmtausch) keine Tempozüge mehr zur Verfügung stehen.

10. ... hxg4 (10. ... h4 11. g5!) 11. hxg4 Ke6 12. g5!



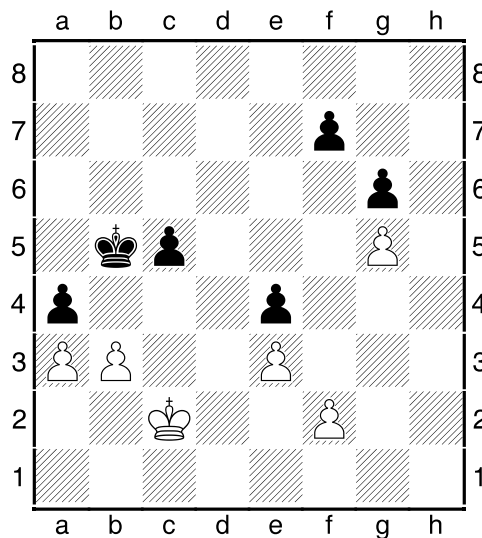
Damit sind alle schwarzen Bauern festgelegt. Nun droht der Turmtausch mittels Tc2 mit Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel.

12. ... Kf5

Noch der beste Versuch!

Einschub 3:

12. ... Ke5 13. Tc2! Kd5 14. Txc4 Kxc4 15. Kxc2 ist wegen der fehlenden Tempozüge und Zugzwang ein leicht gewonnenes Bauernendspiel. Der Hebel b3 verschafft einen entfernten Freibauern, wie wir schon eingangs gesehen haben. 15. ... Kb5 16. b3!

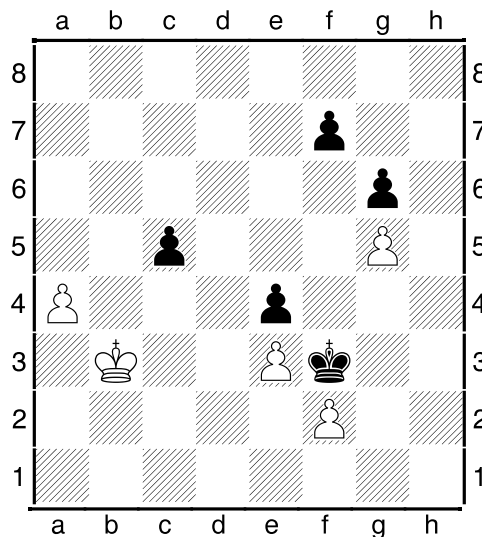


Zurück zur Partie

13. Tc2! Txc2 14. Kxc2 Kg4 15. b3!

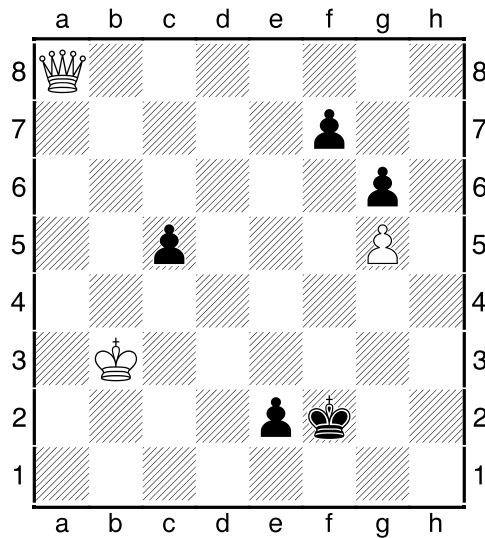
Das ist der entscheidende weiße Hebel!

15. ... axb3 16. Kxb3 Kf3 17. a4!



Der a-Bauer nimmt nun Fahrt auf!

17. ... Kxf2 18. a5 Kxe3 19. a6 Kf2 20. a7 e3 21. a8D e2

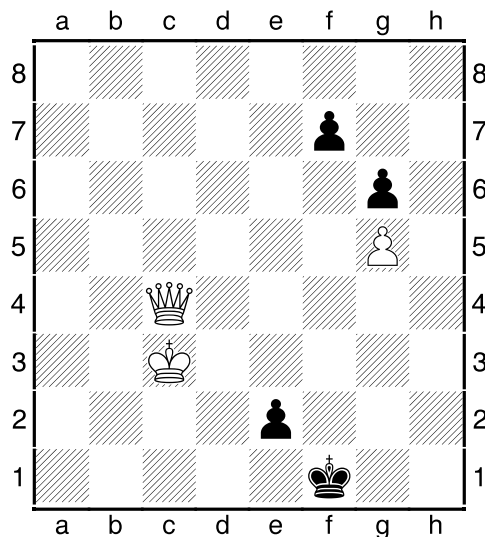


Fast sieht es so aus, als ob Schwarz auch zur Bauernumwandlung käme. Aber der Eindruck täuscht

22. Da2! c4

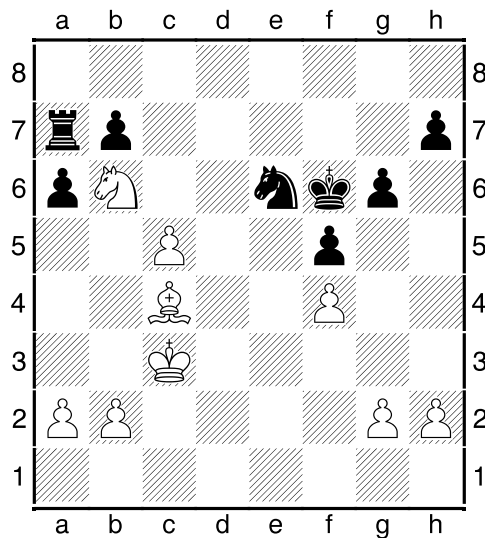
Ein letzter Trick

23. Kc3! (23. Kxc4 Kf1! => 24. Dxc4



24.... Kf2 25. Df4+ Ke1 26. Kd3 1-0

Beispiel 4:



Sawon-Alburt (1978)

In dem vorliegenden Beispiel entschied sich Weiß für eine recht pragmatische Methode

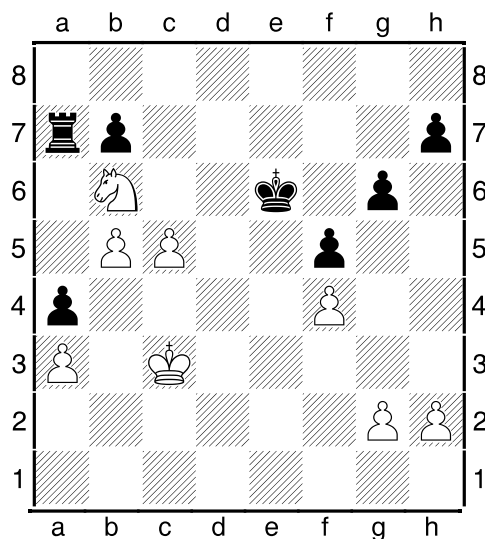
1. Lxe6!

Weiß hat einen Mehrbauern und der schwarze Turm eingesperrt. Er wird sich bei richtigem Spiel nicht *aus eigener Kraft* aus dieser misslichen Lage befreien können. So geht Weiß mit dem Abtausch kein großes Risiko ein. Ungünstigenfalls wird die Partie Remis.

1. ... Kxe6 2. b4!

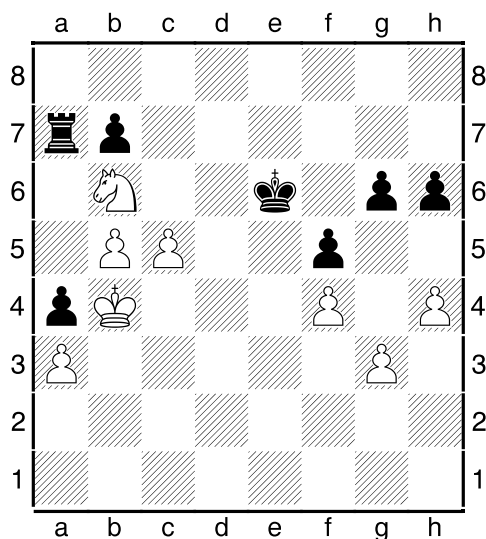
Weiß will den Turm keinesfalls nach a6 lassen, wo er sich eventuell in einem günstigen Moment gegen den Springer tauschen könnte.

2. ... a5 3. b5 a4 4. a3



Das Feld a5 musste Weiß dem schwarzen Turm zugestehen. Aber es nutzte ihm letztlich nicht viel

4. ... h6 5. h4 Ta5 6. Kb4 Ta7 7. g3!



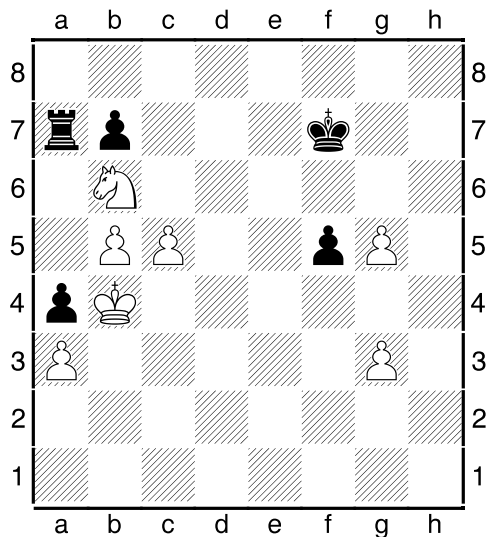
Ein schöner Wartezug! Schwarz hat keinen vernünftigen Königszug

a) 7. ... Kf6 8. Sd5+! Kf7 9. Sc7! (es droht b6) b6 10. cxb6 Tb7 11. Kc5+-

b) 7. ... Kf7 8. Sc8 Ta8 9. Sd6+ Ke7 10. Sxb7 +-

c) 7. ...h5 8. Kc3 Ta5 9. Kc4 ! (Dreiecksmanöver) Ta7 10. Kb4 und der schwarze König muss ziehen

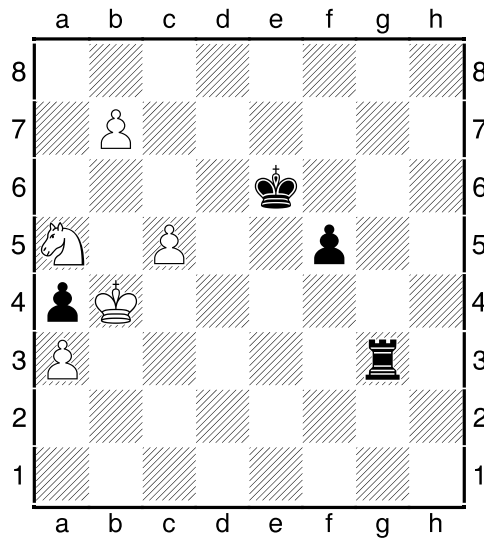
7. ... g5 8. hxg5 hxg5 9. fxg5 Kf7



10. Sc8!

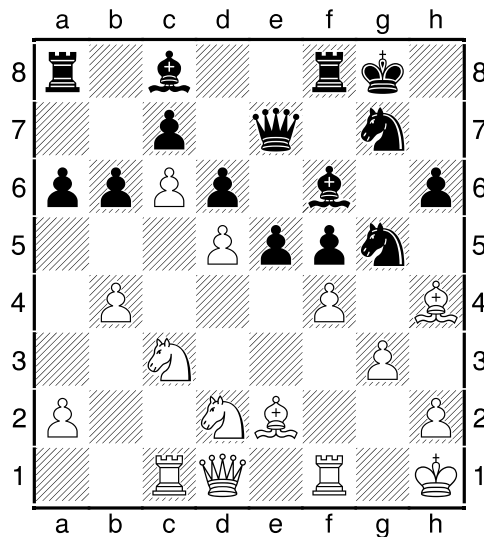
Im richtigen Moment gibt Weiß den Turm wieder frei.

10. ... Ta8 11. Sd6+ Ke6 12. Sxb7 Tg8 13. b6 Txb7 14. Sa5 Txb3 15. b7!



Das kostet auf jeden Fall den Turm. Deshalb gab Schwarz hier auf. **1-0**

Beispiel 5:



Hier hätte Weiß mit

1. a4!

klar in Vorteil kommen können. Er muss nur darauf Acht geben, dass ein Bauer auf f4 stehen bleibt. Denn dann kann sich der Lc8 nicht ohne Verlust bewegen und somit bleibt auch der Ta8 eingesperrt. Denn auf Bauernzüge am Damenflügel zieht der entsprechende weiße Bauer vorbei.

Resümee:

Ich hoffe die gegebenen Beispiele haben einen Eindruck vermitteln können wie Türme ein- oder ausgesperrt werden können und wie vorteilhaft dies sein kann. Es gilt während der Partie die Augen offen zu halten und solche Gelegenheiten zu ergreifen. Denn mit quasi einer *Mehrfigur* ist man dann von dem Sieg vermutlich nicht mehr allzu weit entfernt.