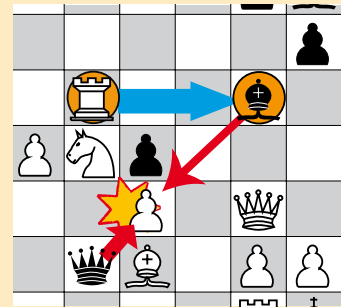


# Taktik trifft Strategie

## Das positionelle Qualitätsopfer (2)



In der letzten Folge haben wir mit den sogenannten positionellen Opfern Bekanntheit gemacht. Es handelt sich dabei um die Preisgabe von Material, wobei die Kompensation in einem Stellungs Vorteil besteht. Bevor wir uns weiteren Beispielen zuwenden, sind einige einleitende Worte vonnöten.

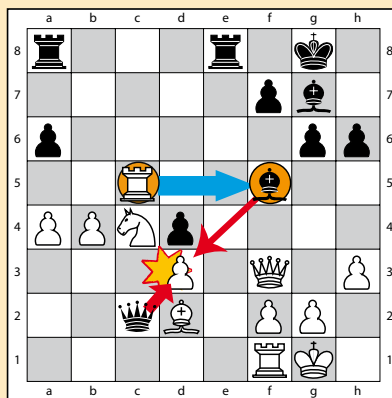
Auf der Werteskala der Schachsteine wird der Bauer mit einer Einheit angegeben, eine Leichtfigur (Läufer oder Springer) mit deren drei, ein Turm ist erfahrungsgemäß fünf Einheiten wert und die Dame thront mit neun Bauereinheiten ganz oben. Genau genommen, steht der König über allem, da er immer geschützt werden muss und niemals abgetauscht wird.

Mit der Kenntnis der Werteskala, hat man bei Abtausch-Aktionen eine erste Hilfe zur Hand; so sieht der Abtausch von zwei Leichtfiguren (6 Bauereinheiten) gegen einen Turm (5) gleich nach einem schlechten Geschäft aus und in der Regel ist es auch eines.

Doch je mehr man über das Schachspiel lernt, umso mehr wird deutlich, dass der Wert der Steine immer von der konkreten Stellung und ihren Besonderheiten abhängt. Durch die Praxis aus vielen Partien – Lektionen wie diese können den Lernprozess deutlich verkürzen – bekommt man nach und nach ein Gefühl dafür, ob der Turm in einer konkreten Stellung einer Leichtfigur wirklich so überlegen ist, wie es nach der Werteskala den Anschein hat, oder ob der Wirkungsgrad einer Leichtfigur vielleicht so groß ist, dass es sich lohnt, für sie einen Turm aufzugeben, also ein Qualitätsopfer zu wagen.

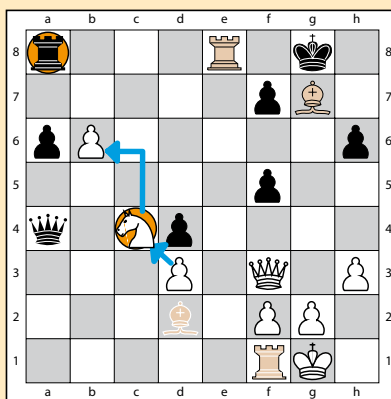
Bei einem positionellen Qualitätsopfer erhält der Anwender häufig für den Turm eine Leichtfigur „plus Zugabe“ in Form eines Bauern oder von positionellen Vorteilen wie einer Störung der gegnerischen Bauernstruktur. Ein gutes Beispiel bot dazu die Partie Bacrot-Topalov in der letzten Folge der „Schachschule 64“. Es gibt aber Fälle, wo eine Leichtfigur so stark (d. h. auf ihrem Platz gesichert und zugleich aktiv) postiert ist, dass sie auch ohne die besagte „Zugabe“

so viel wert ist wie ein Turm. Hierzu gleich ein konkretes Beispiel:



W. Buchtin – A. Goldin  
Moskau 1976  
Weiß am Zug

Schwarz ist mit einem Bauern im Rückstand, aber die auf c2 eingedrungene schwarze Dame bedroht im Zusammenwirken mit dem Läufer f5 den Bauern d3. Dieser ist auf sinnvolle Weise nicht mehr zu decken. Geht er verloren, wird sogleich der gegnerische Bauer d4 zu einem gefährlichen Freibauern, der in drei Zügen sein Umwandlungsfeld erreicht haben könnte. Also ist die Aufgabe von Weiß klar: **25. Txf5** Der Läufer wird beseitigt, der Bauer d3 ist gerettet. **25. ...gxf5** **26. b5!** Spielbar war auch 26. a5, aber Weiß ging es nicht darum, seinen Bauern a4 zu retten, wichtiger war ihm die Bildung eines Freibauern. **26. ...Dxa4** **27. b6** Der Riesenspringer auf c4 (riesig, weil nicht durch gegnerische



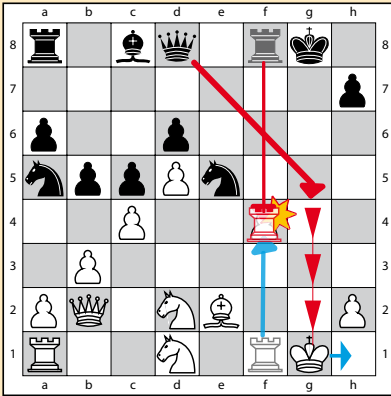
Bauern angreifbar und vom eigenen Bauern gedeckt) sichert den Freibauern, der bald nach b7 vorrücken und mit Unterstützung des Läufers d2 (der nach f4 zieht) das Feld b8 erreichen kann. Wenn Schwarz dies zulässt, z. B. nach 27. ...Db5 – oder einem anderen neutralen Zug – 28. Lf4 a5 29. b7 Tad8 30. b8D Txb8 31. Lxb8 Txb8, hat Weiß die Qualität zurück, behält aber seinen Prachtspringer, während Schwarz auf dem ziemlich nutzlosen Läufer sitzenbleibt. Dieses Endspiel würde Weiß vermutlich gewinnen. Das war auch dem Schwarzspieler klar, und er fand die noch beste Lösung. **27. ...Db5** **28. Sd6** Auch hier war 28. b7 Tad8 29. Lf4 einen Versuch wert. **27. Dxb6** **29. Sxe8** **Txe8** **30. Dxf5** und die Partie endete später **remis**

In diesem relativ einfachen Beispiel sahen wir, dass ein rein buchhalterisch höherwertiger Turm geopfert wurde für einen Springer, der in der konkreten Situation für die Erledigung der anstehenden Aufgabe einfach besser geeignet war. Einen ebensolchen Läufer kreierte Weiß mit seinem positionellen Qualitätsopfer in der zweiten Partie, in der wir den vielleicht größten Interpreten des positionellen Qualitätsopfers, den früheren Weltmeister Tigran Petrosian, in Aktion sehen.

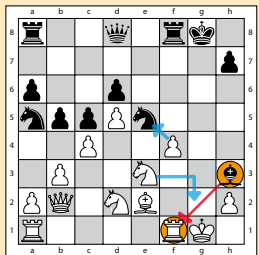
Königsindisch E 66  
Tigran Petrosian – Boris Spassky  
WM-Match, Moskau 1966

1. Sf3 Sf6 2. g3 g6 3. c4 Lg7 4. Lg2 0–0 5. 0–0 Sc6 6. Sc3 d6 7. d4 a6 8. d5 Sa5 9. Sd2 c5 10. Dc2 e5 11. b3 Sg4 12. e4 f5 13. exf5 gxf5 14. Sd1 b5 15. f3 e4 16. Lb2 exf3 17. Lxf3 Lxb2 18. Dxb2 Se5 19. Le2 f4 20. gxf4 Hier schwebt Spassky die klei-

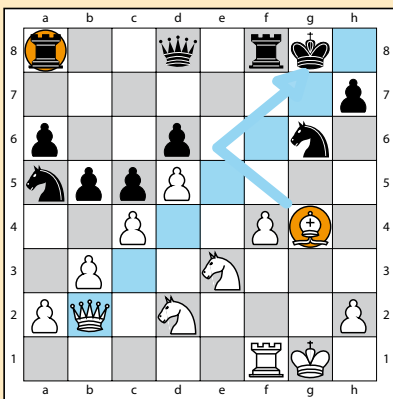
*Eine Leichtfigur allein kann einem Turm ebenbürtig sein, vorausgesetzt sie steht aktiv und gesichert. Der Traumspringer c4 ist durch den Bauern d3 gesichert und aktiv steht er auch, er deckt den eigenen starken Freibauern.*



ne Kombination 20. ...Txf4 21. Txf4 Dg5+ 22. Kh1 Dxf4 mit Aktivierung der Dame und des Läufers vor. Aber dann fragt er sich, warum nicht zuerst den Läufer aktivieren? Und so spielt er **20. ...Lh3!** Mit diesem Angriff auf den Turm f1 glaubt Spassky ein Tempo (also Zeit) zu gewinnen. Um den Springer e5 braucht er sich nicht zu sorgen, denn falls 21. fxe5?, bringen die Dame und der Läufer gemeinsam den weißen König zur Strecke: 21. ...Dg5+ 22. Kh1 Dg2 matt. Aber Weiß hat noch ein As im Ärmel in Form eines positionellen Qualitätsopfers: **21. Se3!** Weiß verzichtet darauf, den angegriffenen Turm wegzuziehen, sondern lässt ihn stehen und deckt lieber das Feld g2, so dass die vorher erwähnte Mattkombination nicht mehr aufgehen kann. Nun droht wirklich das Schlagen auf e5, wobei der rechnerisch höher bewertete Turm geopfert wird:



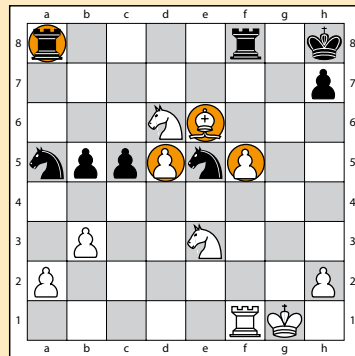
**21. ...Lxf1 22. Txf1 Sg6** Der lieben Ordnung halber sei erwähnt, dass hier ...Txf4 23. Txf4 Dg5+ schon gar nicht gut geht, Weiß deckt mit 24. Sg2 den Turm f4. **23. Lg4!**



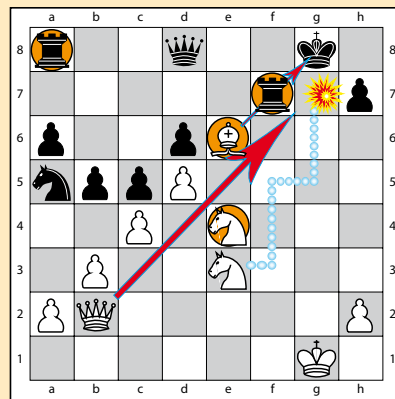
*Nach dem Qualitätsopfer ist der gegnerische Läufer vom Brett verschwunden; die weißen Felder im schwarzen Lager sind geschwächt und der weiße Läufer, der keinen Gegenspieler hat, kann sich dort austoben.*

Jetzt bereitet Weiß eine böse Attacke auf den Diagonalen vor; eine der Schrägen (a1-h8) ist bereits mit der Dame besetzt, mit einem Schachgebot auf e6 macht sich der Läufer auf der anderen breit. Diese Drohung ist stark genug, dass Weiß – um sie zu verwirklichen – weiteres Material hergeben kann.

**23. ...Sxf4?** Die noch beste Chance bestand in der Blockierung der Diagonale mit 23. ...Df6. Weiß hätte dann mit 24. Le6+ Kh8 25. Dxf6+ Txf6 26. f5 Se5 27. Se4 Tf8 28. cxb5 axb5 29. Sxd6 bereits zwei Bauern für die Qualität erhalten, und als Zugabe ein sehr aktives Figurenspiel.

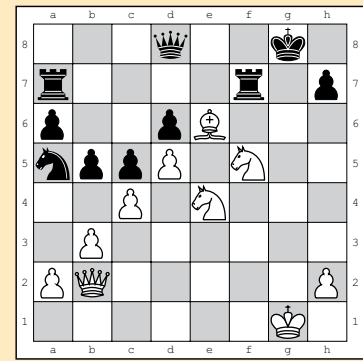


Aber Schwarz nahm mit dem Springer den angebotenen Bauern auf f4 und kam in Teufels Küche: **24. Txf4! Txf4 25. Le6+ Tf7** Nur der Not gehorchend begab sich Schwarz in diese höchst lästige Fesselung, aber 25. ...Kf8 war keine Alternative: nach einigen leicht zu findenden Schachgeboten (26. Dh8+ Ke7 27. Dxb7+ Ke8 28. Dg6+ Kf8 29. Dh6+ Ke8) gewinnt Weiß den Turm f4. **26. Se4**

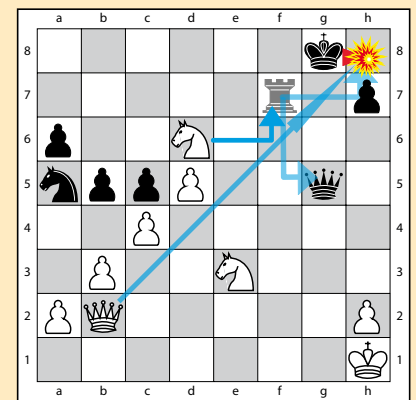


*Hier ist der Läufer e6 ideal postiert: gedeckt durch den Bauern d5 und zugleich denkbar aktiv. Wichtiger als die Möglichkeit Lxf7 ist die Fesselung des Turms, die sogar Mattmotive aufkommen lässt.*

Im Moment hat Weiß sogar zwei Qualitäten ins Geschäft gesteckt, und für beide besitzt er eine wunderbare Kompensation. Besonders die Fesselung des Turms f7 durch den Läufer e6 fällt ins Gewicht (der Turm auf f1 spielte so gut wie gar nicht mit. Welche Bedeutung dies hat, zeigt 26. ...Taa7 (deckt f7) 27. Sf5



Es droht Dg7 matt, weil der durch den riesenstark postierten Läufer e6 gefesselte Turm f7 die nach g7 eindringende Dame nicht schlagen darf. Schwarz kann zwar das Feld g7 unter Kontrolle nehmen, 27. ...Df8, doch nach 28. Df6 folgt der entscheidende Überfall der weißen Kavallerie, etwa so: 28. ...bxc4 29. Sg5 cxb3 30. Lxf7+ Txf7 31. Sxf7, gefolgt von Sh6+ und Matt. In der Partie geschah **26. ...Dh4** mit Angriff auf den Springer e4. **27. Sxd6 Dg5+** Wie gut die weißen Figuren zusammenwirken, belegt die Variante 27. ...De1+ 28. Kg2 Dxe3 29. Lxf7+ Kf8 30. Dh8+ Ke7 31. Sf5+ Kxf7 32. Dg7+ Ke8 33. Sxe3, und Weiß hat die Dame gewonnen. **28. Kh1 Taa7 29. Lxf7+ Txf7**



*Eine klassische Hinlenkungskombination: die Dame opfert sich auf h8 und nach dem erzwungenen ...Kxh8 entscheidet die Springergabel auf f7.*

Der schöne Schluss der Partie hat jetzt nichts mehr mit dem positionellen Qualitätsopfer zu tun, es handelt sich um eine klassische Hinlenkungskombination, ein Motiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht oft unter Opfern an einen bestimmten Ort genötigt wird. **30. Dh8+!** Der König wird nach h8 gelenkt, damit nach 30. ...Kxh8 die Gabel 31. Sxf7+ Kg8 32. Sxg5 die Dame zurückgewinnt und per saldo dem Weißen einen Springer mehr einbringt. Deshalb gab Schwarz jetzt auf **1:0**