

## Gutes Zusammenspiel der Figuren

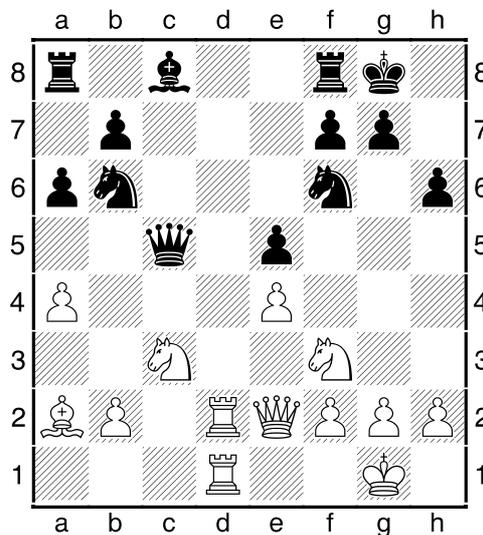
Wie ich schon des öfteren in den Unterrichten erwähnt habe, kommt dem *Zusammenspiel der Figuren* eine besondere Bedeutung zu. Und ich scheue mich nicht zu behaupten, dass es vielleicht die Hauptsache in einer Schachpartie sein könnte.

In diesem Zusammenhang möchte ich den Begriff *Wirkungsplus* einführen. Gemeint ist die Erzeugung einer größeren *Wirksamkeit* der eigenen Figuren gegenüber denen des Gegners. Gelingt dies, ist damit in der Regel eine wichtige Voraussetzung für einen späteren Sieg gelegt.

Grundsätzlich gesehen gibt es zwei Strategien, um ein solches *Wirkungsplus* zu erzielen:

1. Verbesserung des eigenen Figurenspiels
2. Einschränkung und Hemmung des gegnerischen Figurenspiels

Am besten ist es natürlich, wenn man beide Strategien miteinander verbinden kann. Ein Meister seines Fachs und in der Erzeugung von einem Wirkungsplus war der ehemalige Schachweltmeister *Michael Botwinnik*. Hier ein Beispiel.



Botwinnik – Sorokin (1931)

Schon der erste flüchtige Blick auf die Stellung vermittelt den Eindruck, dass die weißen Figuren besser entwickelt und aufgestellt sind. Insbesondere die bereits in der d-Linie verdoppelten Türme imponieren.

Im Sinne der Einschränkung der gegnerischen Figuren (Strategie 2) wäre nun ein Zug wie 20. h3 denkbar. Allerdings könnte Schwarz mit 20. ... Ld7 und 21. ... Lc6 entwicklungsmäßig etwas aufholen. Möglicherweise war das der Grund, warum der damals 20 jährige Botwinnik sich zu einer bemerkenswerten Aktion entschloss:

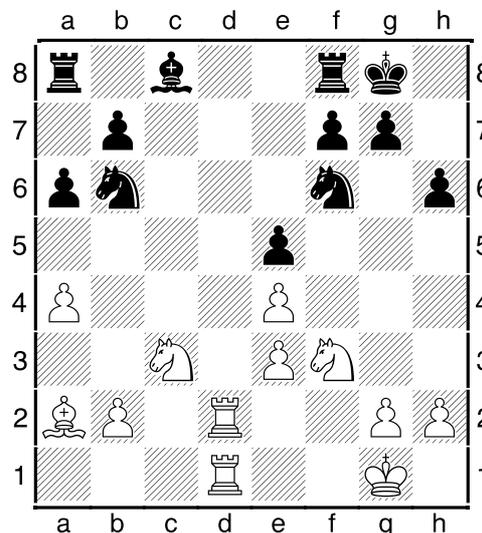
### 20. De3!

Der angebotene Damentausch mag auf den ersten Blick überraschen, denn damit nimmt Weiß einen *isolierten Doppelbauern* in Kauf. Aber der Grund wird schnell klar werden. Er erhöht dadurch spürbar sein *Wirkungsplus*

### 20. ... Dxe3

Schwarz hat keine Wahl. 20. ... Dc7 würde mit 21. Sxe5! beantwortet werden

### 21. fxe3



Durch den Abtausch der Damen ist ein schwarzer *Aktivposten* vom Brett. Die Dame hatte den Bauern e5 gedeckt und a5 verhindert. Außerdem recht aktiv gestanden

### 21. ... Lg4

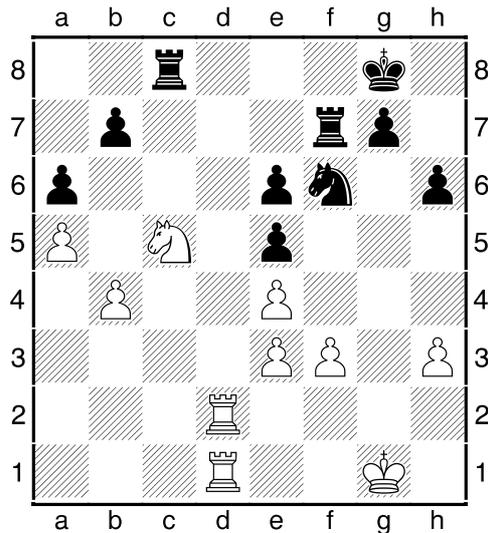
Schwarz deckt den Be5 indirekt, indem er den Springer fesselt.

### 22.a5!

Mit diesem Zug zeigt sich die ganze Tiefe des 20. Zuges. Mit diesem nun möglich gewordenen Vorstoß wird der schwarze Springer zurückgedrängt und die schwarze Turmentwicklung behindert (Strategie 2)

### 22. ... Sc8

22. ... Sbd7 23. h3 Lxf3 24. gxf3 (Damit wäre die Bauernstruktur wieder etwas intakter) Sc5 25. b4! Se6 26. Lxe6 fxe6 27. Sa4 Tf7 28. Sc5 gäbe ein ganz klares *Wirkungsplus* für die weißen Figuren, wie man im folgenden Diagramm sehen kann:



Die weißen Figuren sind bis auf den König sehr aktiv und gut koordiniert, wohingegen man dies von den schwarzen Figuren eher das Gegenteil behaupten kann.

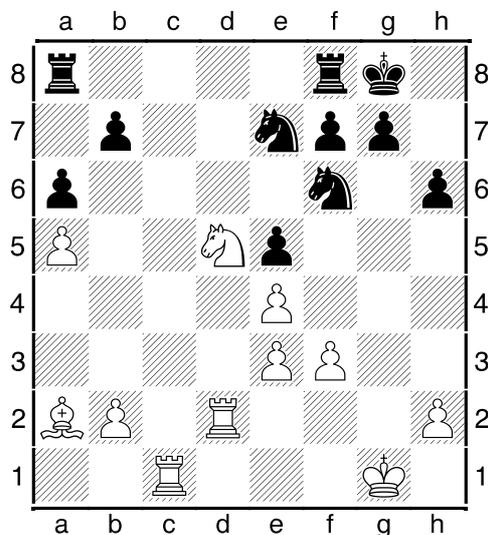
### 23. Tdc1?!

Der Turm entzieht sich der Fesselung und nimmt das Einbruchsfeld c7 ins Visier. Gleichzeitig ist der Bauer e5 nun wieder angegriffen. Aber vermutlich wäre 23. h3! genauer gewesen.

### 23. ... Lxf3

Das Decken des Bauern mittels 23. ... Te8 wäre kaum besser gewesen

### 24. gxf3 Se7 25. Sd5

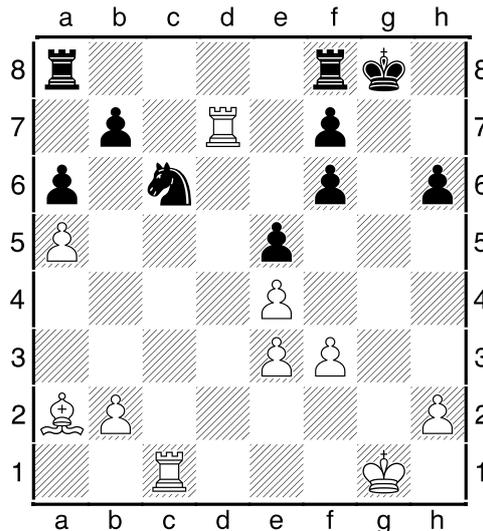


Dies legt die c-Linie frei und gleichzeitig droht ein Freibauer auf d5 zu entstehen. Nach wie vor spürt man, dass Weiß am Drücker ist.

### 25. ... Sc6?

Spätere Analysen haben gezeigt, dass hier *25. ... Sfxd5 26. exd5 Tac8!* besser gewesen wäre. Nach *27. Txc8 Txc8 28. d5 Sc6 29. Td5* hielt sich der weiße Vorteil in Grenzen. Vielleicht eine Folge des ungenauen 23. Zuges von Weiß.

### 26. Sxf6+ gxf6 27. Td7



Der weiße Vorteil ist offensichtlich. Der eingedrungene Turm auf d7 arbeitet optimal mit dem La2 zusammen

### 27. ... Tab8

*27. ... Tad8 28. Txb7 Sxa5 29. Ta7 Td2 30. T1c7! Txb2 31. Lxf7* mit klarem weißen Vorteil

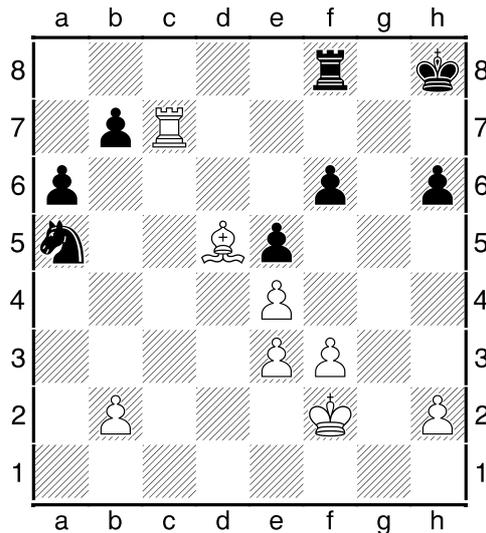
### 28. Kf2!

Räumt die g-Linie für den Turm. Im Übrigen ist der König im Endspiel eine Figur, die man mitspielen lassen sollte (Strategie 1)

### 28 ... Sxa5

*28. ... Sd8 29. T1c7* würde das weiße *Wirkungsplus* überdeutlich werden lassen.

### 29. T1c7 Tbc8 30. Txf7! Txc7 31. Txc7+ Kh8 32. Ld5!



Die weißen Figuren haben ein deutliches Wirkungsplus erreicht. Sie sind deutlich aktiver und arbeiten besser zusammen als die schwarzen Figuren. Und Weiß arbeitet weiter an der *Optimierung* (Strategie 1) und der *Hemmung* (Strategie 2)

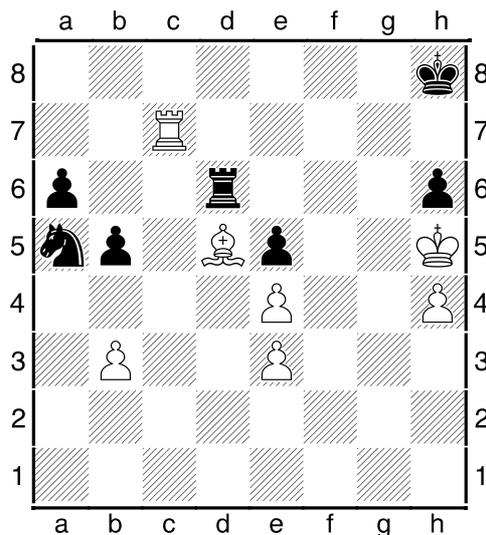
**32. ... b5 33. b3!**

Ein weitere Tiefpunkt für Schwarz. Nun steht der Springer ohnmächtig am Rand. Nur noch der schwarze Turm kann sich frei bewegen.

**... Td8 34. Kg3!**

Nun wird der König optimiert (Strategie 1)

**34. ... f5 35. Kh4 fxe4 36. fxe4 Td6 37. Kh5 Tf6 38. h4 Td6**



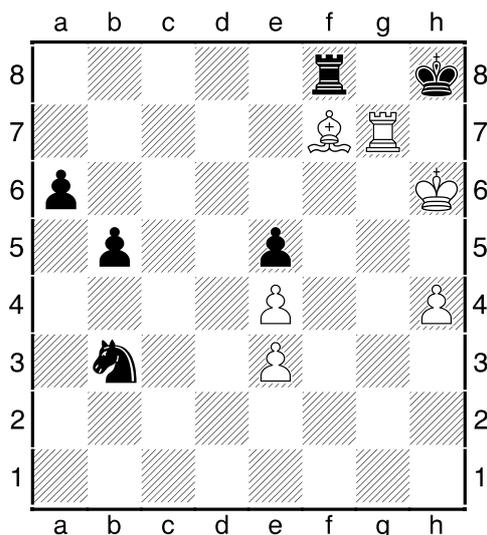
**39. Lf7!**

Weiß bastelt nun an einem Mattnetz. Seine sowieso schon äußerst aktiv stehenden Figuren erreichen nun ihr Optimum an Koordination

**39. ... Tf6 40. Lg6!**

Das Aufgeben des b-Bauern und somit die Freilassung des Springers spielen keine Rolle mehr.

**40. ... Sxb3 41. Kxh6 Tf8 42. Th7+ Kg8 43. Tg7+ Kh8 44. Lf7**



Nun droht Matt im nächsten Zug! Deshalb ...

**44. ... Txf7 45. Txf7**

Materiell ist die Stellung ausgeglichen, aber immer noch ist das weiße Figurenspiel optimal. Der weiße König befindet sich weiter in einem Mattnetz. Außerdem rauscht der h-Bauer schnell heran. Deshalb gab Schwarz kurz darauf auf.

**1-0**

### **Resümee:**

In dieser Partie konnte man überdeutlich sehen, wie Weiß permanent an der *Optimierung* seiner eigenen Figuren ( Strategie 1) und der *Einschränkung* der gegnerischen Figuren (Strategie 2) „arbeitete“. Bis hin zum Mattfinale bei reduziertem Material.

Ich persönlich glaube, dass die Verinnerlichung des Themas und dessen Beachtung in den eigenen Partien auf mittlere Sicht zu einem deutlichen Hebung der Spielstärke führen könnte.