

Einleitung:

Linienunterbrechung ist ein taktisches Motiv, ähnlich wie Röntgenangriff, Fesselung, Ablenkung, Hinlenkung, usw...

Das wichtigste Merkmal dieses Motivs ist das Einsperren bzw. Abblocken eines Verteidigers. Beispielsweise wird die Kommunikation zwischen gegnerischen Figuren unterbrochen (Türme, Turm und Dame, zwei Springer, Dame und Läufer, Kontrolle eines Feldes). Die meisten der folgenden Diagramme habe ich dem kleinen aber feinen Schachprogramm CT-Art 4.0 der Firma Convekta entnommen, was ich Euch gerne empfehlen möchte. Die Investition von 16 EUR (Downloadpreis) ist meines Erachtens durchaus lohnenswert. Dies ist allerdings meine persönliche Meinung und keine Kaufempfehlung seitens des Vereinsvorstandes. Diese Störung der Koordination der gegnerischen Figuren hilft oftmals aus einem klaren einen entscheidenden Vorteil zu machen, kann aber auch zu Verteidigungszwecken eingesetzt werden.

1/ Das Motiv der Linienunterbrechung, erste Schritte

I, Variante aus einer meiner Partien der Verbandsrunde 2011, Thema Linienunterbrechung und Röntgenangriff.



Darf Weiß am Zug Dxb3 spielen?

Nein, denn er verliert nach 30...Tc1+ 31. Kh2, Dxb3 32. Txb3, Txa1 einen ganzen Turm und die Partie.

II, 8-7-1, Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Leicht,, Tipp: Linienunterbrechung mit Felldräumung



III, 8-4-1, Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Leicht, Tipp für Weiß:

Abhängigkeit von Dame und Läufer, Tipp für Schwarz: Hinlenkung zum Mattnetz



LÖSUNGEN

(I) Linienunterbrechung Einleitung – Valette – NN (variante) [A40]

Verbandsrunde, 2011

768MB Wie beurteilt Ihr die Stellung nach 30. Dxb3 30. ♖xb3?? ♖c1+ verdeutlicht die Ueberladung des Turms auf b1, der gleichzeitig die Dame auf b3 und den Turm auf a1 schuetzen soll. 31. ♗h2 ♖xb3 32. ♗xb3 ♗xa1 -+

(II) Linienunterbrechung – Egal wer am Zug ist gewinnt *

Beispiel CT-ART 4.0 CT-ART 4.0, 2012

Schwarz am Zug wuerde mittels 1...Lc4 2. Dxc4, Dh3 eine aehnliche Feldraeumung vornehmen. 1. ♗c5 ♖xc5 2. ♖h6 1-0

(III) Linienunterbrechung – Egal wer am Zug ist gewinnt

Beispiel CT-ART 4.0, 2012

Schwarz am Zug haette nach 1...Txa3+! entscheidenden Vorteil. 2. Kxa3, (2. Kb1, Ta1#) Da8+ gefolgt von Matt in wenigen Zuegen. 1. ♖e8+ ♖xe8 [1...♗xe8 2. ♖f8#] 2. ♖xf6# 1-0

2/ Weitere Beispiele (Schwierigkeitsgrad mittelschwer und schwer)

I, 8-2-1, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer, Tipp: Offene Linien und Entwicklungsvorsprung



II, 8-5-2, Weiß am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer. Tipp: Überladung



III, 8-4-5 Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer, Tipp: Starker Bauer und Mattmotiv mit Springer und Dame



IV, 8-6-1, Weiß am Zug gewinnt,, Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer, Tipp: Ungedeckte Dame



V, 8-5-3, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Schwer, Tipp: Grundreiheneschwäche, Mattdrohung auf g2 und Überladung



VI, 8-4-6, Weiß am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: schwer, Tipp: Thema Linienunterbrechung, Läuferchutz brutal unterbrechen



LÖSUNGEN

(I) Kataev – Markov

Beispiel CT-ART 4.0, UdSSR, 1977

1...♖d1!! 2.♗xd1 [2...♜d6+ ♗d7-+; 2.♙xf4 ♞xa1 3.a3 ♜g6 4.♙g3 h4 5.♙h2 ♙e5-+] 2...h2 0-1

(II) Tartakower – Bilekar (Variante)

Beispiel CT-ART 4.0 Ostende, 1907

2.♖d8 ♖e4 [2...♖e6 3.♙e7 ♙d7 4.♞xd7 ♖e1+ 5.♗h2 ♖e5+ 6.g3; 2...♙d7 3.♞xd7 ♖e6 4.♙e7 ♖e1+ 5.♗h2 ♖e5+ 6.g3+-] 3.♙e7+- ♙d7 [3...♖xe7 4.♖xe7 ♞xe7 5.♞d8+] 4.♞xd7 ♖e1+ 5.♗h2 ♖e5+ 6.g3 ♖b8 7.♖xb8 ♞xb8 8.♞xa7 1-0

(III) Sulim – Ioffe

Beispiel CT-Art 4.0, UdSSR, 1976

1...♖f5 2.♖e2 [2.♖xf5 d1♖+ 3.♗g2 gxf5-+] 2...♜e3!! 3.fxe3 [3.♙xe3 ♖b1+; 3.♖xd2 ♖g4+ 4.♗h2 ♖g2#] 3...♖b1+ 0-1

(IV) Chetkovic – Molerovic

Beispiel CT-ART 4.0, Jugoslawien, 1951

1.♙h7! ♙a3 [1...♖xe2? 2.♙xh6#; 1...♙d6 2.♖xb2 ♞xh7 3.♖xb7+-] 2.♙xh6+ [Etwas ungenauer ist 2.♖f3 ♞xh7 3.♙c1 reicht aber natürlich immer noch zum Sieg...] 2...♗e7 3.♖f3 ♜d7 [3...♜xh7 4.♞b1 (4.♙c1+-) 4...♖c3 (4...♖c2 5.♞xb7+) 5.♖xb7+ ♗f6 6.♖e4+-; 3...♞xh7 4.♙c1 (4.♙g5 ♙d6 5.♙xf6+ ♗f8 6.♖f4)] 4.♙g5+ f6 5.♜xd7+- [Werners Vorschlag 5.♞b1 ist wahrscheinlich sogar stärker, erfordert aber einiges an genauer taktischer Berechnung. 5...♖c3 (5...fxg5 6.♞xb2 ♙xb2 7.♖xb7 ♞xh7 8.♜c6+ ♗f7 9.f4+-) 6.♙xf6+ ♜xf6 7.♞xb7+ ♙d7 (7...♜d7 8.♜c6+ ♗d6 9.♖f4+ ♗c5 (9...♗xc6 10.♖c7#) 10.♜xd4 ♖xc4 (10...♖xd4 11.♖c7#) 11.♞c7+-) 8.♜g6+-] 5...fxg5 [5...♙xd7 6.♙xf6+ ♗d6 7.♞xd4+] 6.♖f6+ ♗xd7 7.♖xh8+- 1-0

(V) Iljin–Zhenewsky – Kubbel

Beispiel CT-ART 4.0, Leningrad, 1925

1...♙c2! 2.♖xc2 [2.♞xc2 ♞xe1#; 2.♜xc2 ♖xg2#] 2...♞xe1+ 3.♞xe1 ♖xc2 0-1

(VI) Rausis – Gofshtein (Variante)

Beispiel CT-ART 4.0, Sofia, 1988

1.♙e6!! ♜c6 [1...♜xe6 2.♙xe5+ ♗g8 3.♖f6 ♖xe5 4.♖xe5 ♞xf7 5.♖xe4; 1...♙xf4?? 2.♖f6+ ♗g8 3.♞f8#] 2.♞d7 ♞xd7 3.♞xd7 ♖b8 4.♞xh7+ ♗xh7 5.♖h6# 1-0

3/ Aufgaben für beide Teams (Egal wer am Zug ist, gewinnt)

I, 8-1-1, Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer



II, 8-2-2, Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: W schwer, S leicht



III, 8-3-2, Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: W schwer, S leicht



IV, 8-4-2, Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer



V, 8-5-1 Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Schwer



LÖSUNGEN

(I) Linienunterbrechung – Egal wer am Zug ist gewinnt *

Beispiel CT-ART 4.0, 2012

Schwarz am Zug wuerde mit der Linienunterbrechung 1. ...Sf3! 2. Dc4, Te2!! gewinnen. 1. ♖e4!! [1. ♖e6?? ♜xe6 2. ♖f8+ ♜g8-] 1... ♜xf1+ [1... ♜xe4 2. ♖f8+ ♜xf8 3. ♜xf8#] 2. ♜xf1 ♜xc2 [2... ♜xe4 3. ♖f8#] 3. ♜g1 1-0

(II) Spassky – Kortschnoi (Variante), Weiss gewinnt ***

Beispiel CT-ART 4.0, UdSSR, 1955

Schwarz am Zug wuerde mit dem einfachen 1...Txb3+ 2. gxb3, Dxb3+ 3. Dh2, Dxb2 mattsetzen 1. ♖h2!! [Nur Remis bringt 1. ♖e2!? ♜xb3+ 2. gxb3 ♜xb3+ 3. ♖h2 ♖f3+ 4. ♖g2=; 1. ♖e3!? endet ebenfalls mit einem Remis 1... ♜xe3 (1... ♜xe3? 2. ♖b1+ ♜g7 3. e8♖++ a) 3. e8♖?? ♜xb3+ 4. gxb3 ♜xb3#; b) 3. ♖c3+ ♜f7 4. e8♖+ ♜xe8 5. ♖xb5+ ♜f8 6. ♖b8+ ♜e7 (6... ♜f7) 7. ♖b4+ ♜f6 (7... ♜e6 8. ♖d6+ ♜f5 9. ♖d5+ ♜f6 10. ♖xf3+♖) 8. ♖f8+ ♜e5 9. ♖xf3±;) 2. ♖xe3 ♜xe3 3. e8♖=] 1... ♖xh2 [1... ♖xe1+? 2. ♖xe1 ♜f1+ 3. ♖g1 ♜xg1+ 4. ♜xg1+-; 1... ♖h5 2. e8♖ ♖xe8 3. ♜xe8 ♖xh2 4. gxf3+-] 2. e8♖ ♖e5 3. ♖xe5 ♜xb3+ 4. gxb3 ♜xb3+ 5. ♜g1 1-0

(III) Linienunterbrechung – Egal wer am Zug ist gewinnt *

Beispiel CT-ART 4.0, 2012

Schwarz am Zug wuerde mit 1...Dxe4! leicht gewinnen. 2. Dxe4, Td1+ 3. De1, Lxe1 (0-1) 1. ♖d6!! ♖xd6 [1... ♜3xd6 2. ♖e8+ ♖f8 3. ♜xf8#; 1... ♜7xd6 2. ♖e8+ ♖f8 3. ♜xf8#; 1...h6 2. ♖xb4+-] 2. ♖xd3!! ♖xh2+ 3. ♜xh2 ♖h5+ [3... ♜xd3?? 4. ♖e8+ ♖f8 5. ♜xf8#] 4. ♖h3 1-0

(IV) Linienunterbrechung – Egal wer am Zug ist gewinnt *

Beispiel CT-ART 4.0, 2012

Schwarz am Zug wuerde mit der schoenen Kombination 1...Txa3+ 2. bxa3, Ld4+ 3. Sxd4, Db2 mattsetzen. Das Opfer auf a3 durch 2. Kb1 abzulehnen verliert ebenfalls, denn es folgt 2...Dxc6 3. Txc6, Txf3 (0-1) 1. ♖d8+!! ♜xd8 [1... ♖xd8 2. ♖e8#] 2. ♖xb7 1-0

(V) Fuderer – Trifunovic, Schwarz gewinnt, **

Beispiel CT-ART 4.0, Belgrad, 1952

1...d4 2. ♖xd4 [2. ♖d5 cxd5+- (2... ♖xd2 3. ♖e7#)] 2... ♖xd4 3. ♖xd4 ♖xc3 4. ♖xd7 ♖a3 0-1

(V) Fuderer – Trifunovic (Variante), Weiss gewinnt ***

Beispiel CT-ART 4.0, Belgrad, 1952

Schwarz am Zug koennte mittels 1...d4! 2. Lxd4, Sxd4 3. Dxd4, Lxc3 4. Dxd7, Da3 den vollen Punkt holen. 1. ♖xd5!! [Die Idee 1. ♖xd5 funktioniert auch denn 1...cxd5 (1... ♖xd2 2. ♖e7#) 2. c3 ♖e7 3. ♖xb8 ♜xb8 4. ♖xd5±] 1...cxd5 [1... ♜xf1 2. ♜xf1 ♜f8 3. ♖xe6+ ♖xe6 4. ♜xf8+ ♖xf8 5. ♖g5 ♖g7 (5... ♖b4 6. ♖f6 ♖e7 7. ♖h8+

♔f7 8. ♖e4 ♘d5 9. ♗xh7+ ♕e8 10. ♗xg6+ ♗f7 11. ♖f6+ ♔d8 12. ♗g5 ♘e7 13. h4) 6. ♘xg7 ♔xg7 7. ♗e5+ ♔f7
 8. ♖e4 ♘d5 9. ♖g5+ ♔f8 10. ♖xh7+ ♔f7 11. ♗f6+ ♕e8 12. ♗xg6+ ♔e7 13. ♗g5+ ♔d6 14. ♗f4+ ♔e6;
 1... ♘xc3?? 2. ♘xe6+ ♘xe6 3. ♘xc3+-] 2. ♖xd5! ♘c6 [2... ♘xd2 3. ♖e7#] 3. ♖e7+! ♘xe7 4. ♗xa5 1-0

4 / Bonusrunde

Bonus für Team Weiß

I, 8-6-2, Weiß am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Sehr schwer



II, 8-6-5, Weiß am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer



LÖSUNGEN

(I) Luchkovsky – Gridnev

Beispiel CT-ART 4.0, Fernschachpartie, 1976

1.g4!! [1.♖d1?? ♕e6 (Der einfache 1...h6 gewinnt natürlich auch)] 1...♗xf3 [1...♙xf3 2.♖c8+ ♕e8 3.♗xe8#; 1...h6 2.♗xh3] 2.♖c8+ ♕e8 3.♗xe8# 1-0

(II) Dunhaupt – Kunert

Beispiel CT-ART 4.0, Fernschachpartie, 1953

Strategisch zusammengefasst hat Weiss einen Bauern weniger, demnachst wahrscheinlich zwei (Schwächen auf a2 und c4). Ausserdem sieht die schwarze Bauernphalanx am Damenflügel bedrohlich aus. Soll Weiss kleinlaut Remis anbieten und darauf hoffen, dass der Gegner annimmt? Auf gar keinen Fall! Weiss gewinnt leicht mit 1.♙d8! ♖f8 [1...♖axd8 2.♗xf7+ ♔h8 3.♗xg7#; 1...♖exd8 2.♗xf7+ ♔h8 3.♗xg7#] 2.♗xa8 1-0

Bonus für Team Schwarz

I, 8-6-6, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Schwer



II, 8-6-4, Schwarz am Zug gewinnt, Schwierigkeitsgrad: Schwer



LÖSUNGEN

(I) Osnos – Yuhtman

Beispiel CT-ART 4.0, UdSSR, 1968

1...♙e3!! ein herrlicher Zug, der die Koordination der weissen Dame und ihres Turms auf der e-Linie stoert und gleichzeitig f1 bedroht! 2.♙xf7 [2...♗xe3 ♖xf1+ 3.♗xf1 (3...♔g2 ♖g1#) 3...♖xf1+ 4.♔g2 ♖g1#; 2.♗xe3 ♗xe4+! 3.♗xe4 ♖xf1+ 4.♔g2 ♖g1#; 2.♖xf7 ♗xe4+ 3.♗g2 ♖xf7 4.♙xf7 (4...♙xe3 ♖f1+ 5.♙g1 ♖xg1#; 4.♗xe4?? ♖f1+ 5.♔g2 ♖g1#) 4...♗d3 5.♙xe3 ♗xe3 6.♗g3 ♗c1+ 7.♗e1 (7...♔g2 ♗g1#) 7...♗xe1+ 8.♔g2 ♗g1#] 2...♗xe4+ 3.♗g2 ♗xg2+ 4.♔xg2 ♙xc1 5.♖xc1 ♖xf7 0-1

(II) Bahtiar – Liang (Variante)

Beispiel CT-ART 4.0, Indonesien, 1961

1...♙d1!! 2.♙xf7+ [2...♗xb2 ♗xe1#; 2...♖cd1 ♖xb7+] 2...♔g8 3.♖xe8+ ♙xe8 4.♗e7 ♖e2! droht gleichzeitig Damengewinn und Matt auf e1 und entscheidet dadurch die Partie. 0-1

Schlussfolgerungen

Dieses Motiv ist oft in Verbindung mit anderen taktischen Motiven anzutreffen (Röntgenangriff und Doppelangriff um nur einige zu nennen). Viel wichtiger ist jedoch, daß diese Taktik nur dann funktioniert, wann? Wisst Ihr ja schon, wenn dafür die strategischen Voraussetzungen vorliegen (offene Linien, voneinander abhängige bzw. sich gegenseitig schützende gegnerische Figuren. Wann nach diesem Motiv suchen? Wenn eine Verteidigungsfigur Euch den Zugang verweigert oder eine Angriffsfigur droht, sich zu opfern. Also, kurzum Strategie ist die bessere Taktik! Hoffentlich hat Euch dieses Training Spaß gemacht und Ihr schafft es in der einen oder anderen Eurer Partien, einige der hier vorgestellten Ideen erfolgreich umzusetzen. Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit. Für etwaige Kopfschmerzen übernehme ich keinerlei Verantwortung!