

KUNSTSCHACH (6)

Heute: Der Plachutta

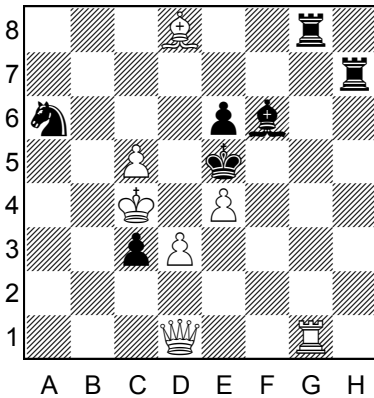
VON MARTIN HOFFMANN

Figurenopfer, die Opferung materieller Gleichheit oder Überlegenheit waren die Themen am Anfang der Entwicklung des Kunstschachs. Später suchte und pflegte man die «stillen Züge», d. h. Züge ohne Schachgebot oder Wegschlag gegnerischer Steine.

Ähnliches geschah auch im Spezialgebiet der Schnittpunkte, dem Thema unserer Serie. Zunächst erscheint es als absurd, einen Schnittpunkt zweier gleichschrittiger Steine nutzen zu wollen. Und doch hatte sich gerade diese Frage Josef Plachutta (1827-1883) gestellt. Er erkannte, dass zwar die beiden Wirkungsfelder, welche die Türme zu bewachen haben, bei der Verstellung immer noch gedeckt sind, dass aber der eine der beiden Türme ablenkbar ist. Natürlich sind für diese Schnittpunktverstellungen auch andere Figuren geeignet als diejenigen aus Plachuttas Stammproblem, z. B. Turm/ Dame oder Läufer/Dame. Typisch für Plachuttas Schnittpunkt ist übrigens auch der Opferstein.

I. J. Plachutta

Leipziger Ill. Zeitung 1858



Matt in vier Zügen

Plachuttas Aufgabe hat wie viele Erstdarstellungen eine unnötige Einleitung. Zusätzlich nimmt sie dem gegnerischen König ein Fluchtfeld:

1. Df3!

Droht 2. d4, Lxf6 oder

1. . . . Sxc5! 2. Tg7!!

Droht 3. Lc7 und Dg3 matt.

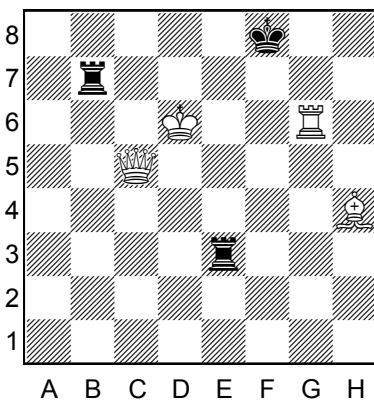
2. . . . Tg×g7 3. Lc7!! T×c7 4. Dg3 matt!

2. . . . Th×g7 3. Dg3†!! T×g3 4. Lc7 matt!

Trotz der banalen Einleitung ist die Anlage für eine Erstdarstellung erstaunlich gut.

II. J.-M. Loustau

Le Journal de Genève 1976



Matt in drei Zügen

Die sparsamste mir bekannte Fassung des Plachuttas ist jüngerer Datums. Erst über 100 Jahre nach dem Original des doppelwendigen Plachuttas erschien diese schöne Miniatur, die in Diagramm II abgebildet ist.

1. Le7† Tb×e7 2. Dc8†! Te8 3. Df5 matt.

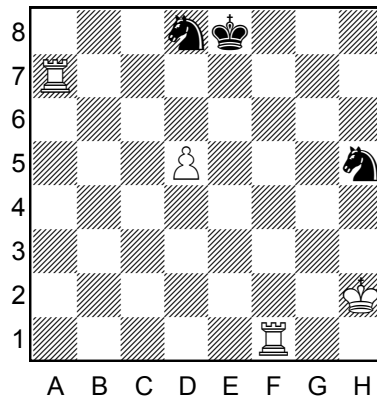
2. . . . Kf7 3. Dg8 matt.

1. . . . Te×e7 2. Df8†! Tf7 3. Dc8 matt.

2. . . . Ke8 3. Tg8 matt.

III. A. W. Mongrédién

Hamburgischer Corresp. 1925



Matt in vier Zügen

Dass sich auch weisse Türme im Wege stehen können, wird in Diagramm III bestechend vorgeführt. Damit der schwarze König in Zugzwang gerät und der f-Turm auf der 8. Reihe mattsetzen kann, müssen zuerst beide schwarzen Pferde verschwinden. Es scheitert

1. Tf3? Sf7! 2. Tf×7 Sg7 3. T×g7 Kf8!, oder
2. Taxf7 S beliebig (nur nicht nach g7) 3. T oder K×S Kd8!

Deshalb zieht der a-Turm zuerst kritisch über den Schnittpunkt f7 hinaus:

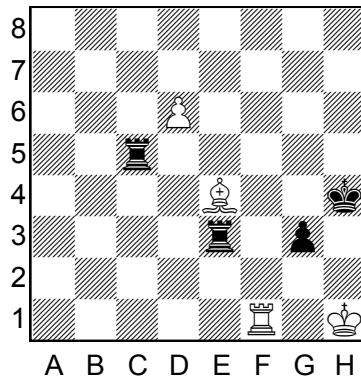
1. Th7!! Sf7 2. Tf×f7 Sg7 3. Th×g7 Kd8 4. T-8 matt.

In der Fachsprache nennt man dies einen weissen Anti-Plachutta, da die Themafiguren weiss sind und der Plachutta vermieden werden muss.

IV. T. Gorgiev

Moskauer Turnier 1936

1. ehrende Erwähnung



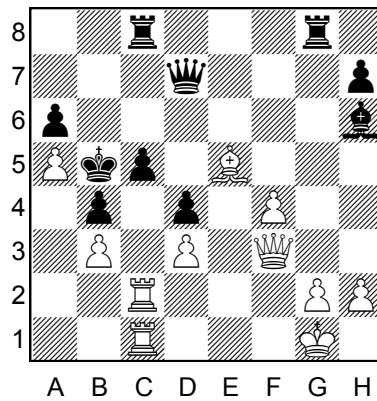
Weiss zieht und gewinnt

1. d7! g2†! 2. K×g2 (2. L×g2 Td3) **2. . . . Te2†** (2. . . . Tg3†?) **3. Kf2 Tg8 4. Th1†** mit Gewinn) **3. Kf3 Td2 4. Kf4! Tc3 5. Ld3!!**

Wird der Läufer von einem Turm geschlagen, wird er Plachutta-like abgelenkt.

V. Tarrasch – Beratende

Neapel 1914



Weiss am Zuge

Position V. erstaunt selbst den Problemisten: Dass eine Plachutta-Verstellung in einer Turnierpartie auftaucht, kommt wohl nur einmal in 100 Jahren vor! Es gewinnt:

1. Lc7!!

1. . . . D×c7 2. Txc5† D×c5 3. Db7 matt.

1. . . . T×c7 2. Db7† T×b7 3. T×c5 matt.