

Kostenloses Exemplar

Germeringer Schachmagazin Nr. 2

Entscheidungsfindung im Schach

Statische Bauernschwächen

Das Haxo-Gambit

Die Spanische Abtauschvariante

Abschneiden des gegnerischen Königs

Wie neutralisiert man einen starken Läufer?

Konter-Kombinationen mit Tal

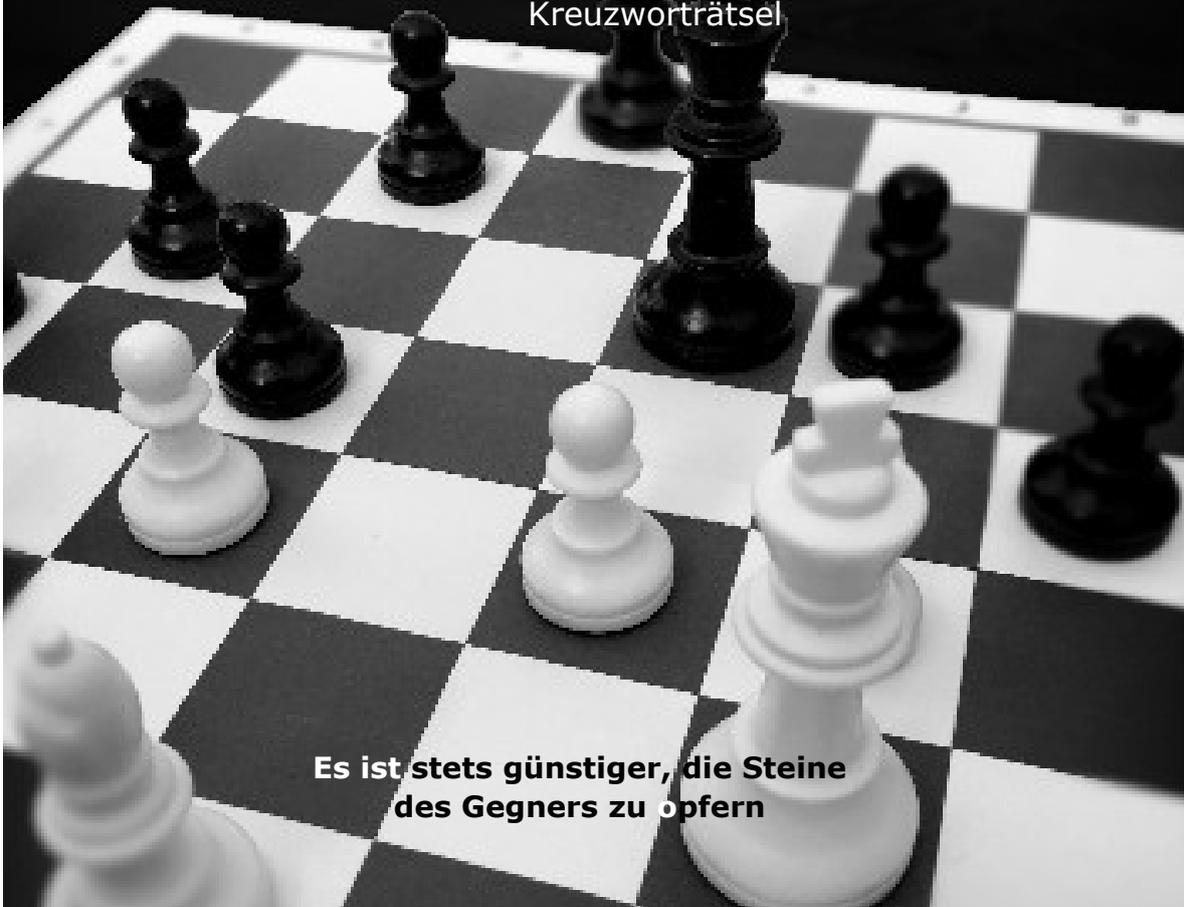
Positionelle Kombinatorik mit Aljechin

Lerne richtig auf g7 zu opfern

Das Spiel mit dem Isolani

Springer-, Turm- und Damenendspiele

Kreuzworträtsel



**Es ist stets günstiger, die Steine
des Gegners zu opfern**

Liebe Leser,

wie bereits im letzten Jahr erscheint auch dieses Jahr eine neue Ausgabe des **2. Germeringer Schachmagazins**, welches wiederholt kostenlos als Sonderausgabe zur Verfügung gestellt wird.

Die aktuelle Ausgabe besteht hauptsächlich aus unseren eigenen Internet-Trainingseinheiten aus den Jahren 2020 – 2021. Ganz besonders möchte ich mich an dieser Stelle an unsere Jugendlichen, den Martin Garbe, den Leo Sprengard, den Oliver Gawlik, den Wangzi Deng sowie Bastian Wolz für die Mitarbeit bei dieser Ausgabe bedanken. Sie alle haben beim Aufbau, beim Inhalt und vor allem mit ihren vielen Ideen einen sehr großen Anteil bei der Gestaltung der 2. Ausgabe.

Allen Lesern wünsche ich jetzt viel Spaß beim Analysieren und Nachspielen der zahlreichen interessanten Schachartikel.

Es wäre sehr schön ein Feedback oder auch gern ein paar Kommentare über die Mailadresse: germeringer.schachmagazin@gmx.de von den Lesern zu bekommen.

Jürgen Wawra

Redaktion

Inhalt:

- Gebräuchliche Schachsymbole
- Begriffserklärungen
- Entscheidungsfindung im Schach
- Stellungsbewertung leicht gelernt
- Kombinationen
- Statische Bauernschwächen
- Haxo-Gambit
- Spanische Abtauschvariante
- Abschneiden des gegnerischen Königs
- Wie neutralisiert man einen starken Läufer
- Konter-Kombinationen mit Michail Tal
- Positionelle Kombinatorik mit Aljechin
- Lerne richtig auf g7 zu opfern
- Das Spiel mit dem Isolani
- Springerendspiele leicht gelernt
- Turmendspiele leicht gelernt
- Damenendspiele leicht gelernt
- Kreuzworträtsel

Redaktion:

Chefredakteur: Jürgen Wawra
Verlagslektor: Bastian Wolz
Redaktion: Oliver Gawlik, Wangzi Deng, Bastian Wolz und Leo Sprengard
Werbung Design: Carsten Günther
Training: GM Włodzimierz Schmidt, FM Joachim Olbrich und NM Peter Anliker
Turmendspiele: Oliver Gawlik
Damenendspiele: Leo Sprengard
Historische Partie: Bernhard Kern

Titelbild:

Lea Bothe, Bremen

Schachspruch Titelseite unten:

„Es ist stets günstiger, die Steine des Gegners zu opfern“, es handel sich hier um einen pointierten und ironischen Spruch aus einer Sammlung von Aphorismen (*Definitionen*) von Tartakower (1887-1956), die auch als *Tartakowerismen* bekannt sind.

FRITZ & FERTIG – DER KLASSIKER FÜR KINDER



FRITZ & FERTIG DOPPELPAK 2 IN 1 SONDEREDITION: 2 SCHACHLERNPROGRAMME AUF EINEN SCHLAG!

Wie lernen Kinder Schach am besten? Spielerisch! Fritz & Fertig hat international Maßstäbe gesetzt, wurde vielfach ausgezeichnet und in 17 Sprachen übersetzt.



2 FOLGEN IN EINER BOX: ANFÄNGER- & AUFBAUKURS

FOLGE 1: SCHACH LERNEN UND TRAINIEREN

Grundlagen des Schachspiels: Gangarten der Figuren, Schlagen, Mattsetzen und alle Sonderregeln wie Rochade und En passant.

FOLGE 2: SCHACH IM SCHWARZEN SCHLOSS

Eröffnung, Taktik, Strategie und Endspiel, z.B. die Bauernumwandlung, Eröffnungsgrundsätze und viele taktische Motive.

ISBN: 978-3-86681-495-0 **34,90 €**

NEU: FRITZ&FERTIG FOLGE 1 - ONLINE-VERSION 19,90 €

www.fritzundfertig.de - Direkt im Webbrowser auf allen gängigen Betriebssystemen!

FRITZ & FERTIG FOLGE 3: SCHACH FÜR SIEGERTYPEN

ISBN: 978-3-89835-391-5 **29,00 €**

FRITZ & FERTIG FOLGE 4: SCHACH FÜR AUSSERIRDISCHE

ISBN: 978-3-89835-392-2 **29,00 €**

LEHRMATERIAL FÜR SCHULEN: FRITZ & FERTIG ARBEITSBÜCHER FÜR LEHRER UND SCHÜLER

Die Autoren der Fritz & Fertig Software Björn Lengwenus (Schachlehrer und Schulleiter in Hamburg) und Jörg Hilbert (Ritter Rost) zeigen, wie einfach, spannend und phantasievoll Schach unterrichtet werden kann. In zwei umfangreichen und liebevoll illustrierten Arbeitsbüchern für Schüler und Lehrer wird alles geliefert, was man für einen zeitgemäßen Schachunterricht in der Grundschule braucht: Methoden, Impulse, Arbeitsblätter, Geschichten & Erzählungen, Kopiervorlagen, Spiele & Übungen, fachliche Anmerkungen, Zusatzinformationen.



136 Seiten, komplett farbig
ISBN: 978-3-86681-535-3

39,90 €



92 Seiten, komplett farbig
ISBN: 978-3-86681-536-0

9,90 €

SCHACH MACHT SCHLAU!

Schach als Fach -
ein Pilotprojekt an
Bremer Grundschulen



Das größte Pilotprojekt zur Einbindung von Schach im Unterricht zur Bildungsförderung, das jemals in Deutschland stattgefunden hat, läuft seit 2018 in Bremen: 4.000 Grundschüler haben jede Woche eine Stunde Schach im regulären Unterricht. Alle Schulen wurden großzügig mit Schachspielen, Fritz&Fertig Lernsoftware und Fritz&Fertig Arbeitsheften ausgestattet. Initiiert wurde das Projekt von Marco Bode und dem Verein „Das erste Buch e.V.“ mit Unterstützung der Senatorin für Bildung, dem SV Werder Bremen, ChessBase und weiteren Partnern.

Gebräuchliche Schachsymbole

+−	Weiß steht auf Gewinn
±	Weiß steht deutlich besser
±	Weiß steht leicht besser
=	Mit Ausgleich
∞	Die Stellung ist unklar
∓	Schwarz steht leicht besser
∓	Schwarz steht deutlich besser
−+	Schwarz steht auf Gewinn
⌘	Mit Kompensationen für das geopfert Material/Zeit
→	Mit Angriff ^[10]
↑	Mit Initiative ^[61]
↔	Mit Gegenspiel
▷	Besser ist (wird vor dem Zugvorschlag geschrieben)
◁	Schlechter ist (wird vor dem Zugvorschlag geschrieben)
Δ	Mit der Idee (wird vor dem Zugvorschlag geschrieben)
∇	Gerichtet gegen (wird vor dem Zugvorschlag geschrieben)
X	Schwäche ^[108b]
⊂	Entwicklungsvorsprung
○	Raumvorteil ^[95]
□	Einzigiger Zug
⊙	Zugzwang ^[141]
⊞	Zentrum
⊕	Zeitnot (wird häufig auch als Zeitüberschreitung benutzt)
♞	Läuferpaar
⊥	Endspiel
↔	Reihen
⊕	Linien
↗	Diagonalen
»	Königsflügel
«	Damenflügel
>	Mehrbauer
N	Neuerung
(_H)	Historische-ELO-Zahl
D	Siehe nächstes Diagramm
!!	Ein ausgesprochen guter Zug
!	Ein sehr guter Zug
!?	Ein interessanter Zug
?!	Ein zweifelhafter Zug
?	Ein Fehler
??	Ein Fehler, der sofort zum Verlust führt
+	Schach

++ Doppelschach
Matt
1:0 Weiß hat gewonnen
½:½ Partie endete Unentschieden
0:1 Schwarz hat gewonnen
WM Weltmeisterschafts-Finale
Wch Weltmeisterschafts-Turnier
(ol) Schacholympiade
(izt) Interzonenturnier
(zt) Zonenturnier
(op) Open
(ch) Meisterschaft
(U12) Jugendmeisterschaft der Zwölfjährigen
(m) Match zwischen zwei Spielern
(cor) Fernschachpartie
(sim) Simultanpartie
(Blind) Im Blindschach muss mindestens ein Spieler ohne Ansicht des Schachbrettes spielen
(mm) Mannschafts-Meisterschaft
(cat) Turnierkategorie bezeichnet die Stärke eines Schachturniers, z.B. (cat 20) (= 2726–2750 ELO)
RR: Kommentare der Redaktion

Begriffserklärungen

[1] Bei der **Ablenkung** bzw. dem **Ablenkungsopfer** wird eine Figur, die eine Deckungsaufgabe hat, durch eine gegnerische Aktion von ihrer Aufgabe abgelenkt.

[2] Ein **Abwartzug/Wartzug** ist ein weitgehend bedeutungsloser Zug, der die Absicht verfolgt, das Zugrecht auf den Gegner zu übergeben, um diesen in *Zugzwang*^[141] zu bringen.

[3] Der **Abzug** auch als Demaskierung bekannt, ist ein Doppelangriff, bei dem zwei Figuren zusammenarbeiten. Es wird in vier Abzugsthemen unterschieden: *Abzugsangriff*, *Abzugsschach*, *Abzugsdoppelangriff* und *Abzugsdoppelschach*.

[4] Bei einem **Abzugsdoppelschach** wird dem König von zwei gegnerischen Figuren auf zwei Arten und von zwei Richtungen Schach geboten.

[5] Das **Abzugsschach** führt meistens zum Materialgewinn. Der Nebeneffekt ist hier, dass die abziehende Figur zwei aufeinander folgende Züge ausführt. Bei dem ersten dieser beiden Züge kann die abziehende Figur, auf Felder, die eigentlich nicht betreten werden können ziehen, weil durch den Abzug zusätzlich auch Schach gesetzt wird. Verhält sich die abziehende Figur auf diese Weise, so wird sie auch als ein *Desperado*, was auch der Gesetzlose bedeutet, bezeichnet.

[6] Durch die **Aktivierung** wird eine oder mehrere Figuren so platziert, dass ihre *Wirkungskraft*^[137] auf ein oder mehrere Angriffsziele verbessert werden.

[7] Das **Albins Gegengambit** entsteht nach den Zügen 1.d4 d5 2.c4 e5 und trägt die ECO D08 – D09.

[8] Das **Anastasias-Matt** ist benannt nach dem Roman von Wilhelm Heinse (1746-1803) "*Anastasia und das Schachspiel*", der erstmalig 1803 erschien. Das Prinzip ist sehr einfach: der König wird mit einem Springer abgedrängt, so dass er

dem Matt nicht mehr entkommen kann.

[9] Ein **Anderssen-Matt** ist ein reines *Keulenmatt*^[66], weil die Dame den König direkt berührt.

[10] Unter einem **Angriff** bzw. einer **Beschränkung** verstehen wir, wenn eine bestimmte Anzahl von Figuren ein gemeinsames Angriffsziel verfolgen.

[11] Als **Angriffsmarke** hat Siegbert Tarrasch einen schwachen Bauern getauft.

[12] Unter einer **Antizipation** (*Aussprache: Französisch = ã.ti.si.pa.sjõ*) im Schach verstehen wir die Fähigkeit die möglichen Zugfolgen vorauszuberechnen. Es werden parallel mehrere Varianten bzw. Untervarianten berücksichtigt.

[13] Bei einem **Araber Matt** wird der gegnerische König durch eine Zusammenarbeit von Turm und Springer in einem Eck des Schachbrettes matt gesetzt.

[14] Ein **Bauerndurchbruch** beginnt immer mit einem *Bauernvorstoß*, dem s.g. *Hebel*^[55], und ist eine gewaltsame Bildung eines Freibauern mittels eines Bauer(n)opfers.

[15] Die **Bauerninseln** können aus einem oder mehrerer benachbarter Bauern gleicher Farbe bestehen. In reinen Bauernendspielen gewinnt meistens die Partei, die wenige *Bauerninseln* hat.

[16] Eine **Batterie** ist eine Verdoppelung von zwei Figuren entlang ihrer gemeinsamen *Zuglinie*^[140].

[17] Ein **Bauernmatt** ist ein *Keulenmatt*^[66] mit einem Bauer.

[18] Die **Beseitigung der Schutzfigur** erklärt sich von selbst Die Schutzfigur wird beseitigt damit eine andere Stellungsstruktur entstehen kann.

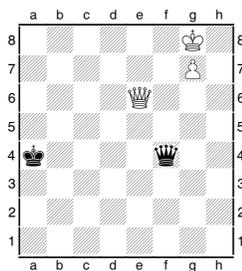
[19] Bei einem **Blackburne Matt** sind immer drei Figuren beteiligt und die beiden Läufer wirken parallel.

Begriffserklärungen

[20] Die **Blockade** ist ein strategisches Motiv, bei der der Angreifer eine seiner Figuren einsetzt, um eine Linie, eine Reihe oder auch eine Diagonale der gegnerischen Figuren zu unterbrechen um sie in ihrer Beweglichkeit und Wirkungskraft einzuschränken.

[21] Eine der wichtigsten Gewinnmethoden in den Turmendspielen (und in den Damenendspielen, siehe das Beispiel unten) ist der **Brückenbau** (Bau der Brücke).

Aus der Beitrag "Damenendspiele leicht gelernt" die 4.4. Aufgabe



□ Der vertikaler Brückenbau

36.Kh7! Dh4+ 37.Kg6 Dg3+ 38.Kf7 Dc7+ 39.Kf6 Das **Dreiecksmanöver**^[28]. 39...Df4+ 40.Df5 Der vertikale **Brückenbau**. 40...Dd4+ 41.Kf7 Da7+ 42.Kg6 Das **Dreiecksmanöver**. 42...Dg1+ 43.Kh6 Dc1+ 44.Kh5 Dh1+ 45.Kg5⊙ (= **Zugzwang**^[141]) und Weiß gewinnt, denn nach 45...Dc1+ folgt 46.Df4+ und nach 45...Dg1+ folgt 46.Dg4+, mit jeweils Damentausch.

[22] Die **Caro-Kann-Verteidigung** beginnt mit 1.e4 c6 und wird den Halboffenen Spielen B10 - B19 zugeordnet.

[23] Wenn ein **Isolani**^[65] vorzieht, so wird er zu einem **Chamäleonbauer** (*Farbwechsel*).

[24] André **Chéron** (1895 – 1980) war ein französischer Schachmeister und -autor. Er gilt als einer der bedeutendsten Endspieltheoretiker.

[25a] Mit der Technik der **diagonalen Einschätzung**

lässt sich ein viel schnellerer Überblick über eine Stellung verschaffen und somit kommt man zu einem schnelleren Lösungsansatz.

[25b] Von **Domination** sprechen wir, wenn wir einen Figurenfang ausführen.

[26] Ein **Doppelangriff** ist ein Gleichzeitiger Angriff auf zwei Figuren. Es handelt sich um ein taktisches Motiv.

[27] Die **Dorfman-Strategie** unterscheidet vier Merkmale die eine *kritische Stellung* ausmachen: A) Die Änderung der Bauernstruktur. B) Der Abtausch von Figuren. C) Nach erzwungenen Zügen werden diese Merkmale gründlich überprüft. D) Die Sicherheit beider Könige.

[28] Bei einem **Dreiecksmanöver** steht der König, der Läufer oder die Dame nach drei Zügen wieder auf dem Ausgangsfeld. Dies bedeutet, dass der Gegner jetzt am Zug ist.

[29] Das **Echo** ist ein in sich wiederholendes Schachmotiv in einer Schachpartie oder einem Schachproblem.

[30] Die **Einkreisung** (*Umstellung*) liegt vor, wenn ein gegnerischer König umstellt ist.

[31] Die **Endspielstrategie nach André Chéron**^[24] findet sich in *Lehr- und Handbüchen der Endspiele*, 4x Bände.

[32] Die **Einräumungsstrategie** nach Lasker ist einfach erklärt - gibst du mir was, so gebe ich dir was.

[33] Ein **Einschlag** ist ein unerwartetes Opfer.

[34] Die **Einsperrung** einer Figur ist ein strategisches Motiv und der Weg bis dort hin wird als *Domination*^[25] bezeichnet.

[35] Vor dem **E.p.-Schlagen** muss ein gegnerischer Bauer aus der Grundstellung mit einem Zug zwei Felder nach vorne gerückt sein. Steht neben diesem Bauern ein gegnerischer Bauer, so kann die-

Begriffserklärungen

ser nur unmittelbar im drauf folgenden Zug **e.p.** schlagen. Der Ausdruck **e.p.** (= *en passant*) in französisch [*ã pa'sã*] bedeutet das Schlagen eines Bauers im Vorbeigehen.

[36] Werden dem König die Flankenfelder durch eigene Figuren versperrt, so wird das Mattbild als **Epaulettenmatt** bezeichnet. Die Epauletten sind die Schulterstücke links und rechts einer Uniform.

[37] Ein **Ersticktes Matt** ist eine Mattart, auch als *Stickmatt* benannt, bei der der König dem Schachgebot des Springers nicht ausweichen kann.

[38] Dr. Max **Euwe** war der 5. Weltmeister 1935–1937 mit einer ELO 2769_H am 01/1936. Euwe war ein exzellenter Theoretiker, aber sein Werk „*Urteil und Plan im Schach*“, gehört bis heute zu den herausragenden Standardwerken im Schach. Euwe geht davon aus, dass erst die charakteristischen Merkmale einer Position erfasst werden müssen, bevor man einen korrekten strategischen Plan entwerfen kann.

[39] Bei einer **echten Fesselung** darf die gefesselte Figur nicht wegziehen. Es handelt sich hier um ein bedeutendes taktisches Element.

[40] Unter einer **Figurenkoordination** hat Alexander Aljechin eine Art von Beziehung zwischen Figuren und Feldern verstanden. Aljechin war der Meinung, dass die Figuren auf Felder gezogen werden sollen, von denen aus sie andere wichtige Felder kontrollieren können. Damit wird mehr Druck auf die Stellung des Gegners ausgeübt und die eigenen Figuren können harmonischer stehen.

[41] Unter dem **Fianchetto** verstehen wir eine Aufstellung eines Läufers, der auf einer der beiden Hauptdiagonalen auf den Feldern b2, b7, g2 bzw. g7 steht. Eine typische *Fianchetto-Stellung* besteht z.B. in Bf2 (= *Bauer f2*), Bg3 und Bh2 und Lg2.

[42] Ein **Figurenspiel** fängt mit einer *Figurenkoordination*^[40] an. Ziel dieser Figurenkoordination ist es die Leicht- und Schwerfiguren so zu stellen, dass diese eine maximale *Wirkungskraft* bei Aufrechterhaltung einer maximalen Beweglichkeit haben. Stehen Figuren harmonisch zueinander so können diese flexibel im *Verbund* gegen jegliche gegnerische *Spielzüge* agieren. Der Rest ist *Taktik*^[117].

[43] Ein **Freibauer** hat keinen gegnerischen Nachbar.

[44] Die DVD **Fritz Powerbooks 2021** enthält über 25 Millionen Eröffnungsstellungen, drei Powerbooks (*großes Fritz PowerBook, StrongBook und neu CorrBook*), 1,7 Millionen Partien aus der Mega Database und 100.000 der besten Fernschach-Partien in einer Datenbank (cor 2020) und zu jeder Stellung werden alle Züge mit Erfolgsquote und Elo-Schnitt der Spieler angegeben. Das Schachprogramm mit ISBN: 978-3-86681-782-1 ist am 16.11.2021 erschienen.

[45] Eine **Gabel** ist eine Form von Doppelangriff auf mindestens zwei gegnerische Figuren oder auch Felder.

[46] Wenn der verteidigende König immer das **Gegenfeld** (= *Oppositionsfeld*) zum Feld des angreifenden Königs betritt, verhindert er, dass der angreifende König das *Schlüsselfeld*^[104] erreicht.

[47] Der **gemäßigte Plan nach Euwe**^[38] beinhaltet eine genaue *Stellungsbeurteilung* anhand charakteristischer Merkmale. Erst wenn diese charakteristischen Merkmale der Position erfasst worden sind, wird ein konkreter strategischer Plan festgelegt. Der *strategische Plan* wird konkret festgelegt, heißt, das noch vor der Abwicklung der weiteren Züge bereits feststeht, was gezogen werden soll. Das ist der *Plan*. Bei der *Zugabfolge* selbst ist dann insbesondere auf die *Zugreihenfolge* zu achten,

Begriffserklärungen

d.h. es muss *korrekt* gezogen werden. Das ist die *Ausführung*.

[48] Ein **Gestütztes Epaulettenmatt** entsteht, wenn die Dame gedeckt ist und ein Flankenfeld dem König durch eine eigene Figur versperrt bleibt. Diese Mattart wird auch als *Schwalbenschwanz-Matt* bezeichnet.

[49] Ein **Grundreihenmatt** ist eine Mattform mit mindestens einem Feld Abstand zwischen dem Turm (*oder der Dame*) und dem gegnerischen König.

[50] Bei einem **Guéridon-Matt** sind die beiden diagonalen Eckfelder hinter dem König durch eigene Figuren gesperrt. Beherrscht die Dame des Angreifers zusätzlich die sechs übrigen Felder, so entsteht das *Guéridon-Matt* oder auch das schräge *Epaulettenmatt*^[36].

[51] Ein **Halbes Epaulettenmatt** entsteht, wenn der fehlende zweite Turm durch den Brettrand ersetzt wird.

[52] Ein **Halbes Guéridon-Matt** ist ein Mattbild, bei welchem eines der zwei Eckfelder hinter dem König durch eine eigene Figur blockiert wird, das andere Eckfeld aber wird durch den Brettrand ersetzt.

[53] Das **Haxo-Gambit** entsteht nach folgender Zugfolge: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 und wurde von *Paul von Bilguer* im Jahr 1839 erstmals in Berlin gespielt.

[54] **Hängende Bauern** sind ein alleinstehendes Bauernpaar auf zwei nebeneinander liegenden halboffenen Linien.

[55] Der **Hebel** kommt in einer Konstellation vor, in der ein blockierter Bauer von dem Bauern auf der Nachbarlinie angegriffen (*gehebelt*) wird. Im *Minoritätsangriff*^[87] spielen die Hebel eine Schlüsselrolle.

[56] Von einer **Hemmung** sprechen wir, wenn ein Angriff durch einen Bauern verhindert wird. Der Begriff Hemmung wurde von Aaron Nimzowitsch eingeführt.

[57] Ein **Hineinziehsopfer** ist ein taktisches Manöver mit dem Ziel den König durch ein Opfer auf ein bestimmtes Feld zu zwingen.

[58] Wir sprechen von einer **Hinlenkung** bzw. einem **Hinlenkungsoffer**, wenn ein Figurenopfer, ein Schach oder eine Drohung erfolgt, um eine gegnerische Figur auf ein ungünstiges Feld zu locken.

[59] Die Schachsoftware **Houdini 5** mit Pro 64 Bit Multiprozessor Version wurde von dem Programmierer *Robert Houdart* mit zahlreichen neuen Techniken und Ideen erweitert. Ein entscheidender Faktor hierbei ist die komplett neu erstellte *Bewertungsfunktion*, vor allem hinsichtlich *Königssicherheit* und *Figurenspiel*^[42].

[60] Ein **Idealmatt** ist eine Mattform, bei dem alle weißen und schwarzen Figuren an deren Entstehung beteiligt sind.

[61] Kann die Beweglichkeit von Leicht- und Schwerfiguren ungestört verbessert werden, so sprechen wir von einer **Initiative**.

[62] Die **Intuition** ist ein Impuls der durch die Mischung von gespeicherten Informationen, Daten und unserer Erfahrung im *richtigen Moment* bewusst oder unbewusst ausgelöst wird. Wir sprechen hier von einem *intuitiven Lösungsansatz*^[64], der z.B. bei der *Lösungsfindung* von Mattkombination seine Anwendung findet.

[63] Die **intuitive Kombinationlösung** kann auch als Wahrnehmung unseres Unterbewusstseins in Verbindung mit unseren schachlichen Erfahrungen gut erklärt werden. Intuitive Wahrnehmung ist eine *natürliche Fähigkeit* von allen Menschen.

Begriffserklärungen

Diese Fähigkeit wird aber selten benutzt und muss daher kontextbezogen *trainiert* werden.

[64] Der **intuitive Lösungsansatz** (*Motiverkennung*) ist ein Auslöser & Impulsgeber (= *das Richtige im richtigen Zeitpunkt tun*) unserer Entscheidung, die aus dem „Bauchgefühl“ (= *Emotion*) herauskommt. Hier empfehlen wir hier dem Leser das Schachbuch **“Geheimnisse der Schachintuition“** von GM Beljowski und GM Michaltschischin, welches im Verlag Gambit (*Gambit Publications Ltd.*) mit der ISBN: 10-1-904600-25-5 erschienen ist.

[65] Ein **Isolani** (*isolierter Bauer*) ist ein vereinzelter Bauer, der links und rechts keinen Nachbarbauern in seiner Farbe hat. Im Mittelspiel kann so ein Bauer sehr stark sein. Dazu empfehlen wir die 34 Aufgaben unter dem Beitrag in dieser Ausgabe **“Das Spiel mit dem Isolani“** nachzuspielen.

[66] Der Begriff des **Keulenmattes** leitet sich vom Begriff der Keule ab. Die Keule besteht aus einem *Stock* und einem *Keulenkörper*. Der Stock kann jede Figur, ein Bauer oder auch der König sein. Der Keulenkörper kann jede Figur außer dem König und dem Springer sein.

[67] Ein **Kleines Keulenmatt** kennzeichnet sich dadurch, dass der König oder der Bauer als der kurze Astarm fungiert und die Dame, als die Keule, den gegnerischen König matt setzt.

[68] **Kmoch** war Sekundant von Alexander Aljechin während der WM 1934 gegen Efim Bogoljubow und Turnierleiter während der WM 1935 Aljechins gegen Euwe. Mehr über Hans Kmoch und sein Buch *„Die Kunst der Bauernführung“*, siehe unter:

www.gavagai.de/Schach/Rezi/HHSCHR34.htm

[69] Eine **Kombination** ist eine wohl überlegte und erzwungene Folge von *taktischen Elementen*.

[70] Die **Kombinatorik** ist die Fähigkeit in komplexen Stellungen wesentliche taktische Ideen, Motive und Zusammenhänge zwischen den Figuren und Bauern zu erkennen.

[71] Die **kombinatorische Sehfähigkeit** ist die Fähigkeit zwischen einer *statischen Position*, bei der man sich auf seine *Intuition*^[62] verlassen kann und einer *dynamischen Position*, bei der man analytisch vorgehen sollte, zu unterscheiden.

[72] Erhält man für ein Materialopfer ein entsprechendes positionelles oder strategisches Äquivalent, welches das Materialopfer rechtfertigt, so spricht man von **Kompensation**. Eine Über- bzw. Unterkompensation liegt vor wenn das Opfer mehr bzw. weniger gerechtfertigt ist.

[73] Ein **Kraftzug** ist ein ausgesprochen guter Zug oder wie Ex-Weltmeister *Emanuel Lasker*^[77] gesagt hat: „Wenn Du einen guten Zug siehst, suche nach einem Besseren!“.

[74] Eine **Kreuz-Zuglinie** setzt sich aus mindestens zwei *Rundläufen*^[101] (= *Zuglinien von Figuren im Verband*), die eine Funktions-Schnittmenge haben, zusammen.

[75] Ein **Larsen-Matt** ist ein *Damenmatt* oder auch ein *Keulenmatt* mit einem Feld Abstand zwischen dem König und der Dame. Das *Larsen-Matt* ist in Deutschland kaum bekannt, aber es ist wichtig zu wissen, dass es einen Unterschied zwischen dem *Anderssen-Matt*^[9] und dem *Larsen-Matt* gibt. Ein *Anderssen-Matt* ist ein reines *Keulenmatt*, weil die Dame den König direkt berührt.

[76] Ein **Larsen-Zug** ist ein diagonaler Damenrückzug. GM Bent Larsen hat immer darauf hingewiesen, dass die diagonalen Damenrückzüge die wohl am schwersten zu sehenden Züge sind.

[77] Emanuel **Lasker** ist der zweite Weltmeister 1894 – 1921 mit einer ELO 2878_H am 05/1894. Laskers Spielstil war pragmatisch und kämpferisch

Begriffserklärungen

und er lag knapp 25 Jahre auf Platz 1 der Welt-rangliste.

[78] Von **Lavieren** (*Umgruppierung*^[127]) sprechen wir, wenn in Stellungen, in denen vorübergehend erst einmal kein wesentlicher Vorteil erreicht wurde, die Figuren solange reorganisiert werden bis diese die maximale *Wirkungskraft*^[137] erreicht haben.

[79] Ein **Läufermatt** ist eine Art von *Stickmatt* mit dem Läufer.

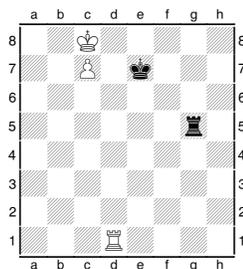
[80] Wir sprechen von einem **Libellenmatt**, wenn ein Läufer und ein Springer zusammen den gegnerischen König matt setzen. Das Mattbild ähnelt dem Körperbau einer Libelle. Dabei ist die *Wirkungsdiagonale* des Läufers der schlanke Körper des Insekts und der Springer ist das Flügelpaar. Meistens fängt die Kombination mit einem Damenopfer an.

[81] **Lichess** ist ein werbefreier, kostenloser Schachserver, der mit freier Software läuft.

[82] Ein **Linienmatt** ist eine Art von *Grundreihenmatt*^[49] um 90° gedreht.

[83] Die **Lösungsschnittmenge** lässt sich am besten erklären mit der *Kreuz-Zuglinie*^[74], die sich aus mindestens zwei *Rundläufen*^[101] (= *Zuglinien von Figuren im Verband*) zusammen setzt, die eine Funktions-Schnittmenge haben.

[84] Das **Lucena-Manöver** ist ein Standardmanöver in den Turmendspielen.



□ Weiß am Zug

1.Ta1 Mit der Idee Ta8–Tc8–Tc7 und der weiße König kann sich auf c8 verstecken. 1...Kf7 2.Tf1+ Ke6 3.Ke8 und Weiß gewinnt.

[85] Die **Mansube** beginnt immer mit einem Schachgebot und es gibt immer nur eine Lösung. Es handelt sich um eine Schachkomposition im arabischen Schachspiel.

[86] Der **mehrfache Zwischenzug** ist bei der Vor-ausberechnung von Varianten nur sehr schwer zu sehen. Wird in *komplexen Varianten* getauscht und die schlagende Figur nicht unmittelbar genommen, so ist es fast unmöglich *mehrfache Zwischenzüge* vorausszusehen.

[87] Wir sprechen von einem **Minoritätsangriff**, wenn eine Partei mit einem Bauer weniger an diesem Flügel angreift.

[88] Das **Morphys Matt** fängt mit einem Damen-zug an. Dies hat zur Folge, dass eine Linie geöffnet wird. In Zusammenarbeit mit einem Turm setzt ein Läufer matt.

[89] Das **Nolcken-Matt** verlangt mindestens drei aufeinander folgende *Hineinziehungsopfer*^[57].

[90] Ein **Opfer** ist eine geplante Absicht zugunsten anderer strategischer oder taktischer Vorteile. Das Opfer kann der Gegner annehmen oder ablehnen. Ein Opfer hat meistens als Ziel einen gewinnbringenden Angriff oder positionellen Vorteil zu erreichen.

[91] Das **Pillsbury Matt** ist eine Mattart, bei der die Dame oder der Turm sich opfert. Dabei arbeitet ein Läufer mit einem Turm zusammen und der Turm setzt matt.

[92] Die **positionelle Kombinatorik** ist die Fähigkeit in komplexen Stellungen wichtige Motive und Ideen zu finden. Diese gilt es, untereinander auszutauschen und dann mögliche Varianten leicht bis genau zu berechnen. Hieraus sollen einzelne

Begriffserklärungen

Figurenbeziehungen erkannt und eine oder mehrere *Lösungsstrategien* vorbereitet werden. Die positionelle Kombinatorik steht in enger Beziehung zu der *Kombination*^[69].

[93] Die **Positionslehre nach Wilhelm Steinitz**^[111], der 1. Schachweltmeister, beschäftigt sich mit den wichtigsten Faktoren, die eine Stellungseinschätzung erst erlauben, z.B. das Materialverhältnis, die Wirkungskraft der Figuren, die Wirkungskraft der Bauern, die Aufstellung der Bauern, die Königsstellung und das Zusammenspiel aller Figuren.

[94] Die **Quadratregel** (*siehe Réti-Studie*)^[99] lässt sich am besten wie folgt erklären: man denkt sich ein Quadrat, dessen eine Kante von dem Bauern bis zur Grundlinie reicht. Die andere Quadratseite wird in Richtung des gegnerischen Königs gebildet.

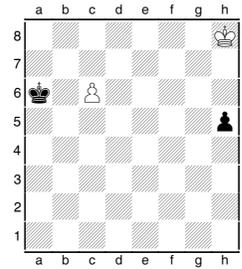
[95] Der **Raum** im Schach wird auch als *Raumvorteil* bezeichnet. Er ist eines der drei wichtigsten strategischen Schachelemente (*Material, Raum und Zeit*). Wer mehr Raum hat kann seine Figurenstellung leichter verbessern und somit mehr Drohungen aufstellen.

[96] Ein(e) **Räumungsoffer/Räumung** ist ein Kombinationsmotiv, bei dem ein Feld, eine Linie oder eine Diagonale durch ein Figurenopfer frei gemacht wird/werden.

[97] Ein **Reihenmatt** ist eine Art von *Grundreihenmatt*^[49], nur um eine/einige Reihe(n) verschoben.

[98] Das **Rétis Matt** ist ein Abzugsdoppelschach^[4] mit Matt nach vorherigem Damenopfer.

[99] Die **Réti-Studie** aus dem Jahr 1928. Savielly Tartakower lobte diese Studie als „Quadratur des Kreises“.



□ Weiß am Zug

1.Kg7! h4 2.Kf6 Kb6 2...h4 3.Ke7 und der weiße Bauer bekommt Unterstützung von seinem König. **3.Ke5!!** und Weiß erreicht entweder das Quadrat^[94] seines Bauers oder das Quadrat des gegnerischen Bauers. **3...h3 4.Kd6**, mit =.

[100] Steht eine gegnerische Figur auf einer *Wirkungslinie*, *Wirkungsreihe* oder *Wirkungs-Diagonale* einer eigenen Figur und wird diese Figur nicht direkt angegriffen, so liegt ein **Röntgenangriff** vor. Dabei kann die *Wirkungslinie*, *Wirkungsreihe* oder *Wirkungs-Diagonale* von eigenen bzw. von gegnerischen Figuren verstellt bzw. blockiert sein. Die Aufhebung der *Röntgendrohung* kann durch einen *Abzug*^[3] geschehen oder auch durch eine *Weglenkung*^[141] gegnerischer Figuren von der *Wirklinie*^[138]. Ein *Röntgen-Angriff* reicht bis zum letzten Feld der *Wirklinie*, *Wirkreihe* bzw. *Wirk-Diagonale*.

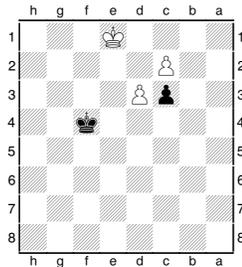
[101] Die Zuglinien von Figuren^[140] ergeben eine geometrische Form, die als **Rundlauf/Figurenrundlauf** (= *Zuglinien von Figuren im Verband*) bezeichnet wird. Der *Rundlauf* ist ein Hilfsmittel, um z.B. schneller bestimmen zu können, ob das Endspiel spielbar ist oder nicht. Der *Rundlauf* ist natürlich auch ein Hilfsmittel, um eine Überlastung der gegnerischen Figuren aufzuzeigen.

[102] Ein **rückständiger Bauer** ist ein Bauer, der von keinem anderen Bauern unterstützt werden kann. Ein gegnerischer Bauer auf der benachbarten Linie hindert ihn am Vorrücken.

Begriffserklärungen

[103] Die **Schachmotive** sind in erster Linie taktische und strategische Motive.

[104] Wenn der schwarze König das **Schlüsselfeld** auf f3 betritt, so sichert er sich den Ausgleich.



■ Schwarz am Zug

Die Kenntnis der *Schlüsselfelder* erleichtert uns die Entscheidung, wann und wo wir Figuren austauschen können bzw. wann eine Aktion gestartet werden soll.

[105] Ein **Schlüsselzug** ist immer der erste und entscheidende Zug in einer Studie oder einem Schachproblem. Ohne den ersten Schlüsselzug gäbe es keine Lösung.

[106] Wenn ein Springer einmal 360° um bestimmte Felder herum auf ein *Schlüsselfeld*^[104] springt, so sprechen wir von einem **Schneckenmanöver**, so GM Ludek Pachman, Bad Kissingen 1979. Je nach Radius, den der Springer springt, entsteht ein kleines oder ein großes *Schneckenmanöver*.

[107] Wenn eine Figur auf einer Kreuzung von zwei Wirkungslinien platziert wird, so sprechen wir von einem **Schnittpunkt**.

[108a] Eine **Schutzfigur** wird beseitigt, damit ein höherwertiger Angriff erfolgen kann.

[108b] Felder, die nicht mehr mit eigenen Bauern überwacht werden können, bezeichnet man als **Schwache Felder**. Insbesondere beim Angriff auf den gegnerischen König provoziert man gerne, dass der Verteidiger weitere Schwächen wie z.B.

Schwache Felder schafft. Auf diesen Feldern können *Angriffs-Figuren* gut angreifen.

[109] Der **Spieß** ist eine Form des Doppelangriffs auf einer Linie, einer Reihe oder einer Diagonalen. Die Aufreihung mehrerer Figuren hintereinander erinnert an einen Fleischspieß oder Schaschlik. Der Spieß ist eine Form von *Röntgen-Angriff*^[100].

[110] Unter einem **Springerschachschatten** verstehen wir folgende Gegebenheit: solange sich der König im Schatten des Springers befindet, erhält er kein Schachgebot.

[111] Wilhelm **Steinitz** war Weltmeister 1886 – 1894 mit einer ELO 2826_H am 01/1876. Steinitz formulierte die ersten strategischen und positionellen Grundsätze im Schach, die die moderne Schachtheorie bis heute nachhaltig prägen.

[112] Ein **Stiller Zug** ist ein Schachzug, der weder Schach bietet noch einen gegnerischen Stein schlägt.

[113] Die Schachsoftware **Stockfish 14** bewertet Positionen sehr genau. Mittels eines auf dem Zentralprozessor (CPU) effizient aktualisierbaren neuronalen Netzes, d.h. **Efficiently Updateable Neuronal Networks (NNUE)** wird eine erhebliche Steigerung der Spielstärke erreicht.

[114] Die Aufgabe eines **Stoppers** ist es, eine Stellung so zu blockieren, dass dem gegnerischen König die Fluchtwege versperrt werden.

[115] Die **Strategie nach Wilhelm Steinitz** lautet: Erst wenn ein Gleichgewicht gestört ist, ist ein Angriff gerechtfertigt bzw. taktische Einschläge notwendig und die Verteidigung muss so ökonomisch wie nur möglich durchgeführt werden.

[116] Mit der **Superiorität** (*Figuresuperiorität*) wird eine übergeordnete Stellung beschrieben. Der Gegenbegriff ist dann Inferiorität (*Minderwertig*).

Begriffserklärungen

[117] Die **Taktik** ist eine exakt überlegte Anwendung von *taktischen Elementen*. Bei deren Anwendung wird der Gegner stark in seinen Antwortmöglichkeiten eingeschränkt. Gibt es keinen vernünftigen Antwortzug mehr, so führt dies zwangsweise zum Verlust der Partie oder des Materials.

[118] Die **Taktikfolgen** sind ein Bestandteil der *Kombinationsstrategie* und sind geprägt durch mehrere aufeinander folgende *taktische Motive*.

[119] Die **taktischen Faktoren nach Tal**^[120] sind extrem risikoreich. Sie beinhalten neben vielen *Zwischenzügen*^[143] auch die s.g. *Zwischenzugfolgen*^[144].

[120] Michail **Tal** war der 8. Weltmeister 1960 – 1961 mit einer ELO 2705_H am 01/1980. Die Spielweise von Michail Tal war sehr taktisch und risikoreich geprägt.

[121] Ein **Tempo** (*Italienisch: Tempo: „Zeit“, Plural: „Tempi“*) ist ein halber Zug.

[122] Wird eine Figur mehrfach gezogen, ohne eine Verbesserung der eigenen Position zu erreichen, so spricht man von einem **Tempoverlust**.

[123] Bei einem **Treppematt** wird der König gezwungen nach jeweiligen Schachgeboten durch die Türme eine Treppenstufe zu gehen, bis er schließlich Matt gesetzt wird. Es handelt sich um eine elementare Mattführung.

[124] Der **Trompowski-Angriff** auch als Trompowski-Eröffnung bekannt, beginnt nach den Zügen: 1.d4 Sf6 2.Lg5. In den ECO-Codes wird diese Eröffnung unter dem Schlüssel A45 eingruppiert.

[125] Ein **Turmmatt** ist eine Art von *Keulenmatt*^[66].

[126] Die **Umgehung** ist ein Schachmotiv, welches in Bauern- und Turmendspielen vorkommt. Bei einer Umgehung umgeht ein König den anderen, etwa um ihn einzusperrern oder diesen in eine *Op-
position* zu zwingen.

[127] Von einer **Umgruppierung** (*Lavieren*^[78]) sprechen wir, wenn eine Umgestaltung von Figuren möglich ist. Ziel einer Umgruppierung ist es, dass die Figuren danach besser stehen.

[128] Bei einer **unechten Fesselung** kann die gefesselte Figur beliebig ziehen. (*Wenn sich der König dahinter befindet, dann handelt es sich um eine Echte Fesselung. Die gefesselte Figur kann dann nicht gezogen werden.*) Meistens führt das Ziehen einer unecht gefesselten Figur zum Materialverlust.

[129] Eine **Unterverwandlung** ist eine Bauernumwandlung außer zu Dame.

[130] Von einer **Überlastung** spricht man im Schach, wenn Deckungsaufgaben nicht mehr vollständig erfüllt werden können. Dabei können Bauern, Figuren oder auch Schlüsselfelder (z.B. ein Feld auf dem Matt droht) die einfach bzw. mit einer Doppeldrohung angegriffen sind oder angegriffen werden können nicht mehr ausreichend gedeckt werden. Charakteristisch ist dabei, dass mehrere Felder abgedeckt werden müssen. Dies ist aber nicht in ausreichende Maße möglich.

[131] Unter einem **Varianten-Baum** verstehen wir eine Auflistung von Varianten in bestimmten Gliederungsformen.

[132] Wenn eine Figur/Bauer auf einen *Schnittpunkt*^[107] von zwei *Wirkungslinien*^[138] zieht und der Gegner dadurch auf den beiden *Wirkungslinien* nichts unternehmen kann, so sprechen wir von der **Verstellung**.

[133] Ein **Vorposten** (*Stützpunkt*) ist ein Feld, auf dem eine Figur steht und von einem eigenen Bauern gedeckt wird. Die gegnerischen Bauern können den Vorposten nicht angriffen.

[134] Ein **Vuckovic-Matt** ist eine Art von Königs-Treibjagd mit dem Turm und dem Springer. Dabei

Begriffserklärungen

kann der Turm als auch der Springer das Matt setzen.

[135] Die **Weglenkung** ist eine Form der *Ablenkung*^[1].

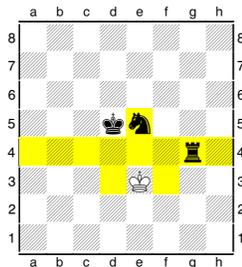
[136] Zwei verschieden farbige Bauern, die gegenüberstehen werden als **Widderbauernstellung** benannt.

[137] Die **Wirkungskraft** von Figuren im *Verband* wird daran gemessen, wie die tatsächliche Beweglichkeit auf weiteres Spiel ermöglicht wird. Wir sprechen hier von der *realen Figurenstärke*.

[138] Die **Wirkungslinie** (*Wirklinie*) kann eine Diagonale, Linie oder Reihe sein, bei der meistens mehrere Figuren ihre *Wirkungskraft*^[137], z.B. an einem *Schnittpunkt*^[107], optimal entfalten können.

[139] Eine **Zange** ermöglicht mehreren Figuren im Verband ein Mattbild zu konstruieren.

[140] Die **Zuglinien von Figuren** werden hier als die gelb markierten Felder dargestellt.



[141] Bei einem **Zugzwang** (*Zugzwangstellung*) muss ein Spieler einen Zug machen der ihn zwangsweise in eine schlechtere Position bringt.

[142] Da eine Schwäche allein meist nicht genügt, denn der Verteidiger kann diese verteidigen, wird eine **zweite Schwäche**, die s.g. *zweite Front* gesucht. Um die zweite Front zu verteidigen müssen Figuren umgruppiert werden, dadurch kommt es zu einer *Diskoordination*. Solche Ereignisse führen meistens zum Verlust der Partie.

[143] Ein **Zwischenzug** (*einfach*) ist ein unerwarteter Zug, der einen Plan verstärkt oder ihn überhaupt erst möglich macht.

[144] Ein Zwischenzug (*mehrfach*) wird auch als **Zwischenzugfolge** bezeichnet.

[145] Ein Zwischenzug, der ein Schachgebot gibt, wird als **Zwischenschach** bezeichnet.

Entscheidungsfindung im Schach

Nachdem der erste Teil unseres Schachmagazins gut angekommen ist, folgt nun der zweite Teil. In der 2. Ausgabe dreht sich alles um das Thema: Die Entscheidungsfindung im Schach. Dieses Thema finde ich außerordentlich spannend. Im Folgenden möchte ich gerne kurz auf die Entscheidungsfindung im Allgemeinen eingehen. Außerdem darf auch ein kleiner pädagogischer Hintergrund nicht fehlen bevor ich auf die Entscheidungsfindung im Schach ausführlich eingehe.

Entscheidungsfindung im Allgemeinen

Grundsätzlich kann das Treffen einer Entscheidung sehr viele Gründe haben. Entscheidungen können demnach sehr komplex sein und von daher mitunter auch sehr schwierig. Die Realität ist nun mal komplex.

Entscheidungen zu treffen bedeutet, etwas (nicht) tun zu wollen, um ein gewünschtes Resultat (nicht) zu erzielen.

Die Entscheidung kann dabei laiszez-faire getroffen werden oder auch fest entschlossen, je nachdem welchen Wert man der Entscheidung beimisst.

Die Entscheidung kann vor dem Eintreffen der gewünschten Situation getroffen werden. Wenn ausreichend Zeit zum Entscheiden gegeben ist kann dies als

Agieren bezeichnet werden. Es findet i.d.R. ein entspanntes Tun statt.

Tritt die Entscheidungsfindung unmittelbar ein, d.h. man hat keine, oder nur sehr wenig Zeit zur Verfügung, um die Handlung vernünftig zu planen, so kann das unmittelbar im Anschluss einer situationsbedingt zwingend schnell getroffenen Entscheidung stattfindende Tun als Reagieren bezeichnet werden. Es findet i.d.R. ein angespanntes Tun statt. Entscheidungen aus der Ruhe heraus zu treffen, d.h. zu agieren, ist im Allgemeinen leichter, als diese unter hohem Zeitdruck zu tun, d.h. reagieren zu müssen.

Sind beim Treffen von Entscheidungen mögliche Entscheidungsspielräume gering und/oder der psychologische Druck hoch, wird i.d.R. die Entscheidungsfindung zusätzlich erschwert.

Das der psychologische Druck bei einer Entscheidungsfindung hoch ist, kann Gründe haben, die nichts mit der eigentlichen Entscheidungsfindung zu tun haben. Die betreffende Person kann z.B. krank sein.

Auch wenn vielleicht noch ausreichend Zeit vorhanden ist, kann die Entscheidungsfindung auf Grund der nicht mehr vorhandenen Freiheitsgrade mehr als Reagieren als ein Agieren empfunden werden.

Entscheidungen können bewusst oder unbewusst, d.h. intuitiv getroffen werden

Die Wissenschaft kennt sieben moderne Methoden der Entscheidungsfindung. Abhängig von der eigenen Persönlichkeit, kann jede dieser Strategien für sich alleine, oder in Kombination mit einem anderen Modell beim Entscheiden helfen.

- Recherchieren
- Auswahl eingrenzen
- Gut ist gut genug
- Keine Angst vor den Folgen
- Dem Bauchgefühl vertrauen
- Keine Wahl treffen
- Entschieden ist entschieden
- Verzicht auf Ausrede und Entscheidung für das Richtige

Entscheidungsfindung in der Pädagogik

In der Pädagogik kennt man das Modell „Denken, das Tun und die Rückkopplung“. Die Rückkopplung hat eine ganz besondere Bedeutung. Hier wird hinterfragt, ob das Denken und das Tun o.k. waren.

Bei einem längeren Lernprozess wird wie bei einem Computerprogramm die Abfolge von „Denken, Tun und Rückkoppelung“

Entscheidungsfindung im Schach

wieder und immer wieder abgespult. Je nachdem wie das Ergebnis vom gewünschten Ergebnis abweicht, werden Anpassungsprozesse erfolgen. Damit wird ein laufender Verbesserungsprozess erreicht.

Entscheidungsfindung im Schach

Beginnend mit den einfachen Spielregeln des königlichen Spiels wird den Jugendlichen aufgezeigt, was schachlich erlaubt ist und was nicht. Außerdem werden allgemeine Regeln, die nicht direkt etwas mit dem Schach zu tun haben aufgezeigt, wie z.B. wo die Schachfiguren aufzuräumen sind. Damit ist klar, dass jede Entscheidungsfindung im Club sich an Regeln orientieren muss. Die möglichen Entscheidungen unterliegen demnach Restriktionen, die einzuhalten sind.

Im Schachclub wird mit einem Schachunterricht für Jugendliche die Grundlage dafür gelegt, dass diese in Schachturnieren Entscheidungen leichter fällen können. Die unterrichtliche Form der Wissensaneignung ist absolut unumgänglich um Schach-Wissen zu vermitteln. Ohne Schachunterricht bleiben die Erfolge aus und die Jugendlichen verlieren die Freude am Schach. Je mehr Wissen ein Schachspieler zum Thema Schach hat, je leichter ist es im Allgemeinen richtige Entscheidungen zu treffen. Je höher der

Expertengrad ist, je weniger wird man in eine Situation geraten, in welcher man ad-hoc-Entscheidungen treffen und reagieren muss. Ein gutes Training kann wie eine gute Vorbereitung auf den Gegner Partien zur Folge haben, die erkennbar zeigen, dass der etwas erlernt hat eine Variante sichtlich völlig mühelos und in erstaunlicher innerer Ruhe spielend agierend herunter spulen kann.

Zu Beginn werden der Schachjugend zumeist offene Spiele, wie z.B. die Spanische oder Italienische Partie gelernt. Das wird auch vom Deutschen Schachbund so empfohlen. Diese Eröffnungen werden sehr oft schnell taktisch. Gerade Jugendliche die mit dem Schachspielen beginnen, tun sich mit dem Lernen von grundsätzlich taktischen Motiven zu Beginn am leichtesten. Hier steht das spielerische Erlernen der Schach-Begriffe, alle Arten des Mattsetzens und die Schachfreude extrem hoch im Kurs. Entscheidungen von Jugendlichen werden dann ebenfalls leichter und mit Freude getroffen. Diese Entscheidungen sind zwar nicht immer gleich die Richtigen. Aber die anhaltende Spielfreude führt zu immer mehr Wissen. Entscheidend ist dabei, dass Rückkopplungs-Prozesse stattfinden und die Spielfreude erhalten bleibt. Der Schachtrainer sieht die Fehler, die der Jugendliche macht, weist den Jugendli-

chen darauf hin und zeigt diesem auch eine bessere Möglichkeit auf. In der Folge werden die Fehler mehr und mehr minimiert. Die Rückkopplungen müssen in einem stetig laufenden Prozess ablaufen.

Viele Menschen glauben, dass die Top-Schachspieler unglaublich weit voraus berechnen können. Das mag auch so sein. Oft finden Top-Schachspieler auch Züge, die einen Unkundigen zum Staunen versetzen.

Hier gibt es einen Tipp:

Eine gute Möglichkeit für einen Anfänger, um im Schach schnell seine Spielstärke deutlich zu erhöhen ist es eine kleine „Checkliste“ zu erstellen. Z.B. könnte ein Mensch der gerade eben die Schachregeln erlernt hat, folgende 6 Punkte in seine Checkliste aufnehmen:

- Rochade des Königs
- Entwicklung der Leichtfiguren
- Besetzung des Zentrums
- Schach setzen
- Figur schlagen
- etwas angreifen

Die drei ersten drei Check-Punkte entsprechen den „drei goldenen Regeln“ beim Schach, die letzten drei Check-Punkte entsprechen den *Kraftzügen*^[73] beim Schach. Das Abarbeiten der Checkliste entspricht dem *Recherchieren*.

Entscheidungsfindung im Schach

Bei absolut disziplinierter Berücksichtigung (das ist die Voraussetzung!) der 6 Punkte vor dem jeweils nächsten Zug kann eine Entscheidungs-Findung deutlich eingegrenzt werden. Mögliche grobe Fehler werden hier minimiert. Möglichkeiten, die den Gegner unter Druck setzen oder setzen könnten, werden berücksichtigt und nicht übersehen.

Die Checkliste dient dem Schachspieler als Leitfaden an den er sich entlang hangeln kann. Gerade wenn man unter Druck steht ist das eine große Hilfe.

Diese Check-Liste ist nur ein Beispiel. Es gibt sicher mehr mögliche Check-Listen, die erstellt werden können und bei einer Entscheidungsfindung helfen können.

Je geringer die Schachspielstärke ist, umso kleinere Check-Listen sind sinnvoll, weil für einen Anfänger komplexere Check-Listen nicht zu bewältigen sind. Hier muss das Übersetzungsverhältnis passen. Die Checkliste darf nicht unterfordern und nicht überfordern. Mit steigender Spielstärke kann die Checkliste erweitert werden.

Je höher der Schwierigkeits-Grad ist, je komplexer können solche Check-Listen ausfallen; ggf. können mehrere Checklisten kombiniert werden. Wenn eine Checkliste nicht anwendbar ist, dann

orientiert man sich an eine, die für das jeweilige Problem geeignet ist. Bei obiger Check-Liste sind z.B. keine *stillen Züge*^[112] berücksichtigt. Dies könnte man z.B. noch in der Liste oder einer separaten „Checkliste für stille Züge“ ergänzen.

Eine weitere Möglichkeit, um eine Entscheidung des nächsten Zuges bzw. der nächsten Züge in einer x-beliebigen Schachstellung treffen zu können, ist es, die Stellung zu bewerten. Als Bewertungskriterium kann wieder eine Checkliste dienen, in der, je nach Spielstärke, Stellungen-Merkmale (Z.B. Königs-Sicherheit, Material-Verteilung, Bauernstruktur, Doppelbauer,...) aufgestellt sind. Eine richtige Stellungen-Bewertung ist Voraussetzung für eine weitere richtige Zugfolge. Gute Spieler suchen dann nicht nur nach dem einzigen und besten Zug sondern nach mehreren Kandidatenzügen. Ein Kandidatenzug entspricht einem Zug, der in die engere Wahl als nächstbester Zug in Erwägung gezogen wird. Dies entspricht der „Auswahl Eingrenzen“. Erst wenn mehrere Kandidatenzüge zur Verfügung stehen, werden Meilenstein-Stellungen, d.h. Stellungen, die sich beim Weiterspielen der jeweiligen Kandidatenzüge mit hoher Wahrscheinlichkeit ergeben gegeneinander abgewogen. Es wird i.d.R. dann der Kandidatenzug gezogen, bei welchem die resultierende Meilenstein-Stel-

lung als die sicherste oder beste bzw. aussichtsreichere Stellung gesehen wird. Hier könnte es z.B. sein, dass wenn bei einem Turnier in der Schlussrunde ein Remis reichen würde, die Entscheidung auf die sicherste Stellung zu spielen getroffen werden würde (entspricht dem „*gut ist gut genug*“). Andererseits könnte es sein, dass das Remis nicht mehr reicht um den Turniersieg zu holen, dann wäre u.U. die aussichtsreichere Stellung die bessere Wahl. Auch wenn die Stellung nicht so sicher wäre, wie vielleicht eine andere Meilensteinstellung, das nimmt man dann in Kauf, wenn nur ein Sieg hilft. Daher hat man in solchen Situationen auch *keine Angst vor den Folgen*. D.h. auch ein Turnierstand kann die Entscheidung beeinflussen.

Es könnte sein, dass man keine Zeit mehr hat, eine tiefere Analyse zu machen. In solchen Stellungen muss man *intuitiv*^[63] bewerten, d.h. eine Entscheidung „*aus dem Bauch heraus*“ machen. Auch in solchen Situationen bieten sich Checklisten an. Diese müssen aber nicht der Spielstärke sondern dem noch verbleibenden Zeitfenster angepasst werden. Auch der stärkste Spieler der Welt müsste dann seine Analyse kleiner halten.

Es gibt Stellungen bei denen man am liebsten überhaupt nicht ziehen würde – in *Zugzwangs-stel-*

Entscheidungsfindung im Schach

lungen^[141]. Gerade in solchen Stellungen ist man froh, wenn man noch einen „Null-Zug“ machen kann, der z.B. das Remis rettet. Ein „Null-Zug“ ist ein Zug, der als einziger Zug noch gezogen werden kann und muss, um z.B. die Opposition zu halten und der auch an der Stellung nichts ändert. Hier hat man keine Entscheidungsmöglichkeiten. Daher *„trifft man auch keine Wahl“*.

Wie schaut es unmittelbar nach der Entscheidung aus?

Direkt nach der Entscheidung spult man i.d.R. die in der Entscheidungsfindung analysierten Züge herunter. Dabei achtet man insbesondere, dass die richtige Zugreihenfolge eingehalten wird. Je nachdem, wie der Gegner sich verhält muss ggf. nachjustiert werden, d.h. z.B. wenn der Gegner einen unerwarteten Zug macht, so muss eine erneute Entscheidungsfindung, die die dann neue Position berücksichtigt, durchgeführt werden.

Wichtig m.E. ist es, dass man auch eine Entscheidung endgültig trifft. Solange man sich nicht wirklich sicher ist, eine Zugabfolge spielen zu können, sollte die Analyse nicht unterbrochen oder gar abgebrochen werden. Hat man sich schließlich für eine Zugabfolge entschieden, dann sollte man auch dabei bleiben. Es macht keinen Sinn, wenn man immer alles

wieder in Frage stellt. Das kann insbesondere in Situationen bei denen man keine Zeit mehr hat zum Verlust führen. *„Entschieden ist entschieden“*.

Soll man dem Jugendlichen Entscheidungen abnehmen?

Nicht jeder Schachspieler ist gleich veranlagt. Jeder hat seine Vorlieben für bestimmte Eröffnungen. Daher sollte jeder Jugendliche seinen eigenen Veranlagungen folgend die Eröffnungen wählen, die ihm am besten liegen. Er kann sich dann *„nicht herausreden“* da er für sich die *„richtige Entscheidung“* getroffen hat. Ein Schachtrainer wird zu Beginn Anregungen geben indem er verschiedene Möglichkeiten aufzeigt mit jeweils den Vor- und Nachteilen.

Jürgen Wawra

Stellungsbewertung leicht gelernt

Ein Schachtrainer sollte den Kindern und Jugendlichen möglichst früh die Fähigkeit eine **Schachstellung gut zu bewerten** beibringen.

Die Methodik für diese Trainingseinheit ist denkbar einfach, denn es handelt sich hier um elementares Grundwissen eines jeden Erstklässlers. Für jede richtige Bewertung erhält der Schüler einen Punkt.

Halbzug -> 1 Punkt

Zugbewertung -> 1 Punkt

Stellungsbewertung -> 1 Punkt

Fortsetzung je Zug -> 1 Punkt

Begründung -> 1 Punkt

Je Kurzzeichen -> 1 Punkt

Dabei geht es hier nicht primär so sehr um die Punktzahl, als vielmehr um möglichst eine komprimierte Vermittlung von unterschiedlichsten Bewertungskriterien zur Erlangung der Fähigkeit selbst gut bewerten zu können.

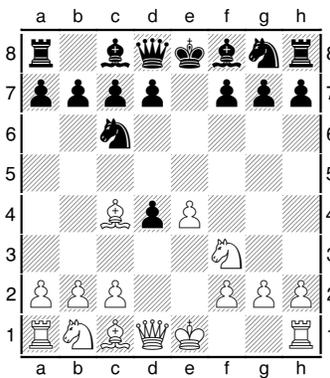
Somit wird der Vorgang des komplexen Bewertens in einer Trainingseinheit zu einer Handlung, die man nur zum eigenen Vergnügen macht und die keinen äußeren Zweck hat, also wird diese zu einem separaten Spiel.

Hier die Bewertungskriterien

- +– Weiß gewinnt
- + Schwarz gewinnt
- ± Weiß steht deutlich besser
- = Mit Ausgleich
- ↑ Mit Initiative^[61]
- Mit Angriff^[10]
- O Raumvorteil^[95]

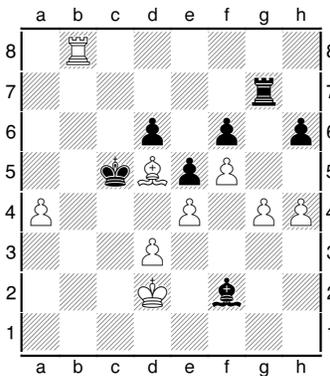
- Einziger Zug
- + Schach
- # Matt
- ! Ein sehr guter Zug
- !! Ein ausgesprochen guter Zug
- ?? Grober Fehler
- Δ Mit der Idee
- « Damenflügel
- » Königsflügel
- ≤ Schlechter ist
- ▷ Besser ist
- X Schwäche^[108b]
- ↔ Reihen
- ↕ Linien
- ↗ Diagonalen

1. Aufgabe (4 Punkte)



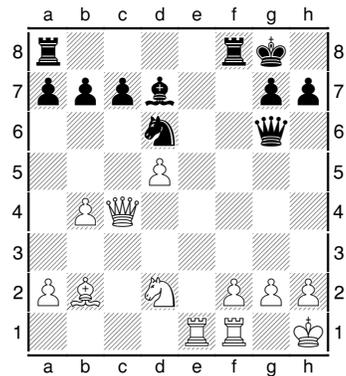
- Soll der d4 Bauer verteidigt werden? Falls ja, gib zwei Zugvorschläge und die Bewertung an

2. Aufgabe (12 Punkte)



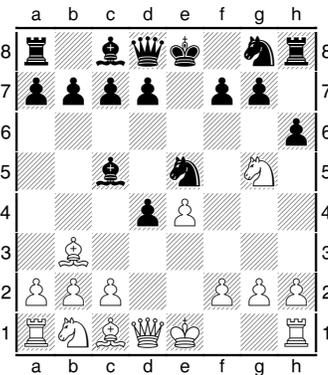
- Matt in fünf Zügen und füge alle Kurzzeichen für die Zugfolgen bei

3. Aufgabe (5 Punkte)



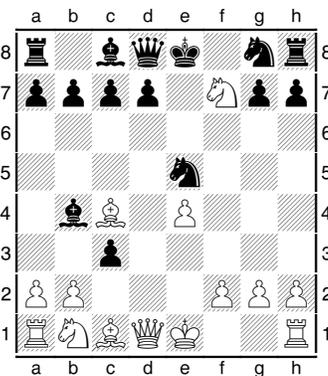
- Finde den besten weißen Zug und füge vier Kurzzeichen für die Stellungsbewertung bei

4. Aufgabe (6 Punkte)



- Finde den besten weißen Zug und füge dann alle Kurzzeichen für die Stellungsbewertung bei

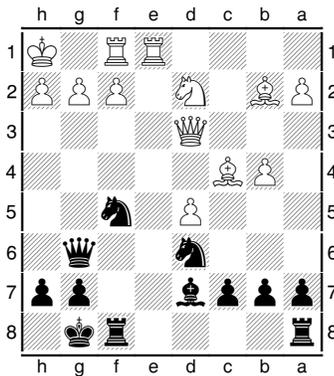
5. Aufgabe (17 Punkte)



- Darf Weiß auf d8 schlagen? Falls nein, so füge zwei kurze Analysen mit Zug- und Stellungsbewertung bei

Stellungsbewertung leicht gelernt

6. Aufgabe (12 Punkte)

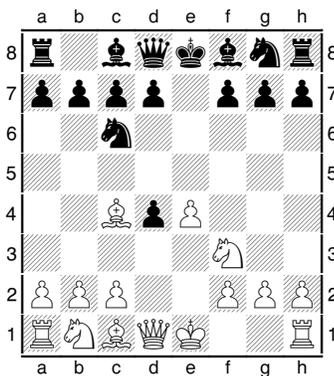


■ Gesucht werden die besten vier schwarzen Fortsetzungen und jeweils eine Begründung soll auch erfolgen

Lösungen

Diese Übung wird von den Kindern und Jugendlichen erst mit einem „Jammern“ im Training begrüßt. Spätestens bei den eigenen Partieanalysen erkennen die Kinder, dass die Bewertung der eigenen Fehler aus ihren Partien eine große Bedeutung in ihrer Entwicklung spielen kann.

1. Aufgabe (4 Punkte)

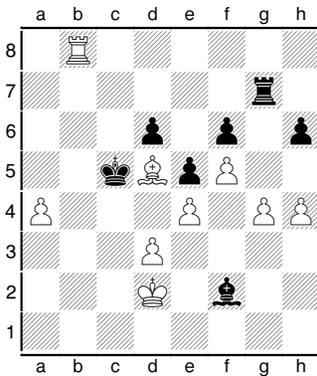


■ Soll der d4 Bauern verteidigt werden? Falls ja, gib zwei Zugvorschläge und die Bewertung an

Ja, Schwarz kann gefasst den d4 Bauern verteidigen. A) 1...Lc5,

mit =. B) 1...Lb4+, mit =.

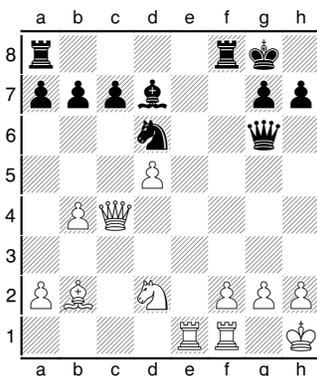
2. Aufgabe (12 Punkte)



□ Matt in fünf Zügen und füge alle Kurzzeichen für die Zugfolgen bei

1.d4+!! Ein *Ablenkungsoffer*^[1], mit +- und Schwarz gab auf, wegen A) 1...exd4 2.Tb5+, mit *Reihenmatt*^[97]. B) 1...Lxd4 2.Tb5+, mit *Reihenmatt*. **1...Kxd4 2.Tc8!** (= die C-Linie) **2...Le3+ 3.Ke2** und gegen das Matt auf c4 kann Schwarz nichts machen, so die Partie: Patrick Wolff (2545) – John Fedorowicz (2525), USA (ch) 1991.

3. Aufgabe (5 Punkte)

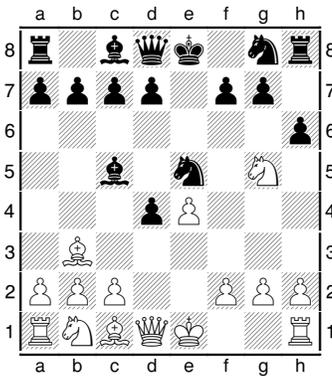


□ Finde den besten weißen Zug und füge vier Kurzzeichen für die Stellungsbewertung bei

1.Dxc7!, mit ±, wegen der 7. ⇔ (=

Reihen), X d7 und X d6 (= *Schwäche*^[108b] auf d7 und d6).

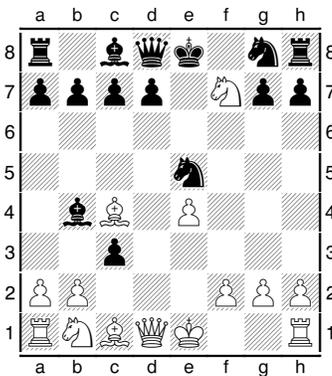
4. Aufgabe (6 Punkte)



□ Finde den besten weißen Zug und füge dann alle Kurzzeichen für die Stellungsbewertung bei

1.Sxf7! ± und ♞ b3-f7 (= *Diagonale b3-f7*), mit → (= mit *Angriff*^[10]).

5. Aufgabe (17 Punkte)

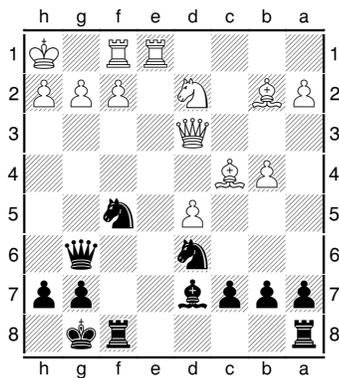


□ Darf Weiß auf d8 schlagen? Falls nein, so füge zwei kurze Analysen mit Zug- und Stellungsbewertung bei

Nein, z.B. ≤**1.Sxd8??**, wegen z.B.: A) 1...cxb2+ 2.Ld2 bxa1D! 3. Lxb4 Sxc4, mit →. B) 1...c2+ 2. Ld2 cxd1D+ 3.Kxd1 Lxd2 4.Sxd2, mit →.

Stellungsbewertung leicht gelernt

6. Aufgabe (12 Punkte)



■ Gesucht werden die besten vier schwarzen Fortsetzungen und jeweils eine Begründung soll auch erfolgen

- A) 1...Tae8♞ neutralisiert die e-Linie.
- B) 1...Tf7♞ bereitet die Turmverdoppelung vor.
- C) 1...Sh4♞ (= mit Initiative^[61]) und Δ Matt auf g2.
- D) 1...a5♟ auf dem «. (= Raumvorteil^[95] auf dem Damenflügel).

Fritz & Fertig



Das große Schachspiel

Beschreibung:

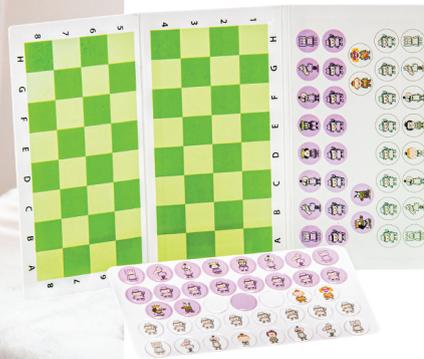
- Großes Schachbrett, beidseitig bedruckt mit unterschiedlichem Design 42 * 42 cm.
- 32 Figuren aus der **Fritz & Fertig** Welt + 4 Bonusfiguren König und Königin Kaleidoskop und Fred Fertig mit seiner Frau
- offizielles **Fritz & Fertig** - Design von Jörg Hilbert
- Figuren aus MDF-Holzmaterial, angenehme Haptik, 1,5cm²
- Umweltfreundlich und frei von Schadstoffen
- Hochwertige, langlebige Geschenkbox mit separater Halterung für jede Figur
- Zertifizierung: Das Produkt ist nach EN71, ASTM963 und CPSIA zertifiziert.
- Karton: 44,5 x 26,5 x 3,5 cm; Gewicht 1,95 kg.



Reiseschach Magnetisch

Beschreibung:

- Hochwertiges Reiseschachspiel mit 32 magnetischen Schachfiguren.
- Offizielles **Fritz & Fertig** - Design von Jörg Hilbert
- Ultraleichtes Spiel, passt in deine Jeanstasche
- 32 Schachfiguren plus 4 Bonusfiguren: König und Königin Kaleidoskop und Fred Fertig mit seiner Frau.
- Mit Hilfefgrafiken für die richtige Grundstellung und "Ersatzbank" für erbeutete Figuren
- Zertifizierung: Der Hersteller ist nach EN71, ASTM963 und CPSIA zertifiziert.
- Klappbares Reiseschachbrett: ungefalt: 252 153 1 mm, gefaltet: 153 80 7 mm.
- Verpackung: 156 12 83 mm / Gewicht 0,18 kg.
- 39 Magnete (32 Schachfiguren + 4 Bonusfiguren mit Abbildungen der Figuren und 3 leere Ersatzmagnete)
- Figuren Durchmesser 13mm



Demonstrations- Schachspiel

Beschreibung:

- Großes Wandschachspiel mit Aufhängung und 36 magnetischen Schachfiguren.
- Offizielles **Fritz & Fertig** - Design von Jörg Hilbert
- 32 Schachfiguren + 4 Bonusfiguren: König und Königin Kaleidoskop und Fred Fertig mit seiner Frau.
- Beeindruckende Dekoration für ein Kinderzimmer
- Ideal zum Spielen, Analysieren und Trainieren
- Zertifizierung: Der Hersteller ist nach EN71, ASTM963 und CPSIA zertifiziert.
- Technische Daten:
 - Schachbrett: 580mm * 580mm
 - Figuren: 45*70mm
 - Gewicht des Spiels: 1,10 kg.



Kombinationen

Während einer **Kombination** ist die Zugauswahl der verteidigenden Partei im Allgemeinen bei der Anwendung von taktischen Elementen stark eingeschränkt. Nicht selten steht ihr in einer bestimmten Stellung nur ein einziger Zug zur Verfügung. Gibt es aber keinen vernünftigen Antwortzug, so führt dies zwangsweise zum Verlust der Partie.

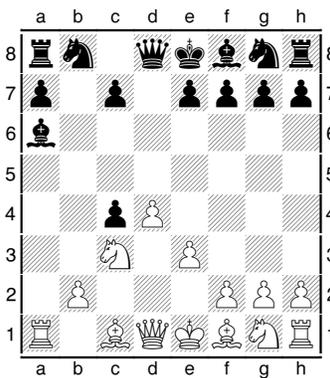
Wir verstehen unter einer *Kombination*^[69] eine Zugfolge unter Zuhilfenahme von nachfolgenden Elementen.

1. Ablenkung^[1]
2. Abzug^[3]/Abzugsschach^[5]
3. Beseitigung der Schutzfigur^[18]
4. Blockade^[20]
5. Doppelangriff^[26]
6. Fesselung^[39]
7. Gabel^[45]
8. Hinlenkung^[58]
9. Spieß^[109]
10. Räumung^[96]
11. Überlastung^[130]
12. Abwartezug/Wartezug^[2]
13. Zwischenzug^[143]/-schach^[145]
14. Zugzwang^[141]

1. Die Ablenkung

Bei der *Ablenkung*^[1] wird eine Figur, die eine Deckungsaufgabe hat, durch eine gegnerische Aktion von ihrer Aufgabe abgelenkt.

1. Aufgabe (Ablenkung)



□ Finde den besten weißen Zug

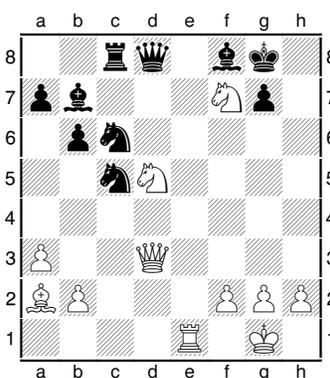
1.Df3! Mit dem Angriff auf den a8-Turm. **1...c6** **2.Txa6!** Die Ablenkung^[1]. **2...Sxa6** **3.Dxc6+!** **Dd7** **4.Dxa8+ Dd8** **5.Dc6+ Dd7** **6.Dxc6**, mit 1:0, so die Partie: Henry Sarratt - NN, London 1818.

2. Der Abzug

Der *Abzug* ist ein *Doppelangriff*, bei dem zwei Figuren zusammenarbeiten. Es wird in drei Abzugsthemen unterschieden:

- Abzug^[3], s. 2. Aufgabe
- Abzugsschach^[5], s. 3. Aufgabe
- Abzugsdoppelschach^[4], siehe 4. Aufgabe

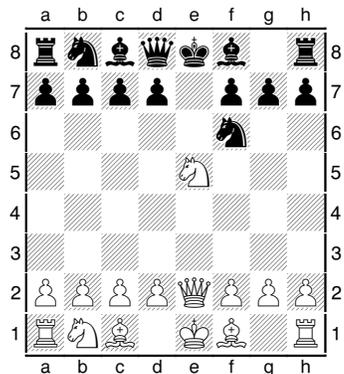
2. Aufgabe (Abzug)



□ Finde den besten weißen Zug

1.Sg5!!, mit 1:0, wegen 1...Sxd3 (Falls 1...g6 2.Se7+ Kg7 3.Dxg6+ Kh8 4.Dh7+, mit Keulenmatt^[66].) 2.Sf6+ Kh8 3.Sf7+, mit Erstickten Matt^[37], so die Partie: Heinz Wirthensohn (2390) – Christer Niklasson (2380), Reggio 1977.

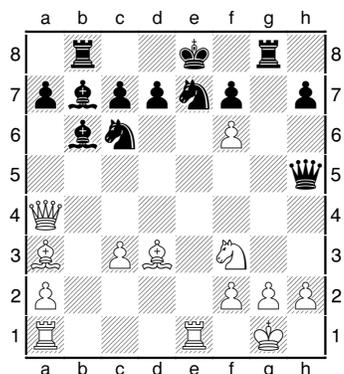
3. Aufgabe (Abzugsschach)



□ Finde den besten weißen Zug

1.Sc6+!! De7 **2.Sxe7** und Weiß gewann nach einigen Zügen, so die Partie: Arthur Romero (2133) – Oliver Wood, Wellington 2016.

4. Aufgabe (Abzugsdoppelschach)



□ Finde den besten weißen Zug

Auf den ersten Blick bietet die offene g-Linie Schwarz ausgezeichnete Chancen für einen Gegenangriff. Aber die Berechnungen von Weiß waren jenseits der Ängste

Kombinationen

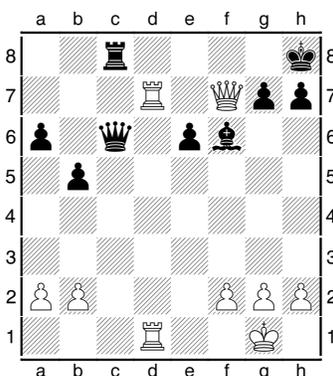
von normalen Menschen. **1.Tad1! Dxf3? 2.Txe7+! Sxe7!?** Der Ex-Weltmeister Garry Kasparow bemerkt hier: „Ein weiterer Beweis dafür, dass die Meisterwerke des Schachs der großmütigen Kooperation des Opfers benötigen!“ Heutzutage würde ein Schachprofi - und natürlich auch ein falschspielender Computer - ohne Zögern den Zug 2...Kd8 wählen, um die nahende Vernichtung zu vermeiden, 2...Kd8 3.Txd7+! Kc8 (3...Kxd7 4.Lf5+ Ke8 5.Ld7+ Kd8 6.Lxc6+ nebst Matt.) 4.Td8+! Kxd8 (4...Txd8 5.gxf3 oder; 4...Sxd8 5.Dd7+!! mit dem gleichen Motiv.) 5.Le2+ (weniger klar ist 5.Lf5+ Dxd1+ 6.Dxd1+ Sd4 7.g3 Tg5! 8.Lh3 Lf3!) 5...Sd4 6.Lxf3 Lxf3 7.g3 Lxd1 8.Dxd1 mit einem langweiligen aber gewonnenen Endspiel. **3.Dxd7+!! Kxd7 4.Lf5+ Ke8 5.Ld7+ Kf8 6.Lxe7+** mit *Rétis Matt*^[98]. Interessant ist hier noch die Zusammenfassung von dem Ex-Weltmeister Garry Kasparow: „Es ist nicht verwunderlich, dass die Schachspieler jener Zeit angesichts solcher großartigen Angriffspartien wenig Neigung hatten, stumpfe strategische Regeln zu lernen. Aber die alte Schule der Kombinatorik, geführt von ihrem strahlenden, ungekrönten König Karl Ernst Adolf Anderssen, war letztendlich zum Untergang verdammt. Ihre Vertreter konnten den fortschrittlicheren Techniken eines Paul Morphy, dessen taktische Schläge ein viel solideres positionelles Fundament besaßen, nicht lange standhalten.“ So die

Partie: Karl Ernst Adolf Anderssen (2650_H) – Jean Dufresne (2468_H), Berlin 1852. [Aus den *Analysen vom Ex-Weltmeister Garry Kasparow*]

3. Die Beseitigung der Schutzfigur

Die *Schutzfigur*^[108] (8. Reihe) wird beseitigt damit eine andere Figur Matt setzen kann.

5. Aufgabe



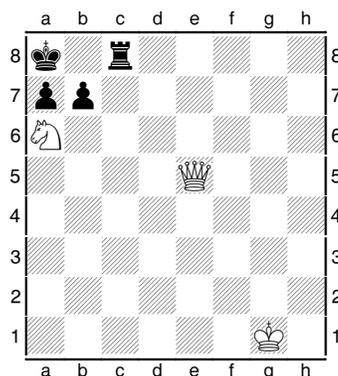
Finde den besten weißen Zug

Weiß hat hier 1.g4 gespielt. Stattdessen konnte er **1.Td8+! Txd8 1...Lxd8 2.Df8+**, mit *Grundreihenmatt*^[49] spielen. **2.Txd8+ Lxd8 3.Df8+**, mit *Grundreihenmatt*, so die Partie: Paul Johner (2482_H) – Willi Schlage (2360_H), Berlin 1928.

4. Die Blockade

Bei der *Blockade*^[20] setzt der Angreifer eigene Figuren ein, um die Linien der gegnerischen Figuren zu unterbrechen und sie in ihrer *Beweglichkeit* und *Wirkungskraft*^[138] einzuschränken.

6. Aufgabe

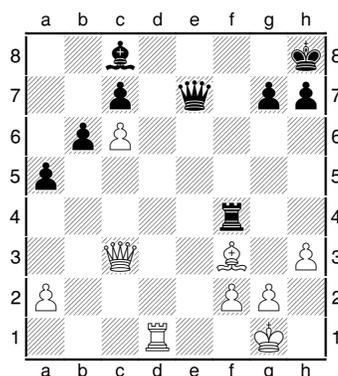


Finde den besten weißen Zug

1.Db8+!! Txb8 2.Sc7+, mit *Ersticktem Matt*^[37].

5. Der Doppelangriff^[26]

7. Aufgabe (*Doppelangriff*)



Finde den besten weißen Zug

Hier werden zwei Figuren gleichzeitig von einer Figur angegriffen. Mindestens eine der beiden angegriffenen Figuren hat als Aufgabe das *Grundreihenmatt* abzudecken. Allerdings muss zusätzlich die zweite Figur ebenfalls gedeckt werden. Es gibt nur drei Züge, die dieses Problem nach 1.De5!! zwischenzeitlich lösen können (Te4, Tf7 und Df8). Auf 1...Te4 oder 1...Tf7 folgt 2.Dxe7 nebst Matt auf der 8. Reihe. Auf 1...Df8 folgt 2.

Kombinationen

Dxf4 Dxf4 nebst Matt auf der 8. Reihe. **1.De5!!** Jetzt liegt eine Überlastung vor. **1...Dxe5** A) 1...Df6 2.Dxf4 Dxf4 3.Td8+, mit *Grundreihenmatt*^[49]. B) 1...Tf7 2.Dxe7 Txe7 3.Td8+, mit *Grundreihenmatt*. Falls 1...Le6, so einfach 2.Dxf4 und Weiß gewinnt einen Turm. **2.Td8+** mit *Grundreihenmatt*.

6. Die Fesselung

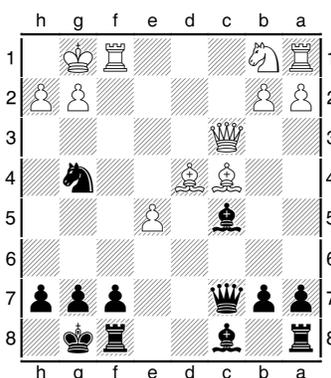
Bei einer *Fesselung*^[39] kann die gefesselte Figur nicht wegziehen. Diese Situation kann längere Zeit bestehen bleiben.

Bei einer *echten Fesselung* darf die gefesselte Figur nicht ziehen

Bei einer *unechten Fesselung* darf zwar die gefesselte Figur ziehen, dies kann aber zum Materialverlust führen.

RR: Bei einer *unechten Fesselung* kann das Ziehen der gefesselten Figur in Stellungen, in denen die Aufhebung der Fesselung mit einem Angriff verbunden ist, eine mögliche Zugfortsetzung sein. Insbesondere ein Abzug der gefesselten Figur mit Schach kann eine spielbare Möglichkeit darstellen. Noch vor Aufhebung einer unechten Fesselung, die oft zu einem Materialabtausch führt, muss die Abwicklung bis zum Abtausch aller Figuren (*Meilensteinstellung*) berechnet werden.

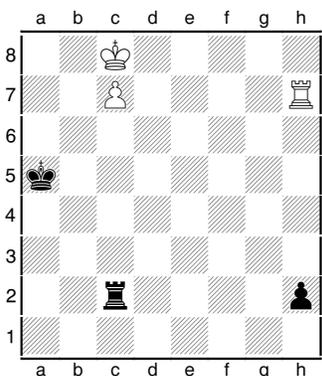
8. Aufgabe (*Echte Fesselung*)



Finde den besten schwarzen Zug

1...Dxe5! es folgte noch **2.Td1 Dxb2** **3.Kf1 Dh1** **4.Ke2 Dxb2+**, mit 0:1, wegen 5.Ke1 Te8+ 6.Le6 Txe6+ 7.Le3 Df2+ mit *Keulermatt*^[66], so die Partie: Oscar Müller - Joseph Henry Blackburne, Manchester/Nordwesten England 1890.

9. Aufgabe (*Unechte Fesselung*)



Finde den besten weißen Zug

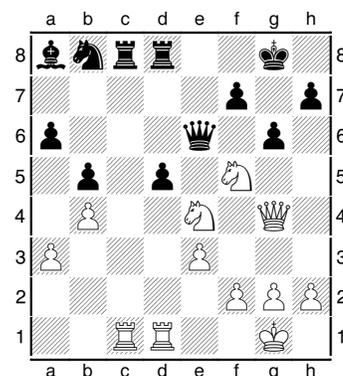
1.Kb7 Tb2+ **2.Ka7 Tc2** **3.Th5+ Ka4** **4.Kb6 Tb2+** **5.Ka6 Tc2** **6.Th4+ Ka3** **7.Kb6 Tb2+** **8.Ka5 Tc2** **9.Th3+ Ka2** Oder 9...Kb2. **10.Txb2** Hier haben wir eine *unechte Fesselung*, da Schwarz auf h2 schlagen kann. **10...Txb2** **11.c8D** und Weiß gewinnt, z.B.: 11...Tb2 12.Df5 Ka3 13.Dd3+ Tb3 14.Dd2

Tb2 15.Dd6+ Ka2 16.Ka4 Tc2 17.Dd4 Tb2 18.Dd5+ Kb1 19.Ka3 Kc1 20.Dh1+ Kc2 21.Dg2+ Kc1 22.Dxb2+ und Weiß gewinnt. Diese Studie ist von dem Ex-Weltmeister Emanuel Lasker und wird auch als *Lasker-Manöver* bezeichnet.

7. Die Gabel^[45]

Die Gabel ist eine Form des *Doppelangriffs*^[26], bei der mindestens zwei Steine angegriffen werden. Prinzipiell kann jede Figur einen *Gabelangriff* ausführen.

10. Aufgabe (*Die Gabel*)



Finde den besten weißen Zug

1.Txc8! Txc8 **2.Se7+!** Nach der *Gabel*^[45] gab Schwarz auf, wegen 2.Se7+ Dxe7 3.Dxc8+ Df8 4.Sf6+ Kg7 5.Se8+ Kg8 6.Sf6+ Kg7 7.Se8+ Kg8 8.Dxb8 Lc6 9.Sf6+ Kg7 10.Dxf8+ Kxf8 11.Tc1, so die Partie: Erich Gottlieb Eliskases (2585_H) – Andre Muffang (2433_H), Warschu (ol) 1935.

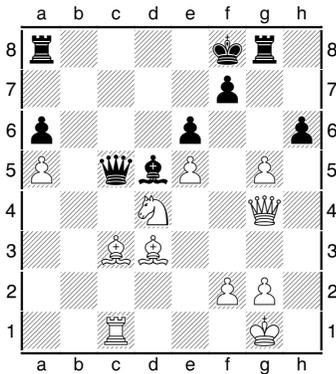
Im Jahr 1948 belegte Eliskases den 7. Rang auf der Weltrangliste und erreichte seine beste historische ELO-Zahl von 2713.

Kombinationen

8. Die Hinlenkung^[58]

Eine eigene Figur opfert sich, um eine gegnerische Figur auf ein ungünstiges Feld zu locken.

11. Aufgabe (Hinlenkung)

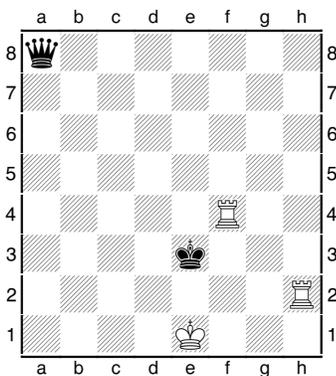


□ Finde den besten weißen Zug

1.Lb4! und die schwarze Dame geht verloren, z.B.: 1...Dxb4 2.Sxe6+, so die Partie: Sandor Szilagyi – Hendrik van Steenis, Budapest (Ungarn – Holland) 1949.

9. Der Spieß^[109]

12. Aufgabe (Spieß)



□ Finde den besten weißen Zug

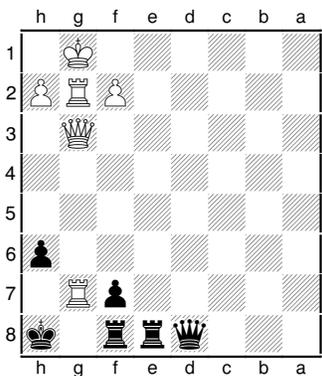
Beim *Spieß* wird eine hochwertige Figur des Gegners bedroht, indem man dem gegnerischen König Schach bietet und nach dessen Wegzug die sich hinter ihm be-

findlicher Figur erobert. Der Spieß ist eine Form des *Doppelangriffs*^[26]. **1.Ta4!!** 1...Dc8 2.Th3+!! Dxh3 3.Ta3+! und durch den *Spieß* geht die schwarze Dame verloren. **1...Dxa4** 2.Th3+ Kf4 **3.Th4+** und auch durch diesen *Spieß* geht die schwarze Dame verloren, so die Studie von Josef Kling, veröffentlicht in Chess Weekly 1849.

10. Die Räumung^[96]

Die Aufgabe besteht hier darin, die störende Figur so wegzuziehen, dass der Gegner keine Zeit hat, etwas anders zu ziehen oder etwas gegen die Wirkung der freigeräumten Figur zu unternehmen.

13. Aufgabe (Räumung)



□ Finde den besten weißen Zug

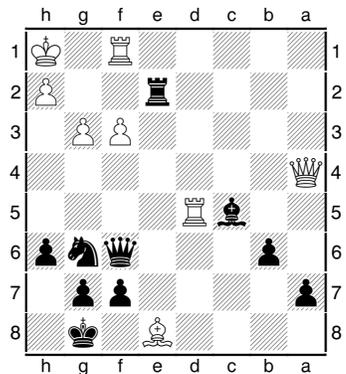
1.Th7+! Das Feld g7 wird geräumt. **1...Kxh7** □ **2.Dg7+**, mit *Keulenmatt*^[XY].

11. Die Überlastung^[130]

Von einer *Überlastung* spricht man im Schach, wenn eine Figur nicht gleichzeitig alle Deckungsaufgaben bewältigen kann. Dar-

aus entstehen oftmals Kombinationsmotive.

14. Aufgabe (Überlastung)

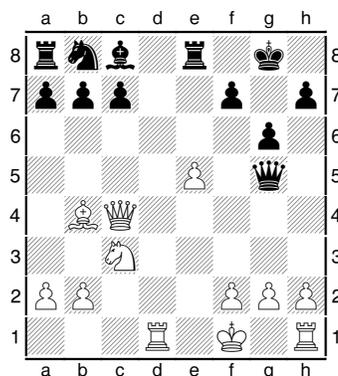


■ Finde den besten schwarzen Zug

1...Te1!! und Weiß gab auf, so die Partie: Michal Krasenkow (2633) – Anatoli Karpow (2688), Wijk aan Zee 2003. Der weiße Turm auf f1 muss zum einen den Bauern auf f3 decken (*es droht Dxf3+ nebst Matt.*), gleichzeitig aber den König vor dem schwarzen Turm auf e1 abschirmen. Mit dieser Doppelaufgabe war der weiße Turm überlastet.

12. Der Wartezug/Abwartezug^[2]

15. Aufgabe (Warte-/Abwartezug)



□ Finde den besten weißen Zug

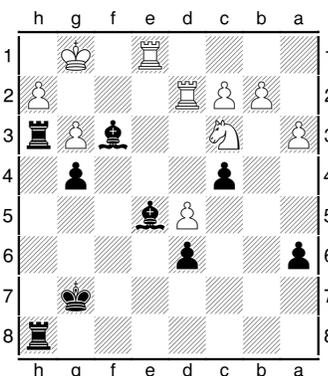
Befindet sich der Gegner in einer *Zugzwangstellung*^[141], d.h. jeder

Kombinationen

Zug von ihm verschlechtert seine Position, so kann mit einem bedeutungslosen Zug, dem s.g. *Abwartezug*, die eigene Stellung indirekt verbessern. **1.Se4!** Das Feld c3 wird für den weißen Läufer geräumt. **1...Dxe5** **2.Lc3!** Die schwarze Dame muss die Diagonale c3-h8 räumen. **2...Le6** **3.Dd3!** Weiß macht einen *Abwartezug*. **3...Df4** **5.Dd4!!** noch ein *Abwartezug*, aber mit riesiger Waschkraft, mit 0:1, so die Partie: Frank James Marshall (2601_H) – Louis Eisenberg (2309_H), Saint Louis 1904.

13. Zwischenzug^[143]/-schach^[145]

16. Aufgabe (Zwischenschach)



■ Schwarz gewinnt

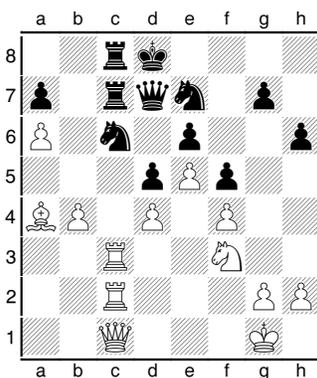
1...Txh2! **2.Txh2 Ld4+!**, das *Zwischenschach* gewinnt, wegen 3. Kf1 Txh2, usw., so die Partie: Janis – Michail Tal, Lettland (ch) 1955.

In einer vermeintlich erzwungenen Zugfolge erwartet ein Spieler einen bestimmten Antwortzug. Der Gegner macht jedoch stattdessen einen stärkeren Zug, der dadurch zum *Zwischenzug* wird. Ist dieser *Zwischenzug* ein

Schachgebot, wird das *Zwischenschach* genannt. Wird ein Spieler dadurch überrascht, hat dies oft einen psychologischen Effekt. Die *Zwischenzüge* sind also Züge, die eine Kombination widerlegen können. Der *Zwischenzug* hat die ganze Partie lang seine eigene Bedeutung und darf niemals unterschätzt werden.

14. Zugzwang^[141]

17. Aufgabe (Zugzwang)



□ Finde den besten weißen Zug

30.h4!⊙ (= Zugzwang) Jetzt sind alle schwarzen Figuren an die Deckungsarbeit gebunden und Schwarz hat bald keine Züge mehr und gerät in *Zugzwang*. Eine ausgezeichnete Partie bzgl. den Themen:

- Spiel auf den offenen Linien
- *Fesselung*^[39]
- *Batterie*^[16]
- *Zugzwang*^[141]

30...h5 **31.Kh2!** **g6** **32.g3!!**, mit 1:0, weil jeder schwarze Zug verliert, so die Partie: Alexander Aljechin (2737_H) - Aron Nimzowitsch (2604_H), San Remo 1930.

Literaturempfehlung

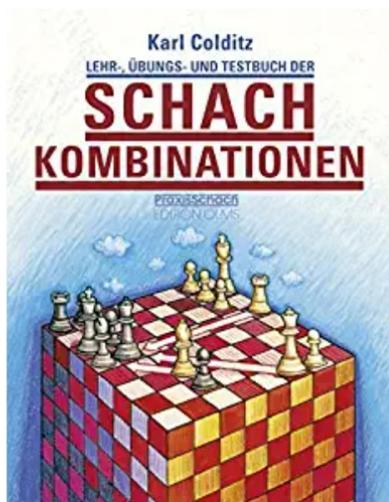


Magie der Schachtaktik, Intuition, Fantasie & Präzision von FM Claus Dieter Meyer und GM Karsten Müller, Joachim Beyer-Verlag, ISBN: 978-3-95920-072-1. Schach gilt als ein Kampfspiel, das zu 99% aus Taktik besteht – so ein verbreitetes und wohl auch legitimes Zitat. Denn nahezu jeder Zug in einer Schachpartie ist mit taktischen Elementen oder Motiven verknüpft. Folgerichtig ist das ständige Trainieren der Taktik auf hohem Niveau **unverzichtbar für ambitionierte Spieler**, die sich im Turnierkampf behaupten und dort Erfolg haben wollen.

Das vorliegende Trainingswerk beabsichtigt keineswegs die Vermittlung fundamentalen Taktikwissens. Vielmehr richtet es sich an **fortgeschrittene Spieler**, die sich intensiv mit komplizierten und tiefgründigen taktischen Themen befassen wollen, um ihre Fähigkeiten auf diesem Gebiet zu optimieren. Die ausgewählten

Kombinationen

Beispiele und Übungen zu Angriffstechniken und Transformationen sind teilweise so komplex, dass zur Wahrheitsfindung langwierige und im Kampf am Brett nicht mehr kalkulierbare Analysen erforderlich sind. In solchen Fällen gewinnen die im Untertitel genannten Qualitäten „Intuition, Fantasie & Präzision“ zunehmend an Bedeutung. Es ist das ausdrückliche Anliegen der Autoren, diese Fertigkeiten beim Leser zu entwickeln und so weit wie möglich zu vervollkommen. Dieser Lernprozess wird angefangen durch die Freude an kreativen und brillanten taktischen Ideen sowie durch die Erwartung an resultierende Erkenntnisgewinne. Ein fortgeschrittenes Studium der Taktik, das Ihnen zahlreiche magische Stunden verspricht!



Schachkombinationen ein Lehr-, Übungs- und Testbuch von Karl Colditz, Edition Olms. ISBN: 13-97

8-3-283-01027-0. Das Buch ist zum Selbststudium konzipiert und hat sich mittlerweile zu einem der Klassiker um Taktik zu lernen entwickelt. Diesen Status hat sich das Buch zurecht verdient. Mittlerweile gibt es schon die 14. Auflage.

Neu! Neu!



Einführung in die Elementartaktik. Fundamentales Schachwissen mit GM Thomas Luther. Joachim Beyer Verlag. ISBN 978-3-95920-145-2. Schachtaktik ist die unentbehrliche Grundlage für jedes Schachtraining und der sicherste und zugleich unterhaltsamste Weg zur Verbesserung im Schach. FIDE Senior Trainer und Großmeister Thomas Luther hat einen Kurs entwickelt, der **Einsteigern** ins Schachtraining ebenso wie Schachfreunden, die ihre Spielstärke verbessern wollen, systematisch in die Schachtaktik einführt. Um den Einstieg für noch unerfahrene Schachfreunde zu erleichtern beginnt der Kurs

mit einfachen Übungen die helfen, die Wirkungsweise der Figuren besser zu verstehen. Dann folgen die ersten Taktikaufgaben, bei denen es gilt, Matt oder Vorteil in einem und bald auch mehr Zügen zu finden. Weiter geht es mit den wichtigsten taktischen Motiven. Das sind der Doppelangriff (Spieß und Gabel), die tückische Springerfesselung, die Fesselung und wie man ihr entkommt, die Überlastung, der Abzugsangriff (mit Abzugsschach, Doppelschach und der "Zwickmühle") und einem kleinen Exkurs in die Schachgeschichte, nach dem der Leser an einer Serie 3-zügiger Mattaufgaben zeigen kann, dass er so gut oder besser ist als die Meister der Vergangenheit. Im zweiten Band folgen weitere Motive und eine Einführung in die Schachstrategie. Alle diese Motive werden ausführlich und leichtverständlich erklärt und der Leser kann an den jeweils folgenden Übungsaufgaben testen, ob er alles verstanden hat. Die Aufgabenblocks sind zweigeteilt. Im ersten Teil findet man einfache Stellungen, die das Prinzip deutlich darstellen. Im zweiten Teil sind die Lösungen länger und manchmal sind vorbereitende Züge nötig, um den taktischen Schlag herbeizuführen. Lösungsdiagramme zu allen Aufgaben machen es selbst für Ungeübte möglich, fast alles bequem vom Blatt zu lösen. Im Text wie in den Lösungen erhält der Leser viele nützliche Ratschläge für sein Spiel. Auch **Leser ohne Vorkennt-**

Kombinationen

nisse sollten problemlos ins Training starten können. **Schon fortgeschrittene Löser** können die einfachen Aufgaben als "Aufwärm-Test" nutzen. Der Kurs ist für **Jung und alt** gleichermaßen geeignet - es ist nie zu früh oder zu spät, Schach zu lernen oder sich darin zu verbessern!

Das Buch ist am **10.12.2021** erschienen und hat sehr gute Chancen zum **Schachbuch des Jahres 2022** zu werden.

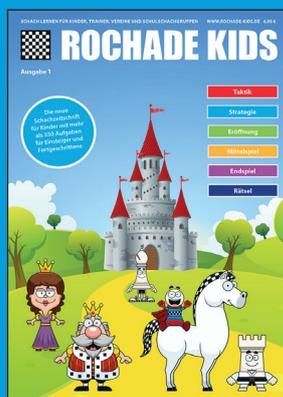
Lust auf noch mehr Schach?

Begleite die Schachfiguren auf ihren Abenteuern und lerne dabei viele neue Tipps & Tricks! Die **Rochade Kids Kinderschachzeitschrift** erscheint alle 2 Monate und ist für Einsteiger geeignet. Bereits über 30 000 Kinder in Deutschland haben damit trainiert.

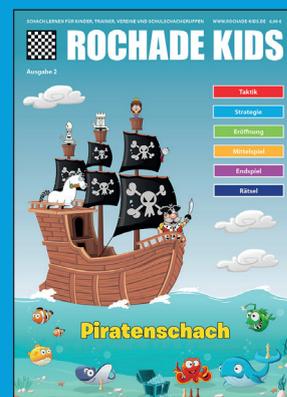
Jede Ausgabe enthält 72 bunte Lern- und Übungsseiten mit über 300 Aufgaben.

Abonnements, Leseproben aller Ausgaben (Auswahl auf dieser Seite) sowie Sonderangebote für Vereine und Schulen unter:

www.rochade-kids.de



Ausgabe 1:
Ritterschach



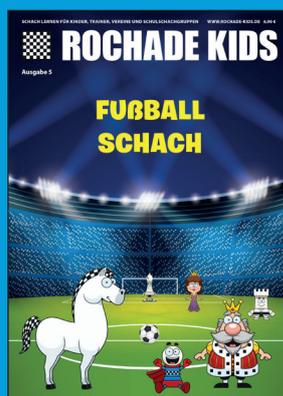
Ausgabe 2:
Piratenschach



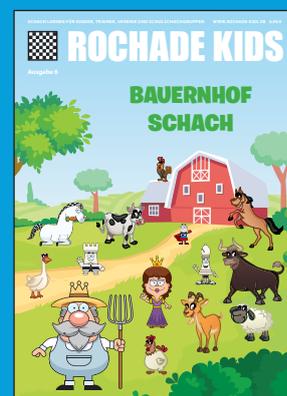
Ausgabe 3:
Schach im Weltall



Ausgabe 4:
Schachzoo



Ausgabe 5:
Fußballschach



Ausgabe 6:
Bauernhofschach



Ausgabe 7:
Superheldenschach



Ausgabe 8:
Ferienschach



Ausgabe 9:
Unterwasserschach



Ausgabe 10:
Halloweenschach

Statische Bauernschwächen

Die statischen Bauernschwächen (Die s.g. Angriffsmarken^[111])

Unter Bauernschwächen versteht man die statischen Schwächen in einer Bauernstruktur. Im allgemeinen lässt sich ein fixiertes Ziel leichter angreifen als ein bewegliches Ziel. Geblockte Bauern sind daher leichter anzugreifen, als ein Bauer der marschieren kann. Es gibt positionelle Bauernschwächen, wie:

- der *Isolani*^[65]
- der *Doppelbauer*
- der *Trippelbauer*
- der *rückständig Bauer*^[102]
- die *hängenden Bauern*^[54]
- die *Bauerninseln*^[15]

Siegbert Tarrasch hat einen schwachen Bauern als *Angriffs-marke*^[11] getauft.

1. Der Bauernvormarsch

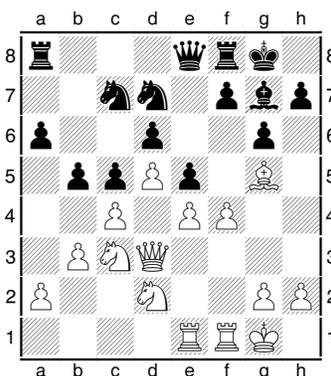
Wenn man die Harmonie zwischen den Bauernstrukturen und den einzelnen Figuren vernachlässigt, so tritt die *Positionslehre nach Wilhelm Steinitz*^[111] in den Vordergrund. Aus diesem Grund sehen wir uns zuerst zu diesem Thema eine Stellung des Ex-Weltmeisters Tigran Petrosjan an. Anschließend analysieren wir noch unsere eigenen Partien.

Im nachfolgenden Beispiel zieht Schwarz sehr leichtsinnig seine Bauern auf beiden Flügeln nach vorne. Weiß fand aber einen Weg und zerlegte musterhaft die

schwarze Bauernformation. Eine der schönsten Partien des Ex-Weltmeisters Tigran Petrosjan.

Dxb5 Txa2 6.Ta1 Txa1, X d7. **7. Txa1**

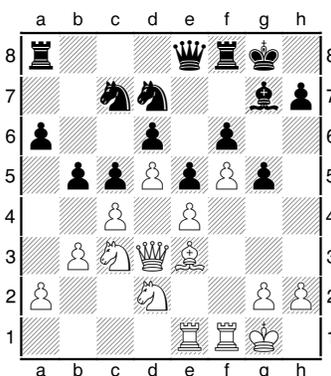
1.1. Aufgabe (Der Vorstoß)



□ Weiß am Zug führt einen überraschenden Bauernvorstoß

Alles beginnt mit einem *Bauernvorstoß*, dem s.g. *Hebel*^[55]. **1.f5!**, es droht f5-f6. **1...f6?** Diese *Hemmung*^[56] ist ein Fehler. Notwendig war 1...b4 oder 1...h6. **2.Le3 g5?!** Die schwarze Bauernstellung am Damenflügel und Königsflügel ist geschwächt. Wir sprechen hier von der *zweiten Schwäche*^[142] (*die zweite Front*).

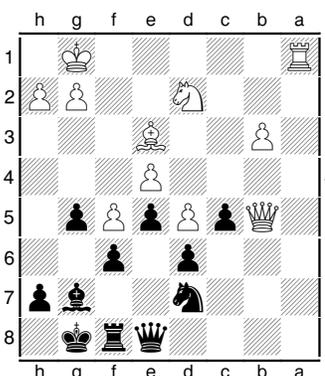
1.2. Aufgabe (Der Abtausch)



□ Weiß am Zug

3.cxb5! axb5 4.Sxb5 Sxb5 5.

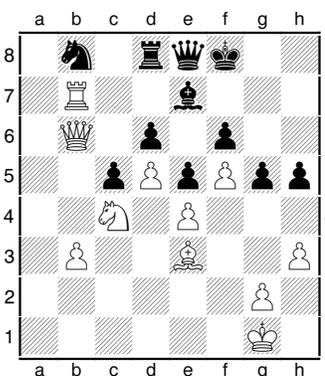
1.3. Aufgabe (Der Zugzwang)



■ Was soll Schwarz hier ziehen?

7...Sb8 □ **8.Db7!**, die 7. ⇔ (= 7. *Reihe*) ist schwach. **8...Tf7 9.Db6**, jetzt ist der schwarze d6-Bauer schwach. **9...Td7 10.Ta8**, die 8. ⇔ ist schwach. **10...Td8 11.Ta7!** Die schwarze Stellung ist hoffnungslos. **11...Lf8 12.Tb7 Le7 13.h3 Kf8 14.Sc4 h5**

1.4. Aufgabe (Das Opfer)

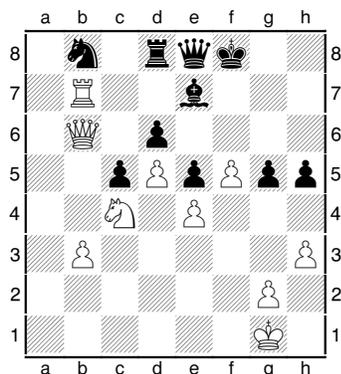


□ Weiß am Zug

15.Lxg5! Durch den *Einschlag*^[33] wird die schwarze Bauernstruktur am Königsflügel zerlegt. **15...fxg5**, siehe 1.5. Aufgabe.

Statische Bauernschwächen

1.5. Aufgabe (Die Pointe)



Weiß am Zug gewinnt

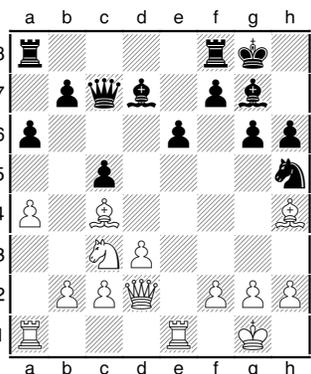
16.f6!, X d6, X b8 die 6. Reihe wird freigelegt. 16...Lxf6 17. Sxd6! Dg6 18.Txb8 Txb8 19. Dxb8+ Kg7 20.Sf5+ Kh7 21.Dc7+ Kh8 22.Dxc5 g4 23.hxg4 hxg4 24.g3 Df7 25.Sd6 Dg7 26.Se8 Df7 27.Sxf6 Da7 28.b4, mit 1:0, so die Partie: Tigran Petrosjan - Mark Taimanow, Leningrad (Leningrad – Moskau, mm) 1959.

Eine sehr lehrreiche Partie, die zeigt, wie man auf beiden Seiten gegen die Bauernformation im Königsinder vorgehen kann.

2. Der rückständige Bauer

Einen *rückständigen Bauer*^[102] zu haben, ist aus positionellem oder strategischem Grund nicht so gut. Eine Partei mit einer strukturellen Bauernschwäche, z.B. *Bauerninsel*^[15] muss sich mit einer Belagerung und Angriffen gegen eine derartige Schwäche lange Zeit auseinander setzen.

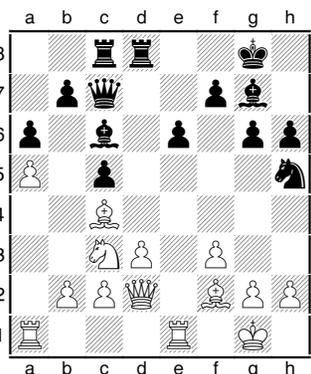
2.1. Aufgabe (Ein Muss-Zug)



Weiß am Zug

In der Partie wurde 1.Tab1!? gespielt. $\triangleleft 1.a5!$, $X^{[108b]}$ b7 und dann: A) 1...Lc6 2.f3 Tac8 3.Lf2 Tfd8, siehe 2.2. Aufgabe.

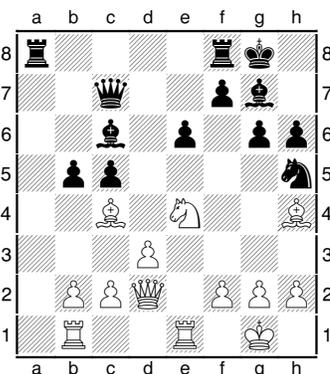
2.2. Aufgabe nach (Das Feld b6)



Wie sieht der weiße Plan hier aus?

A1) 4.Sa4 Sf4 5.Sb6 Tb8 6.c3 Lf8 7.Le3 und Weiß übernimmt die Initiative^[61]. A2) 4.De3 Df4 5.Ta3 Dxe3 6.Lxe3 Td7 7.Tb3 und die weißen Figuren stehen gut da. B) Oder 1...Tac8 2.g4 Sf4 3.Lg3 g5, mit =. C) Oder 1...g5 2.Dd1! Sf4 3.Lg3 Lc6 4.Dg4, mit ↑. D) Oder 1...Kh7 2.f3, mit =. 1...Lc6 2. Se4!? $\triangleleft 2.g4$ Sf6 3.Lxf6 Lxf6 4. Dxh6, mit ±. 2...b5! 3.axb5 axb5

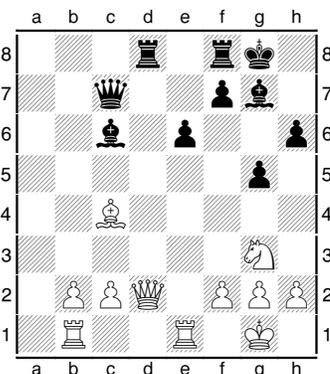
2.3. Aufgabe (Aufpassen!)



Auf was muss Weiß hier achten?

Weiß muss seinen Läufer sicher aufstellen. 4.Lb3 c4?! A) 4...g5! 5.Lg3 Sxg3 6.hxg3 Lb7 7.De2, mit ♣. B) 4...Lb7 4.c3, mit ♣. 5.dxc4 bxc4 6.Lxc4 g5 7.Lg3 Sxg3 8.Sxg3 $\triangleleft 8.hxg3$, mit =. 8...Tad8 Oder 8...Lxg2.

2.4. Aufgabe (I. Figurenharmonie)

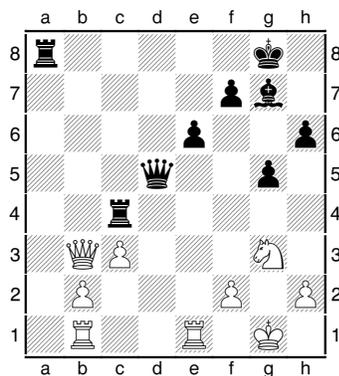


Weiß am Zug

9.Db4? A) 9.De2, mit =. B) 9.Ld3, mit =. 9...Td4 10.Db3?! A) ≤ 10 . Dc5 Db7!, X g2. 11.Lf1, mit ♣. B) $\triangleleft 10.c3$, mit =. 10...Tb8! 11.Da2 Lxg2 12.Kxg2 Txc4+ 13.c3 Dc6+ 14.Kg1 Ta8 14...Ta4!!, mit +. 15. Db3 Dd5

Statische Bauernschwächen

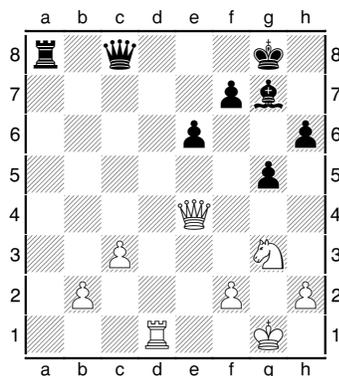
2.5. Aufgabe (II. Figurenharmonie)



□ Weiß am Zug

16.Tbd1!? \triangleleft 16.Ted1 Dc5 17.Ta1 Txa1 18.Txa1, mit =. **16...Dc6** **17.Dc2** 17.Tb1□. **17...Tf4** **18.Te4** 18.De2□, mit =. **18...Txe4** **19.Dxe4 Dc8**

2.6. Aufgabe (Figurenharmonie, die III.)



□ Weiß am Zug

Wir suchen nach einer Strategie und denken hier an die Bauerninseln (b2 und c3)

A) Es ist an der Zeit, dass der weiße Springer eine Aufgabe bekommt, also suchen wir uns einen *gemäßigten Plan nach Euwe* ^[47] aus.

B) Wir denken hier an die *taktischen Faktoren nach Tal* ^[119].

C) Wir denken auch über die *Dorfman-Strategie* ^[27] nach.

D) Wir denken auch über *Endspielstrategie nach Chéron* ^[31] nach.

20.Dd3, der Partiezug ist OK, aber wir sind im Training, so dass jetzt gearbeitet werden sollte.

Zu A: 20.Sh5 Lh8 21.Df3, mit =.

Zu B: 20.h4 f5 21.Dd3, mit =.

Zu C: 20.Td6 Tb8 21.Tc6 Dd7 22.

b4, mit =.

Zu D: 20.b4 Lxc3 21.Tc1 Ta1 22.

Txa1 Lxa1 23.b5 f5 24.Db4 Kf7

25.b6 Le5 26.b7 Dc7 27.Db3

Dc1+ 28.Kg2 Df4 29.Dd3 Db4,

mit =. **29...Tb8** **21.b4??** Einfach

21.De2. **22...Dxc3** **22.Dxc3 Lxc3**

23.Se4 Lxb4 **24.Sf6+ Kg7** **25.Sd7**

Tb7 **26.Se5 Lc3** **27.Sc4 Lf6** **28.Tc1**

Tc7 **29.Tc2 h5** **30.Se3 Ta7** **31.Te2**

g4 **32.Kg2 Ld4** **33.Sc4 Ta4** **34.Sd6**

f5 **35.Se8+ Kg6** **36.Sc7 e5** **37.Se6**

Kf6 **38.Sc7 f4** **39.Se8+ Ke7** **40.Sg7**

f3+ **41.Kg3 fxe2** **42. Sf5+ Kf6**

43.Sh6 e1D **44.Sg8+**, mit 1:0,

wegen Zeitüberschreitung von

Schwarz, so die Partie: Oli_G

(1904) - Elpapiulua (2391),

Lichess Quarantäne-Liga 10C (14

Runde), 25.05.2021

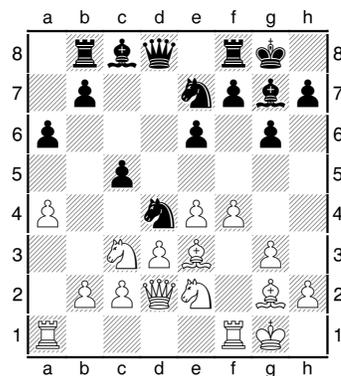
3. Die Wahl der Bauernart

Die Aufgabe beinhaltet gleich mehrere Themen:

- Die *rückständigen Bauern* ^[102] auf b7, auf f7 und auf d3.

- Die *hängenden Bauern* ^[54] auf b5 und c5.

3.1. Aufgabe (Die Altlasten)



□ Finde drei weißen Fortsetzungen!

12.g4? A) \triangleleft 12.a5!, mit \pm und der

schwarze b7-Bauer bleibt rück-

ständig. B) \triangleleft 12.e5!, z.B. 12...Sef5

13.Lf2 und es entstand ein rück-

ständige Bauer auf f7 und dann:

B1) 13...b5? 14.axb5 axb5 15.Se4

Lb7 16.Sc1 Ld5 17.c3 Sc6 18.

Lxc5, mit \pm . B2) 13...b6 14.Sxd4

Sxd4 15.Tab1, mit \pm . C) 12.Sc1!,

z.B. 12...b5?! 13.axb5 axb5 und

jetzt: C1) 14.Sd1 \triangleleft 15.c3, dem

s.g. *Short-Manöver*. Damit blo-

ckiert Weiß den Lg7 ab. Weiß hat

ein gutes Zentrum. Die Springer

können dann über e2 und f2 kö-

nignsnah auf dem Königsflügel

nach vorne gebracht werden.

Weiß hat dann einen aussichts-

reichen Angriff auf dem Königs-

flügel. C2) 14.e5 und es entstan-

den zwei schwarze *hängende*

Bauern auf b5 und c5, z.B.: C2.1)

14...b4?! geht hier nicht, wegen

15.Se4 Sd5 16.Lf2 Dc7 17.c3 bxc3

18.bxc3 Sf5 19. Lxc5, mit \pm .

C2.2) 14...Dc7 15.Se4 Lb7 und

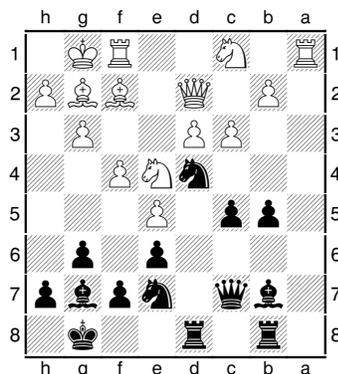
jetzt: C2.2.1) 16.Lf2! Tfd8 17.c3!

und es entstand ein weißer *rück-*

ständiger Bauer auf d3.

Statische Bauernschwächen

3.2. Aufgabe nach 17.c3!



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

C2.2.1.1) 17...Sdf5 18.Sb3! und Weiß behält die *Initiative*^[61], weil nach c5-c4 der weiße Springer auf das Feld c5 ziehen wird.

C2.2.1.2) 17...Lxe4 18.Lxe4 Sdf5 19.Sb3 c4 20.Sc5! Tbc8 21.Sa6 Dd7 22.Lb6 Tf8 23.Sb4, mit +-.

C2.1.3) 17...Sdc6 18.Lxc5 Sxe5 19.fxe5 Lxe4 20.Lxe7 Dxe7 21.Lxe4 Lxe5 22. De3, mit +-.

C2.2) 16.c3 Sdf5 17.Lf2, mit ±.

12...b5 13.axb5 axb5 14.f5 ♖14. e5, mit ±. **14...exf5 15.gxf5 gxf5 16.exf5 Sxf5 17.Lg5 Sxe2+ 18.Sxe2 Dc7** und Weiß hat einen Bauern verloren mit einer schlechten Stellung, so die Partie: Leonovskj (2019) - Bwinner1 (2415), Lichess Quarantäne-Liga 10C (3), 25.05.2021

4. Die hängenden Bauern

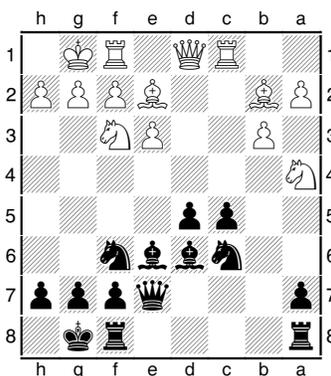
Wir sprechen von *hängenden Bauern*^[54], wenn diese als Bauernpaar alleine auf halboffenen Linien stehen. Solche Bauernpaare können bei verschiedenen Eröffnungen entstehen:

- Nimzo-Indischen Verteidigung
- Semi-Slawischen Verteidigung
- Damengambit
- Caro-Kann-Verteidigung

Häufig erfolgt ein Übergang von *hängenden Bauern*^[XY] in eine andere Bauernstrukturen, wie z.B. zu einem:

- Isolani*^[54]
- Rückständigen Bauern*^[102]
- Freibauer*^[43]

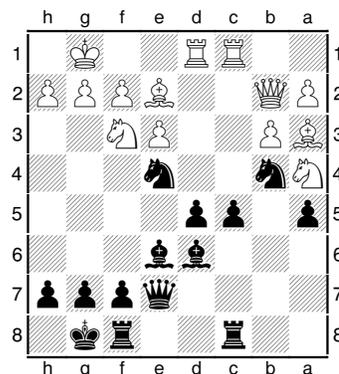
4.1. Aufgabe (Die Herausforderung)



■ Finde zwei Spielideen für Schwarz?

1...Tac8!? ♠ A) 1...Se4=, X 3, X c5 und eine weitere schwarze Figur unterstützt die schwarzen *hängenden Bauern*. B) 1...Tfd8, mit = und Schwarz bereitet das thematische d5-d4 vor. **2.La3?!**, der Läufer muss das Feld d4 überwachen. **2...Sb4!**, X a2. 2...Se4!! und Schwarz übernimmt die Initiative. **3.Dd2** Nach 3.Lxb4□ bleibt der weiße a2-Bauer rückständig. **3...a5** Der Partiezug ist gut, aber nach ♖3...Se4!♠ ist der schwarze Vorteil deutlich sichtbar. **4.Tfd1 Se4!♠**, ab hier übernimmt Schwarz die *Initiative*^[61]. **5.Db2**□

4.2. Aufgabe (I. Figurenharmonie)

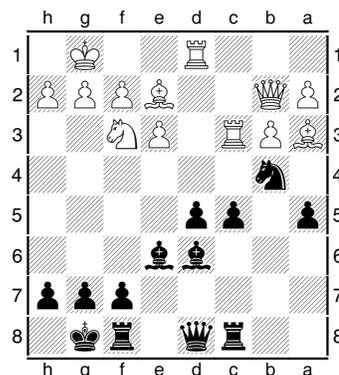


■ Finde zwei Spielideen für Schwarz!

5...Dd8?!=, der Partiezug ist zu ungenau, denn auf das Feld d8 soll ein Turm hinziehen. A) ♖5...Tfd8♠ und Schwarz kann seine *Initiative* aufrecht erhalten. B) 5...Tcd8♠ und auch hier kann Schwarz seine *Initiative* wahren.

6.Sc3 Sxc3 7.Txc3 ♠♠

4.3. Aufgabe (II. Figurenharmonie)



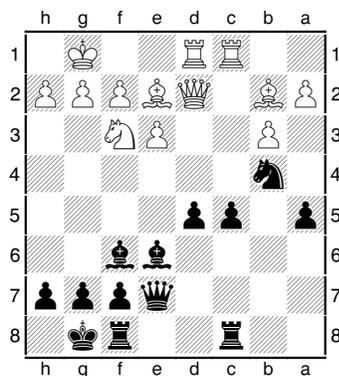
■ Finde zwei Spielideen für Schwarz!

7...Le7 A) 7...De7 8.Tcc1 f6♠, denn die beiden schwarzen *hängenden Bauern* sind immer noch sehr stark. B) 7...f6 8.Tcc1 Dd7 9. Se1 (♖9.g3, mit =.) 9...Dc7! 10.g3 c4!, mit →, z.B. 11.Lf3 c3 12.Db1 Dc5 13.Lxb4 axb4 14.Dd3 Le7, mit ♠. **8.Tcc1 Lf6 9.Dd2 De7=**

Statische Bauernschwächen

♞9...Db6, mit ♜. **10. Lb2.**

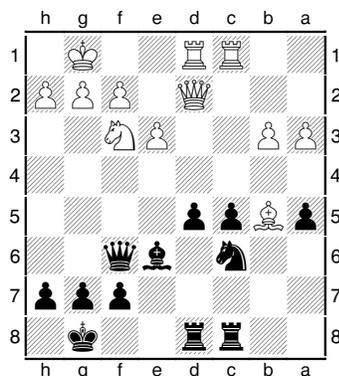
4.4. Aufgabe (I. Endspielgrundsatz)



■ Schwarz am Zug

Hier ein Beispiel dafür, wie aus *hängenden Bauern*^[54] ein *Freibauer*^[43] werden kann. **10...Tfd8?** Dieser Partiezug kommt viel zu spät. Notwendig war hier 10...d4!, X a2. 11.exd4 ♞ Sxa2! (11...Tfd8!) 12.Txc5 und dann: A) 12...Txc5 13.dxc5 Lxb3 14.Lxf6 Dxf6 15.Te1 Sb4, mit ♗. B.) 12...Lxb3 13.Te1 Txc5 14.dxc5 Lxb2 15.Dxb2 a4, mit ♗. **11.Lxf6 Dxf6?!** 11...gxf6 ♞, mit ±. **12.a3!+- Sc6 13.Lb5? 13.Txc5!**, mit +-.

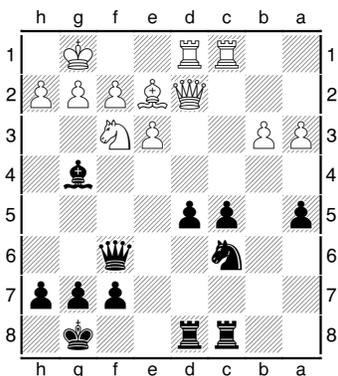
4.5. Aufgabe (II. Endspielgrundsatz)



■ Finde den thematischen Zug!

13...Lg4?! 13...d4! 14.Lxc6 Lxb3 15.Te1 (15.Lb5?! Dxe3!, mit +-.) 15...Dxc6 16.exd4 Da4!, mit ♗. **14.Le2.**

4.6. Aufgabe (III. Endspielgrundsatz)



■ Finde den thematischen Zug!

14...Se7? 14...c4!, mit =, z.B. 15.bxc4 dxc4 16.De1 Txd1 17.Dxd1 Se5 18.Sxe5 Lxe2 19.Dxe2 Dxe5 und wir haben hier eine Musterstellung mit einem *Freibauer*, der aus zwei *hängenden Bauern* entstanden ist. **15.Dxa5!+-**, usw. **15...Sg6 16.Dc3** ♞16.Txc3. **16...d4 17.exd4 cxd4 18.Dd2 Txc1 19.Txc1 d3 20.Ld1 Sf4 21.h3 Se2+ 22.Lxe2 dxe2 23.Dxe2 Lxf3 24.Dxf3 Dxf3 25.gxf3 g6 26.Tc3 Ta8 27.b4 Kf8 28.b5** und Weiß gewann nach einigen Zügen, so die Partie: Lichesisdeceitfu (2248) - Leonovskij (2049), Lichess Quarantäne-Liga 10C (14), 25. Mai 2021.

Literaturempfehlung



Die Kunst der Bauernführung

von Hans Kmoch. Verlag: Schachzentrale Caissa, ISBN: 3-88086-070-X, ISBN: 978-3-88086-070-4. Hans Kmoch beschäftigt sich mit der Bauernlehre. Er formuliert in wichtigen Punkten das Zusammenspiel von Figuren- und Bauernformationen.

- Elemente der Bauernführung
- Bauern und Figuren
- Bauernführung in der Partie

Das Buch richtet sich an alle **Verbands- und Turnierspieler**.

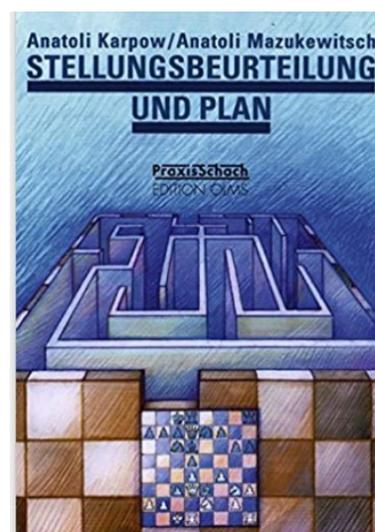
Statische Bauernschwächen



Die Macht der Bauern: Strukturen, Pläne und Ideen für Vereinsspieler von GM Jörg Hickl, IM Erik Zude, Uwe Schupp, Schachreisen-Verlag, ISBN: 13-978-3000-2519-00. Wie können die Figuren wirkungsvoll in Szene gesetzt werden? Das Studium der ausführlich kommentierten, mit zahlreichen praktischen Tipps versehenen Großmeisterpartien erhöht das Schachverständnis und verhilft dem Leser zu besseren Ergebnissen in der eigenen Praxis. Das Buch richtet sich an Vereinsspieler mit **DWZ/ELO von 1300 bis 2200**.



Geheimnisse der Bauernführung im Schach von IM John Watson, GM Alex Yermolisky, GM Drazen Marovic. ISBN: 1-901983-81-1. Das Buch erörtert das Verständnis klassischer Themen, wie die Bauernmehrheiten, das Zentrum und strukturelle Schwachstellen. In der Folge werden neue Konzepte, einschließlich der Bereitschaft der modernen Spieler rückständige Bauern im Ausgleich für dynamisches Spiel hinzunehmen erörtert. Dann werden noch aus hochklassigen Partien der Großmeister dem Leser Konzepte der Bauernführung aufgezeigt, wie: Isolierte Bauern, hängende Bauern, Freibauern, Doppelbauern, Bauernketten und Bauerninseln. Das Buch richtet sich an Vereinsspieler mit **DWZ/ELO von 1300 bis 2200**. [Rez.: IM John Donaldson/Inside Chess Online]



Stellungsbeurteilung und Plan von Anatoli Karpow, Anatoli Mazukewitsch, Edition Olms, Zürich 2007, ISBN: 10-3283005-109, ISBN: 13-978-3283005-108. Vor allem zwei Fähigkeiten sind für einen erfolgreichen Schachspieler unentbehrlich: das Vermögen, eine Stellung richtig einzuschätzen sowie im Ergebnis dieser Beurteilung einen optimalen Plan für die weitere Spielführung zu entwickeln. Die beiden Autoren weisen einen effektiven Weg, wie sich jeder Schachfreund diese beiden wichtigen Fähigkeiten aneignen kann. Dieses Buch ist ein echter **„Klassiker“**.

Statische Bauernschwächen

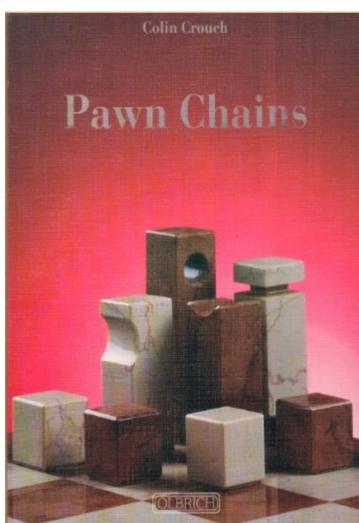


Zentrumsformen von Gerhard Schmidt. Joachim Beyer Verlag, ISBN: 978-3-95920-052-3. Das Buch **Zentrumsformen** ist ein Strategielehrbuch für **erfahrene Schachspieler**. In jeder Partie ist die Kontrolle des Zentrums von hoher Bedeutung. Vor allem in den Partiephasen Eröffnung und Mittelspiel steht der Schachspieler vor der Frage, wie er das Zentrum kontrollieren, schließen oder öffnen kann. Im Buch werden typische Formationen der Bauernstrukturen wie auch typische Verhaltensweisen behandelt. Hauptgliederungspunkte sind hierbei:

- Bauernketten im Zentrum
- Bewegliche Zentrumsbauern
- Offenes Zentrum
- Bauernstrukturen im Minoritättsangriff

Für die genannten Bauernstrukturen werden systematisch die typischen Pläne anhand von

Großmeisterpartien erläutert. Besonders ausführlich kommentiert ist hierbei der entsprechende Partieabschnitt. Verschiedene Zentrumsformen können ineinander übergehen. Auch diese Übergänge werden erläutert. Im letzten Kapitel sind ausgewählte Partien des Ex-Weltmeisters Kramnik analysiert.

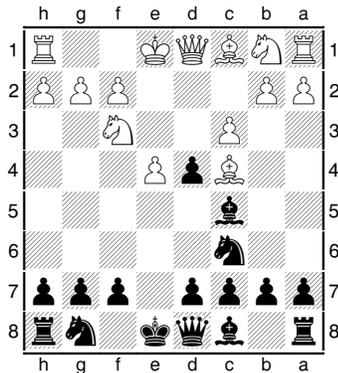


Pawn Chains von IM Colin Crouch, Schachverlag u. Vertrieb Olbrich GmbH, ISBN: 3-929324-10-5. Das Buch befasst sich mit der Art von Bauernbildung. Die Handlungen um die zentralen Bauernketten im Franzosen und Königsinder werden an Hand von Beispielen sehr lehrreich erklärt. **Pawn Chains** ist ein Strategielehrbuch und kann unter <https://sciarium.com/file/423473/> runter geladen werden.

2. Kapitel

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4
4.Lc4 Lc5 5.c3**

Der Zug 5.c3 wurde von Paul von Bilguer im Jahr 1839 in Berlin gespielt. Die Idee ist einfach, Weiß opfert einen weiteren Bauern für Entwicklungsvorsprung.

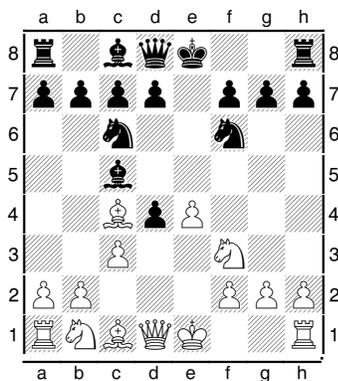


Schwarz stehen hier drei Fortsetzungen zur Verfügung:

- 5...Sf6 s. 2.1. Kapitel
- 5...d6 s. 2.2. Kapitel
- 5...dxc3 s. 2.3. Kapitel

2.1. Kapitel

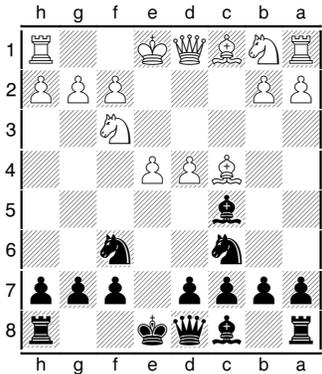
**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4
4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 (Von Heydebrand und der Lasa)**



- 6.cxd4 s. 2.1.1. Kapitel
- 6.e5 s. 2.1.2. Kapitel

2.1.1. Kapitel

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4
4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.cxd4
(Greco)**



6...Lb4+ (Von Heydebrand und der Lasa)

Nicht aber 6...Lb6?! (*Stauton*), z.B.:

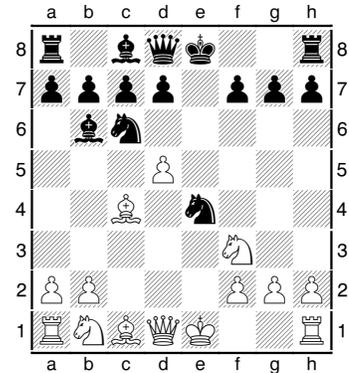
- 7.0-0 s. A-Abschnitt
- 7.h3 s. B-Abschnitt
- 7.d5! s. C-Abschnitt
- 7.e5! s. D-Abschnitt

A) 7.0-0 (*Mayet*) 7...Sxe4?! (Δ7...d6, mit =.) 8.Te1?! (Δ8.d5, mit ±, so die 191. Partie: *Monika Christ - A. Schmitt (2350), Wolfsteint/Rheinland-Pfalz, (U15 ch) 1994.*) 8...0-0 9.Txe4 d5 10.Lxd5 Dxd5 11.Sc3 Dd8 12.d5 Se7 13.Lg5, mit ±, so die 192. Partie: *Johannes Hermann Zukertort (2595_H) - William Steinitz (2772_H), London (m1) 1872.*

B) 7.h3 (*Löwenthal*) Sf6 8.Sc3 0-0 9.0-0 Sxe4 10.Sxe4 d5 11.Lg5 Dd7 12.Sc5 (12.Ld3 dxe4 13.Lxe3, mit =.) 12...Lxc5 13.Lb5 Ld6 14.Tc1 f6 15.Le3 Df7 16.Lxc6 bxc6 17.Txc6 Ld7 18.Tc2, mit ♣, wegen ♞ (= *Läuferpaar*), so die 193.

Partie: *Bjarke Sahl (2465) - Laszlo Hazai (2465), Valby/ Dänemark 1994.*

C) 7.d5! (*Mortimer*) und dann: C1) 7...Sxe4? (*Guilherme*) C2) Notwendig war 7...Se7, mit ±, siehe Diagramm.



8.dxc6! Sxf2 9.De2+ De7 10.Tf1 Dxe2+ 11.Kxe2 Sg4 12.h3 Sf6 13.cxd7+ Lxd7 14.Se5, mit +-, so die 194. Partie: *Miguel Najdorf - Martins Guilherme, San Pablo (Blind sim) 1947.*

C3) 7...Se7?! (*Rosenthal*) und jetzt:

C3.1) 8.Sc3 (*Puljic*) d6 9.0-0, mit =, (Δ9.Lg5, mit ±.), so die 195. Partie: *Nataly Kartseva - Rebecca Gössler, NRW (U14 ch) 2001.*

C3.2) 8.e5! (*Mortimer*) und jetzt: C3.2.1) 8...Se4?! (*Rosenthal*) 9.0-0 d6 10.De2 f5 11.e6 (Δ11.Sc3 0-0 12.a4 a6 13.a5 La7 14.Le3 Lxe3 15.fxe3, mit ±.) 11...0-0 12.Sc3 Sf6 13.Sg5, mit ± (Δ13.Lg5, mit ±.), so die 196. Partie: *James Mortimer (2231_H) - Samuel Rosenthal (2440_H), Paris (m) 1867.*

C3.2.2) 8...Sg4?! (*Moldauer*) und dann: C3.2.2.1) Δ9.d6! und jetzt:

C3.2.2.1.1) 9...cxd6 10.exd6 0–0 11.0–0 Sf5 12.Dd3 g6 13.Sc3 Lxf2+ 14.Txf2 b5 15.Ld5 Db6 16.Sd1, mit +–.

C3.2.2.1.2) 9...Sxf2 10.De2 Sxh1 11.Lg5 Lf2+ 12.Kf1 cxd6 13.exd6 Lg3?? (13...f6□ und nach 14.Se5! behält Weiß die Initiative.) 14.Lxe7 Db6 15.Ld8+ Kf8 16.De7+ Kg8 17.De8+, mit *Larsen-Matt*^[75], so die 198. Partie: Marie Le Khanh Phuong – Wei Ting Tan, Vietnam (U8 Asien ch) 2008.

C3.2.2.2) 9.0–0! d6 10.e6 f6? (Δ10...fxe6, mit =.) 11.Sc3 Se5?! (Δ11...0–0, mit ±.), 12.Sxe5 dxe5 13.Dh5+, mit →, so die 197. Partie: Max Euwe (2598_H) – Norbert Moldauer (2119_H), Amsterdam 1927.

D) 7.e5 (Rives) und dann:

D1) 7...La5+ 8.Sc3 Se4 9.0–0 Sxc3 10.Lxf7+ (10.bxc3 d5 11.exd6, mit +–.) 10...Kxf7 11.Sg5+ Kg8?? (Δ11...Ke8 12.bxc3 De7, mit ±.) 12.Df3?? (Δ12.Db3+! d5 13.exd6+e.p.^[35] Sd5 14.Dxd5+ Le6 15.Dxe6+ Kf8 16.Df7+, mit *Keulenmatt*^[66].) 12...Df8!, mit +–, so die 199. Partie: Friedrich Gutsche – Georg Hartelt, Baden Württemberg (Senioren ch) 1996.

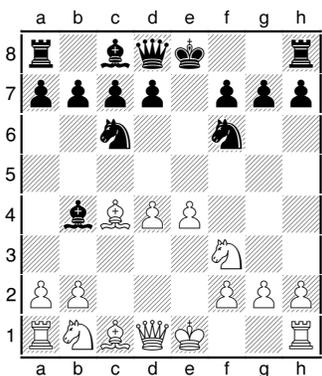
D2) 7...d5□ (Staunton) 8.exf6 dxc4 und jetzt:

D2.1) 9.fxg7 Tg8 10.d5 Se7 (Δ10...De7+, mit ♣.) 11.Sc3 Tg7 12.0–0, mit =, so die 200. Partie: De Rives (2371_H) – Howard Staunton (2652_H), Brüssel (m) 1853.

D2.2) 9.d5! und Weiß gewinnt Material ohne dass Schwarz dafür eine Kompensation^[71] erhält.

E) 7.Sc3 Sf6 8.d5 Se5 9.Sxe5 dxe5, mit =, so die 201. Partie: Louis Charles de Labourdonnais (2540_H) – Alexander McDonnell (2521_H), London (m) 1834.

Wir folgen: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.cxd4 Lb4+



Wir untersuchen jetzt folgende Hauptvarianten:

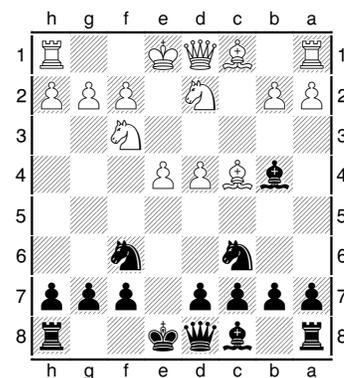
- | | |
|--------|---------------------|
| 7.Sbd2 | s. 2.1.1.1. Kapitel |
| 7.Ld2 | s. 2.1.1.2. Kapitel |
| 7.Sc3 | s. 2.1.1.3. Kapitel |

2.1.1.1. Kapitel

Aus der Italienischen Partie mit GM Hikaru Nakamura und GM Anish Giri

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.cxd4 Lb4+ 7.Sbd2 (Pomtow)

Der Kampf um den Vorstoß d4-d5 von Weiß bzw. d7-d5 von Schwarz ist eine strategische Eröffnungsidee. Die Opferbereitschaft ist eine weitere Herausforderung für beide Parteien.



7...Sxe4 (Schalopp)

A) ≤7...Lxd2+ (Laniella Fernandez) 8.Lxd2 Sxe4 9.0–0?! (Δ9.d5, mit =.) 9...d5, mit ±, so die 202. Partie: Jose Luis San Emeterio Cabanes – Igor Laniella Fernandez, Oñati/Spainien (op) 1994.

B) 7...d5 (Ballester Sanz) und dann:

B1) 8.Lxd5?! (Fryda) 8...Sxd5 9.exd5 Dxd5 10.a3 La5, mit ♣, (Δ10...Le7 11.Sf1 Lg4 12.Se3 De4, mit ♣ und mit →.), so die 203. Partie: Lukas Fryda – Matej Ruzicka, Volyně/Wohrlau/Tschechien (U12 ch) 2003.

B2) 8.exd5 (Andersson) dann: B2.1) 8...Sxd5 (Görgen), z.B.: B2.1.1) 9.0–0 (Ulrich) 9...0–0 und jetzt:

B2.1.1.1) 10.a3 Le7 11.Te1 Lf5!?, mit ±, so die 204. Partie: Dmitry Chuprov (2575) – Sergei Azarov (2585). Voronezh/Russland (op) 2008.

B2.1.1.2) 10.Se4 Le7 11.h3 Sb6 12.Lb3, mit =, so die 205. Partie: Olexandr Bortnyk (2463) – Michail Moscharow (2564), Moskau (op) 20314.

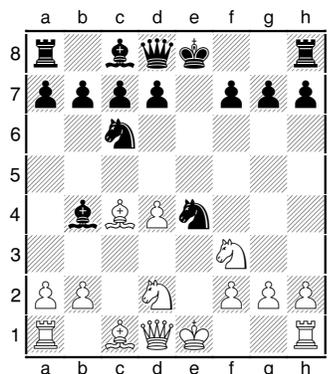
B2.1.2) 9.Db3?! Sa5! 10.Dd3?, mit ♣, (10.Da4+ Ld7 11.Lb5

De7+, mit ♜.) und jetzt:

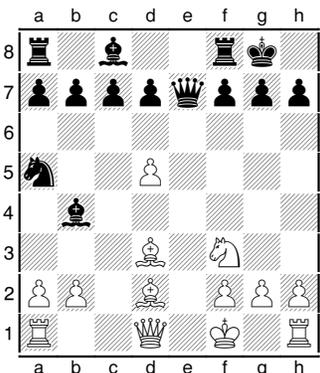
B2.1.2.1) 10...Lg4, mit =, so die 206. Partie: Ulrich – Ingo Görgen, NRW (U18 ch) 1991.

B2.1.2.2) 10...Sxc4, mit –+, so die 207. Partie: Tommy Andersson – Joaquin Ballester Sanz (2225), Warszawa/Warschau (U14 Wch) 1991.

B2.2) ♠8...De7+ 9.De2= (♠9. Kf1!, mit ±.) 9...Dxe2+ 10.Lxe2 Sxd5 11.0–0 0–0, mit =, so die 208. Partie: Valerie Scheurer (771) – Nina Beier (1193), Karlsruhe/Baden (U14/U18 ch) 2008.



8.d5! Das ist der Geist dieser Variante. Weiß kämpft um mehr *Raum*^[95] und einen Entwicklungsvorsprung. Aber Schwarz hat genug Ressourcen, um standzuhalten. **8...Sxd2** 8...Se7 9.0-0 Lxd2 10.Sxd2 Sf6?!, mit ±, (♠10...Sd6, mit =.), so die 209. Partie: Igor Nataf (2534) – Jean Marc Degraeve (2555), Frankreich (ch mm) 2015. **9.Lxd2** 9. Sxd2!? De7+ 10.De2 Sd4 11. Dxe7+ Lxe7 12.Ld3, mit ♜. **9... Lxd2+** Oft wird hier 9...De7+ gespielt, z.B. 10.Kf1! Sa5 11.Ld3 0-0, siehe Diagramm.



In solchen Stellungen ist es während einer Turnierpartie „nahezu unmöglich“ das nachfolgende Läuferopfer auf h7 zu finden.

A) 12.Lxh7+! Kxh7 13.Sg5+ Kg6 ♠ 14.h4 Lxd2 und jetzt:

A1) 14...f6? 15.Dc2+ f5 16.Te1 Dc5 17.h5+ Kf6 18.Lxb4!! Dxb4 (18...Dxc2?? 19.Le7+, mit Läufermatt^[79].) 19.Sh7+ Kf7 20.Th4! Dd6 21.h6! Kg8 22.hxg7 Kxg7 23.Dc3+ Kg6 24.Sxf8+ Dxf8 25. Dg3+ Kf6 26.Th5! Dg7 27.De5+ Kf7 28.Dxf5+ Df6 29.Th7+ Kg8 30.Te8+ Df8 31.Txf8+, mit *Trepfenmatt*^[123].

A2) ♠14...f5 15.d6! Lxd6 16.Dc2 Sc6 17.Te1 Se5 18.h5+! Kh6 19. Sf3+! Kh7 20.h6 g6 21.Sg5+ Kh8 22.f4, mit +–.

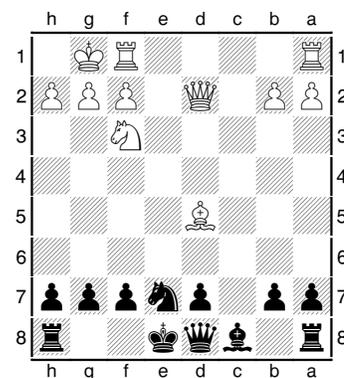
B) 12.Le3 b5 13.Dc2 Sc4 14. Lxh7+ Kh8 15.Ld4 c5 16.dxc6 dxc6 17.a3 La5 18.b4 Lb6 19.Te1 Le6 20.La1, mit ½:½, so die 210. Partie: Oliver Kurmann (2439) – Markus Klauser (2384), Bern/Schweiz (ch cat 9) 2014. **10. Dxd2 Se7** 10...Sb8 11.d6 0–0 12.Tc1, mit ±, (♠12.0-0, mit ± oder ♠12.Sg5, mit ±.), so die 211. Partie: Karel Traxler (2474_H) – Oldrich Duras (2512 _H),

Tschechien 1902. **11.d6 cxd6 12.0–0** 12.Dxd6 b5 13.Ld3 Lb7 14.Sd4 0–0 15.0–0, mit =, so die 212. Partie: David Smerdon (2506) - Dennis Breder (2488), Bundesliga 2015. **12...d5!** Macht den Weg für den Bauern d7 frei und die Entwicklung des c8-Läufers wird ermöglicht. Oder 12...0-0 und dann:

A) 13.Dxd6 Sf5 14.Df4 d6 15. Tfd1 Df6 16.g4 Se7 17.Dxf6 gxf6 18.Txd6 Lxg4 19.Txf6 Kg7 20.Tf4 Lh5 21.Sd4 Sg6 22.Te4 Tfe8, mit =, so die 213. Partie: Pavel Simacek (2454) – Jan Sosna (2340), Tschechien (ch mm) 2016.

B) 13.Tad1 d5 14.Lxd5 Sxd5 15. Dxd5 d6 16.b3 Tb8 17.Dxd6 Dxd6 18.Txd6 Te8, mit ±, so die 214. Partie: Peter Roberson (2412) - Etienne Bacrot (2722), chess.com (Rapid) 2018.

13.Lxd5



13...0–0 Die überlegene Entwicklung von Weiß gleicht sicherlich den fehlenden Bauern aus, aber Schwarz muss nicht an seinem materiellen Vorteil festhalten. 13...Sxd5 14.Dxd5 0–0 15.

Dd6?!, mit ♣, (▷15.Tad1, mit =.), so die 215. Partie: Manuel Larrea (2311) – Alec Salvetti (22 37), Lugano (op) 2015.

14.Tad1

A) 14.Sg5! Sxd5 15.Dxd5 d6 16.Tad1 h6 17.Se4 Le6, mit =, so die 216. Partie: Jan Vykouk (2143) - Pavel Freisler (2285), Teplice/Tschechien (op) 2015.

B) 14.Tfe1 d6 15.Sg5 Sxd5 16.Dxd5 h6 17.Se4 Le6 18.Dxb7 Tb8 19.Dxa7 Txb2, mit ½:½, so die 217. Partie: Vladimir Berlinsky (2352) - Julian Estrada Nieto (2397), Istanbul (ol) 2000.

C) 14.Lb3 d5 15.Tfe1 und jetzt: C1) 15...Lg4?! 16.Db4! Le6 [≤ 16...Lxf3! 17.Txe7 (17.Dxe7, mit =, so GM Jonny Hector.) 17...a5 18.Dxb7 Tb8 19.Dd7 Le4, mit ±.] 17.Dxb7 Dd6, mit ±, so die 218. Partie: Jonny Hector (2539) - Niina Koskela (2211), Kopenhagen (op) 2012.

C2) 15...a5 16.Tad1 und jetzt: C2.1) 16...Ta6 17.Lxd5 Sxd5 18.Dxd5 Dxd5 19.Txd5 Le6, mit =, so die 219. Partie: Pavel Ponkratov (2593) – Alexei Alexandrov (2609), St Petersburg (op Botwinnik Gedächtnisturnier) 2011. C2.2) 16...Le6 17.Sd4 Dd6 18.De2 Ta6 19.a4?! Tb6 20.Lc2 Df4, mit ♣, so die 220. Partie: Jonny Hector (2488) – David Howell (2644), London (Rapid) 2016.

C3) 15...Dd6 16.Te3 Ld7 17.Tae1 Tfe8 18.Sd4 h6 19.g3 a6 20.h4 Sg6 21.Sf5, mit ±, so die 221. Partie: Ogulcan Kanmazalp

(2431) – Jewgeni Romanow (2644), Lienz (op) 2017.

14...Sxd5 15.Dxd5 d6 16.Dxd6

Das entstehende Endspiel scheint auf Grund der Tatsache, dass Schwarz einen Läufer und Weiß einen Springer hat für Schwarz strategisch, d.h. langfristig, als aussichtsreicher. Dies begründet sich darin, dass auf beiden Flügeln Bauern von einem Läufer im Endspiel i.A. besser unterstützt werden können als von einem Springer. Der Läufer ist einfach schneller als der Springer. Weiß hingegen hat aktuell eine bessere Stellung seiner Figuren. Weiß steht taktisch besser aber strategisch schlechter. Gelingt es Weiß nicht, eine schnelle taktische Wendung zu forcieren, wird Schwarz seine Figuren besser stellen und das Endspiel für sich entscheiden. Hier wurde schon 16.b3 gespielt, z.B. 16...h6 17.Tfe1 Te8 18.Txe8+ Dxe8 19.Te1 Dd8 20.h3 Tb8 21. Sd4 Ld7, mit =, so die 222. Partie: Yang Fan Zhou (2469) - David Howell (2639), Leiden (op) 2013.

16...Dxd6 17.Txd6 Le6 18.a3

18.b3 Tfd8 19.Td4 Txd4 20.Sxd4 Td8 21.Sxe6 fxe6 22.Tc1 Td2 23. Tc8+ Kf7 24.Tc7+ Kf6 25.f3 Txa2 26.Txb7 Tb2 27.Txa7 Txb3, mit ½:½, so die 223. Partie: Antoni Szustakowski (2330) - Patryk Chylewski (23 35), Suwałki/Polen (op) 2018.

18...Tfd8 19.Td4! Falls 19.Tfd1, so 19...Txd6 20.Txd6 Tc8, mit =.

19...Txd4 20.Sxd4 Td8 21.Td1

21.Sxe6 fxe6 22.Tc1 Td2, mit =.

21...f6 22.f3 Kf7 23.Kf2 Td5

24.Ke3 Te5+ 25.Kd3 Tc5 26.

Te1 Ld7 27.Kd2 Td5 28.Kc3

Tc5+ 29.Kd2 Td5 30.Kc3 Tc5+

31.Kd2, mit ½:½, so die 224. Par-

tie: Hikaru Nakamura (2799) - Anish Giri (2776), Chanty-Mansjisk/Russland 2015. [Aus den Kommentaren von GM Mihail Marin]

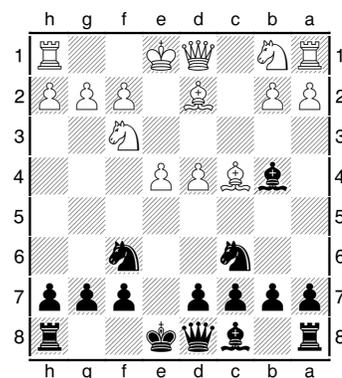
2.1.1.2. Kapitel

Mit GM Pentala Harikrishna und GM Lewon Aronjan

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4

4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.cxd4 Lb4+

7.Ld2 (Greco)



Wir haben hier eine anspruchsvolle Variante, die eine exakte Bewertung nach jedem Zwischen-Zug^[143] erfordert. Schwarz muss auch bereit sein, mit seinem König in der Mitte stehen zu bleiben. Des Weiteren muss Schwarz viel Geduld mit der Entwicklung des Lc8 aufbringen.

7...Sxe4 (Kieseritzky)

A) 7...d5 8.exd5 Lxd2+ 9.Sbxd2 Sxd5 10.Db3 (▷10.0–0, mit =.)

10...Sce7 (Δ10...Sa5 oder Δ19...Le6.) 11.0-0 0-0 und dann:

A1) 12.Tae1 c6 13.Se5?! (Δ13.Se4, mit ↑.) 13...Sf5 14.Sdf3 a5 15.a3 (Δ15. a4, mit =.) 15...a4 16.Dc2, mit =, so die 225. Partie: Hermann Pollmacher (2256_H) – Karl Ernst Adolf Anderssen (2604_H), Leipzig (m 3) 1855.

A2) 12.Tfe1 c6 13.Se4 Sb6 14.Sc5 Sxc4 15.Dxc4 Sd5 16.Se5 f6 17.Sed3 Dd6 18.Se4 Dd8 19.Sec5 Dd6 20.Se4 Dd8, mit ½:½, so die 226. Partie: Robert Hovhannisyan (2612) – Hrant Melkumyan (2633), Riga (op) 2015.

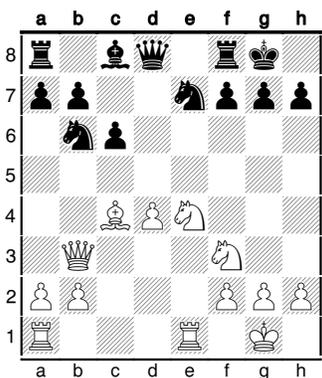
B) 7...Lxd2+ (Von Heydebrand und der Lasa) 8.Sbx2 d5 9.exd5 Sxd5 10.Db3 Sa5!? 11.Da4+ Sc6 und dann:

B1) 12.Db3, mit ½:½, so die 227. Partie: Nigel Short (2660) – Anatoli Karpow (2755), Skellefteå/Schweden (cat 16) 1989.

B2) 12.Da3, aber erst nach der folgende Zugwiederholung: 12.Db3 Sa5 13.Da4+ Sc6 und erst jetzt: 14.Da3 De7+ 15.Dxe7+ Scxe7 16.0-0 0-0 und jetzt:

B2.1) 17.Tfe1, mit =, so die 228. Partie: Melikset Khachiyan (2518) - Andranik Matkoczian (2441), Los Angeles (cat 8) 2013.
B2.2) 17.Sb3, mit =, so die 229. Partie: Yi Wei (2649) - Hua Ni (2677), Bazna/Siebenbürgen/Rumänien (cat 13 Blitz) 2014.

B2) 10...Sce7!? 11.0-0 0-0 12.Tfe1 c6 13.Se4 Sb6, siehe Diagramm.



Es entstand eine kritische Stellung, bei der Weiß den weiteren Partieverlauf nachhaltig beeinflussen kann. So kann er Lc4 xf7+, Lc4-Lf1 oder Lc4-d3 spielen.
B2.1) 14.Lxf7+ Txf7 15.Seg5 Sbd5 16.Sxf7 Kxf7 17.Te2 Sg6 18.Tae1 b6 19.Se5+ Sxe5 20.Txe5 Ld7 21.Txd5 cxd5 22.Dxd5+ Kf8 23.Te4 Tc8 24.Tf4+ Ke7 25.Dg5+ Kd6 26.De5+ Kc6 27.Tf7 Kb7 28.h3, mit ♁ (= *Kompensation*^[72]), so die 230. Partie: Robert Zelcic (2500) – Boris Golubovic (2476), Rijeka/Kroatien 2001.

B2.2) 14.Lf1 Sf5 15.Tad1 und dann:

B2.2.1) 15...Sd6?!, mit ±, so die 231. Partie: Oleg Nikolenko (2527) – Dmitrij Jakovenko (2662), Moskau (ch) 2006.

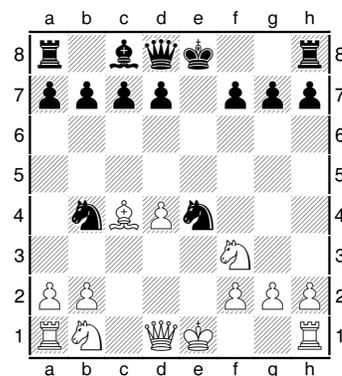
B2.2.2) Δ15...Le6 16.Da3 Sc4 17.Dc3 Scd6 18.Sc5 Ld5 19.Te5 b6 20.Sa6 f6 21.Tee1 Tc8 22.Sb4 Dd7 23.Sxd5 cxd5 24.Db3, mit =, so die 232. Partie: Siegbert Tarrasch (2502_H) – Akiba Rubinstein (2578_H), Berlin 1918.

B2.3) 14.Ld3± (*Marin*) und dann:
B2.3.1) Δ14...Lf5?! 15.Sc5?!= (Δ15.a4!, mit ±.) 15...Lxd3 16.Dxd3 Tb8 17.Da3 Sec8 18.Tad1

Sd6 19.Se5 Dc7 20.Dg3 Tbd8, mit =, so die 233. Partie: Oo Kyaw Tun Nay (2504) – Surabaya Stefanova (2497), Surabaya/Indonesien 2002.

B2.3.2) 14...Sed5 15.Sc5, mit ±, so die 234. Partie: Erik van den Doel (2599) – Ivan Sokolow (2690), Leeuwarden/Holland 2004.

8. Lxb4 Sxb4



In dieser Stellung kann Weiß auf f7 mit 9.Lxf7+ opfern, was zu taktischem Spiel führt. Eine andere Möglichkeit besteht darin Db3 zu spielen, was zu einer Art Tarrasch-Verteidigung mit vertauschten Farben führt.

9.Lxf7!

A) 9.Db3 (*Fenton*) und dann:

A1) 9...d5 (*Blackburne*) und jetzt:
A1.1) 10.Dxb4 dxc4 11.0-0 (11.Dxc4 0-0 12.0-0 Sd6, mit =.) 11...Dd6 12.Dxc4 0-0 und jetzt:
A1.1.1) 13.d5, mit =, so die 235. Partie: Artur Kogan (2569) – Witali Golod (2578), Bornholm/Dänemark 2008.

A1.1.2) 13.Te1, mit =, so die 236. Partie: Regina Theissl-Pokorna (2367) - Atanas Kolew (2602),

San Bernardino/Kanton Graubünden/Schweiz (op) 2012.

A1.2) 10.Lb5+ c6 11.Dxb4 cxb5 12.Dxb5+ Dd7 13.Sc3 Sxc3 14.Dxd7+ Lxd7 15.bxc3, mit =.

A2) 9...De7 (*Stotskaja*) 10.0–0 d5 11.Lxd5 Sxd5 12.Dxd5 0–0 13.Te1 Sf6 14.Dc5 Dxc5 15.dxc5 Lg4, mit =, so die 237. Partie: Bogdan Belyakov (2459) - Alexei Schirow (2643), St Petersburg (Wch Rapid) 2018.

B) 9.Lxf7+ (*Greco*) und dann:

B1) 9...Kxf7 (*Kieseritzky*) 10.Db3+ und dann:

B1.1) 10...d5 und jetzt:

B1.1.1) 11.Se5+ Ke6 12.Dxb4, mit =, so die 238. Partie: Amirreza Pourramezanali (2532) - Francesco Sonis (2420), Frankreich (Karpow-Pokal) 2017.

B1.1.2) 11.Dxb4 Tf8 und jetzt:

B1.1.2.1) 12.0–0 Kg8 13.Sbd2 a5 14.Db3 Sxd2 15.Sxd2 a4 16.De3 Ta6 17.Tfe1 Te6 18.Dc3 Tg6 19.Sf1 Df6 20.De3, mit ♣, so die 239. Partie: Stefan Tomici (2369) - Nikolas Theodorou (2513), Griechenland 2018.

B1.1.2.2) 12.Sc3 a5 13.Db3 Sxc3 14.Dxc3 Kg8 15.0–0 c6 16.Tae1 Lf5 17.Se5 Dd6 18.Te3 a4 19.a3 Tfc8 20.Tfe1, mit ±, so die 240. Partie: David Eggleston (2401) - Aryan Tari (2615), Reykjavik/Island (ch) 2019.

B1.2) 10...Kf8 11.Dxb4+ De7 12.Dxe7+ Kxe7 und jetzt:

B1.2.1) 13.0–0 und dann:

B1.2.1.1) 13...Te8 14.Te1 Kf8 15.Sa3 Sf6 16.Sb5 Sd5 17.Tec1 c6 18.Sd6 Te6 19.Sc4 d6, mit =, so

die 241. Partie: Sergei Chekhov (2488) – Aljaksej Aljaksandrau (2606), St Petersburg (Blitz) 2015.

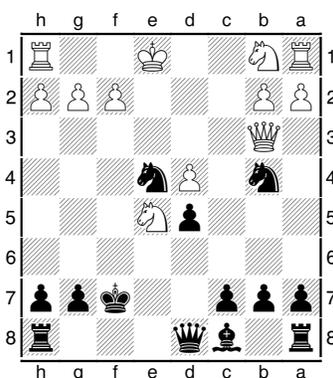
B1.2.1.2) 13...Kd8 14.Te1 Sf6 15.Sc3 d6, mit =, so die 242. Partie: Luke McShane (2647) – Maxim Matlakow (2707), Georgien (ch) 2018.

B1.2.2) 13.Sc3 Sxc3 14.bxc3 d6 15.0–0 Le6 16.Sd2 Kd7 17.f4 Thf8 18.a3 Tae8 19.Tae1 b6 20.Te3 c5 21.dxc5 bxc5 22.h3 Ld5 23.Td3 Kc6 24.c4 Le4, mit ♠, so die 243. Partie: Qing Aun Lee (2339) – Tsegmediin Battschuluun (2561), Singapur 2018.

B2) 9...Kf8? 10.Lb3, mit +- , so die 244. Partie: Elie Asmar (2009) – Raymond Kfoury, Beirut/Libanon (op) 2014.

9Kxf7 (*Greco*) **10.Db3+ d5** Gut spielbar ist auch 10...Kf8, z.B. 11.Dxb4+ De7 12.Dxe7+ Kxe7 13.0–0, mit =, so die 245. Partie: Luke McShane (2647) - Maxim Matlakov (2707), Batumi/Georgien (EU ch) 2018.

11.Se5+



11...Ke6! Wilhelm Steinitz^[111] würde sich über diesen Zug sehr freuen.

A) 11...Ke7? 12.Dxb4+ Dd6?! (Δ12...Sd6, mit ±.) 13.Db3, mit ±, so die 246. Partie: Henry Thomas Buckle (2547_H) - Lionel Adalbert Kieseritzky (2568_H), Paris (m) 1848.

B) 11...Kf6!? (*Wenn Max Lange zieht, so bitte aufpassen!*) und dann:

B1) 12.Dxb4 c5 13.Da4 De8 14.Dxe8? (Δ14.Dd1!, der wohl am schwersten zu sehende Zug^[76], so GM Bent Larsen, z.B. 14...cxd4 und dann 15.f4!, mit →.) 14...Txe8, mit ♠, so die 247. Partie: Ehrich – Max Lange (2472_H), Magdeburg 1856.

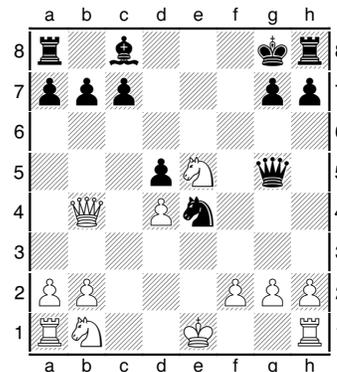
B2) 12.f3! Sg5 13.Dxb4 De7? (Δ13...Sf7.) 14.Dd2! g6 (Δ14...Sf7.) 15.Sc3 c6 und jetzt:

B2.1) 16.0–0 Le6 17.Tae1 Tae8 18.f4! Sf7 19.f5 gxf5 20.g4! Thg8 21.Kh1! Dd6 22.gxf5 Ld7 23.Df4 h6 24.Dh4+ Kg7 25.Tg1+, mit +- , (Δ25.Dh5!), so die 248. Partie: Slaheddine Hmadi (2320) - Joose Norri (2375), Moskau (ol) 1994.

B2.2) 16.Kf2!?, mit ±, so Ex-Weltmeister Emanuel Lasker.

B2.3) Δ16.0–0–0!, mit +-.

C) 11...Kg8 12.Dxb4 Dg5, mit =.



13.Db3! und dann:

C1) 13...Dxg2??, so 14.Dxd5+ Kf8
15. Df7+, mit *Keulenmatt*^[66].

C2) 13...c6□ 14.0-0, mit =.

12.Dxb4 Df8 Hier wurde 12...c5!? versucht, z.B.:

A) 13.Da4 Db6 14.Sd3 c4 15.Sf4+ Kf5 (*Nach 15...Kf7 kann Schwarz auf leichten Vorteil hoffen.*)

16.Sxd5 Dxd4 17.Se3+ Kg6, mit ±, so die 249. Partie: Emanuel Lasker (2720_H) – León Paredes (1716_H), USA 1906.

B) Δ13.Da3! cxd4 14.Sf3 Db6 15.0-0 und dann:

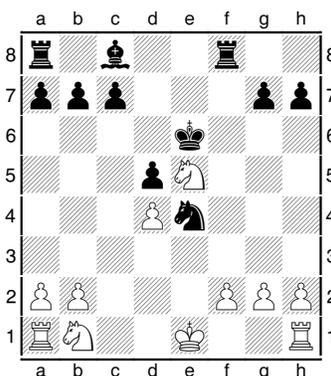
B1) 15...Kf7 und jetzt:

B1.1) ≤16.Sbd2 Te8!, mit =, so die 250. Partie: Graham Lee (2361) – Glenn Flear (2538), Torquay/Südwesten von England (ch) 2002.

B1.2) Δ16.Td1 und hier funktioniert 16...d3?! nicht, wegen 17.Se5+, z.B. 17...Kf6 (17...Kg8□.) 18.Sc3! Td8 (18...Dxf2+? 19.Kh1 Dd4 20.Tf1+ Ke6 21.Sxe4 dxe4 22.Sf7 Te8 23.Tac1 Te7 24.Db3+ Dd5 25.Sg5+ Kd6 26.Db4+ Kd7 27.Tc5 Dg8 28.Dd4+ Ke8 29.Sxe4, mit +-.) 19.Txd3 Le6 20.Sc4 dxc4 21.Tf3+, mit →.

B2) 15...Te8 16.Td1 (Δ16.Da4, mit ±.) 16...d3! 17.Tf1 Da6 18.Db3 Dc4, mit =, so die 251. Partie: Amirreza Pourramezanali (2532) - Francesco Sonis (2420), Cap d'Agde/Frankreich 2017.

13.Dxf8 Txf8, siehe Diagramm. Der schwarze König steht in der Mitte. Weiß könnte versuchen daraus etwas zu machen. Der schwarze König wird aber auf d6 durchaus sicher stehen.



14.Sc3 Nach Δ14.f3! und dann:

A) 14...Sf6 15.Kd2 Kc6 16.Sc3 c6, mit =, so die 252. Partie: Oleksandr Bortnyk (2533) - Francisco Vallejo Pons (2705), Wrocław/Breslau (EU-ch Rapid) 2014.

B) 14...Sd6 15.Sc3 und dann:

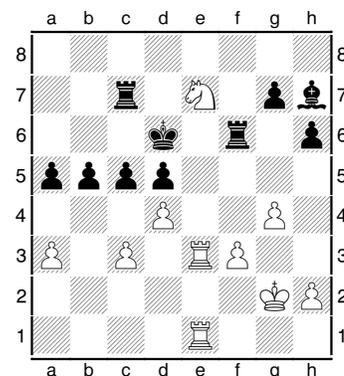
B1) 15...c6 und jetzt:

B1.1) 16.Kf2 (*Lasker*) 16...Sf5 17.The1! (17.Tad1!? Kd6 18.The1 g6, mit ½:½, so die 253. Partie: Yi Wei (2604) – Timur Gareyev (2650), Las Vegas (op) 2013.) 17...Kd6 18. Tad1, mit ±, so die 254. Partie: Qun Ma (2606) – Yang Wen (2591), Xinghua/China (ch) 2014.

B1.2) 16.0-0-0 Sf5 17.The1 Kd6, mit =, so die 255. Partie: Daniel Cawdery (2426) – Jain Jeet (2191), Pardubice/Tschechien (op) 2017.

B) 15...Sf5 (*Addison*) 16.0-0-0 c6 übergeht in die vorherige A2 Variante. **14...c6** 14...Sxc3?! 15.bxc3 Kd6 16.0-0 a5 17.Tfe1 Lf5 18.g4 Le4 19.Te3 h6 20.f3 Lh7 21.Tae1 b5 22.a3 Ta7 23.Kg2 c5 24.Sg6! Tf6? (24...Lxg6 25.Te6+ Kc7 26.Txg6 Kd8 27.dxc5, mit +-.)

25.Se7 Tc7?, siehe Diagramm, (Δ25...Td7, mit ±).



26.Te5!! Txe7□ 27.dxc5+! Kxc5 28.Txe7, mit +-, so die 256. Partie: Matei Ionut Acsinte (2263) – Tiberiu Marian Georgescu (2460), Iasi/Westmoldau/Rumänien (op) 2016.

15.f3 Sd6 Δ15...Sg5 16.h4 Sf7 17.Sxf7 Txf7 18.Kf2 Kd6 19.Tae1 Ld7 20.Te3 Te8 21.Txe8 Lxe8 22.Te1 Ld7 (22...Te7 23.Txe7 Kxe7 24.b4, mit ±.) 23.g3, mit =.

16.Kf2± Sf5 17.The1 Kd6□ 18.Tad1 g6 Δ18...Ld7, z.B. 19.g4 Sh4 20.Te3 Tae8, mit ±. (= mit *Gegenspiel*).

19.b4 Ld7 20.Sa4 20.a4, mit → «, (= mit *Angriff auf dem Damenflügel*).

20...b6 21.Td2 Tae8 22.Sc3 Te7 23.Tc1 23.Sd1 Lc8 24.Se3 Tc7 25.Sxf5+ Lxf5 26.h4, mit ±.

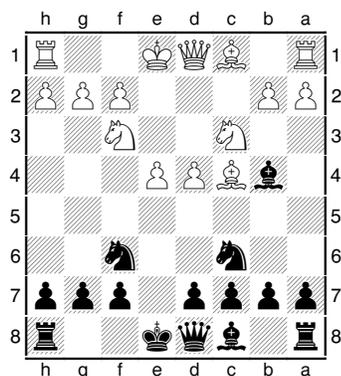
23...Le8 24.Se2 Sg7 25.Te1 Se6 26.Sc1 Tf4 27. Se2 Tf5 28.Sc3 Tf4 29.Se2 Tf5 30.Sc3 Tf4, mit ½:½, so die 257. Partie: Pentala Harikrishna (2706) – Lewon Aronjan (2812), Wijk aan Zee (cat 20) 2014.

2.1.1.3. Kapitel

Aus der Italienischen Partie mit GM Roman Dzindzichashvili und Ex-Weltmeister Anatoli Karpow

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.cxd4 Lb4+ 7.Sc3 (Greco)

Auch hier geht es für Weiß und Schwarz um den Bauernvorstoß d4-d5 bzw. um den Vorstoß d7-d5. Insgesamt sind die Spielanforderungen höher als in den zwei vorherigen Varianten. Ein Bauerngewinn oder -opfer muss hier höchsten positionellen Anforderungen genügen.



7...Sxe4 (Schlechter)

7...Lxc3+?! (Cochrane) 8.bxc3 und dann:

A) ≤8...0-0?! (Mijatovic) 10.Dc2! d5 11.exd6 (Δ11.Ld3, mit ±.) 11...Sxd6 12.Ld3 h6 (Δ12...Te8+ 13.Le3 h6, mit =.) 13.0-0 Lg4? (Δ13...Df6, mit ±.) 14.Se5! Sxe5 (14...Dc8□, mit ±.) 15.dxe5 Sc8□ 16.h3 Le6 17.f4!?!+ (Δ17. La3! Te8 18.Tad1 Dh4 19.f4!, mit +-.), so die 258.Partie: Pal Benyovszki – Peter Rezso (2060), Ungarn (ch mm) 2003.

B) 8...Sxe4 (Yilmaz) 9.d5! Se7 10.Dd4 Sf6 11.Lg5 Sg6 12.0-0 0-0 13.h4!, mit ±, so die 259. Partie: Vladimir Kuznetsov (2006) – Oleg Kopylov (2006), Irkutsk (ch) 2010.

8.0-0 (Greco) 8.Db3 (Mathe) 8...0-0 9.Ld3 d5 10.0-0 Le6 11.Lf4 a5 12.a3 a4 13.Dc2 Ld6, mit ♞.

8...Lxc3 (Greco).

Falls 8...Sxc3 (Greco) 9.bxc3 und dann:

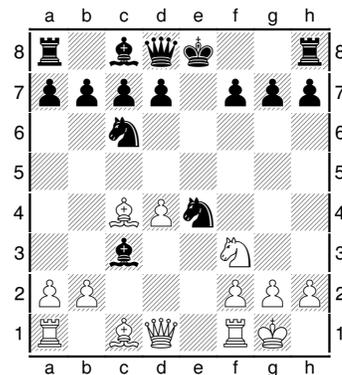
A) 9...Lxc3 10.Db3 Lxa1? 11.Lxf7+ Kf8 12.Lg5 Se7 13.Se5 Lxd4 14.Lg6! d5□ 15.Df3+ Lf5 16.Lxf5 Lxe5 17.Le6+ Lf6 18.Lxf6 Ke8 19.Lxg7, mit ½:½, so die 260. Partie: Tatiana Shumiakina (2375) – Marta Litinskaya (23 35), Svetlogorsk/Russland (op) 1997. Warum die Punkteteilung? Schwarz zieht 19...Dd6 20.Df7+ Kd8 21.Lxh8 c6 22.Le5 nebst Matt in wenigen Zügen.

B) 9...d5! 10.Te1+ Le7 11.Lb5= (Oder 11.Lb3 und 11.Ld3, mit jeweils =.) 11...0-0 und dann:

B1) 12.Lf4 Lf5 13.bxc6 und jetzt 13...Se5, mit =.

B2) 12.Dc2 Lg4 13.Lxc6 bxc6 14.Se5, mit = und in beiden Varianten würde Weiß ein Tempo sparen.

B3) 12.Lxc6 bxc6 13.Se5 Ld7 14.Da4 Ld6, mit ♞, so die 261. Partie: Enrique Fabrega (2275) – Mauro Guimaraes de Souza (2355), Buenos Aires (cat 4) 1995.



9.d5! (Greco) 9.bxc3 (Steinitz) und dann:

A) 9...d6 (Kleymann) 10.Te1 d5 11.Txe4+ dxe4 12.Sg5! und jetzt: A1) 12...0-0? 13.Dh5 h6 14.Sxf7 Txf7 15.Lxf7+ Kf8 16.La3+ Se7 17.Lc4 De8 18.Dd5, mit 1:0, wegen 18...Le6 19.Dxe6 c5 20.Lxc5 e3 21.Dg8+, mit einem Halben Guéridon-Matt^[50], so die 262. Partie: Anam Khairul (2266) – Augusta Laksana (2316) Jakarta/Indonesia (op) 2011.

A2) 12...Se5□ 13.Dh5 g6 14.Dh6 Sxc4 15.Dg7 Tf8 16.Sxh7 De7 17.Lg5 und dann:

A2.1) 17...Da3 18.Sf6+ Ke7 19.Sxe4+ Kd7 20.d5!! c6 21.d6 c5 22.Dxf8 Kc6 23.De8+ Kb6 24.Tb1+ Sb2 (24...Ka6 25.Db5+, mit Keulenmatt^[66].) 25.Txb2+ Dxb2 26.Ld8+ Ka6 27.Sxc5+, mit Erstickten Matt^[37].

A2.2) 17...f6 18.Dxg6+ Kd7 19.Lxf6 Dd6 20.Te1, mit →. (= mit Angriff^[10]).

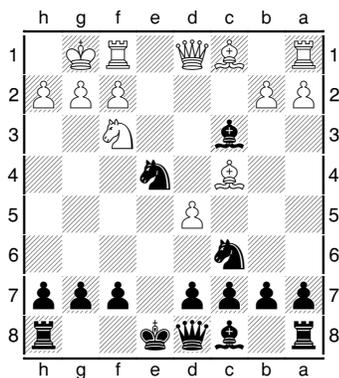
B) 9...0-0 10.Te1 Te8 11.Sg5 Te7 B1) 12.f4!?, mit ♞, so die 263. Partie: Peter Larsen (2233) – Finn Overgaard, Esbjerg/Dänemark (op) 2005.

B2) \triangleleft 12.e5! d5 13.Ld3 h6 14. La3! Sd7 15.Lxe7 Dxe7 16.Sxf7!, mit \pm .

C) 9...d5! (*Gutierrez Enriquez*) und jetzt:

C1) 10.La3 (*Steinitz*) 10...dxc4 (*Lasker*) 11.Te1 Le6 12.Txe4 Dd5 13.Te3 0-0-0, mit \mp , so die 264. Partie: Sebastian Eichner (2364) - Andreas Wetscherek (2319), 2. Bundesliga-Ost 2016.

C2) 10.Lb5 (*Fischheimer*) 10...0-0 11.La3 Te8 12.Lxc6 bxc6 13.Se5 c5 14.Tc1 La6 15.Te1 f6 16.f3 fxe5 17.fxe4 exd4 18.cxd4 dxe4 19. Lxc5, mit \mp , so die 265. Partie: Neil Carr – Aleksandar Matanovic (2485), London (op) 1983.



9...Se5! (*Meitner*) 9...Lf6! 10.Te1 Se7 11.Txe4 d6 12.Lg5 Lxg5 13. Sxg5 h6, mit \pm , so die 266. Partie: Raset Ziatdinov (2252) – Alexei Alexandrov (2590), Indien (op) 2018 und dann:

A) 14.De2 hxg5 15.Te1 Le6 16. dxe6 f6, mit \mp , so die 267. Partie: Daniel Contin (2278) - Nino Di Giannantonio (2371), Rosario/Argentinien 2017.

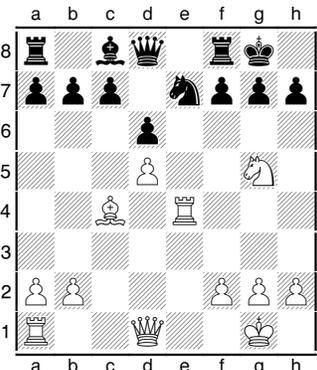
B) 14.Dh5 0-0 15.Tae1 Sg6 16. Se6 fxe6 17.Dxg6 e5 18.T4e3 Df6 19.Dg3 Df4 20.Lb3 Dxg3, mit \mp ,

so die 268. Partie: Jan Olov Lind (2234) - Tom Rydstrom (2314), Schweden (ch) 2018.

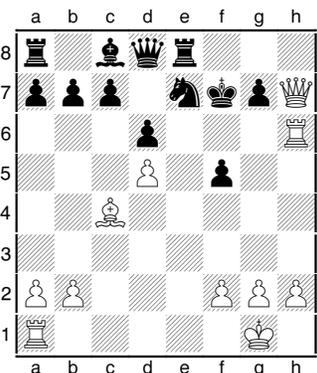
10.bxc3 (*Greco*)

A) Zu beachten ist hier 10.De2, z.B. 10...0-0 11.bxc3 Sxc4 12. Dxc4 Sd6 13.Dd3 (13.Df4!, mit =.) 13...Df6 (*Schäfer*) 14.Te1 b6 15.Lg5 Df5 16.Dxf5 Sxf5 17.g4 f6 18.Lf4 Sd6 19.Lxd6 cxd6 20.Sd4 Lb7 21.Sf5 g6, mit =, so die 269. Partie: Vugar Gashimov (2740) - Leiner Pérez Domínguez (2713), Nizza/Provence-Alpes-Côte d'Azur (Rapid) 2010.

B) 10.Te1 Se7 11.Txe4 d6 12.Lg5 Lxg5 13.Sxg5 0-0, s. Diagramm.



14.Sxh7!? (\triangleleft 14.Dd2.) 14...Kxh7 15.Dh5+ Kg8 16.Th4 f5! 17.Dh7+ Kf7 18.Th6! Te8? (18...Tg8□, mit \mp .), siehe Diagramm.

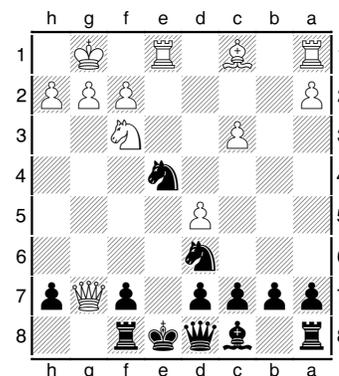


19.Le2! der Rückzug des Läufers entscheidet die Partie sofort, es folgte noch 19...Sg8 20.Tg6!, mit 1:0, so die 270. Partie: Benjamin Dauth (2332) - Jan Schröder (2539), Dänemark (op) 2017.

10...Sxc4 (*Meitner*) 11.Dd4 0-0 (*Adrados*) Falls 11...Scd6 (*Eastman*) 12.Dxg7 und dann:

A) 12...Df6 13.Dxf6 Sxf6 14.Te1+ Kd8 15.Lg5 Sde8 16.Txe8+ Kxe8 17.Te1+ Kf8 18.Lh6+ Kg8 19.Te5, mit 1:0, so die 271. Partie: Gioacchino Greco - N.N., Rom 1620.

B) 12...Tf8 13.Te1, s. Diagramm.



13...De7 14.Sg5 f5 15.Dxe7+ Kxe7 16.f3, mit =.

C) 11...f5 (*Lasker/Meitner*) 12. Dxc4 d6 13.Sd4 0-0 14.f3 Sc5 15.La3 b6 16.Lxc5 bxc5 17.Sc6 Df6 18.Tae1 Ld7 19.Te7 Tf7 20. Tfe1 Taf8, mit =, so die 272. Partie: Alexandr Shpak (2105) - Alexei Gawrilow (2441), Russland (op) 2004.

12.Dxe4 (*Schlechter*) 12.Dxc4 (*Sewen*) 12...Sd6 und dann:

A) 13.Df4 (*Kopylov*) 13...Se8 14. Te1 d6 15.c4 Df6 16.Dxf6, mit \pm . (16.Tb1, mit =.), so die 273. Partie: Ramil Sadykov (2303) - Ale-

xander Predke (2491), Russland (ch) 2014.

B) 13.Dd3 (*Mieses*) und jetzt:

B1) 13...b6 (*Evans*) und jetzt: B1.1) 14.La3 (*Fritz 6*) 14...Lb7 15.Tfe1 (15.Lxd6 cxd6 16.c4, mit ♣.) 15...Df6 16.Se5 Tfe8 17.Sxd7 Df5 18.Dxf5 Sxf5 19.c4 f6, mit –+. B1.2) 14.Lg5 (*Maas*) 14...f6 15.Lf4 Sf7 16.d6?, (16.Tf1, mit =.) mit ♣, so die 274. Partie: Baldur Teodor Petersson (2165) - Oskar von Bahr (2428), Stockholm/Schweden (op) 2017.

B2) 13...Df6 (*Schäfer*), dazu siehe auch die 269. Partie zwischen Gashimov - Pérez Domínguez.

12...b5 (*Karpow*) 12...Sd6 (*Süchting*) und dann:

A) 13.Df4 (*Kopylov*) 13...Se8 (*Löwenfisch*), mit =.

B) 13.Dd3?! ♣ (*Mieses*) 13...b6 und jetzt:

B1) 14.La3 Df6 15.Dd4 Dxd4 16.Sxd4 Lb7 17.Lxd6 cxd6 18.Sf5 g6 19.Sxd6 Lxd5 20.Tfe1 Le6 21.f4 a6 22.a4 Ta7 23.Teb1 Tb8 24.a5 b5 25.c4 b4 26.Ta4 b3 27.Ta3 Tc7 28.Taxb3 Txb3 29.Txb3 Tc5 30.Sb7 Txc4 31.Tb6 Tc2 32.Sd6 Kf8 33.Txa6 Ld5 34.g3 Tg2+ 35.Kf1 Txb2 36.Ta7 Lc6, mit –+, so die 275. Partie: Fritz 6 – Viswanathan Anand (2781), Frankfurt 1999.

B2) 14.Te1 Lb7 15.Lg5 f6, mit ♣, so die 276. Partie: Alexei Pugašchow (2445) - Vitaly Shinkevich (2518), Moskau (ch) 2009.

C) 13.Df4 Se8 14.Te1 d6 15.Dg3 Dd7, mit ±, so die 277. Partie: Harald Pingitzer (2314) – Marko

Rubil (2207), Österreich (ch) 2018.

13.a4 (*Dzindzichashvili*) **13...c6**

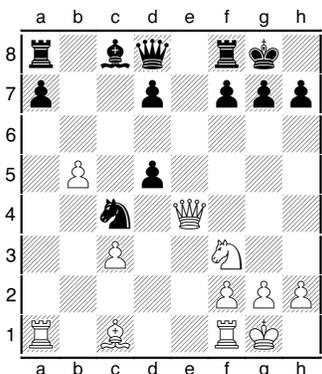
14.axb5 Etwas genauer ist hier 14.dxc6 dxc6, z.B.:

A) 15.Sg5 f5 16.Dxc6, mit ±.

B) 15.Dxc6 Ld7 16.De4 Df6 17.axb5 Lxb5, mit =, so die 278.

Partie: Ludwig Rettore (2210) – Andrei Gutow (2467), Moskau (op) 2008.

14...cxd5



15.Dd4 Weiß konnte einfach 15.Dxd5 spielen, z.B. 15...Sb6 16.Dd3 und dann:

A) 16...Df6 (16...Lb7 17.Sg5, mit ±.) 17.Le3 Lb7 18.Ld4, mit ±.

B) 16...Lb7 17.La3 Te8, mit ±, so die 279. Partie: Alexandre Andrade (2100) – Riccardo Pieraccini (2154), Italien 2010.

15...Sb6 16.Le3 16.Te1 d6 17.Lf4 Le6 18.Dd3 Te8, mit ±.

16...d6 16...Te8 17.Tfe1 Lb7 18.Dg4 Te4 19. Dg3 Sc4 20.Lxa7 Txe1+ 21.Sxe1 (21.Txe1? Txa7, mit –+.) 21...f6 22.Sc2 Sd2 23.Dd3 Sb3 24.Ta3 Sa5 25.Ld4, mit ±.

17.Ta2 17.Dd3 h6 18.Lxb6 Dxb6 19.Tfe1 Tb8 20. Dxd5 Le6 21.Dc6

Dxb5 22.Dxb5 Txb5 23.Txa7, mit =.

17...Le6 18. Te2?!

A) 18.Dd3 Dd7 19.Sd4 Tfb8, mit =.

B) 18.Tfa1 Dd7, mit =.

18...Sc4 19.Tfe1 19.Dd3 und dann:

A) 19...Da5 20.Sg5 g6 21.Ld4 Lf5 22.Df3 Dxb5 23.g4 und jetzt:

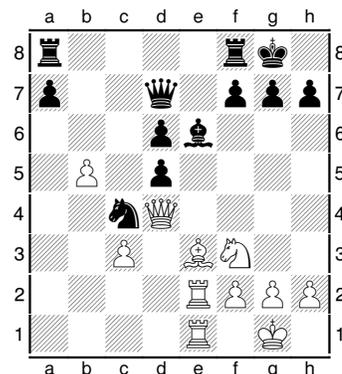
A1) 23...Le4 24.Dh3 h5 25.gxh5 Se5 26.Txe4! Dxe4 27.hxg6, mit +–.

A2) 23...f6□, mit =.

B) 19...a5 20.bxa6e.p. Txa6, mit =.

19...Dd7 19...Tb8, mit ♣.

20. Dh4 Lg4!



21.Dg3 21.Ld4 Lxf3 22.gxf3 Df5 23.Dg3 g6, mit =/♣.

22...Lxf3 22.Dxf3 Sxe3 23.

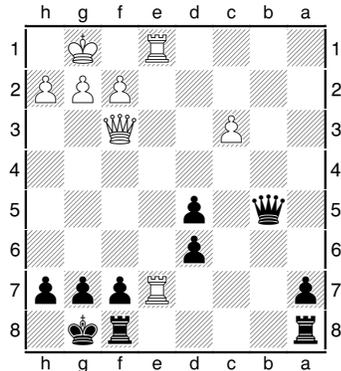
Txe3 23.Dxe3?! Dxb5, mit ♣.

23...Dxb5 24.Te7?

A) 24.Td3 Tfe8 25.Ted1 a5 26.Txd5 Dc6 27.Dd3 Te6 28.Txd6 Txd6 29.Dxd6 Dxd6 30.Txd6 a4 31.Td2 a3 32.Ta2 Tb8 33.g3 Tb3 34.Kf1 Txc3 35.Ke1, mit ♣.

B) 24.Td1 a5 25.Txd5 Dc6 26.Dd1 Ta6 27.Ted3 Td8 28.Dc1 a4 29.c4, mit ♣.

C) 24.h3 a5, mit ♜.



24...a5! **25.h4** 25.Td1 a4 26. Txd5 Db3 27.Txd6 a3 28.Dd1 Db2 und jetzt:

A) 29.Td2 Dxd2! 30.Dxd2 a2!, mit →.

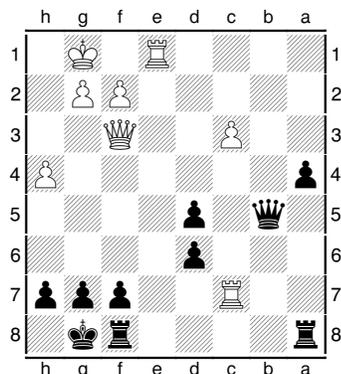
B) 29.Te1 a2 30.Da1 Tfe8 31. Txe8+ Txe8 32.Td1 Dxa1 33.Txa1 Tb8!, mit →.

25...a4 Gut ist auch 25...Dc6, mit →.

26.Tc7, siehe Diagramm. 26.c4 Dxc4 27.Da3 Dc5 28.Ta1 Dxa3 29.Txa3 Tfb8 30.Td7 g6 31.Tf3 Tb1+ 32.Kh2 Tb4 33.g3 f6 34.Te3 (34.Txf6 Tf8, mit →.) 34...Te4 35.Tc3 Te5 und jetzt:

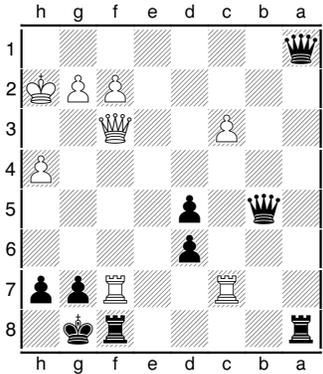
A) 36.g4□, mit =.

B) 36.Tcc7? Th5, mit →.



26...Tae8? Der Ex-Weltmeister Anatoli Karpow übersieht, dass

nach 26...a3! Weiß auf verlorenen Posten stehen würde, z.B. 27.T1e7 a2 28.Txf7 a1D+! 29. Kh2, siehe Diagramm.



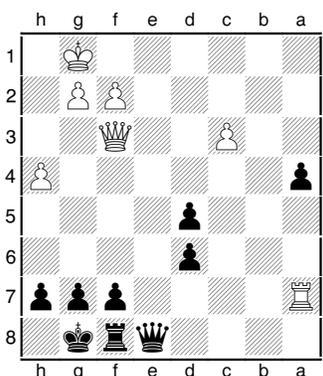
A) 29...Dab1!! 30.Txg7+ Kh8, mit →, weil h7 von der Dame auf b1 gedeckt wird.

B) 29...D5b1? 30.Txg7+ Kh8 31. Tg8+ und jetzt:

B1) 31...Txg8 32.Df6+ Tg7 33. Dxg7+, mit *Keulenmatt*^[66].

B2) 31...Kxg8 32.Dxd5+ Kh8 33. Dd4+ Kg8 34.Dg7+, mit *Keulenmatt*.

27.Txe8 Dxe8 28.Ta7



28...h6 29.g3 29.Dxd5 De1+ 30.Kh2 Dxf2, mit ♜.

29...De4 Die Schachsoftware *Houdini*^[59], *Stockfish*^[113] und *Fritz*

^[44] schlagen hier 29...Dc6, mit ♜ vor.

30.Dxe4 dxe4 31.Txa4 Tc8 32.Td4 Tc6 33.c4 f5 34.h5 ♜, mit ½:½, so die 280. Partie: Roman Dzindzichashvili (2530) - Anatoli Karpow (2715), Mazatlán/Mexiko (Rapid) 1988.

2.1.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 (*Cochrane*)

6...Se4 s. 2.1.2.1. Kapitel

6...Sg4 s. 2.1.2.2. Kapitel

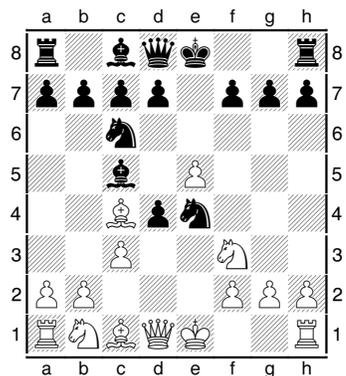
6...De7 s. 2.1.2.3. Kapitel

6...d5 s. 2.1.2.4. Kapitel

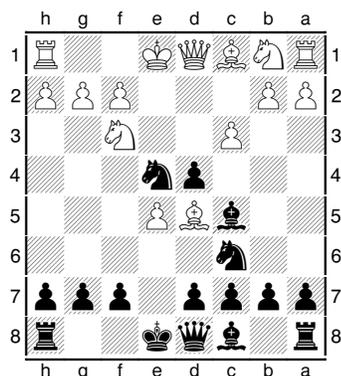
2.1.2.1. Kapitel

Aus der Italienischen Partie mit dem GM Ayaz Arzu Mammadov und GM Nijat Azad Abasov

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 Se4 (*Von Heydebrand und der Lasa*)



7.Ld5 (*Cochrane*).



A) 7.Sxd4?! Sxe5, mit ♣.

B) 7.De2 d5 8.exd6 0-0 9.dxc7 De7 und dann:

B1) 10.Ld3 Te8 11.0-0 Lf5 12.b4 Dxc7 13.Dc2 dxc3 14.a3 Sd4 15.Sxd4 Lxd4, mit +- , so die 281. Partie: Andras Biro (2276) – Csaba Horvath (2223), Ungarn (ch) 2013.

B2) 10.0-0 Te8 11.Sbd2 dxc3?! (Δ11...Sd6, mit =.) 12.Sxe4 cxb2 13.Lxb2 Dxe4 14.Dxe4 Txe4 15.Ld5?!, mit ±, (15.Lxf7+!, mit +-), so die 282. Partie: Amelie Payet – Nathalie Stevens, Szeged/Ungarn (U14 Wch) 1994.

C) 7.cxd4 und dann:

C1) 7...Lb4+ 8.Sbd2 Sxd2?! (Δ8...d5, mit =.) 9.Lxd2 d5!? (Δ9...Lxd2+ 10.Dxd2, mit ±.) 10. exd6± (Δ10.Lb5!?), so die 283. Partie: Pierre de Saint-Amant (2542_H) – Lionel Adalbert Kieseritzky (2467_H), Paris 1839.

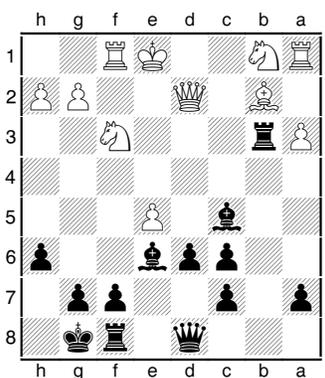
C2) 7...d5± 8.Lb5 Lb4+ 9.Ld2 Sxd2 10.Sbxd2 0-0 11.0-0 Se7 12.a3 La5 13.Sb3, mit ±, so die 284. Partie: Patrik Nilsson (2158) – Axel Ornstein (2340) Malmö/Schweden (op) 2017.

D) 7.0-0 d5 8.exd6 Sxd6?!± (Δ8...0-0, mit =.) 9.Te1+ Se7 10.

Ld3, mit ±, (Δ10.Lb3, mit ±.), so die 285. Partie: Andras Biro (2288) – Istvan Piroska (2195), Ungarn (ch mm) 2010.

7...Sxf2 8.Kxf2 dxc3+ 9.Kg3

A) 9.Ke2 cxb2 10.Lxb2 0-0 11.Tf1?! (Δ11.Sc3, mit =.) 11...d6 12.Dd2?! (Δ12.Sbd2, mit ±.) 12...Le6 (Δ12...dxe5, mit ♣.) 13.Le4?! (Δ13.Lxe6 fxe6 14.Sc3 d5, mit ♣.) 13...h6?! (Δ13...Sxe5, mit ♣.) 14.Lxc6 bxc6 15.Dc3 Tb8 16.a3 Tb3 17.Dd2?, siehe Diagramm.



17...Db8!, mit -+, (Aber 17...Te3+!! ist sehr spektakulär, z.B. 18.Kd1 Lc4! 19.Te1 Td3, mit -+.), so die 286. Partie: Joshua Daniel Ruiz Castillo (2246) – Richard Wang, Kemer/Antalya/Türkei (U10 Wch) 2007.

B) 9.Ke2 Sxe5?, mit +- , (Δ9...cxb2, mit =.), so die 287. Partie: Saviely Tartakower (2500_H) – Roussel, Troyes/Frankreich (sim) 1947.

C) 9.Kf1 cxb2 10.Lxb2 De7 (Δ10...d6, mit ±.) 11.Sbd2 b6 (Δ11...0-0, mit ±.) 12.g3! Lb7 13.Se4 Le3 14.Kg2 0-0-0 15.Te1 Lh6 16.a4 Sa5 17.La3! De8 18.Seg5 (Δ18.Lb4, mit +-.) 18Lxg5 19.Sxg5 h6 20.Se4 Lxd5 21.Dxd5,

mit +- , so die 288. Partie: Filip Umanec (2171) – Jiri Krejcek (2103), Tschechien (ch) 2009.

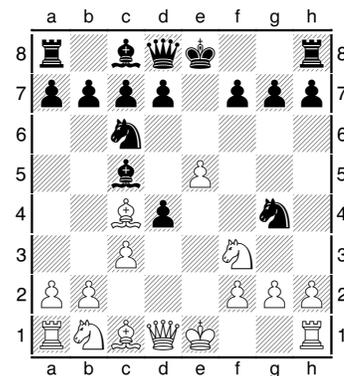
9...cxb2 10.Lxb2 0-0 10...Se7 11.h3, mit ±.

11.h3 d6 12.Lxc6 bxc6 13.Dc2 Tb8 14.Sbd2 Le6 15.The1 Ld5 16.Kh2, mit ±, so die 289. Partie: Ayaz Mammadov (2409) – Nijat Abasov (2504), Baku/Aserbeidschan (U20 ch cat 8) 2011.

2.1.2.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 Sg4 (Howard)

6...Sg4 ist eine Idee, die A.G. Howard gegen Joseph Henry Blackburne (2412_H) in London 1862 gespielt hat.



7.cxd4 (Hirz) 7.Lxf7+!? (Jakomet) Kf8? [7...Kxf7! 8.Sg5+ Ke8 (8...Ke7?! 9.Dxg4 d6 10.Dg3, mit ±.) 9.Dxg4 d6 10.De4?!, mit ♣, (Δ10.Dg3, mit =.) 10...dxe5, mit ±, so die 290. Partie: Yonne Tangelder – Aline Brockmanns, St Lorenzo/Mexiko (U12 Wch) 1995.] 8.Lh5 d6?! (8...Sgxe5 9.

Das Haxo-Gambit^[53]

*cx*d4 *L*b4+ 10.*K*f1 *S*xf3 11.*D*xf3+ *D*f6 12.*D*xf6+ *g*xf6 13.*L*h6+ *K*e7 14.*a*3 *L*a5 15.*S*c3 *L*xc3 16.*b*xc3, mit +-.) 9.*L*g5 (9.*cx*d4 *L*b4+ 10.*S*c3 *g*6 11.*L*g5 *D*e8 12.*L*xg4 *L*xg4 13.*L*f6 *T*g8 14.0-0, mit +-.) 9... *S*e7 (9...*D*d7□.) 10.*h*3 *S*xf2 11. *K*xf2 *d*xc3+ 12.*K*g3 *c*xb2 13.*D*b3!, mit +-., so die 291. Partie: Elia Messina (2147) – Luca Ricchi, Cortina d'Ampezzo/Italien (U14 ch) 2002.

7...Lb4+? 7...Sxd4 8.Sxd4 d5 9. exd6 0-0 10.0-0 (10.dxc7?! *T*e8+ 11.*L*e2 *D*d6, mit ♯.) 10. *D*xd6, mit =.

8.Sc3 d5 9.Lb5 Lxc3+?! Oder \triangle 9...0-0, aber die schwarzen Probleme bleiben.

10.bxc3 Ld7 11.0-0 f6? 12.h3! Sh6 13.Lxh6 13.Te1!?

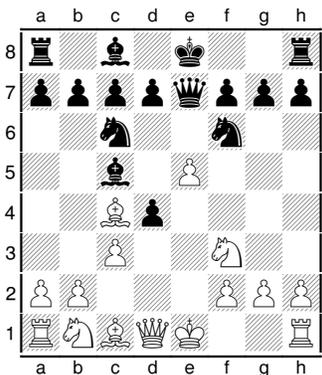
13...gxh6 14.exf6 14.Te1 fxe5 (14...0-0? 15.e6!, mit +-.) 15.Txe5+! Sxe5 16.Sxe5, mit +-.

14...Dxf6 15.Te1+ Se7 16. Lxd7+ Kxd7 17.Se5+ Kd8 18. Dg4 Sc6?? 18...Df5□

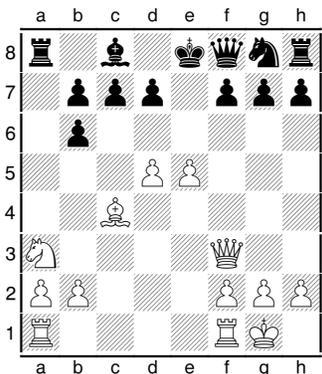
19.Dd7+, mit *Keulennatt*^[66], so die 292. Partie: Diyor Bakiev (1681) – Jenny Ha Linh Nguyen (1095), Bad Soden (U10 op) 2017.

2.1.2.3. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 De7? (Cunningham)



7.0-0 (Morphy) Sxe5 7...Sg8 8. cxd4 Lb6 9.d5 Dc5 10.Sa3 Sd4 11.Le3 Sxf3+ 12.Dxf3 Df8 13. Lxb6 axb6



14.Sb5!! *K*d8 15.*T*ac1 *d*6 16.*ex*d6 *cx*d6 17.*D*e3 *T*a6 18.*S*c7 *D*e7 19. *S*e6+ *f*xe6 20.*L*xa6 *L*d7 21.*L*b5 *K*e8 (21...*L*xb5 22.*D*xb6+ *K*e8 23. *D*xb5+ *K*f7 24.*d*xe6+ *K*f6 25.*f*4 *D*xe6 26.*T*fe1 *D*f5 27.*D*e8 *nebst* *Matt in wenigen Zügen.*) 22. *d*xe6 *S*f6 23.*T*c8+, mit 1:0, so die 293. Partie: Paul Morphy (2806_H) – James Cunningham, London (Blind) 1859.

8.Te1 8.Sxe5 Dxe5 9.Te1 Se4 10. cxd4! Lxd4 11.De2!, mit +-.

8...Sxc4 9.Txe7+ Lxe7 10.De2
A) 10...d5 11.b3 Sd6 12.La3± 0-0 13.Sd2 (\triangle 13.Sb5, mit ±.), so die 294. Partie: Yoshiharu Habu

(2398) – Victor Stolniceanu (2134), Basel (op) 2016.

B) 10.*cx*d4, mit ±, so die 295. Partie: Antonio Leiva Velasco (2105) - Marc Capellades Subirana (1920) Barcelona (op) 2004.

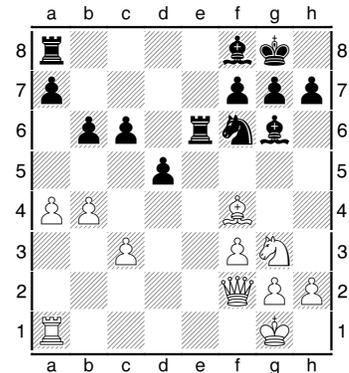
10...d5! 11.Lf4 11.cxd4 c6 12. b3 Sd6 13.La3, mit ±.

11...c6 12.Sxd4 12.b3 Sb6 (12... d3 13.De1 d2 14.De2 d1D+ 15. Dxd1 Sd6, mit ±.) 13.Ld6 Le6 14.Lxe7 Kxe7 15.Db2!, mit +-.
12...0-0 13.b3 Sb6 14.Sd2 Te8 15.Dd3 Lf8 15...Lg4 16.h3 Lh5 17.Sf5, mit ±.

16.a4 Sbd7 17.Sf1 17.S2f3 Sc5 18.Dc2 a5, mit ±.

17...Sc5 18.Dc2 Lg4 19.b4 Se6 20.Sxe6 Txe6 21.f3 Lh5 22. Sg3 22.Df2 Lg6 23.Sg3 (23. a5!, mit ±.) 23...a5, mit =.

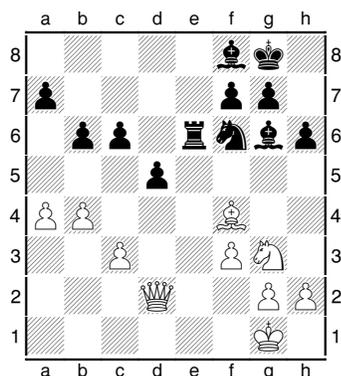
22...Lg6 23.Df2 b6 \triangle 23...a5, mit =.



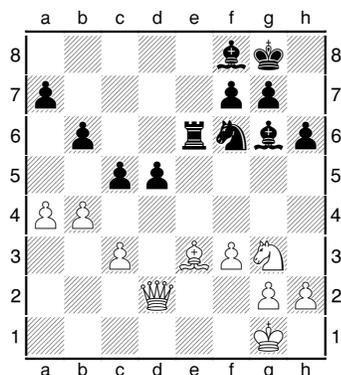
24.Te1 Notwendig war 24.a5!, mit ± und der b6-Bauer wird unterminiert oder der c-Bauer bleibt *rückständig*^[102].

24...Tae8?! 24...Txe1+! 25.Dxe1 a5, mit =.

25.Txe6 Txe6 26.Dd2 h6

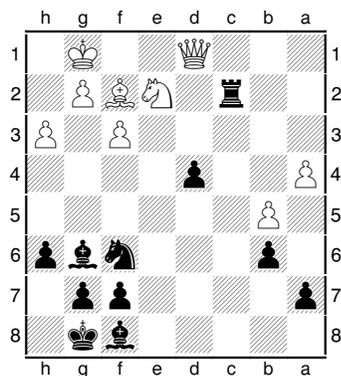


27.Le3!? ♣ 27...Se2, mit ±. **27... c5**



28.Lf2?! Weiß muss sich um Gegenspiel bemühen, also war hier 28.f4 vorzuziehen. Sehr lehrreich ist aber die nachfolgende Variante.

28...cxb4! 29.cxb4 Tc6!? ♣ **30. b5 Tc4 31.h3 d4 32.Se2 Tc2 33.Dd1**



33...d3!→ 34.Sd4 Tb2 35.f4 Le4 36.Sb3 Lb4 37.a5?! d2! ♠ 27...Sd5!, mit →.

38.Sxd2 Txd2 39.Da4 Lxa5 40. Dc4 Tc2 41.Dd4 Ld5 42.De5 Lb4 43.Db8+ Kh7 44.De5 44. Dxa7? Ld2! 45.Da3 Tc1+ 46.Kh2 Lxf4+ 47.Lg3 Lxg3+ 48.Kxg3 Tc3+ 49.Dxc3 Se4+ 50.Kf3 Sxc3+ und Weiß darf aufgeben.

44...Le4 45.Db8 Lc5 46.Lxc5 Txxg2+ 47.Kf1 bxc5 48.Dxa7 c4 49.Da3 Th2 ♠ 49...Sd5! und der schwarze c-Bauer läuft durch.

50.b6 Th1+ Nach 50...Lb7! 51. Da7 c3 26.Dxb7 c2 und Schwarz gewinnt.

51.Kf2 Tb1 52.Dc5 Ld3 53.Dc6 Le4 54.Dc7 c3 54...Sd5! 55.Dxc4 f5 56.Dd4 Txb6, mit →. 55.Dxc3 Txb6 56.Dc4 Tb7 57.Ke2 Td7 58.Kf2 Kg6 59.Db4 Td3 60.h4 Tf3+ 61.Ke2 Txf4 62.De1 Kh7 63.Ke3 Tg4 64.Kd4 Lg6+ 65. Kc5 Te4 66.Dh1 Sh5 67.Dh2 f5 und Schwarz gewann nach weiteren 35 Zügen, so die 296. Partie: Andrzej Krawczyk (2002) – Sławomir Stachowiak (2058), Poznań/Posen/Polen (op) 2004.

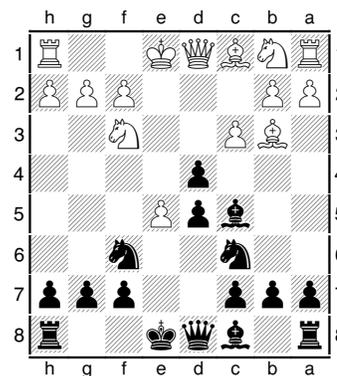
2.1.2.4. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 d5 (Kieseritzky)

- 7.Lb3 s. 2.1.2.4.1. Kapitel
- 7.Ld3 s. 2.1.2.4.2. Kapitel
- 7.Le2 s. 2.1.2.4.3. Kapitel
- 7.Lb5 s. 2.1.2.4.4. Kapitel

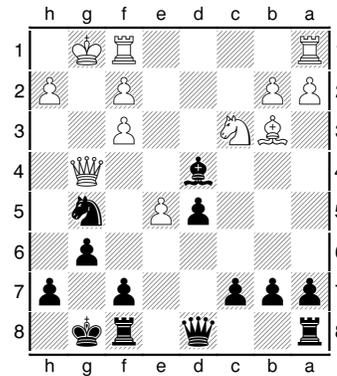
2.1.2.4.1. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 d5 7. Lb3 (Horwitz)



7...Se4 8.cxd4 8...Lb6 9.0-0 Lg4 10.Le3 0-0 und dann:

A) **11.Dd3 Lxf3 12.gxf3 Sg5 13. Df5 (13.Kg2□.) 13...Sxd4 (13... Se6 14.Dg4) 14.Lxd4 Lxd4 15.Sc3 g6 16.Dg4, siehe Diagramm.**



16...h5!? (Der einfachste Weg für Schwarz einen dauerhaften Vorteil zu erlangen war hier 16...c6!)

17.Dg2 Lxe5 18.Sxd5 c6?!= (18... Se6!, mit ♣.) 19.Tfe1 Te8 20.f4 cxd5 21.fxe5 Se6 22.Dxd5 Dxd5 23.Lxd5 Sf4 24.Lxb7 Tab8 25.Lc6 Te6 26.Ld7 Te7 27.Tad1 Txb2 28.Te4?? Txd7!! und Weiß gab auf, wegen z.B. 29.Txd7 Tb1+

Das Haxo-Gambit^[53]

30.Td1 Txd1+, mit *Anastasias-Matt*^[8], so die 297. Partie: George Hammond (2345_H) – Paul Morphy (2803_H), New York (sim) 1857.

B) 11.Sc3 Se7 12.h3 Lxf3 (⊃12... Le6, mit ±.) 13.Dxf3 Sxc3 14.bxc3 f6, mit ±, so die 298. Partie: Frederick Perrin (2315_H) – Paul Morphy (2803_H), New York (sim) 1857.

8...Lb4+ 9.Ld2

A) 9.Sbd2?! Lg4! 10.0–0 Lxd2 11.Lxd2 Sxd4, mit ♜, so die 299. Partie: Michal Novotny (2051) – Dusan Mikulas (2210), Slowakei (ch) 2010.

B) 9.Kf1!? Lg4 10.a3 La5 11.h3 Lh5 12.Le3 0–0 13.La2 Lb6 14.Sc3 Sxc3 15.bxc3 Sa5 16.Dd3 Lg6 17.De2 h6 18.Kg1 Tc8 19.Kh2 c6 20.Thd1, mit =, so die 300. Partie: Shane Matthews (2214) – Ian Wilkinson (1900), Kingston/Norfolkinsel (Senioren ch) 2017.

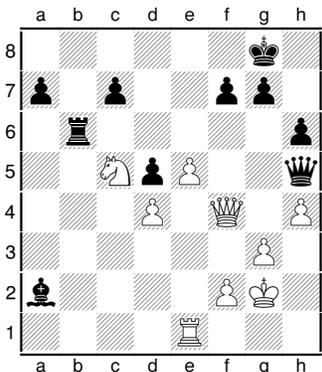
9...Sxd2 10.Sbxd2 Lg4 11.La4 11.Dc2 Lxf3 12.gxf3 Sxd4 13.Dd3 Lxd2+ 14.Kxd2 Sxb3+ (14...Dg5+ 15.De3 Sxf3+ 16.Ke2 Dxe3+ 17.Kxe3 Sxe5, mit →.) 15.Dxb3 Dg5+ (15...Dh4!, mit →.) 16.Kc2? (⊃16.De3, mit ♜.) 16...Dxe5?? (16...0–0! 17.Tae1 The8 18.Thg1 Dh4 19.De3 d4!, mit →.) 17.The1 Dxe1 18.Txe1+ Kf8 19.Db4+ c5 20.Dxb7, mit 1:0, so die 301. Partie: Albert Marian Dragoi (1067) – George Alexandru Corbu (1273), Rumänien (U10 ch) 2017.

11...0–0 12.Lxc6 bxc6 13. Da4?! ⊃13.0–0, mit =.

13...Tb8 14.0–0 Lxd2 15.Sxd2 Txb2 ♠ 16.Sb3 Dg5 17.Dxc6 Lf3 18.g3 Dg4 ⊃18...Df5, mit ♜. **19.Dc3 Tc2 20.De3 Te2 21.Df4 Dh5 22.Tfe1 Tb8?!** 22...g5□, mit =.

23.Txe2 Lxe2 24.Te1 Tb6 25.h4 h6 26.Kg2 Lc4?! ⊃26... Ta6, mit =.

27.Sc5! Lxa2? ⊃27...Tb8, mit ±.



28.e6!→ fxe6 29.Dxc7 Df7 30. Dc8+ 30.Sd7! Lc4 31.Dc8+ Kh7 32.Sf8+ Kh8 33.Sxe6+ Dg8 34.Sd8 La6 35.Sf7+ Kh7 36.Dc2+ g6 37.Sd6 Dg7 38.Sf5!!, mit →.

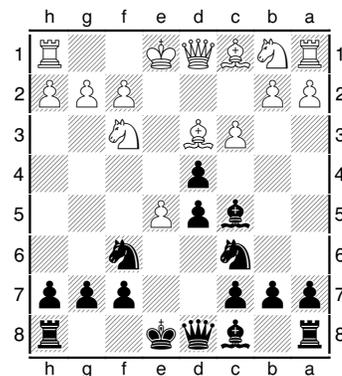
30...Df8 31.Dxf8+ Kxf8 32. Sd7+ und Schwarz verliert die Qualität.

32...Ke7 33.Sxb6 axb6 34.Ta1 Lc4 35.Ta7+ Kf6 36.f4 h5 37. Kf3 b5 38.Tb7 g6 39.Ke3 Lf1 40.Tb8 Lc4 41.Kf3 Ld3 42.Tb7 Lc4 43.f5 gxf5 44.Ke3 Lf1 45.Th7 Kg6 46.Th8 Lc4 47.Kf4 Le2 48.Ke5 Lg4 49.Tb8 f4 50. gxf4 Lf5 51.Txb5 Lg4 52.Tb7 Lh3 53.Te7, mit 1:0, so die 302. Partie: Flavio Guido (2245) -

Carlo Luciani (2265), Italien (ch) 1993.

2.1.2.4.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 d5 7. Ld3 (Svensson)



7...Se4 8.cxd4 Lb4+ 9.Ld2 Sxd2 10.Sbxd2 Lg4 11.Le2?! ⊃11.Lb5, mit =.

11...Lxf3! 12.Lxf3 Sxd4 13. Da4+? ⊃13.0–0, mit ♜.

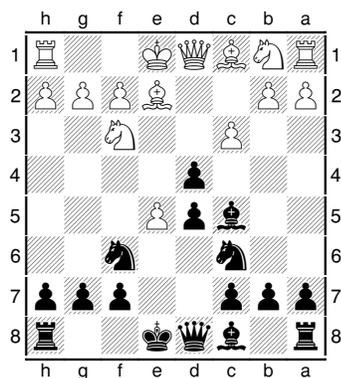
13...b5! 14.Dd1 Dg5 15.0–0? Dxd2 16.Dxd2 Sxf3+ 17.gxf3 Lxd2, mit →, so die 303. Partie: Sergio Barrientos Chavarriaga – Jan Smeets, Cannes/Frankreich (U12 Wch) 1997.

2.1.2.4.3. Kapitel

Mit Magnus Carlsen dem Weltmeister seit 2013

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 d5 7. Le2 (Charousek)

Das Haxo-Gambit^[53]



7...Se4 8.cxd4 Lb6 8...Lb4+ und dann:

A) 9.Ld2!? 0-0 10.0-0 Lxd2?! (10...La5 oder 10...Lf5, mit jeweils =.) 11.Lxd2 Sxd2 (11...Lg4!?) 12.Dxd2 Lf5 13.Tac1, mit ±, so die 304. Partie: Slavko Cicak (2480) – Erhardt Lorenz (1960), Filseck/Oberpfalz 1998. B) 9.Sbd2 Sxd2 10.Sbxd2 0-0 11.0-0 f6 und jetzt:

B1) 12.Tc1, mit =, so die 305. Partie: Baadur Jobava (2702) – Sergey Karjakin (2786), Russland (ch) 2013.

B2) 12.a3, mit =, so die 306. Partie: Francisco Vallejo Pons (2705) – Ruslan Ponomariov (2723), Spanien (ch) 2011.

9.Sc3 9.0-0 und dann:

A) 9...Lg4N 10.Le3 f5!? 11.exf6?! Dxf6 12.Sc3 0-0-0 13.Sa4 Kb8 14.Sxb6 axb6 15.a4 Lxf3 16.Lxf3 The8 17.b4! Sd6 18.a5 (18.Dd2, mit =.) 18...b5, mit =, so die 307. Partie: Baadur Jobava (2730) – Gata Kamsky (2744), Amsterdam 2012.

B) 9...0-0 und jetzt:

B1) 10.Le3 f6 11.exf6 Dxf6 12.Sc3 Le6 13.Tc1 Tad8 14.h3 h6 15.

a3 Se7 16.Sa4 c6 17.Db3 Lc7 18. Dxb7 Td7 und jetzt:

B1.1) 19.Db4□ Lxh3 20.Sc5 Sxc5 21.dxc5 Lxg2 22.Kxg2 Dg6+ 23. Kh1, mit =.

B1.2) 19.Db3 Lxh3 20.Sc5 Sxc5 21.dxc5 Lxg2 22.Kxg2 Dg6+ 23. Sg5 Sf5 24.Th1 Te7 25.Lh5 Sxe3+, mit +-, so die 308. Partie: Gawin Jones (2661) - Fabiano Caruana (2839), London (Rapid op) 2014.

B2) 10.Sc3 und dann:

B2.1) 10...Le6 11.Le3, mit =, so die 309. Partie: Monika Socko (2486) – Natalja Pogonina (2491), St Petersburg/Russland (EU-Cup) 2010.

B2.2) 10...Lg4 11.Le3 und jetzt: B2.2.1) 11...Se7?± 12.Dc2 Sxc3 13.bxc3 Sg6, mit ±, so die 310. Partie: Rudolf Charousek (2614 _H) - Carl Schlechter (2575 _H), Köln (11. DSB-Kongress) 1898.

B2.2.2) 11...Sxc3= 12.bxc3 f6 13. Dd2 Dd7 14.exf6 Txf6 15.Se5 Sxe5 16.dxe5 Lxe3 17.Dxe3 Tg6 18.Ld3 Lf5 19.e6!, mit ±, so die 311. Partie: Gabor Kun (2327) - Adrian Marian Petrisor (2409), Ungarn (ch) 2014.

B2.2.3) 11...f6= 12.exf6 Sxc3 13. f7+ Txf7 14.bxc3, mit =, so die 312. Partie: Jacek Tomczak (2601) – Daniel Sadzikowski (2541), Polen (ch cat 14) 2017.

9...0-0 9...Lg4 10.Le3 0-0 11.h3 Lh5 12.0-0, mit =, so die 313. Partie: Martin Petrov (2426) - Ivajlo Enchev (2493), Primorsko/Bulgarien (op) 2017.

10.Le3, siehe übernächstes Dia

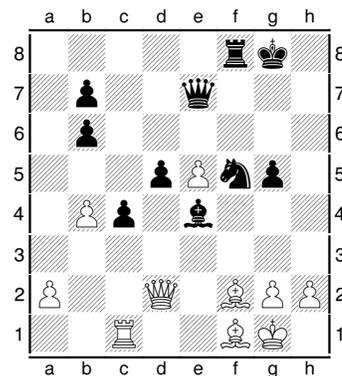
gramm nach 10.Le3. Falls 10.0-0 so dann:

A) 10...Le6 11.Sa4 f6 12.exf6 Dxf6 13.Le3 Lg4 14.Db3 Se7 15.Tac1 Tac8 16.Tc2 Lxf3 17.Lxf3 Dg6 18.Le2, mit =, so die 314. Partie: Andrey Vovk (2637) - Joaquin Miguel Antoli Royo (2432), Les Escaldes/Andorra (op) 2016.

B) 10...Sxc3 11.bxc3 f6 12.exf6 Dxf6 13.Le3 Lg4 14.h3 Lh5 15. Lg5 De6, mit ±, so die 315. Partie: Nikola Ostojic (2412) - Carl Struggnell (2271), Paracin/Serbien (op) 2017.

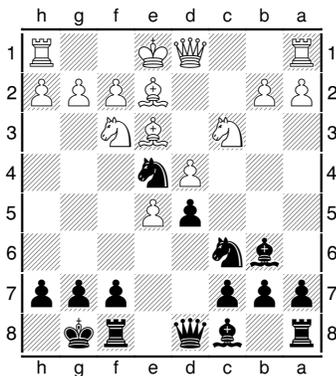
C) 10...Lg4 11.Le3 f6 12.h3 Lxf3 13.Lxf3 fxe5 14.Sxe4 dxe4 15. Lxe4 exd4 16.Dh5 g6 17.Lxg6 Dd7 18.Lh6 hxg6 19.Dxg6+ Kh8 20. Lxf8 Txf8 21.Tae1 Dh7 22.Dg5 Dg7 23.Dh5+ Dh7 24.Dg5 Dg7 25.Dh5+ Dh7, mit ½:½, so die 316. Partie: Petr Velicka (2449) – Zoltán Gyimesi (2529), 2. Bundesliga-Süd 1999.

D) 10...Lf5 11.Sa4 f6 12.Le3 De7 13.exf6 Txf6 14.Tc1 Taf8 15.Sxb6 axb6 16.Se5 h6 17.f4 Sd6 18.Lf2 Le4 19.Lh4 g5 20.fxg5 Txf1+ 21. Lxf1 Sxe5 22.dxe5 Sf5 23.Lf2 hxg5 24.Dd2 c5 25.b4 c4, siehe Diagramm.



26.Lxb6 Dxe5 27.Dxg5+ Kf7 28. Le2 Ke6 29.Lc5 Df6 30.Dg4 Db2 31.Tf1 Tf7 32.Lxc4 Dxg2+ 33. Dxg2 Lxg2 34.Te1+ Kf6 35.Ld3 Lh3 36.Kf2 Th7? (36...Tg7, mit ±.) 37.Ld4+! Kg5 38.Tg1+, mit ±, (38.Te8!, mit +-.), so die 317. Partie: Baadur Dschobawa (2722) - David Anton Guijarro (2607), Doha/Katar (op) 2014.

E) 10...Lg4 11.Le3 f5 12.exf6 Sxc3 13.f7+ Txf7 14.bxc3 Lxf3 15.Lxf3 Se7 16.Lg5 Dd6 17.Te1 c6 18.Lg4 Sf5 19.Te5 g6 20.Dd3, mit ±, so die 318. Partie: Alexandr Fier (2624) - Julio Granda Zuniga (2667), Baku/Aserbeidschan 2015.

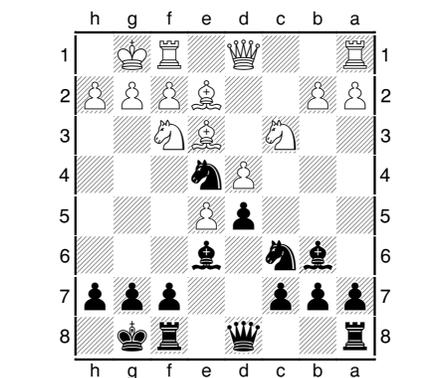


10...Se7

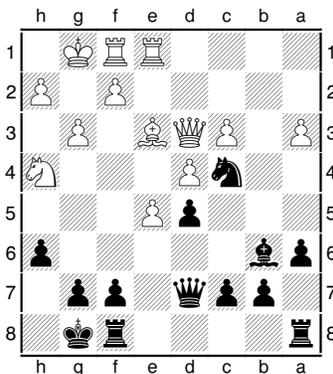
A) 10...Le6 und jetzt:

A1) 11.Dc2 f5 12.exf6 Dxf6 13. Td1 Tae8 14.0-0 Se7 15.Se5 Sf5 16.Sxe4 dxe4 17.Dxe4 Lxa2, mit ±, so die 319. Partie: Carl Schlechter (2572_H) - Richard Réti (2489_H), Baden 1914.

A2) 11.0-0, siehe Diagramm.



11...a6?! (Δ11...f6, mit =.) 12. Ld3 Lf5 13.Tc1 h6?! (Δ13...Dd7.) 14.a3 [Δ14.Sa4! La7? (14...Lg4 15.Sxb6 cxb6 16.h3, mit ±.) 15. Lxa6!, mit ±.] 14...Sxc3 15.bxc3 Lxd3 16.Dxd3 Sa5 17.g3?! (Δ17. Sd2 nebst 18.f4.) 17...Dd7 18. Sh4?! (Δ18.Sd2 verhindert, dass Schwarz am Damenflügel Gegenspiel bekommt.) 19...Sc4 19. Tce1, siehe Diagramm.



19...Sxa3?! Schwarz gewinnt einen Bauern, aber dafür kann Weiß am Königsflügel einen gefährlichen Angriff starten. 20.Lc1 Sc4 21.f4 Tae8 22.Kg2 f6 23. Sg6! Tf7 24.f5! fxe5 25.dxe5, mit +- und die schwarzen Figuren bekommen am Königsflügel ernste Probleme. 25...Dc6 26.Kh3 Lc5 27. g4 La3 28.e6 Tf6 29.Lxa3 Sxa3

30.Sf4 Td8 31.Sh5!, mit +-, wegen Materialverlust des Schwarzen, so die 320. Partie: Kacper Piorun (2592) - Avital Boruchovsky (2540), Barcelona/Spainien (op) 2015.

B) 10...f5 11.exf6 Sxf6 12.0-0 Se7 13.Sa4 Sf5 14.Lf4 Se4 15.Sxb6 axb6 16.Le5 c6 17.Dc2 Sfd6 18. Ld3 Lf5 19.Se1?! (19.a4, mit =.) 19...Dd7 20.b3 b5 21.f3 Sg5 22. Tf2, mit ♣, weil der e1-Springer inaktiv ist, so die 321. Partie: Michele Godena (2497) - Patrick van Hoolandt (2188), Genf/Französische Schweiz (Rapid) 2016.

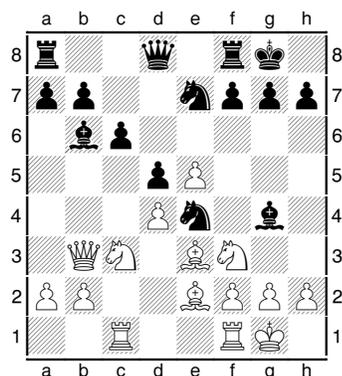
C) 10...f6 11.exf6 Sxf6 und dann: C1) 12.Tc1 Lg4 13.h3 Lxf3 14.Lxf3 Se7, mit =, so die 322. Partie: Bartosz Socko (2647) - Orest Gritsak (2549), Legnica/Liegnitz/polnische Woiwodschaft Niederschlesien (EU ch) 2013.

C2) 12.h3 Lf5 13.0-0 Dd6 14.Tc1 Tae8 15.Lb5 Te7 16.Lg5 Kh8 17. Sa4 Le4 18.Lxc6 Lxf3 19.Dxf3 bxc6, mit ±, so die 323. Partie: Martin Petrov (2417) - Samuel Franklin (2312), Paraćin/Bezirk Pomoravlje/Serbien (op) 2017.

C3) 12.0-0 Lg4 13.h3 Lh5 14.Tc1, mit =, so die 324. Partie: Alexandr Fier (2561) - Nadar Anand (2377), Abu Dhabi/Emirat Abu Dhabi (op) 2018.

11.0-0 c6 12. Tc1 Lf5 13.Db3 Lg4

Das Haxo-Gambit^[53]



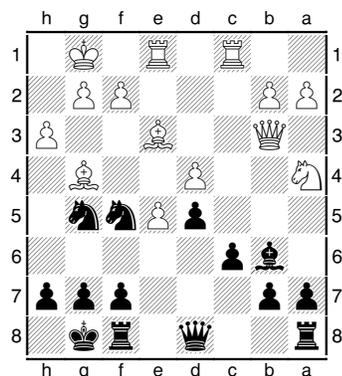
14.h3 Lh5 15.Tfe1 Oder 15.g4!
und dann:

A) 15...Lg6 16.Sh4 Dd7 17.Sxg6
hxg6, mit ±.

B) 15...Sxc3 16.Dxc3 Lg6 17.Sh4,
mit ±.

15...Sf5 16.Sa4? Nur 16.Dc2□
war noch spielbar.

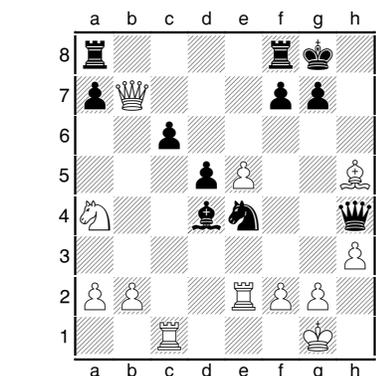
16...Lxf3 17.Lxf3 Sg5 18.Lg4



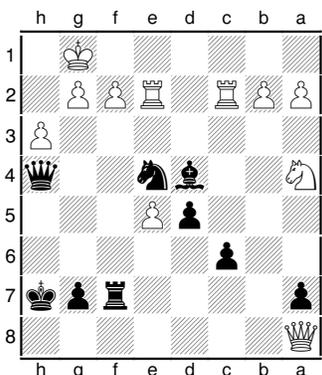
18...Sxd4 19.Lxd4?! 19.Db4!,
mit ±.

19...Lxd4 19...Sde6 20.Sxb6 axb6
21.Lxb6 Db8 22.a4, mit ±.

20.Dxb7? Se4 21.Te2 h5 22.
Lxh5 Dh4!, siehe Diagramm .



23.Lxf7+ Txf7! 24.Dxa8+ Kh7
25.Tcc2

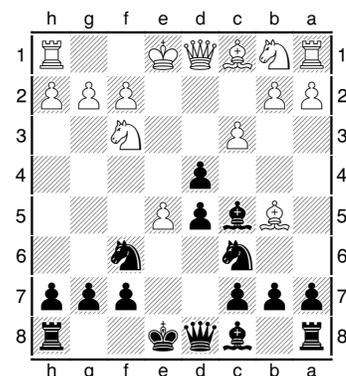


25...Txf2! Der Partiezug gewinnt
auch, aber nach 25.Sxf2!! 26.Txf2
Txf2 27.Txf2 Dxf2+ 28.Kh2 Lxe5+
29.Kh1 und jetzt 29...Df1+, mit
Larsen-Matt^[75].

26.Txf2 Lxf2+ 27.Kf1 Df4!, mit
0:1, so die 325. Partie: Bartosz
Soko (2599) - Magnus Carlsen
(2850), Berlin (Wch Blitz) 2015.
Eine großartige Angriffspartie
des Weltmeisters.

2.1.2.4.4. Kapitel

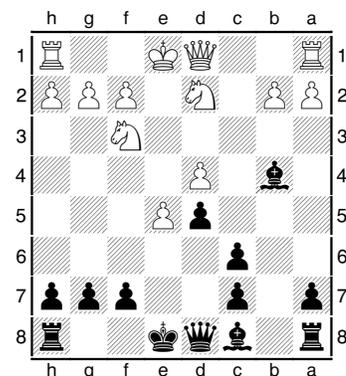
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4
4.Lc4 Lc5 5.c3 Sf6 6.e5 d5 7.
Lb5 (Cochrane)



7...Se4 (Anderssen) 8.cxd4 Lb6
8...Lb4+ und dann:

A) 9.Ld2 Sxd2 und jetzt:

A1) 10.Lxc6+ bxc6 11.Sbxd2, sie-
he Diagramm.



Es entstand eine sehr interessan-
te Stellung. Schwarz hat zwar ein-
nen Doppelbauern auf der c-Li-
nie aber dafür besitzt er das Läu-
ferpaar (*Kurzzeichen*: ♖♗).

A1.1) 11...La6, z.B.:

A1.1.1) 12.c5 12.a3 Lxd2+ 13.
Dxd2 Lg4 14.dxc5 Lxf3 15.gxf3 0-
0 16.c6 Te8 17.f4 Dc8 18.Dd4 Df5
19.Kd2, mit =, so die 326. Partie:
Bartłomiej Maciejka (2635) – Alek-
sej Aleksandrov (2664), Plow-
diw/Thrakische Ebene/Bulgarien
(EU ch) 2003.

A1.1.2) 12.Da4 Lxd2+ 13.Sxd2
Lb5 14.Da3, mit ±, so die 327.

Partie: Peter Leko (2741) – Shakhriyar Mamedyarov (2742), Moskau (Blitz) 2008.

A1.2) 11...0-0 12.0-0 c5 13.a3 Lxd2 14.Dxd2 Lg4 (⚠14...c4!? 15.Dc3 Tb8 16.Sd2 Le6 17.f4, mit =, so die 328. Partie: Aleksa Strikovic (2560) – Miguel Illescas Cordoba (2585), Pamplona/ Spanien 1997.) 15.dxc5 Lxf3 16.gxf3 und Weiß hat einen Bauer mehr, aber sein Königsflügel ist geschwächt. 16...c6 17.Tfe1 Dd7 18.Dd3, mit =, so die 329. Partie: Jewgeni Sweschnikow (2565) – Alexei Alexandrov (2645), Moskau (Aeroflot op) 2002.

A2) 10.Sbxd2 0-0 11.0-0 Se7 12.a3 La5 13.Ld3 Lf5 14.Lxf5 Sxf5 15.b4 Lb6, mit ±, so die 330. Partie: Yuriy Kryvoruchko (2678) – Parimarjan Negi (2643), Tromsø/Norwegen (Weltpokal) 2013.

B) 9.Sbd2 0-0 10.0-0, mit =, so die 331. Partie: David Howell (2698) – Mark Hebden (2500), England (ch) 2015.

9.Le3

A) 9.h3 0-0 10.0-0 f6 11.Lxc6 bxc6 12.Le3 und dann:

A1) 12...fxe5 13.Sxe5 und jetzt: A1.1) 13...De8 14.Sc3, mit ±, so die 332. Partie: Baadur Dschobawa (2673) – Hrant Melkumyan (2654), Minsk/Weißrussland (EU ch Rapid) 2015.

A1.2) 13...Dd6 14.Sd2 Sxd2 15.Dxd2 c5 16.dxc5 Dxe5 17.cxb6 axb6 18.Tfe1, mit =, so die 333. Partie: Baadur Dschobawa (2707)

- Viswanathan Anand (2786), Leuven/Holland (Blitz) 2017.

A2) 12...f5 13.Dc1 f4 14.Lxf4 c5 15.dxc5 Sxc5 16.Le3 Sd3 17.Dd1 La6 18.Sc3 d4 19.Lg5 De8 20.Sd5 Kh8 21.Sxb6 axb6 22.Sxd4 Dxe5, mit ♣, so die 334. Partie: Baadur Dschobawa (2707) – Wladimir Kramnik (2808), Leuven/Belgien (Blitz) 2017.

B) 9.Sc3 0-0 10.Le3 und dann: B1) 10...f5 11.exf6= (11. g3, mit ±.) 11...Sxf6 12.Lxc6 bxc6 13.Se5 Dd6 14.0-0, mit =, so die 335.

Partie: Jewgeni Alexejew (2708) – Pawel Eljanow (2716), Moskau (Blitz) 2008.

B2) 10...Lg4 11.h3 Lh5 12.Dc2 und dann:

B2.1) 12...Lg6 13.Db3 Se7 14.0-0 c6 15.Ld3 Sf5 16.Tae1 Sxd4 17.Lxd4 Lxd4 18.Sxe4 dxe4 19.Lxe4 Lxe4 20.Txe4 Lb6, mit =, so die 336. Partie: Peter Swidler (2749) – Wesley So (2810), Saint Louis/US-Bundesstaat Missouri 2017.

B2.2) 12...Lxf3 13.gxf3 Sg5 14.0-0 Sxf3 15.Lxc6 bxc6 16.Df5 Sh4 17.Dg4 Sg6 18.f4 Dh4 19.Td3= (19.Sa4, mit ±.) 19...Dxg4 20.hxg4 f5 21.g5, mit =, so die 337.

Partie: Arkadij Naiditsch (2701) – Viswanathan Anand (2776), Baden-Baden 2018.

B3) 10...Se7 11.Ld3 und jetzt:

B3.1) 11...Sxc3 12.bxc3 Lf5 13.Lxf5 Sxf5 14.Dd3 Dd7 15.Sg5 g6 16.Lf4 c6, mit ±, so die 338. Partie: Mateusz Bartel (2609) – Wladimir Malachow (2722), Warszawa/Warschau 2010.

B3.2) 11...Lf5 12.0-0 Sxc3 13.bxc3 Tc8 14.Sh4 Lxd3 15.Dxd3 c5 16.Lg5 Dd7 17.Lxe7 Dxe7 18.Sf5 Dd7 19.Df3 De6 20.c4 g6 21.Sh6+ Kg7 22.cxd5 Dd7 23.Sg4 (23.dxc5 Txc5 24.Sg4 Df5 25.Dxf5 gxf5 26.Sf6 Td8 27.Tad1, mit ±.) 23...Df5 24.Dxf5 gxf5 25.Se3 Kg6 26.Sc4 cxd4 27.Sxb6 axb6, mit ±, so die 339. Partie: Gawain Jones (2606) – David Howell (2625), England (ch) 2011.

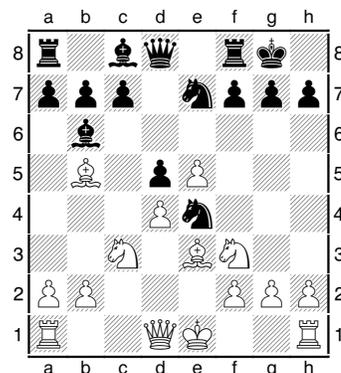
9...0-0 10.Sc3

A) 10.0-0 Lg4 11.Sc3 f6 12.Sxe4 dxe4 13.Db3+ Kh8 14.Lxc6, mit =.

B) 10.Dc2 f6 11.Lxc6 bxc6 12.Dxc6 fxe5 13.Sxe5, mit =.

C) 10.Da4 Ld7 11.Db3 a6 12.Le2 Lg4 13.Sc3 Sxc3 14.bxc3, mit =.

10...Se7



11.Ld3 11.0-0 und jetzt:

A) 11...c6 12.Ld3 Sxc3 13.bxc3 Lf5 14.Sh4 Lxd3 15.Dxd3 Dd7, mit ±, so die 340. Partie: Bartłomiej Macieja (2633) – Lewon Aronjan (2645), Antalya/ Türkei (EU ch) 2004.

B) 11...Lg4 12.Le2 f5 13.exf6 Sxf6 14.Se5 Lxe2 15.Dxe2 Sf5 16.Tad1 c6 17.Sa4 Se4 18.f3 Sed6 19.Lf2

De7 20.b3, mit \pm , so die 341. Partie: Mladen Gochev (2227) - Zoran Stojcevski (2363), Mazedonien (ch) 2010.

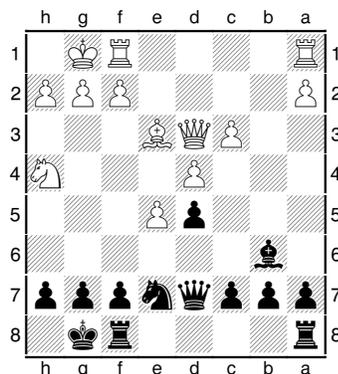
11...Lf5

A) 11...f5 12.exf6 Sxf6 13.Dc2 De8 14.h3 Sc6 15.De2 Kh8 16.a3 Le6 17.Lb5?! (Oder 17.0-0, mit \pm .) 17...a6 18.La4 Se4 19.Tc1 (19.0-0, mit =.) 19...Sxc3 20.Txc3, so die 342. Partie: Gergely Antal (2493) - Robert Hess (2483), Lubbock/Texas/USA 2009.

B) 11...Sxc3 12.bxc3 Lf5 13.0-0 Dd7 14.Sh4 Lxd3 15.Dxd3, mit =, so die 343. Partie: Vladimir Okhotnik (2454) - Julian Kramer (2354), Bargteheide/Schleswig-Holstein 2016.

12.0-0 12.Dc2 Sxc3 13.bxc3 Dd7 14.a4 a5, mit \pm , so die 344. Partie: Vladislav Kovalev (2640) - Nikita Meskovs (2495), Liepaja/Lettland (op) 2017.

12...Dd7 12...Sc6 13.Db1 Sxc3 14.bxc3 Lxd3 15.Lxd3, mit \pm .
13.Sh4 Sxc3 14.bxc3 Lxd3 14...Le4!?, mit \pm . **15.Dxd3**



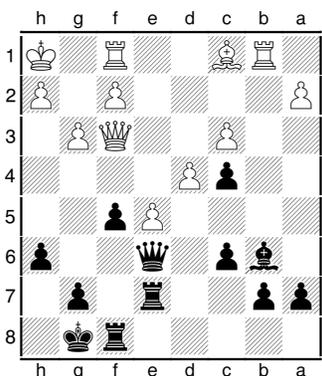
15...f5 16.Lg5 Sc6 16...Sg6 17.Sxg6 hxg6 18.a4 c6, mit \pm , so die 345. Partie: Alexander Moro-

sewitsch (2595) - Wolodymyr Malanjuk (2610), Krasnodar/Russland (op) 1997.

17.g3 Tae8 18.Sg2 Sa5 19.Kh1 19.Tfe1 Sc4 20.Se3 Sxe3 21.Lxe3 Te6 22.Tab1, mit \pm .

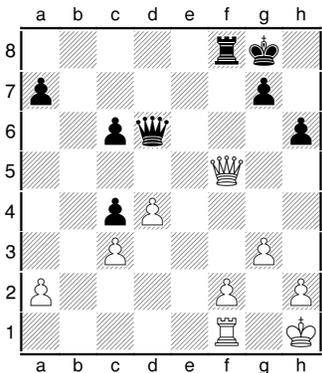
19...Sc4 19...c6, mit \pm . **20.Se3** 20...Lc1, mit \pm . **20...De6 21.Lf4 h6 22.Sxc4 dxc4 23.Df3 c6 24.**

Tab1 Te7 \pm 24...Tf7, mit =. **25.Lc1**



25...Td7 26.La3 Tfd8 27.Ld6 Lc7 27...Dd5 28.Dxd5 cxd5 29.Tb5 Lc7 30.Lc5, z.B. 30...b6 31.e6, mit +.

28.Txb7 Lxd6 29.Txd7 Dxd7 30.exd6 Dxd6 31.Dxf5 \pm Tf8, siehe Diagramm.



Wenn Schwarz anstatt 31...Tf8 hier 31...Dd5+ spielen würde, z.B. 32.Dxd5 cxd5 nebst 33.Tb1!

und Schwarz muss um Ausgleich kämpfen.

32.Dg4 Vorziehen war hier 32.Dc2 oder 32.De4.

32...Dd5+ 33.Kg1 Tf3 34.Tc1!? 34.Tb1! Txc3? 35.Dg6 Tf3 36.Tb7! und jetzt:

A) 36...Tf7 37.Txf7 Dxf7 38.Dxc6, mit +.

B) 36...Dxd4?? 37.Tb8+ Tf8 38.De6+ Kh7 39.Txf8, mit +.

34...Kh7 35.h4 35.a4 a6 36.Dc8 Dg5 37.Tc2 Dg6 38.Te2 Txc3 39.Te8 Df7 40.Th8+ Kg6 41.Dg4+ Kf6 42.De4 Tc1+ 43.Kg2 De7 44.Dxc6+ Kf7 45.Tb8, mit +.

35...h5 36.Dh3 De4 36...a6 37.Tc2 Td3 38.Kh2 c5 39.dxc5 Dxc5 40.De6, mit \pm .

37.Df1 Td3 38. a4 a5 39.Dg2

Oder 39.De1 und dann:

A) 39...Df3 40.De5 Td2 41.Tf1 Tc2 42.Dxa5 Txc3 43.Db4 Dd3 44.Dc5 Dg6 45.Kh2 Tc2 46.a5 Df7 47.Kg2 Ta2 48.Dxc6 Txa5 49.Tc1 Ta2 50.Df3, mit +.

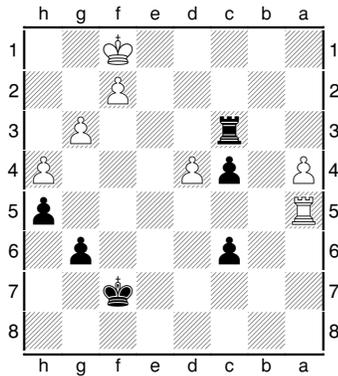
B) 39...Dxe1+ 40.Txe1 Txc3 41.Te5 g6 42.Txa5 Td3 43.Tc5 Txd4 44.a5, mit \pm .

39.Dxg2+ 39...Tf3 40.Td1 De2 41.Df1 Dc2 42.Kg2 Txf2+ 43.Dxf2 Dxd1 44.Df5+ Kh8, mit \pm .

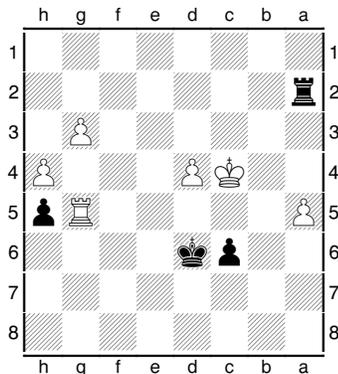
40.Kxg2 Kg8 41.Kf1 Kf7 42. Te1 42.Ke2 Kf6 43.Ke1 Kf5 44.Ke2 Kg4 45.Td1 Txc3 46.d5 Tc2+ 47.Ke3 Tc3+ 48.Ke4 cxd5+ 49.Txd5, mit \pm .

42...Txc3 43.Te5 g6 43...Td3?! 44.Txa5 Txd4 45.Ke2 c3 46.Txh5 Txa4 47.Tc5 Ta3 48.Txc6, mit \pm .

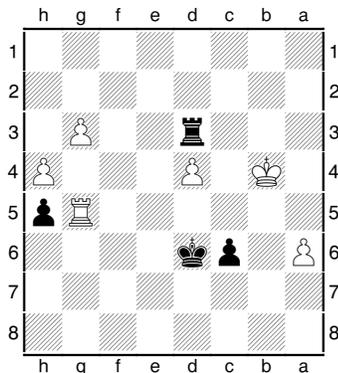
44.Txa5



Die schwarze Stellung ist sehr kritisch. **44...Ta3 45.Ke2 Ke6 46.Kd2 Kd6 47.Tg5 Ta2+** 47...Td3+ war hier einen Versuch wert. **48.Kc3 Txf2 49.Txg6+ Kc7 50. Tg5 Ta2 51.a5 Kd6 52.Kxc4**



52...Ta3 53.Kb4 Td3 54.Kc4 Ta3 55.Kb4 Td3 56.a6!



56...Txd4+ 57.Ka5 Td1 58. Txh5 58.a7! Kc7 59.Tg7+ Kd6 60.

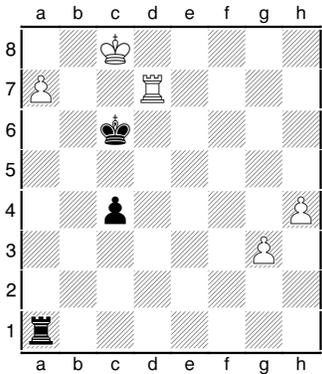
Ka6!!, mit +-.

58...c5? Falls 58...Ta1+, so 59. Kb6 Tb1+ 60.Ka7 c5 61.Th6+ Kd5 62.h5 c4 63.Th8 c3 64.Tc8 Kd4 65.Ka8 Kd3 66.h6 c2 67.h7 Th1 68.a7 Kd2 69.Kb7 Txb7+ 70.Kb6 Th6+ 71.Kb5 Th8 72.a8D, mit +-.

59.a7 Ta1+ 60.Kb6 Tb1+ 61. Ka6 Ta1+ 62.Kb7 Tb1+ 63.Kc8 Ta1 63...Tf1 64.a8D Tf8+ 65.Kb7, mit +-.

64.Th7!? Der Partiezug ist nicht der genaueste Zug. Nach 64. Th6+! Ke7 65.Kb8 Tb1+ 66.Kc7 Ta1 67.Kb7 Tb1+ spielt Schwarz 68.Tb6!, das Manöver kennen wir aus dem *Brückenbau*^[21] in den Turmendspielen. 69...Ta1 69.Ta6 Tb1+ 70.Kc7, mit +-.

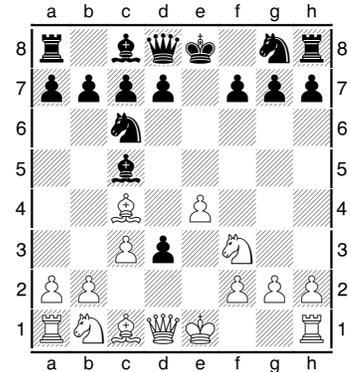
64... c4 65.Td7+ Kc6



66.Tc7+ Der Partiezug macht noch nichts kaputt. Nach 66.h5!! hätte Schwarz aber aufgeben können. **66...Kb6 67.Kb8 c3 68.Txc3⊕**, mit ½:½, wegen ⊕ (= *Zeitnot*), so die 346. Partie: Martyn Krawziw (2621) - Pentala Harikrishna (2737), Berlin (Wch Blitz) 2015.

2.2. Kapitel

Mit Kommentaren von GM Igor Saizew **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 d3** (Von Heydebrand und der Lasa)



Die Idee von 5...d3 ist es ein weißes Bauernzentrum, welches nach cxd4 entstehen würde, zu verhindern und die Entwicklung des b1-Springers zu erschweren.

6.b4

A) Falls 6.Dxd3, so einfach 6...d6 und dann:

A1) 7.Lg5 Sf6 8.b4 Lb6 9.a4 a6 10.0-0 0-0 11.Sbd2 De7 und jetzt:

A1.1) 12.a5± La7□ 13.h3! h6 14. Lh4 Ld7 15.Tae1 (15.e5 Sxe5 16. Sxe5 Dxe5 17.Tae1 Df4 18.g3 Df5 19.Dxf5 Lxf5 20.Lxf6 gxf6, mit =.) 15...Tad8, mit =.

A1.2) 12.Kh1= Lg4 13.Tae1 h6 14.Lh4 Tad8, mit ½:½, so die 347. Partie: Hanna Ereńska-Barlo (2249) - Barbara Jaracz (2265), Polen (ch) 2002.

A2) 7.Dxd3 Sf6 8.b4 Lb6 9.a4 a6 10.Lg5 0-0 11.Sbd2 De7 12.Lb3 h6 13.Lh4 Le6 14.Lxe6 Dxe6, mit ±, so die 348. Partie: Fred Berend (2345) - Tsegmed Batchuluun

(2346), Beijing/China (Rapid) 2008.

B) 6.0-0 d6 und jetzt:

B1) 7.b4 Lb6□ 8.a4 a6 9.Db3 Df6 10.Sa3 h6!?, (Nach 10...Lg4! erhält Schwarz ein gutes Spiel.), mit =, so die 349. Partie: Gavin Crawley (2345) - Devaki Prasad (2425), London 1987.

B2) 7.Lg5 Sge7 8.Dxd3 a6 9.Sbd2 0-0 10.Tae1 Kh8 11.b4 La7 12.Lb3 f6 13.Le3 Se5 14.Dc2 S7g6 15.Lxa7 Txa7 16.Sd4 Sf4 17.g3 Sh3+ 18.Kh1 De8 19.f4!, mit ±, so die 350. Partie: Yann Salaun (2335) - Jaan Eslon (2435), Toulouse/Südfrankreich 1994.

6...Lb6 7.a4

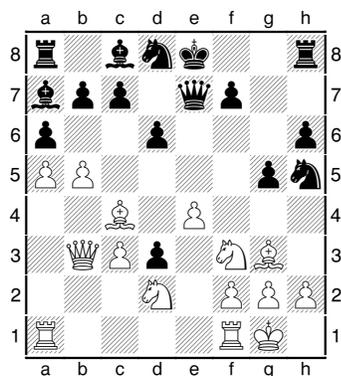
Oder 7.Db3 und dann:

A) 7...De7!? 8.0-0 d6 9.a4 a6 10.a5 La7 11.Lg5 Sf6 12.Sbd2 h6 13.Lh4 g5 14.Lg3 Sh5 15.b5 Sd8?

Oder:

A1) ♱15...Sxg3, mit =.

B2) ♱15...axb5, mit =.



16.b6! Sxg3 17.fxg3 Lb8 18.e5 (18.Sd4!, mit →.) 18...cxb6 19.exd6 Lxd6 20.Tae1 Le6 21.Sd4 Lc5 22.Se4 0-0 23.Kh1 (23.Sf6+ Kh8 24.Dd1, mit ±.) 23...Lxd4 24.cxd4 b5 (24...d2 25.Sxd2 b5, mit ±.) 25.Sf6+ Kg7□ (25...Kh8

26.Dxd3, mit +-.) 26.Dxd3 Th8□ 27.Sh5+ Kg8 28.Lxe6 Sxe6 29.d5, mit +-, wegen offenen ♠ (= Linien), 29...Td8 30.Dc3 b4 31.Db2!, mit 1:0, so die 351. Partie: Carl Schlechter (2582_H) - Dawid Janowski (2602_H), Wien (m4) 1896.

B) 7...Df6 8.0-0 d6 9.a4 a6?! (9...a5 10.b5 Se5 11.Sxe5 dxe5, mit =.) 10.a5 La7 11.b5 und dann: B1) 11...Se5 12.Sxe5 dxe5 und jetzt:

B1.1) 13.Sd2 Se7 14.Sf3 h6 15.Td1 0-0 (15...axb5 16.Dxb5+ Sc6 17.La3, mit +-.) 16.La3 Te8 17.Txd3, mit ±.

B1.2) 13.bxa6 bxa6 14.Da4+ Ld7 15.Dd1, mit =, so die 352. Partie: Jewgeni Sweschnikow (2585) - Arschak Petrosjan (2340), UdSSR (ch) 1974.

B2) 11...axb5 12.a6! Schwarz soll nicht den Läufer auf c4 schlagen, sondern er ist gut beraten 12...Sge7 zu spielen, z.B.:

B2.1) 12...Sge7 13.axb7 Lxb7 14.Dxb5, mit =.

B2.2) 12...bxa6 13.Ld5, z.B.: B2.2.1) 13...Sge7 14.Lg5 und Weiß gewinnt Material, so die 353. Partie: Igor Saizew - Lev Aronin, Moskau 1964.

B2.2.2) 13...Ld7 14.Lxc6 Lxc6 15.Txa6 Lxf2+! (15...Se7 16.Da3 0-0 17.Txa7 Lxe4 18.Lg5 Dg6 19.Sbd2 Txa7 20.Dxa7 Sd5 21.Dd4 Lxf3 22.Sxf3 c6, mit ♣.) 16.Txf2 Txa6 17.Sg5 Dg6 18.Sxf7 Dxe4 19.Sxh8 Dc4 20.Dd1 Sf6, mit ♣. B2.2.3) 13...Lb7 14.Txa6, mit ♣, so die 354. Partie: Imre Pram -

Janos Hagymasi (2113), Ungarn (ch) 2005.

B2.3) Auf keinen Fall darf Weiß den Läufer schlagen, z.B. 12...bxc4?, wegen 13.axb7 und jetzt: B2.3.1) 13...cxb3? 14.bxa8D! und Weiß gewinnt.

B2.3.2) 13...Lxb7 14.Dxb7, mit ±, so die Kommentare von GM Igor Saizew.

7...a6 Einfach 7...a5 8. b5 De7 9. 0-0 Se5 10.Sxe5 Dxe5 11.Kh1 d6 12.f4 De7 13.De1, mit ±.

8.0-0

A) 8.a5 La7 und dann:

A1) 9.Dxd3 d6 10.Lg5 und jetzt: A1.1) 10...Sge7□, mit =.

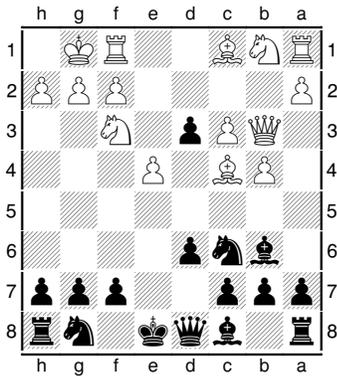
A1.2) Nicht aber 10...Sf6, wegen 11. Sbd2 De7 12.Ld5 0-0 13.0-0 Ld7 14.Tae1 Tae8, mit ±.

A2) 9.Db3 (9.Dxd3, mit ±.) 9...De7 10.0-0 d6 11.b5 axb5, mit =, so die 355. Partie: Tigran Petrosian (2537) - Dmitri Jakowenko (2596), playchess.com (EU ch) 2004.

B) 8.Db3 De7 9.0-0 d6 10.Lg5 Sf6 11.Sbd2 h6 12.Lh4 Le6 13.a5 La7 14.b5 Se5 15.Sxe5 dxe5 16.b6 cxb6 17.axb6 Lb8, mit ±, so die 356. Partie: Nikola Nikolovski (2391) - Sasho Eftovski (2139), Skopje/Nordmazedonien (op) 2018.

8...d6 9.Db3

Das Haxo-Gambit^[53]



6...Kxf7

s. 2.3.2. Kapitel

2.3.1. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kf8 (Thomson)

7.Lxg8

2.3.1.1. Kapitel

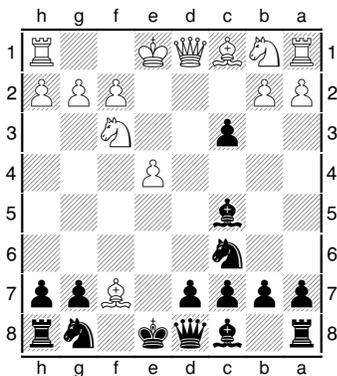
7.Lb3

2.3.1.2. Kapitel

9...De7= 9...Df6± 10.Sa3 und dann: A) **10...h6!?**, siehe die 349. Partie: Crawley und Prasad. B) **10...Lg4! 11.a5 Lxf3 12.axb6 Dg6 13.Lxf7+ Dxf7 14.Dxf7+ Kxf7 15.gxf3 cxb6**, mit ♜. **10.Lg5?!** Nach 11.Sbd2 kann Weiß die Stellung im Gleichgewicht halten. **10...Sf6 11. Sbd2 Se5!?**, mit = (Einfach **11...h6!**, mit ♜.), so die 357. Partie: Petr Pisk (2333) - Ivan Loktiev (2225), Hradec Králové/Neu Königgrätz/ Tschechien 2010.

2.3. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ (Leow)

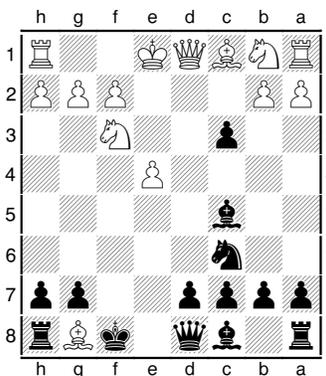


6...Kf8

s. 2.3.1. Kapitel

2.3.1.1. Kapitel

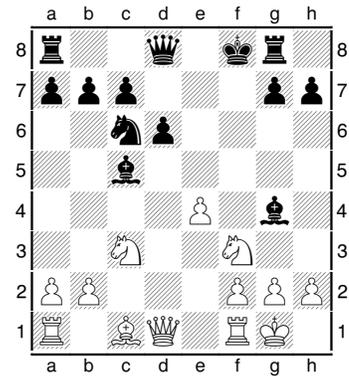
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kf8 7.Lxg8 (Perrin)



7...Txg8 8.0-0 Etwas besser ist hier **8.Sxc3**, z.B. **8...d6 9.0-0 Lg4 10.h3 Lh5 11.Lg5 Dd7 (11...Dxg5 12.Sxg5 Lxd1 13.Taxd1, mit ±.) 12.Se5! De8 (12...Sxe5 13.Dxh5, mit ±.) 13.Sd7+ Dxd7 14.Dxh5, mit ±**, so die 358. Partie: Ronald Canino – Pinatpong Pheephacharakon (1672), Chiangmai/Thailand (U10 Asien ch) 2013.

8...d6 8...cxb2? 9.Lxb2 d6 10. Sc3 Le6 11.Tc1 De8 12.Sd5 Tc8 13.Sg5 Th8 14.Df3+, mit +-.

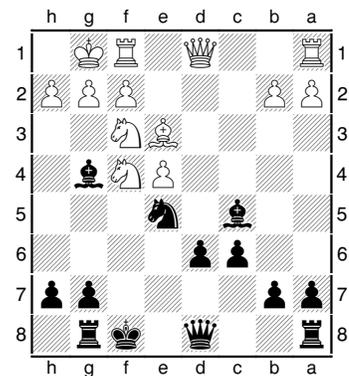
9.Sxc3 Lg4



10.Le3?! 10.h3 Lh5 11.Sd5 Se5 (11...Dd7 12.Le3 Te8 13.Tc1, mit +-.) 12.g4 Sxf3+ 13.Dxf3+ Lf7 14.Le3, mit +-.

10...Se5 11.Sd5 ⊖ **11.Lxc5**, z.B. **11...Lxf3 12. Lxd6+**, mit ±.

11...c6 12.Sf4



12...g5?! ⊖ **12...Lxe3 13.fxe3 Lxf3 14.Db3! Db6! 15.De6! Dd8! 16. gxf3 De7**, mit =.

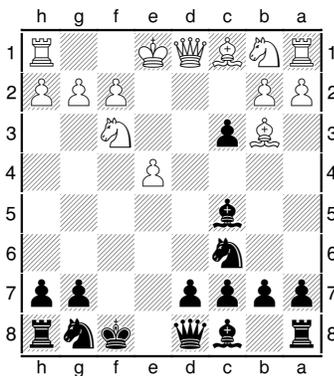
13.Sd3?! Weiß hätte nach 13. Se5!! in ein gewonnenes ⊥ (= Endspiel) abwickeln können, z.B. **13...Lxd1 14.Se6+ Ke7 15.Sxd8 Lxe3 16.Sexc6+ bxc6 17.Sxc6+ Kd7 18.Taxd1 Lxf2+ 19.Txf2 Kxc6 20.Tf6 Tad8 21.e5**, mit +-.

13...Lxf3 14.gxf3 Lxe3 15.fxe3 Db6 16.Sxe5 Dxe3+ 17.Kh1 dxe5 18.Dd6+ Kf7 19.Dd7+ Kg6 20.Tad1 Taf8 21.Td6+, mit

1:0, so die 359. Partie: Frederick Perrin (2251_H) – James Thomson (2229_H), New York (Handicap) 1868.

2.3.1.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kf8 7.Lb3 (Storey)



A) 7.Lxg8 cxb2 8.Lxb2 Txxg8 und jetzt:

A1) 9.Sc3 Df6 10.0-0 b6 11.Sa4 und dann: 7...De7 8.Lb3 d6 9.Lg5 Sf6 10.0-0 Le6 11.Sd5 Lxd5 12.exd5 Se5 13.Sd4 und Weiß steht deutlich besser, so die 360. Partie: Carlos Nascimento - Americo Jose Costa, Portugal (ch) 1993.

A2) 9.0-0 d6 10.Dd2 De7 11.Sc3 Le6 12.Sd5 Lxd5 13.exd5 Sd8 14.Tae1, mit ↑ (= mit Initiative), so die 361. Partie: Santiago Camargo (2049) - Juan Andres Gomez (1777), Bogota/Kolumbien (op) 2012.

B) 7.Ld5 cxb2 8.Lxb2 Sf6 9.0-0 De7 10.Sc3 d6 11.Sa4, mit ±.

C) Nach 7.Sxc3± entsteht eine interessant Variante. Schwarz

nimmt jetzt auf f7, z.B.: 7...Kxf7 8.Dd5+ Kf8 9.Dxc5+ d6 10.Da3± (Hier wird auch 10.Dc4, mit ±, gespielt.) 10...Le6 11.0-0 Dd7 12.Td1 Sge7 13.e5 d5 14.Lg5 Te8 15.Se4 Lg4 16.h3 Lh5 17.Sc5 Df5 18.Lxe7+ Sxe7 19.Sd4 Df7 20.Sce6+ Kg8 21.Sxc7 Tc8 22.e6, mit +-.

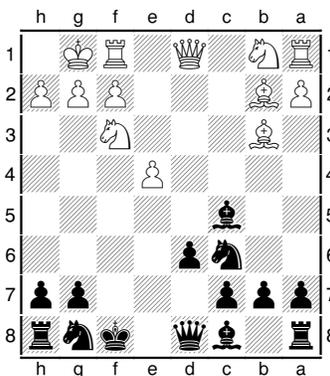
7...cxb2 Nicht aber 7...d5?, wegen 8.Lxd5, z.B. 8...Sb4 9.Sxc3 c6 10.Lg5 Le7 11.Lxg8 Dxd1+ 12.Txd1 Txxg8 13.Lxe7+ Kxe7 14.a3, mit +- , so die 362. Partie: Krzysztof Puszczewicz (2199) - Marek Rupik (2103), Polanica-Zdrój/Bad Altheide/Woiwodschaft Niederschlesien/Polen (op) 2001.

8.Lxb2 d6

A) 8...d5 9.Lxd5 Sf6 10.Sc3 Lg4 11.0-0 Se5 12.Sa4 Lxf3 (12...Ld6 13.Lxe5 Lxe5 14.Lxb7 Lxa1 15.Lxa8 Dxa8 16.Dxa1 Dxe4, mit ±.) 13.gxf3 Ld6, mit ±.

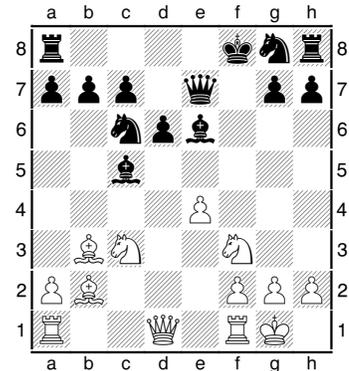
B) Nicht aber 8...Sge7?, wegen 9 Sg5! d5 (9...Lb4+ 10.Kf1 d5 und jetzt 11.Dh5 oder 11.exd5, jeweils mit +-.) 10.Dh5 De8□ 11.Sxh7+!, mit +-.

9.0-0



9...De7 10.Sc3 Le6, siehe Dia

gramm.



Anstatt 10...Le6 konnte Schwarz 10...Sf6 spielen, z.B. 11.Dd2 (11.Sd5 Sxd5 12.exd5 Se5 13.Sd4, mit ±.) 11...Lb4 12.Df4 Lg4 13.Sd5 Dxe4 14.Dg5 Dg6□ (14...Lxf3? 15.Lxf6!, mit ±.) 15.Df4 Df5 16.Dxf5 Lxf5 17.Sxf6 gxf6 18.Lxf6 Tg8 19.Lxg8 Kxg8, mit ±.

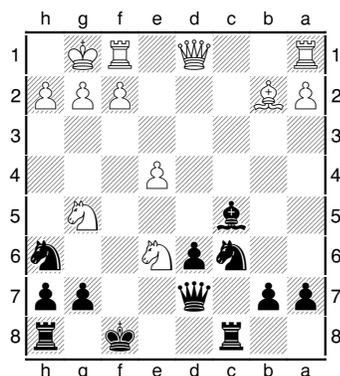
11.Lxe6! Gut ist auch 11.Sd5, z.B. 11...Lxd5 12.exd5 Se5 13.Sd4 Lxd4 14.Dxd4 Sf6 15.Tae1, mit +-.

11...Dxe6 12.Sd5 Dd7 Oder 12...Dg6 13.Db3 Sd8 14.Sxc7, mit +-.

13.Sg5! Sh6 13...Tc8 14.Df3+ (14.Tc1 Sh6 15.Sf4 Ke8 16.Dh5+ Sf7 17.Lxg7, mit +-.) 14...Ke8 15.Tfd1 Sh6 16.Dh5+ Kf8 17.Td3 Kg8 18.Tg3 Tf8 19.Lf6!! Se5 20.Se7+ Dxe7 21.Lxe7, mit +-.

14.Sxc7 14.Sf4 Sd8 15.Sh5 Tg8 16.Df3+ Sdf7 17.Sxh7+ Ke7 18.Sxg7 Dg4 19.Df6+ Kd7 20.h3, mit +-.

14...Tc8 15. Sce6+

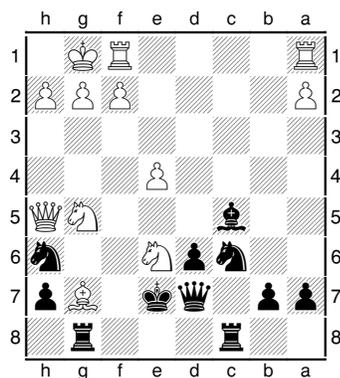


15...Ke7 15...Kg8? 15.Sxc5!, mit Figurgewinn.

16.Lxg7 Es geht auch 16.Sxg7, mit starken weißen Angriff.

16...Thg8 16...Se5 17.Lxh6 Thg8 und jetzt einfach 18.Kh1! und die weiße Stellung ist einfach gewonnen.

17.Dh5!, siehe Diagramm. Gut ist auch 17.Lxh6!, z.B. 17...Tg6 18.Dh5 Se5 19.Kh1! Txe6 20.f4 Txh6 21.Dxh6, mit +-.

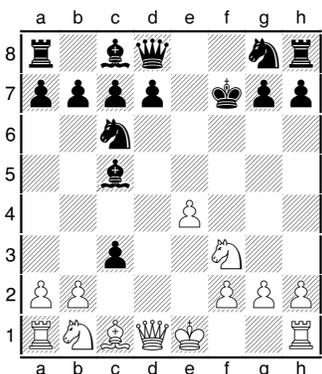


17...Txg7 Schwarz hat keine besseren Züge mehr.

18.Sxg7, mit 1:0, so die 363. Partie: Peter Mayerhofer (2120) - Josef Mittendorfer, Linz/Oberösterreich (op) 2000.

2.3.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kxf7 (Eliaison)



7.Dd5+ Ke8 8.Dh5+ (Leow)

⊖8. Dxc5 und dann:

A) 8...bxc2 9.Lxb2 Sf6 10.0-0 d6 11.Dc2 Lg4 12.Sbd2 Sh5 13.Tfe1 De7 14.Tac1 Le6 15.Da4 Kf7 16. Te3!?, mit ±, (16.e5!, mit →.), so die 364. Partie: Dan Vladimir Bondoc (2255) – Valer Pop (2075), Deva/Diemrich/Rumänien (op) 1998.

B) 8...De7 9.Dxe7+ (⊖9.De3, mit ±.) 9...Sgxe7± 10.Sxc3 d6 11.Sb5 Kd8 12.Sg5 Kd7, mit ±, so die 365. Partie: Moritz Lauer (2174) – Thomas Bildt (2007), Regionalliga Nord-Ost Bayern 2005.

8...g6 9.Dxc5 d6 10.Dxc3 10. De3.

10...Df6 11.Lg5?! ⊖11.De3, mit ±.

11...Dxc3+ 12.Sxc3 h6 13. Ld2!? ⊖13.Sd5 oder ⊖13.Le3. **13...Le6**

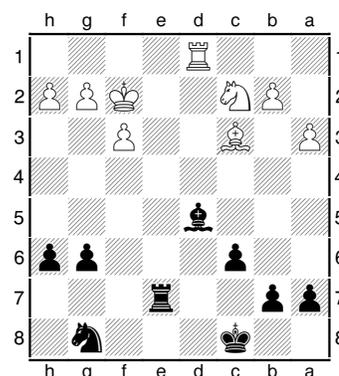
A) 13...Sf6, mit ±.

B) ⊖13...Lg4 14.Sd5, mit ↑.

14.Sb5 Kd7 15.Lc3 Th7 16. Sbd4 Sxd4 17.Sxd4 Lf7 18.f3± Te8 19.Kf2 Kc8 20.a3!? 20. Tac1± ist hier sehr interessant, wegen X c7.

20...d5! = 21.exd5 Oder 21.e5 Txe5 22.Sb5 Te7 23.Sxa7+ Kb8 24.Sb5 c6 25.Sd4, mit =.

21...Lxd5 22.The1 The7 23. Txe7 Txe7 24.Td1 c6 25.Sc2



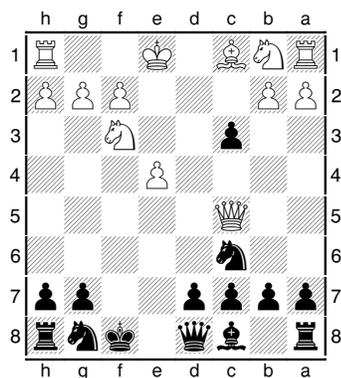
25...h5 25...Lb3, mit =.

26.Sb4 Lc4 27.Td2 Td7 28.Td4 Txd4 29.Lxd4 a5 30.Sc2 Se7 31.Se3 Ld3 32.g4 hxg4 33. fxe4 Kd7 34.h4 Ke6 35.Kf3 Sd5 36.Sxd5 cxd5 37.Kf4 a4 38.h5 gxe4 39.gxe4 Kf7 40.Ke5 Le4 41.Kd6 Lf3 42.Kc5 Lxe4 43. Kxd5 Lf3+ 44.Kc5 Lc6, mit ½:½, so die 366. Partie: S. Leow (2296_H) – C. Eliaison (2319_H), Berlin (m 8) 1856.

2.3.2.1. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kxf7 7.Dd5+ Kf8 8.Dxc5+ (Knorre)

Das Haxo-Gambit^[53]

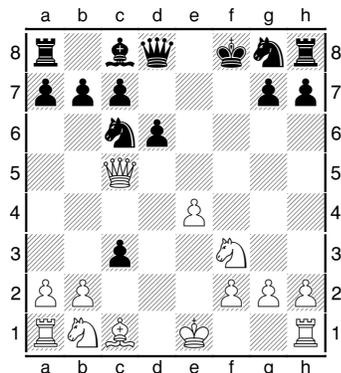


8...d6 s. 2.3.2.1.1. Kapitel
8...De7 s. 2.3.2.1.2. Kapitel

2.3.2.1.1. Kapitel

Mit GM Jewgeni Sweschnikow, dem lettischen Landesmeister 2008, 2010 und Seniorenweltmeister 2017

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kxf7 7.Dd5+ Kf8 8.Dxc5+ d6 (Schwengers)



9.Dc4 9.Dxc3 und dann:

A) 9...De7 10.0-0 Dxe4 11.Te1 Db4 12.Te8+ (12.Dc2, mit ±) 12...Kxe8 13.Dxg7 Se5 14.Dxh8 Sxf3+ 15.gxf3 De1+ 16.Kg2 Dxc1 17.Dxg8+ Kd7 18.Sc3 Dxa1 19.Df7+ Kc6 20.Dd5+, mit ½:½, so die 367. Partie: Olafur Kristjansson

(2105) - Bragi Halldorsson (2260), Reykjavik/Island (op) 1988.

B) 9...Sf6 10.Sbd2 und dann:

B1) 10...De7 11.0-0 und jetzt: B1.1) 11...Lg4, mit ±, so die 368.

Partie: Aleksandra Selifonova (1917) – Timofey Smirnov (2324), Moskau (Rapid) 2018. B1.2) 11...Sxe4? 12.Sxe4 Dxe4 13.Te1, mit +-, so die 369. Partie: Antonios Hadzimanolis (2303) – Antoaneta Stefanova (2491), Athen (op) 2005.

B2) 10...Kf7 11.Sg5+ Kg8 12.0-0 h6 13.Sgf3, mit ±, so die 370. Partie: Sergei Bargan (2297) – Tanio Nedev (2204), Bulgarien (op) 2011.

9...Lg4

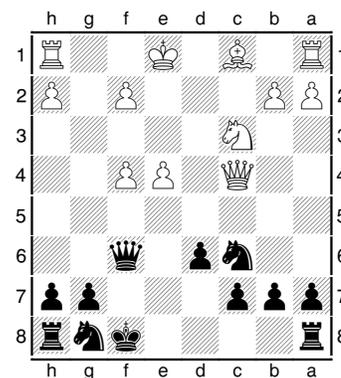
A) 9...Sf6?! 10.Sxc3 Lg4 11.Lg5 Lxf3 12.gxf3 Se5 13.De2 c6 14.Td1 De7 15.f4 Sg6 16.f5 Se5 17.Tg1, mit ±. (17.f4!, mit ±.), so die 371. Partie: Mairelys Delgado Crespo (2319) - Daniel Garcia Andres (2046), Spanien (ch) 2004.

B) 9...De7 10.Sxc3 Sf6 11.0-0 Lg4 12.Sd4 Sxd4 13.Dxd4 Kf7 14.Lg5, mit ±, so die 372. Partie: Tomas Samulevicius (2286) - Maarten Beekhuis, Holland (U20 ch) 2000.

10.Sxc3± 10.Dxc3!?, mit ±.

10...Lxf3? ♞10...Dd7.

11.gxf3 Df6 12.f4!



12...Df7 Die wichtigste schwarze Verteidigung ist hier 12...Dd4 und auf 13.Db5 folgt 13...Db4, mit ±. Dieses Manöver sollte man sich unbedingt merken.

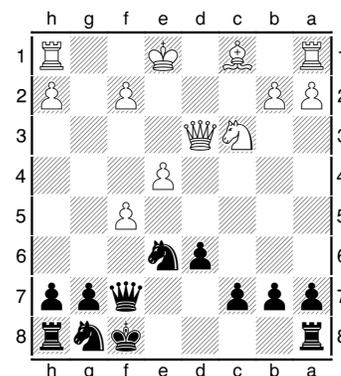
13.Db5 Die weißen Schwächen auf e2, g2 und g4 erfordern 13.De2, z.B. 13...Te8 14.Le3, mit ±.

13...Sd4 13...Tb8 14.Le3 a6 15.De2 Sge7 16.Tg1, mit ±.

14.Dd3 14.Dxb7!? Te8!, mit =.

14...Se6 14...Sc6 15.Le3 Dh5 16.Sd5 Sge7 17.Sxe7 (17.Sxc7? Da5+ 18.Dc3 Dxc7, mit -+.) 17...Kxe7, mit ±.

15.f5



15...Sc5 \square **16.Dc2** Die nachfolgende Variante sollte man hier kennen: 16.De2! Sxe4 17.Sxe4 Te8 18.Ld2! b6 (Nicht aber 18...d5?!, wegen 19.Lb4+! Te7 \square 20.

0-0-0, mit +-.) 19.Tc1 und jetzt:
 A1) 19...d5 20.Lb4+ c5 21.Txc5
 bxc5 22.Lxc5+ Te7 (22...Se7? 23.
 Sd6!, mit +-.) 23.Lxe7+ Dxe7
 24.Sc3, mit ±.

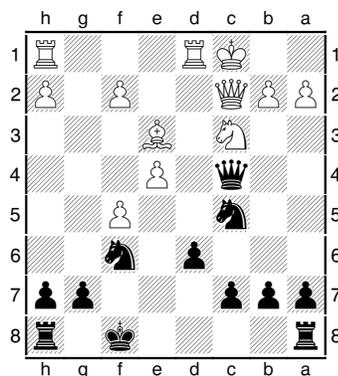
A2) 19...a5 20.f3 d5 21.0-0 Sf6
 22.Lf4 dxe4 23.Txc7 Dd5 24.fxe4
 Sxe4 25.Td1, mit +-.

16...Dc4

A) 16...Te8 17.Le3 Dh5 18.Lxc5
 dxc5 19.Se2, mit ±.

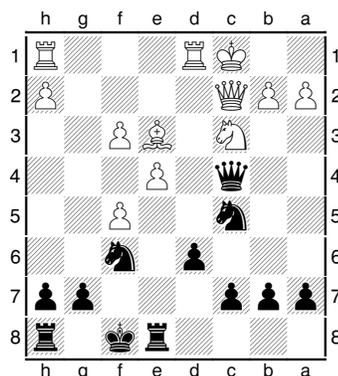
B) 16...Dh5 17.Le4 Df3, mit ±.
17.Le3 Sf6 17...Sd3+ 18.Kd1 Sf6
 19.b3 Da6 20.De2, mit ±.

18.0-0-0



18...Te8 18...Scd7 19.Td4 Dc6
 20.Tg1 (20...Se5 21.De2, mit +-.)
 20...Te8 21.Kb1, mit +-. Diese
 Variante geht in die Hauptvari-
 ante über.

19.f3±



19...Scd7 20.Td4 Dc6 21.Kb1
Te7 21...Se5 22.Dg2 und jetzt:

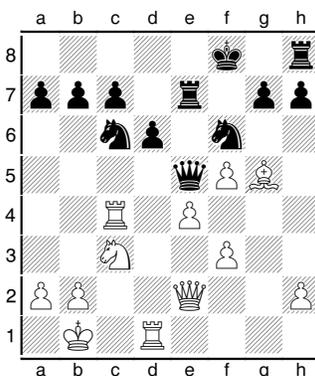
A) 22...Kf7 23.Tc1 Dd7 24.Lg5
 Thg8 25.Dh3, mit ↑.

B) 22...Tg8 23.Tc1 Da6 24.Se2 Te7
 25.Sf5 c5 26.Tdd1, mit +-.

22.De2 22.Dg2 Sxd4 26.Le3 Dc4
 27.Lxd4 Tg8, mit ±.

22...Se5 23.Lg5 Dc5?! Der Par-
 tiezug 23...Dc5?! provoziert gera-
 dez zu den Anziehenden die expo-
 nierte Damenaufstellung zu wider-
 legen.

24.Thd1 Sc6? Jetzt hat die
 schwarze Dame kein Rückzugs-
 feld mehr. **25.Tc4! De5**



26.Sd5 26.f4 Da5 27.Ta4 Dc5
 28.Lxf6 gxf6 29.Tc4 Db6 30.Sd5
 Db5 31.Dd3 Tf7 32.Sxc7! Txc7
 33.Dxd6+ und jetzt:

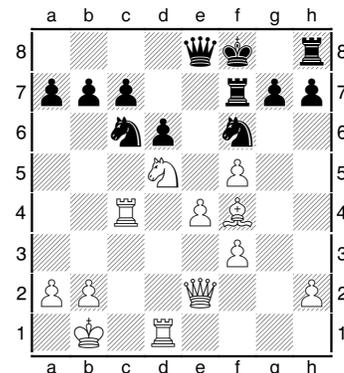
A) 33...Ke8 34.Dxc7 Db6 35. Dc8+
 Sd8 36. Tc7!, mit +-.

B) 33...Te7 34.Dxf6+ Ke8 35.
 Dxb8+ Kf7 36.Tg1! nebst Matt in
 wenigen Zügen.

26...Tf7 26...Td7 27.f4 De8 28.
 Lxf6 gxf6 29. Sxf6, mit +-.

27.Lf4 27.Lxf6 gxf6 28.f4 De8
 29.Dh5 Dd8 30.Tg1 Tg8 31.Dh6+
 Tgg7 32.Txg7 Txg7 33.Sxf6, mit
 +-.

27...De8

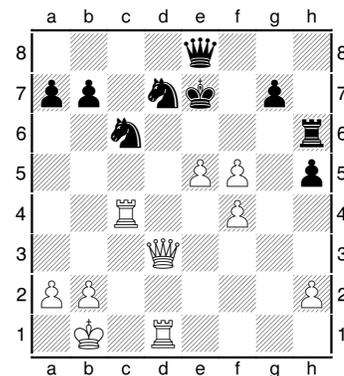


28.Sxc7! Txc7 29.Lxd6+ Te7
30. e5 30.f4 Dh5 31.Dc2!, mit
 +-.

30...Sd7 31.f4 31.Tf4 Kg8 32.
 Dc4+ Tf7 33.e6, mit +-.

31...h5 31...h6 32.Dd3 Sb6 33.
 Txc6 bxc6 34.f6, mit +-.

32.Dd3 Th6 33.Lxe7+ Kxe7
 Nach 33...Sxe7 folgt 34.Dxd7 Tc6
 35.Txc6 Dxd7 36.Txd7 Sxc6 37.
 Txb7, mit +-.



34.Da3+!

A) 34.e6! und jetzt:

A1) 34...Sf6 35.Dd6+, mit *An-*
derssen-Matt^[9].

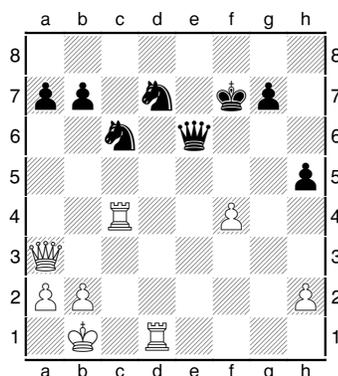
A2) 34...Sf8 35.Dd6+ Kf6 36.e7+
 Kxf5 (36...Kf7 37.exf8D+ Dxf8
 38.Dd5+ Ke7 39.Dd7+ Kf6 40.
 De6+, mit *kleinem Keulenmatt*
^[67].) 37.Td5+ Se5 38.Dxe5+ Kg4

39.De3 Dg6+ 40.f5+, mit *Linienmatt*^[82].

A3) 34...Sdb8 35.Da3+ Kf6 36. Dc3+ Kxf5 37.Dxg7 Dg6 38.Df8+ Df6 39.Td5+ Kg4 40.f5+ Kf3 41. Da3+ Kg2 42.Td2+ Kg1 43.Tc1+, mit *Treppematt*^[123].

B) 34.f6!+ gxf6 35.e6! Kxe6 36. Db3! und Weiß gewinnt.

34...Kf7 35.e6+ Txe6 36.fxe6+ Dxe6



37.Dd3! Sf6 38.f5 De5 39.Tc2 Kg8 40.Te2 Dc5 41.a3 Kh7 42. Tg2 Se5 43.Dc2 De3 44.Tdg1 Seg4, mit 1:0, da nach 45.Tg3 nebst 45.h3 der schwarze König Matt gesetzt wird, so die 373. Partie: Jewgeni Sweschnikow (2530) - Wiktar Kuprejtshyk (2480), Hastings/East Sussex/England (cat 9) 1984.

2.3.2.1.2. Kapitel

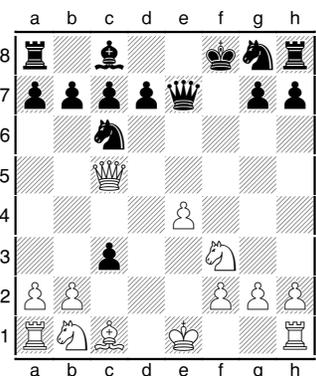
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kxf7 7.Dd5+ Kf8 8.Dxc5+

8...De7 (Brenzinger) Hier gibt es noch eine Zugumstellung, denn anstatt 8.Dxc5+ kann Weiß erst

8.Df5+ spielen, z.B. 8...Df6 9. Dxc5+ De7 10.De3 cxb2 11.Lxb2 Sf6 12.Sbd2 d6 13.0-0 h6 14.Sh4 Kf7 15.f4 Te8 16.e5 dxe5 17.fxe5 Sxe5 18.Txf6+ gxf6 19.Dxh6 Dc5+ 20.Kh1 Sg4 21.Dh7+ Ke6 (21... Kf8?? 22.Sg6+, mit *Erstickem Matt*^[37].) 22.Se4! Sf2+ 23.Sxf2 Dxf2 24.De4+ Kf7 25.Dg6+ und dann:

A1) 25...Ke7 26.Lxf6+ Dxf6 27. Te1+ Le6 28.Sf5+ Kd8 (28...Dxf5 29.Dxf5 Kd7 30.Dd3+ Kc8 31. Dg6 Te7 32.Df6!, mit +-.) 29. Dxf6+ Kc8 30.Se7+ Kb8 31.Dxe6, mit +-.

A2) 25...Ke6 26.Dxe8+, mit 1:0, so die 374. Partie: Marjan Crepan (2340) - Elvis Bursic, Portoroz/Slowenien (op) 1997.



9.Dxe7+

A) Kein Vorteil bekommt Weiß nach 9.Dxc3, z.B.:

A1) 9...Db4! und das Endspiel ist ausgeglichen, so die 375. Partie: Laszlo Radics (2153) - Balazs Kiss (2005), Nyíregyháza/Birkenkirchen /Ungarn (op) 2003.

A2) 9...Dxe4+ 10.Le3 und jetzt: A2.1) 10...Db4? 11.Dxb4+ Sxb4 12.Lc5+ d6 13.Lxb4, mit +- , so die 376. Partie: Iulia Istrate -

Mateja Madronic, Estland (U19) 1997.

A2.2) 10...d5?! und jetzt:

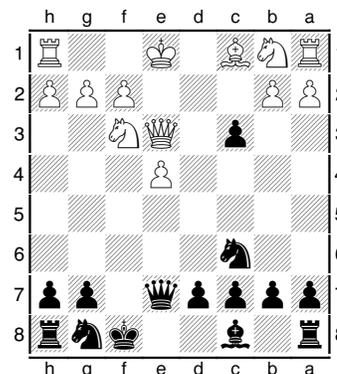
A2.2.1) 10...d6 11.0-0 (11.Dc5+, mit ±.) und jetzt:

A2.2.1.1) 11...Sge7 12.Sbd2 Db4 13.Dc1, mit ±.

A2.2.1.2) 11...Sf6 12.Sbd2 Dg6 13.Lc5+!? (13.b4! a6 14.a4 Kg8 15.b5, mit →.) 13...Kf7 14.Se5+?! (13.b4!) 14...Sxe5 15.Dxe5 Te8 16.Dxc7+ Kg8 mit =, so die 377.

Partie: Luis Javier Vigil Alvarez – Eric Martinez Guajardo, Qviedo/ Asturien/Spanien (Rapid) 1991.

B) Weiß als Anziehender sollte hier 9.De3! spielen und jetzt:



B1) 9...cxb2 10.Lxb2 Sf6 11.Sc3, mit ±.

B2) 9...c2 10.Sc3, mit ±.

9...Sgxe7 9...Kxe7 10.Sxc3 (10. Lg5+ Kf7 11.Sxc3 h6 12.Le3 Sf6 13.e5 Se8 14.Sd5 d6 15.exd6 cxd6 16.Ke2 Lg4 17.h3 Le6 18. Thd1, mit ±.) und jetzt:

A) 10...Sb4 11.Lg5+ Kf7 12.0-0 Se7 13.Se5+, mit ±, so die 378. Partie: David Vaughan - Stephan Cronick, Swansea/Wales 1970. B) 10...Sf6 11.Lg5 d6? (11... Kf7□, mit ±.) 12.Sd5+! Kd7 13.Lxf6 gxf6 14.Sxf6+, mit +- , so die 379.

Partie: Mika Rutjens - Martijn Schelleman, Holland (U13) 2015.

10.Sxc3 d5, siehe Diagramm auf der nächsten Seite.

A) 10...a6 und dann:

A1) 11.Lf4 d6 12.Tc1 Lg4 13.Sg1 Kf7 14.f3 Le6 15.Sge2 Tac8 16.Kf2 Sb4, mit =, so die 380. Partie: Alexander Tolusch - Solomon Gothlif, UdSSR (ch) 1938.

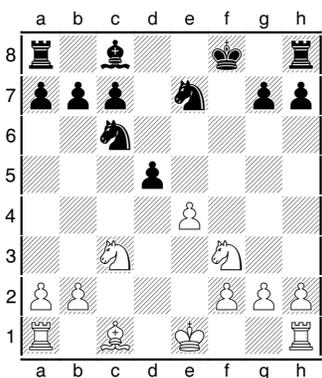
A2) 11.e5 b5 12.Lf4 Sd8 13.Td1 Se6 14.Lc1 Ke8 15.O-O Lb7 16.Sd4 Sxd4 17.Txd4 Tf8 18.f4 h5 19.Td3 Sf5 20.Tfd1 Lc6, mit ±, so die 381. Partie: Bjarke Sahl (2300) - Torben Sorensen (2360), Dänemark (ch) 1988.

A3) 11.b3 d6 12.O-O Lg4 13.Sd2 Kf7 14.h3 Lh5 15.f4 h6 16.f5 Kg8, mit ±, so die 382. Partie: Ingi Thor Einarsson - Baldur Moller, Island 1995.

A4) 11.O-O d6 12.h3 h6 13.Le3 Kf7 14.Tfd1 Le6 15.Tac1 Tac8 16.b3 Thg8 17.Se2 g5 18.Sfd4, mit =, so die 383. Partie: Thandalam Shanmugam Ravi (2336) – Krishnan Sasikiran (2525), Indien (ch) 1999.

B) 10...bxc3 d5 11.Sbd2 dxe4 12.Sxe4 Lf5 13.Sc5 b6 14.Sa6 Tc8 15.La3 Kf7 16.Td1 Sg6 17.O-O, mit ♞.

C) 10...d6 11.Sb5 Lg4 12.Sxc7 Tc8 13.Sb5 Lxf3 14.gxf3 Se5 15.f4 Sd3+ 16.Ke2 Sxb2 17.Lxb2 Tc2+ 18.Ke3 Txb2 19.Sxd6, mit +-, so die 384. Partie: Aleksandr Karpachev (2380) - Robert Schaaf, Baden-Baden (op) 2001.

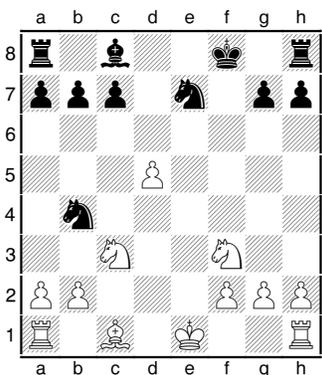


11.exd5

A) 11.Lf4 dxe4 12.Sg5 Lf5 13.Lxc7, mit ±.

B) 11.O-O, z.B. 11...dxe4 12.Sg5 Sb4 13.f3! e3 14.Lxe3 h6, mit ±, so die 385. Partie: Sandor Varga (2275) - Tomas Horvath, Ungarn (ch) 1995.

11...Sb4



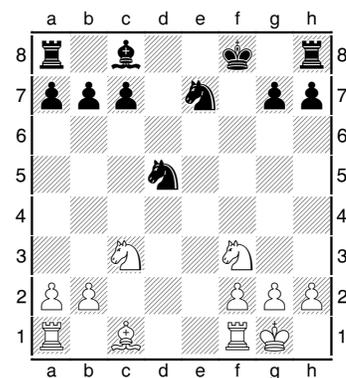
12.O-O Weiß rochiert einfach und gibt den d-Bauern auf.

12...Sbxd5

A) 12...Sxd5 13.Sxd5 Sxd5 14.Te1 Lg4 15.Se5 Le6, mit ±.

B) 12...Lg4 13.Se5 Lh5 14.g4, mit ±.

C) 12...Lf5!?, mit ±.



13.Lg5

A) 13.Td1! Le6 14.Sg5, mit ±.

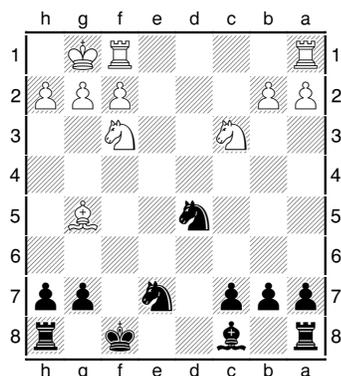
B) 13.Sxd5 Sxd5 gespielt, z.B.:

B1) 14.Te1 gespielt, aber nach 14...Lg4 15.Se5 Te8 16.Ld2, mit ±, so die 386. Partie: Carl Schlechter (2571_H) - Rudolf Spielmann (2562_H), Baden 1914.
B2) 14.Te1 Lg4 15.Se5 Te8 16.Ld2, mit ±.

B3) 14.Lg5 h6 15.Lh4 g5 16.Lg3 Ld7 17.h4, mit ±, so die 387. Partie: Bostjan Markun (2250) - Robert Roskar (2100), Slovenien (ch) 1993.

C) Interessant ist hier 13.Se5, z.B. 13...Sxc3 14.bxc3 Sd5 15.c4 Sf6 16.La3+ Kg8 17.Tad1 Le6 18.Td4 g6 19.Lb2 Kf8?, mit +- (19...Kg7□, mit ±.), so die 388. Partie: Anthony Wirig (2250) - Oliver Pleyne, Frankreich (ch) 1999.

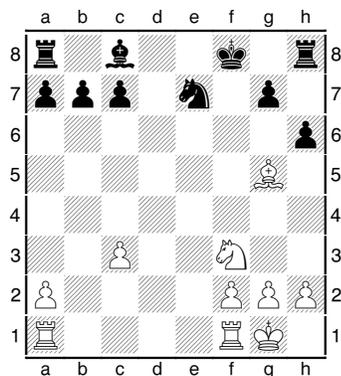
D) 14.h4 Sxc3 15.bxc3 Sc6 16.Te1, mit ±.



13...Sxc3 14.bxc3 h6, siehe nächstes Diagramm.

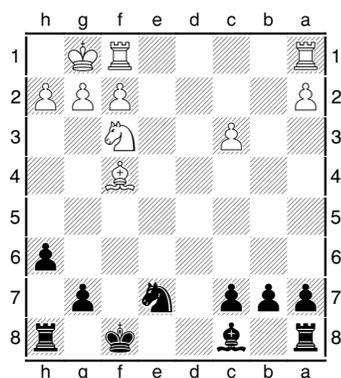
A) 14...Sc6 15.Lf4 Lg4, mit \pm .

B) 14...Sg6 15.Tfd1 Lg4 16.Tab1 Lxf3 17.gxf3 b6 18.Tb4 c5 19. Te4, mit \pm .



15.Lxe7+?!

A) Weiß sollte nicht auf e7 tauschen, sondern 15.Lf4 spielen, siehe Diagramm.



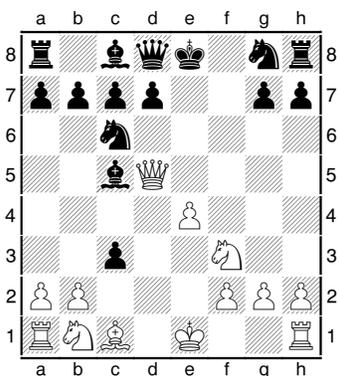
Die Drohung 15...Sd5 wird mit 16.Tfd1 beantwortet und Weiß behält seinen Anzugsvorteil.

B) Aber Weiß kann auch 15. Tad1! spielen, z.B. 15...Sc6 16. Lf4 Lg4 17.Td3 Tc8 18.Te1 Kf7 19. Se5+ Sxe5 20.Lxe5 mit \pm .

15...Kxe7 16.Se5 16.Tae1+ Kf6 17.Te4 Le6 18.Tf4+ Kg6 19.Te1 Lxa2 20.Te7 Tac8 21.Sh4+ Kh7 22.Tg4 Thg8 23.Sf5 Tcf8, mit =. **16...Kf6 17.f4 Te8 18.Tae1 Le6 19.Tf2 Tad8 20.g4 Td5 21.h4 Ted8 22.f5 Lg8 23.g5+ hxg5 24.Sg4+ Kf7 25.hxg5 Te8 26. g6+ Kf8 27.Txe8+ Kxe8 28.f6 Td1+ 29.Kh2 gxf6 30.Sxf6+ Kf8 31.Sh5+ Ke7 32.Te2+ Kf8 33. Tf2+ Ke7 34.Te2+ Kf8 35. Tf2+**, mit $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$, so die 389. Partie: Hans Fahrni (2413_H) - Karel Hromadka (2421_H), Baden 1914.

2.3.2.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5.c3 dxc3 6.Lxf7+ Kxf7 7.Dd5+ Ke8 (Eliason)



8.Dxc5 Der Partiezug ist sehr gut spielbar, doch zu prüfen ist hier noch 8.Dh5+, z.B.:

A) 8...Kf8 9.Dxc5+ De7 10.Dxe7+ Sgxe7 11.Sxc3 d6 12.h3 h6 13. Lf4!?, mit \pm , (13.Sb5, mit \pm), so die 390. Partie: Piotr Kaminski (2164) - Dominik Stosio, Polen (U20 ch) 2012.

B) 8...g6 9.Dxc5 und dann:

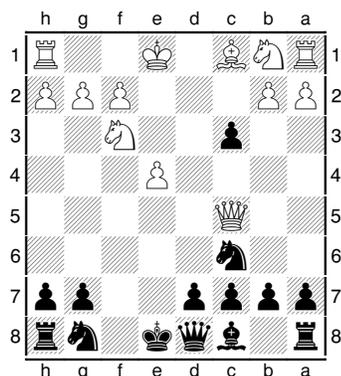
B1) 9...cxb2 10.Lxb2 Sf6 11.e5 d6 12.exd6 cxd6 13.De3+ De7? (Notwendig ist hier 13...Kf7 14.Db3+ d5 15.O-O Db6, mit =.) 14.Lxf6 Dxe3+ 15.fxe3, mit +-, so die 391. Partie: Magne Sagafos (2193) - Sondre Waage Tofte (2193), Norwegen (U18 ch) 2003.

B2) 9...d6 10.Dxc3 Df6 11.Lg5 (11.Ld2! Lg4 12.De3 De7 13.O-O Sf6 14.Lc3 Kf7 15.Sbd2, mit \pm .) 11...Dxc3+ 12.Sxc3 und jetzt: B2.1) 12...h6 und nach:

B2.1.1) 13.Ld2!? Le6 14.Sb5 (14. O-O-O, mit \pm .) 14...Kd7 15.Lc3 Th7 16.Sbd4 Sxd4 17.Sxd4 Lf7, mit \pm , so die 392. Partie: S. Leow (2280_H) - C. Eliason (2319_H), Berlin (m8) 1856.

B2.1.2.) Oder 13.Sd5! und dann: B2.1.2.1) 13...Lg4 14.Sxc7+ Kd7 15.Sxa8 Lxf3 16.Lf4 Lxg2 17.Tg1 Lxe4 18.O-O-O d5 19.Sc7, mit =. B2.1.2.2) 13...Tb8?! 14.Le3 Kd8 oder 14...Th7, jeweils mit \pm . B2.2) 12...Lg4 13.Sd2 h6 14.Lh4 g5 15.Lg3 Sf6 16.a3?!, mit \pm . (16.Sf1, mit =.), so die 393. Partie: Arjun Tiwari (2318) - Toni Najdoski (2548), Kolkata/Indien (op) 2000.

Das Haxo-Gambit^[53]

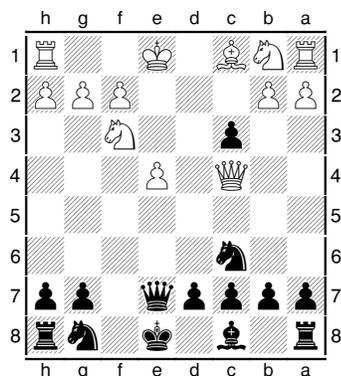


8...De7 Falls 8...cxb2?!, so 9. Lxb2 Sf6 10.0-0 d6 11.Dc4 Tf8 12.Te1!, mit →.

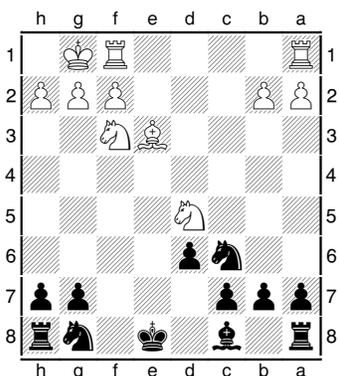
9.Dc4

A) 9.Dxc3 Dxe4+ 10.Le3 Db4 11.0-0 Dxc3 12.Sxc3 d6, mit =, so 394. Partie: German Dansker – G. Schintgen, Bratislava/Slowaki (U12 Wch) 1993.

B) 9.Dxe7+ Sgxe7 10.Sxc3, mit C (= *Entwicklungsvorsprung*), so 395. Partie: Beat Neuenschwander – Palle Skov, Ribe/Dänemark (U18 ch) 1978.



9...Db4?!± Der Partiezug ist nicht der beste Zug, besser ist hier 9...Dxe4+, z.B. 10.Le3 Db4 11.0-0 Dxc3 12.Sxc3 und dann:
A) 12...d6 13.Sd5, siehe Diagramm.



A1) 13...Kd8?!= (13...Kd7!, mit ♣.) 14.Lg5+ Sge7 15.Tfe1 Te8 16.Sxe7! Sxe7 17.Txe7!, mit 1:0, so die 396. Partie: Efststhios Makridis - A. Tripas, Griechenland (op) 2001.

A2) 13...Kd7!♣ 14.Tac1 Sge7 15.Sxe7 Sxe7 16.Tfd1 h6 17.b4 b6 18.Se5+ Ke6, mit ♣.

B) 12...Sf6?!= (12...d6, mit ♣.) 13.Tfe1 Kd8 14.Lg5 h6 15.Lh4 d6 16.Sd5 Tf8 17.h3 Lf5 18.b4 Kd7 19.b5 Sxd5 20.bxc6+ bxc6, mit 0:1, so die 397. Partie: Frans Wolferink (2097) – John Mc Morrow, Irland 2011.

10.Dxc3 Dxe4+ 11.Le3 Sf6 Am besten für Schwarz ist hier einfach 11...Db4, mit ♣.

12.0-0 Kf8?!

A) 12...d5 13.Sbd2 (13.Ld4 Df5 14.Te1+ Kf7 15.Se5+ Sxe5 16.Txe5 Dg4 17.Sd2, mit ♣.) 13...Db4 sichert Schwarz den Ausgleich.

B) 12...d6 13.Te1 Dg6 14.Lxa7+ Kd8 15.Ld4 Sd5 16.Dd2 Tf8 17.Le3 Txf3 18.Dxd5 Tf8 19.Dd2 Lh3 20.f4 Sb4 21.Sa3 Sd3 22.Tf1 Ta4, mit ♣.

13.Te1 a6? 13...Dg6□, mit =.

14.Dxf6+! 14.Lc5+ und dann 15.Txe4, mit +-.

14...gxf6 15.Lh6+ Kf7 16.Txe4, mit 1:0, so die 398. Partie: Slaheddine Hmadi (2290) - L. Burshaide, Asien (ol) 1989.

FRITZ & FERTIG – DER KLASSIKER FÜR KINDER



FRITZ & FERTIG DOPPELPAK 2 IN 1 SONDEREDITION: 2 SCHACHLERNPROGRAMME AUF EINEN SCHLAG!

Wie lernen Kinder Schach am besten? Spielerisch! Fritz & Fertig hat international Maßstäbe gesetzt, wurde vielfach ausgezeichnet und in 17 Sprachen übersetzt.



2 FOLGEN IN EINER BOX: ANFÄNGER- & AUFBAUKURS

FOLGE 1: SCHACH LERNEN UND TRAINIEREN

Grundlagen des Schachspiels: Gangarten der Figuren, Schlagen, Mattsetzen und alle Sonderregeln wie Rochade und En passant.

FOLGE 2: SCHACH IM SCHWARZEN SCHLOSS

Eröffnung, Taktik, Strategie und Endspiel, z.B. die Bauernumwandlung, Eröffnungsgrundsätze und viele taktische Motive.

ISBN: 978-3-86681-495-0 **34,90 €**

NEU: FRITZ&FERTIG FOLGE 1 - ONLINE-VERSION 19,90€

www.fritzundfertig.de - Direkt im Webbrowser auf allen gängigen Betriebssystemen!

FRITZ & FERTIG FOLGE 3: SCHACH FÜR SIEGERTYPEN

ISBN: 978-3-89835-391-5 **29,00 €**

FRITZ & FERTIG FOLGE 4: SCHACH FÜR AUSSERIRDISCHE

ISBN: 978-3-89835-392-2 **29,00 €**

LEHRMATERIAL FÜR SCHULEN: FRITZ & FERTIG ARBEITSBÜCHER FÜR LEHRER UND SCHÜLER

Die Autoren der Fritz & Fertig Software Björn Lengwenus (Schachlehrer und Schulleiter in Hamburg) und Jörg Hilbert (Ritter Rost) zeigen, wie einfach, spannend und phantasievoll Schach unterrichtet werden kann. In zwei umfangreichen und liebevoll illustrierten Arbeitsbüchern für Schüler und Lehrer wird alles geliefert, was man für einen zeitgemäßen Schachunterricht in der Grundschule braucht: Methoden, Impulse, Arbeitsblätter, Geschichten & Erzählungen, Kopiervorlagen, Spiele & Übungen, fachliche Anmerkungen, Zusatzinformationen.



136 Seiten, komplett farbig
ISBN: 978-3-86681-535-3

39,90 €



92 Seiten, komplett farbig
ISBN: 978-3-86681-536-0

9,90 €

SCHACH MACHT SCHLAU!

Schach als Fach - ein Pilotprojekt an Bremer Grundschulen

Das größte Pilotprojekt zur Einbindung von Schach im Unterricht zur Bildungsförderung, das jemals in Deutschland stattgefunden hat, läuft seit 2018 in Bremen: 4.000 Grundschüler haben jede Woche eine Stunde Schach im regulären Unterricht. Alle Schulen wurden großzügig mit Schachspielen, Fritz&Fertig Lernsoftware und Fritz&Fertig Arbeitsheften ausgestattet. Initiiert wurde das Projekt von Marco Bode und dem Verein „Das erste Buch e.V.“ mit Unterstützung der Senatorin für Bildung, dem SV Werder Bremen, ChessBase und weiteren Partnern.



Die Spanische Abtauschvariante

Die **Spanische Abtauschvariante** entsteht nach den Zügen: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6. Es handelt sich um eine der Hauptvarianten in der Spanischen Partie. Die Abtauschvariante wurde durch den Schwarzsieg von William Steinitz^[111] (2643_H) in der 13. Partie bei der Weltmeisterschaft 1894 gegen Emanuel Lasker^[77] (2730_H) erst mal weltbekannt und als minderwertige Variante für den Anziehenden eingruppiert. Nach weiteren zwölf Jahren wurde diese Variante in der Partie zwischen Emanuel Lasker (2727_H) und Siegbert Tarrasch (2599_H), WM (m1) 1908 aber völlig rehabilitiert. In dieser Partie hat Lasker mehrere Eröffnungsprinzipien bzgl. der Aufstellung der weißen Figuren als Grundsatz neu formuliert.

Heute behandeln wir 1.e4 e5 2. Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5. d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Sf6. Es ist nicht ganz klar, von wem genau die Idee 7...Sf6 stammt, aber die Partieaufzeichnungen zeigen, dass Jackson Showalter (2506_H) im Jahr 1904 und Michail Chigorin (2490_H) im Jahr 1905 also nahezu zeitgleich diese Idee gespielt haben.

Wir untersuchen fünf Varianten.

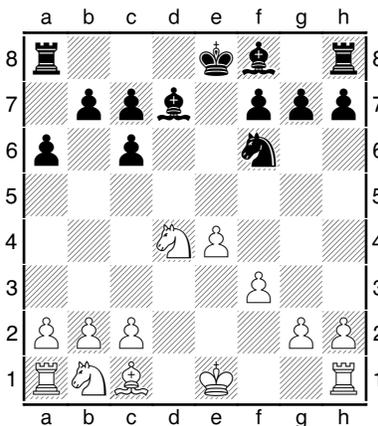
- E1: 8.f3 Ld7 9.Le3 0-0-0 10.Sd2
- E2: 8.f3 Lc5 9.Le3 0-0 10. Sd2 Te8
- E3: 8.f3 Lc5 9.Le3 0-0 10. Sd2 Lb6
- E4: 8.f3 Le6
- E5: 8.Sc3 Lb4

E1. Kapitel

7...Sf6 8.f3 Ld7 9.Le3 0-0-0 10.Sd2 Te8

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7. Sxd4 Sf6 8.f3 Ld7

197. Diagramm nach 8...Ld7



□ Weiß am Zug

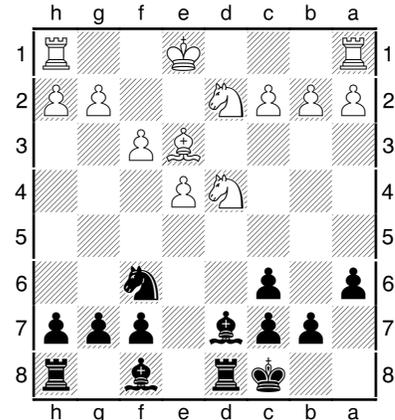
Interessant ist 8...c5, z.B. 9.Se2 und jetzt: A) 9...Ld7 10.Sbc3 Lc6 11.Lg5 Le7 12.Td1 Td8 13.0-0 h6 14.Lf4 Td7 15.Sg3, mit \pm , so die 119. Partie: Eva Kulovana (2250) - Tomas Studnicka (2374), Tschechien (ch) 2014. B) 9...Le6 10.Le3 (10.Sf4, mit =.), mit $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$, so die 120. Partie: Darcy Lima (2511) - Luis Galego (2451), Brasilien 2016.

9.Le3 In der Variante mit ...Sf6 ist 9.Sc3 eine gute Antwort, z.B. 9... 0-0-0 10.Lg5 Le7 11.0-0-0 h6 12.Lh4 The8 13.Sb3 Le6 14.Txd8+ Txd8 15.e5 Sd5 16.Lxe7 Sxe7 17. Sc5 Lc4?! \pm (\triangleleft 17...Lf5, mit =.) 18.b3 Ld5, mit \pm , so die 121. Partie: Varela la Madrid, Tilsia Carolin (2019) - Acosta Pineda,

Irene Dalila (1861), Venezuela (ch) 2015.

9...0-0-0 Eine gute Alternative ist hier 9...Lc5 und jetzt wird häufig 10.Sd2 gespielt. Weiß hält sich offen, ob er die kurze oder die lange Rochade spielt, so z.B. die 122. Partie: Maritza Arribas Robaina (2313) - Roquelina Fandino Reyes (2115), Panama (op) 2013. **10.Sd2** 10.Sc3 Lb4 11.Sde2 Tde8 (11...Se8, mit \pm .) 12.0-0-0, mit =.

198. Diagramm nach 10.Sd2



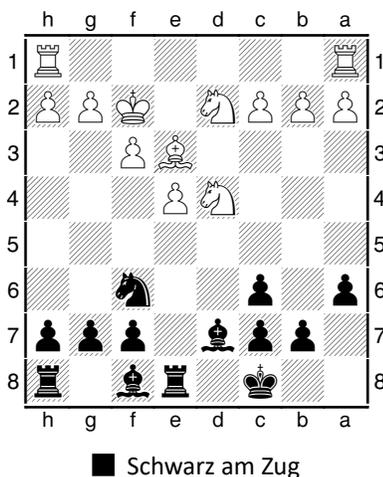
■ Schwarz am Zug

10...Te8 Die Ergebnisse nach 10... Te8 sind für Schwarz überdurchschnittlich gut. Die schwarzen Alternativen sind hier: A) 10...g6, was nach Zugumstellung in die Hauptvariante wechselt. B) 10... Ld6 und dann: B1) 11.0-0-0 c5 (11...The8, mit =.) 12.Se2 The8 13.Sf4, mit =, so die 123. Partie: Krum Georgiev (2470) - Arsak Dolmadjan (2320), Bulgarien (ch) 1987. B2) \triangleleft 11.Sc4 Lc5 12.Sb3 Lxe3 13. Sxe3 The8 14.0-0-0 b6 15.Td2 Te5 16.Thd1 Tde8 17.Sc4 T5e7, mit \pm , so die 124. Partie:

Die Spanische Abtauschvariante

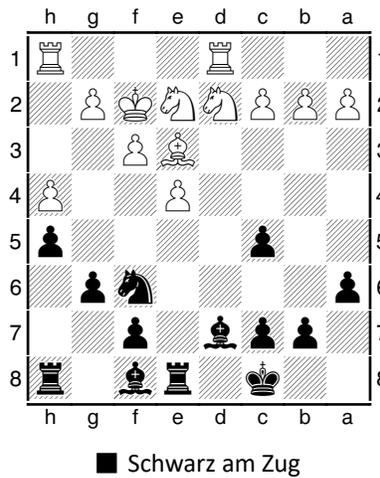
Darren Bates (1867) - Dale Haessel (2187), Calgary (op) 2016. C) Aus der Praxis ist hier 10...Le7 bekannt, z.B. 11.0-0-0 c5 (Aufgrund der Aufstellung der beiden schwarzen Läufer ist hier 11...h5 zu beachten.) 12.Se2 The8 13.Sf4 Lf8 14.Sd3 b6 15.Lg5?! (15.The1, mit =.) 15...h6 16.Lxf6 gxf6 17.Sf4 f5 18.Sh5 fxe4 19.Sxe4 Lc6 20.Shf6 Txd1+ 21.Txd1 Te6, mit =, so 125. Partie: Kimmo Valkesalmi (2405) - Tom Wedberg (2475), Norwegen (ch) 1987. **11.Kf2!**

199. Diagramm nach 11.Kf2!



Der Partiezug 11.Kf2! ist eine Idee von Emanuel Lasker^[77]. Der weiße König zieht nach f2. Dort steht er sicher. Diese Idee wurde in den letzten Jahren immer häufiger auch in den anderen Varianten der Spanischen Abtauschvariante angewandt. **11...g6** 11...c5 12.Se2, mit =. **12.Tad1** Oder 12.h4 c5 13.Se2 Lc6 14.b3 Sd7 15.h5 und Weiß hat ein bequemes Spiel. **12...h5** **13. h4 c5** **14.Se2**

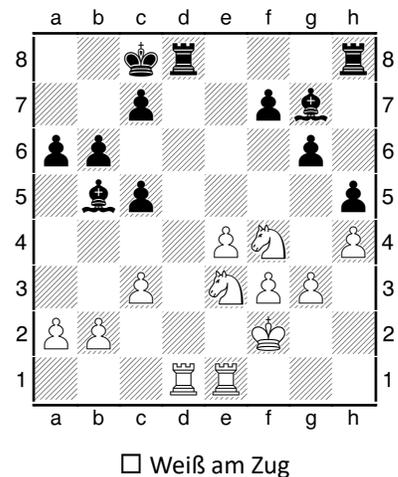
200. Diagramm nach 14.Se2



Die beiden weißen Springer stehen nicht auf den von uns gewohnten Feldern c3 und d4. In dieser Variante zeigt Weiß, dass die Springer auf d2 und auf e2 sehr lästig für Schwarz sein können. **14...b6** Stellungsgerecht ist hier 14...Lc6, z.B. A) 15.Lg5, mit =. B) 15.b3 Sd7 16.Sf1 Lg7 und Schwarz hat genügend Gegenspiel. **15.The1** 15.b3 Lg7 16.Sf4, mit=. **15...Lc6!?** 15...Lg7 16.b3, mit =. **16.Lf4 Lg7** **17.Sc4 Sd7** **18.c3** Der Zug c2-c4 folgt später. Aber Lasker schlug hier 18.b3 vor, was eine dauerhafte Bauernstabilität der weißen Bauern am Damenflügel garantiert. **18...Lb5** **19.Se3** Interessant ist hier 19.Sa3, z.B. 11...Lc6 (19...Lxe2 20.Txe2 b5 21.Ted2 Se5 22.Td5 c4 23.Lxe5 Lxe5 24.Sc2, mit ±.) 20.Sc2 Se5 21.Lxe5 Lxe5 22.Se3, mit =. **19...Se5** **20.Lxe5** 20.Sc1 Kb7 21.g3 Thf8 22.Tg1 f5 23.exf5 gxf5 24.Sd5 Lc4, mit =. **20...Lxe5** **21.g3 Lg7** Nach 21...Thf8

kann Schwarz versuchen den Vorstoß f7-f5 vorzubereiten. **22.Sf4 Td8** Nach 22...Ld7 kann das Läuferpaar besser zusammen agieren.

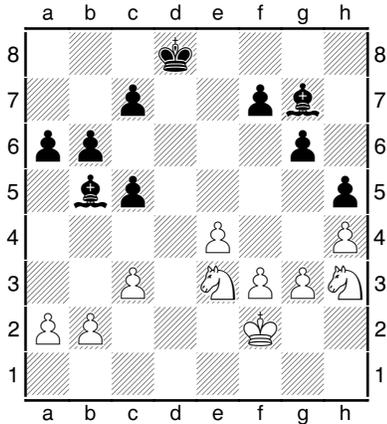
201. Diagramm nach 22...Td8



Die weißen Bauern stehen bereits richtig für ein Endspiel. Jetzt muss Weiß nur noch die Figuren abtauschen und das Endspiel gewinnen. **23.Sh3 Txd1** **24.Txd1 Td8?!** Schwarz sollte seinen zweiten Turm noch nicht tauschen. Denn die weiße Bauernmehrheit am Königsflügel kann in Verbindung mit den sehr flexiblen weißen Springer am Königsflügel gefährlich werden. Interessant sind hier zwei grundsätzliche Positionierungen für die zwei schwarzen Läufer und den Turm, z.B.: A) 24...Ld7! 25.Sf4 Lh6 26.Sfd5 Le6 27.c4 Kb7 28.Sf4 Lc8, mit =. B) 24...Te8! 25.Sg5 Te7 26.Sd5 Td7 27.f4 Lc6 28.Kf3 f5, mit ±. **25.Txd8+ Kxd8**

Die Spanische Abtauschvariante

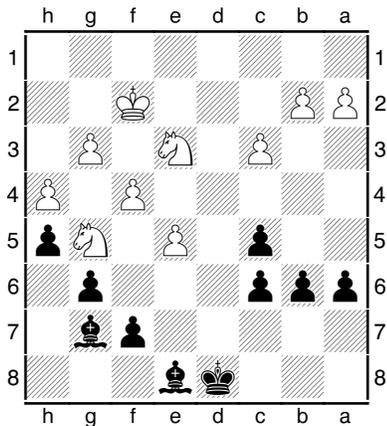
202. Diagramm nach 25...Kxd8



□ Weiß am Zug

Die weißen Springer können fast überall hin ziehen. **26.Sg5 Le8 27.f4 c6?! 27...Ke7** □, mit =. **28.e5** Außer dem weißen a2 Bauern, stehen alle anderen weißen Bauern auf den schwarzen Feldern. Es stellt sich die Frage, welchen Läufer darf Schwarz abtauschen?

203. Diagramm nach 28.e5

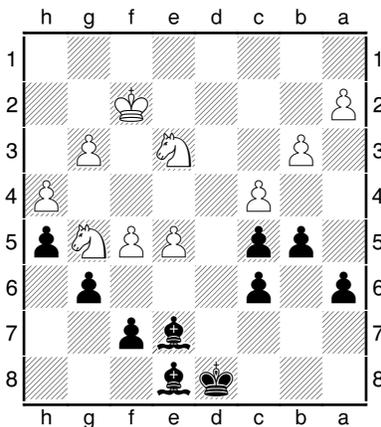


■ Schwarz am Zug

28...b5 29.b3!? Die Bauernstruktur am Damenflügel ist so festgelegt, dass es für Weiß im Endspiel leicht zu spielen ist. Trotzdem hätte Weiß hier mit 29.a4! einen

echten *Minoritätsangriff*^[87] starten sollen, mit ±. **29...Lf8?** Schwarz übersieht, dass Weiß mit f4-f5 den Fehler nach ...Lf8? widerlegen kann. **30. c4?! A) 30.f5! Lh6 31.Se4 Lf8 32.Kf3 Ld7 33.Sd6 Le8 34.Kf4 Lh6+ 35.Ke4**, mit +-. B) 30.g4! führt ans Ziel, z.B. 30...hxg4 31.Sxg4 Le7 32.Sf6 a5 33.f5 gxf5 34.h5, mit +-. **30...Le7 31.f5**

204. Diagramm nach 31.f5

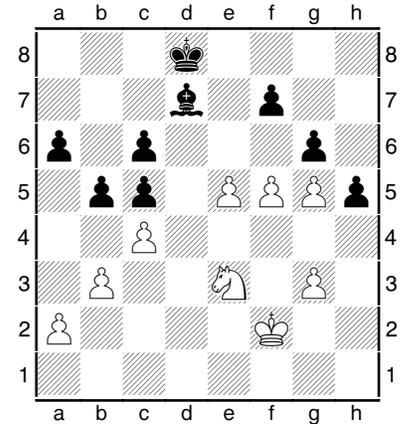


■ Schwarz am Zug

31...Lxg5 32.hxg5 Ld7? Spielbar war hier nur: A) 32...gxf5 33.Sxf5 Ld7!, mit =. B) Auf 32...Ke7!? folgt 33.g4 hxg4 34.Kg3 gxf5 [34...Ld7? 35.e6! Lc8 36.exf7 Kxf7 (Auf 36...gxf5 gewinnt 37.g6!) und dann 37.f6!, mit +-.] 35.Sxf5+ Kf8, mit =.

Siehe 205. Diagramm

205. Diagramm nach 32...Ld7?



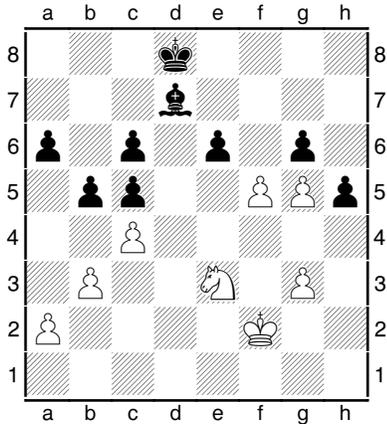
□ Weiß am Zug

33.e6? Der *Zwischenzug*^[143] 33.g4! war hier sehr wichtig, z.B. 33...hxg4 und jetzt: A) 34.e6 fxe6 35.fxg6 Ke7 36.Sxg4 Kf8 37.Ke3 Kg7 38.Kf4 Le8 39.Se5 bxc4 (39...Lxg6? 40.Sxg6 Kxg6 41.a4 b4 42.Ke5 Kxg5 43.Kxe6 Kf4 44.Kd6 Ke3 45.Kxc5 a5 46.Kxc6 Kd3 47.Kb6 Kc3 48.c5 Kxb3 49.c6 Ka3 50.c7 b3 51.c8D b2 52.Dc2 Ka2 53.Dxb2+ Kxb2 54.Kxa5, mit +-.) 40.bxc4 a5 41.a3 Kf8 [Oder 41...Lxg6 42.Sxg6 Kxg6 43.a4 Kh5 44.Ke5 Kxg5 45.Kxe6 Kf4 46.Kd6 Ke3 47.Kxc6 (Nicht aber 47. Kxc5?, wegen 47...Kd3 und Schwarz hält die Stellung.) 47...Kd4 48.Kb5, mit +-.] 42.Sd3 Lxg6 43.Sxc5 Ke7 44.Ke5 Lf5 45.Sb3 Lc2 46.Sxa5, mit +-. B) Interessant ist 34.f6 Le8 35.Sf1 bxc4 36.bxc4 e5 37.Sd2 Kc7 38.Ke2 Lf7 39.Kd3 Kd6 40.Se4+ Ke6 41.Ke3 Lg8 42.Sxc5+ Kf5 43.Se4 Ke6 44.Kd3 Lf7 45.c5, mit +-.

33...fxe6

Die Spanische Abtauschvariante

206. Diagramm nach 33...fxe6



□ Wie kann Weiß energisch fortsetzen?

34.fxg6?!= Der Partiezug schaut verführerisch aus, aber hier hat Schwarz plötzlich Verteidigungsressourcen. Weiß hätte leicht gewinnen können nach: 34.f6!!+- Le8 35.Sf1! bxc4 (35...Kd7 36.Sd2 e5 37.Ke3 Lf7 38.Se4, mit +-.) 36. bxc4 e5 37.Sd2 und jetzt: A) 37... Kc7 38.Ke3 Lf7 39.Kd3 Lg8 40.a4!, mit +-. B) 37...Kd7 38.Ke3 Lf7 39. Kd3 Kd6 40.a4! Lg8 (Falls 40...a5, so 41.Sb3 und der schwarze a-Bauer fällt, mit +-.) 41.a5! und nach Sd3 und Se4 geht der schwarze c- und a-Bauer verloren, mit +-.

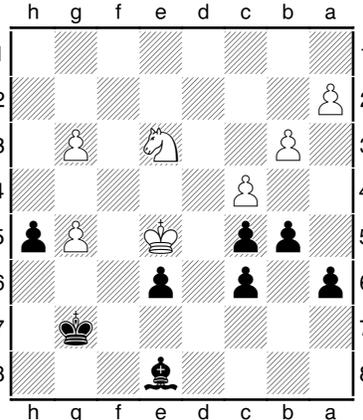
34...Ke7 35.Kf3 35.g4? h4□ 36.Kg2 (36.Sg2 h3 37.Sf4 e5 38.Sxh3 bxc4! 39.bxc4 Lxg4 40.Sg1 Le6, mit =.) 36...Le8 37.g7 Kf7 38.Kh3 Kxg7 39.Kxh4 Lg6 40.a3 Lb1 41.b4 cxb4 42. axb4 Kg6 43.cxb5 axb5 44.Sf1 Le4 45.Sg3 Ld5 46.Sh5 e5 47.Sf6 e4 48.Sh5 e3 49.Sf4+ Kg7 50.Kg3 Kf7 51.g6+ Kg7 52.Se2 Lc4 53.Sf4 Ld5, mit =.

35...Le8 Nicht aber 35...Kf8, wegen 36.Kf4 Kg7 37. Sg2! Kxg6 38.Sh4+ Kg7 39.Sf3

bxc4 40.bxc4 Le8 41.Ke5 Lg6 42. Kd6 Lb1 43.a3 Kg6 44.Kxc5, mit ±.

36.g7 Kf7 37.Kf4 Kxg7 38. Ke5

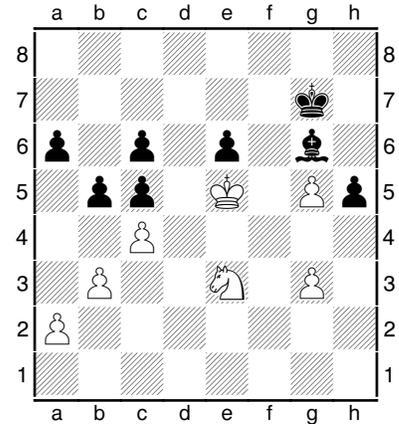
207. Diagramm nach 38.Ke5



■ Schwarz am Zug

38...Lg6 Der Läufer will auf b1 ziehen. Die weißen Bauern werden gezwungen am Damenflügel vorzuziehen. Danach ergeben sich Opfermotive für den schwarzen Läufer. Der schwarze König kann das Gleichgewicht am Königsflügel leicht aufrechterhalten. Die Stellung ist sehr lehrreich. Daher sollte man sie sich unbedingt anschauen. Die Alternativen waren hier: A) 38...Kg6, z.B. 39.Kxe6 Kxg5 40.Kd6 bxc4 41. bxc4 Kf6 42.Kxc5 Ke5, mit ♠. B) 38...bxc4 39.bxc4 Kg6 40.Kxe6 Kxg5 41.Ke7 Lg6 42.Kd6 Kf6 43. Kxc5 Le4, mit =.

208. Diagramm nach 38...Lg6



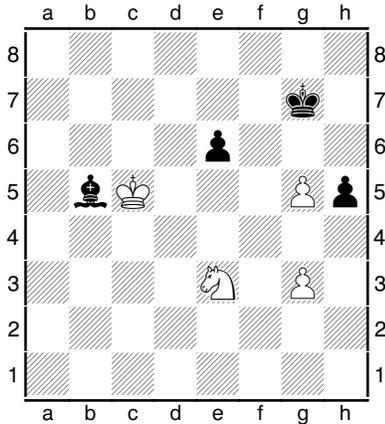
□ Was würde der Leser hier ziehen?

39.Kd6 A) Weiß kann natürlich versuchen auf Gewinn zu spielen, z.B. 39.a3 Lb1 40.Kd6 La2 41.Kxc6 Lxb3 42.cxb5 La4! 43.Kxc5 Lxb5 44.Kd4 Kg6 45.Ke5 Kxg5 46.Kxe6, mit =. B) Oder 39.a4, aber auch hier kann Schwarz sich geschickt verteidigen: B1) 39...Lb1! 40.Kd6 La2 41.Kxc6 Lxb3 42.axb5 La4 43. Kxc5 axb5 44.cxb5 Lxb5!!, mit ♠. Weiß kann diese Stellung trotz der Mehrfigur nicht gewinnen, z.B. 45.Kxb5 Kg6 46.Kc5 Kxg5 47. Kd4 e5+! 48.Ke4 h4 49.gxh4, mit =. B2) 39...bxa4 40.bxa4 a5 41. Kd6 Lf7 42.Kxc5 e5 43.Kb6 c5 44. Kxc5 Le8 45.Kb6 Lxa4 46.Kxa5 Le8 47.Kb6 Kg6 48.Kc7 Kxg5 49.Kd6 h4 50.gxh4+ Kxh4 51.Kxe5, mit =.

39...Lb1! 40.a4 40.a3 La2 41. Kxc6 Lxb3 42.cxb5 La4 43.Kxc5 Lxb5 44.Kd4 Kg6 45.Ke5 Kxg5 46. Kxe6, mit =. **40...La2 41.Kxc6□ Lxb3 42.axb5□ 42.cxb5?? Lxa4!** und Schwarz würde gewinnen. **42...axb5 43.cxb5 La4 44. Kxc5 Lxb5!!**

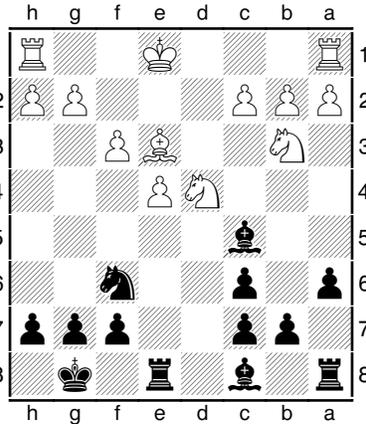
Die Spanische Abtauschvariante

209. Diagramm nach 44...Lxb5!!



□ Weiß gewinnt den Läufer, aber nicht die Partie

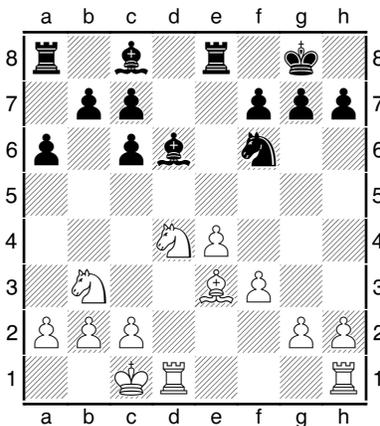
210. Diagramm nach 11.S2b3



■ Schwarz am Zug

Obwohl Weiß den schwarzen Läufer auf c5 zum nochmaligen Ziehen zwingt, verliert Schwarz hier keine Zeit, denn der Springer b3 wird später auch noch einmal ziehen müssen. **11...Ld6** Nach 11...Lb6 folgt 12.Kf2 Le6 13.Sxe6 Lxe3+ 14.Kxe3 Txe6 15.Tad1 Tee8 16.Td2 Tad8 17.Thd1 Txd2 18.Txd2 Kf8? (18...b6□, mit ±.) 19.Sc5, mit +-, so die 127. Partie: Ljubisa Jelic (1892) – Milan Vlasisavljevic (2023), Belgrad (ch) 2014. **12.0-0-0**

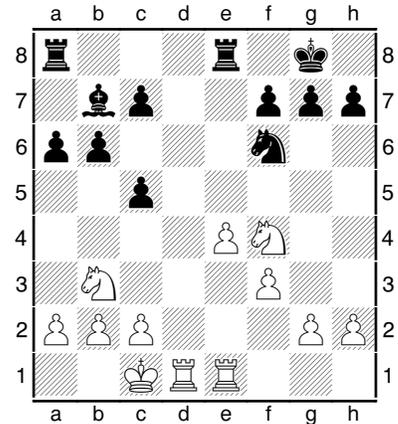
211. Diagramm nach 12.0-0-0



■ Schwarz am Zug

12...c5 13.Se2 b6 13...Sd7 14.Lf4 Se5, mit =. 14.Lf4 Lxf4+ 15.Sxf4= Lb7 15...g5 16.Se2 Le6 17.h4 g4 18.Sf4 Tad8, mit =. 16.The1

212. Diagramm nach 16.The1



■ Schwarz am Zug

Bis auf den Springer auf b3 sieht die weiße Stellung ganz solide aus. **16...Tad8** Nach diesem Partiezug ist nicht zu erkennen, wie Schwarz hier ein Gegenspiel organisieren will. Interessant war hier: A) 16...g5, z.B. 17.Se2 Kg7 18.Sg3 Kg6 19.Sd2 h5 20.Sc4 Lc8 21.Se3 Le6 22.Sgf5 h4 23.c4 Sd7 24.Sd5 Lxd5 25.cxd5 Se5, mit =. B) 16...a5 17.h4 Lc6 18.Sd2 Sd7 19.Sc4 b5 20.Se3 b4 und Schwarz hat genügend Gegenspiel am Damenflügel. **17.Se2 Lc6** Nach 17...Sd7 18.Sf4 a5 19.Sd2 Se5 steht Schwarz solide dar. **18.Txd8 Txd8 19.Td1 Txd1+** Das nachfolgende Manöver sollten sich alle Schachfreunde unbedingt anschauen: 19...Sd7 20.Sd2 f6 21. b3 Kf7, mit =. **20.Kxd1**

45.Kxb5 Kg6, mit ½:½, so die 126. Partie: Emanuel Lasker (2704_H) - Jackson Whipples Showalter (2514_H), Cambridge Springs/USA 1904. Eine Partie, die von beiden Kontrahenten auf sehr hohem Niveau gespielt wurde. Bei all den ausgelassenen weißen Gewinnzügen, wie 33.g4, der *Hebel*^[55], 34.f6 und ein *Freibauer*^[43] ist entstanden und natürlich 39.a4 mit einem *Minoritätsangriff*^[87] handelt es sich um *Bauernvorstöße*.

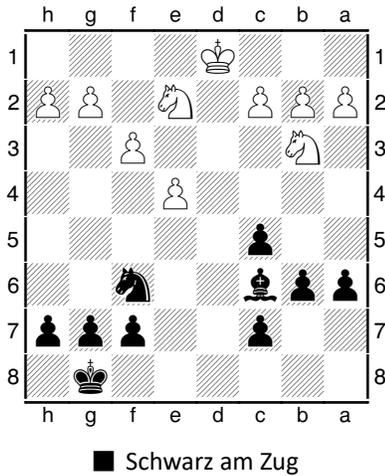
E2. Kapitel

7...Sf6 8.f3 Lc5 9.Le3 0-0 10.Sd2 Te8

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Sf6 8.f3 Lc5 9.Le3 0-0 10.Sd2 Te8 11.S2b3 (*Besser ist hier 11.Kf2, so Emanuel Lasker.*)

Die Spanische Abtauschvariante

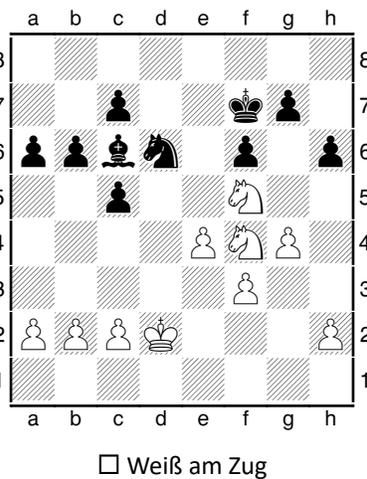
213. Diagramm nach 20.Kxd1



Es entstand ein typisches Endspiel im Abtauschspanier. Weiß wird versuchen noch eine oder sogar beide Figuren zu tauschen, dann mit seinem König auf e3 vorzuziehen und ein Bauernendspiel zu gewinnen. **20...Kf8** Oder **20...Se8 21.Sd2 Sd6 22.g3 f6**, mit =. **21.Sd2** Weiß kann auch **21.Kd2** spielen, z.B. **21...Ke7 22.Ke3 La4! 23.Sbc1 Lxc2 24.Sc3 c4 25.Kd2 Ld3 26.Sxd3 cxd3 27.Kxd3 Ke6 28.f4 c5 29.b3**, mit =. **21...Ke7 22.Sc4 Sd7 22...g5** war einen Versuch wert. Die Idee ist einfach, z.B. **23.b3 Se8 24.Se5 Lb7 25.Sg4 f6 26.Sg3 Ke6 27.Se3 Sg7**, mit =. **23.Sc3 Ke6 24.Se3 Sf6 25.g4 h6?** Notwendig war **25...g5!**, z.B. **26.Kd2 Ke5 27.b3 Kf4 28.Ke2 Ke5 29.a4 b5 30.axb5 axb5 31.Sf5 b4**, mit =. **26.Sf5! Se8 27.Se2 27.Kd2 Kf6 28.Kd3 Lb7 29.h4 Sd6 30.Se3**, mit ±. **27...f6 27...Ld7 28.Seg3 Kf6 29.Sh5+ Kg6 30.Se3 f6 31.b3 Kf7 32.Kd2**

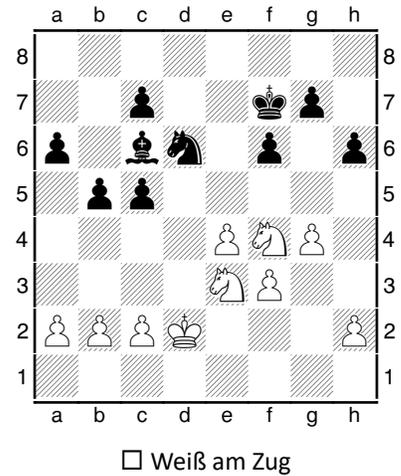
g5, mit ±. **28.Sf4+ Kf7 29.Kd2 Sd6**

214. Diagramm nach 29...Sd6



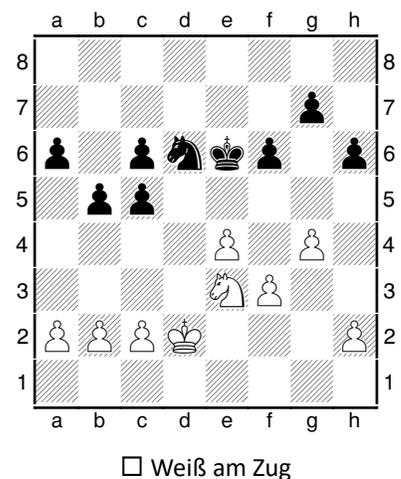
30.Se3!? Notwendig war **30.b3** und der schwarze Springer muss sich eine neue Aufgabe suchen. **30...b5?!** Schwarz sollte **30...g5** spielen, damit der starke weiße Sf4 wegziehen muss, z.B.: A) **31.Se2**, nicht aber **31...Ke6 (32...Ld7, mit leichten weißen Vorteilen.) 32.Sg3 Kf7 33.Sgf5 Sxf5 34.Sxf5** und Schwarz kann nicht mit **34...Kg6** seinen h6 Bauern decken, wegen **Se7+** und der Läufer geht verloren. B) **31.Sfd5 Lxd5 32.exd5 (32.Sxd5 Sc4+ 33.Kc3 Se5 34.Sxc7 Sxf3 35.h3 Sg1 36.Sxa6 Sxh3, mit ♯.) 32...Kg6 33.a4 f5 34.Kd3 fxg4 35.fxg4 Kf6 36.Sg2 Ke5 37.c4**, mit =.

215. Diagramm nach 30...b5?!



31.Sfd5 Lxd5 32.Sxd5 c6 Interessant ist **33.Sc7 Sc4+ 34.Ke2 a5 35.b3 Se5 (Falls 35...Sa3, so 36.Kd2 c4 37.Kc3 Ke7 38.f4 Kd7 39.Sa6 mit noch ausgeglichenen Chancen.) 36.f4 Sd7**, mit Ausgleich. Nicht aber **36...Sxg4?**, wegen **37.h3 Sh2 38.Kf2 g5 39.Kg2** und Weiß gewinnt den schwarzen Springer. **33.Se3 Ke6?** Besser war **33...g6**, mit =.

216. Diagramm nach 33...Ke6?

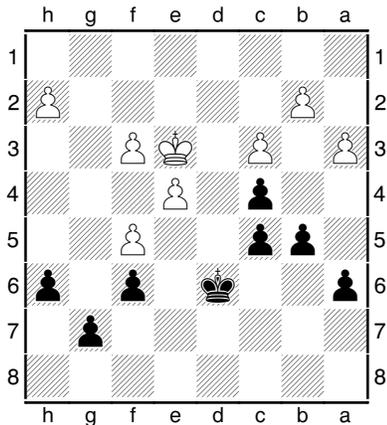


34.Sf5! Sxf5? Der Partiezug **34...Sxf5?** verliert bereits. Notwendig

Die Spanische Abtauschvariante

war 34...Sc4+□ 35.Ke2 g6 36. Sxh6 Sxb2 37.h4, mit ±. **35.gxf5+ Kd6 36.Ke3 c4 37.c3 c5 38.a3**

217. Diagramm nach 38.a3



■ Warum kommt Schwarz in den Zugzwang?

38...a5 38...Kd7 39.f4 Kd6 40.Kf3 a5 41.Kg4 Ke7 42.Kh5 Kf7 43.a4! b4 44.e5 fxe5 45.fxe5 b3 46.h4 und Schwarz befindet sich im Zugzwang^[141]. 46...Ke7 47.Kg6 Kf8 48.e6 und Weiß gewinnt. **39.f4!** Der Anziehende spielt diese Stellung vorbildlich weiter. Weiß droht bereits e4-e5. **39...Kc6** Es geht auch 39...b4 nicht, wegen 40.Kf3 Kd7 41.e5!, z.B. 41...a4 42. exf6 gxf6 43.Kg4, mit +-. **40.Kf3 Kd6 41.Kg4 b4 42.Kh5 Ke7 43. Kg6 Kf8 44.h4 Kg8 45.h5 Kf8 46.e5!**, mit 1:0, so die 128. Partie: Luca Buffoni - D. Alimonti, Italien (op) 1996.

Nach dem Abtausch 34...Sxf5? entstand ein Bauernendspiel, mit jeweils einem schwarzen und einem weißen Doppelbauer, welches für Schwarz aber verloren

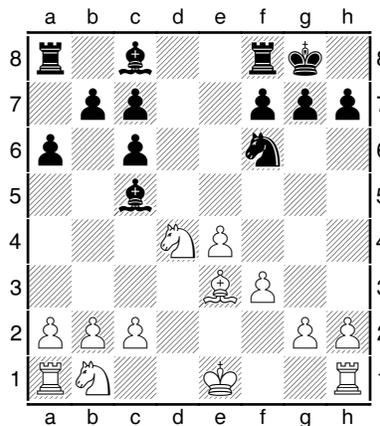
war. Notwendig war 34...Sc4+□ 35.Ke2 g6 36.Sxh6 Sxb2 und das Endspiel ist noch lange Zeit nicht entschieden.

E3. Kapitel

7...Sf6 8.f3 Lc5 9.Le3 0-0 10.Sd2 Lb6

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7. Sxd4 Sf6 8.f3 Lc5 9.Le3 0-0

218. Diagramm nach 9...0-0

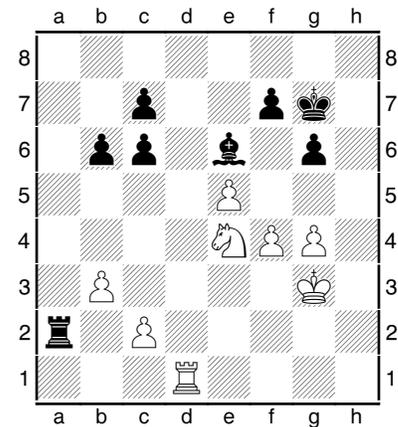


□ Weiß am Zug

10.Sd2 Interessante Idee entsteht nach 10.Sf5 Lxe3 11.Sxe3 und jetzt: A) 11...Te8 12.Sc3 b6 13.0-0-0 a5 14.Td2 Kf8 15.Thd1 La6, mit ±, so die 129. Partie: Esa Auvinen - Martti Karppinen, Helsinki (op) 1992. B) 11...Le6 12.Sc3 Tad8 13.0-0 Tde8 14.Tad1 Lc8 15. Tfe1 g6 16.Kf2 Kg7 17.g4 h5 18. h3 Th8 19.Kg3 Sd7 20.f4 Sc5 21. e5 a5 22.Sc4 b6 23.Sd2 Th7 24. Sde4 hxg4 25.hxg4 Sxe4+ 26.Sxe4 Teh8 27.Sf2 Le6 28.b3 a4 29.Th1 Txb1 30.Sxh1 axb3 31.axb3 Ta8

32.Sf2 Ta2 33.Se4!, siehe 219. Analysediagramm.

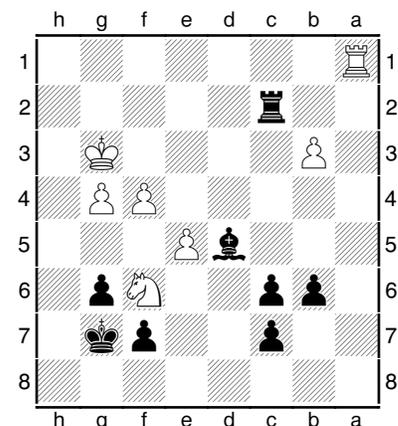
219. Analysediagramm nach 33.Se4!



□ Weiß am Zug

Weiß kümmert sich nicht um seinen c2 Bauern, denn er verfolgt höhere Ziele. Hat aber Weiß genau gerechnet? 33...Ld5 34.Sf6 Txc2 35.Ta1, siehe 220. Analysediagramm.

220. Analysediagramm nach 35.Ta1



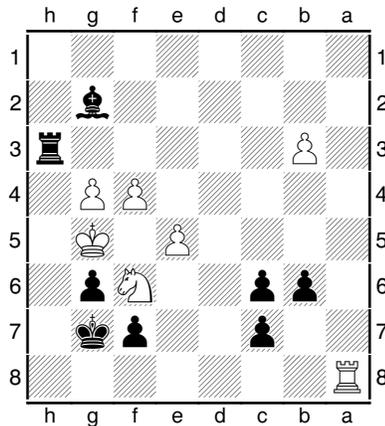
■ Schwarz am Zug

35...Tc3+? (Hier konnte Schwarz mit einem Zwischenzug^[143], 35...g5! die weißen Pläne durcheinander bringen, z.B. 36.Ta8 Tg2+ 37.Kh3 gxf4 38.Sh5+ Kh6 39.Th8+

Die Spanische Abtauschvariante

Kg5 40.Tg8+ Kh6 41.Th8+ Kg5 42. Tg8+ Kh6, sonst Dauerschach, 43. Sxf4 Tf2 44.Sxd5 cxd5 45.Td8 Kg6! mit schwarzem Vorteil.) 36.Kh4 Lg2 37.Ta8 Th3+ 38.Kg5, siehe 221. Analysediagramm.

221. Analysediagramm nach 38.Kg5



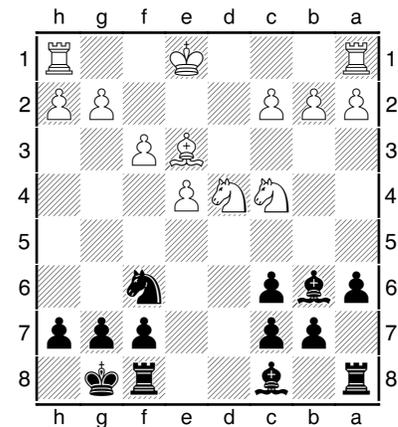
■ Kann sich Schwarz noch retten?

(Ja und nein. Das Matt auf g8 kann Schwarz verhindern, aber dann geht es noch weiter.) 38... Th8□ 39.Se8+! (Der weiße Zwischenzug ist sehr stark. Weiß droht e5-e6 nebst Sf6 und der weiße Turm kann auf die 7. Reihe gelangen, gefolgt vom weißen Kxg6, was für die schwarze Stellung zu einer Überlastung führen würde.) 39...Kh7 40.Kf6 (Der definitive Schlüsselzug wäre hier 40.e6!!, danach bricht die schwarze Stellung auseinander.) 40...c5 41.Kxf7 Tf8+ (Nicht aber 41...Lxa8??, wegen 42.Sf6+ Kh6 43.g5+, mit Ersticktem Matt^[37].) 42.Kxf8 Lxa8 43.Sf6+ Kh8 (Nicht aber 43...Kh6, wegen 44.g5+, mit Bauernmatt^[17].) 44.f5 g5 45.e6 Lc6 46.Sd7, mit 1:0, so die 130.

Partie: Walter Oswaldo Cruz - Francis Apseniaks, Buenos Aires (ol) 1939. **10...Lb6** A) 10...Sd7 11.0-0-0 Te8 12.Sf5 Lf8 13.Lf4 Se5 14.Se3 Ld6 15.Lg3 Le6 16.f4 Sg4 17.Sxg4 Lxg4 18.Tde1 f6 19.Sc4 Te7 20.Sxd6 cxd6 21.e5, mit =, so die **131. Partie**: Abraham Helman - Joseph Lyon Rauch, Canada (ch) 1945. B) 10...Te8 11.Kf2 und jetzt: B2) 11...Le6 12.Sxe6 Lxe3+ 13. Kxe3 Txe6 14.Kf2 Se8 15.Thd1 Sd6 16.Sf1 Tae8, mit =, so die **132. Partie**: N. Pavlov & Alexej Sergejewitsch Selesniew, - José Raúl Capablanca (2791_H), Moskau (Beratungspartie) 1914. B1) 11...Ld7 12.The1 Tad8 13.S4b3 Lxe3+ 14.Txe3 b6 15.Sf1 Le6 16.Tee1 Td7 17.Tad1 Ted8 18.Txd7 Txd7 19.Sc1 Lc4 20.Se3 Le6 21. Sd3 c5 22.a3 Kf8 23.Ke2 Se8 24. Sf4 Ke7 25.Sxe6 Kxe6 26.g4 g6 27.h4, mit ±, so die **133. Partie**: Roland Weemaes (2330) - Michiel Larmuseau (1899), Le Touquet (op) 2007. C) 10...La7 11.0-0-0 b5 12.g4 Lb7 13.S2b3 Lb6 14.Sf5 Tad8? (14...g6, mit ±.) 15.Lc5 Txd1+ 16.Txd1 Tb8 (16... Te8 17.Lxb6 cxb6 18.Sd6 Te7 19. Sxb7 Txb7 20.Td8+ Se8 21. Txe8+, mit Grundreihenmatt^[49].) 17.Le7 (17. g5 Se8 18.Td7, mit +-.) 17...Se8 (Nachdem e7 besetzt ist kann Te8 folgen, z.B. 17...Te8 18.g5 Sh5 19.Lc5, mit ±.) 18.Sc5 g6 19.Sd7 Ta8 20.Sh6+ Kg7 21.Lf8+! Kh8 22.Sxf7+, mit +-, so die **134. Partie**: Jan Siroky (2149) - Daniel Kunovsky (2058), Slowakai (ch)

2012. **11.Sc4** Natürlich darf 11.Kf2 hier nicht fehlen, z.B. 11... Td8 12.S2b3 Ld7 13.Thd1 Le8 14. Sf5 Lxe3+ 15.Kxe3 Kf8 16.c4 g6 17.Sfd4 Ke7 18.g4, mit ±, so die **135. Partie**: Stanislav Erendzhenov (2267) - Artur Grigoryan (2260), Elista 2009.

222. Diagramm nach 11.Sc4

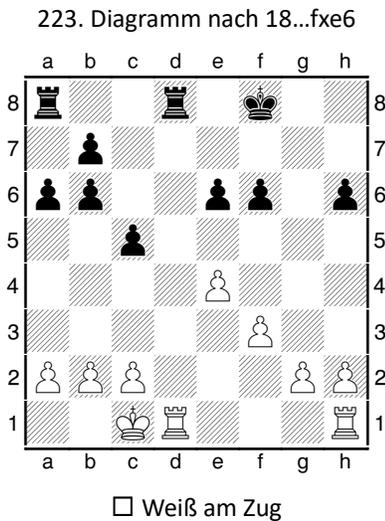


■ Schwarz am Zug

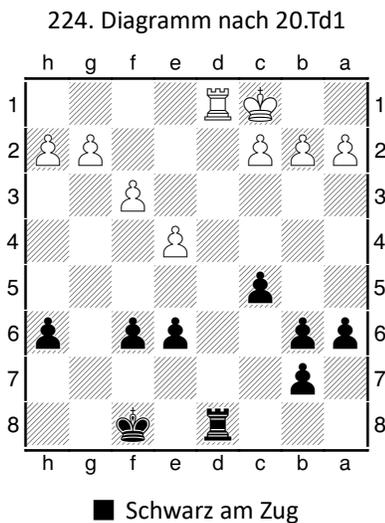
11...Td8? Notwendig war hier 11...La7□. **12.Sxb6** Nachhaltiger ist hier 12.0-0-0, z.B. 12...c5 13. Se2 Le6 14.Txd8+ Txd8 15.Se5, mit ±. **12...cxb6 13.0-0-0 c5 14.Se2 Le6 15.Lg5 h6??** Notwendig war 15...Txd1+ 16.Txd1 Sd7□ 17.Td6 b5 (Nicht aber 17... h6, wegen 18.Sf4!, mit +-.) 18.Sf4 Sf8, mit ±. **16.Lxf6** Natürlich auch 16.Txd8+ Txd8 17.Lxf6 gxf6, mit ±. **16...gxf6 17.Sf4 Kf8 18.Sxe6+** Vielversprechend ist auch 18. Txd8+, z.B. 18...Txd8 19.a3 f5 (19...Ke7, mit ±.) 20.Sxe6+ fxe6 21.Td1!, mit +-. Schwarz darf seinen Turm nicht abtauschen, denn nach 21...Txd1+ 22.Kxd1 Ke7 23.Ke2 Kf6 24.Ke3 Ke5 25.g4

Die Spanische Abtauschvariante

b5 26.h3 a5 27.h4 b6 28.g5, mit +- . **18...fxe6**

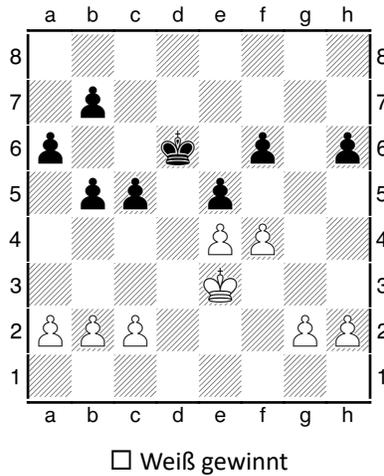


19.Txd8+ Txd8 20.Td1



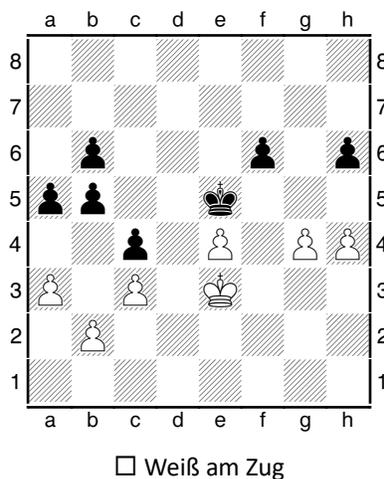
20...Txd1+ Schwarz stehen keine Alternativen zur Verfügung. **21. Kxd1 e5 22.Kd2 Ke7?!** Falls 22... b5, so 23.Ke3 a5 24.g3 Kf7 25.c4!, mit +- . **23.Ke3 b5 24.f4 Kd6** Dass die Bauernendspiele durchaus anders verlaufen können, als wir uns das vorgestellt haben, ist jedem bekannt.

225. Diagramm nach 24...Kd6



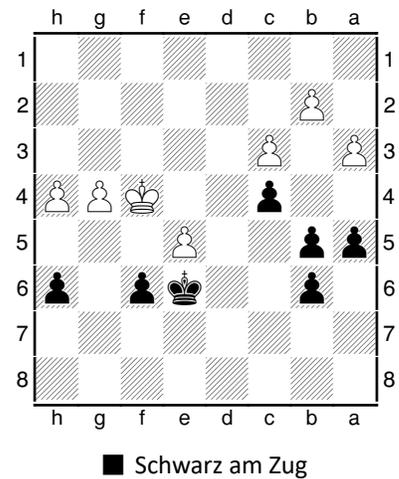
25.g4?± Nach 25.Kf3! h5 26.g4 hxg4+ 27.Kxg4 c4 28.h4, mit +- , wegen dem *Zugzwang*^[141]. Aber die Stellung ist immer noch für Weiß gewonnen. **25...c4?! 25... b4 26.g5! fxg5 27.fxg5 hxg5 28. Kf3 Ke6 29.Kg4 Kf6 30.Kh5! b5 31.b3! a5 32.h3 c4 33.Kh6! a4 34.Kh5! c3 35.Kh6! a3 36.Kh5, mit +- . 26.h4 exf4+ 27.Kxf4 Ke6 28.c3 b6 29.a3 a5 30.Ke3 a4 32.g5, mit +- . 30...Ke5**

226. Diagramm nach 30...Ke5



31.Kf3 Kd6 Nach 32.a4 geht der weiße König zurück auf e3 und Schwarz befindet sich im *Zugzwang*^[141]. **32.Kf4** Das *Dreiecksmanöver*^[28]. **32...Ke6 33.e5!**

227. Diagramm nach 33.e5!



33...fxe5+ 34.Ke4 b4 35.axb4 axb4 36.cxb4 b5 37.g5 h5 38. g6, mit 1:0, so die 136. Partie: Claudiu Daniel Constantin - Emilian Paul Ionita (2024), Rumänien (op) 2006.

Hier haben wir es mit einem Doppelbauern auf der b-Linie zu tun. Schwarz hätte anstatt 15...h6?? erst seinen Turm tauschen müssen. Aber dann ist es nicht zu erkennen, wie er die Partie noch retten könnte, d.h., der Fehler war 11...Td8?, anstatt 11...La7□.

E4. Kapitel

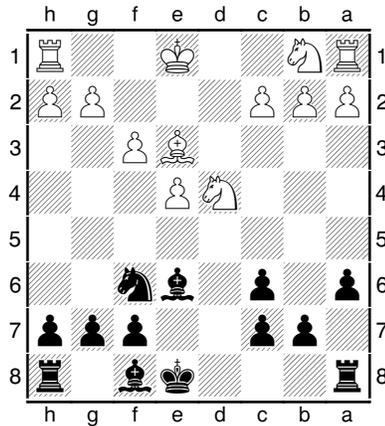
7...Sf6 8.f3 Le6

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.

Die Spanische Abtauschvariante

Sxd4 Sf6 8.f3 Le6 (Die alte Idee 8...c5 ist immer noch sehr modern, z.B. 9.Se2 Le6 10.Le3, mit ½:½, so die 137. Partie: Darcy Lima (2511) - Luis Galego (2451), Brasilien 2016.) **9.Le3**

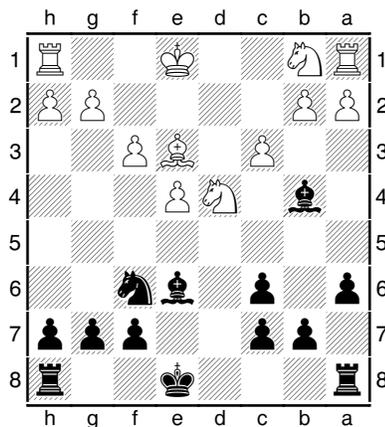
228. Diagramm nach 9.Le3



■ Schwarz am Zug

9...Lb4+ 10.c3

229. Diagramm nach 10.c3

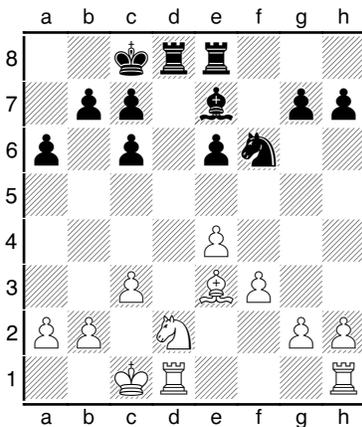


■ Schwarz am Zug

10...Le7 11.Sd2 Falls 11.Sxe6, so 11...fxe6 12.Sd2 0-0-0 13.Ke2, mit ±. **11...0-0-0 12.0-0-0** A) Zu einer *Zugumstellung* führt hier 12.Sxe6 fxe6 13.0-0-0, mit ±. B)

12.b4 Sd7 13.Ke2, mit =. C) 12.a4 Ld7! 13.a5 The8 b4, mit =. **12...The8 12...Ld7!**, mit =. **13.Sxe6 fxe6**

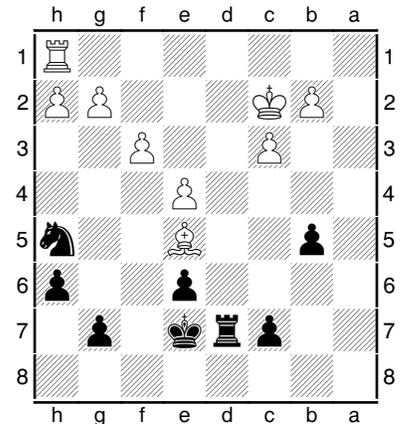
230. Diagramm nach 13...fxe6



□ Weiß am Zug

14.Sc4 b5? Notwendig ist hier 14...c5, mit ♣. Nach 14... b5? muss Schwarz ständig auf Sa5 und Sxc6 aufpassen. **15.Txd8+ Txd8 16.Sa5! Td3?** Falls 16...c5, so entscheidet sofort 17.Sc6 Td7 18.Sxe7+ Txe7 19.Lxc5, mit +- . **17.Sxc6 Kd7 18.Sxe7 Kxe7 19.Kc2 Td7?** Nach 19...Td8? folgt 20.e5 Sd5 21.Lg5+, mit Qualitätsgewinn. Falls 19...Txe3?, so 20.Kd2 Sg4 21.Td1! c5 22.h3 c4 23.hxg4 Td3+ 24.Ke2 Txd1 25.Kxd1, mit +- . **20.a4 h6 21.Ld4 Sh5** Das Manöver 21...Kf7, mir der Idee den Springer zu aktivieren dauert zu lange, wegen 22.Ta1, z.B. 22...Se8 23.axb5 axb5 24.Kb3!, mit +- . **22.axb5 axb5 23.Le5!**

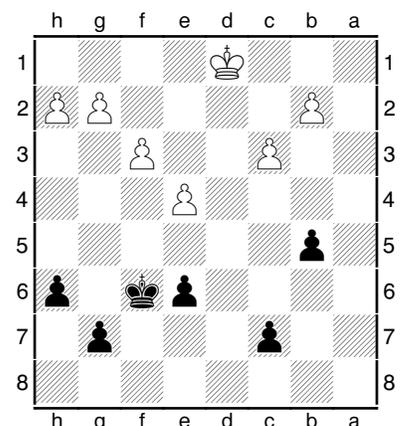
231. Diagramm nach 23.Le5!



■ Schwarz am Zug

Wenn sich der Springer bewegt, kann er abgetauscht werden. Aber Weiß hat noch einen anderen Plan, z.B. 23...g6 24.Ta1 g5 25.g4 Sf6 26.Ta5 c6 27.Ta6 c5 28.Tb6, mit +- . **23...Sf6 24.Td1 Txd1 25.Lxf6+!** Der *Zwischenzug*^[143] entscheidet die Partie. **25...Kxf6** Falls 25...gxf6 26.Kxd1 Kd6 27.Kd2 f5 28.Ke3 Ke5 29.g3 c6 30.b4 h5 31.h4 fxe4 32.fxe4 Kf6 33.Kd4 Ke7 34.Ke5, mit +- . **26.Kxd1**

232. Diagramm nach 26.Kxd1

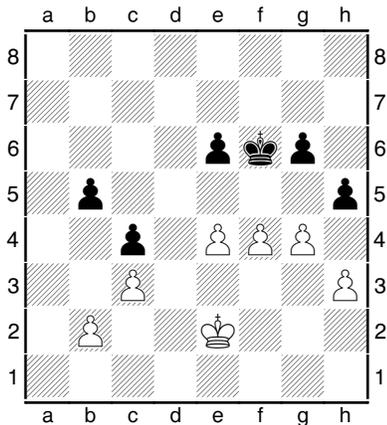


■ Schwarz am Zug

Die Spanische Abtauschvariante

Das Bauernendspiel ist natürlich für Schwarz verloren. **26...c5 27. f4 h5 28.h3 c4 29.Ke2 g6 30.g4**

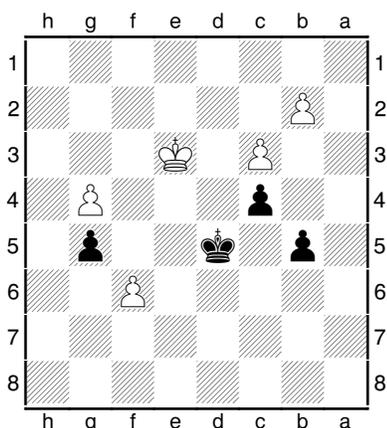
233. Diagramm nach 30.g4



■ Schwarz am Zug

30...g5 Auch nach **30...hxg4 31. hxg4 Kf7 32.e5 Ke7 33.Ke3 Kd7 34.Ke4 Ke7**, mit \pm . **31.f5 hxg4 32.hxg4** Falls **32...Ke5**, so **33.Ke3** und Schwarz befindet sich im Zugzwang^[141], mit \pm . **32...exf5 33.exf5 Ke5 34.Ke3 Kd5 35.f6**

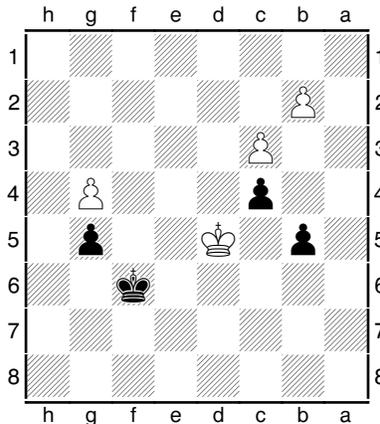
234. Diagramm nach 35.f6



■ Schwarz am Zug

35...Ke6 36.Ke4 Kxf6 37.Kd5

235. Diagramm nach 37.Kd5



■ Schwarz am Zug

37...Kg6 38.Ke6 Kg7 39.Kf5 Kh6 40.Kf6 Kh7 41.Kxg5 Kg7 42.Kf5 Kf7 43.Ke5 Kg6 44.Kd5 Kg5 45.Kc5 Kxg4 46.Kxb5 Kf5 47.Kxc4 Ke6 48.Kc5, mit 1:0, so die 138. Partie: Abdullatief Mohamed Shabash (2161) - Khaled Ben Nasser (2282), Afrika (ch) 2003.

Nachdem alle Figuren abgetauscht worden sind, entstand ein Bauernendspiel mit vier gegen drei Bauern auf dem Königsflügel, welches für Weiß technisch einfach gewonnen ist.

E5. Kapitel

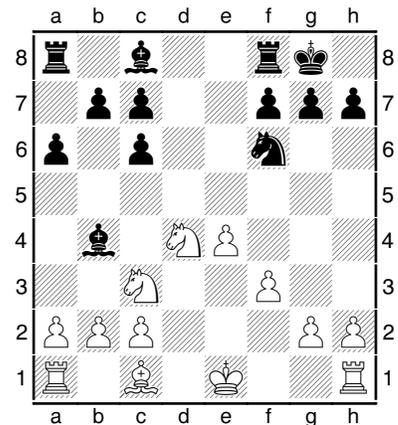
7...Sf6 8.Sc3 Lb4

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Sf6 8.Sc3 Lb4 9.f3 0-0

Weiß nimmt den Doppelbauer nach **9...Lxc3** oder auch nach **10...Lxc3** in Kauf, da er neben einem

vielversprechenden Endspiel jetzt noch ein aktives Mittelspiel bekommen würde. Diese Variante kann wie folgt noch entstehen: **1.e4 Sf6 2.Sc3 e5 3.Sf3 Sc6 4.Lb5 a6 5.Lxc6 dxc6 6.d4 exd4 7.Dxd4 Dxd4 8.Sxd4 Lb4 9.f3 Lxc3+ 10.bxc3**, mit =.

236. Diagramm nach 9...0-0



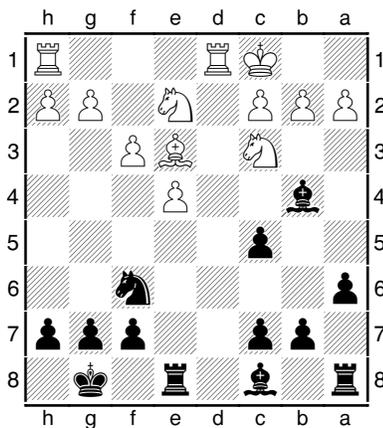
□ Weiß am Zug

10.Lf4 A) Eine sichere Variante stellt hier **10.Ld2** dar, z.B.: **10...Lxc3 11.Lxc3 Te8 12.0-0-0 Le6 13.Sxe6 Txe6 14.Lxf6 Txf6 15.h4 Td6 16.g4 Te8 17.h5 g6 18.hxg6 fxc6 19.The1 Tf8 20.Tf1 Txd1+ 21.Kxd1 h5 22.Ke2 hxg4 23.fxc6 g5? 24.Txf8+? (24.Tf5!, mit \pm .) 24...Kxf8**, mit \pm . **25.Kd3 Ke7 26.Kd4 Kd6 27.b4 b6 28.c3 c5+ 29.bxc5+ bxc5+ 30.Kd3 Ke5 31.Ke3 a5 32.a3 a4 33.Kf3 c6 34.Ke3 Ke6**, mit =, so die 139. Partie: Angelo Jose Da Rosa - Pedro Miguel Back Da Veiga, Brasilien (op) 2016. B) **10.0-0 Ld7 11.Td1 Tad8 12.Lg5 Tfe8 13.Sde2 h6 14.Lh4 Lc5+ 15.Kh1 b5 16.Td3 g5 17.Lg3 Lb6 18.Tad1 Te7 19.Sd4 Tde8**, mit \pm , so

Die Spanische Abtauschvariante

die 140. Partie: Nona Gaprindashvili (2318) - Nina Milyaeva, St Petersburg 2002. **10...Te8 11.0-0-0** Nicht aber 11.Lxc7?, wegen 11...Sd5! und Schwarz gewinnt. **11...c5** Nicht gut wäre 11...Lxc3, z.B. 12.bxc3 Te7 13.Sb3 Le6 14.Sa5, mit ±. **12.Sde2**

237. Diagramm nach 12.Sde2

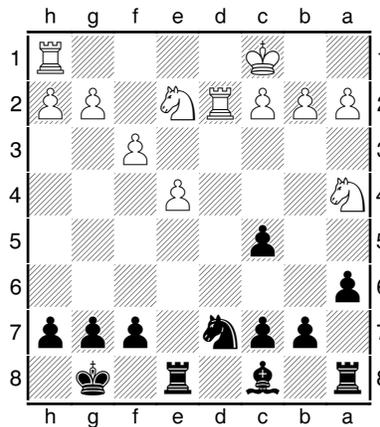


■ Schwarz am Zug

12...La5 Nach 12...c6?! folgt 13.Sa4 Sd7 14.Ld6 und der schwarze Damenflügel wäre wie einbetoniert. **13.Sa4** Weiß kann auch 13.Lg5 spielen, z.B. 13...c6 14.Lxf6 gxf6 15.Sf4 Lc7 16.Sh5 und falls 16...Te6, so 17.f4!, mit ±. **13...Sd7 14.Ld2** A) 14.Kb1 b5 15.Sac3 f6 16.Sd5 Se5 17.Ld2 b4 18.Lf4 Le6 und die schwarzen Figuren entfalten eine leichte Dynamik. B) 14.h4 b5 15.Sac3 f6 16.h5 Se5 17.Le3 c4 18.Sd5 Lb7 und auch hier hat der Spieler mit den schwarzen Steinen ein freies Figurenspiel. **14...Lxd2+ 15.Txd2** Die Idee 15.Kxd2 nebst dem Königsmarsch in Richtung Königsflü-

gel ist nur ein gefährliches Abenteuer.

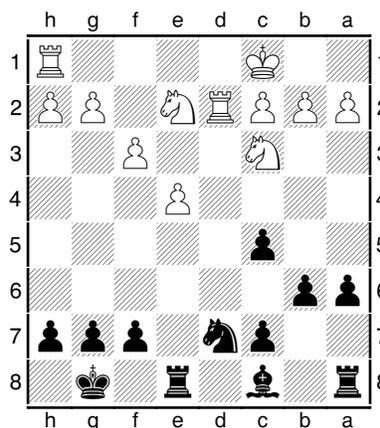
238. Diagramm nach 15.Txd2



■ Schwarz am Zug

In der 238. Diagrammstellung ist deutlich sichtbar, dass sich der Nachziehende am Damenflügel im Entwicklungsrückstand befindet. **15...b6 16.Sac3** Das Springermanöver Sc3-Sa4-Sc3 hat viel Zeit gekostet, das macht aber nichts, da Schwarz noch ernste Entwicklungsprobleme hat.

239. Diagramm nach 16.Sac3

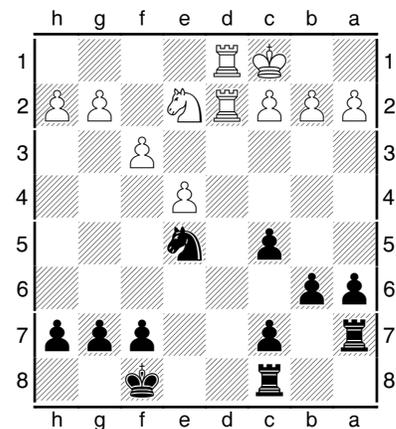


■ Schwarz am Zug

Wie sieht der schwarze Plan hier aus? A) 16...Sf8 17.Thd1, mit ±. B)

16...Sf6 17.Sf4 Lb7, nach 18.Thd1, z.B. 18...g6 folgt 19.h4 h6 20.g4 Kg7 21.g5 hxg5 22.hxg5 Sh7 23.Sfd5 Lxd5 24.Sxd5 Tab8 25.Tg1, mit ±. **16...Se5 17.Sd5** Der richtige Plan ist hier 17.Sf4!, mit ±, z.B. 17...Lb7 18.Thd1 f6 19.b3 g6 (19...Tac8 20.Sfd5 Lxd5 21.Sxd5 Kf7 22.Se3 g6, mit ±.) 20.Scd5 Lxd5 21.Sxd5 Tf8 22.f4 Sc6 23.Sxc7 Tac8 24.Se6 Tfe8 25.Td6, mit ±. **17...Ta7** Der Partiezug zeigt die schwarzen Probleme am Damenflügel auf. **18.Se7+ Kf8** 18...Kh8 19.Sxc8 Txc8 20.f4 Sc6 21.Td7 Kg8 22.Thd1 Te8± 23.Sg3 Kf8 24.c3 g6 25.e5 g5 26.e6 Txe6 27.fxg5 Te5 28.Tf1 Se7 29.Td8+ Kg7 30.h4, mit ±. **19.Sxc8 Txc8 20.Thd1**

240. Diagramm nach 20.Thd1



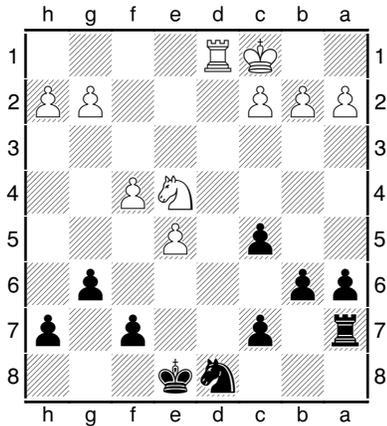
■ Schwarz am Zug

Schwarz hat es aufgrund der rückständigen Entwicklung des Damenflügels nicht geschafft eine halbwegs spielbare Stellung zu bekommen. **20...Ke8 21.Sg3 g6 22.f4 Sc6** Auch 22...Sg4, z.B. 23.e5 Ke7 24.Se4, löst die schwarzen

Die Spanische Abtauschvariante

Probleme nicht. **23.e5 Td8 24. Txd8+ Sxd8 25.Se4**

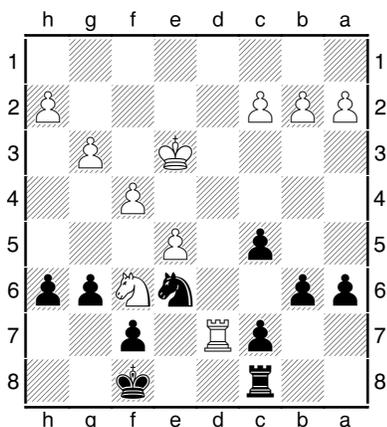
241. Diagramm nach 25.Se4



■ Schwarz am Zug

Die weiße Stellung sieht sehr gut aus. Weiß droht jetzt den h7-Bauern zu gewinnen. **25...Se6** Falls **25...Sc6**, so **26.Sf6+ Ke7 27.Sxh7 Sd4 28.Td2 Se6 29.g3 c6 30. Sf6**, mit \pm . **26.Sf6+ Kf8 27.g3** Oder einfach **27.Sxh7+ Kg7 28.Sg5 Sxg5 29.fxg5 c6 30.Td6 Tc7 31.h4 c4 32.Kd2**, mit \pm . **27...h6 28.Td7 Ta8 29.Sd5 Tc8 30.Kd2 Ke8 31. Sf6+ Kf8 32.Ke3**

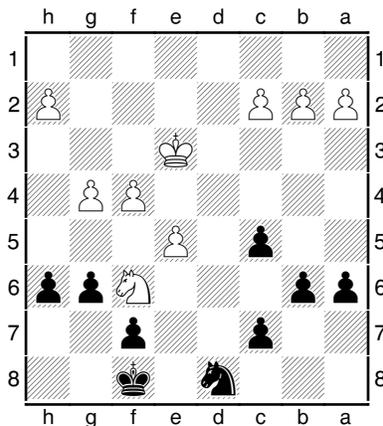
242. Diagramm nach 32.Ke3



■ Schwarz am Zug

Weiß ist in das gegnerische Lager eingedrungen. Die schwarze Stellung ist hoffnungslos. **32...Td8?** Schwarz hätte hier unbedingt **32...h5** spielen müssen, sonst überrennen die weißen Bauer den Königsflügel. **33.Txd8+ Sxd8 34.g4!**

243. Diagramm nach 34.g4!

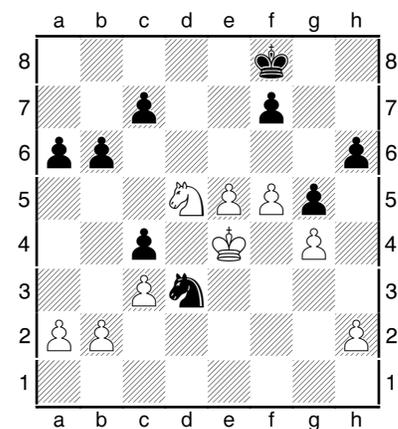


■ Schwarz am Zug

Aus pädagogischer Sicht entstand eine sehr lehrreiche Stellung. Die erfahrenen Spieler sehen bereits den enormen positionellen weißen Vorteil. Aber die Sache wird hier noch sehr spannend, weil Weiß auf die Aufrechterhaltung des *Gleichgewichts* verzichtet hat. **34...Se6 35.c3** Weiß konnte nach **35.Ke4**, z.B. **35...Sd4 36.c3 Se6** und jetzt **37.f5!**, z.B.: A) **37...Sg7 38.h4 Se8 39.fxg6 fxg6 40.Kd5 Sg7 41.Kc6** einfach gewinnen. B) **37...Sg5+ 38.Kf4 Sh3+ 39.Kg3 Sg1 40.Kf2 Sh3+ 41.Kf3 Sg5+ 42.Kg3 Kg7 43.h4 Sh7 44. Se8+** und Weiß gewinnt auch hier. **35...g5 36.f5 Sf4 37.Ke4** Der Partiezug gibt die Deckung

vom Feld e2 auf. Wie wir bereits wissen, steht der Bauernzug **c2-c4** als Tempohalter im Endspiel, ist also sehr nützlich. Nach **37.c4** wäre die Anzahl der schwarzen spielbaren Varianten erheblich gesunken. **37...c4** Nach **27...b5** gewinnt Weiß wie folgt: **38.Sd7+ Ke7 39.Sxc5 a5 40.Sb3 a4 41.Sd4** usw. **38.Sd5 Sd3!**

244. Diagramm nach 38...Sd3!



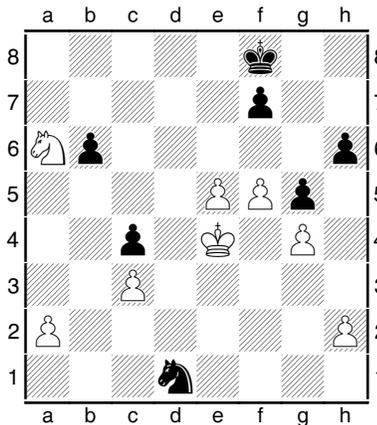
□ Weiß am Zug

Schwarz bekam plötzlich Gegenpiel. Jetzt ist Weiß gezwungen jeden Zug und alle *Zwischenzüge* ^[143] ständig berechnen zu müssen. **39.Sxc7** Hier geht bereits **39. e6!!**, z.B. **39...Sf2+ 40.Kf3 fxe6 41.fxe6 (41.Sxc7 Sd1 42.fxe6 Ke7 43.Ke4 Kd6 44.Sd5 Kxe6 45.Sxb6 Sxb2 46.Kd4 Sd3 47.Sxc4 Sf2 48. Se5 Sh3 49.Sd3, mit \pm .) 41...Sd3 42.Ke4 b5 43.Sxc7 Ke7 44.Kf5 Sf4 45.Sxa6! (45.h4!) 45...Sxe6 46. Kg6, mit \pm . **39...Sxb2 39...Sf2+ 40.Kf3 Sd3 41.h3! Sxe5+ 42.Ke4 Sd3 43.Sxa6 Sxb2 44.Sb4 Ke7 45. Sd5+ Kd6 46.Sxb6 Kc6 47.Sd5 Kc5****

Die Spanische Abtauschvariante

48.a3 Sd1 49.Ke5 und Weiß gewinnt. **40.Sxa6 Sd1**

245. Diagramm nach 40...Sd1



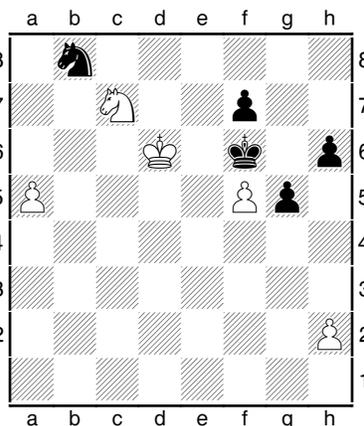
□ Weiß am Zug

41.Sc7 Sxc3+ 42.Kd4 Sd1 Falls 42...Sxa2, so folgt: A) 43.Kxc4 Sc1 44.Sd5 Se2 45.Sxb6 Sg1 46.Kd5 Ke8 47.Kd6 Sf3 48.e6 fxe6 49.Kxe6 Sd4+ 50.Kf6 und Weiß gewinnt ganz leicht. B) 43.Sb5! Sc1 44.Kxc4 Se2 45.Kd3 Sf4+ 46.Kd4, mit ±. **43.Kxc4 Se3+ 44.Kb5 Sxg4 45.Kxb6** Nachfolgend noch eine lehrreiche Variante, bei der die richtige Aufstellung des bei weißen Königs sichtbar wird: 45.a4! Sxe5 (45...Sxh2 46.Kxb6 g4 47.Sd5 g3 48.Sf4 Sg4 49.a5 Sxe5 50.a6 Sd7+ 51.Kb5! Sb8 52.a7, mit +-.) 46.Sd5 g4 47.Sxb6 h5 48.a5 h4 49.a6 g3 50.hxg3 h3 51.a7 h2 52.a8D+ Kg7 53.De4, mit +-. **45...Sxe5** 49.Kb5 Sb8 50.Sa6 Sd7 51.Sb4 Kxf5 52.a6 Kf4 53.a7 Sf6 54.a8D Se4 55.Db8+ Kf3 56.De5, mit +-. **46.a4 Ke7 47.Kc5 Kf6?** Nur 47...Sd7+ war hier noch für Schwarz spielbar, z.B. 48.Kc6

Sb8+ 49.Kb7 Sd7 50.a5 Kd6 51.Sb5+ Kc5! (51...Ke5 52.Sc3 Sc5+ 53.Kc6 Kd4 54.Sb5+ Kc4 55.Sd6+ Kd4 56.Sxf7 Sa6 57.Kb6 Sb4 58.Sxh6 und Weiß gewinnt.) 52.Sc3□ (Weiß darf nicht 52.Kc7 spielen, z.B. 52...Kxb5 53.Kxd7 h5 54.f6 g4 55.Ke7 h4 56.a6 Kxa6 57.Kxf7 g3 58.hxg3 hxg3 59.Ke6 g2 60.f7 g1D 61.f8D, mit =.) 52...Kb4 53.Kc6 Sb8+ 54.Kc7 Sa6+ 55.Kb6 Sc5 56.Sd5+ Kc4 57.Sf6 Sa4+ 58.Kc6 Sc5 59.Se4 Sd3 60.Sd6+ Kd4, mit +-.

48.a5 Sd7+ Nach 48...Kxf5?? gewinnt 39.a6, z.B. 39...Sd7+ 40.Kb5! **49.Kd6** 49.Kb5 Sb8 50.Sa6 Sd7 51.Sb4 Kxf5 52.a6 Kf4 53.a7 Sf6 54.a8D Se4 55.Db8+ Kf3 56.De5, mit +-. **49... Sb8**

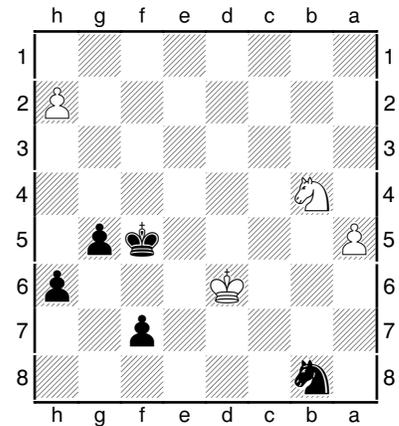
246. Diagramm nach 49...Sb8



□ Weiß am Zug

50.Sd5+!! Kxf5 51.Sb4! Das Schlüsselfeld⁽¹⁰⁶⁾ a6 wird dem schwarzen Springer jetzt verwehrt. Aber hier muss noch die Variante exakt berechnet werden, wenn die schwarzen h- und g-Bauern zu laufen beginnen.

247. Diagramm nach 51.Sb4!



■ Schwarz am Zug

51...g4 Falls 51...Kg4, so 52.Kc7 Sa6+ 53.Sxa6 f5 54.Sb4 f4 55.a6 f3 56.a7 f2 57.Sc2 Kh3 58.Se3, mit +-. **52.Kc7 Sa6+ 53.Sxa6 h5 54.Sb4 h4 55.a6 g3 56.hxg3 hxg3 57.Sc2**, mit 1:0, so die 141. Partie: Bjorn Nielsen - Ragnar Krogius, München (ol) 1936.

In der Variante mit Lb4-La5-Lxd2+ und dann noch Sf6-Sd7-Se5-Sc6-Sxd8-Se6 hat Schwarz viel Zeit verloren. Aufgrund der schwachen 7. und der 8. Reihe war Schwarz gezwungen den Turm zu tauschen. Das Springerendspiel wurde zwar noch spannend, aber Weiß konnte nachweisen, dass die schwarzen Bauern auf dem Damenflügel sehr anfällig sind.

Abschneiden des gegnerischen Königs

Am Anfang einer Schachpartie unternehmen wir große Kraftanstrengungen, um den König zu schützen. Im Endspiel zeigt sich dann die wahre Größe des Königs. Damit der gegnerische König nicht allzu aktiv wird, beschäftigen wir uns heute mit dem Thema, **wie man den König des Gegners vom Spielgeschehen abschneiden kann.**

Trainingsinhalte

- Eigenen König zentral stellen
- König des Gegners abtrennen
- Antizipation^[12] von Zugfolgen
- Rollenwechsel von Figuren

Was ist hier neu?

Am Beispiel von *Zuglinien von Figuren*^[140] trainieren wir das räumliche Denken im Schach. Diese Trainingsart ist in Deutschland nahezu unbekannt. Dabei handelt es sich um das wichtigste taktische Motiv im Schach. Die geometrische Form, die als *Rundlauf*^[101] (= *Zuglinien von Figuren im Verband*) bezeichnet wird, benutzen wir um den gegnerischen König vom Spielgeschehen abzuschneiden.

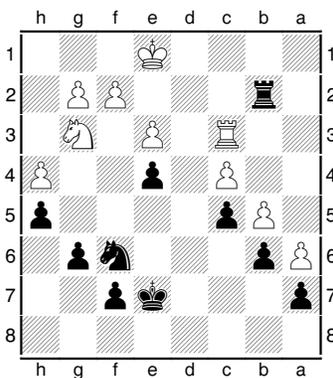
Die einzelnen Themen:

1. Die schwache Grundreihe
2. Welcher König wird schneller abgeschnitten?
3. Welcher König kann sich schneller zentral aufstellen?
4. *Zuglinie*^[140] bilden mit anschließender Aktivierung des Königs

5. Erst eine *Kreuz-Zuglinie*^[74] im Doppelpack bilden und dann den König aktivieren
6. *Zuglinie* wurde nicht gebildet
7. Mit vielen *Zuglinien* ans Ziel

1. Die schwache Grundreihe

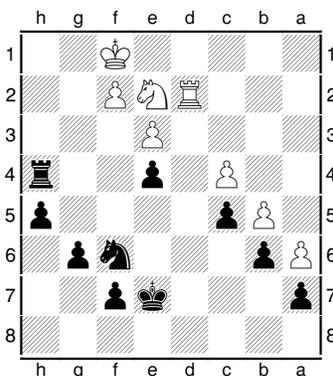
1.1. Aufgabe nach 1.Tc1-c3



■ Schwarz am Zug

1...Tb1+! Der schwarze Turm folgt freundlich der weißen Einladung und besetzt die Grundreihe. Dabei wird der weiße König völlig vom Spielgeschehen abgeschnitten. **2.Ke2 Tg1!! 3.Tc2 Tgx2 4.Kf1 Th2 5.Td2** Falls 5.Kg1, so 5...Txh4, mit der Idee Tg4-g5 nebst Te5. **5...Txh4 6.Se2**

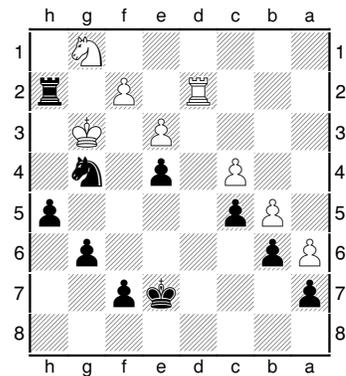
1.2. Aufgabe nach 6.Se2



■ Schwarz gewinnt

6...Th1+! **6...Tg4!** ist hier auch sehr gut. **7.Sg1** Oder **7.Kg2** Ta1, mit →. **7...Sg4 8.Kg2 Th2+ 9.Kg3**

1.3. Aufgabe nach 9.Kg3

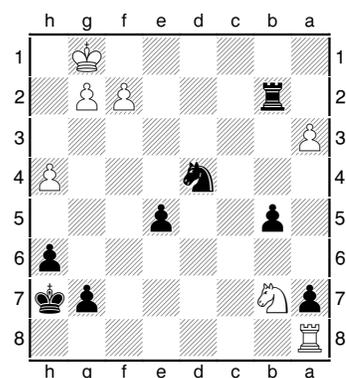


■ Schwarz gewinnt

9...Sxe3!! und Weiß gab auf, wegen z.B. **10.Kxh2 Sf1+ 11.Kg2 Sxd2** usw., so die Partie: Wladimir Bagirov (2515) – Viktor Kortchnoi (2640), UdSSR (ch Republik) 1972.

2. Welcher König wird schneller abgeschnitten?

2.1. Aufgabe



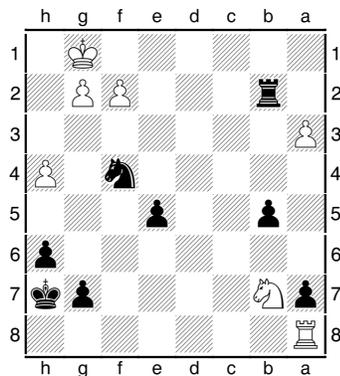
■ Schwarz am Zug

1...Se2+! **2.Kh2 Sf4 3.Kg1** Falls **3.Txa7 Txf2**, so: A) **4.Sd6 Tgx2+ 5.Kh1 Tg4 6.Sxb5 Txb4+ 7.Kg1 Tg4+ 8.Kh1 (8.Kf1? h5! 9.a4 h4 10.Td7**

Abschneiden des gegnerischen Königs

h3 11.Td2 Sg2!! 12.Td3 h2 13. Th3+ Th4 und Schwarz würde gewinnen.) 8...h5 9.Te7 Sd3 10. Td7 Sf2+ 11.Kh2 h4 12.Tf7 Se4 13. Tf5 Sg5 14.a4 Tg3 15.a5 Kg6 16. Tf2 Sf3+ und jetzt: A1) 17.Txf3 Txf3 18.a6 Tf2+ 19.Kg1 (19.Kh3 Kh5!! 20.a7 g5 21.a8D g4+, mit Bauernmatt^[17].) 19...Ta2, mit –+. A2) 17.Kh1 Tg1+, mit Araber Matt^[13]. B) 4.Kg3 Tgx2+ 5.Kf3 h5 6.Sd6 Tg4 7.Sxb5 Sg2 8.Ke2 Sxh4 9.a4 Sf5 10.a5 h4 11.a6 h3 und Schwarz gewinnt.

2.2. Aufgabe nach 3.Kg1



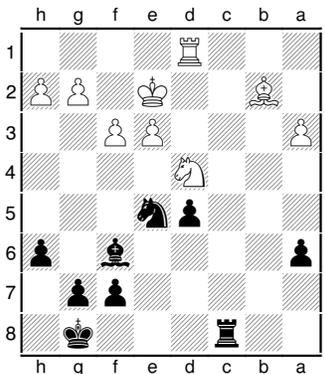
■ Schwarz am Zug

3...Sd3! 4.Sd6 Sxf2 5.Txa7 Sg4 Δ...Tb1+, mit Grundreihenmatt^[49]. 6.g3 Se3 7.Kh1 Kg6 8.Tb7 8. Se8 Kf5 9.Txg7 e4!, mit –+. 8...Td2 9.Sxb5 Sf5 10.g4 Sxh4 11.Kg1□ 11. a4?? Sf3 Δ...Th2+, mit Araber-Matt^[13]. 11...Tg2+ 12.Kf1 Txg4 13.Ta7 Sf5 14.a4 h5 15.a5 h4 16.Ta8 h3 und Weiß gab auf, wegen z.B. 17.Th8 Sh6, usw., so die Partie: Wolfgang Uhlmann (2555) – Anatoli Karpow (2695), Skopje (cat 9) 1976.

3. Welcher König kann sich schneller zentral aufstellen?

Schwarz wird eine Zuglinie^[140] mit Tb2 und Sc4 aufbauen. Aber vorher muss er seine Figuren umgruppieren.

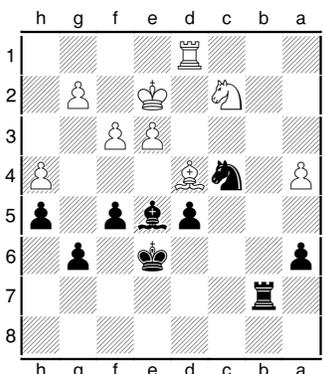
3.1. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

1...Sc4 2.Lc1 Sb6 3.Lb2 Sa4 4.La1 g6 5.Kd2 Le7 6.Sc2 Sb6 7.Ld4 Sc4+ 8.Kd3 Tb8 Schwarz hat seine Figuren als Zuglinie b8-b2 und c4-b2 umgruppiert. 9.a4 f5 10.Ke2 Kf7 11.La1 Ke6 12.h3 h5 13.Ld4 Ld6 14.Td3 Tb7 15.Td1 Le5 16.h4?! □16.g4, mit ♚.

3.2. Aufgabe nach 16.h4?!

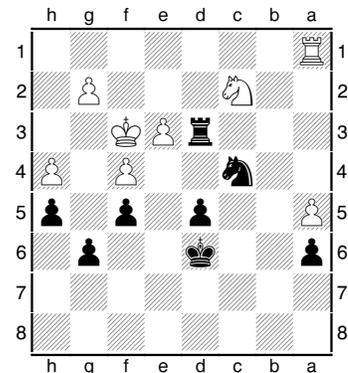


■ Schwarz am Zug

Weil der weiße Läufer die weiße

Stellung sehr gut zusammenhält und die Zuglinien von Figuren^[140] im Verband unterstützt, wird er einfach abgetauscht. 16...Lxd4! 17.Sxd4+ Ke5 Der schwarze König hat seine optimale Aufstellung erreicht. 18.f4+?! □18.Kf2, mit ♚. 18...Kd6 19.Ta1 Tb2+! Die Zuglinie auf der 2. Reihe ist abgeschlossen. 20.Kf3 Weiß steht hier positionell auf Verlust. Der weiße König wurde durch die schwarzen Figuren von der 2. Reihe abgeschnitten. 20...Td2!–+ Jetzt kann der weiße König nur noch auf den Feldern f3 und g3 ziehen. 21.a5 Td3! Die Partie ist hier entschieden. Schwarz steht auf Gewinn. 22.Sc2

3.3. Aufgabe nach 22.Sc2



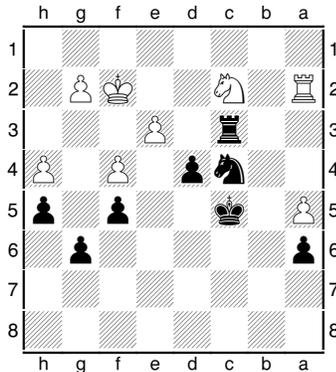
■ Schwarz am Zug

Schwarz stehen hier gleich vier Gewinnmöglichkeiten zur Verfügung. 22...Kc5! A) 22...Tc3! 23.Ta2 Sxe3 24.Sxe3 d4, mit –+. B) 22... Tb3! 23.Ke2 Tc3 24.Ta2 Kc5 25.g3 Kd6 26.Kf2 Td3 27.Kf3 Kc5 28.Ta1 d4 29.Tc1 Tc3 30.Se1 Txe3+ 31.Kf2 Kd5, mit –+. C) 22...Sxe3! 23.Sxe3 d4, mit –+. 23.Ta4 Falls 23.Te1, so

Abschneiden des gegnerischen Königs

23...Tc3 24.Te2 Sxa5, mit →. **23... Tc3! 24. Ta2 d4 25.Kf2**

3.4. Aufgabe nach 25.Kf2

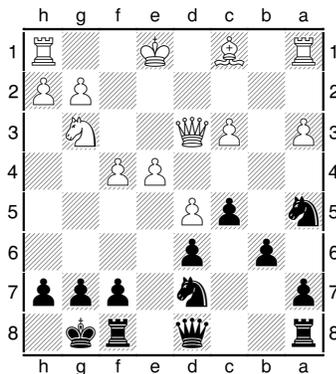


■ Schwarz gewinnt

25...d3! 26.Sd4 d2 27.Ta1 Sxe3 und Weiß gab auf, so die Partie: Wladimir Karassjow - Anatoli Karpow, Leningrad 1969.

4. Die Zuglinien bilden und dann folgt die Aktivierung des Königs

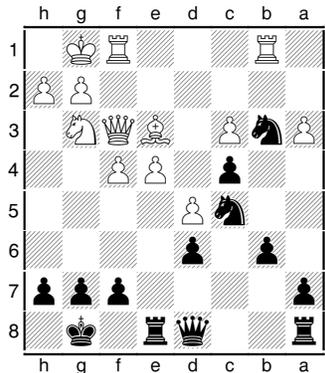
4.1. Aufgabe



■ Schwarz entdeckt eine Zuglinie

1...c4! Jetzt kann Schwarz zwei *Zuglinien*^[140] aufbauen mit: A) Dem c4-Bauern und Sdc5. B) Dem c4-Bauern und Sb3 einplanen. **2.Df3 Sb3 3.Tb1 Te8 4.0-0 Sdc5 5.Le3**

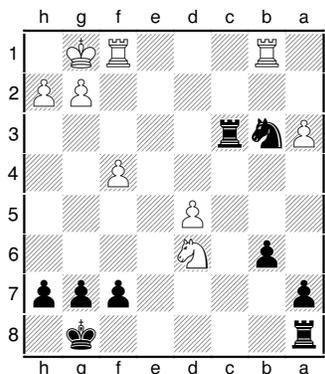
4.2. Aufgabe nach 5.Le3



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

5...Sxe4! 6.Sxe4 De7! Nach diesem Zwischenzug entsteht eine weitere *Zuglinie*^[140] e8-e3 und Schwarz übernimmt die *Initiative*^[61]. **7.Sd2 ♞7.Sxd6 Dxd6 8.Tbd1 Tad8, mit ♞. 7...Dxe3+ 8.Dxe3 Txe3 9.Sxc4 Txc3 10.Sxd6**

4.3. Aufgabe nach 10.Sxd6



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

10...Sd2! Auch 10...Sd4! ist sehr stark, z.B.: 11.Tbd1 Se2+ (11...Td8 12.Tfe1! Kf8! 13.Txd4 Txd6 14.a4 Tc5 15.Ted1, mit ♞.) 12.Kh1 Tc2 13.Sf5 Tc5!, mit ♞. **11.Tbc1!= Td3!**

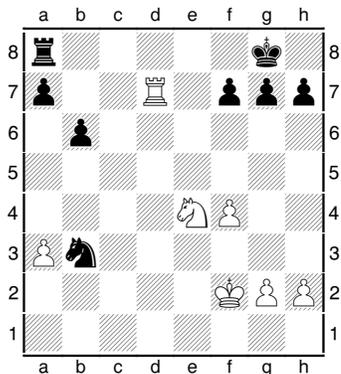
Niemand will sich eigentlich freiwillig in eine Fesselung begeben

□ Es empfiehlt sich hier an die

Zuglinien des Gegners zu denken.

12.Tfd1 Txd5 13.Se4 13.Sc4! Sb3! 14.Txd5 Sxc1 15.g3!, mit =. 13... Sb3□ 14.Txd5 Sxc1 15.Kf2 Sb3□ 16.Td7?! 16.g4!, mit =.

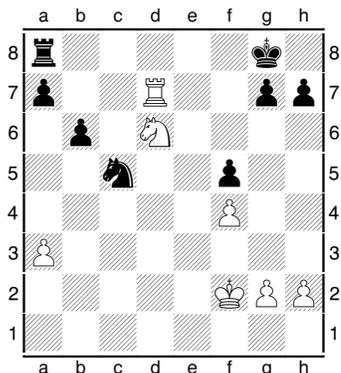
4.4. Aufgabe nach 16.Td7?



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

16...f5! A) 16...h6, mit =. B) 16... a6, mit =. C) 16...f6, mit =. D) 16... b5, mit =. **17.Sd6 Sc5!** Weiß wird gehindert, dass er eine *Zuglinie* bilden kann und somit wird die *Antizipation*^[12] erschwert.

4.5. Aufgabe nach 17...Sc5!



□ Wie muss Weiß jetzt reagieren?

□ Um eine richtige Entscheidung zu treffen, muss man das Stellungsproblem lösen

Abschneiden des gegnerischen Königs

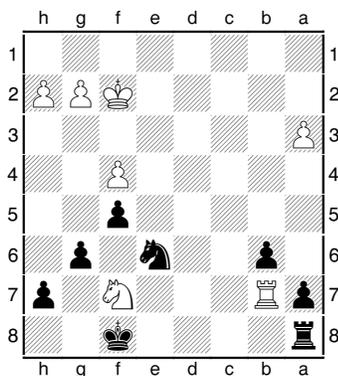
- Die erste Frage wäre hier, hat der weiße Turm eine konkrete Aufgabe?
- Die zweite Frage wäre, mit welcher *Endspielart* kann Weiß hier das Gleichgewicht halten?
- Ein Springerendspiel scheint hier für Weiß die einzige Chance zu sein
- Weiß muss also den Turm abtauschen, aber wie?
- Die Lösung ist hier das *Vorhersehen* einer noch spielbaren *Endspielart*.

18.Te7?! ♣ 18.Tc7 □ g6 19.Tc8+ Txc8 20.Sxc8 Sd3+ 21.Ke3 Se1 22.a4 Sxg2+ 23.Kf3 Se1+ 24.Ke2 Sc2 25.Kd3 Sb4+ 26.Kc4 Sc6 27.Kd5 Sb4+ 28.Kc4 Sc6 29.Kd5, mit *Dauerschach*. **18...g6 □** **19.Sf7 Kf8!**

Wir bewerten diesen Zug als einen ausgesprochen guten Zug, da Weiß keine *Zuglinie* mehr bilden kann.

20.Tc7 Se6 21.Tb7 Verhindert erstmals das Vorrücken der schwarzen Bauern auf dem «.

4.6. Aufgabe nach 21.Tb7



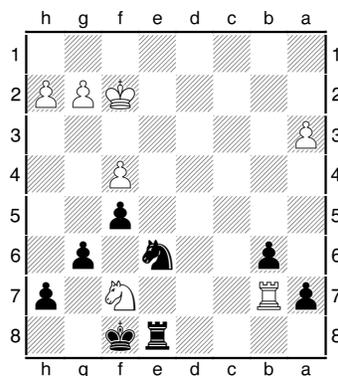
- Gesucht wird der schwierigste schwarze Zug in dieser Partie?

Wie gehen wir in solchen Situationen vor?

- Das Abdrängen des gegnerischen Königs ist ein *strategisches Motiv*
- Hier kommt die *Einräumungsstrategie*^[32] nach Lasker ins Spiel.

21...Te8!! ♣ 21...Sxf4?! = 22.Sg5 h6 23.Sh7+ Ke8 24.Sf6+ Kf8 (*Falls* 24...Kd8, so 25.Tg7 Tb8 26.Txa7, mit ♘.) 25.Sd7+ Kg8 26.Sf6+, mit Dauerschach.

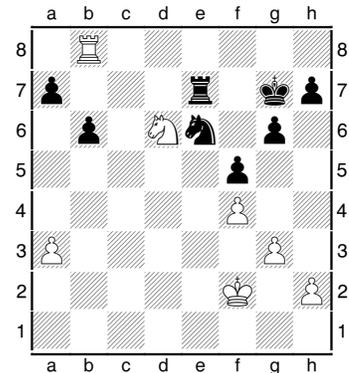
4.7. Aufgabe nach 21...Te8!!



- 4.7. Aufgabe nach 21...Te8!!

22Sd6?! ♠ 22.Txa7! Te7 (23...Sxf4 24.Sg5 Te7 25.Sxh7+ Kf7 26.Sg5+ Kf6 27.Sh7+, mit *Dauerschach*.) 24.Txe7 Kxe7 25.Sg5 Sxf4 26.Sxh7 Sd3+ 27.Ke3 Se1 28.Kf2 Sc2 29.a4 Sb4 30.Ke3 Sa6 31.Kf4 Sc5 32.Kg5 Kf7 33.Kh6 Sxa4 34.Sg5+ Kf6 35.Sh7+ Kf7 36.Sg5+ Kf6 37.Sh7+, mit *Dauerschach*. **22...Te7! 23.Tb8+ Kg7 24.g3**

4.8. Aufgabe nach 24.g3



- Wie soll Schwarz fortsetzen?

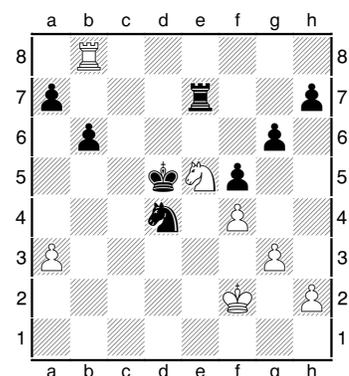
24...Sd4!

Wie gehen wir in solchen Situationen vor?

- Wir schränken die Beweglichkeit des weißen Königs ein
- Nach der Drohung ...Te2+ muss der weiße König auf die 1. Reihe zurückziehen.

25.Se8+? 25.Td8 □, mit ♣. **25...Kf7 26.Sd6+ Ke6 27.Sc4 Kd5 28.Se5** Weiß hat zwar die e-Linie blockiert, aber der nächste schwarze Zug widerlegt den weißen Plan.

4.9. Aufgabe nach 28.Se5



- Schwarz gewinnt

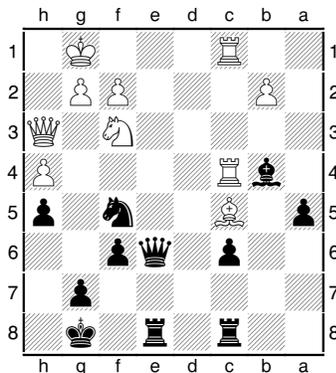
28...Sc6! Auch 28...Tc7! gewinnt.

Abschneiden des gegnerischen Königs

29.Sxc6 ♖ Kxc6 30.Tg8 30.Tc8+ Kb5! 31.Tc3 Ka4 32.h3 b5 33.Kf3 a5 und Schwarz gewinnt ganz leicht. 30...Kb5 31.h4 Tf7! Oder 31...Ka4! 32.h5 gxh5 33.Tf8 b5 34.Txf5 a5 35.Txh5 b4 36.axb4 axb4 37.Th6 Tb7!, mit →. 32.Ke3 Ka4 33.h5 gxh5 34.Kd4 Kxa3 35.Ke5 b5 36.Tb8 b4 37.Ke6 Tg7 38.Tb5 Ka4 und Weiß gab auf, wegen z.B. 39.Tb8 Tg6+ 40.Kxf5 Tb6 41.Ta8 a5 und Schwarz gewinnt ganz leicht, so die Partie: Alexander Zakharov – Anatoli Karpow (2695), UdSSR (ch) 1976.

5. Erst eine Kreuz-Zuglinie im Doppelpack bilden und dann den König aktivieren

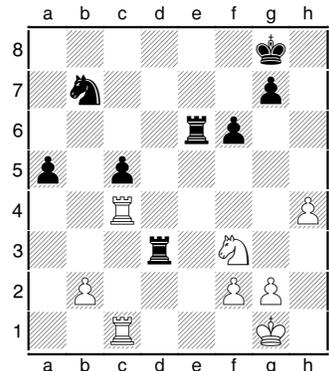
5.1. Aufgabe



■ Schwarz vereinfacht musterhaft die Stellung

1...Sd6! Schwarz macht sich die Kenntnis der *Zuglinien*^[140] zur Hilfe und vereinfacht die Stellung musterhaft. 2.Dxe6+ Txe6 3.T4c2 Lxc5 4.Txc5 Sb7! Die erste *Kreuzzuglinie* Te6-c6-Sb7-a5 und Tc8-c6-a5. 5.Txh5 Td8 6.Tf5 Td3 7.Tf4 c5 8.Tfc4

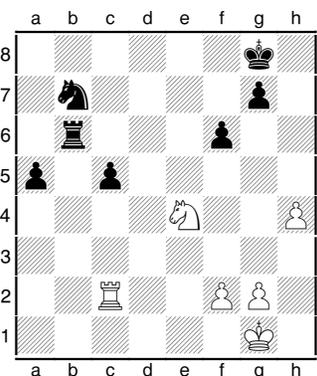
5.2. Aufgabe nach 8.Tfc4



■ Schwarz am Zug

8...Tb3! Die zweite *Kreuzzuglinie*^[74] als Doppelpack: Te6-c5-Sb7-a5 und c5-Sb7-Tb3-a5. Gut war auch 8...Tb6! 9.T4c2 ♖ T3b3 10.Tb1 a4, mit ↑ (= mit Initiative). 9.T1c2? 9.T4c2 ♖. 9...Teb6! Die beiden schwarzen *Zuglinien* entwickeln jetzt eine starke *Wirkungslinie*^[138] im *Verband*. Diese *Wirkungskraft*^[137] ist der Maßstab für die tatsächliche Beweglichkeit von Figuren im Verlauf des Spiels. Wir sprechen dann von einer *realen Figurenstärke*. 10.Sd2 Txb2 11.Se4 Txc2 12.Txc2

5.3. Aufgabe nach 12.Txc2

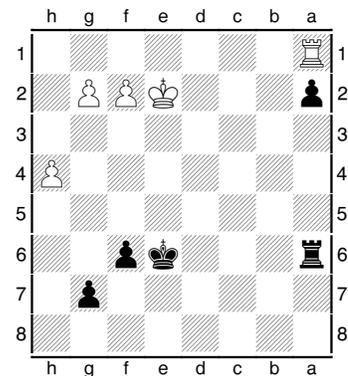


■ Schwarz am Zug

12...Kf7! Der schwarze König wird

zentralisiert. 13.Tc1 Ke6 13...Tb5, mit ♜. 14.Sxc5+ Sxc5 15.Txc5 Ta6 16.Kf1 a4 17.Ke2 a3 18.Tc1 a2 19.Ta1

5.4. Aufgabe nach 19.Ta1



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

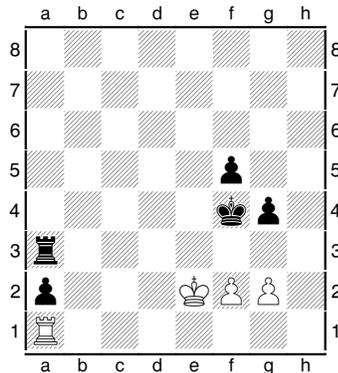
Wie sollen wir hier vorgehen?

- Der schwarze König dringt in die weiße Stellung auf der Königsseite ein
- Wenn Weiß einen Bauern vorzieht, so läuft der schwarze König zu seinem a2-Freibauern und der schwarze Turm greift dann die weißen Bauern auf dem Königsflügel (= *Rollenwechsel der Figuren*) an.

19...Kf5 20.Kd2 20.f3 Kf4 21.Kf2 Ta3 22.g3+ Ke5 23.Ke2 Kd4 24.Kd2 Txf3 25.Kc2 Txg3, mit →. 20...Kg4 21.Ke3 21.g3 Kf3 22.Ke1 f5 23.h5 ⊙ (= *Zugzwang*). (23.Kf1? Tb6!, mit →.) 23...Ta7! 24.Kd2 Kxf2, mit →. 21...Ta3+ 22.Ke2 Kxh4 23.Th1+ Kg4 24.Ta1 f5 25.Kf1 Kf4 26.Ke2 g5 27.Kd2 g4 28.Ke2

Abschneiden des gegnerischen Königs

5.5. Aufgabe nach 28.Ke2

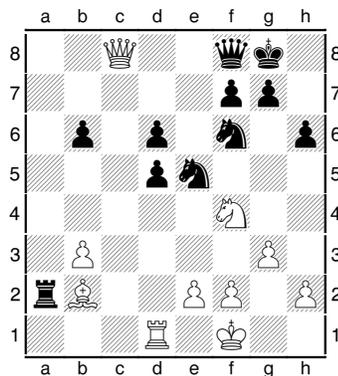


■ Wie soll Schwarz seine Stellung verbessern?

28...g3!! 29.f3 Ke5! 30.Ke1 Kd4 31.Kd2 f4 33.Ke2 (= Zugzwang^[141]). **33...Kc3 34.Td1 Kc4 35.Ta1 Kb3 36.Tc1 a1D** und Weiß gab auf, so die Partie: Nigel Short – Anatoli Karpow (2690), London 1977.

6. Zuglinie wurde nicht gebildet

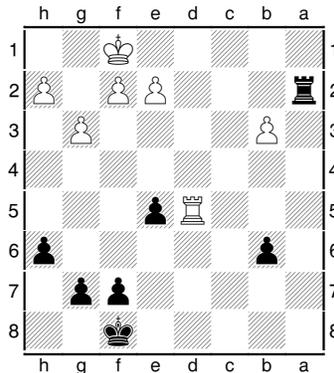
6.1. Aufgabe



□ Darf Weiß die Damen abtauschen?

1.Dxf8+?! 1.Dc2! Notwendig war hier die Bildung einer *Zuglinie*^[140] **Dc2+Lb2. 1...Kxf8 2.Lxe5 dxe5 3.Sxd5 Sxd5 4.Txd5**

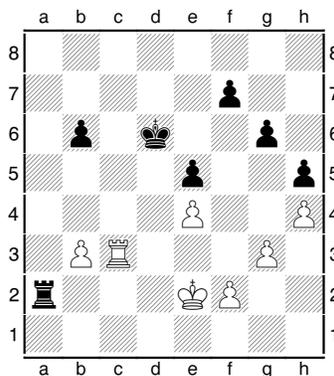
6.2. Aufgabe nach 4.Txd5



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

5...Ta5! Die schwarze Stellung wird konsolidiert. **6.Td6?! A) 1.D6. Txa5! bxa5 7.e4 Ke7 8.Ke2 Kd6 9. Kd3 Kc5 10.Kc3 g5 11.f3 h5 12.h4 f6 13.Kd3 Kb4 14.Kc2 Kc5 15.Kc3, mit =. B) 1.D6.Td7 h5 7.Ke1 Ke8 8. Td6 Tb5 9.Kd2 Ke7 10.Td3 Ta5 11. Kc3, mit =. 6...Tb5 7.Td3 Ke7 8. Ke1 Ta5 9.h4 Ke6 10.Tc3 Kd6 11. Td3+ Ke6 12.Tc3 Kd6 13.Td3+ Td5 14.Tc3 h5 15.e3 g6 16.Ke2 Ta5 17.e4 Ta2+**

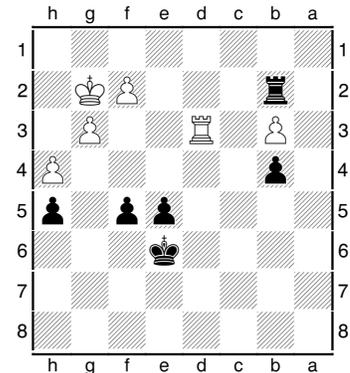
6.3. Aufgabe nach 17...Ta2+



□ Wie soll Weiß antworten?

18.Ke1?! 1.D18.Ke3!, mit =. 18... Tb2 19.Kf1 1.D19.Tf3!, mit =. 19... b5 20.Td3+ Ke6 21.Tc3 b4 22.Td3 f5 23.exf5+ gxf5 24.Kg2

6.4. Aufgabe nach 24.Kg2



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

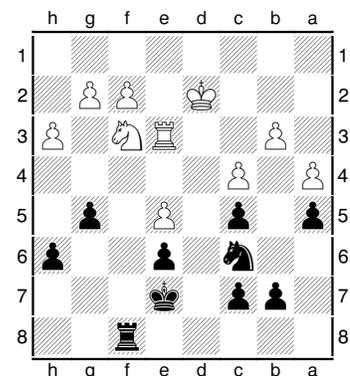
Wie gehen wir hier vor?

□ Einer der beiden schwarzen zentralen Bauern muss vorziehen

24...e4! 25.Td8 25.Te3? Kd5 26. Kf1 Kd4 27.Kg2 Tb1 28.Kh2 Td1 29.Te2 Td3 30.Tb2 Kc3 31.Tb1 Kc2, mit +. 25...Txb3 26.Te8+ Kf6 27.Tf8+ Ke5 28.Te8+ Kd6 29.Tf8 Tf3 und Weiß gab auf, wegen **29... Tf3**, so die Partie: Franz Hölzl (2370) – Anatoli Karpow (2700), Wien (op) 1986.

7. Mit vielen Zuglinien ans Ziel

7.1. Aufgabe nach 1.Te3

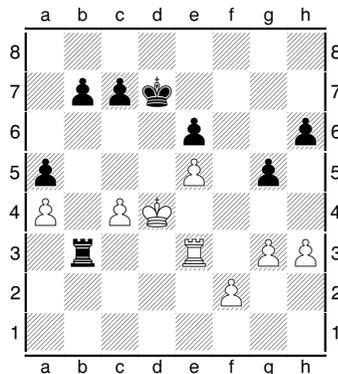


■ Finde eine interessante Wirkungslinie für Schwarz

Abschneiden des gegnerischen Königs

1...Tf4! bereitet erst denn Sprin- gerzug d4 vor. **1...Sd4!**, mit ♜. **2. Kd3?! 2.g3** □, mit ♜. **2...Sd4 3. Sxd4?** Weiß war gut beraten die *Wirkungslinie*^[138] des schwarzen Turmes zu unterbrechen, z.B. **3. Te4** □ **Txe4 4.Kxe4 Sxb3 5.Kd3 b6 6.g4 Kf7 7.h4 gxh4 8.Sxh4 c6 9.f4 Sd4 10.Sg2 Kg6**, mit =. **3...cxd4 4.Te2 Kd7 5.g3 Tf3+ 6.Kxd4 Txb3 7.Te3**

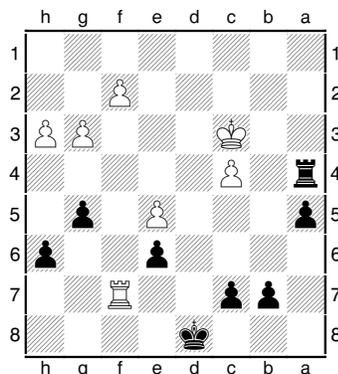
7.2. Aufgabe nach 7.Te3



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

7...Tb4! 8.Tf3 Txa4 9.Tf7+ Kd8 9... Kc6! 10.Te7 b5 11.Txe6+ Kd7 12. Ta6 Txc4+ 13.Kd3 a4, mit →. **10. Kc3**

7.3. Aufgabe nach 10.Kc3



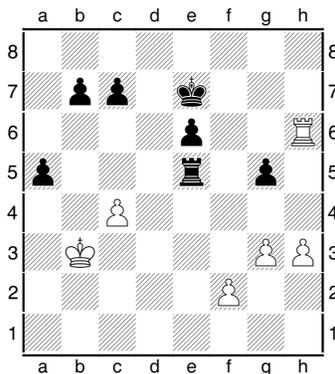
■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

10...Ta2! Die 2. Reihe wird be-

setzt und die weißen Bauern auf dem Königsflügel werden angegriffen. **11.Tf6!** **11.Kd4 a4 12.Kc3 c5 13.Txb7 Txf2 14.Th7 a3 15.Txh6 a2 16.Th8+ Kc7 17.Ta8 Kb7 18.Ta5 Kb6 19.Ta8 Tf3+ 20.Kb2 Txb3** und dann: A) **21.Kxa2 Txh3 22.Te8 Th6 23.Tg8 Ka5 24.Tb8 g4** und der Nachziehende gewinnt. B) **21.Th8 Tg2+ 22.Ka1 Ka5 23.Th6 Te2 24. Txe6 Kb4 25.Tb6+ Kxc4 26.e6 Kd4 27.Tb2 Txe6 28.Tg2 Ta6 29.Txg5 c4 30.Tg4+ Kc3 31.Tg2 Td6 32.h4 Td2 33.Tg7 Kb3 34.Tb7+ Kc2 35.h5 c3 36.h6 Kd1 37.h7 c2 38.Tc7 Td8 39. Kxa2 c1D 40.Txc1+ Kxc1**, mit →.

11...Ke7 12.Kb3 Te2 13.Txh6 Txe5

7.4. Aufgabe nach 13...Txe5



□ Wie soll Weiß fortsetzen?

Wie gehen wir hier vor?

- Weiß muss überlegen, ob er sich am Königsflügel einen Freibauern machen will
- Die Alternative ist natürlich die Fesslung nach Th5.

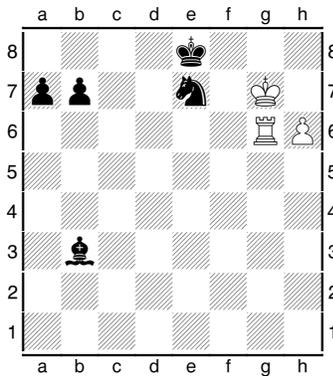
14.Th7+ Kd6 15.g4 15.h4 gxh4 16.gxh4 Tf5 17.h5 b6 18.h6 Txf2 19.Tg7 Tf3+ 20.Ka4 Th3 21.h7 c6, mit →. **15...b6 16.Kc3 c6 17.Kd4 Te2 18.Tf7 a4 19.c5+ bxc5+ 20.**

Kd3 Tb2 21.f4 gxh4 22.Txf4 a3 23.h4 23.Ta4 Tb3+ 24.Kc2 Txh3, mit →. **23...Tb4!** und Weiß gab auf, so die Partie: Ochoa de Echague, Francisco Javier (2430) - Anatoli Karpow (2710), Bilbao 1987.

Hans Kmoch^[68] hätte bestimmt viel Spaß an dieser Trainings-einheit gehabt.

Wie neutralisiert man einen starken Läufer?

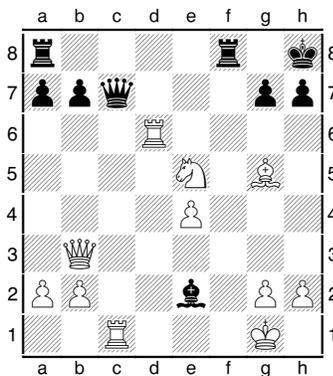
1. Aufgabe



□ Der schwarze Läufer verhindert die Umwandlung des weißen Bauers

Falls 1.h7??, so 1...Sxg6! 2.Kxg6 Lc2+ und Schwarz würde leicht gewinnen. **1.Te6!!** Mit diesem *Zwischenzug*^[143] gewinnt Weiß ein wichtiges *Tempo*^[121]. **1...Lxe6** Nach 1...Lc2 folgt 2.Kf6, mit +-. **2.h7**, mit 1:0, so die Partie: Paul Morphy (2805_H) – James Thompson (2289_H), New York (m) 1859.

2. Aufgabe

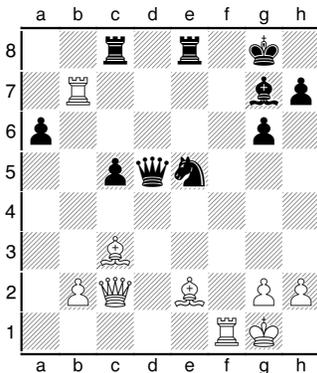


□ Weiß gewinnt

Obwohl Weiß eine Mehrfigur hat, ist die Stellung angespannt. **1.Dd1!!** Nicht aber 1.Txc7??, wegen 2...Tf1+, mit *Keulenmatt*^[66]. **1...Da5** 1...Lxd1 2.Txc7, mit +-.

2.Dxe2 Dxe5 3.Td5!, mit 1:0, so die Partie: Alexander Aljechin (2702_H) – Boris Verlinsky (2369_H), Odessa (m) 1918.

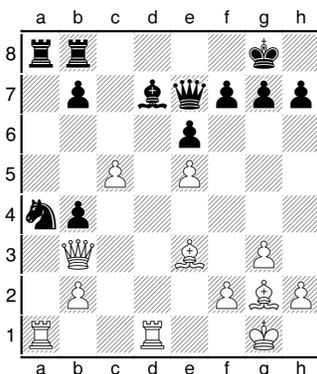
3. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

Das Problem lässt sich mit Hilfe von ein paar starken Läuferzügen lösen. **1.Lc4!! Dxc4 2.Txg7+! Kh8** 2...Kxg7 3.Lxe5+, mit +-. **3.Lxe5 Dxc2 4.Tf8+! Txh8 5.Txg6+** und Schwarz gab auf, wegen 5...Tf6 6.Lxf6+, mit *Morphys Matt*^[88], so die Partie: Mark Taimanow - N.N., UdSSR (sim) 1964.

4. Aufgabe

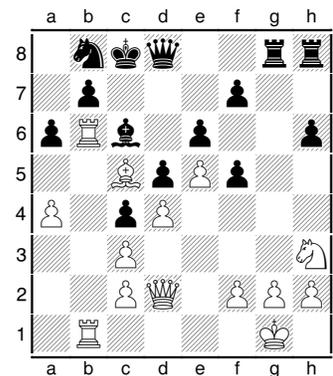


□ Weiß gewinnt

1.c6!! Die ↗ (= *Diagonale*) der Deckungsfigur Ld7 wird unter-

brochen. **1...Lxc6 2.Lxc6 bxc6 3.Txa4 c5 3...Txa4 4.Dxa4 c5 5.Td7 Df8 6.Tc7**, mit +- **4.Txa8 Txa8 5.Dc4** und Schwarz gab auf, wegen z.B. 5...Tc8 6.Tc1 h6 7.Lxc5, mit +-, so die Partie: Anatoli Karpow – Jerzy Konikowski, Warschau (mm ch) 1969.

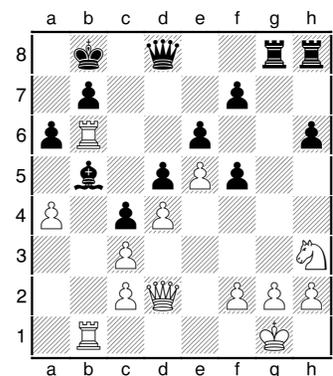
5.1. Aufgabe



□ Weiß am Zug

Der Lc6 wird nur gejagt aber nicht erobert. **1.Ld6!** Es droht 2.Lxb8 Kxb8 3.Txc6 mit Figurgewinn. **1...Lb5** □ **2.Lxb8 Kxb8** Oder 2...Dxb6 3.Ld6 Dc6 4.axb5 axb5, mit +-.

5.2. Aufgabe nach 2...Kxb8



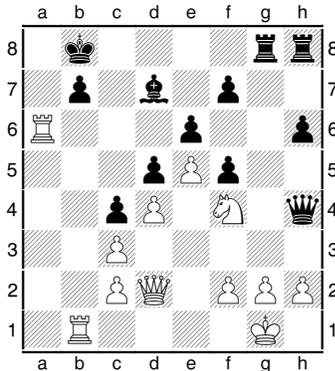
□ Weiß am Zug

3.Td6! Dh4? 3...Ld7 □ **4.Txa6**, mit

Wie neutralisiert man einen starken Läufer?

Angriff. **4.Sf4** Die ungedeckte Figur muss ziehen. **4...Lxa4 5.Txa6 Ld7** Scheinbar hat der Läufer ein sicheres Plätzchen gefunden.

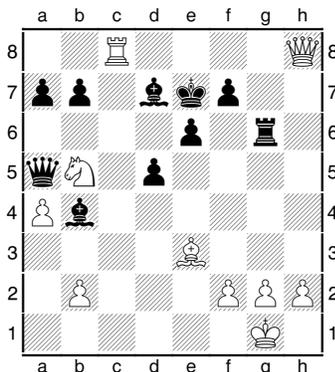
5.3. Aufgabe nach 5...Ld7



□ Weiß gewinnt

6.Dc1! Die weiße Dame wird nach a3 ziehen und die ersten Mattbilder sollte man hier schon erkennen. **6...Lc8 7.Da3 Dd8 8.Ta8+ Kc7 9.Dc5+ Kd7 10.Txb7+** und Schwarz gab auf, da der Deckungsläufer gefesselt ist, so die Partie: Anatoli Karpow – Izotov, Leningrad (ch) 1970.

6. Aufgabe



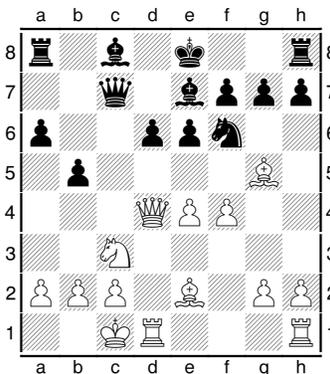
□ Weiß setzt Matt

Scheinbar decken die beiden

schwarzen Läufer alle Felder um ihren König ab. **1.Lb6!! Dxb6 1...axb6 2.Dd8+**, mit *Anderssen-Matt*^[9]. **2.Dh4+ Tf6 2...f6 3.Dh7+ Tg7 4.Dxg7+**, mit *Larsen-Matt*^[75]. **3.Dxb4+** und Schwarz gab auf, wegen **3...Dd6 4.Dxd6+**, mit *Anderssen-Matt*, so die Partie: Michail Tal - N.N. UdSSR 1964.

Partie: Michail Tal (2615) - Bent Larsen (2620), Montreal (cat 15) 1979.

7. Aufgabe

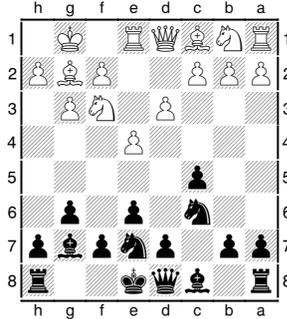


□ Weiß am Zug

Den schwarzen Läufer auf e7 abzutauschen erfordert genaueste Berechnung, aber wie geht es dann weiter? **1.e5! dxe5 2.fxe5 Sd5 3.Lxe7 Sxc3 3...Sxe7?** 4. Sxb5! axb5 5.Lxb5+ Ld7 6.Dxd7+ Dxd7 7.Txd7 und Weiß steht auf Gewinn. **4.Lf3! Sxd1** A) 4...Lb7 5.Ld6 Lxf3 6.bxc3!, mit +- . B) 4...Kxe7 5.Dh4+ f6 (5...Ke8? 6. Lc6+, mit +-.) 6.exf6+ gxf6 7. Dh6!, mit +- . C) 4...Se2+ 5.Lxe2 Dxe7 6.Lf3 Lb7 7.Lxb7 Dxb7 8. Dd6 Tc8 9.Td2 Dc6 10.Thd1 Dxd6 11.Txd6 Ta8 12.Tb6, mit ±. **5.Ld6 Dc4 5...Da7 6.Lc5**, mit +- . **6.Db6! Sf2 7.Lc6+ Ld7 8.Lxd7+ Kxd7 9.Db7+ Kd8 10.Dxa8+ Dc8 11. Da7** und Schwarz gab auf, so die

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

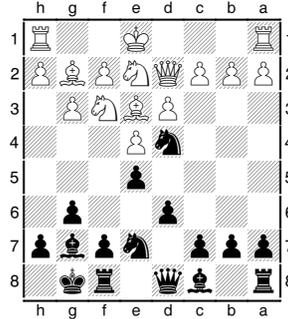
1. Aufgabe



■ Was hat Tal hier gespielt?

- A) 7...d6 mit Ausgleich
- B) 7...d5 mit Ausgleich
- C) 7...e5 mit Tempoverlust

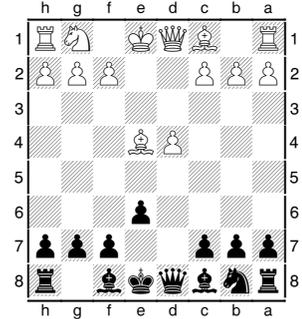
4. Aufgabe



■ Was hat Tal hier gespielt?

- A) 9...c5 mit Ausgleich
- B) 9...Sxe2 mit Ausgleich
- C) 9...Lh3 mit schwarzem Vorteil

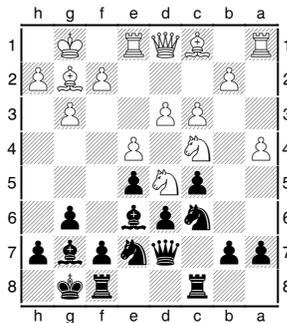
7. Aufgabe



■ Was hat Tal hier gespielt?

- A) 6...e5 mit Ausgleich
- B) 6...c5 mit weißem Vorteil
- C) 6...Sd7 mit Ausgleich

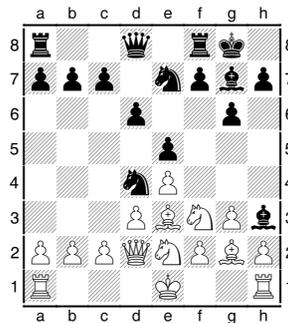
2. Aufgabe



■ Was hat Tal hier gespielt?

- A) 13...Lg4 mit Ausgleich
- B) 13...b6 mit Ausgleich
- C) 13...f5 mit weißem Vorteil

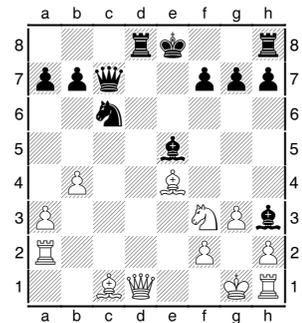
5. Aufgabe



□ Welche Antwort ist richtig?

- A) Weiß kann nur 10.0-0 spielen
- B) Weiß muss 10.Sfxd4 spielen
- C) Weiß spielt 10.Kf1 mit Ausgleich

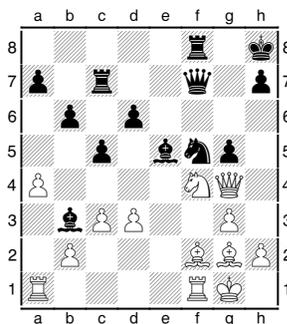
8. Aufgabe



□ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 17.De2 mit Ausgleich
- B) 17.Td2 mit Ausgleich
- C) 17.De1 mit Ausgleich

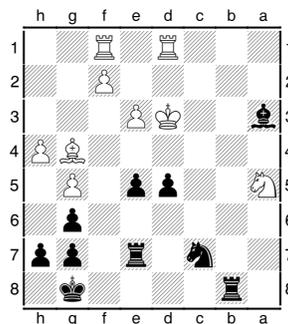
3. Aufgabe



□ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) Weiß spielt 31.Sh5 mit Ausgleich
- B) Weiß spielt 31.Dxg5 mit Angriff
- C) Weiß spielt 31.Se2 mit Ausgleich

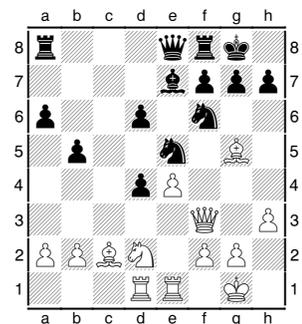
6. Aufgabe



■ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 31...e4+ gewinnt eine Figur
- B) 31...Tb2 gewinnt eine Figur
- C) 31...Tb5 gewinnt eine Figur

9. Aufgabe

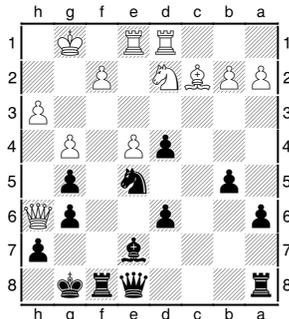


□ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 17.Db3 mit Vorteil für Schwarz
- B) 17.De2 mit Ausgleich
- C) 18.Dg3 mit Ausgleich

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

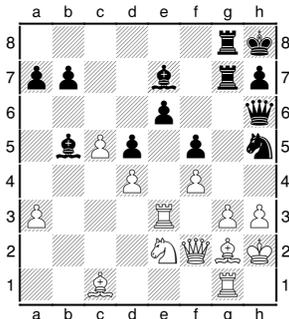
10. Aufgabe



■ Was hat Tal mit Schwarz gespielt?

- A) 22...Tf4!!
- B) 22...Kh8!
- C) 22...Sf7?!

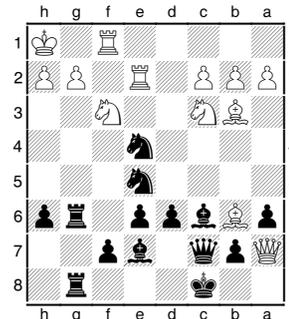
13. Aufgabe



□ Welche Antwort ist richtig?

- A) Nach 30.Te1 gewinnt Schwarz
- B) Nach 30.Lf3 steht Weiß besser
- C) Nach 30.Tf3 mit Ausgleich

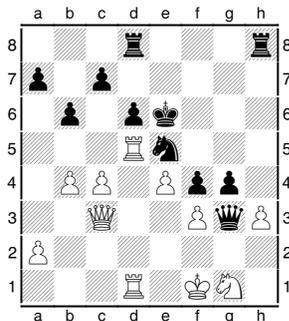
16. Aufgabe



■ Welche Antwort ist richtig?

- A) 19...Lxf5 gewinnt eine Figur
- B) 19...Te8 gewinnt Schwarz leicht
- C) 19...g6 gewinnt nur Material

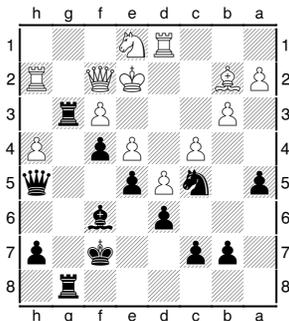
11. Aufgabe



□ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) Nach 32.hxg4 gewinnt Schwarz
- B) Nach 32.Txe5 mit Ausgleich
- C) Nach 32.T5d2 mit Ausgleich

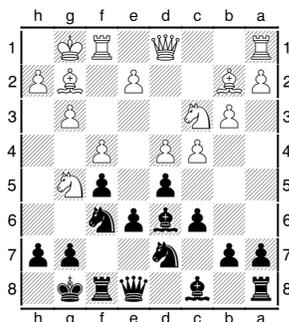
14. Aufgabe



■ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 31...Sxe4 gewinnt die weiße Dame
- B) Nach 31...Lxh4 gewinnt Schwarz
- C) 31...T8g4 2.fxg4 gewinnt Schwarz

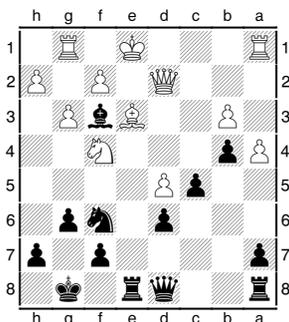
12. Aufgabe



■ Was hat Tal mit Schwarz gespielt?

- A) 11...De7!
- B) 11...Se4!
- C) 11...Sg4!?

15. Aufgabe



■ Welche Antwort ist richtig?

- A) 19...Se4 gewinnt die Dame
- B) 19...g5 gewinnt die Qualität
- C) 19...Dd7 wird Weiß Matt gesetzt

Lösung

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

Der Spielstil des Ex-Weltmeisters Michail Tal war sehr taktisch ausgeprägt. Weltbekannt wurde Michail Tal aber durch seine sehr risikoreichen Kombinationen und die faszinierenden Gegenangriffe. In der Praxis war es aber für die Gegner von Michail Tal meist nahezu unmöglich, in sehr komplizierten Stellungen über mehrere Züge, die s.g. *Taktikfolgen*^[118] stets die beste Fortsetzung zu finden. Ausgehend von dieser methodischen Spielweise von Michael Tal, stellt sich die Frage, ob man diese Spielweise trainieren kann oder nicht?

Die Trainingsziele

- Den Fehler erkennen
- Eine Variante intuitiv planen
- Eine Fortsetzung auswählen

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

- Wurde eine vielversprechende Variante gefunden wird diese dann genau berechnet.

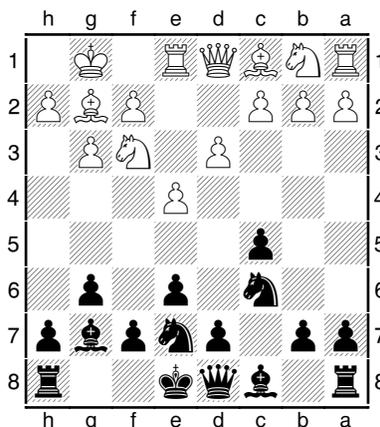
Wir arbeiten mit nachfolgenden Trainingstechniken

- Die Aufgaben *diagonal*^[25a] anschauen
- Die Varianten erst intuitiv analysieren^[63]
- Dann den Rest auf klassische Weise berechnen
- Eine Entscheidung treffen.

1. Aus dem Königsindischen Angriff A04

Die Grundideen des Königsindischen Angriffs sind eine schnelle Entwicklung des Königsflügels mit nachfolgendem Figurendruck auf das gegnerische Bauernzentrum. **1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d3 Sc6 4.g3 Sge7 A) 4...g6 5.c3 Lg7 6.Le3 b6 7.d4 cxd4 8.cxd4 d5 9.e5 Sge7 10.Sc3 0-0 11.Lg2 La6 12.Da4 Dc8, mit =, so die Partie: Peter Swidler (2738) – Sergei Movseian (2723), Moskau (Tal-Gedächtnisturnier Blitz, cat 20) 2008. B) 4...d5 5.De2 Sf6 6.Lg2 Le7 7.0-0 b5 8.exd5 exd5 9.d4 c4 10.Se5 Sxd4 11.Dd1 Db6 12.Le3 Lc5 13.Sc3 Le6 14.a4 b4 15.a5 Dc7 16.Sa4 Ld6 17.Sxc4!, mit ±, so die Partie: Magnus Carlsen (2848) – Lazaro Bruzon Batista (2706), Mexico City (Rapid) 2012. C) 4...Sf6 5.Lg2 g6 6.0-0 Lg7 7.c3 0-0 8.De2 a5 9.a4 b6 10.Sa3 La6 11.Te1, mit ±, so die Partie: Viktor Bologan (2732) – Peter Swidler (2749), Astana (Wch Blitz, cat 19) 2012. **5.Lg2 g6 6.0-0 Lg7 7.Te1****

1. Aufgabe



■ Was hat Tal hier vorbereitet?

- A) 7...d6 mit Ausgleich
- B) 7...d5 mit Ausgleich
- C) 7...e5 mit Tempoverlust

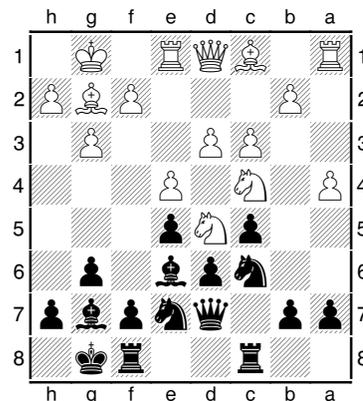
Die richtige Antwort ist C

Zu A: 7...d6 8.c3 Ld7 9.d4 0-0 10.h4 cxd4 11.cxd4 Db6 12.d5 Sd4 13.Sc3 exd5 14.Lg5 Sxf3+ 15.Lxf3 Tfe8, mit =, so die Partie: Bassem Amin (2560) – Judit Polgar (2711), Almaty (Blitz Wch) 2008.

Zu B: 7...d5 8.Sbd2 0-0 9.h4 h6 10.c3 e5 11.exd5 Sxd5 12.Db3, mit =, so die Partie: Krunoslav Hulak (2515) – Drazen Sermek (2510), Radenci (op) 1998.

Zu C: 7...e5 Der Partiezug nach vorherigem 2...e6 sieht aus der Sicht der Eröffnungstheorie wie ein *Tempoverlust*^[122] aus. Der geschlossene weiße Aufbau kann hier aber keine Dynamik entwickeln und somit kann Weiß den 2...e6 und dann 7.e5 nicht bestrafen. Es handelt sich hier um die *Änderung der Eröffnungsstrategie*. **8.Sc3 d6 9.Sd2 0-0 10.Sc4 Le6 11.a4 Dd7 12.Sd5 Tac8 13.c3**

2. Aufgabe



■ Was hat Tal hier gespielt?

- A) 13...Lg4 mit Ausgleich
- B) 13...b6 mit Ausgleich
- C) 13...f5 mit weißen Vorteil

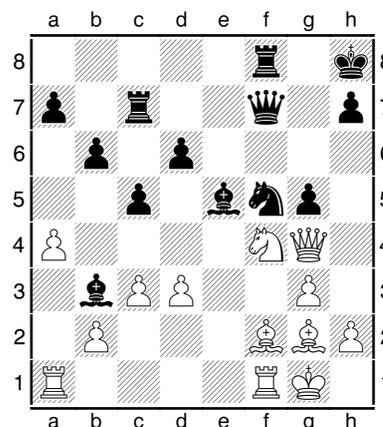
Die richtige Antwort ist C

Zu A: 13...Lg4 14.Db3, mit =.

Zu B: 13...b6 14.Ld2, mit =.

Zu C: 13...f5± 14.Le3 ◻14.a5, mit ±. **14...Lf7 15.f4 b6 16.Db3 Tb8 17.Db5 Le8 18.exf5 Sxf5 19.Lf2 Dd8 20.Db3 Kh8 21.Dc2 Dd7 22.De2 Lf7 23.De4 Tbc8 24.fxe5 Sxe5 25.Sxe5 Lxe5 26.Dg4 Le6 27.Sf4 Lb3 28.Sd5 Df7 29.Sf4 Tc7 30.Tf1 g5**

3. Aufgabe



□ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) Weiß spielt 31.Sh5 mit Ausgleich

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

- B) Weiß spielt 31.Dxg5 mit Angriff
 C) Weiß spielt 31.Se2 mit Ausgleich

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 31.Sh5, mit =.

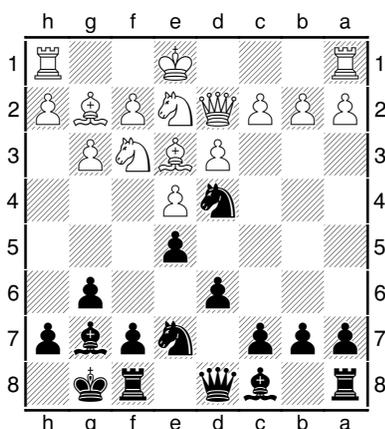
Zu B: **31.Dxg5? Tg8! 32.Dh5 Lxf4 33.Dxf7 Txf7 34.gxf4 Tfg7 35.Lg3 Sxg3 36.hxg3 Txxg3 37.Tf2 Ld5** (= Zeitnot), mit \rightarrow +, so die Partie: Leonid Schamkowitsch – Michail Tal, UdSSR (ch) 1961.

Zu C: 31.Se2, mit =.

2. Aus dem Holländischen System A04

1.Sf3 g6 2.g3 Lg7 3.Lg2 d6 3...e5 4.0-0 c5 5.c4 Sc6 6.Sc3 Sge7 7.a3 0-0 8.b4 cxb4 9.axb4 e4 10.Sg5, mit \pm , so die Partie: Magnus Carlsen (2868) – Hikaru Nakamura (2775), Stavanger/Norwegen (Blitz) 2013. **4.d3 e5** Eine deutliche Verbesserung der Variante, wenn man an das Beispiel aus der Partie: Schamkowitsch – Tal, 1961 denkt. **5.e4 Sc6 6.Sc3 Sge7 7.Le3 0-0 8.Dd2 Sd4 9.Se2?** A) $\triangle 9.0-0$, mit =. B) $\triangle 9.h4$, mit \rightarrow » (= Angriff am Königsflügel).

4. Aufgabe



■ Was hat hier Tal gespielt?

- A) 9...c5 mit Ausgleich
 B) 9...Sxe2 mit Ausgleich
 C) 9...Lh3 mit Vorteil für Schwarz

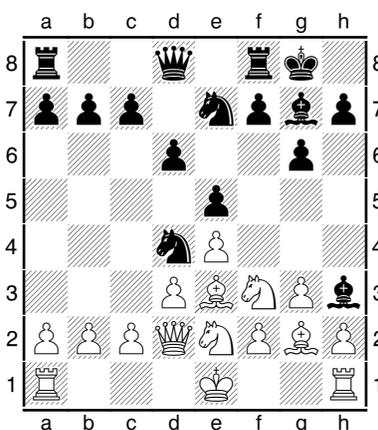
Die richtige Antwort ist C

Zu A: 9...c5, mit =.

Zu B: 9...Sxe2, mit =.

Zu C: **9...Lh3!**, ein *Ablenkungsopfer*⁽¹⁾, mit \bar{f} , Michail Tal erkennt sofort die X f3 (= die Schwäche f3).

5. Aufgabe



Welche Antwort ist richtig?

- A) Weiß kann nur 10.0-0 spielen
 B) Weiß muss 10.Sfxd4 spielen
 C) Weiß spielt 10.Kf1 mit Ausgleich

Die richtige Antwort ist A

Zu A: Weiß kann nur 10.0-0 (= *Einziger Zug*) spielen.

Zu B: **10.Sfxd4? Lxg2! 11.Tg1 exd4** \rightarrow und Schwarz hat eine Figur gewonnen. **12.Sxd4 c5 13. Sb5 Lf3 14.g4 d5 15.Lxc5 Tc8 16.La3 dxe4 17.dxe4 Db6 18. Lxe7 Dxb5 19.Lxf8 Dxb2 20.Lxg7 Kxg7 21.Tc1 Td8! 22.De3 Dxc2 23.Kf1 Td1** \rightarrow , mit 0:1, so die Partie: Gedeon Barcza – Michail Tal, Tallinn 1971.

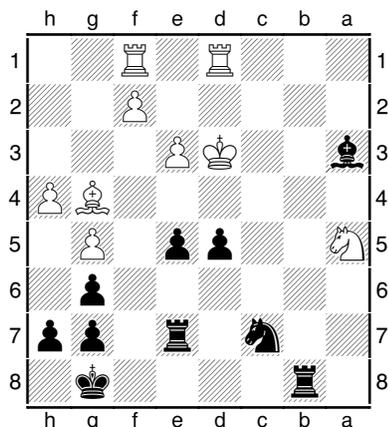
Zu C: 10.Kf1? Sxf3 und Schwarz gewinnt eine Figur.

3. Aus der Zuckertort-Eröffnung A06

1.b3 d5 2.Lb2 Lg4 A) 2...Sf6 3.Sf3 Lf5 4.g3 e6 5.Lg2 h6 6.c4 c6 7.0-0 Le7 8.d3 0-0 9.Sbd2, mit =, so die Partie: Magnus Carlsen (2857) – Alexander Grischtschuk (2754), chess.com (Blitz) 2016. B) 2...Lf5 3.Sf3 e6 4.g3 Sf6 5.Lg2 Le7 6.Sh4 Le4 7.f3 Lg6 8.Sxg6 hxg6 9.e4 g5 10.De2 Sc6 11.e5 Sh7 12.d4 Dd7 13.c3, mit =, so die Partie: Hikaru Nakamura (2785) – Wesley So (2812), Paris (Rapid, cat 22) 2017. **3.h3 Lh5 4.Sf3 Sd7 5.e3 e6 6.Le2 Sgf6 7.d3 Ld6 8. Sbd2 De7 9.a3 c6 10.c4 0-0 11.g4 Lg6 12.Sh4 Se8 13.Sxg6 fxxg6!**? Der Partiezug verstößt gegen die Regel, dass man zum Zentrum hin schlagen soll. Aber dieser Zug macht es Weiß schwerer, einen Angriff am Königsflügel einzuleiten. **14.h4 b5 15.g5 bxc4 16.dxc4 e5** (= *Zentrum*) **17.b4 a5 18.c5 Lb8 19.Da4 De6 20.Tg1 Sc7 21.Lg4 Df7 22.0-0-0?!** Zu originell und zu gewagt. Besser war 22.Tg2 mit zweischneidiger Stellung. Nach dem Textzug kommt Schwarz in Vorteil. **22... axb4 23.Dxc6 bxa3 24.Dxd7 axb2+ 25.Kxb2 La7 26.Dxf7+ Txf7 27.Tgf1 Lxc5 28.Sb3 La3+ 29.Kc2 Te7 30.Kd3 Tb8 31.Sa5?**

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

6. Aufgabe



■ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 31...e4+ gewinnt eine Figur
 B) 31...Tb2 gewinnt eine Figur
 C) 31...Tb5 gewinnt eine Figur

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 31...e4+! 32.Kd4 Der weiße König tritt die Flucht nach vorne an - nicht ganz freiwillig. A1) Nach 32.Ke2 Tb2+ 33.Td2 Txd2+ 34.Kxd2 Lb4+ gewinnt Schwarz den Randspringer. A2) Oder 32.Kc3! Tb2 nebst ...Sb5+, mit *Ersticktem Matt*^[37]. 32...Tb4+ 33.Kc5 Tb5+ 34.Kc6 Txa5 Schwarz hat eine Figur mehr und steht auf Gewinn. Mit Hilfe seines Springers knüpft Schwarz ein Mattnetz. 35.Ta1 Tc5+ 36.Kb6 Sa8+ 37.Ka6 Tc6+ 38.Kb5 Tb6+ 39.Ka4 Ta7+, mit *Treppematt*^[123], so die Partie: David Bronstein – Michail Tal, UdSSR (ch) 1972. [Aus den Kommentaren von J. Fischer]

Zu B: 31...Tb2 32.e4 Tf7 33.exd5 e4+ 34.Kxe4 Tb4+ 35.Td4 Txd4+ 36.Kxd4 Tf4+ 37.Ke5 Tg4 und Schwarz gewinnt eine Figur.

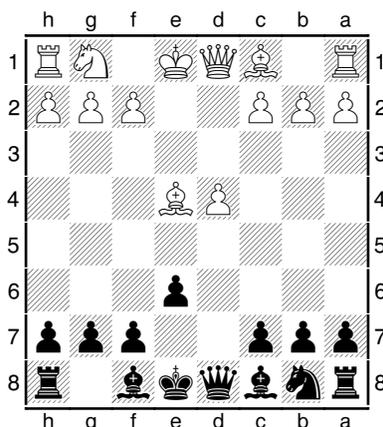
Zu C: 31...Tb5 32.Sc6 e4+ 33.

Ke2 Te8=, weil der schwarze Mehrbauer keine Bedeutung hat.

4. Aus der Französischen Verteidigung (Die Rubinstein-Variante) C10

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe4 4.Sxe4 Sf6 A) 4...Sd7 ist hier der populärste Zug und wird von Andersson, Karpow und Kramnik favorisiert. B) 4...Ld7 5.Sf3 Lc6 6.Ld3 Sd7 7.0–0 Sgf6 8.Sed2 Le7, mit ±, so die Partie: Viswanathan Anand (2788) – Boris Gelfand (2758), Moskau (Wch Blitz) 2009. 5.Ld3 Sxe4 6.Lxe4

7. Aufgabe



■ Was hat Tal hier gespielt?

- A) 6...e5 mit Ausgleich
 B) 6...c5 mit weißem Vorteil
 C) 6...Sd7 mit Ausgleich

Die richtige Antwort ist B

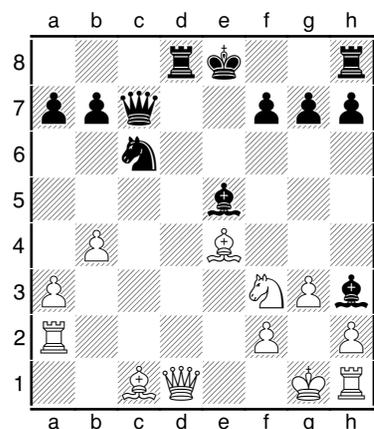
Zu A: 6...e5, mit =.

Zu C: 6...Sd7, mit =.

Zu B: 6...c5! 7.c3 Oder: B1) d7. Sf3, mit =. B2) d7.Le3, mit =. B3) 7.d5 exd5 8.Lxd5 Ld6 9.Sf3 h6 10.0–0 0–0 11.Le3 Dc7 12.Dd2, mit =, so die historische Partie:

Harry Pillsbury (2669_H) – Adolf Schwarz (2428_H), Wien 1898. 7...cxd4! 8.cxd4 Lb4+ 9.Kf1 d9. Ld2, mit =. 9...Sc6 10.Sf3 Dc7 11.g3 Ld7 12.a3 Ld6 13.b4 e5?! Weiß sieht die Gefahren nicht, die mit dem Zug 13...e5?! verbunden sind. 14.dxe5!? Oder: A) d14.Lb2, mit ±. B) d14.Kg2, mit ±. 14...Lxe5 15.Ta2 Lh3+ 16.Kg1 Td8!

8. Aufgabe



□ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 17.De2 mit Ausgleich
 B) 17.Td2 mit Ausgleich
 C) 17.De1 mit Ausgleich

Die richtige Antwort ist A

A) 17.De2? Sd4! 18.Sxd4 Falls 18.De1, so 18...f5!, mit –+. 18...Dxc1+ und Weiß gab auf, wegen 19.Df1 Dxf1+, mit *Anderssen-Matt*^[9]. Hier sollte man das *Larsen-Matt*^[75] nicht mit dem *Anderssen-Matt* verwechseln. Ein *Anderssen-Matt* ist ein reines *Keulenmatt*^[66], weil die Dame den König direkt berührt, so die Partie: Janis Klovans - Michail Tal, Riga (ch Junioren) 1949. Im Gegensatz dazu besteht beim *Lar-*

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

sen-Matt zwischen der Dame und dem König ein Feld Abstand. Würde Weiß 19.De1 spielen, so würde 19...Dxe1+ folgen, mit Lar-sen-Matt.

B) $\Delta 17.Td2$, mit =.

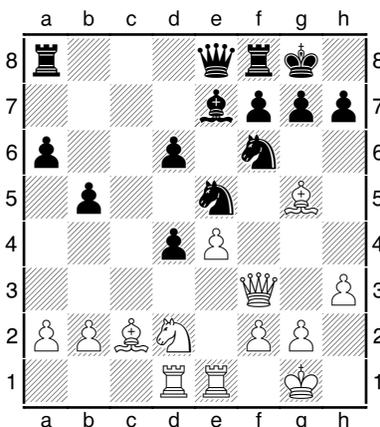
C) $\Delta 17.De1$, mit =.

5. Aus der Spanischen Partie C91

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 0-0 8.d4

A) 8.c3 d5 9.exd5 Sxd5 10. Sxe5 Sxe5 11.Txe5 c6 12.d4 Ld6 13.Te1 Dh4 14.g3 Dh3 15.Le3, mit =, so die Partie: Wassy Iwantschuk (2757) – Magnus Carlsen (2851), Leuven (Rapid) 2017. **B)** 8.h3 Lb7 9.d3 d5 10. exd5 Sxd5 11.Sxe5, mit =, so die Partie: Sergei Karjakin (2769) – Magnus Carlsen (2853), New York (WM m6) 2016. **C)** 8.a4 Lb7 9.d3 d6 10.Sc3 Sa5 11.La2 b4 12. Se2 c5 13.Lg5, mit =, so die Partie: Anatoli Karpow (2725) - Michail Tal (2705), Tilburg (cat 15) 1980. **8...d6!** 8...Sxd4 9.Sxd4 exd4 10.e5 Se8 11.Dxd4 Lb7 12. Dg4 c5 13.c4 d6 14.Lf4 dxe5 15. Lxe5 Ld6 16.Sc3, mit =, so die Partie: Nigel Short (2707) – Laurent Fressinet (2702), Bastia/Korsika 2012. **9.c3 Lg4 10.Le3 De8 11.Sbd2 Sa5 12.Lc2 c5** Ein typisches Manöver in der Spanischen Partie. **13.h3 Lxf3 14.Dxf3 cxd4 15.cxd4 Sc6 16.Tad1?! $\Delta 16.d5$** , mit \pm . **16...exd4 17.Lg5 Se5**

9. Aufgabe



Welche Antwort ist nicht richtig?

A) 17.Db3 mit Vorteil für Schwarz

B) 17.De2 mit Ausgleich

C) 18.Dg3 mit Ausgleich

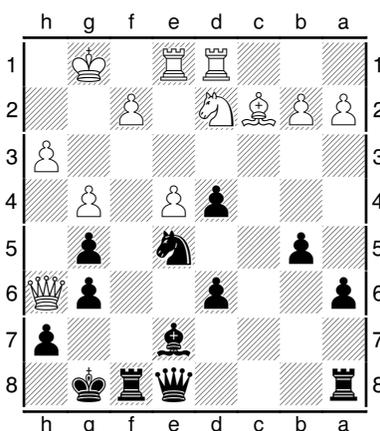
Die richtige Antwort ist C

Zu A: 18.Db3, mit \bar{r} .

Zu B: 18.De2, mit =.

Zu C: $\leq 18.Dg3?$ Tal erkennt sofort, dass die weiße Dame deplatziert steht. **18...Sh5! 19.Dh4 f6! 20.g4 fxe5 21.Dxe5 g6! 22. Dh6**

10. Aufgabe



Was hat Tal mit Schwarz hier gespielt?

A) 22...Tf4!!

B) 22...Kh8!

C) 22...Sf7?!

Die richtige Antwort ist C

Zu A: $\Delta 22...Tf4!!$ 23.Lb3+ Kh8 24. Ld5 Dd8!! 25.Lxa8 Lf8! und Schwarz gewinnt die weiße Dame.

Zu B: 22...Kh8! und Schwarz droht ...Sf7 mit Damengewinn.

Zu C: **22...Sf7?!** Die direkte *Domination*^[25b] (= Figurenfang) kommt hier zu früh. $\Delta 22...Kh8!!$ 23.Lb3 Dd8! und gegen ...Lf8 und ...Lg7 ist Weiß machtlos. **23.Lb3 Kh8 24.Lxf7 Dxf7 25.Tf1 Df4 26.Sb3 Lf6 27.Sxd4 Le5 27...Lg7 28.Dxg7+ Kxg7 29.Se6+ Kg8 30. Sxf4 Txf4**, mit \pm . **28.Sf3 Dxf3 29.Dxe5 Dxe5 30.f4 Dg3+ 31.Kh1 Lxf4 32.Txf4 Dxf4 33.Dxf4 Txf4**, mit 0:1, so die Partie: Anatolij Parnas – Michail Tal, UdSSR (U18 ch) 1949.

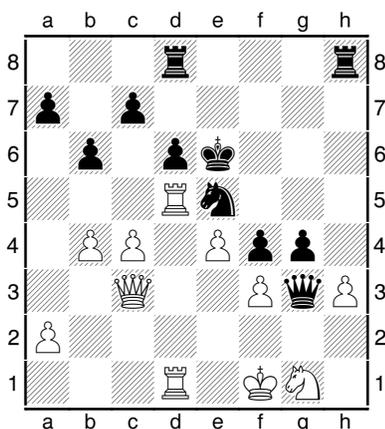
6. Aus dem Damenindischen E18

1.Sf3 Sf6 2.d4 e6 3.c4 b6 4.g3 Lb7 5.Lg2 Le7 6.0-0 0-0 7.Sc3 Se4 8.Sxe4 **A)** 8.Dc2 Sxc3 9.Dxc3 c5 10.Td1 und dann: **A1)** 10... cxd4 11.Sxd4 Lxg2 12.Kxg2 Dc8, mit $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$, so die Partie: Vlastimil Hort – Michail Tal, Wijk aan Zee 1973. **A2)** 10...d6 11.Lf4 Sd7 12.dxc5 Sxc5 13.b4 Se4 14.Dd3 Tc8 15.Tac1 d5 16.cxd5 Dxd5, mit =, so die Partie: Michail Tal (2615) – Boris Gulko (2530), Russland (ch cat 13) 1976. **B)** 8.Ld2 Lf6 9.Se5 Sxc3 10.Lxc3 Lxg2 11.Kxg2 d5 12.Sg4 Sd7 13.Da4 Le7, mit =, so die Partie: Lewon Aronjan (2816) – Magnus Carlsen (2843), Sao Paulo/Bilbao 2012. **8...Lxe4 9.b3 9.Se1 Lxg2 10.Sxg2**

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

d5 11.Dc2 Sc6 12.Td1 Sb4 13.Db3 dxc4 14.Dxc4 c5, mit =, so die Partie: Shakhriyar Mamedyarov (2733) – Vugar Gashimov (2757), Beijing/China (Blitz) 2011. **9...f5 10.Lb2 Lf6 11.Se1** \triangleleft 11. Dd2, mit =, so die Partie: Peter Meister (2415) – Eduardas Rozentalis (2610), Bundesliga 1994. **11... Lxg2 12.Kxg2 d6 13.Sf3 Sd7 14.Dc2 De8 15.e4 Dh5 16.Tae1 g5 17.Sg1 f4 18.f3 e5 19.dxe5 Lxe5 20.Lxe5 Sxe5 21.g4 Dh4 22.Td1 h5!** \rightarrow **23.gxh5 Dxh5 24.h3 Kg7 25.Td5 Kf6 26.Dc3 Ke6 27. Tfd1 Th8 28.Dd4 Tad8 29.b4 Dh4 30.Dc3 Dg3+ 31.Kf1 g4** Michail Tal spielt den unangenehmsten. \triangleleft 31...c6! 32. T5d2 Txh3! 33.Tg2 (33.Sxh3 Dxh3+ 34.Tg2 g4, mit – +.) 33...Dh4 34.Txg5 Dxg5 35. Sxh3 Dg3 36.Sf2 Sxf3, mit –+.

11. Aufgabe



Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) Nach 32.hxg4 gewinnt Schwarz
- B) Nach 32.Txe5 mit Ausgleich
- C) Nach 32.T5d2 mit Ausgleich

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 32.hxg4? –+, wegen X h1 (= wegen der h1-Schwäche). **32...**

Th1! 33.Txe5+ dxe5 34.Txd8 Dgx1+ und Weiß gab auf, wegen 35.Ke2 Df1+ 36.Kd2 Th2+, mit *Reihenmatt*^[97], so die Partie: A. Leonov – Michail Tal, Lettland (ch U24) 1950.

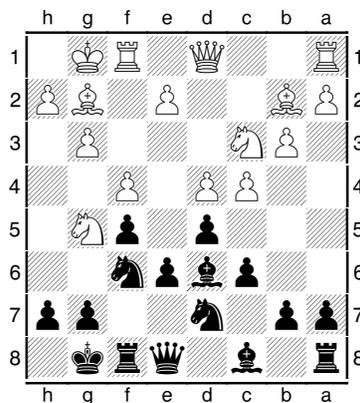
Zu B: 32.Txe5+ \square dxe5 33.Td5, mit =.

Zu C: 32.T5d2? Sxf3! 33.Sxf3 gxf3!, X h3. 34.Dd3 Txh3, mit –+.

7. Aus der Holländischen Verteidigung A95

1.c4 e6 2.g3 f5 3.Lg2 Sf6 4.d4 Le7 5.Sc3 A) 5.Sf3 d5 6.0–0 Se4 7.Se5 Sd7 8.Sxd7 Lxd7 9.cxd5 exd5 10.Db3 Lc6 11.Sd2 a5, mit =, so die Partie: Radoslaw Wojtaszek (2715) - Richard Rapport (2701), Budapest (Ungarn – Polen) 2014. B) 5.Sh3 0–0 6.0–0 d6 7.Sc3 e5 8.c5, mit =, so die Partie: Liviu Dieter Nisipeanu (2692) – Sergei Azarov (2605), Bukarest (op) 2008. **5...d5 6.Sf3 0–0 7.b3 c6 8.0–0 De8!** Eine der wichtigsten Ideen in der *Holländischen Verteidigung*. **9.Lb2 Sbd7 10.Sg5 Ld6 11.f4**

12. Aufgabe



Was hat Tal mit Schwarz hier gespielt?

- A) 11...De7!
- B) 11...Se4!
- C) 11...Sg4!?

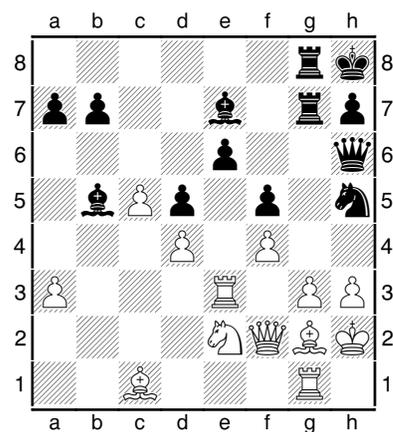
Die richtige Antwort ist C

Zu A: 11...De7! 12.Sf3, mit =.

Zu B: 11...Se4! 12.Sf3 b6, mit =.

Zu C: 11...Sg4!? Ein typischer Zug von Michail Tal. Die meisten Schachfreunde hätten hier 11...Se4 gespielt, aber Tal spielt nicht den besten Zug, sondern den Zug, der für den Gegner am unangenehmsten ist. **12.Dd2 Sdf6 13.h3 Sh6 14.a3 Dg6 15.e3 Sf7 16.Sxf7 Txf7** \mp **17.Df2 Dh6 18. Tac1 g5 19.c5 Lc7 20.b4 Tg7**, X g3 und X g2. **21.b5 gxf4 22.exf4 Sh5.** A) Der Partiezug 22...Sh5 verfolgt eine sehr interessante Strategie. Die Idee wird nach 29...Lb5! klar. B) \triangleleft 22... Dg6!, mit \mp . **23.Se2 Ld8 24.Tc3 Ld7 25.bxc6 Lxc6 26.Kh2 Kh8 27.Tg1 Le7 28. Lc1 Tag8 29.Te3 Lb5!**

13. Aufgabe



Welche Antwort ist richtig?

- A) Nach 30.Te1 gewinnt Schwarz
- B) Nach 30.Lf3 steht Weiß besser
- C) Nach 30.Tf3 mit Ausgleich

Die richtige Antwort ist A

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

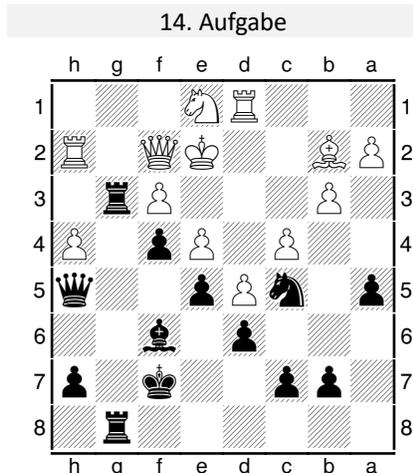
Zu A: 30.Te1? Sxg3!→ 31.Sc3 31. Sxg3 Lh4, mit →. 31...Se4! 32. Lxe4 Lh4! 33.Dc2 33.Df3 dxe4 34. Sxe4 fxe4, mit →. 33...Lxe1 34. Txe1 fxe4 35.Df2 Ld7 und Weiß gab auf, so die Partie: Birjanis – Michail Tal, Riga 1951.

Zu B: 30.Lf3↑ (= mit Initiative) 30...Lxe2 31.Lxe2 Sxf4, mit ♣.

Zu C: 30.Tf3? Lxe2! 31.Dxe2 Sxg3! 32.De3 Se4 33.Ld2 Lf6 34. Le1 Tg6 35.Tff1 Dg7 36.Lf3 Lxd4 37.Txg6 Lxe3 38.Txg7 Kxg7, mit – +.

8. Aus der Holländischen Verteidigung A96

1.d4 e6 2.Sf3 f5 3.g3 Sf6 4.Lg2 Le7 4...d5 5.c4 Ld6 6.Sc3 c6 7.Lf4 Lxf4 8.gxf4 0–0 9.e3 Sbd7 10.Db3 b6 11.Sg5, mit =, so die Partie: Wesley So (2812) – Magnus Carlsen (2832), Stavanger/Norwegen (Blitz) 2017. 5.0–0 0–0 6.c4 d6 7.b3 De8 7...Se4 8.Sfd2 d5 9.La3 Sc6 10.e3 Ld7 11.f3 Sf6, mit =, so die Partie: Wassyl Iwantschuk (2755) - Matthew Sadler (2639), England (ch) 2013. 8.Lb2 8...Sbd7 9.Sbd2 Dh5 10.e3 ♖10.Dc2, mit ±. 10...Dh6 10...g5, mit → ».) 11.h4 Sg4 12.Sh2?! Sxh2 13.Kxh2 g5, mit ↑. 14.Th1 gxh4 15.Kg1 Dg7 16.gxh4 f4 17.e4 e5 18.Sf3 Lf6 19.d5?! ♖19. Kf1. 19...Sc5 20.Dc2 a5♣ 21.Kf1 Lg4 22.Se1 Kf7 23.f3 Ld7 24.Df2 Tg8 25.Td1 Dh6 26.Lh3 Tg3!, mit → (= Angriff). 27.Lxd7 Sxd7 28. Sg2 Tag8, mit →. 29.Th2 Dh5 30.Ke2 Sc5!, X f3. 31.Se1



■ Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 31...Sxe4 gewinnt die wDame
 B) Nach 31...Lxh4 gewinnt Schwarz
 C) Nach 31...T8g4 gewinnt Schwarz

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 31...Sxe4! 32.Da7♣ Sg5!! 33.Dxb7 33.hxg5 Dxh2+ 34.Df2 Dxf2+ 35.Kxf2 T8xg5 ist für Schwarz technisch gewonnen. 33...Sxf3! 34.Dxc7+ Le7 und Weiß gab auf, so die Partie: Reinholds Balinsh – Michail Tal, Lettland (ch) 1953.

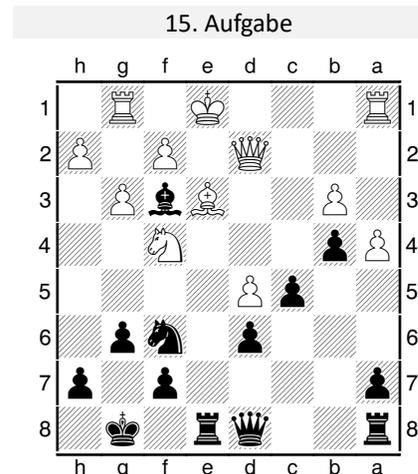
Zu B: 31...Lxh4 32.Kd2 Dg5 33. De2 Tg1 34.Kc3 Lxe1+ 35.Txe1 Tg2 36.Txg2 Dxg2 37.Dxg2 Txg2 38.La3 Sa6, mit →.

Zu C: 31...T8g4 32.fxg4 Dxg4+ 33.Kd2 Sxe4+ mit Damengewinn.

9. Aus der Moderne Benoni-Verteidigung A60

1.d4 Sf6 2.c4 c5 3.d5 e6 Durch die asymmetrische Stellung kann Schwarz sofort Aktionen starten. Diese Variante wird besonders von Spielern bevorzugt, die früh aggressives Gegenspiel anstreben. 4.g3 4.Sc3 exd5 5.cxd5 d6

und dann: A) 6.Sf3 g6 7.h3 (7.Lg5 h6 8.Lh4 Lg7 Lg7 8.e4 0–0 9.Ld3, mit =, so die Partie: Ruslan Ponomariov (2709)- Hikaru Nakamura (2789), Baku (ol) 2016. B) 6.e4 g6 7.Ld3 Lg7 8.Sge2 0-0 9.0-0 a6 10.a4 Te8 11.Sg3 h5 12.Lg5 Sbd7, mit ±, so die Partie: Rustam Kasimdzhanov (2687) – Etienne Bacrot (2718), Frankreich (ch Blitz) 2020. 4...exd5 5.cxd5 b5 6.a4N 6.Lg2, mit =, so die Partie: Wjatscheslaw Ragozin – Michail Botwinnik, Swerdlowsk/Ukraine 1943. 6...b4 7.b3?! ♖7. Lg2 d6 8.Sf3 g6 9.0–0 Lg7 10. Sbd2 La6, mit =. 7...g6 8.Lg2 d6 9.e4 Lg7 10.Lb2 0–0 11.Se2 Te8 12.Sd2 12.f3♣, mit ♣. 12...Sxe4! 13.Lxg7 Sxd2, eine schöne Idee. 14.Lh6? Nach 14.Dxd2 folgt 14...La6!, mit →. 14...Lg4 15.Le3 Sf3+!, die Pointe. 16.Lxf3 Lxf3 17.Tg1 Sd7 18.Dd2 Sf6 19.Sf4



■ Welche Antwort ist richtig?

- A) 19...Se4 gewinnt die wDame
 B) 19...g5 gewinnt die Qualität
 C) 19...Dd7 wird Weiß Matt gesetzt

Die richtige Antwort ist B

Konter-Kombinationen mit Michail Tal

Zu A: 19...Se4 20.Dc1 Df6 21.Ta2 Sc3 22.Tc2 g5 23.Se2 Sxd5 und Schwarz steht auf Gewinn.

Zu B: 19...g5!! Der Bauernzug leitet eine Verbesserung des *Figurenspiels*^[42] von Schwarz ein. **20.Se2 Te5! 21.0-0-0 Se4 22.Dc2 Lxe2 23.Dxe2 Sc3**, mit Qualitätsgewinn, mit 0:1, so die Partie: Janis Mileika – Michail Tal, Riga (ch) 1953.

Zu C: 19...Dd7, z.B.: 20.Db2 Df5 21.Kd2 g5 22.Sd3 Sg4 23.Tae1 Sxh2, mit → (= mit Angriff).

10. Aus der Sizilianischen-Verteidigung (Pausen-Variante) B43

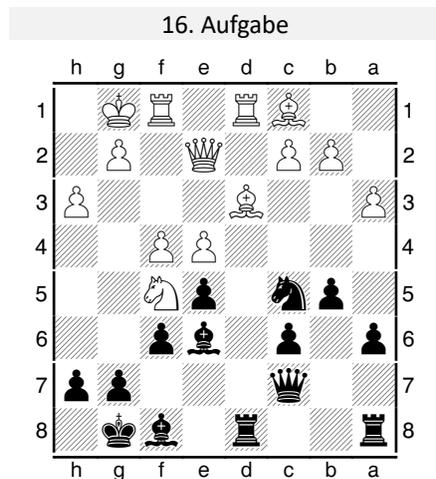
1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 a6 5.Sc3 Dc7 Oder: A) 5...Sc6 6.Sxc6 bxc6 7.Ld3 d5 8.0-0 Sf6 9.Te1 Le7 10.e5 Sd7 11.Dg4 11...Kf8, mit =, so die Partie: Fabiano Caruana (2801) – Wesselin Topalow (2772), Saint Louis/USA 2014. B) 5...d6 6.Ld3 Se7 7.0-0 Sec6 8.Sce2 Le7 9.c3 b6 10.f4 Lb7 11.Le3 Sd7, mit ±, so die Partie: Viswanathan Anand (2779) – Fabiano Caruana (2823), Saint Louis/USA (Blitz) 2016. C) 5...b5 5 6.Ld3 d6 7.0-0 Sf6 8.a4 b4 9.Sa2 e5 10.Sf3 Sc6 11.c3 bxc3 12.Sxc3 Le7 13.Lg5 Le6, mit =, so die Partie: Hao Wang (2729) – Peter Swidler (2753), Dubai/Vereinigte Arabische Emirate (Wch Blitz) 2014. **6.Le3** A) 6.Ld3 Sf6 7.f4 Lb4 8.Sb3 Lxc3+ 9.bxc3 d6 10.La3 0-0 11.Dd2 Td8 12.0-0 Sc6 13.Tf3, mit =, so die Partie: Wassyl Iwantchuk (2765) – Hikaru Nakamura

(2753), Brasilien 2011. B) 6.Le2 b5 7.0-0 b4 8.Sa4 Lb7 9.c3 Sf6 10.cxb4 Lxb4, mit =, so die Partie: Garry Kasparow (2825) – Wesselin Topalow (2740), Sofia (Rapid m4) 1998. C) 6.g3 Sf6 7.Lg2 Sc6 8.0-0 d6 9.Te1 Sd7 10.Lg5 Sde5 11.Sxc6 bxc6 12.b3 Lb7 13.Sa4 c5 14.De2 h6 15.Le3 Le7 16.f4 Sd7 17.Tad1, mit ±, so die Partie: Vugar Gashimov (2717) – Alexander Grischtschuk (2728), Sotchi (FIDE GP cat 19) 2008. **6...Sf6 7.a3 b5 8.Ld3 Sc6 9.Sxc6 dxc6 10.0-0 e5 11.h3 Ld6 12.Se2 0-0 13.Sg3 Le6 14.De2 Sd7 15.Tad1** Δ15.Tac1, X c6. **15...Tfd8 16.Sf5 Lf8 17.Lg5 f6 18.Lc1!**? Δ18.Le3, mit =, wegen X c5. **18...Sc5 19.f4?**

Zu C: 19...Lxf5! Die *Taktik*^[117], ein Markenzeichen des Ex-Weltmeisters. **20.exf5 e4! 21.Lxe4 Te8! 22.Td4 Tad8!!** und Weiß gab auf, wegen z.B.: 23.Tfd1 Sxe4 24.Txd8 Txd8 25.Te1 (25.Txd8 Dxd8 26.Dxe4 Dd1+ 27.Kh2 Dxc1, mit Figurgewinn.) 25...Lc5+ 26. Kh2 Sd6, mit -+, mit Figurgewinn, so die Partie: Alexandre Abrosimov – Michail Tal, Riga/Lettland (ol) 1959.

Was können wir hier für uns aus dieser Trainingseinheit mitnehmen?

Die hier vorgetragenen Beispiele zeigen uns, dass Michail Tal^[120] nicht immer die besten Antwortzüge gespielt hat. Also hat er eine andere Art von *Taktik* angewandt, aber welche? Michail Tal hat oft Züge gewählt, die für seiner Gegner am unangenehmsten waren. Dies ist zweifellos eine sehr interessante Erkenntnis und würde auch erklären, warum Michael Tal aus dem „Nichts“ unter Materialopfer einen Angriff einleiten konnte. Seine Gegner aber konnten meist keine ausreichende Verteidigung am Brett finden.



■ Welche Antwort ist richtig?

- A) 19...Te8 gewinnt Schwarz leicht
- B) 19...g6 gewinnt nur Material
- C) 19...Lxf5 gewinnt eine Figur

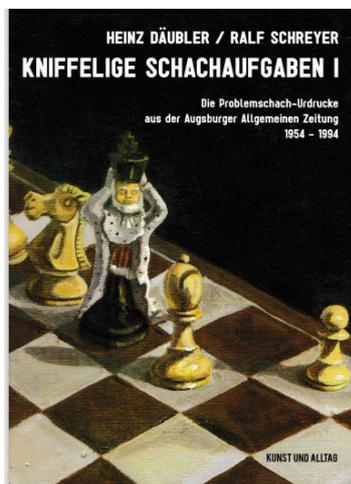
Die richtige Antwort ist C

Zu A: 19...Te8!? 20.Df2 Tad8 21.Sg3, mit ♣.

Zu B: 19...g6!? 20.Sg3 exf4 21.Lxf4 De7, mit ♣.

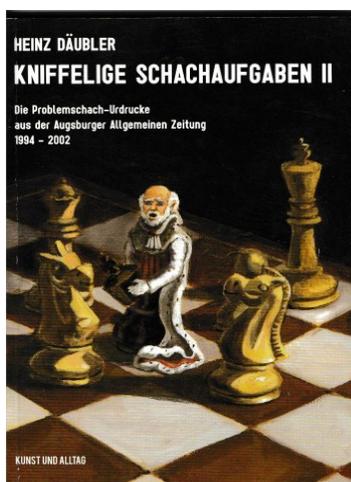
ALBINO-Schachverlag

Heinz Däubler



Kniffelige Schachaufgaben Bd. I. Paperback, 258 Seiten, 352 Aufgaben. Der Band I wendet sich insbesondere an den dem Problemschach noch nicht Schachfreund. Diesem ist eine kleine Hilfe für das Lösen von Schachaufgaben an die Hand gegeben. Der Band enthält die zwischen 1954 und 1994 in der Augsburgener Allgemeinen veröffentlichten Problemschach-Urdrucke.

22,80 €



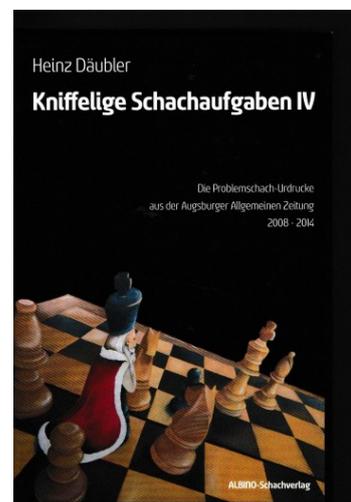
Kniffelige Schachaufgaben Bd. II. Paperback, 295 Seiten, 347 Aufgaben. Der Band II enthält die Erstveröffentlichungen von Schachproblemen, die zwischen 1994 und 2002 in der Schachchecke der AZ erschienen sind.

24,80 €



Kniffelige Schachaufgaben Bd. III. Gebunden, 346 Seiten mit 349 Aufgaben. Dem Werk ist eine CD-Rom im Chessbase-Format beigelegt. Es werden hier die Problemschach-Urdrucke aus der Augsburgener Allgemeinen Zeitung von 2003 – 2008 vorgestellt. Wer hier einige Aufgaben anschaut und sich mit ihnen auseinandersetzt, wird eine Menge Spaß haben und mit einer Steigerung seiner Spielstärke belohnt. Die Faszination des Problemschachs wird hier allen Schachfreunden und Turnierspielern sehr professionell vermittelt.

23,80 €



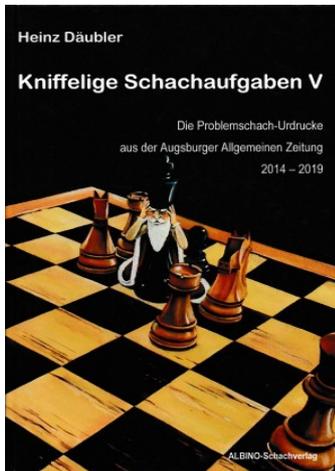
Kniffelige Schachaufgaben Bd. IV. Gebunden, 416 Seiten mit 350 Aufgaben. Dem Werk ist eine CD-Rom im Chessbase-Format beigelegt. Band IV enthält alle zwischen 2008 und 2014 in der Augsburgener Allgemeinen veröffentlichten Urdrucke von Schachaufgaben. Die Präsentation der Schach-Urdrucke zielt darauf ab, Freude beim Lösen der angebotenen Schachaufgaben zu vermitteln und damit dem Metier des Problemschachs neue Freunde zu gewinnen. Da Viele das Lösen von Schachaufgaben vor unüberwindbare Hürden stellt, ist jede einzelne Aufgabe lehrbuchartig und sehr ausführlich gelöst. Dies versetzt Hobby- und Vereinsspieler gleichermaßen in die Lage, tiefer in die Geheimnisse des Schachproblems einzudringen.

27,80 €

www.albinoschach.de

ALBINO-Schachverlag

Heinz Däubler



Knifflige Schachaufgaben Bd. V.

Gebunden 390 Seiten mit 278 Schachproblemen (Zweizüger, Dreizüger, Mehrzüger und Hilfsmatts), vier Aufgaben pro Seite, danach ausführliche und mit viel Fachwissen kommentierte Lösungsbesprechungen vom Herausgeber. Themenbezeichnungen werden direkt nach der besprochenen Aufgabe erklärt, so dass insbesondere mit dem Genre des Problemschachs nicht vertraute Personen, auch Hobby- und Vereinsschachspieler, in die Geheimnisse der Schachaufgaben mit ihren häufig verblüffenden Ideen sowie in die oft überraschenden Gedanken der Problemschachkomponisten eingeführt werden. Im hinteren Teil findet man ein Ideen- und Themenverzeichnis, eine Urdruckliste, ein Autorenverzeichnis und einen Anhang, der die Geschichte der AAZ beschreibt.

Dem Werk ist eine CD-Rom im Chessbase-Format beigelegt, die alle Aufgaben und deren Lösungen sichtbar macht. Wer an kniffligen Schachaufgaben Gefallen findet, die man auch ohne Kenntnis von komplizierten Fachausdrücken nachvollziehen kann, dem kann ich diese Lektüre wärmstens empfehlen, so der Internationaler Großmeister für Schachkompositionen Franz Pachl in der Zeitschrift "Schach". **28,90 €**

ALBINO-Schachverlag

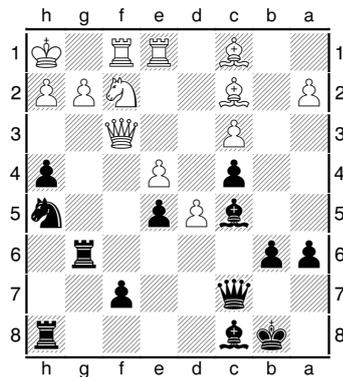
verlag@albinoschach.de

www.albinoschach.de

www.albinoschach.de

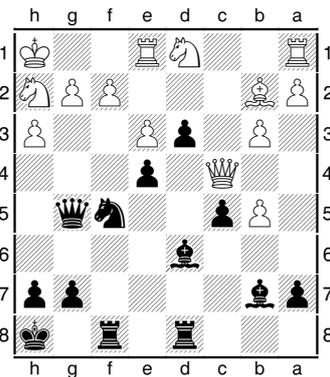
Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

1. Aufgabe



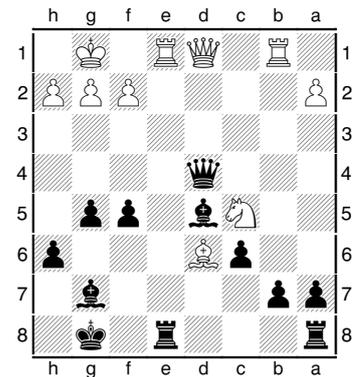
■ Weiß spielte 1.Kh1, was folgte?

4. Aufgabe



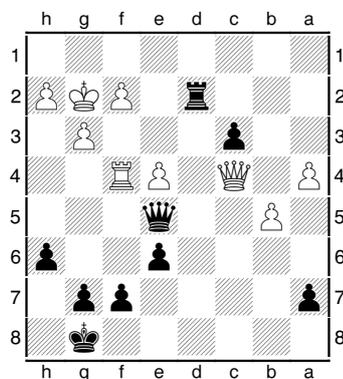
■ Weiß spielte 1.Lb2, was folgte?

7. Aufgabe



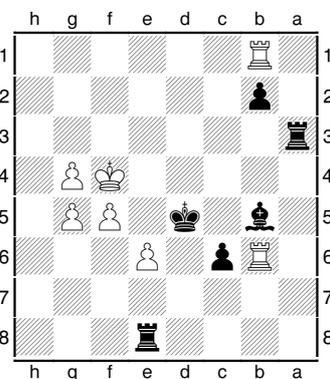
■ Weiß spielte 1.Txb7, was folgte?

2. Aufgabe



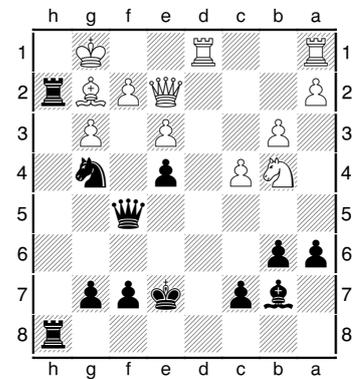
■ Weiß zog 1.Dc8+?! und nach 1...Kh7 folgte 2.Txf7?!, was hat Schwarz vorbereitet?

5. Aufgabe



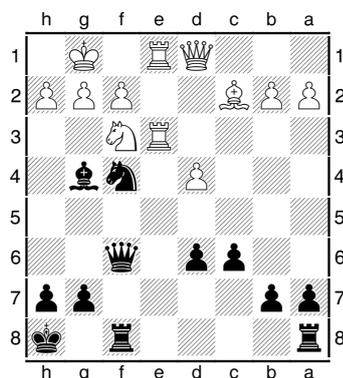
■ Weiß spielte 1.Kf4, was folgte?

8. Aufgabe



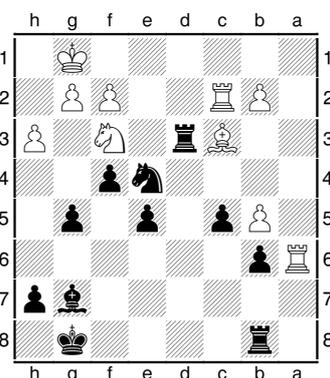
■ Weiß spielte 1.De2, was folgte?

3. Aufgabe



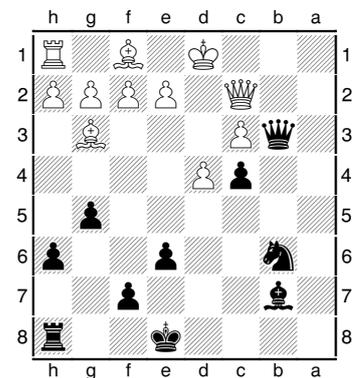
■ Weiß spielte 1.Tce3, was folgte?

6. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Lxe5, was folgte?

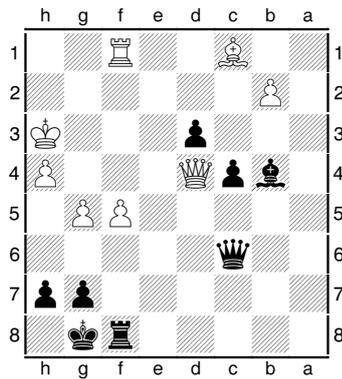
9. Aufgabe



■ Weiß schlug den schwarzen Läufer mit 1.bxc3, was folgte?

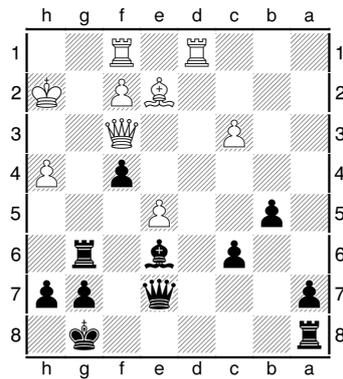
Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

10. Aufgabe



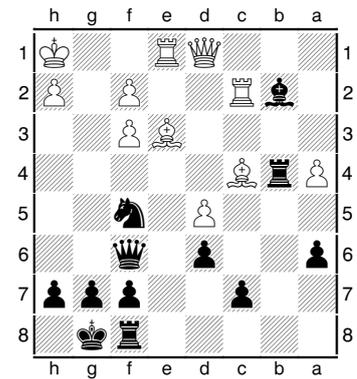
■ Weiß spielte 1.Dd4, was folgte?

13. Aufgabe



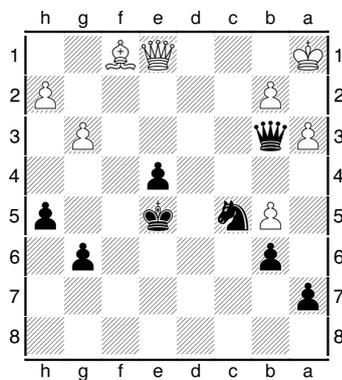
■ Weiß spielte 1.Dxf4, was folgte?

16. Aufgabe



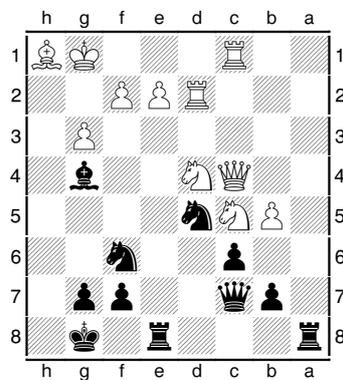
■ Weiß spielte 1.Lxa6, was folgte?

11. Aufgabe



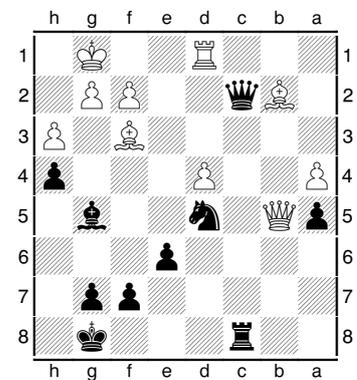
■ Finde vier gute Fortsetzungen für Schwarz

14. Aufgabe



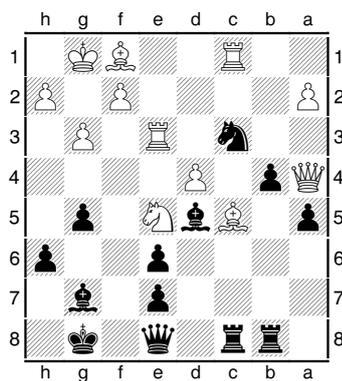
■ Weiß spielte 1.axb5, was folgte?

17. Aufgabe



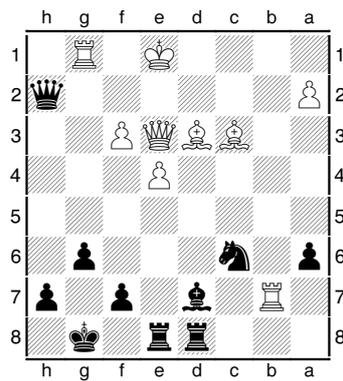
■ Weiß spielte 1.Db5, was folgte?

12. Aufgabe



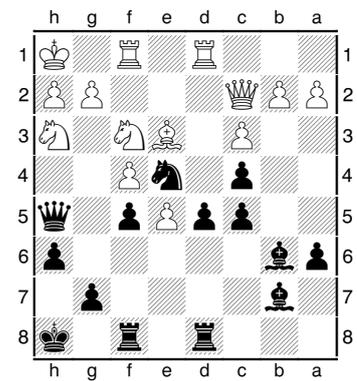
■ Weiß spielte 1.Dxa5, was folgte?

15. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Lf6, was folgte?

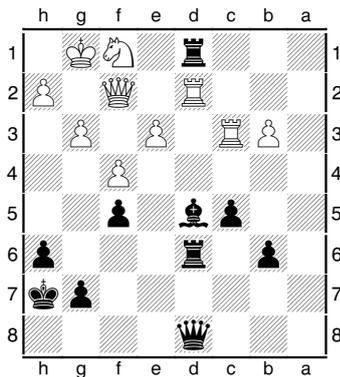
18. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Sh3, was folgte?

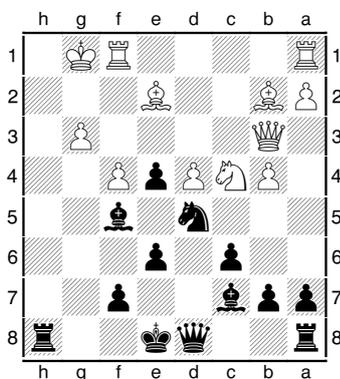
Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

19. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Td2, was folgte?

20. Aufgabe



■ Schwarz gewinnt

Lösung

Was verstehen wir unter einer positionellen Kombinatorik?

Die **Kombinatorik**^[70] ist die Fähigkeit in komplexen Stellungen wesentliche Ideen, Motive und Zusammenhänge zwischen den Figuren zu erkennen. Diese gilt es untereinander auszutauschen und dann die möglichen Varianten festzulegen, zu berechnen und eine mutige Entscheidung zu treffen.

Die **positionelle Kombinatorik**^[92] ist die Fähigkeit einzelne Beziehungen der *Wirkungskräfte*^[137] von *Figuren im Verband*

zu erkennen. Dabei sollte keine Vielzahl von Möglichkeiten abgezählt werden, sondern mittels *diagonaler Einschätzung*^[25] zu einem schnellen Lösungsansatz gekommen werden. Die *positionelle Kombinatorik* steht in enger Beziehung zu dem *intuitiven Lösungsansatz*^[64], der auch als *Motiverkennung* bekannt ist.

Trainingsziel

- Motiv-Erkennung
- Figurenbeziehungen suchen
- Planung der Austauschbarkeit der Wirkungskraft von Figuren
- Strategieplanung
- Berechnungstechnik
- Entscheidung

Trainings-Nebeneffekte

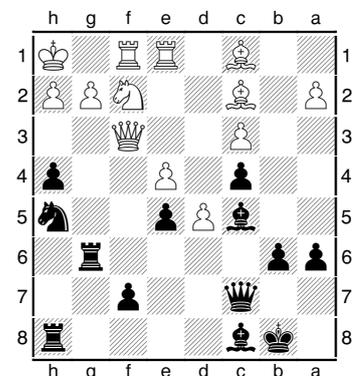
- Verbesserung der Spielstärke
- Vermeidung der Vielfalt von *Varianten-Bäumen*^[131]
- Sparen von Zeit und Energie

Folgende Voraussetzungen stehen fest

Ein *Zwischenzug*^[143] ist ein Motiv im Schach. Ein *Zwischenzug (einfach)* ist ein unerwarteter Zug, der einen Plan verstärkt oder ihn gar erst möglich macht. In den ersten vier Aufgaben ist der *Zwischenzug* ein Schachgebot und wird auch als *Zwischenschach*^[145] bezeichnet. In den 5. – 8. Aufgaben werden die *Zwischenzüge* als Mattdrohung eingesetzt. In den 9. – 12. Aufgaben leiten die *Zwischenzüge* in ein technisch gewonnenes Endspiel ein. In den Aufga-

ben 13. und 14. werden die *Zwischenzüge* zum *Hinlenkungsoffer*^[58]. Die 15. Aufgabe fängt mit einer simplen Drohung an und endet mit einigen *Zwischenzügen*, die diverse Mattdrohungen aufstellen. Die 16. Aufgabe beschäftigt sich mit *Zwischenzügen*, die zu einer *Lösungsschnittmenge*^[83] führen. In der 17. Aufgabe verbessern die *Zwischenzüge* die *Figurenkoordination*^[40]. In der 18. Aufgabe wird der *Zwischenzug* zum Vorstoß. In der 19. Aufgabe wird ein *Zwischenzug* zum *Räumungszug*^[96]. In der 20. Aufgabe zeigt uns ein Springeropfer, gefolgt von mehreren *Zwischenzügen* (*der s.g. Zwischenzugfolge*^[144]), was in ihm alles so steckt.

1. Aufgabe



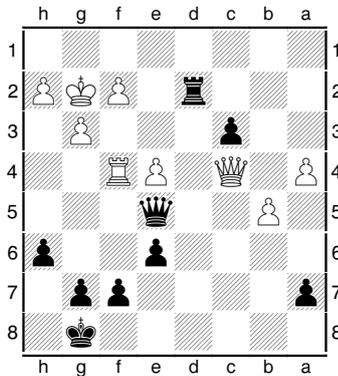
■ Weiß spielte 1.Kh1, was folgte?

Aljechin verbindet hier zwei Ideen, eine Mattdrohung und den Damengewinn. **1...Sg3+!**, mit → (= mit Angriff^[10]) **2.hxg3** Falls 2.Kg1, so 2...Lg4 und die weiße Dame geht verloren. **2...hxg3+ 3.Sh3 3.Kg1 gxf2+ 4.Txf2 Lg4 5.Dg3 f6! Δ...Dh7** nebst Matt auf der h-Linie. **3...Lxh3 4.gxh3 4.Le3 Lg4+ 5. Kg1 Lxf3**, mit Damengewinn.

Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

4...Txb3+ 5.Kg2 Th2+, mit *Reihenmatt*^[97], so die Partie: Efim Bogoljubow (2590_H) – Alexander Aljechin (2715_H), WM (m8) 1929.

2. Aufgabe

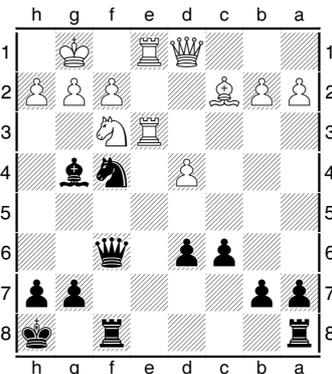


■ Weiß zog 1.Dc8+?! und nach 1...Kh7 folgte 2.Txf7??, was hat Schwarz vorbereitet?

Die nachfolgenden schwarzen Manöver sind ein Musterbeispiel dafür, wie die Dame und der Turm optimal zusammenarbeiten. Wir sprechen hier von Wechseln der *Wirkungskraft*^[137] von Figuren im Verband. **2...Dxe4+**! Das 1. Zwischenschach. **3.Kh3 Td5!!** Ein Wechsel der realen *Figurensuperiorität*^[116] zwischen dem Turm und der Dame. **4.Tf4 Th5+** Das 2. Zwischenschach. **5.Kg4 5.Th4 Txb3+ 6.gxh4 Df3+**, mit *Epaulettenmatt*^[36]. **5...De2+** Das 3. Zwischenschach und ein weiterer Wechsel der *Wirkungskraft* zwischen der Dame und dem Turm. **6.f3 Tg5+** Das 4. Zwischenschach. **7.Kh3 7.Kh4? Dxh2+**, mit *Larsen-Matt*^[75]. **7...Df1+** Das 5. Zwischenschach und ein weiterer Wechsel der *Wirkungskraft*. **8.Kh4**, mit 0:1, wegen 8...Th5+!!, einem *Hineinziehuingsopfer*^[57], 9.Kxh5 (9. Kg4 Dh3+,

mit *Anderssen-Matt*^[9].) 9... Dh3+ 10.Th4 Df5+, mit *Epaulettenmatt*, so die Partie: Efim Bogoljubow (2590_H) – Alexander Aljechin (2715_H), WM (m19) 1929.

3. Aufgabe

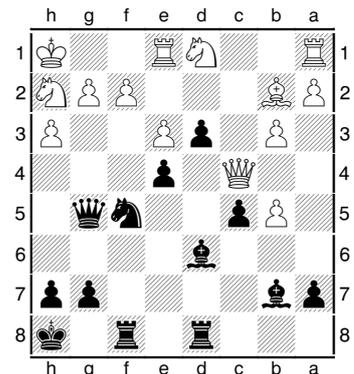


■ Weiß spielte 1.Tce3, was folgte?

Aljechin verbindet hier zwei Ideen, die Mattdrohung und einen Materialgewinn. Die halb-offene f-Linie wird geräumt und das Opfer auf g2 vorbereitet. **1...Sh3+**! A) 2.Kh1?? Sxf2+ und die weiße Dame geht verloren. B) 2.gxh3 Lxf3, mit –+. **2.Kf1 Dh4!!** Der Nachziehende droht jetzt ein *Keulenmatt*^[66] auf f2. **3.De2 3.Sxh4?? Txf2+**, mit *Vuckovic-Matt*^[134]. **3...Dh5! 4.Dd3 Sf4 5.De4 Sxg2!** und Weiß gab auf, wegen 6.Kxg2 Dh3+ 7.Kg1 Lxf3 8.Txf3 Txf3, mit –+, so die Partie: P. Fleissig – Alexander Aljechin (2683_H), Bern (sim) 1922.

Es geht weiter mit der 4. Aufgabe

4. Aufgabe



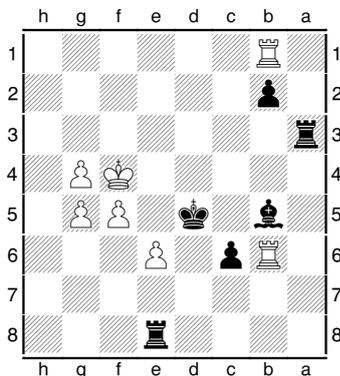
■ Weiß spielte 1.Lb2, was folgte?

Aljechin wechselt mehrfach die *Wirkungskraft*^[137] zwischen den Leicht- und Schwerfiguren im Verband. Einige *Zwischenzüge*^[143] runden die wunderbare Kombination ab. Der Tanz der schwarzen Figuren beginnt mit **1...Sg3+**! Das erste Glied der Schlusskombination, um derentwillen Schwarz auf sofortigen Qualitätsgewinn durch 1...d2 verzichtet. **2.Kg1** Es ist klar, dass der Springer 2.fxg3 wegen 2...Dxg3 3.Sf1 Txf1 4. Txf1 Dh2+, mit *Keulenmatt*^[66] oder *Anderssen-Matt*^[9], nicht geschlagen werden darf. **2...Ld5 3.Da4** Falls 3.Dc3, so 3...Se2+ mit leichtem schwarzem Gewinn. **3...Se2+ 4.Kh1 Tf7!** Es lohnte sich nicht, das Spiel durch das Opfer des Bauern a7 zu komplizieren. **5.Da6 h5!** Die Vorbereitung zum Läuferopfer im 11. Zuge. **6.b6 Sg3+**! Nicht aber 6...axb6, wegen 7.Txe2 dxe2 8.Dxe2 mit Verteidigungsmöglichkeiten für Weiß. **7.Kg1 7.fxg3 Dxg3 8.Sf3 exf3** nebst *Matt* auf h2 oder g2. **7...axb6 8.Dxb6 d2!** Das Vorgehen des Bauern entscheidet die Partie. **9.Tf1 Sxf1 10.Sxf1 Le6!!** Nach diesem Zug hat Weiß keinen

Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

Schutz mehr gegen den nachfolgenden Mattangriff. **11.Kh1** Nach 11.Dc6 hätte die Partie folgendes Ende genommen: 11...Tf3 12.Dxe4 Ld5 13.Da4 Dxc2+! 14.Kxc2 Tg3+ 15.Kh2 Tg2+ 16.Kh1 Th2+ 17.Kg1 Th1+, mit *Reihenmatt*^[97]. **11...Lxh3! 12.gxh3 Tf3 13.Sg3 h4!** Die Pointe, dazu siehe die Anmerkung zum 5. Zug von Schwarz. **14.Lf6** Geistreich, aber hoffnungslos **14...Dxf6 15.Sxe4 Txb3+** und Weiß gab auf, wegen 16.Kg1 Lh2+, mit Damengewinn, so die Partie: Siegbert Tarrasch (2502_H) – Alexander Aljechin (2683_H), Bad Pistyan 1922. [Aus den Kommentaren von Alexander Aljechin]

5. Aufgabe

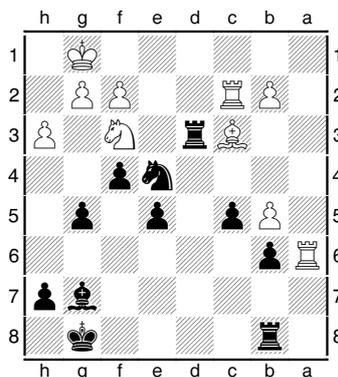


■ Weiß spielte 1.Kf4, was folgte?

Die einzelnen Mattdrohungen werden als *Wechselwirkungskraft* von Türmen mit dem Läufer im Verband kombiniert. **1...Le2!** ist der Beginn der *Einkreisung*^[30] des weißen Königs. Schwarz droht 2...Tf3+, mit *Linienmatt*^[82]. **2.g6 Ta4+ 3.Kg5 Txc4+ 4.Kf6** 4.Kh5??, mit *Treppematt*^[123]. **4...Tf8+ 5.Ke7 Txf5 6.T6xb2 Te5 7.Td2+ Kc5 8.g7 Lc4** 8...Txc7+? 9.Kf6 Tgg5 10.Txe2 Tgf5+ 11.Kg6 Kd6, mit

7. **9.Td7 Txe6+ 10.Kd8 Td6!!** (= *Endspiel*) **11.Txd6 Kxd6**, mit 0:1, so die Partie: Efim Bogoljubow (2592_H) – Alexander Aljechin (2716_H), WM (m12) 1929.

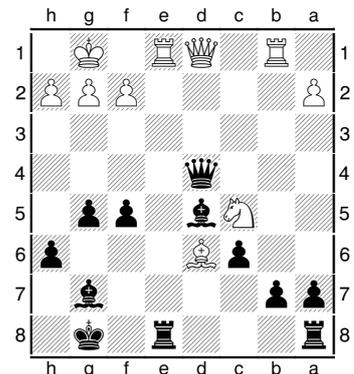
6. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Lxe5, was folgte?

Aljechin verbindet hier einzelne Mattdrohungen mit mehrfachen Wechseln der Wirkungskraft der Türme und dem Springer im Verband. Nach dem Tausch auf e5 ist die weiße Grundreihe schwach. **1. Lxe5! Lxe5 2.Sxe5 Td1+ 3. Kh2 Sd2!!** Es droht Qualitätsgewinn und auch Matt in drei Zügen. 4...Sf1+ 5.Kg1 Sg3+ 6.Kh2 Th1+, mit *Araber-Matt*^[13]. **4.h4 Te8! 5.Sf3** Oder 5.Sg4 Tee1 6.Kh3 Th1+ 7.Sh2 h5! 8.hxc5 Sf1 9. Ta8+ Kg7 10.Ta7+ Kg6 11.Tg7+ Kxc7 12.Txc5 Txb2+, mit *Vuckovic-Matt*^[134]. **5...Sxf3+ 6.gxf3 Tee1 7.Kh3 h5!**, mit 0:1, wegen dem drohenden *Treppematt*^[123], so die Partie: Efim Bogoljubow (2592_H) – Alexander Aljechin (2716_H), WM (m22) 1929. [Aus den Kommentaren von Alexander Aljechin]

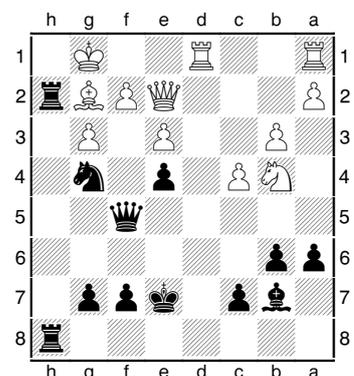
7. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Txb7?, was folgte?

Die weiße Grundreihe ist schwach geworden. Aljechin verbindet hier einzelne Mattdrohungen mit *mehrfachen Zwischenzügen*^[143] und setzt dann Matt. **1...Dg4!** Es droht *Keulenmatt*^[66] auf g2. **2.f3** A) 2.Txe8+ Txe8 3.Dxc4 Te1+, mit *Grundreihenmatt*^[39]. B) 2.Lg3 Dxd1 3.Txd1 f4 und der weiße Läufer geht verloren. **2...Ld4+!! 3.Kh1** Falls 3.Kf1, so folgt 3...Lc4+! 4.Te2 Dh4 5.Lg3 Txe2 6.Lxh4 Txa2+ 7.Sd3 gxc4 8.Te7 Ta1, mit –+. **3...Lxf3!!**, mit 0:1, wegen z.B. 4.Txe8+ Txe8 5.gxf3 Te1+! 6.Dxe1 Dxf3+, mit *Larsen-Matt*^[75], so die Partie: Nikolay Grigoriev (2424_H) – Alexander Aljechin (2674_H), UdSSR (ch) 1920. [Aus den Kommentaren von Chekhov]

8. Aufgabe



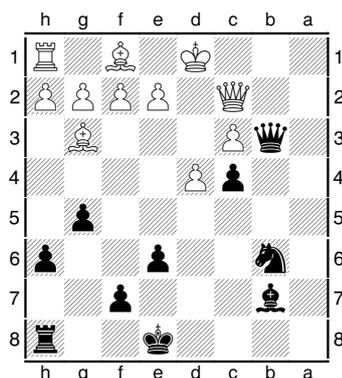
■ Weiß spielte 1.De2, was folgte?

Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

Der Drang von Aljechin ein Matt zu setzen ist außergewöhnlich, also opfert er seine Dame und setzt dann einfach Matt. **1...Df3!!**, mit 0:1, wegen z.B. 2.Dxf3 exf3 nebst *Treppmatt*^[123] so die Partie: Alfred Brinckmann (2323_H) – Alexander Aljechin (2682_H), Triberg 1921.

Wenn zwei Türme, die auch als *Batterie*^[16] bezeichnet werden, auf einer offenen h-Linie stehen, der s.g. *Zuglinie*^[140], da sollten die Alarmglocken läuten.

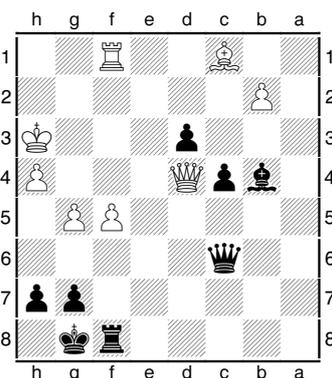
9. Aufgabe



■ Weiß schlug den schwarzen Läufer mit 1.bxc3, was folgte?

Schwarz hat eine Idee, wie er seinen c4-Bauern in Bewegung setzt. Wie kann hier die Fesselung ausgenutzt werden? **1...Le4!** 1...0-0! 2.e3 Ta8 3.Ld3 Ta1+ 4.Kd2 Txb1, mit –+. **2.Dxb3** cxb3 **3.e3** aber 3.Kc1?, wegen 3...Sc4 4.e3 b2+ 5.Kd1 b1D+ 6.Ke2 Dc2+ 7.Ke1 Dd2+, mit *Anderssen-Matt*^[9]. **4...b2**, mit 0:1, so die Partie: Sergey Freyman (2415_H) – Alexander Aljechin (2646_H), St. Petersburg 1913.

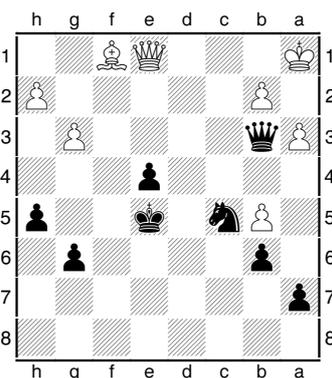
10. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Dd4, was folgte?

Der Vorstoß d3-d2 wird elegant vorbereitet, indem die Unordnung der weißen Figuren ausgenutzt wird. **1...Db5!!** Es droht 2...Txf5 und auch 2...d2 nebst 3.c3, X f1. **2.f6 d2!** **3.Df4 Dd7+** Gut war 3...c3! **4.Kg2 d1D 5.Txd1 Dxd1 6.Dxc4+ Tf7 7.Dxb4 Dxc1 8.Db8+ Tf8 9.f7+ Kxf7 10.Db3+ Kg6 11.De6+ Kh5 12.De2+ Kxh4**, mit 0:1, so die Partie: Karel Treybal (2471_H) – Alexander Aljechin (2683_H), Bad Pistyan 1922.

11. Aufgabe

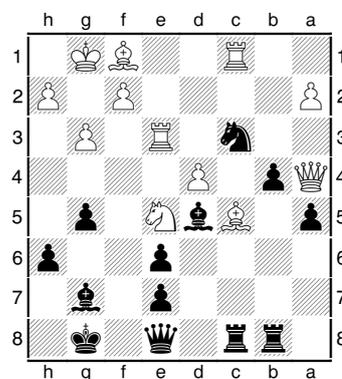


■ Finde vier gute Fortsetzungen für Schwarz

Aljechin verbessert die Aufstellung seiner Figuren, indem sein König die Hauptrolle spielt. A) 1...e3! 2.Dc1 Kd4 3. Kb1 Sd3 4.Dc2 Dxc2+ 5.Kxc2 Se1+ 6.Kd1 Sf3 7.h3 Sd2 8.Le2

Se4 9.g4 Sf2+, mit –+. B) 1... Sd3! 2.Dd2 Kd4, mit –+. C) 1... g5! 2.h3 Dc2! 3.Ka2 Sb3 4.Dc3+ Dxc3 5.bxc3 Sd2 6.Le2 e3 7.Kb2 Se4 8.g4 Sg3 9.Ld3 hxg4 10. hxg4 e2, mit –+. In der Partie wurde **1...Dc2!!** gespielt. **2.Ka2 Dxb2 2...Kd4!! 3.Ka1 Sd3 4.Db1 Dxb2**, mit –+. **3.De3 Se6 4.Lc4 Dc2 5.Lb3 Dd3 6.Dc1 Dxb5 6... e3! 7.Lc4 Dd2 8.Db1 e2**, mit –+. **7.Dc8 Sc5 8.Db8+ Kd4 9.Dd6+ Ke3 10.Df4+ Ke2 11.Ld5 Dxb2+!** 11...Lf7. **12.Kxb2 Sd3+** Der Rest ist nur Technik **13.Kb3 Sxf4 14.Lxe4 Ke3 15. Lc6 Se2 16.Kc4 Sxg3 17.Kb5 h4 18.Lg2 g5 19.Ka6 g4 20.Kxa7 h3 21.Lh1 Sxh1 22.Kxb6**, mit 0:1, so die Partie: Dawid Przepiórka (2419_H) – Alexander Aljechin (2683_H), Bad Pistyan 1922.

12. Aufgabe

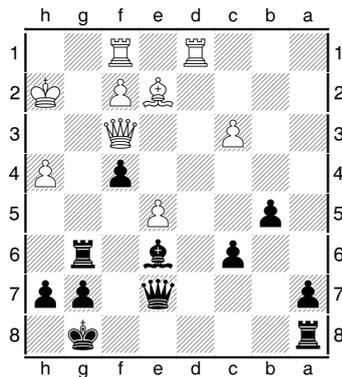


■ Weiß spielte 1.Dxa5, was folgte?

Aljechin erkennt, dass sein b4-Bauer gewinnt. **1...Sxa2! 2.Tce1 Ta8 3.Db5 Dxb5 4.Lxb5 b3! 5.Tb1 Lxe5 6.Txe5 Sc3!!**, die Pointe, einfach und stark. **7.Ld3 Sxb1 8.Lxb1 Ta1**, mit 0:1, so die Partie: Jacob Bernstein (2434_H) – Alexander Aljechin (2677_H), Karlsbad 1923.

Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

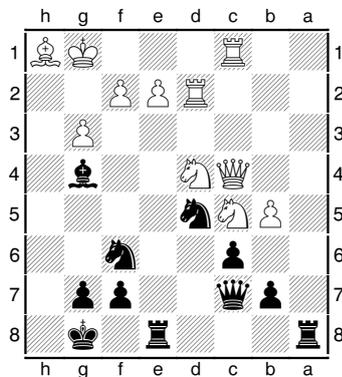
13. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Dxf4, was folgte?

Ein *Zwischenzug*^[143] in Form eines *Hinlenkungsopfers*^[58] entscheidet die Partie sofort. **1...Lg4!!**, mit 0:1, wegen 2.Lxg4 Dxh4+ 3.Kg2 Txxg4+ 4.Dg3 Txxg3+ 5.fxxg3 De4+!, so die Partie: Karel Opocensky (2362_H) – Alexander Aljechin (2683_H), Bad Pistyan 1922.

14. Aufgabe

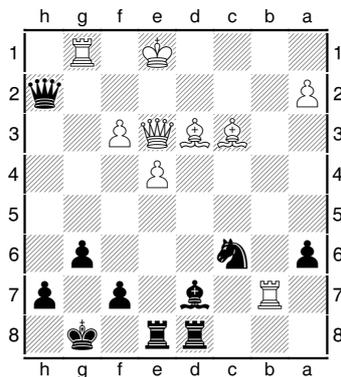


■ Weiß spielte 1.axb5, was folgte?

Es folgt eine der berühmtesten Kombinationen in der Geschichte des Schachspiels. **1...Te3!!** Ein paradoxes *Hinlenkungsopfer*. **2.Sf3?** A) 2.fxxe3?, so Aljechin 2...Dxxg3+ 3.Lg2 Sxxe3 nebst Matt in zwei Zügen. B) 2.Lg2 Txxg3! 3.fxxg3? (*Hier ist 3.e3! viel stärker, aber Schwarz hat immer noch genügend Kompensation*^[72] für das geopfert Material, z.B. 3...Sxxe3

4.fxxe3 Sd5.) 3...Se3 4.Dd3 Dxxg3 und Schwarz gewinnt. C) 2.Lf3 Tae8 3.bxxc6 Lxf3 4.Sxf3 bxxc6 5.Kf1, mit =. D) 2.Kh2 T8a3 3.fxxe3 Sxxe3 4.Db4 Sf1+ 5.Kg1 Dxxg3+ 6.Lg2 Se3 nebst 6...Dxxg2+, mit *Keulenmatt*^[66]. **2...cxb5! 3.Dxb5 Sc3 Xe2 (= Schwäche^[108b] auf e2) **24.Dxb7 Dxb7 5.Sxb7 Sxxe2+ 6.Kh2 6.Kg2 Lxf3+ 7.Kh3 Sxxc1 8.fxxe3 Lxxh1** und Schwarz gewinnt. **6...Se4!! X f2. 7.Tc4 Sxf2 8.Lg2 Le6! 9.Tcc2 Sg4+ 10.Kh3 Se5+ 11.Kh2 Txf3!** Eine *Schutzfigur*^[108a] auf f3 wird beseitigt, damit ein höherwertiger Angriff erfolgen kann. **12.Txe2 12.Lxf3 Sxf3+ 13.Kg2 Sed4!** und Schwarz gewinnt. **12...Sg4+ 13.Kh3 Se3+ 14.Kh2 Sxxc2 15.Lxf3 Sd4 16.Tf2 Sxf3+ 17.Txf3 Ld5!** und wegen der *Gabel*^[45] gab Weiß auf, so die Partie: Richard Réti (2560_H) – Alexander Aljechin (2695_H), Baden-Baden 1925. [*Aus den Kommentaren von Alexander Aljechin & Garry Kasparow*]**

15. Aufgabe

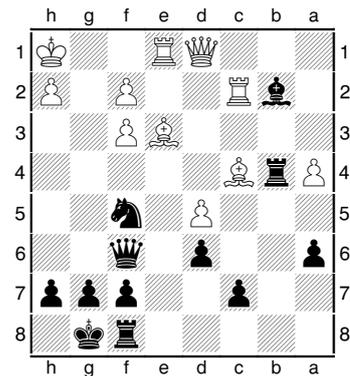


■ Weiß spielte 1.Lf6, was folgte?

Aljechin erkennt die Wechselwirkung zwischen der offenen d-Linie, der 2. Reihe und dann der c-Linie. Es fängt simplen an und endet mit einigen *Zwi-*

schenzügen. **1...Se5! 2.Le2 Lb5!! 3.Lxe5 Txe5 4.Lxb5 Txb5 5.Txb5 axb5**, mit 0:1, wegen z.B. 6.Tf1 Dc2! 7.De2 Dc3+ 8.Kf2 Td2, mit –+, so die Partie: Paul Johner (2499_H) – Alexander Aljechin (2684_H), Bad Pistyan 1922.

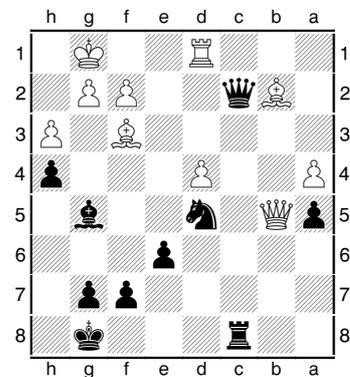
16. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Lxa6, was folgte?

Aljechin erkennt, dass der Lösungsansatz sich in der Schnittmenge aus der Grundreihe und dem f3-Feld ergibt. **1...Txa4! 2.Ld3 Sxxe3 3.fxxe3 Ta1 4.De2 Txe1+ 5.Dxe1 Dxf3+ 6.Tg2 Ta8**, mit 0:1, weil der Schwarze *Freibauer*^[43] auf der a-Linie entscheidet, so die Partie: Georg Marco (2373_H) – Alexander Aljechin (2683_H), Bad Pistyan 1922.

17. Aufgabe

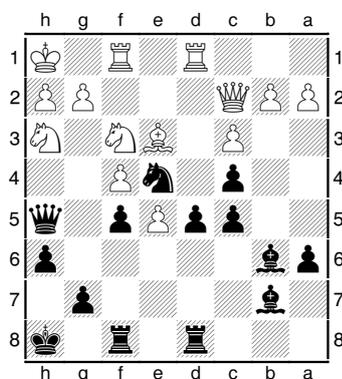


■ Weiß spielte 1.Db5, was folgte?

Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

Eine Verbesserung der *Figurenkoordination*^[40] des Nachziehenden muss erst erkannt werden. **1...Lf4!** Dieser *Zwischenzug*^[143] bereitet ...Tb8 vor. **2. Dd7?** Nur 2.La1□ war noch spielbar. **2...Sf6! 3.Db5 Tb8!**, mit 0:1, weil der Lb2 verloren geht, so die Partie: Ernst Grünfeld (2574_H) – Alexander Aljechin (2683_H), Bad Pistyan 1922.

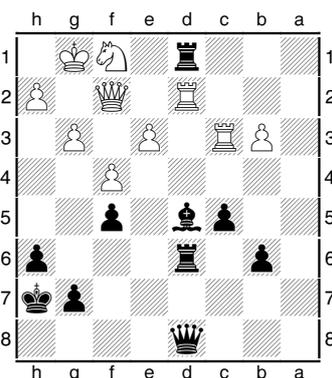
18. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Sh3, was folgte?

Der Springer auf h3 steht schlecht. Ein *Zwischenzug*^[143] in Form eines Bauernvorstoßes gefolgt von einem Damenopfer ist die konsequente Lösung. Wer das *Libellenmatt*^[80] erkannt hat, spielt auf Augenhöhe mit Alexander Aljechin. **1...d4! 2.cxd4 cxd4 3.Lxd4 Lxd4 4.Txd4 Txd4 5.Sxd4 Dxh3!! 6. gxh3 Sf2+ 7.Kg1 Sxh3+**, mit *Libellenmatt*, so die Partie: Joaquin Torres Caravaca – Alexander Aljechin (2683_H), Spanien (sim) 1922.

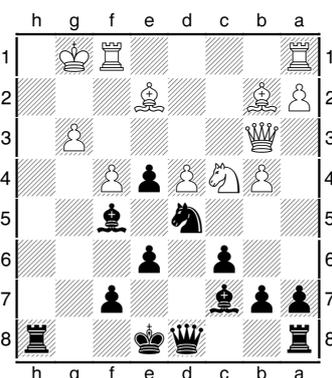
19. Aufgabe



■ Weiß spielte 1.Td2, was folgte?

Aljechin erkennt die Wechselwirkung zwischen der offenen d-Linie und der 2. Reihe. Eine *Räumung*^[96] der offenen d-Linie sichert Schwarz den Punkt. **1...Le4!! 2.Txd6 2.Txd1 Txd1 3.De2 Dd5 4.h3 b5 5.g4 Tb1 6.gxf5 Dxf5 7.Kh2 b4 8.Tc4 Ld3** und Schwarz gewinnt. **2...Dxd6 3.De2 b5 4.Dxb5** Falls 4.Txc5, so 4...Txf1+ 5.Kxf1 Dxc5 und Schwarz gewinnt. **5...Dd2**, mit 0:1, wegen *Keulenmatt*^[66] auf g2, so die Partie: Henry Atkins (2420_H) – Alexander Aljechin (2683_H), London 1922.

20. Aufgabe

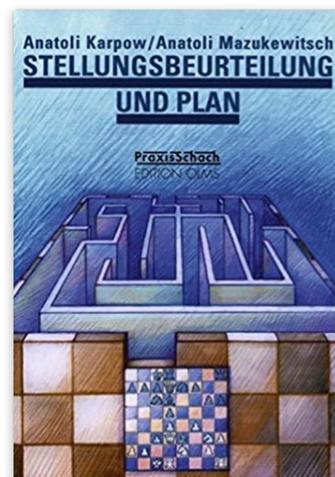


■ Schwarz gewinnt

Aljechin erkennt die Wechselwirkung zwischen der Dame und dem Springer, die zum Matt führt. Das Springeropfer auf f4 ist klar, aber wie geht es

dann weiter? **1...Sxf4! 2.Tae1** Falls 2.Txf4, so Falls 2...Lxf4 3.gxf4 Dh4 4.Se3 Dh2+ 5.Kf1 Dg3 6.Lh5 Txb5 7.Sg4 Th1+ 8. Ke2 Lxg4+ 9.Kd2 Th2+ 10.Kc1 De1+ 11.Dd1 Dxd1+, mit *Keulenmatt*^[66] oder *Anderssenmatt*^[9]. **2...Dg5 3.d5 Sd3!!**, mit 0:1, wegen Matt in wenigen Zügen, so die Partie: Hans Kmoch (2300_H) – Alexander Aljechin (2683_H), Wien 1922.

Literaturempfehlung bzgl. exakte Berechnung

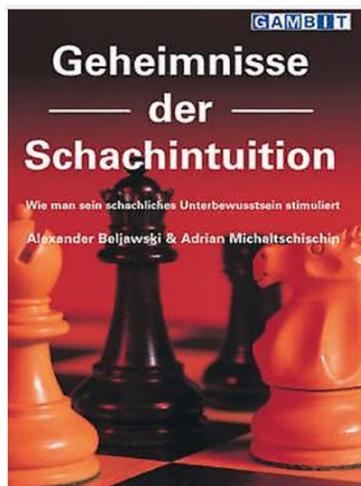


Stellungsbeurteilung und Plan von Ex-Weltmeister Anatoli Karpow und GM Anatoli Mazukewitsch. Edition Olms, ISBN: 978-3-283-00510-8. Vor allem zwei Fähigkeiten sind für einen erfolgreichen Schachspieler unentbehrlich: das Vermögen, eine Stellung richtig einzuschätzen sowie im Ergebnis dieser Beurteilung einen optimalen Plan für die weitere Spielführung zu entwickeln. Die beiden Autoren weisen einen effektiven Weg, wie sich jeder Schachfreund diese beiden wichtigen Fähigkeiten aneignen kann. Dieses Buch ist ein ech-

Positionelle Kombinatorik mit Alexander Aljechin

ter „Klassiker“ und bekommt von der Redaktion des *Germeringer Schachmagazins* (weiter RR) fünf *****.

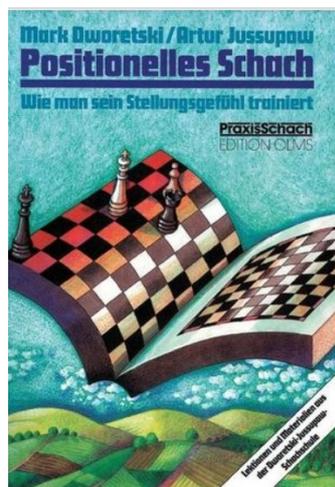
Literaturempfehlung bzgl. Intuition



Geheimnisse der Schachintuition, von GM Alexander Beljowski und GM Adrian Michaltschischin. Verlag Gambit, ISBN: 10-1-904600-25-5. Die *Intuition*^[62] spielt eine zentrale Rolle beim Fällen von Entscheidungen und das Verständnis ihrer Funktion ist unerlässlich, wenn man seine Spielstärke verbessern will. Spieler, die versuchen, alles bis zum Ende durchzurechnen, verlieren sich oft in einem Labyrinth von Varianten, während diejenigen, die die *Intuition* in vollem Umfang nutzen, sowohl Zeit als auch Energie für die entscheidenden Momente in der Partie sparen. Dieses Buch ist das erste, das sich der Rolle der *Intuition* im Schach widmet. Es zeigt dem Leser, wie er mit seiner *Intuition* sein volles Potential ausschöpfen kann. Außerdem lernt der Leser zwischen den

Positionen, in denen man sich auf seine *Intuition* verlassen kann, und denjenigen, bei denen man analytisch vorgehen sollte, zu unterscheiden. Das Buch wurde von der RR mit ***** ausgezeichnet.

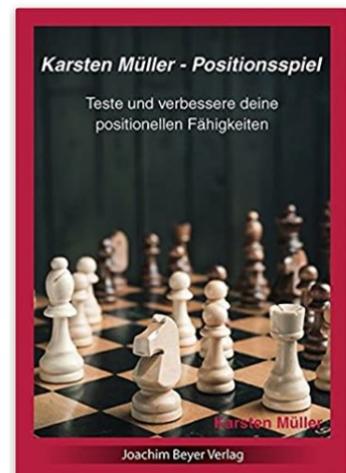
Literaturempfehlung bzgl. Stellungsgefühl



Positionelles Schach. Wie man sein Stellungsgefühl trainiert. GM Mark Dworetzki und GM Artur Jussupow, Verlag Olms, ISBN: 978-3-283-00322-X oder ISBN: 978-3-283-00322-7. Wie trainiert man sein *Positionen*gefühl? Woran erkennt man typische Stellungen und die dazugehörigen Pläne? Die Analysen genannter Stellungen und Partien sind ausführlich und gehen auch auf taktische Manöver ein. Neben den Kommentaren der Autoren gibt es noch Stellungenbeurteilungen namhafter Großmeister. Am Ende jedes Kapitels kann der Leser einen Test mit mehreren Aufgaben bearbeiten um das Gelernte zu partizipieren. Die Schachschule des Trainerteams Dworetzki & Jussupow gilt vielen Schach-

freunden als die weltweit Beste. Das Buch wurde von der RR mit ***** ausgezeichnet.

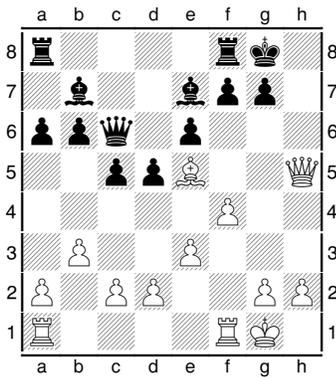
Literaturempfehlung bzgl. positionelle Fähigkeiten



Teste und verbessere deine positionellen Fähigkeiten, von , von GM Karsten Müller, Joachim Beyer Verlag, ISBN: 978-3-9520-038-7. Das Positionsspiel unterscheidet sich grundlegend vom Kombinationsspiel, das durch taktische Manöver einen schnellen Materialgewinn oder das Matt anvisiert. Das Positionsspiel zielt hingegen darauf ab, die Stellung allmählich zu verbessern, bis diese für einen entscheidenden Schlag reif ist. Das vorliegende Werk will die Fähigkeiten des Spielers im Stellungsspiel verbessern, den *Positionen*blick schärfen und helfen, ein Gefühl für die richtigen strategischen Entscheidungen zu entwickeln. Die fünf ***** gehen hier voll in Ordnung, so die RR.

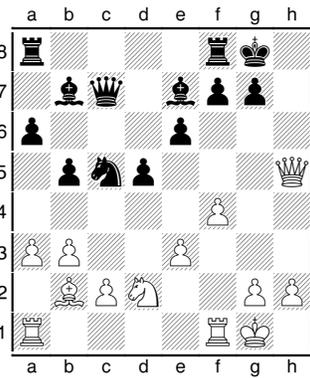
Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

1. Aufgabe



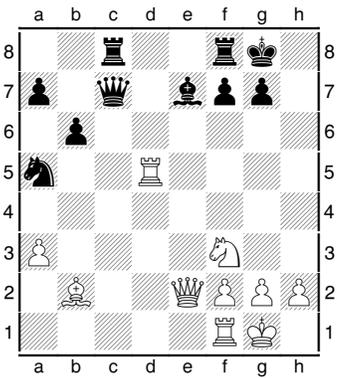
□ Weiß am Zug

4. Aufgabe



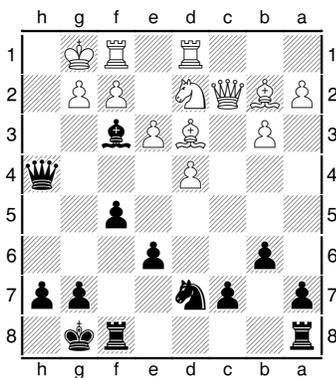
□ Weiß am Zug

7. Aufgabe



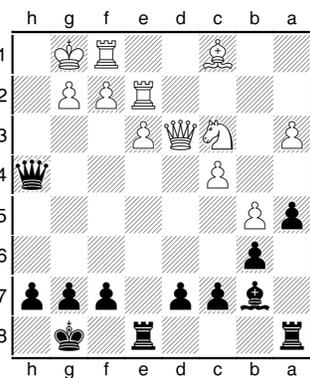
□ Weiß am Zug

2. Aufgabe



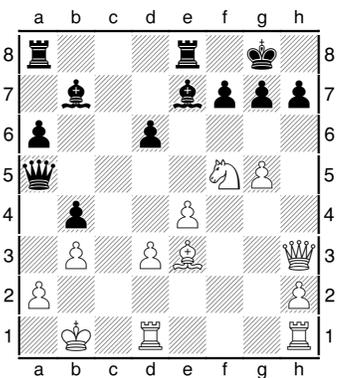
■ Schwarz am Zug

5. Aufgabe



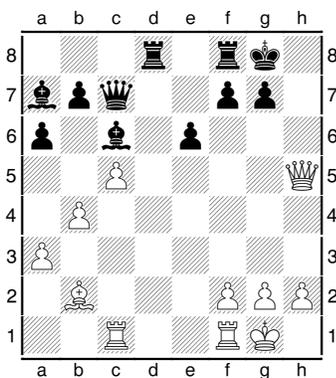
■ Schwarz am Zug

8. Aufgabe



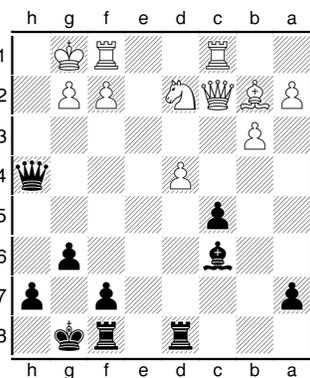
□ Weiß am Zug

3. Aufgabe



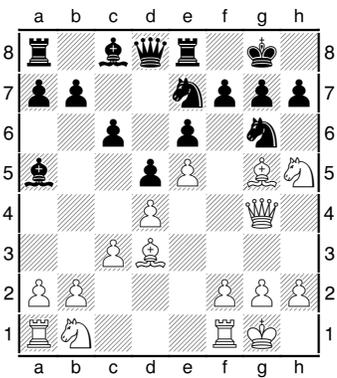
□ Weiß am Zug

6. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

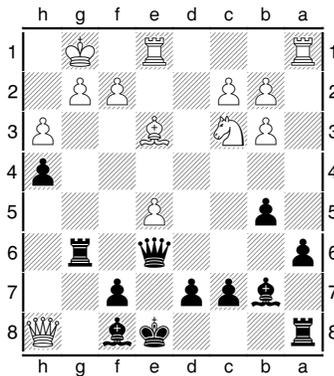
9. Aufgabe



□ Weiß am Zug

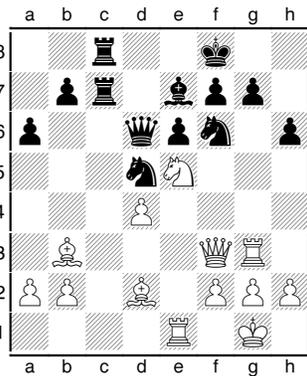
Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

10. Aufgabe



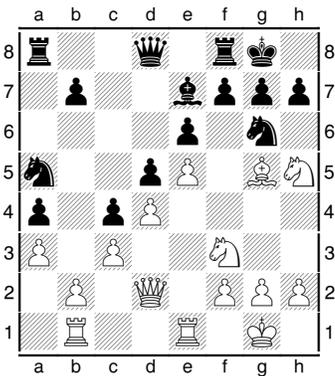
■ Schwarz am Zug

13. Aufgabe



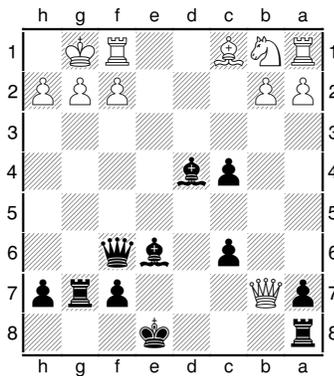
□ Weiß am Zug

16. Aufgabe



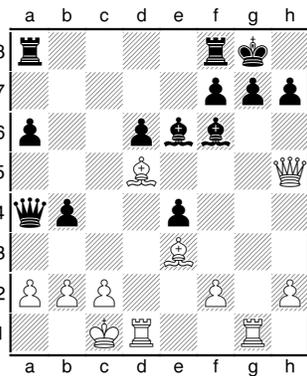
□ Weiß am Zug

11. Aufgabe



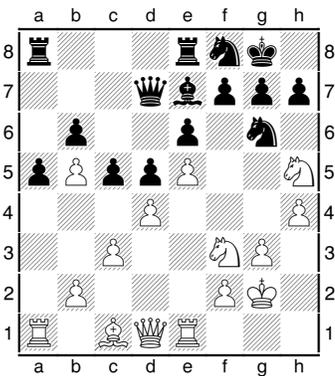
■ Matt in fünf/sieben Zügen

14. Aufgabe



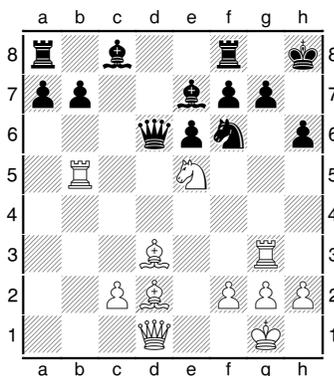
□ Weiß am Zug

17. Aufgabe



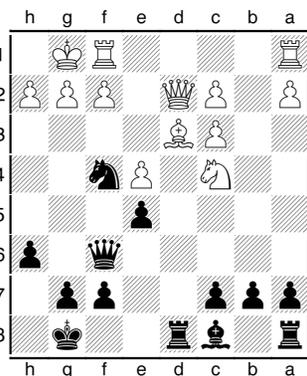
□ Weiß am Zug

12. Aufgabe



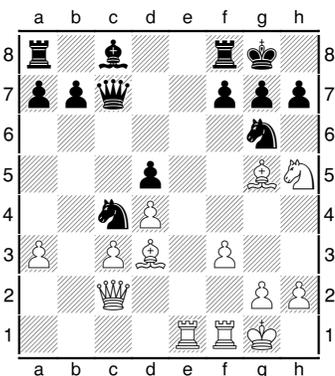
□ Weiß am Zug

15. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

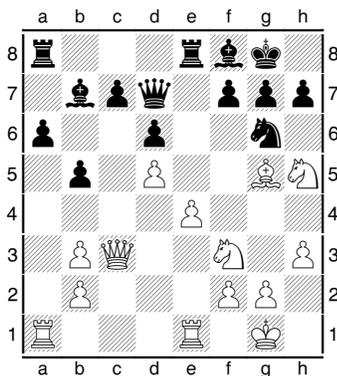
18. Aufgabe



□ Weiß am Zug

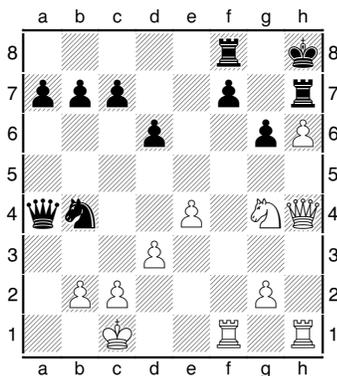
Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

19. Aufgabe



Weiß am Zug

20. Aufgabe



Matt in fünf Zügen

Lösung

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

Nach dem *Opfer*^[90] auf h7 und f7 in der 1. Ausgabe des *Germeringer Schachmagazins* schauen wir uns heute das Nachbarfeld g7 an. Um das Feld g7 erfolgreich anzugreifen und dann das Matt zu setzen sollten wir die nachfolgenden Voraussetzungen kennenlernen.

- Auf der Diagonalen a1-h8 den Druck verstärken
- Wir denken hier auch an die

Diagonale c1-h6

- Wir öffnen eine benachbarte Vertikale zu g1-g8
- Wir setzen auf f6/f3 oder h6/h3 einen *Stopfer*^[114]
- Wir berücksichtigen hier alle gelernten Opferkriterien bei dem Läuferopfer auf h7/h2
- Das Ganze wird dann mit
 - der Läufer-Turm-Dame-Zange
 - der Springer-Turm-Zange bzw.
 - der Turm-Dame-Zange ergänzt

Die Definition einer *Zange*^[39] ist denkbar einfach, es handelt sich um das Zusammenspiel von mehreren Figuren, die ein *Mattbild* konstruieren können.

Inhalt

1. Das *Läuferopfer*
- 1.2. Ein *Musteropfer* auf g2
- 1.3. Die *Turm-Dame-Zange*
- 1.4. Die *Läufer-Turm-Dame-Zange*
- 1.5. Das Zusammenspiel L+T+D (*Ohne Fluchtfeld*)
- 1.6. Das Zusammenspiel L+T+D (*Mit Fluchtfeld*)
- 1.7. Das Zusammenspiel L+T+D (*Mit Opfer*)
2. Das *Springeropfer*
- 2.1. Mit Öffnung einer benachbarten Vertikalen zur g-Linie
- 2.2. Das Zusammenspiel zw. S & L
3. Mit einem einfachen *Turmeinschlag* auf g2/g7
 - 3.1. Der *Stopfer* auf f3/f6
 - 3.2. Zwei *Zwischenzüge* + *Läuferopfer*
 - 3.3. Ein *Läufereinschlag* auf h6
 - 3.4. Ein *unechter Stopfer* auf h6
4. Das *doppelte Turmopfer*
5. Der *Läuferstopfer* auf h3/h6
 - 5.1. Ein *Läuferstopfer* auf h3

(Einfach)

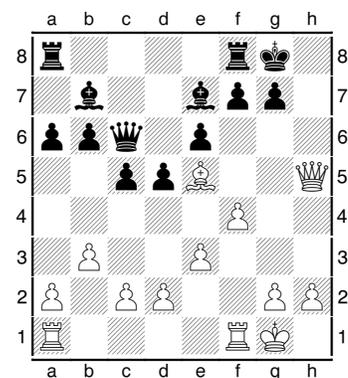
- 5.2. Ein *Läuferstopfer* auf h6 (Komplex)
- 5.3. Zwei *Stopfer* (L dann Bauer)
- 5.4. Zwei *Stopfer* (L dann S)
- 5.5. Ein *Läuferstopfer* auf f6 (Komplex)
6. Das *Damenopfer*
 - 6.1. Der *Damenstopfer* auf g7
 - 6.2. Das *Damenopfer* auf g7
 - 6.3. Das *Damenopfer* auf g6
7. Ein *Opferfeuerwerk*

1. Das Läuferopfer

1.1. Musteropfer auf g7

Diese Partie wurde bereits beim Opfer auf h7, es war die 17. Aufgabe in der 1. Ausgabe, vorgestellt. Wir üben also hier weiter, wo wir aufgehört haben.

1. Aufgabe



Weiß am Zug

Vorüberlegung:

- Die Diagonale b2-g7 ist offen (Le5)
- Die wD steht bereits auf h5
- Der wT kann über f3 nach g3 ziehen

Folgendes muss geklärt werden:

Wenn Schwarz mit einem *Gegenopfer* das Matt verhindert, wie geht es dann weiter?

Entscheidung:

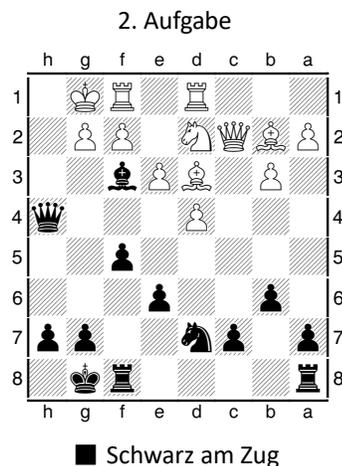
Das *Läuferopfer* auf g7 ist

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

1.Lxg7!!, Kasparow: „Heutzutage würde Lasker vielleicht versuchen, diese Idee urheberrechtlich für sich in Anspruch zu nehmen.“ **1...Kxg7 2.Dg4+ Kh7 3.Tf3 e5** **4.Th3+ Dh6 5.Txh6+ Kxh6 6.Dd7!** Die *Gabel*^[45] mit der Dame gegen die zwei schwarzen Läufer entscheidet die Partie. **7...Lf6 8.Dxb7 Kg7 9.Tf1 Tab8 10.Dd7! Tfd8 11.Dg4+ Kf8 12.fxe5 Lg7 13.e6 Tb7 14.Dg6 f6 15.Txf6+ Lxf6 16.Dxf6+ Ke8 17.Dh8+ Ke7 18.Dg7+ Kxe6 19.Dxb7 Td6 20.Dxa6 d4 21.exd4 cxd4 22.h4 d3 23.Dxd3**, mit 1:0, so die Partie: Emanuel Lasker (2631_H) – Johann Bauer (2582_H), Amsterdam 1889.

1.2. Ein Musteropfer auf g2

Die Läufer-Dame-Turm-Zange



Vorüberlegung:
 Die Diagonale b7-g2 ist offen (Lf3)
 Die schwarze Dame steht auf h4
 Der f8-Turm kann auf die 6. Reihe ziehen

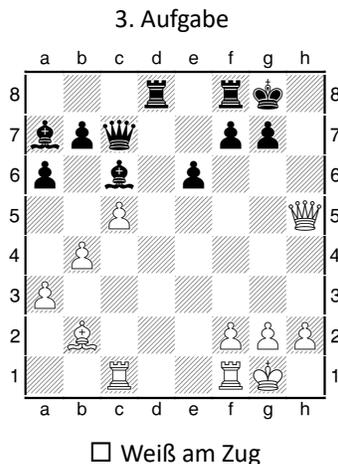
Folgendes muss geklärt werden:
 Was passiert, wenn Weiß das Opfer ablehnt?

Entscheidung:
 Das Läuferopfer auf g2 ist

1...Lxg2!! 2.f3 **2.Kxg2?** Dg4+ 3. Kh1 Tf6 4.Sf3 Dxf3+ 5.Kg1 Tg6+ 6. Kh2 Dg2+, mit *Keulenmatt*^[66]. **2... Tf6 3.Sc4** 18.Lxf5 Txf5 19.De4 Dxe4 20.Sxe4 Lxf1 21.Txf1 und Schwarz hat einen Mehrbauern und die Qualität gewonnen. **2... Lh3!**, mit 0:1, wegen z.B. 4.Dh2 Tg6+ 5.Kh1 Lg2+ 6.Kg1 Lxf3+ 7.Dg2 Txg2+, mit *Linienmatt*^[82], so die Partie: Emir Dizdarevic (2425) – Tony Miles (2560), Biel (op) 1985.

1.3. Die Turm-Dame-Zange

Mit schutzlosen schwarzen König



Vorüberlegung:
 Die Diagonale a1-g7 ist offen (Lb2)
 Die weiße Dame steht auf h5
 Der c1-Turm kann auf die 3./4. Reihe ziehen

Folgendes muss geklärt werden:
 Was passiert, wenn Schwarz das Opfer ablehnt?

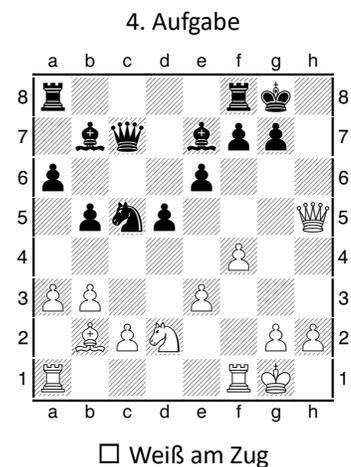
Entscheidung:
 Das Läuferopfer auf g7 ist

1.Lxg7!! Kxg7 Schwarz muss das *Opfer*^[90] nicht annehmen, z.B.: 1... f5 2.Dh8+ Kf7 3.Lxf8 Lb8 (*Nach 3... Txf8? folgt 4.Dh7+ und die schwarze Dame geht verloren.*) 4.Dg7+

Ke8 5.Dxc7 Lxc7 6.Ld6 (*Oder 6. Lg7, mit +–.*) 6...Lxd6 7.cxd6 Txd6 8.Tfd1 Ld5 und Weiß gewinnt die Qualität und einen Bauern. **2. Dg5+ Kh8 3.Df6+!** Der *Stopfer*^[114]. **3...Kg8 4.Tc4**, mit 1:0, so die Partie: Anthony Miles (2575) – Walter Browne (2585), Luzern (ol) 1982.

1.4. Die Läufer-Turm-Dame-Zange

Weiß muss etwas weiter rechnen als Schwarz



Vorüberlegung:
 Die Diagonale b2-g7 ist offen (Lb2)
 Die weiße Dame steht auf h5
 Der f1-Turm kann auf die 3. Reihe ziehen

Folgendes muss geklärt werden:
 Schwarz wird Material opfern, um das Matt zu verhindern, wie geht es dann weiter?

Entscheidung:
 Das Läuferopfer auf g7 ist

1.Lxg7!! Kxg7 1...f6 2.Dg6 (*Es droht Lf6+ und Keulenmatt*^[66].) 2... Tf7 3.Lh6+ Kh8 4.Dxf7 und auch dieses Motiv ist uns bereits bekannt. **2.Dg4+!**, mit 1:0, wegen z.B.: 2...Kh7 3.Tf3 Dd8 4.Th3+ Lh4 5.Txh4+ Dxh4 6.Dxh4+ Kg7 7.De7! und eine der schwarzen Leichtfi-

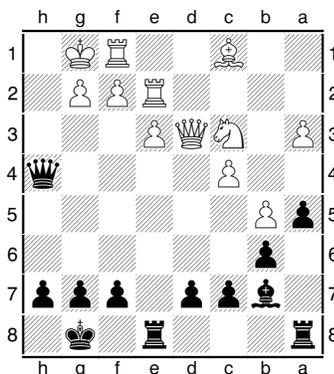
Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

guren geht noch verloren, so die Partie: Leonid Filatov (2293) – Steven Mayer (2222), Philadelphia (op) 2000.

1.5. Das Zusammenspiel L+T+D (Ohne Fluchtfeld)

Mit Zwischenzug^[143] + Stopfer^[114] und dann ein zweiter Turmschwenk

5. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

Vorüberlegung:

- Die Diagonale b7-g2 ist offen (Lb7) ■
- Die schwarze Dame steht auf h4 ■
- Der schwarze e8-Turm kann auf die 5./6. Reihe ziehen ■

Folgendes muss geklärt werden:

- Ein Stopfer muss gefunden werden □
- Für den zweiten sT muss eine Aufgabe gefunden werden □

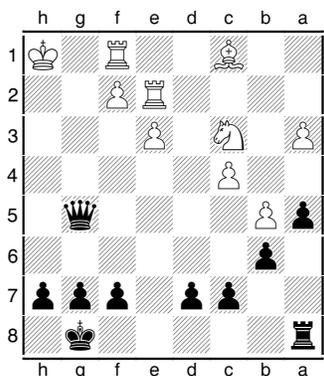
Entscheidung:

Das Läuferopfer auf g2 ist **OK**

1...Lxg2!! 2.Kxg2 Mit Fluchtfeld 2. f3 □ Dh1+ 3.Kf2 Dxf1+ 4.Kg3 □ Dxf3+ 5.Kh2 Dh3+ 6.Kg1 Dh1+ 7. Kf2 Df1+ 8.Kg3 Te6, z.B.: 9.Txg2 (9. Dd1 Tg6+ 10.Kh32 Th6+ 11.Kg3 Df3+, mit Anderssen-Matt^[9].) 9... Dxd3 und die weiße Dame geht verloren. 10.Kh2 Th6+ 11.Kg1 Dxc3 12.Ld2 Da1+ 13.Kf2 Tf6+ 14.Kg3 Df1 15.e4 Tg6+ 16.Kh2

Dxg2+, mit Keulenmatt^[66]. **2... Dg4+ 3.Kh2 3.Kh1 Df3+!** 4.Kg1 Te6, mit –+. **3... Te5!**, es droht *Linienmatt*^[82]. **4. Dd5 □ Dh5+** 4...Th5+ ist nur eine Zugumstellung. **5.Kg1 Tg5+ 6.Dxg5 Dxg5+ 7.Kh1 □ 7. Kh2? De5+ 6.Kg2 Dxc3**, mit –+.

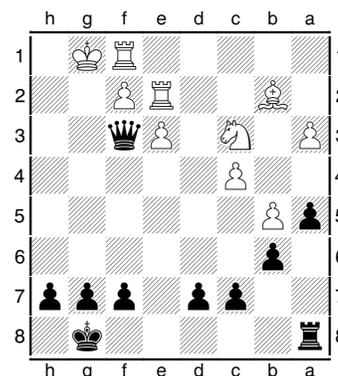
Diagramm nach 7.Kh1 □



■ Finde den richtigen Zwischenzug?

7...Df6! Diesen *Zwischenzug*^[143] merken wir uns. **8.Lb2 Df3+** Der *Stopfer*^[114] blockiert den weißen f2-Bauern, so dass keine weiße Figur ihren König unterstützen kann. **9.Kg1?** Falls 9.Kh2, so 9...Te8! 10. Tg1 Te6 11.Tg2! Td6!! ⊙ (= *Zugzwang*^[141]) und jetzt: A) 12.Tc2 Tg6!! 13.Txg6 Dh5+! 14.Kg3 Dxg6+! 15.Kf3 Dxc2, mit –+. B) 12.La1? Th6+ 13.Kg1 Dh3 14.f3 Dh1+, mit –+. C) 12.e4 Dh5+ 13.Kg1 Td1+! 14.Sxd1 Dxe2, mit –+. D) 12.Te1 Td2! 13.La1 Txf2 14.Teg1 Dh5+ 15.Kg2 Tf3+, mit *Reihenmatt*^[97]. E) 12.Kg1 Td1+!! 13. Sxd1 □ Dxe2, mit –+.

Diagramm nach 9.Kg1?



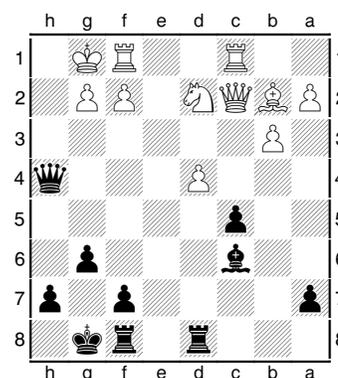
■ Wie setzt Schwarz seinen Angriff fort?

9...Te8!! –+ 10.Td2 Dg4+! 10...Te6 11.Se2 Tg6+ 12.Sg3 h5! 13.Td4 h4! 14.Tf4 Dh5, mit –+. **11.Kh1 Te6 12. f3 Dh3+!**, mit 0:1, wegen 13.Kg1 Tg6+ 14.Kf2 Tg2+ 15.Ke1 Txd2, mit –+, so die Partie: Nelson Gamboa (2390) – Pavel Blatny (2515), New York (op) 1996. [Aus den Kommentaren von GM Pavel Blatny]

1.6. Das Zusammenspiel zw. Läufer-Turm-Dame

Mit Fluchtfeld und einer Treibjagt

6. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

Vorüberlegung:

- Die Diagonale a8-g2 ist offen (Lc6) ■
- Die schwarze Dame steht auf h4 ■
- Der e8-Turm kann auf die 5-Reihe ziehen ■

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

Folgendes muss geklärt werden:

Eine exakte Angriffskoordination zwischen der schwarzen Dame, Turm & Läufer ist hier erforderlich
Aufgabe für den Tf8 muss noch gefunden werden

Entscheidung:

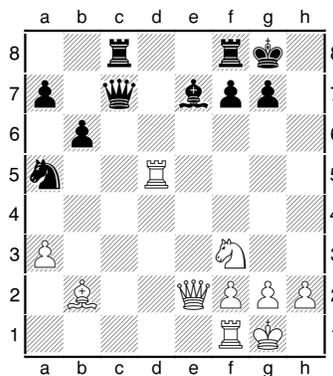
Das Läuferopfer auf g2 ist

1...Lxg2!! 2.f3 Falls 2.Kxg2, so 2...Dg4+ 3.Kh2 Td5 4.Dxc5 Th5+ 5.Dxh5 Dxh5+ 6.Kg2 Dg5+ 7.Kh2 (7.Kf3 Dxd2, mit --.) 7...Dxd2 8.La1 Df4+ 9.Kg2 Dg4+ 10.Kh2 Tb8! (Der Turm wird aktiviert.) 11.f3 Df4+ 12.Kg2 Dd2+ 13.Kg1 Te8! 14.Tfd1 Dg5+ 15.Kf1 Dg3 16.Te1 Dxf3+ 17.Kg1 Te3! 18.Tc8+ Kg7 19.d5+ Kh6 20.Txe3 Dxe3+ 21.Kg2 Dg5+ 22.Kf3 Df5+ und der weiße Turm geht verloren. **2...Tfe8!** Der zweite Turm wird aktiviert. **3.Se4** Oder 3.Tce1 Txe1 4.Txe1 Dxe1+ 5.Kxg2 De2+ 6.Kg3 Td5! und Weiß muss seine Dame opfern, wenn er nicht Matt gesetzt werden will. **3...Dh1+ 4.Kf2 Lxf1 5.d5** A) 5.Sf6+ Kg7 6.Sxe8+ Txe8 7.dxc5+ Kf8 und Weiß kann das Matt nicht verhindern. B) 5.Txf1 Dh2+ 6.Ke3 Dxc2, mit Damengewinn. C) 5.Ke3 cxd4+ 6.Lxd4 Dg1+ 7.Df2 Dg5+ 8.f4 Dd5, mit --. **5...f5 6.Dc3 Dg2+ 7.Ke3 Txe4+! 8.fxe4 f4+! 9.Kxf4 Tf8+ 10.Ke5 10.Ke3 Df2+, mit Keulenmatt^[66] oder Anderssen-Matt^[9]. **10...Dh2+! 11.Ke6 Te8+ 12.Kd7 12.Kf6 Df4+, mit Larsen-Matt^[75]. **12...Lb5+, mit Läufermatt^[79], so die Partie: Aron Nimzowitsch (2593_H) – Siegbert Tarrasch (2564_H), St Petersburg 1914.******

1.7. Das Zusammenspiel zwischen L+T+ D (Mit Opfer^[90])

Mit einigen bemerkenswerten Stillen Zügen^[112]

7. Aufgabe



Weiß am Zug

Vorüberlegung:

Die Diagonale a1-g7 ist offen (Lb2)
Der weiße Springer steht auf f3
Ein Turm steht bereits auf d5
Die weiße Dame steht auf e2

Muss geklärt werden:

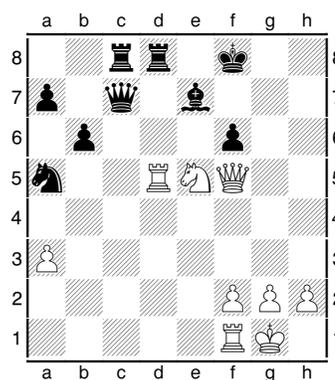
Die Aufgabe für den f1-Turm muss erst gefunden werden

Entscheidung:

Das Läuferopfer auf g7 ist nach sehr gründlicher Analyse spielbar

1.Lxg7!! GM Andrew Soltis bezeichnet dieses Opfer als erstaunlich und völlig unerwartet und GM John Emms schloss sich dieser Meinung an. **1...Kxg7** Schwarz hätte hiern1...Tfd8 prüfen müssen. **2.Se5!** Ein bemerkenswerter *Stiller Zug*^[112]. Es droht Dg4+ Kh7/Kh8 nebst Td3 und Schwarz muss seine Dame opfern, um das *Linienmatt*^[82] auf h3 zu vermeiden. **2...Tfd8 3.Dg4+ Kf8 3...Kf6 4.Df4+ Ke6 (4...Kg7 5.Dxf7+ Kh8 6.Sg6+, mit Erstickten Matt^[37].) 5.Dxf7+, mit Andersen-Matt^[9]. **4.Df5!** Es droht Matt auf f7. **4...f6****

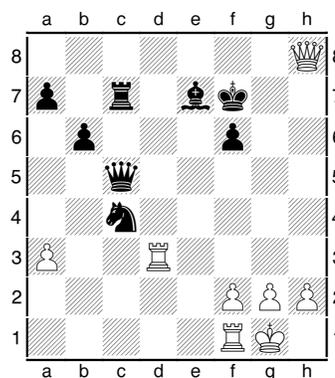
Diagramm nach 4...f6



Weiß am Zug

5.Sd7+! Txd7 A) 5...Ke8 folgt 6.Dg6+, mit *Larsen-Matt*^[75]. B) 5...Kg8 folgt 6.Dg6+ Kh8 7.Th5+, mit *Linienmatt*^[82]. C) 5...Kf7 6.Dh7+! Ke6 7.Te1+! Kxd5 8.De4+ Kd6 9.De6+, mit *Keulenmatt*^[66]. D) 5...Kg7 folgt 6.Dg4+ Kf7 7.Te1! Te8 8.Df5! Dc2 9.Txe7+ Txe7 10.Dxf6+ Kg8 11.Tg5+ Kh7 12.Th5+ Kg8 13.Th8+, mit *Keulenmatt*. **6.Txd7 Dc5?!** Die Schachprogramme *Stockfish*^[113], *Fritz*^[33] und *Houdini*^[59] schlagen hier 26...De5 vor. **7.Dh7!** 27.Dh3 führt auch zum weißen Sieg. **7...Tc7 8.Dh8+! Kf7 9.Td3! Sc4**

Diagramm 9...Sc4



Weiß am Zug

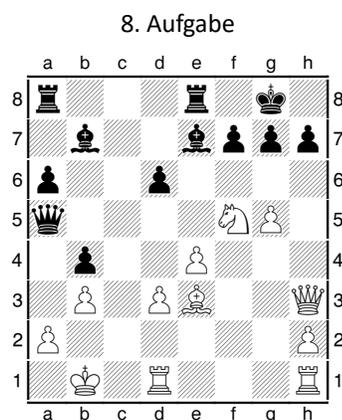
10.Tfd1!! Diesen Zug musste Garry Kasparow gesehen haben, bevor

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

er auf g7 seinen Läufer geopfert hat. **10...Se5?! Besser** war hier **10...Ld6** oder **10...Sd6**. **11.Dh7+! Ke6** Falls **11...Ke8**, so **12.Dg8+ Lf8 13.De6+ Te7 14.Td8+**, mit *Reihenmatt*^[97]. **12.Dg8+ Kf5 13.g4+! Kf4 13...Sxg4 14.Tf3+ Ke5 15.Dxg4 Dc2 16.Te3+ De4 17.Txr4+** und *Treppenmatt*^[123]. **14.Td4+ Kf3 15.Db3+!**, mit 1:0, wegen z.B.: A) **15...Sd3 16.Dxd3+**, mit *Larsen-Matt*^[75]. B) **15...Ke2 16.De3+**, mit *kleinem Keulenmatt*^[66]. C) **15...Dc3 16.Dd5+ Ke2 17.De4+ De3 18.Dxe3+**, mit *kleinem Keulenmatt*, so die Partie: Garry Kasparow (2690) – Lajos Portisch (2620), Niksic/Montenegro 1983. Eine wunderbare Partie mit einer technisch sauberen Königsjagd!

2. Das Springeropfer

2.1. Mit Öffnung einer benachbarten Vertikalen zu der g-Linie (sehr anspruchsvoll)



□ Weiß am Zug

Nach dem *Opfer*^[90] auf g7 wird die Diagonale a1-h8 besetzt und dann eine benachbarte Vertikale zur g-Linie geöffnet.

Vorüberlegung:

- Die Diagonale a1-g7 ist frei ■
- Der weiße Springer steht auf f5 ■
- Die weiße Dame steht auf h3 ■
- Die wT stehen auf d1 und h1 ■

Folgendes muss geklärt werden:

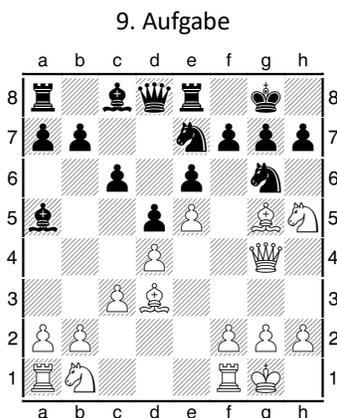
Die g-Linie ist nicht frei (*Bauer g5*) □

Entscheidung:

Das Springeropfer auf g7 ist **OK**

1.Sxg7!! Das *Opfer* auf g7 öffnet die Diagonale a1-h8. **1...Kxg7 2.Ld4+! Kg8 3.g6!!** Eine der benachbarten Vertikalen zur g-Linie wird geöffnet. **3...fxg6** Falls **3...h5**, so **4.gxf7+ Kf8 5.Thg1** und der schwarze König wird Matt gesetzt. Nicht aber **3...hxc6??**, wegen **4.Dh8+**, mit *Keulenmatt*^[66] oder *Anderssen-Matt*^[9]. **4.De6+!**, mit 1:0, wegen **4...Kf8 5.Thf1+ Df5 6.Txf5+ gxf5 7.Dxf5+ Kg8 8.Tg1+ Lg5 9.Txg5+**, mit *Linienmatt*^[82], so die Partie: Adrian Mikhalchishin (2530) – Igor Kowalenko, Russland 1992.

2.2. Das Zusammenspiel zwischen einem Springer und dem Läufer



□ Weiß am Zug

Vorüberlegung:

- Die Diagonale c1-h6 ist offen (*Lg5*) ■
- Der weiße Springer steht auf h5 ■
- Die Diagonale c2-g6 ist frei (*Ld3*) ■

Die weiße Dame steht auf g4 ■

Folgendes muss geklärt werden:

Ein *Stopfer*^[114] muss gefunden werden □

Entscheidung:

Das Springeropfer auf g7 ist **OK**

Das Feld g7 wird nur durch den schwarzen König gedeckt. **1.Sxg7!!** Nach dem *Einschlag*^[33] auf g7 sind zwei weitere Schwächen auf h6 und auf f6 entstanden. Insbesondere auf diesen schwachen Feldern können im weiteren Verlauf des Angriffs die weiße Figuren platziert werden. **1...Dd7 1...Kxg7 2.Lf6+** und dann: A) **2...Kg8 3.Dg5** (*Es droht Dh6 nebst Keulenmatt*^[66] auf g7.) **3...Sf5 4.Lxf5 Te7** (*Falls 4...exf5, so 5.Dh6 Dxf6 6.exf6, gefolgt von kleinem Keulenmatt auf g7.*) **5.Lxg6! fxc6 6.Lxe7** und Weiß gewinnt einen Turm. B) **2...Kf8 3.Dh5 Sg8 4.Lxd8**, mit Damengewinn. **2.Sh5! Kh8 3.Sf6!** Der *Stopfer*^[114]. **3...Dd8** Nach **3...Tg8** folgt **4.Sxd7**, mit Damengewinn. **4.Dh5!** und Schwarz gab auf, wegen z.B. **4...Sf8 5.Lxh7! Kg7 6.Sxe8+ Dxe8 7.Lf6+**, mit *Blackburne Matt*^[19], so die Partie: Bianca Muhren - Amanda Benggawan, Cannes (U12 WM) 1997. [Aus den Kommentaren von Schünemann-Verlag veröffentlicht im Schach Magazin 64]

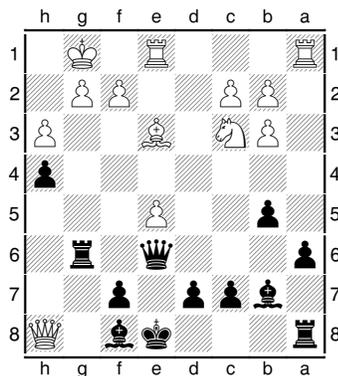
3. Mit einem einfachen Turmeinschlag auf g2/g7

3.1. Es folgt der Stopfer auf f3

Siehe 10. Aufgabe

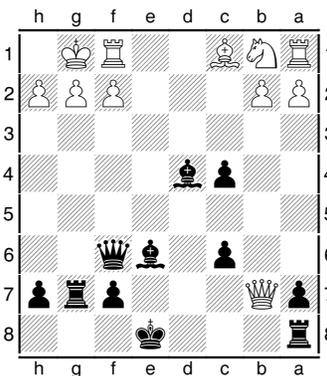
Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

10. Aufgabe



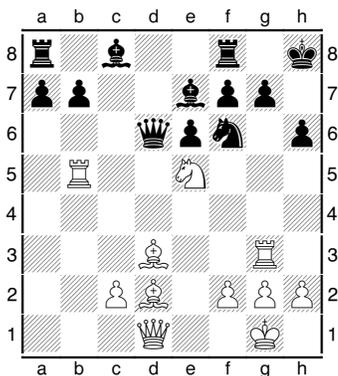
■ Schwarz am Zug

11. Aufgabe



■ Matt in fünf/sieben Zügen

12. Aufgabe



□ Weiß am Zug

Vorüberlegung:

- Die Diagonale b7-g2 ist offen (Lb7) ■
- Die g-Linie ist frei ■
- Die schwarze Dame steht auf e6 ■
- Der schwarze Turm steht bereits auf g6 ■

Folgendes muss geklärt werden:

Ein Stopfer muss gefunden werden

Entscheidung:

Der Turmeinschlag auf g2 ist OK

1...Txxg2+! Ein einfacher *Einschlag* ^[33] auf g2, aber wie geht es dann weiter? **2.Kf1** **2.Kh1??** Dxh3+, mit *Larsen-Matt*^[75]. **2...Lf3!!** Der *Stopfer*^[114] blockiert die Fluchtfelder g2 und e2. **3.Dxh4 Dg6!** **4.Se2 Tg1+** und nach dem *Räumungszug*^[96] gab Weiß auf, wegen 5.Sxg1 Dg2+, mit *Kleinem Keulenmatt*^[67], so die Partie: David Baird (2351_H) – Adolf Albin (2643_H), New York City 1894. Nach Adolf Albin wurde das *Albins Gegengambit*^[7] benannt: 1.d4 d5, 2.c4 e5.

3.2. Es folgen zwei Zwischenzüge + Läuferopfer

Das Matt muss man hier spüren

Vorüberlegung:

- Die Diagonale d5-g2 ist frei (sL steht auf e6) ■
- Der zweite sL steht auf d4 ■
- Die g-Linie ist offen (Tg7) ■
- Die schwarze Dame steht auf f6 ■

Folgendes muss geklärt werden:

Eine Aufgabe für den schwarzen e6-Läufer muss gefunden werden

Entscheidung:

Das Turmpfer auf g2 ist OK

1...Txxg2+!! 2.Kxxg2 2.Kh1 Txh2+ 3. Kxh2 Dh4+ 4.Kg2 Lh3+ 5.Kh2 (5. Kf3 Dg4+, mit *Anderssen-Matt*^[9]) 5...Lxf1+ 6.Kg1 Dxf2+ 7.Kh1 Dg2, mit *Anderssen-Matt*. **2...Dg6+** Der erste *Zwischenzug*^[143]. **3.Kh1** 3.Kf3 Dg4, mit *Anderssen-Matt*. **3..Ld5+** Der zweite *Zwischenzug*. **4.f3 Lxf3+!** **5.Txf3 Dg1+**, mit *Anderssen-Matt*, so die Partie: Ilia Shumov (2450_H) – Carl Friedrich von Jänisch (2452_H), Petersburg (m) 1854. Alle Mattarten sind hier auch die *Keulenmatts*^[66].

3.3. Es folgt ein Läufer einschlag auf h6

Der Nachschub darf zuschauen

Vorüberlegung:

- Die Diagonale c1-h6 ist offen (Ld2) ■
- Der zweite wL steht auf d3 ■
- Die wT stehen auf g3 und b5 ■

Folgendes muss geklärt werden:

Eine Reihe von Aufgaben für die weiße Dame muss gefunden werden

Entscheidung:

Das Turmpfer auf g7 ist OK

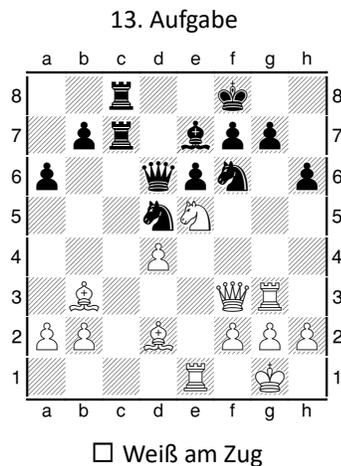
1.Txxg7!! Kxxg7 2.Lxxh6+! Kg8 A) 2... Kh8 3.Df3 Ld7 4.Dh3, mit +- B) 2... Kxh6 3.Dd2+ Kg7 4.Dg5+ Kh8 und jetzt: B1) 5.Dh6+, so Herbold, 5... Kg8 6.Sg4 Dxd3 7.Sxf6+! Lxf6 8. cxd3, mit Damengewinn und Weiß hat immer noch einen Mattangriff. B2) 5.Dh4+ Kg7 6.Sg4 Sh5 7.Tg5+ Lxg5 8.Dxg5 Kh8 9.Dxh5+ Kg7 10. Dh7+, mit *Keulenmatt*^[66]. **3.Df3 Se8** Nach 3...Kh8 kommt auch der zweite weißer Turm zum Einsatz, z.B. 4.Dh3! Dd4 5.Sxf7+!, die 5. Reihe wird freigelegt, 5...Txf7 6. Lg7+ Kxxg7 7.Tg5+! Kf8 8.Dh8+ Sg8 9.Dxg8+, mit *Anderssen-Matt*^[9]. **4. Dg4+ Kh8 5.Lg7+! Sxxg7 6.Dh3+ Lh4 7.Dxxh4+ Sh5 8.Dxxh5+ Kg7 9. Dg5+**, mit 1:0, wegen 9...Kh8 10.Dh6+ Kg8 11.Dh7+, mit *Keulenmatt*, so die Partie: Kurt Richter - Gheorghe Alexandrescu, München

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

(ol) 1936. [Aus den Kommentaren von Hessesche & Heinz von Henning]

3.4. Es folgt ein unechter Stopfer auf h6

Der *Stopfer*^[114] übernimmt dann eine weitere Aufgabe



Vorüberlegung:

- Die Diagonale c1-h6 ist offen (Ld2) ■
- Der weiße Springer steht auf e5 ■
- Ein wT steht bereits auf g3 ■
- Die weiße Dame steht auf f3 ■

Folgendes muss geklärt werden:

Die Aufgabe für den d2-Läufer muss erst gefunden und dann noch erweitert werden □

Entscheidung:

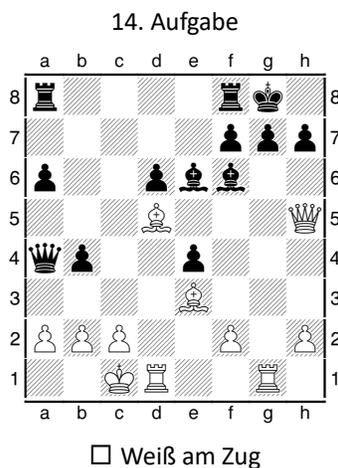
Ein Turmopfer auf g7 ist OK

1.Txg7!! Kxg7 2.Lxh6+! Kh7 Nach 2...Kxh6 folgt 2.Sxf7+ und die schwarze Dame geht verloren. **3. Dh3!** Nach 3.Sxf7!!, z.B. 3...Dd7 folgt 4.Dd3+!! Kg8 5.Dg6+, mit *Larsen-Matt*^[75]. **3... Sg8?** Δ 3...Db6, z.B. 4.Td1 und jetzt: A) 4...Ld6 5.Lxd5 Sxd5 6.Td3 Lxe5 7.dxe5 Tc2 (7...Tc1+?? 8.Lxc1+! Kg8 9.Tg3+ Kf8 10.Dh8+ Ke7 11.Dxc8 ist klar für Weiß gewonnen.) 8.Le3+ Kg7 9. Dg4+ Kh7 10.Lxb6 Tc1+ 11.Td1, mit

\leftarrow . B) Δ 4...Db5 5.Td3 Se4 6.Dg4 Tc1+ 7.Lxc1 Txc1+ 8.Ld1 Sg5 9.h4 Sf6 10.Dxg5 Dxd3 11.Dxc1 Dxd4 12.Sf3 und Weiß steht auf Gewinn. **4.Lf8+!!**, mit 1:0, wegen 4...Lh4 5.Dxh4+ Sh6 6.Dxh6+ Kg8 7.Dg7+, mit *Keulenmatt*^[66], oder auch *Anderssen-Matt*^[9], so die Partie: Michail Tal (2565) – Roman Dzindzichashvili (2555), New York (Blitz) 1991.

4. Das doppelte Turmopfer

Mit problemlösendem *Zwischenzug*^[143] und einem sehr anspruchsvollen Ende



Vorüberlegung:

- Die Diagonale c3-f6 ist offen (Le3) ■
- Die weiße Dame steht auf h5 ■
- Der g1-Turm steht auf der offenen g-Linie ■
- Der d1-Turm kann auf die g-Linie ziehen ■

Folgendes muss geklärt werden:

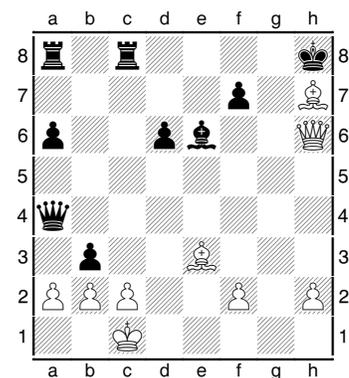
Die Königsjagt muss genau berechnet werden □

Entscheidung:

Das Doppelturmopfer auf g7 ist OK

1.Txg7+!! Lxg7 2.Tg1! Tfc8 3. Txg7+! Kxg7 4.Dh6+ Kg8 5.Lxe4 b3 □ **6.Lxh7+ Kh8** □

Diagramm nach 6...Kh8□

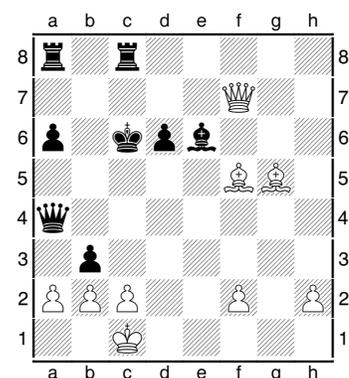


□ Weiß am Zug

7.Lf5+!! Der weiße Läufer soll den schwarzen Kollegen später fesseln.

7...Kg8 8.Dh7+ Kf8 9.Lh6+ Ke8 Falls 9...Ke7, so 10.Lg5+ Kd7 11. Dxf7+!! Kc6 und nach 12.Lxe6 übergeht die Variante in die Partie über. **10.Dg8+ Ke7 11.Lg5+ Kd7 12.Dxf7+!!** Die Pointe dieser Kombination. **12...Kc6**

Diagramm nach 12...Kc6



□ Weiß am Zug

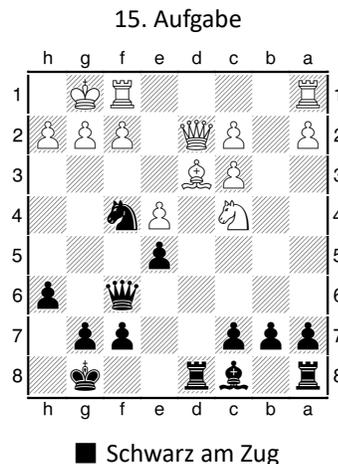
Jetzt kann der Turm auf c8 in Verbindung mit dem b3-Bauer nichts anstellen, weil der schwarze König auf der c-Linie steht. Weiß hat also Zeit und kann auf e6 schlagen. **13.Lxe6! Kb6?** Nur 13...De4 □ war noch spielbar, so GM Issaak Boleslawski, z.B. 14.Dd7 Kb6 15.Le3+ Ka5 16.Lxb3 Tc7 17.c3 Tb8 18.h4

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

und Weiß gewinnt. **14.Le3+ Ka5** 14...Tc5□, so Garry Kasparow und GM Alexander Nikitin. **14.Lxc8 Txc8 15.Df5+! Tc5 16.Lxc5 Db5 17.Lb4+ Kxb4 18.a3+ Kc4 19.Dxb5+ axb5 20.cxb3+! Kd3 21.Kd1** und das Bauern ⊥ (= *Endspiel*) ist für Weiß einfach gewonnen, so die Partie: Alexander Ostapenko – Pavel Yartsev (2250), UdSSR (cor) 1969.

5. Der Läuferstopfer auf h3/h6

5.1. Ein Läuferstopfer auf h3 (Einfach)



Vorüberlegung:

- Die Diagonale c8-h3 ist offen(Lc8)
- Der schwarze Springer steht auf f4
- Die schwarze Dame steht auf f6
- Der d8-Turm kann auf die 6. Reihe ziehen

Folgendes muss geklärt werden:

- Eine Aufgabe für den c8-Läufer muss noch gefunden werden

Entscheidung:

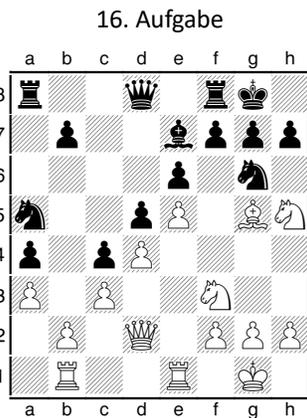
- Das Springeropfer auf g2 muss erst vorbereitet werden

1...Lh3!! Ein schöner *Läuferstopfer*^[114]. **2.Se3 Lxg2! 3.Sf5** A) 3.f3 Lxf1 4.Txf1 Td6 5.Kh1 Tad8, mit —+. B) 3.Sxg2 Dg5 4.f3 Sh3+, mit Da-

mengewinn. **3...Lxe4 4.Sg3 Sh3+**, mit *Libellenmatt*^[80], so die Partie: Valentin Fernández Coria (2167_H) - José Raúl Capablanca (2787_H) Buenos Aires (sim) 1914.

5.2. Ein Läuferstopfer auf h6 (Komplex)

Weiß greift g7 an



□ Weiß am Zug

Vorüberlegung:

- Die Diagonale c1-h6 ist offen (Lg5)
- Der weiße Springer steht auf h5
- Die weiße Dame steht auf d2
- Der e1-Turm kann auf die 3. Reihe ziehen

Muss geklärt werden:

- Das Feld f6 ist dreifach gedeckt
- Eine Aufgabe für die weiße Dame muss erst gefunden werden

Entscheidung:

- Das Springeropfer auf g7 muss erst vorbereitet werden

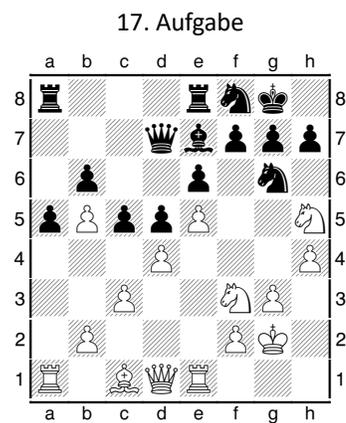
1.Lh6!! Hier ein klassisches Beispiel für einen linken und rechten *Stopfer*^[114]. Auch der *Stopfer* 1. Lf6!! funktioniert hier, z.B. A) 1...gxf6 2.Dh6 Δ3.Dg7+, mit *Keulenmatt*^[66]. B) 1...Lxf6 2.exf6 Te8 3.fxg7 f6 4.Dh6 Sc6 5.Sh4 Sxh4 6.Sxf6+ Kf7 7.Sxh7 Kg8 (8...Ke7 9.Dxe6+, mit *Guéridon-Matt*^[50].)

8.Sg5 Δ9.Dh7+, mit *Keulenmatt*. **1...Sh4** Falls 1...gxh6, so 2.Dxh6 Lf6 3.Sxf6+ Dxf6 (*Falls* 3...Kh8, so 4.Dxh7+, mit *Keulenmatt*.) 4.exf6 nebst 5.Dg7+, mit *Keulenmatt*. **2.Lxg7 Sb3 3.Df4 Sxf3+ 4.gxf3 Lg5 5.Dg4 h6 6.Lxh6**, mit 1:0, wegen *Matt* in wenigen Zügen, so die Partie: Alberto Rodriguez – Francisco Moyano Morales, Argentinien (op) 1971. [Aus den Kommentaren von *Schünemann-Verlag veröffentlicht im Schach Magazin 64*]

5.3. Mit zwei Stopfern

(Erst der Läufer dann ein Bauer)

Der e5-Bauer beginnt als *Stopfer* und endet als der *Hauptdarsteller*



□ Weiß am Zug

Vorüberlegung:

- Die Diagonale c1-h6 ist offen (Lc1)
- Der erste wS steht auf h5
- Der zweite wS steht auf f3
- Die weiße Dame steht auf d1
- Der e1-Turm kann auf die 3. Reihe ziehen

Folgendes muss geklärt werden:

- Das Feld f6 ist zweifach gedeckt
- Die wD steht auf d1 (Sf3), so dass eine Aufgabe für die wD und den wS gefunden werden muss

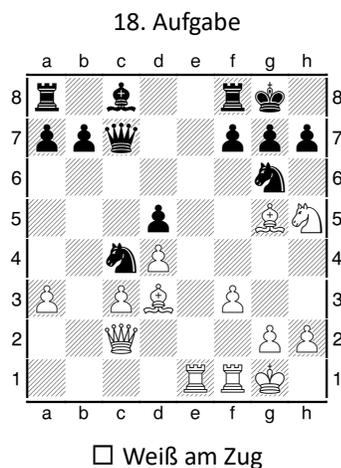
Entscheidung:

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

Das Springeropfer auf g7 muss erst vorbereitet werden

1.Lh6!! Ein wunderbarer *Springerstopfer*. Das Feld f6 ist zweifach gedeckt, aber der Weltmeister Garry Kasparow nutzt musterhaft das Feld h6 aus. **1...gxh6 2.Dd2! f5 3.exf6e.p.**^[35] **Ld8 4.Dxh6 Ta7 5.Sg5 Dxb5** A) 5...Te7 6.fxe7 Dxe7 7.Te3, mit +- B) 5...e5 6.f7+ Kh8 7.Dg7+, mit *Keulenmatt*^[66]. **6.f7+!** Die schwarze Stellung bricht zusammen. **6...Txf7** Nach 6...Kh8?? folgt 7.Dg7+, mit *Keulenmatt*. **7.Sxf7**, mit 1:0, wegen z.B. 7...Kxf7 8.Dg7+, mit *Keulenmatt* oder mit *Gestütztem Epaulettenmatt*^[48], so die Partie: Garry Kasparow (2827) – Nigel Short (2676), Zürich 2001. [Aus den Kommentaren von GM Luc Winants/ChessBase]

5.4. Mit zwei Stopfern (Erst der Läufer dann der Springer)



Vorüberlegung:

- Die Diagonale c1-h6 ist offen (Lg5)
- Der weiße Läufer steht auf d3
- Der weiße Springer steht auf h5
- Der e1-Turm steht auf der offenen e-Linie

Folgendes muss geklärt werden:

Die Aufgaben für die wD und für den wL müssen erst gefunden werden

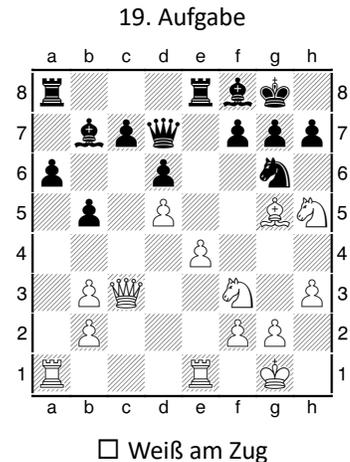
Entscheidung:

Das Springeropfer auf g7 muss erst vorbereitet werden

1.Lf6!! Der erste *Stopfer*^[114]. **1... gxf6** Schwarz ist jetzt gezwungen auf f6 zu schlagen. **2.Dc1!** Ein *Larsen-Zug*^[76]. Weiß kann auch den 2. mit dem 3. Zug vertauschen. **2...f5 3.Lxc4!** „Eine wichtige Feinheit“, so GM Michael Prusikin. 3.Dh6? f6! und Schwarz übernimmt die *Initiative*^[61]. **3...dxc4 4.Sf6+** Der zweite *Stopfer*. 4.Dh6? f6, mit +- **4...Kg7 5.Dg5!** „Diese Stellung entdeckte ich, so GM Prusikin, bereits bei Ld2-Lg5, gegen diverse *Mattdrohungen ist kein Kraut gewachsen*“. **5...Dc6 5...h6 6.Sh5+ Kh7 7.Df6 Tg8 8.Dg7+!! Txg7 9.Sf6+ Kh8 10. Te8+ Sf8 11.Txf8+ Tg8 12.Txg8+, mit Araber-Matt^[13], „war meine *Wunschvariante*“, so GM Prusikin. **6. Sh5+ Kh8 7.Dh6 Tg8 8.Te8!!+-.** „Die letzte Pointe!“ **8...Dxe8 9.Sf6 De3+** „Ohne den *Zwischentausch auf c4 wäre die Dame hier gedeckt!*“ **10.Dxe3 f4 11.De4** „Der Rest ist *Agonie, vielleicht meiner Zeitnot geschuldet.*“ **11...Td8 12.d5 Kg7 13.Dd4 Kh6 14.g4 a5 15.h4 Sxh4 16.Kf2 Ta6 17.Th1 Kg6 18. Txh4**, mit 1:0 „und GM Kortschnoi gab mir die Hand, unterschrieb und verließ wortlos den Spielsaal - ein Zeichen der Anerkennung, wie mir später versichert wurde.“ So die Partie: Michael Prusikin (2513) – Viktor Kortschnoi (2617), Schweiz (ch) 2005. [Aus den Kommentaren von GM Michael Prusikin]**

5.5. Ein Läuferstopfer auf f6 (Komplex)

Hier geht es um ein Zusammenspiel zwischen dem Läufer und einem Springer.



Vorüberlegung:

- Die Diagonale c3-g7 ist offen (Dc3)
- Der weiße Läufer steht auf g5
- Der weiße Springer steht auf h5
- Der e1-Turm kann auf die 3. Reihe ziehen

Folgendes muss geklärt werden:

- Eine Aufgabe für den f3-Springer muss gefunden werden
- Finde eine Aufgabe für den a1-Turm
- Die Königsjagt muss erst berechnet werden

Entscheidung:

Das Springeropfer auf g7 muss erst vorbereitet werden

1.Lf6!! Ein wunderbare *Stopfer*^[114], der nicht so einfach zu finden war. **1...Se5** Andere Möglichkeiten: A) 1...Te5 2.Sxe5 dxe5 3.Tec1 Tc8 4. Lxe5 Sxe5 5.Dxe5, mit +- B) 1... gxf6 2.Sxf6+ Kh8 3.Sxd7+ geht die schwarze Dame verloren. Der Partiezug 1...Se5 schließt die Diagonale a1-h8. **2.Sxe5** Aus dem was wir bis jetzt gelernt haben, würden

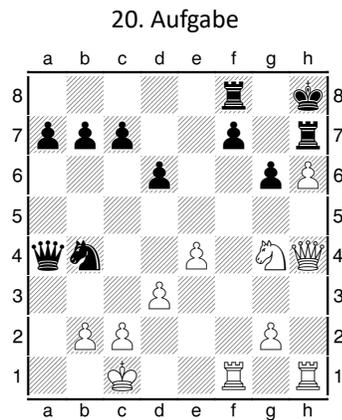
Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

wir hier 2.Sxg7!! spielen, z.B. 2...Lxg7 3.Sxe5! dxe5 4.Dg3! nebst 5.Dxg7+, mit *Keulenmatt*^[66]. 2... **dxe5 3.Sxg7!** Weiß öffnet die Diagonale a1-h8. 3...h6 Nach 3...Lxg7? folgt 4.Dg3! nebst *Keulenmatt* auf g7. 4.Sxe8 Txe8 5.Tac1 Ta8 ⊔5...Dd6. 6.Dxe5 Kh7 7.Dg3 und Schwarz gab auf, so die Partie: David Kjartansson (2267) – Stefan Bergsson (2036), Reykjavik (op) 2004. [Aus den Kommentaren von *Schünemann-Verlag veröffentlicht im Schach Magazin 64*]

6. Das Damenopfer

6.1. Der Damenstopfer auf g7

Die Turm-Springer-Zange



□ Matt in fünf Zügen

Die nachfolgende Kombination hat keinen Bauern auf dem Feld g7. Für uns ist diese Lösung ein Schachmotiv, wie man eine Linie öffnet.

Vorüberlegung:

- Die Diagonale c3-h8 ist offen
- Der weiße Springer steht auf g4
- Die weiße Dame steht auf h4
- Der f1-Turm steht auf der halb offenen f-Linie

Folgendes muss geklärt werden:

Die h-Linie ist nicht frei (*sTh7 und*

der wh6-Bauer)

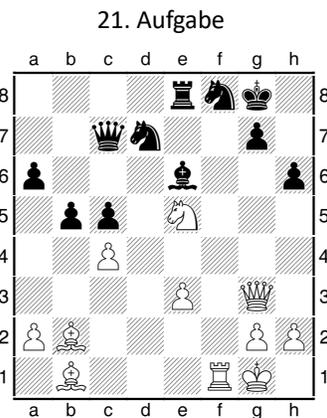
Entscheidung:

Das Opfer auf g7 muss erst vorbereitet werden

1.Df6+! Kg8 2.Dg7+!! Ein *Hinlenkungsoffer*^[58] auf g7 und ein weiteres Beispiel, wie man eine benachbarte Vertikale zu g1-g8 öffnet. **2...Txg7 3.Sf6+!** Ein *Zwischenschach*^[145]. **3...Kh8 4.hxg7++** Durch dieses Doppelschach wird das Matt auf h7 erzwungen. **4...Kxg7 5.Th7+**, mit *Vuckovic-Matt*^[134], so die Partie: Hart - Enders, 1936. Dieses Mattmotiv heißt auch die Turm-Springer-Zange.

6.2. Das Damenopfer auf g7

Die Turm-Springer-Zange



□ Weiß am Zug

Vorüberlegung:

- Der wL steht auf b1
- Der wL steht auf b2
- Der wS steht auf e5
- Die weiße Dame steht auf g3
- Die Linie f1-f8 ist offen (*sSf8*)
- Ein weißer Turm steht auf der f1

Folgendes muss geklärt werden:

Die Diagonale b2-g7 ist nicht offen (*wSe5*)

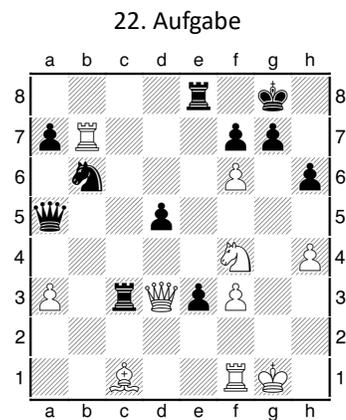
Entscheidung:

Das Damenopfer auf g7 ist

1.Dxg7+ und Schwarz gab auf, wegen 1...Kxg7 2.Sxd7+ Das 1. *Abzugsschach*^[5]. 2...Kg8 3.Sf6+ Kf7 4.Sd5+ Das 2. *Abzugsschach*. 4...Kg8 5.Sxc7 und Weiß gewinnt ganz leicht, so die Partie: Paul Keres – Boris Spasski, Göteborg/Schweden (izt) 1955.

6.3. Das Damenopfer auf g6

Die Turm-Springer-Zange



□ Weiß am Zug

Vorüberlegung:

- Die Linie g1-g7 ist offen (*wKg1*)
- Der wL steht auf c1
- Der wS steht auf f4
- Die weiße Dame steht auf d3
- Ein weißer Turm steht auf der b7

Folgendes muss geklärt werden:

Die Diagonale b2-g7 ist nicht offen (*wTc3, wBf6 und sBg7*)

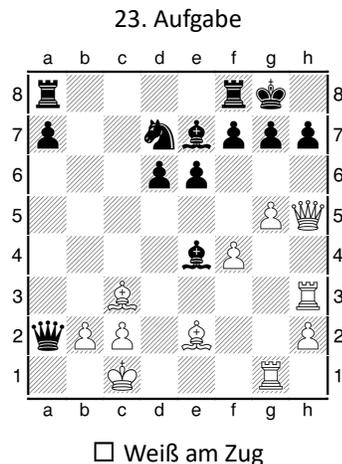
Entscheidung:

Das Opfer auf g7 muss erst vorbereitet werden

1.Dg6!! und Schwarz gab auf, weil nach 1...fxg6 folgt 2.Txg7+ Kf8/h8 3.Sxg6+, mit *Vuckovic-Matt*^[134], so die Partie: David Bronstein – Efim Geller, Moskau/UdSSR (ch) 1961.

Lerne richtig auf g2 / g7 zu opfern

7. Zum Schluss ein Opferfeuerwerk



Vorüberlegung:

- Die Diagonale c3-g7 ist offen (Lc3) ■
- Der zweite wL steht auf e2 ■
- Die weiße Dame steht auf h5 ■
- Ein weißer Turm steht auf der h3 ■

Folgendes muss geklärt werden:

- Turm g1 wird durch g5-Bauern gehemmt □

Entscheidung:

- Ein Opfer auf g7 geht nicht, erst muss die g-Linie geöffnet werden □

Die Zündschnur ist ein Bauernzug. **1.g6!!** Dieses Bauernopfer merken wir uns! **1...Lxg6** A) Oder 1...h6 2.gxf7+ Txf7 3.Dxh6 und Weiß gewinnt. B) 1...fxg6 2.Dxh7+ Kf7 3.Dxg7+ Ke8 4.Dd4 Lf5 5.Lc4 Da1+ 6.Kd2 Da4 7.b3 Dc6 8.Te3 Sb6, mit →. **2.Dxh7+!!** Ein unglaubliches paradoxes Damenopfer. **2...Lxh7** 3. **Txg7+ Kh8** □ **4.Thxh7+**, mit *Linienmatt*^[80], so die Partie: Michael Tal – Alexander Koblenz, Trainingspartie 1965.

Was können wir hier für uns aus dieser Trainingseinheit mitnehmen?

Die hier vorgetragenen Beispiele sollen uns eine gewisse Transparenz und ein tieferes Verständnis für das Opfer auf g2 bzw. auf g7 aufzeigen. Wir dürfen dabei den zweiten Nebenaspekt hier nicht vergessen, nämlich den des Verteidigers, der die richtigen Verteidigungszüge erst finden muss. Die Pointe des Angriffs auf g7/g2 zieht meistens die zwei Schwächen auf f6/f3 und h6/h3 nach sich und diese Idee ist die wichtigste Erkenntnis(!) aus dieser Trainingseinheit.

Die Felder f6/f3 bzw. h6/h3 können unmittelbar nach Verschwinden des g2- bzw. g7-Bauern als *Schwache Felder*^[108b] bezeichnet werden.

Das Spiel mit dem Isolani

Ein **Isolani**^[66] ist ein Bauer, bei dem auf benachbarten Linien kein Bauer der selben Farbe steht. Die Partei in den Stellungen mit einem **Isolani** hat nach allgemeinen positionellen Prinzipien erst einen Entwicklungsvorteil und kontrolliert mehr Raum. Vernachlässigt der Nachziehende, z.B. beim *Angenommenen Damengambit*, die Kontrolle über das d5-Feld, so kann der Vorstoß d4-d5 folgen. In der Praxis wird oft der *d4-Isolani* auf d5 geopfert, dafür erhält Weiß einen Königsangriff. Aus den entstehenden Verwicklungen sucht sich Weiß dann eine Variante aus, die zu einem Königsangriff führt oder er wickelt in ein vorteilhaftes Endspiel ab. Die Partei die gegen einen **Isolani** spielt muss allerdings viel Zeit aufbringen, um seinen c8-Läufer und den a8-Turm ins Spiel zu bringen.

- Die Partei mit einem *Isolani* aktiviert seine Dame über e2/d3 oder von d2 auf f4
- Die weißen Türme sollten auf d1 und e1 platziert werden
- Was passiert, wenn Schwarz die Kontrolle über d5 aufgibt?
- Ein Damenopfer als Motiv
- Ab wann kann man d4-d5 spielen?
- Was passiert, wenn der *Isolani* zum Spielobjekt wird?
- Die Idee Dd2-f4 nebst *Vorstoß* d4-d5

- Die Idee mit Df4 und Lg5
- Die Idee mit Lg5 und Dh4
- Der *Vorposten*^[133] auf e5
- Der *Doppelbauer* f7 & f6
- Das *Läuferopfer* auf e6

Kommt es zu einem Endspiel, so steigen die Gewinnchancen für Schwarz.

- Schwarz blockiert das Feld d5
- Schwarz entwickelt seinen Lb7
- Schwarz tauscht Leichtfiguren
- Schwarz übt Druck gegen d4
- Die Drohung den Bauern nach d5 vorzustoßen, bindet schwarze Figuren an das d5-Feld

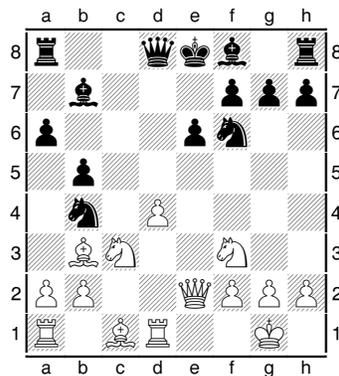
Vom Siegbert Tarrasch stammt folgender Spruch:

„Wer Angst hat, mit einem isolierten Bauern zu spielen, sollte mit Schach aufhören.“

1. Aus dem Angenommenen Damengambit D28

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 Sf6 4.e3 c5 5.Lxc4 e6 6.0-0 a6 7.De2 b5 8.Lb3 Sc6 9.Sc3 cxd4 10.Td1 Lb7 11.exd4 Sb4?

1. Aufgabe nach 11...Sb4?



- Welche Zugbewertungen sind falsch?

- A) 12.Lg5!, mit +-
- B) 12.Se5!?, mit ±
- C) 12.d5, mit =

Die Antworten B und C

Zu A: 12.Lg5! Le7 13.Lxf6 Lxf6 14.d5 Sxd5 15.Sxd5, mit +-.

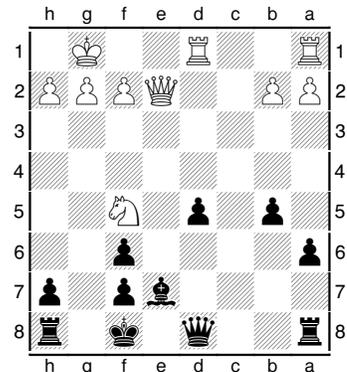
Zu B: 12.Se5! Sbd5 13.a4 b4 14.a5! Ld6 15.Sxd5 Sxd5 16.La4+ Kf8 17.Sd7+ Kg8 18.Sc5 Lxc5 19.dxc5 Dc7 20.Le3 Lc6 21.Lc2, mit ↑ (= mit Initiative).

Zu C: 12.d5! Das Feld d5 ist zwar durch vier Figuren und einen Bauern gedeckt, aber Weiß spielt diesen Zug trotzdem. **12...Sbxd5** Auf alle anderen schwarzen Antworten geht Material verloren, z.B. C1) 12...Sfxd5 13.a3, mit +-.

C2) 12...Lxd5 13.Lg5 Le7 14.Lxf6 gxf6 15.a3, mit +-.

13.Lg5 Le7 14.Lxf6 gxf6 **15.Sxd5 Lxd5 16.Lxd5 exd5 17.Sd4 Kf8 18.Sf5!**

2. Aufgabe nach 18.Sf5!



■ Welche Antwort ist richtig?

- A) Schwarz kann nicht ausgleichen
- B) 18...Lc5, mit Ausgleich
- C) 18...h5, mit Ausgleich

Das Spiel mit dem Isolani

Die richtige Antwort ist A

Zu A: Der weiße Springer steht sehr dominant, so dass Schwarz nicht mehr ausgleichen kann, z.B. 18...Ta7? 19.De3!, mit +-.

Zu B: 18...Lc5 19.Dg4 Tg8 20.Dh5 Tg5 21.Dxh7, mit +-.

Zu C: 18...h5 19.Txd5 Dxd5 20.Dxe7+ Kg8 21. Dxf6, mit 1:0, so die Partie: Boris Spasski - Awtonomow, Leningrad (U12 ch) 1949.

2. Aus der modernen Nimzoidischen-Variante E47

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 0-0 5.Ld3 d5 6.Sf3 c5 7.0-0 cxd4 8.exd4 dxc4 9.Lxc4 b6 10.Te1 Lb7 11.Ld3 Sc6 12.a3 Le7 13.Lc2 Te8 14.Dd3 g6! 14...Tc8? haben wir bereits angeschaut. 15.h4!? A) 15.Lf4 Tc8 16.Tad1 Sa5 17.Se5 (17.La4!?, so GM Bagirov/ECO (= Encyclopedia of Chess Openings) 17...Lc6 18.Lxc6 Sxc6 19.Da6 Sd5 20.Sxd5 Dxd5, mit ♣.) 17...Sd5 18.Ld2 Sxc3 19.Lxc3 (19.bxc3?! Dd5, mit ♣ nach ECO.) und dann:

A1) 19...Ld5 20.La4 Tf8 21.Sd7 Te8, mit =, so die Partie: Henrique da Costa Mecking – Lew Polugajewski, Luzern 1977.
A2) 19...Lf6 20.Dg3 (20.La4!? Te7 21.d5! exd5 22.Df3, mit ±, so GM Bagirov.) 20...Ld5 21.Df4 (21.La4? Te7 22.h4 h5, mit ♣, so die Partie: Lew Polugajewski – Semjon Furman, UdSSR (ch) 1975.) 21...Tf8 (21...Lxe5 22. dxe5, mit ±, so GM Bagirov.) 22.h4 Sc4 (22... Lxh4 23.Td3 Lg5, mit ∞.) 23.Le4 Lxe4? (23...a5) 24.Dxe4 Sd6 25.

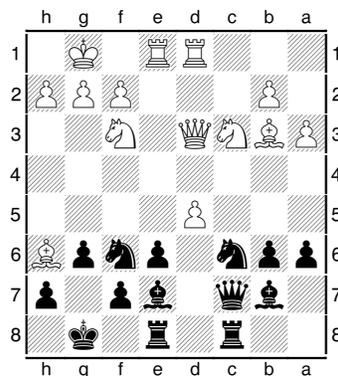
Df3 Sf5 26.d5, mit ±, so die Partie: Podgaetz – Vladimir Buturin (2355), Ukraine (ch) 1976.

A3) 19...Tc7!?, so GM Bagirov.

B) 15.Lh6 und dann:

B1) 15...Lf8 16.Lg5 Le7 (16...Lg7 17.Se4 h6 18.Lh4, mit ±.) 17.Lh6, mit ½:½, so die Partie: Erik Pedersen (2395) – Jan Banas (2390), Tirnavia (Réti Memorial) 1985. B2) 15...Tc8 16.Tad1 und jetzt: B2.1) 16...Lf8 17.Lg5 Le7 18.La4, mit ±, so die Partie: James Tarjan (2495) – Walter Browne 2545), USA (ch) 1977. B2.2) 16...Sd5 17.h4! (17.Ld2? Scb4 18.axb4 Sxb4, mit →, so die Partie: Jose Arturo Torres Gonzalez (2165) – Thandalam Shanmugam Ravi (2385), Moskau (ol) 1994.) 17...Sxc3 (17...Lxh4? 18.Sxd5, mit +-.) 18.bxc3 Lxh4 19.d5!. B2.3) 16...a6 17.Lb3 Dc7 18.d5!, siehe 3. Aufgabe.

3. Aufgabe nach 18.d5!



■ Welche Antwort ist richtig?

- A) 18...exd5 einziger Zug
- B) 18...Lc5, mit =
- C) 18...Tcd8, mit =

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 18...exd5 19.Sxd5 Sxd5

20.Dxd5 Lf8! 21.Txe8! Txe8 22.Lxf8 Kxf8 23.Dd2! Kg8 24.Dh6 De7 25.h4 Td8 26.Te1 Df8 27.De3!, mit →, so die Partie: Svetozar Gligorić – Oscar Panno, Palma de Mallorca (izt) 1970.

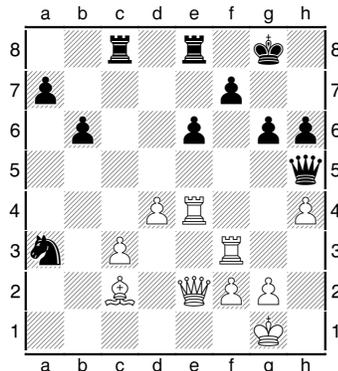
Zu B: 18...Sa5?! 19.Sb5 axb5 20.dxe6 Sxb3 21.exf7+ Kxf7 22.Dxb3+ Sd5 23.Txd5 Dc4 (Alle anderen Züge führen zum Matt.) 24.Se5 und Weiß gewinnt die schwarze Dame.

Zu C: 18...Tcd8? (18...Ted8 19.dxc6!, mit +-.) 19.dxe6!, mit +-.

B3) 15...Dd6 und dann: B3.1) 16.h3 Tac8 17.Lb1 Lf8 18.Lg5 Lg7, mit ±, so die Partie: Krasimir Rusev (2553) - Ivajlo Enchev (2470), Bulgarien (ch) 2016. B3.2) 16.Dd2 Tac8 17.Lf4, mit ±, so die Partie: Gennadi Newerovski (2375) – Viktor Gasthofer (2340), Kstovo/Russland (op) 1994. 15...Dd6N Siehe die 5. Aufgabe. GM Dautov schreibt: Ein etwas ungewöhnlicher Plan in dieser Stellung. Normalerweise versucht der Nachziehende sich ein Gegenspiel auf der c-Linie zu verschaffen, z.B.: A) 15...Tc8 16.Lg5 Sd5 17.Tad1 Lxg5 18.Sxg5 Sxc3 19.bxc3 und dann: A1) 19...Se7! 20.c4 Sf5 21.g3, mit ∞, so GM Georgadze. A2) 19...Sa5 20.Dh3 Df6 21.Td3 (21.Te3! ΔTg3, Sh7, h5, mit →.) 21...h6 22.Se4 Lxe4 23.Txe4 Df5 24.De3 Sc4 25.De2 Sxa3 26.Tf3 Dh5?, siehe 4. Aufgabe, (26... Dd5, mit ±.) B) 15...Dc7! 16.Lg5 Tad8 17.Tad1, mit ±.

Das Spiel mit dem Isolani

4. Aufgabe nach 26..Dh5?



Welche weiße Fortsetzung führt zum Gewinn?

- A) 27.La4
 B) 27.Ld1
 C) 27.Te5

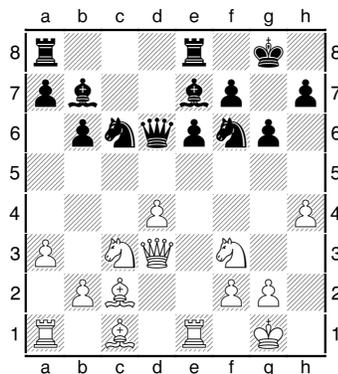
Die richtige Antwort ist C

Zu A: 27.La4?! b5!, mit =.

Zu B: 27.Ld1?! Db5!, mit =.

Zu C: 27.Te5! und dann: C1) Falls 27...Dg6, so 28.Lxg6 Dxg6 29.Tg3, mit +- . C2) 27...Dxh4 28.Lxg6! fxc6 29. Txe6, mit +-, so die Partie: Tamaz Georgadze (2540) – Sergey Makarichev (2495), Vilnius /UdSSR (ch) 1980.

5. Aufgabe nach 15...Dd6N



Nach welcher weißen Fortsetzung steht Weiß deutlich besser?

- A) 16.Le3

B) 16.La4

C) 16.Lg5

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 16.Le3, mit =.

Zu B: 16.La4, mit =.

Zu C: 16.Lg5!, mit ±.

Der schwarze f6-Springer deckt das d5-Feld und wird jetzt angegriffen.

16...Tad8 17.Tad1 Db8 17...Dc7!?

18.Lb3 Sd5, mit ±. 18.Lb3 GM

Dautov: „In solchen Stellungen muss der Nachziehende den Vorstoß d4–d5 bei jedem Zug neu berechnen. Schwarz verließ sich hier zu sehr auf die Fesselung auf der d-Linie und spielte zu sorglos.“

18...a6?, siehe 6. Aufgabe. C1)

18...Da8?! 19.La2 Sa5 20.Se5

ΔLxg2 21.Sxf7! Kxf7 22.Txe6→ Ld5

23.Txf6+ Lxf6 24.Sxd5 Txd5 (24...

Lxg5 25.Sxb6+, mit +-.)

25.Df3, mit +-. C2) Δ18...Sd5 19.Sxd5

exd5 20.Lxe7 Txe7 21.Txe7 Sxe7

22.Te1, mit ±. C3) 18...Sa5!?, so

GM Ftacnik 19.La4 Lc6, mit ±.

A) 19.La2

B) 19.Lxe6

C) 19.d5

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 19.La2 Sd5!, mit ±.

Zu B: 19.Lxe6 fxe6 20.Txe6, mit ±.

Zu C: 19.d5!, mit +-.

Weiß hat etwas mehr Zeit, um die Koordination seiner Figuren zu verbessern

Der *Isolani* wird geopfert, um Entwicklungsvorteil und mehr Raum zu bekommen

Weiß spielt d4-d5, dann schlägt er den Bauer auf e6 und bittet dem Nachziehenden ein Damenopfer an.

19...Sa5, dazu siehe das 7. Auf-

gabe. C1) 19...exd5 20.Txe7!, mit

+-. C2) 19...Sxd5 20.Lxd5!?

und dann: C2.1) 20...Lxg5 21.Sxg5

(21.hxg5?, so GM Dautov 21...

Se7.) 21...exd5 22.Txe8+ (22.

Sxd5, mit →.) 22...Txe8 23.Sxd5

De5 24.Df3 f5 25. Db3, mit +-.

C2.2) 20...Sa5 21.Lxe7 Txe7 22.

Db1 (22.De3, mit +-, so Ftacnik.)

22...Lxd5 23.Sxd5, mit +-. C2.3)

20...exd5 21.Sxd5 X f6 21...Lxg5

und jetzt: C2.3.1) 22.hxg5, mit

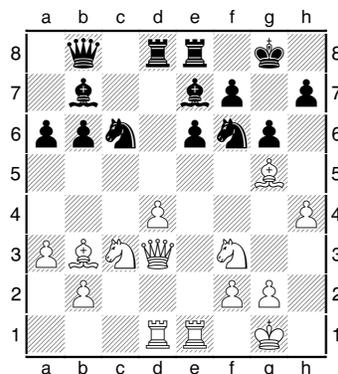
→. C2.3.2) 22.Txe8+, so GM

Dautov, 22...Txe8 23.hxg5, mit

+-. C2.4) 20...Sa7 21.Lxe7 Txe7

22. De4, mit +-.

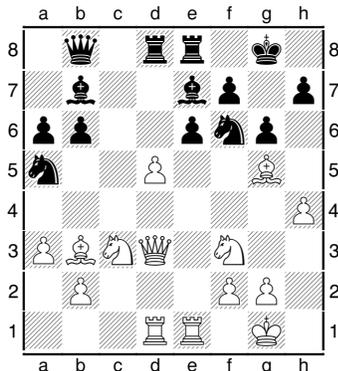
6. Aufgabe nach 18...a6?



Nach welcher Fortsetzung erhält der Anziehende einen Angriff?

Das Spiel mit dem Isolani

7. Aufgabe nach 19...Sa5



Welche weiße Fortsetzung führt zum Gewinn?

- A) 20.Da4
 B) 20.La2
 C) 20.dxe6

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 20.Da4, mit =.

Zu B: 20.La2± Sxd5 21.Sxd5 Lxd5 22.Lxd5 Txd5 (22...Lxg5 23.hxg5 Txd5 24.Dxa6, mit ±.) 23.Dxa6, mit ±.

Zu C: 20.dxe6!!+-.

Ein schönes Motiv, Weiß bietet ein Damenopfer an, welches Schwarz nicht annehmen darf.

20...Sxb3 20...Txd3 21.exf7+ und dann: C1) 21...Kg7 22.fxe8D Dxe8 23.Txd3 Sxb3 24.Tde3± Kf7 und dann: C1.1) 25.Txe7+ Dxe7 26.Txe7+ Kxe7 27.Se5 Ke6 28.Lxf6 Kxf6 29.Sd7+, mit +-.

C1.2) 25.Se5+ Kf8 26.Lh6+ Kg8 27.Sf3 und Weiß gewinnt Material. C1.3) 25.Lxf6, so GM Dautov, 25...Kxf6 26.Te6+ Kf7 und jetzt: C1.3.1) 27.Sg5+, mit +-.

C1.3.2) 27.Sg5+, so GM Ftacnik, 27...Kf8 28.Sxh7+ Kf7 29.Sg5+ Kf8 30.Txe7 Dxe7 31.

Txe7 Kxe7 32.f3, mit +-.

C2) 21...Kf8 22.Lh6+, mit *Blackburne Matt* [19]. Bei einem *Blackburne Matt* wirken die Läufer parallel. Hier übernimmt der weiße Bauer auf f7 die Rolle des 2. Läufers. C3) 21...Kh8 22.Txd3 Sxb3 23.Txe7, mit +- Txe7 24.Lxf6+, mit *Blackburne Matt*. **21.exf7+ Kxf7 22.Dc4+ Kg7 23. Se5!** A) 23.Txd8 Dxd8 24.Dxb3 Lxf3 25.gxf3, mit ±.

B) 23.Dxb3?, so GM Dautov, 23...Lxf3 24.gxf3, mit ±. **23...Sg8** A) 23...Tf8 und dann: A1) 24.Sc6 Txd1 25.Sxd1, mit +-.

A2) 24.Sd7!, so GM Ftacnik, 24...Txd7 25.Lxf6+ Lxf6 26.Txd7+ Kh6 27.Dxb3, mit +-.

B) 23...Sd5!? und dann: B1) 24.Lh6+! Kxh6 25.Sf7+ Kg7 26.Sxd8 und jetzt: B1.1) 26...Dxd8 27.Sxd5 Sa5 28.Dc3+, mit +-.

B1.2) 26...Sxc3 27.Df7+, mit +-.

B1.3) 26...Txd8 27.Sxd5 Lxd5 28.Txd5 Txd5 29.Dxd5, mit +-.

B1.4) 26...Sa5, so GM Dautov und dann: B1.4.1) 27.Dd4+ Sf6 [27...Lf6? 28.Txe8 Lxd4 29.Se6+, mit +-; (29.Se6+ Kh6 30.Txb8, mit +-.)] und jetzt: B1.4.1.1) 28.Dxb6 Dxd8 29.Dxd8! Lxd8 30.Txe8 Sxe8 31.Txd8, mit ±.

B1.4.1.2) 28.Se6+ Kg8 29.b4 Sc6 30.Dxb6 Sg4 31.Dc7, mit ±.

B1.4.1.3) 28.Se6+, mit →, so GM Ftacnik. B2) 24.Sxd5 Lxg5 25.hxg5 Txe5 26.Dc3 Sd4!! 27.Txe5 Dxe5 28.Txd4 und jetzt: B2.1) 28...Lxd5 29.f4 Db8! 30.Txd5+ Kg8, mit ±.

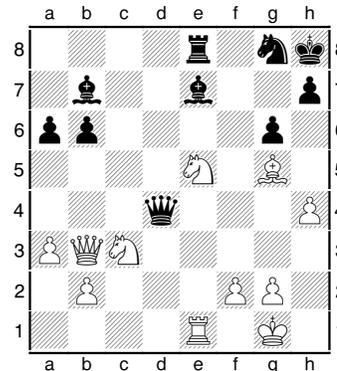
B2.2.) 28...Txd5 29.Txd5 Dxc3 30.Td7+, mit +-.

C) 23...Txd1 24.Df7+ Kh8 25.Lxf6+ Lxf6 26.Dxf6+ Kg8 27.Df7+ Kh8 28.Txd1 Dxe5 29.Td7, mit +-.

24.Txd8 Dxd8 24...Txd8, so

GM Ftacnik, 25.Df7+ Kh8 26.Sxg6+ hxg6 27.Txe7 Sxe7 28.Lf6+, mit *Blackburne Matt*. **25.Df7+ Kh8 26.Dxb3 Dd4**, siehe 8. Aufgabe.

8. Aufgabe nach 26...Dd4



Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) Nach 27.Sf7+ wird Schwarz Matt gesetzt
 B) Weiß bereitet mit 27.Df7 das Matt vor
 C) 27.Te3 scheint der bessere Zug zu sein

Die richtige Antwort ist C

Zu A: Nach 27.Sf7+ kann Weiß Material gewinnen.

Zu B: Nach 27.Df7?! folgt 27...Tf8!, mit =.

Zu C: Die Analysen haben gezeigt, dass **27.Te3!** der beste Zug ist. **27...Tf8** Falls: C1) 27...Lc5 28.Se2 Dd5 29.Sf7+ Kg7 30.Dxd5 Lxd5 31.Txe8, mit +-.

C2) 27...Dc5, so GM Ftacnik, 28.Lxe7 Txe7 29.Sf7+ Kg7 30.Sg5 Lc8 31.Txe7+ Dxe7 32.Dxb6, mit +-.

28. Lxe7, mit 1:0, wegen 28.Lxe7 Sxe7 29.Sf7+ Kg7 30.Txe7, so die Partie: Artur Jussupow (2655) – Eric Lobron (2590), Nussloch

Das Spiel mit dem Isolani

1996. [Aus den Kommentaren von GM Artur Jussupow]

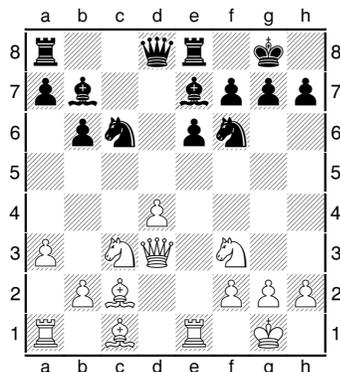
3. Aus der Verbesserten Tarasch-Verteidigung D42

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Sf6 5.Sc3 e6 6.Sf3 Le7 7.cxd5 Sxd5 Nach 7...exd5 entsteht der Panow-Angriff in der Caro-Kann-Verteidigung. Nach 7...Sxd5 entsteht die *Verbesserte Tarasch-Verteidigung*. 8.Ld3 Sc6 9.0-0 0-0 10. Te1 Sf6 11.a3 b6 12. Lc2 Lb7 13.Dd3 und dann folgen wir:

- I) siehe 13...Te8
- II) siehe 13...Tc8
- III) siehe 13...g6

I) 13...Te8, siehe 9. Aufgabe

9. Aufgabe nach 13...Te8



Welche Fortsetzung gewinnt?

- A) 14.Lg5
- B) 14.Lf4
- C) 14.d5

Die richtige Antwort ist C

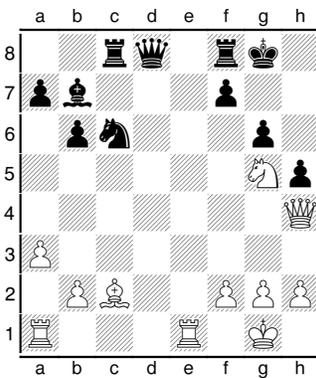
Zu A: 14.Lg5 g6, mit ±.
Zu B: 14.Lf4 g6, mit ±.

Zu C: 14.d5!!+-, der *Chamäleonbauer*^[23]. 14...exd5 15.Lg5! Se4 16. Sxe4 dxe4 17.Dxe4 g6 18.Dh4!! und dann:

- C1) siehe 18...Lxg5
- C2) siehe 18...Dc7
- C3) siehe 18...h5

C1) 18...Lxg5 19.Sxg5 h5, siehe 10. Aufgabe

10. Aufgabe nach 19...h5



Welche Fortsetzung gewinnt?

- A) 20.Lxg6
- B) 20.Lb3
- C) 20.Tad1

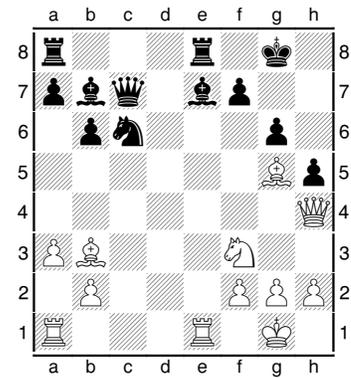
Die richtige Antwort ist A

Zu A: 20.Lxg6! fxc6 21.Dc4+ Kh8 22.Sf7+ Txf7 23.Dxf7 La8 24. Dxc6 Dd5 25.Tad1 Sd4 26.Txd4! Dxd4 27.Dh6+ Kg8 28.De6+, mit 1:0, weil der schwarze e8-Turm verloren geht, so die Partie: Baron Rodriguez, Jesus (2421) - Aparicio Navarro, Pedro Jose (2224), Aragon/Spanien (ch) 2004.

Zu B: 20.Lb3 Df6!, mit =.
Zu C: 20.Tad1 Df6!, mit =.

C2) Oder 18...Dc7 19.Lb3 h5, siehe 11. Aufgabe

11. Aufgabe nach 19...h5



Führen alle drei Fortsetzungen zum weißen Sieg?

- A) 20.Tac1
- B) 20.Lf6
- C) 20.De4

Alle Fortsetzungen gewinnen

Zu A: 20.Tac1! Lf8 21.Lf6 Lg7 22. Lxc6 Kxc7 23.Sg5 Txe1+ 24.Txe1 Dd7 25.Lxf7 Sd4 26.h3 Sf5 27. Df4 Dc6 28.f3 Dc5+ 29.Kh2 Df2 30.Te6 Sh4 31.Txc6+ Sxc6 32. Se6+, mit 1:0, so die Partie: Sergey Makarichev (2495) – Petar Welikow (2450), Frunse/Kirgisistan 1985.

Zu B: 20.Lf6! Lc5 21.Dg5 Kh7 22. Lc2!, mit 1:0, weil gegen 23. Dxc5+ nebst *Keulmatt* auf h6 gibt es keine Verteidigung mehr, so die Partie: Otto Borik (2390) – Dimo Werner (2345), Bundesliga 1981.

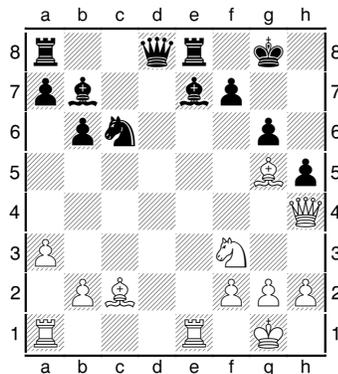
Zu C: 20.De4!! Kg7 21.Lxf7 Kxf7 22.Lh6 Th8 23.De6+ Ke8 24.Tad1 Sd8 (24...Txc6?? 25. Dg8+, mit *Grundreihenmatt*^[49] oder Larsen-

Das Spiel mit dem Isolani

Matt^[75].) **25.Dxg6+ Sf7 26.Sg5 Dc4 27.Sxf7 Dxf7 28.Txe7+ Kxe7 29.Dd6+** und Schwarz gab auf, wegen 29...Ke8 30.Te1+ Le4 31.Txe4+, mit *Linienmatt*^[82], so die Partie: Heinz Wirthensohn (2410) – Craig Pritchett (2405), Cleveland/Ohio/USA 1979.

C3) Oder 18...h5, siehe 12. Aufgabe

12. Aufgabe nach 18...h5



Welche Fortsetzungen führen zum weißen Sieg?

- A) 19.Lb3
- B) 19.Tad1
- C) 19.Lxg6

Alle Antworten führen zum Sieg

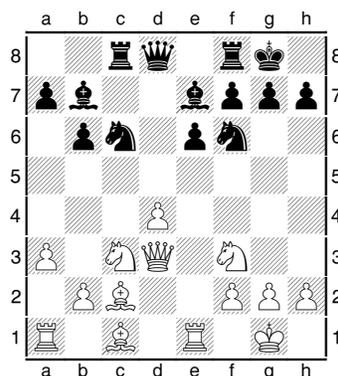
Zu A: 16.Lb3! Dc7 19...Dd7. **20.De4 Kg7 21.Lxf7 Kxf7 22.Lh6!! Dd7 23.Dc4+ Kf6 24.Dc3+ Sd4 25.Sxd4 Tac8 26.Sc6+** und Schwarz gab auf, wegen z.B.: A1) 26...Kf5 27.Df3+, mit *Larsen-Matt*^[76]. A2) 26...Kf7 27.Dg7+, mit *Anderssen-Matt*^[9], so die Partie: Janez Barle (2420) – Aljosa Grosar (2365), Maribor/Österreich 1989.

Zu B: 19.Tad1! Dc8 20.Lb3 Lf8 21.Txe8 Dxe8 22.Lf6 Se7 23.Se5 Ld5 24.Txd5 Sxd5 25.Lxd5, mit +–.

Zu C: 19.Lxg6! fxc6 20.Tad1 Dc8 (20...Dc7 21.Te6! Kh7□ 22.De4, mit +–.) 21.Lxe7 Sxe7 22.Txe7 Lxf3 23.gxf3 Txe7 24.Dxe7 De8 25.Df6! Tc8 26.Td6! und die *Zuglinienbildung*^[140] gewinnt. 26...Kh7 27.Te6, mit +–.

II) 13...Tc8, siehe 13. Aufgabe

13. Aufgabe nach 13...Tc8



Welche Fortsetzung führt zum weißen Angriff?

- A) 14.Lg5
- B) 14.h3
- C) 14.d5

Alle Antworten sind richtig

Zu A: 14.Lg5! g6 15.d5, mit → (= mit Angriff).

Zu B: 14.h3! ein *Stiller Zug*^[112], der Schwarz in ein indirektes *Zugzwang*^[141] bringt.

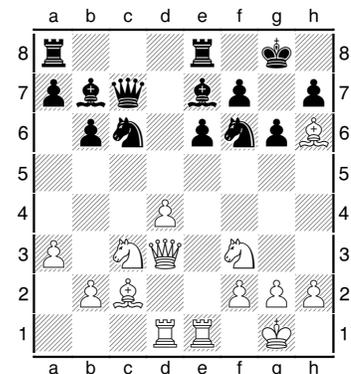
Zu C: 14.d5!! exd5 15.Lg5! Se4 15...g6? 16.Txe7! Dxe7 17.Sxd5, mit +–, so die Partie: Juri Balaschow – Anatoly Volovich, Moskau (ch) 1974. **16.Sxe4 dxe4 17.Dxe4** Weiß bekommt seinen geopferten

Bauern zurück und droht Matt auf h7. **17...g6** und dann: C1) 18.Dh4!! Lxg5 19.Sxg5 h5 20.Lxg6 fxc6 21.Dc4+ Kh8 22.Sf7+ Txf7 23.Dxf7 La8 24.Dxg6 Dd5 25.Tad1 Sd4 26.Txd4 Dxd4 27.Dh6+ Kg8 28.De6+, mit 1:0, so die Partie: Baron Rodriguez, Jesus (2421) – Aparicio Navarro, Pedro Jose (2224), Aragon/Spanien (ch) 2004.

C2) 18.Lh6! Te8 19.Tad1 Dc7 20.Lb3 Sd8? 21.Dd4!, mit 1:0, wegen Matt auf g7, z.B. 21Se6 (21...Lf8 22.Dg7+ Lxg7 23.Txe8+ Lf8 24.Txf8, mit *Keulenmatt*^[66].) 22.Lxe6 Lf8 23.Lxc8, mit Turmgewinn, so die Partie: Włodzimierz Schmidt (2460) – Taalalbek Imanaliev (2385), Moskau (ol) 1994.

III) 13...g6 14.Lh6 Te8 15.Tad1 Dc7, siehe 14. Aufgabe

14. Aufgabe nach 15...Dc7



Welche weiße Fortsetzungen gelten als die Besten?

- A) 16.Lb3
- B) 16.Sb5
- C) 16.h3
- D) 16.d5

Das Spiel mit dem Isolani

Alle Antworten sind richtig

Zu A: 16.Lb3! Tad8 17.h3 vermeidet den Zug Sf6–g4. Jetzt hat Schwarz eine sehr schwierige Wahl. Es ist nicht leicht, irgendwelche Manöver zu finden. Auf der anderen Seite droht Weiß mit d4–d5. Der Lb3 wirkt auf der wichtigen Diagonale a2–g8, daher könnte der Angriff von Weiß sehr gefährlich werden. **17...Td7?** ±, hier wird Td7 ein Fehler sein, siehe die 15. Aufgabe. Δ17...a6 18.d5 Sa5 19.La2 exd5, mit ±.

B) 16.Sb5! Dd7 17.La4 a6 18.Sc3 b5 19.Lb3 Dc7 (19...Sg4, mit ±.) 20.d5 exd5 21.Sxd5 Sxd5 22.Dxd5 Lf8 23.Dxf7+! (23.Lxf8 Txe1+ 24.Txe1 Txf8 25.Dc5, mit ±, so die Partie: Otto Borik (2395) - Werner Seeger, Stuttgart (op) 1979.) 23...Dxf7 24.Lxf7+ Kxf7 25.Td7+ Te7 (25...Kg8 26.Lxf8 Txe1+ 27.Sxe1 Txf8 28.Txb7 Te8 29.Kf1 Sa5 30.Ta7 Sc4 31.Sf3 Sxb2 32.Txa6, mit ±.) 26.Txe7+ Sxe7 27.Se5+ Ke6 28.Lxf8 Txf8 29.Txb7 Tc8 30.Sd3 Tc2 31.h4⊥ (= Endspiel), mit ±.

C) 16.h3! und dann:

C1) 16...a6 17.Lb3 Sa5 18.La2 Lf8 19.Lxf8 Kxf8 20.Se5 Kg7 21.De3 b5 22.Tc1 De7 23.b4 Sc6 24.Sxc6 Lxc6 25.d5! Ld7 26.De5 Kg8 27.d6!, mit +–, so die Partie: Sergey Gorelov (2425) – Alexander Chistiakov (2255), Moskau (ch) 1985.

C2) 16...Tad8 Tad8 17.De3 a6 18.Lf4 Dd7 19.Se5?!= (Δ19.Lb3!) 19...Sxe5 20.Lxe5, mit =, so die

Partie: Pavel Votruba (2340) - Thomas Ernst (2415), Stockholm 1984.

C3) 16...Lf8 17.De3 (Δ17.Lg5.) 17...Lxh6 18.Dxh6 Se7 19.Sg5 Sf5 20.Lxf5 exf5 21.Txe8+ Txe8 22.d5 Dc4, mit =, so die Partie: Rainer Kraut (2410) - Philippe Guyot (2320), Frankreich (ch) 1988.

Zu D: 16.d5! Tad8 17.dxe6!! Txd3 18.exf7+ Kxf7 19.Lb3+ Sd5 20.Txd3 Sd8 21.Sxd5 Lxd5 22.Lxd5+ Kf6 23.Sg5 und Schwarz gab auf, wegen z.B. 23...Ld6 24.Sxh7+ Kf5 (24...Dxh7 25.Tf3+ Lf4 26.Txf4+, mit Treppenmatt^[123].) 25.Txe8 Le7 26.g4+ Ke5 (26...Kxg4 27.Tf3 g5 28.Txe7 Dxe7 29.Sf6+ Kh4 30.Kg2 g4 31.Tf5 und Weiß gewinnt.) 27.f4+ Kd6 28.Le4+ Kc5 29.Tc3+ und die schwarze Dame geht verloren, so die Partie: John Owen (2419_H) - Mapes, USA (ch cor) 1866.

Alle Antworten führen zum Sieg

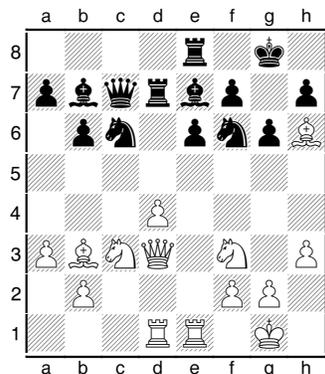
Zu D1: 18.De2!, z.B. 18...Sa5 19.La4 Lc6 20.Se5 Lxa4 21.Sxa4 Td6 22.Sc3 Db7 23.b4 Sc6 24.Df3 Sd8 25.d5! exd5 26.Sb5 Te6 27.Sd4 Td6 28.Sf5 und dann: A1.1) 28...gxf5 29.Dg3+ Sg4⊥ 30.Sxg4 Tg6 (30...fxg4! 31.Dxd6, mit +–.) 31.Sf6+!! Kh8⊥ 32.Lg5 Se6 33.Sxe8 Txe8 34.De5+ Kg8⊥ (34...Sg7? 35.Sxg7 Txe7 36.Dxe7, mit +–.) 35.Sf6+ Lxf6 36.Dxf6, mit +–. A1.2) 28...Te6 29.Sg7, mit +–.

Zu D2: 18.De3!, z.B. 18...Dd8 19.Lxe6! fxe6 20.Dxe6+ Kh8 21.Sg5, mit +–.

Zu D3: 18.d5!! Tc8

A) Falls 18...Dd8, so zerstört 19.dxe6! sofort die schwarze Verteidigung. 19...Txd3 20.exf7+ Kh8 21.fxe8D+ Sxe8 22.Sg5! Lxg5 23.Txd3, mit +–. B) Es war notwendig 18...Sa5 zu spielen, z.B. 19.Sb5 (19.Se5 Sxb3 20.Sb5 Dd8 21.Sxd7 Dxd7 22.Dxb3 Lxd5 23.Dd3, mit ±.) 19...Dc5 (19...Dd8 20.Se5, mit ±.) 20.Se5± und Weiß behält in allen Varianten deutlichen Vorteil. **19.De3 exd5** 19...Lc5 20.Dg5 Sxd5 21.Lxd5 exd5 (21...Le7 22.Dc1 exd5 23.Sxd5 Dd8 24.Dc3 f6 25.Db3 Kh8 26.Sxe7, mit +–.) 22.Sxd5, mit +–. **20.Sxd5 Sxd5 21.Lxd5 Lc5** 21...Lf8 22.Lxf8 Txf8 23. Dh6, mit +–. **22.De8+ Lf8 23.Lxf8 Txe8 24.Txe8 Db8 25.Txb8 Sxb8 26.Ld6**, mit 1:0, so die Partie: Andrei Charlow (2638) – Liviu Dieter Nisipeanu (2608), Ljubljana/Sowenien 2002. [Aus den Kom-

15. Aufgabe nach 17...Td7?



Welche weiße Fortsetzungen führen zum Sieg?

- D1)** 18.De2
- D2)** 18.De3
- D3)** 18.d5

Das Spiel mit dem Isolani

mentaren von GM Ilja Zaragat-ski]

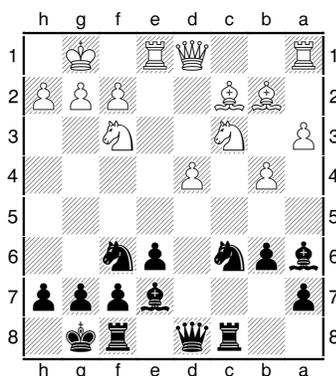
3.2 Weiß benutzt den Isolani

1.c4 c6 2.e4 d5 3.exd5 cxd5 4.d4 Sf6 5.Sc3 e6 6.Sf3 Le7 7.cxd5 Sxd5 8.Ld3 Sc6 9.0–0 0–0 10.Te1 Sf6 11.a3 b6 12.Lc2 La6 13.Lg5

I. 13....b4

A) 13...Lc4 14.b5 Sa5 15.Se5 Tc8 16.Te3 Tc7 (16...g6, mit =.) 17. Tg3 Te8 18.Lh6 Lf8 19.Lg5 Le7 20. Lxf6 Lxf6 21.Lxh7+ Kxh7 22.Dh5+ Kg8 23.Se4 Ld5 24.Th3 Kf8 25. Dxf7+!!, mit 1:0, wegen 25...Txf7 26.Sg6+ Kg8 27.Th8+, mit *Vuckovic-Matt*^[134], so die Partie: Gregory Kaidanov (2420) – Viswanathan Anand (2500), Moskau 1987. B) 13...Tc8 14.Lb2, siehe 16. Aufgabe.

16. Aufgabe nach 14.Lb2



■ Wie soll Schwarz das Feld d5 kontrollieren?

- B1) 14...Lc4
- B2) 14...Sd5
- B3) 14...Lb7

Die richtige Antwort ist A

Zu B1: 14...Lc4!= 15.b5 Sa5 16. Se5 Dd6 17.a4 Tfd8 18.Se4 Sxe4 19.Lxe4 f5 20.La3? (Δ20.Lc6, mit ±.) 20...Dxe5! 21.dxe5 Txd1 22. Texd1 Lxa3 23.Txa3 fxe4, mit ♜, so die Partie: Georgi Tringow (2435) – Evgeni Vasiukov (2505), Čačak/Zentralserbien 1994.

Zu B2: 14...Sd5?+– 15.b5! Sxc3 16.Dd3 (Weiß droht Matt auf h7.) 16...g6 17.Lxc3 Dc7 18.bxa6 Sa5 19.Lxa5, mit 1:0, so die Partie: Viswanathan Anand (2505) – Michael Adams (2360), London (op) 1987.

Zu B3: 14...Lb7?!, mit ±.

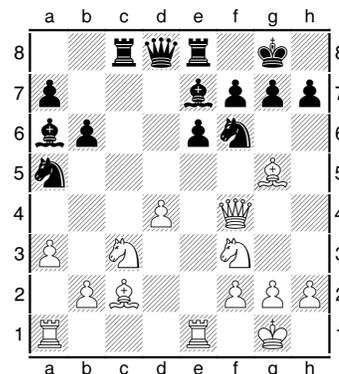
II. 13....Tc8 14.Dd2

Oder 14.Tc1 Sd5 und dann: A) 15.Lxe7 Scxe7 16.Dd2 Dd6 17.Se5 Sxc3 18.bxc3 f6 19.Ld3! Lxd3 20. Sxd3, mit ±, so die Partie: Bjorn Brinck Claussen (2390) – Henrik Danielsen (2405), Kopenhagen/Dänemark 1991.

B) 15.Se4 Lxg5 16.Sfxg5 (16.Sexg5 h6 17.Se4, mit =.) 16...h6 17.Sf3 De7 18.Sc3 Sxc3, mit =, so die Partie: Yuri Balashov (2565) – Robert Hübner (2600), Tilburg/Noord-Brabant/Holland 1977.

14...Dd6 14...Sa5! 15.Df4 Te8, siehe 17. Aufgabe.

17. Aufgabe nach 15...Te8



□ Welche Fortsetzung führt zum weißen Sieg?

- A) 16.Tad1!
- B) 16.La4!
- C) 16.d5!

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 16.Tad1, mit ±.

Zu B: 16.La4, mit ±.

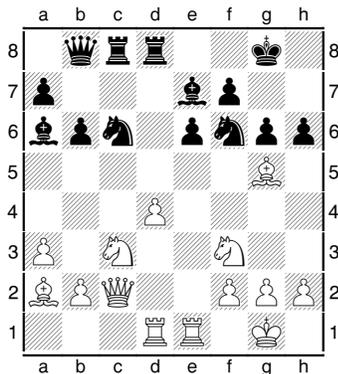
Zu C: 16.d5! Sxd5 17.Sxd5 Dxd5 18.Lxh7+ Kxh7 19.Lxe7 Kg8 [19... Txe7? 20.Dh4+ Kg8 21.Dxe7, mit ±.] 20.Lb4 Tc4 21.Dg3 f6 22.Tad1 Dh5 23.h3 Df7 24.Sd2 Td4 25. Se4 Txd1 26.Txd1 Kh7 27.Dh4+ Kg8 28.Dg3 Kh7 29.Sd6 Dd7 30. Td4 g5 31.Sxe8 Dxd4 32.Dc7+ Kg6 33.g4 f5 34.Lc3 Dd1+ 35.Kh2 fxc4 36.Dg7+ Kf5 37.De5+ und Schwarz gab auf, wegen: 37...Kg6 38.Df6+ Kh5 39.Sg7+ Kh4 40. Dh6+, mit *Larsen-Matt*^[76], so die Partie: Waleri Tschechow (2470) – Lew Psachis (2480), Wladivostok/Übersetzt bedeutet dies: *Beherrsche den Osten*/Wladivostok liegt am Japanischen Meer 1978.

15.Tad1 Tfd8 16.Lb1 Db8 17.Dc2 g6 18.La2 h6?, siehe 18. Auf-

Das Spiel mit dem Isolani

gabe. Die Alternativen hier sind:
A) ≤18...Sa5 19.Se5 Lc4 20.Sxc4
 Sxc4 21.De2 b5, mit ±. **B)** Auch
 18...Db7 hilft hier nicht mehr, z.B.
 19.b4! Sb8 20.Se5 Dc7 21.Tc1
 Txd4 22.Sxf7!, mit +- . **C)** Oder
 18...Kg7 19.Da4! Lb7 20. d5! Sxd5
 21.Lxd5 Lxg5 22.Lxe6, mit +-.

18. Aufgabe nach 18...h6?



Welche Fortsetzungen führen zum weißen Sieg?

- A)** 19.Lxf6
- B)** 19.Txe6
- C)** 19.Lxe6

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 19.Lxf6! Lxf6 20.Txe6! Kg7 (20...Lg7 21.Txg6 Se7 22.Tg3, mit +-.) 21.Txf6! Kxf6 22.d5! Lb7 [22...Se5 23.Da4!! Sxf3+ 24.gxf3 De5 (24...Lb7 25.Se4+ Kg7 26.Dd4+ Kf8 27.Dh8+ Ke7 28.Df6+ Ke8 29.d6!! Td7 30.Dh8+, mit Larsen-Matt^[76].) 25.Dxa6 und Weiß gewinnt.] 23.Te1 Kg7 24.dxc6, mit +-.

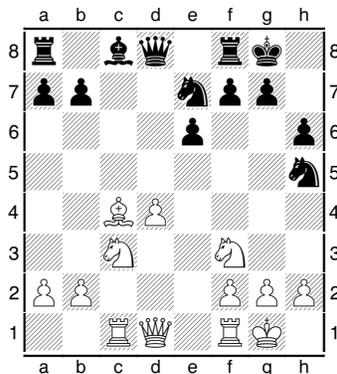
Zu B: 19.Txe6! Kg7 20.Txc6 Txc6 21.Lxf7 Kxf7 22.Se5+ Ke6 (22...Kg7 23.Dxg6+ Kh8 24.Sf7+, mit Ersticktem Matt.) 23.Sxc6 Dc7 24.Te1+ Kf7 25.Sxe7 Dxe7 26.Db3+

Kf8 27.Lxh6+ Ke8 28.Da4+ b5 29.Txe7+ Kxe7 30.Dxa6, mit +-.
Zu C: 19.Lxe6!! hxg5 A) 19...fxe6 20.Dxg6+ Kh8 (20...Kf8 21.Lxh6+, mit Läufermatt^[79].) 21.Lxf6+ Lxf6 22.Dxf6+, mit +- . B) 19...Kg7 20.Lxf7 hxg5 (20...Kxf7 21.Se5+, mit +-.) 21.Dxg6+ Kf8 22.Sxg5, mit +-.
20.Dxg6+ Kh8 21.Dh6+ Kg8 22.Sxg5 Tf8 22...fxe6 23.Dg6+ Kf8 (23...Kh8 24.Sf7+, mit Erstickten Matt^[37].) 24.Sxe6+, mit Erstickten Matt. 23.Te4 und Schwarz gab auf, wegen 23...Dd6 24.Dg6+ Kh8 25.Th4+ Sh7 26.Dxh7+, mit Keulenmatt^[66], so die Partie: Michail Tal – Luri Chikovani, Gori/Georgien (Karseladze Gedächtnisturnier) 1968.

4. Aus dem Damengambit D53
 Eine Musterpartie wie Schwarz gegen den *Isolani* spielen sollte

1.c4 e6 2.Sc3 d5 3.d4 Le7 4.Sf3 Sf6 5.Lg5 h6 6.Lh4 0-0 7.Tc1 dxc4 8.e3 c5 9.Lxc4 cxd4 10.exd4 Sc6 11.0-0 Sh5 12.Lxe7 Sxe7, siehe 19. Aufgabe.

19. Aufgabe nach 12...Sxe7



Welche Antwort ist nicht richtig?

- A)** 13.d5, mit +-
- B)** 13.Se5, mit =
- C)** 13.Te1, mit =
- D)** 13.Lb3, mit =

Die richtige Antwort ist A

Zu A: Nach 13.d5 kommt es zu einem Generalabtausch, z.B. 13...exd5 14.Sxd5 Sxd5 15.Dxd5 Dxd5 16.Lxd5 Sf4 17.Lc4, mit =, so die Partie: Wolfgang Uhlmann (2515) – Bojan Kurajica (2510), Sarajevo/Bosnien und Herzegowina 1982.

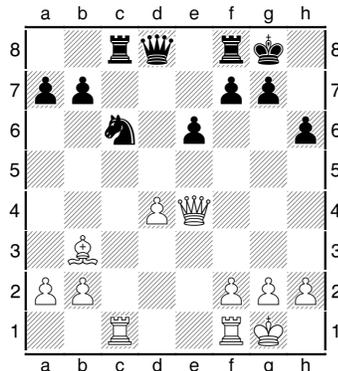
Zu B: 13.Se5 Sf6 14.Te1 Ld7 15.Db3 Tb8 16.Tcd1 b5 17.Lf1, mit =, so die Partie: Juri Balaschow (2530) – Gennadij Timoščenko (2475), Irkutsk/UdSSR (ch) 1986.

Zu C: 13.Te1 Sf6 14.Se5, mit =, so die Partie: András Adorján (2525) - Levente Lengyel (2380), Ungarn (ch) 1991.

Zu D: 13.Lb3?! Sf6 14.Se5 Ld7 Außerordentlich vorsichtig gespielt. 14...b6 würde Felderschwächen hervorrufen und 15.Df3 ermöglichen. 15.De2 Tc8 16.Se4?! Ein unverständlicher Zug. Naheliegend war z.B. Tcd1 oder Tfd1. Jetzt wird der Damenbauer langsam aber sicher zum Sorgenkind. 16...Sxe4 17.Dxe4 Lc6 18.Sxc6?!, ♠18. Dd3, mit =. 18...Txc6 Falls 18...Sxc6, so siehe 20. Aufgabe.

Das Spiel mit dem Isolani

20. Aufgabe nach 18...Sxc6



Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 19.d5, mit =
- B) 19.Lc2, mit =
- C) 19.Tc4, mit =

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 19.d5 exd5 20.Lxd5 Te8 21.Df3 Se5 22.Db3 Txc1 23.Txc1 Dg5, mit =.

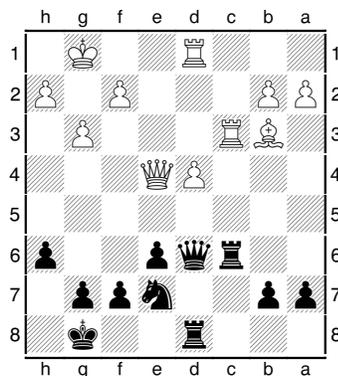
Zu B: 19.Lc2?! g6, mit ♣.

Zu C: 19.Tc4 Dd5 mit =.

Fortsetzung nach 18...Sxc6

19.Tc3 Dd6 20.g3 Td8 21.Td1, siehe 21. Aufgabe.

21. Aufgabe nach 21.Td1



Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 21...a6, mit =

B) 21...Dc7, mit →+

C) 21...Tb6, mit ♣

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 21...a6, mit =.

Zu B: 21...Dc7= 22.Txc6 Dxc6, mit =/♣.

Zu C: **21...Tb6!♣ 22.De1** GM Hecht: „Vom 20. Zug an scheint Schwarz seine Figuren recht unentschlossen und planlos herumzuziehen, was aber im wesentlichen daran liegt, dass seine Stellung jegliche Dynamik eingebüßt hat.“ 22.Lc2 g6 GM Hecht: „Weiß hätte nun nur Sorgen mit dem Bauern b2.“ **22...Dd7 23.Tcd3 Td6 24.De4 Dc6 25.Df4 25.Dxc6 Sxc6 26.d5 Sb4**, mit ♣. **25...Sd5 26.Dd2 Db6** GM Hecht: „Ganz offenkundig ist das Gesetz des Handelns auf Schwarz übergegangen. Erschwerend kommt die drängende Zeitnot hinzu.“ **27.Lxd5? ♠27.a3. 27...Txd5♣ 28.Tb3 Dc6 29.Dc3 Dd7 30.f4?** GM Hecht: „Ein positionell schauriger Bauernzug. Er schafft nicht nur eine Reihe zusätzlicher Felderschwächen im Zentrum (e3 und e4), sondern legt die 2. Reihe völlig bloß und ist der Sicherheit des weißen Königs absolut abträglich.“ **30...b6 30...b5 31.Ta3!**, mit ♣. **31.Tb4 b5 32.a4 bxa4 33.Da3 33.Dc4 Tc8**, mit ♣. **33...a5! 34.Txa4 Db5!** GM Hecht: „Die Dezimierung der Bauern am Damenflügel ist zwar grundsätzlich ein Fortschritt, er wurde aber nur durch eine erhebliche Verschlechterung der Figurenstellung erkauf.“ **35.Td2 e5! 36.fxe5 Txe5**

ΔTe5–e1+. 37. Da1 37.Tf2 Te1+ 38.Kg2 Dc6+ 39.d5! Dxd5+ 40.Df3. **37...De8** GM Hecht: „Wegen der Drohung Te5–e1+ muss der Turm e5 nun doch genommen werden, wonach dem anderen Turm der entscheidende Einbruch in die 2. Reihe gelingt.“ **38.dxe5 Txd2 39.Txa5** Rettet genau so wenig wie jeder andere Zug auch, z.B. siehe Variante: 39.De1 Dd7 40.e6 fxe6 41.Ta1 Dd4+ usw. **39...Dc6 40.Ta8+ Kh7 41.Db1+ g6 42.Df1 Dc5+** Natürlich nicht 42...Da8? 43. Dxf7+ mit *Dauerschach*. **43.Kh1 Dd5+** und Weiß gab auf, da er nach dem unvermeidlichen Td1 die Dame verliert. Eine unverständlich schwache Leistung von Kortschnoi, so die Partie: Viktor Kortschnoi (2650) – Anatoli Karpow (2690), Merano/Trentino-Südtirol (WM 9) 1981. [Aus den Kommentaren von GM Hans-Joachim Hecht]

5. Aus dem Angenommenen Damengambit D27

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 e6 4.e3 Sf6 5.Lxc4 c5 6.0–0 a6 7.Lb3 cxd4 8.exd4 Sc6 9.Sc3 Le7 10.Lg5 0–0 11.Dd2

- Weiß aktiviert erst seine Dame über d2 nach f4 und setzt den thematischen Vorstoß d4-d5 durch
- Für uns ist das weiße Damenmanöver ein weiterer Plan, wie man mit dem Isolani einen Königsangriff

Das Spiel mit dem Isolani

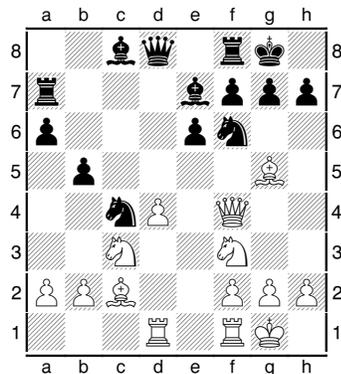
einleitet

11...Sa5 12.Lc2 b5 12...Sc4?! GM Huzman: 13.De2 Δb5? 14.Lxf6 Lxf6 15.De4, mit +-. **13.Df4 Ta7!?** GM McShane: „Der *isolierte Damenbauer*^[65] von Weiß garantiert ihm eine *Initiative*^[61]. Schwarz will Figuren tauschen um die *Initiative* des Weißen zu mindern, daher dieser prophylaktische Zug.“ 13...Lb7 14.Tad1 g6 15.Lh6 Sh5 16.Dg4 f5 17.Dh3 Tc8 18. d5!, mit ±, so die Partie: Vladislav Tkachiev (2657) – Alexandre Lesiège (2584), New Delhi/Indien 2000. **14.Tad1 Lb7**, siehe 24. Aufgabe. Schwarz kann auch anders spielen, z.B.:

- A) 14...Sc4, s. 22. Aufgabe
- B) 14...Tc7, s. 23. Aufgabe
- C) 14...Lb7, s. 24. Aufgabe

A) 14...Sc4 v. GM Drentschew

22. Aufgabe nach 14...Sc4



Welche Antworten sind richtig?

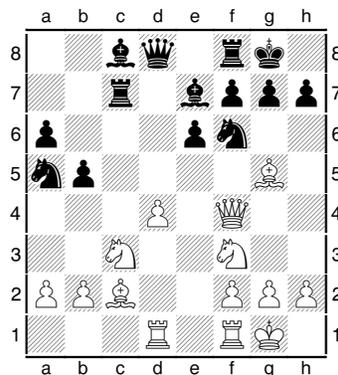
- A) 15.Se5, mit =
- B) 15.b3, mit =
- C) 15.Dh4, mit =
- D) 15.d5!?, mit ±

Alle Antworten sind richtig

Zu A: 15.Se5 Tc7!, mit =.
Zu B: 15.b3 Sa3 16.Ld3 b4 17.Dh4 g6 18.Se2, mit =.
Zu C: 15.Dh4 g6 16.d5 Sxd5, mit =, so die Partie: Ivan Cheparinov (2682) – Petar Drenchev (2487), Albena/Bulgarien (op) 2014.
Zu D: 15.d5!? exd5 [15...Sxd5 16.Lxe7 Dxe7 (16...Txe7? 17.Lxh7+! Kxh7 18.Dh4+ Kg8 19.Sg5 Sf6 (19... Te8 20.Dh7+ Kf8 21.Dh8+, mit Grundreihenmatt.) 20.Txd8 und die schwarze Dame geht verloren.] 17.Sxd5 exd5 18.Txd5, mit ±.

B) 14...Tc7 nach GM Korobov

23. Aufgabe nach 14...Tc7



Welche Zugbewertungen sind richtig?

- A) 15.Lxf6?!
- B) 15.Tfe1!?
- C) 15.Dh4!
- D) 15.d5!

Alle Zugbewertungen sind richtig

Zu A: 15.Lxf6?! Lxf6 16.d5 exd5? (16...e5 17.Dg3 Sc4, mit =.) 17. Txd5, mit ±, so die Partie: Alexander Moiseenko (2711) – Anton

Korobow (2678), Ukraine (ch) 2012.

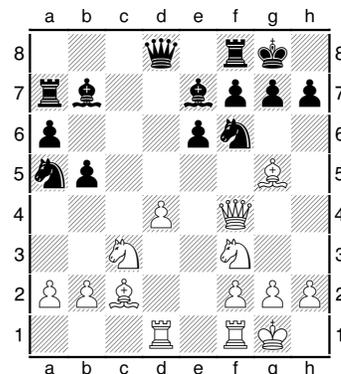
Zu B: 15.Tfe1!? Sh5 (15...Sc4?! 16.d5!, mit ±.) 16.De4 f5 17.Lxe7 Txe7 18.De3 Sc4 19.Dc1 Lb7 20. d5, mit ±.

Zu C: 15.Dh4! g6 16.d5 Sxd5 17. Tfe1 Lxg5 18.Sxg5 h5 19.Dg3, mit ±.

Zu D: 15.d5! exd5 16.Tfe1 Le6 17.Dh4 g6 18.Sd4, mit ± und ↑ (= Initiative).

C) 14...Lb7 nach GM Anand

24. Aufgabe nach 14...Lb7



Welche Zugbewertung ist falsch?

- A) 15.Lxf6!
- B) 15.Dh4!?
- D) 15.d5!

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 15.Lxf6? Lxf6 ♖ (= Läuferpaar), mit ♣.

Zu B: 15.Dh4!? g6 16.d5 Lxd5 17. Tfe1 Td7, mit =.

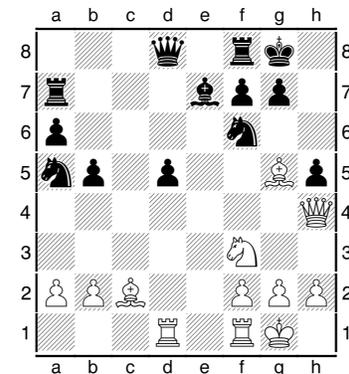
Zu C: 15.d5!± McShane: „Dieser thematische Zug öffnet mehr Linien für die weißen Figuren.“ **15...Lxd5** A) 15...Sxd5 und dann: A1) 16.Lxh7+! Kxh7 17.Dh4+ Kg8 (17...Kg6 18.g4!, mit +-.) 18.

Das Spiel mit dem Isolani

Txd5! Lxd5 19.Lxe7 Dxe7 20.Sg5 Dxd4!? (McShane) 16...Sc6 17. Dh4 g6 18.Sxd5 exd5 19.Tfe1 mit guter Kompensation für den geopfert Bauern. A3) 16.Sxd5! exd5, mit +-. A4) 16.Txd5! Lxd5 17.Lxh7+! Kxh7 18.Dh4+ Kg8 19. Lxe7 Dxe7 20.Sg5 und Weiß gewinnt. B) 15...exd5 16.Dh4 h6 (16...g6 17.Tfe1, mit +-; oder 17.Se4!, mit +-, so GM Ftacnik.) 17.Lxh6 gxh6 18.Dxh6, mit +-. **16.Sxd5 exd5?** \triangle 16...Sxd5 und dann: A) 17.Txd5!, so (McShane/Ftacnik), z.B.: 17...exd5 [17... Dxd5 18.Lxe7 (18.Dh4 (McShane) gewinnt der Läufer, da Dxh7 und Lxe7 bedroht sind.) 18...Txe7 19. Dh4, mit +-.] 18.Lxh7+ Kxh7 19. Dh4+und jetzt: A1) 19...Kg8 20. Lxe7 Dxe7 21.Sg5 Dxd5 (McShane) „sonst wird Schwarz Matt gesetzt.“ 22.Dxg5 Td7 23.Td1 (23. h4 d4 24.h5 Td6, mit \neq/\pm .) 23... Tc8 (23...d4 24.Dc5 Tfd8 25.b3, mit \pm .) 24.Kf1, mit \pm . A2) 19...Kg6 20.Se5+ Kf5 21.Dg4+ Kxe5 22. Lf4+ und jetzt: A2.1) 22...Ke4 23. Lc7+ Kd3 24.Td1+ Kc2 25.De2+, mit Larsen-Matt^[75]. A2.2) 22...Kd4 (McShane) 23.Ld6+ Kd3 24.Td1+ Kc2 25.De2+, mit Larsen-Matt. D2.3) 22...Kf6 (McShane) 23.Te1 Sc4, um das Matt nach Le5+ zu verhindern. 24.Lg5+ Kg6 25.Lxe7+ und Weiß gewinnt. B) 17.Dh4 g6, mit =. C) 17.De4 g6 18.Lh6 Lf6 (18...Te8 19.Dd4, mit +-.) 19.Lxf8 Dxf8, mit \neq/\pm . **17.Dh4** 17.Tfe1!?, so GM Ftacnik. **17...h5!** GM Ftacnik: „Exzellenter defensiver

Zug voller Originalität, aber trotz dieser temperamentvollen Idee ist die schwarze Stellung ziemlich wackelig.“ 17...h6 18.Lxh6 gxh6 19.Dxh6 Tc7 (19...Te8 20.Td4 Lf8 21.Tg4+; 19...Sc4 20.Td4, mit +-.) 20.Sd4! Txc2 (20...Te8 21.Td3, mit +-.) 21.Td3 Sg4 22.Tg3 Dd7 23. Dh5, mit +-; 17...g6 18.Tfe1, mit +-. **18.Tfe1!** GM Ftacnik: 18. Sd4!? Se4 (18...Tc7 19.Lb1 Te8 20. Sf5, mit \neq .) 19.Lxe7 Dxe7 20.Dxh5, mit \pm ; 18.Lxf6? (Ftacnik) 18...Lxf6 19.Dxh5 g6 20.Dxd5 Dxd5 21.Txd5 Lxb2, mit =. **18...Sc6**, siehe 25. Aufgabe. 18...Dc8 19.Sd4 Dg4 20. Dxg4 hxg4 21.Ld2! (21.Lf5 Tc7 22. Lxg4 Sc4 23.Sf5 Ld8, mit \neq .) 21... Ld8 (21...b4 22.Txe7 Txe7 23.Lxb4, mit +-.) 22.Lb4 Te8 23.Txe8+ Sxe8 24.Lf5, mit \pm ; 18...Tc7 (Ftacnik) 19.Sd4 Sc4 20.Sf5 Sxb2 21.Tc1 Te8, mit ∞ .

25. Aufgabe nach 18...Sc6



Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 19.Dg3, mit Ausgleich
- B) 19.Lxf6, mit Angriff
- C) 19.g4!, mit Angriff

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 19.Dg3?! Sg4!, mit =.

Zu B: 19.Lxf6?! Lxf6 20.Dxh5 g6 21.Dh6 Lg7, mit =.

Zu C: **19.g4! Dd6** 19...Tc7 20. gxh5 Sh7 (20...Se5 21.Txe5 Txc2 22.Sd4 Tc4 23.b3, mit +-.) 21. Lxh7+! Kxh7 22.h6 g6 23.Txe7! Sxe7 24.Lf6, mit +-; \triangle 19...Te8 20.Lxf6 (20.gxh5!? Sh7 21.Lxh7+ Kxh7 22.Df4 Kg8 23. h6, mit \rightarrow .) 20...Lxf6 21.Dxh5 Te6 (21...g6 22.Lxg6 Txe1+ 23.Txe1 fxg6 24. Dxg6+ Kf8 25.Te6, mit +-.) 22. Txe6 fxe6 23.Te1 Dd7 24.Lf5 Sd8 25.Te2, mit $\pm/+$; 19...Td7 GM McShane: „Ist auch eine plausible Verteidigung, aber danach 20.gxh5 Se4 21.Lxe4 dxe4 22. Txd7 Dxd7 23.Dxe4 Weiß hat einen gesunden Vorteil; 19... Sxg4? (McShane) 20.Dxh5+- und Weiß gewinnt.“ 20...f5 21.Txd5! Dxd5 22.Lb3, mit \pm . **20.gxh5 Db4** 20...Sh7 21.Lf4! Dc5 (21...Db4 22.Dg3 Dxb2 23.Lxh7+ Kxh7 24. Se5 Sd8 25.Sd7!, mit +-.) 22. Lxh7+ Kxh7 23.Dg4 d4 24.Se5, mit \uparrow . **21.h6!** GM Ftacnik: „Kramnik besteht zu Recht darauf, dass man zum Angriff nicht unbedingt Damen auf dem Brett braucht.“ **21...Dxh4 22. Sxh4 Se4** 22...gxh6 23.Lxh6 Tc8 (23...Td8 Ftacnik 24.Sf5, mit \pm .) 24.Kh1 (24.Sf5 GM McShane: 24...Lc5 25.Kh1! gewinnt nach 25...Lxf2 26.Tg1+!) 24...Kh8 (24...Lf8 25.Tg1+ Kh8 26.Lg5! Sh7 27.Le3, mit \pm .) 25.Sf5 Sg4 26.Lg7+ Kg8 27.Te2, mit +-. **23.hxg7 Tc8** 23...Td8!? (Ftacnik) 24.Lxe7 Txe7 25.Sf5 Te5 26.Lxe4 dxe4 27. Txd8+ Sxd8 28.Sg3 f5 29.f3, mit

Das Spiel mit dem Isolani

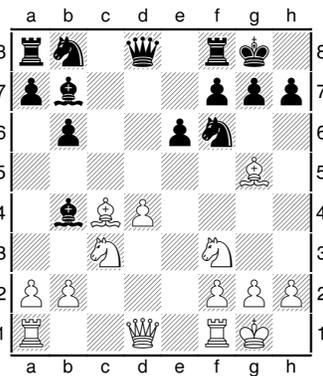
±. **24.Lxe7 Sxe7 25.Lxe4 dxe4 26.Txe4 Kxg7 27.Td6!** Δ28.Te7 GM McShane: „Weiße Initiative^[61] setzt sich bis ins Endspiel fort.“ 27.Txe7 Txe7 28.Sf5+ Kf6 29.Sxe7 Kxe7 30.Td3 Tc2 31.Tb3, mit ±. **27...Tc5 27...Tc2! 28.Tg4+ Kh7 29.Td3 (29.Sf3 Txb2 30.Sg5+ Kg7, mit ∞.) 29...Sg6, mit ±. 28.Tg4+ Kh7 29.Sf3!** GM Ftacnik: „Die Hauptsorge von Anand ist nicht so sehr der fehlende Bauer, sondern die Koordination der weißen Figuren.“ **29...Sg6 29...Tc2 30.Sg5+ Kg7 31.Se6+ Kf6 32.Sd8+ Kf5 33.Tg7, mit +-. 30.Sg5+ Kg7 31.Sxf7 31.h4!? 31...Txf7 31...Kxf7 32.Tdxg6, mit +-. 32.Tdxg6+ 32.Tg6+! Kf8 33.Tc6!, mit +-. 32...Kh7 32...Kf8 33.Txa6 Tc2 34.Ta8+ Ke7 35.Ta7+ Kf8 36.Txf7+ Kxf7 37.Tb4, mit +-. 33.T6g5 T6g5 33...Tc1+ 34.Kg2 Kh6 35.f3 Tc2+ 36.Kg3 Txb2 37.f4, mit +-. 34.T6g5 Tc7 35.a3 b4 35...Tc2 36.b4, mit +-. 36.axb4 Tc1+ 37.Kg2 Tb1 38.Ta5 Txb2 39.Ta4!**, mit 1:0, so die Partie: Vladimir Kramnik (2802) - Viswanathan Anand (2794), Dortmund 2001. [Aus den Kommentaren von GM Alexander Huzman]

6.1. Aus der modernen Nimzoidischen-Variante E54

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 0-0 5.Ld3 d5 6.Sf3 c5 7.0-0 cxd4 8.exd4 dxc4 9.Lxc4 b6 Die Karpow-Variante. Der Exweltmeister hat dieses System in den 70er Jahren populär gemacht.

Für Karpow war es die Hauptwaffe gegen Nimzoidisch mit 4.e3. **10.Lg5 Lb7**, siehe 26. Aufgabe.

26. Aufgabe nach 10...Lb7



Welche Antwort ist nicht richtig?

- A) 11.d5!, mit +-
- B) 11.Dd3, mit =
- C) 11.Se5!, mit ↑

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 11.d5 Lxc3 11.bxc3 exd5 12.Lxf6 Dxf6 13.Lxd5 Lxd5 14.Dxd5 Sa6, mit ̄.

Zu B: 11.Dd3 Sbd7 11.Tac1 h6 12.Lh4 a6, mit =.

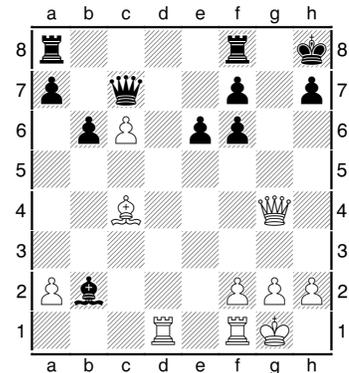
Zu C: **11.Se5!** und der Nachziehende muss bereits auf taktische *Einschläge*^[33] aufpassen, z.B.:

- C1) siehe 11...Sc6
- C2) siehe 11...Le7
- C3) siehe **11...Lxc3**

C1) 11...Sc6

Mit der Idee dem Schwarzen einen Doppelbauern auf der f-Linie zu verpassen. 11...Sc6 12.Lxf6 gxf6 13.Sxc6 Lxc6 14.d5 Lxc3 15.dxc6 Lxb2 16.Dg4+ Kh8 17.Tad1 Dc7, siehe 27. Aufgabe.

27. Aufgabe nach 17...Dc7



Welche Antwort ist richtig?

- A) 18.Lb5
- B) 18.Df3
- C) 18.Lxe6

Die richtige Antwort ist C1.3

Zu A: 18.Lb5?! Tfd8, mit =.

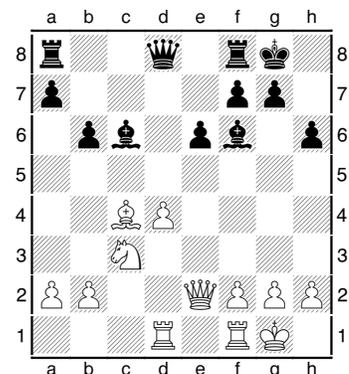
Zu B: 18.Df3 Tad8, mit =.

Zu C: 18.Lxe6! Tg8 (17...fxe6 18.Td7, mit +-.) 19.Dh3 Tae8 20.Td7!, mit +-, so die Partie: Graeme Buckley (2370) – Abhijit Kunte (2547), London 2001.

C2) 11...Le7

11...Le7 12.De2 Sc6 13.Sxc6 Lxc6 14.Tad1 h6 15.Lxf6 Lxf6

28. Aufgabe nach 15...Lxf6



Welche Zugbewertungen sind richtig?

Das Spiel mit dem Isolani

- A) 16.d5, mit =
 B) 16.h3, mit =
 C) 16.Lxe6, mit ±

Alle Zugbewertungen sind richtig

Zu A: 16.d5 exd5 17.Sxd5 Te8 18. Dg4 b5 19.Lb3 Te5, mit =.

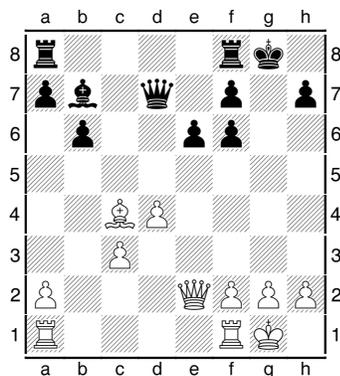
Zu B: 16.h3 Lxd4 17.Dg4 e5 18. Se2 Ld7 19.De4 Lxb2, mit =.

Zu C: 16.Lxe6! Dd6?! [C1] 16... fxe6? 17.Dxe6+ Kh8 18.Dxc6, mit +- . C2) 16...De8 17.Lc4 Dxe2 18.Lxe2 Tfd8 19.d5 Lb7 20.Lf3 Tac8 21.Tfe1 Lxc3 22.bxc3 Kf8 (≤22...Txc3 23.Te7, mit ±.) 23.Te3, mit =. 16...fxe6? 17.Dxe6+ Kh8 18.Dxc6, mit +-.] 17.Lb3 Tad8 18. d5 Ld7 19.Se4 De5 20.Sxf6+ Dxf6 21.Da6 Dg6 22.f3 Lh3 23.Tf2 Td7 24.Kh1, mit 1:0, so die Partie: Stephan Berndt (2290) - Holger Ellers (2225), Hamburg/Deutschland (U20 ch) 1993.

C3) 11...Lxc3

12.bxc3 Sbd7 13.De2 Dc7 14. Sxd7 Dxd7 15.Lxf6 gxf6, siehe 29. Aufgabe.

29. Aufgabe nach 15...gxf6



Welche Zugbewertung ist falsch?

- A) 16.Tad1!, mit ±/±
 B) 16.Dg4!, mit ±
 C) 16.d5!!, mit +-

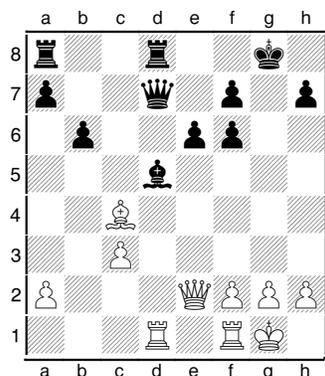
Die Zugbewertung C ist falsch

Zu A: 16.Tad1!±/± Tae8 (16...Kh8, mit ±.) 17.Dh5 Kh8 18.Lb5 Lc6 19. Lxc6 Dxc6 20.Dh6, mit ± und der Initiative^[61].

Zu B: 16.Dg4+! Kh8 17.Df4 Dd8 18.d5 Lxd5 19.Tad1 Tc8 20.Lxd5 exd5 21.Df3 Tc5 22.Tfe1, mit ±.

Zu C: 16.d5?! Lxd5 17.Tad1 Tfd8?, siehe 30. Aufgabe. (17...Dc6□, mit =/±.)

30. Aufgabe nach 17...Tfd8?



Welche Antwort ist falsch?

- A) 18.Td4!
 B) 18.Td3!
 C) 18.Dg4!

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 18.Td4?! Dc7! 19.Dg4+ Kf8 20.Dh4 Lxc4 21.Txc4 De5, mit ♣.

Zu B: 18.Td3?! Da4! 19.Lxd5 Txd5 20.Txd5 exd5 21.Df3 Dxa2 22.Dg3+ Kh8 23.Df4 Kg7, mit =.

Zu C: 18.Dg4! Hier noch ein Beispiel, wie Weiß die Stellung mit dem schwarzen Doppelbauern auf der f-Linie für sich ausnützen

kann. Dieses Beispiel demonstriert sehr lehrreich, wie durch das Zusammenspiel zwischen der weißen Dame mit seinem Turm der Königsflügel aufgewirbelt wird. 18... Kf8 18...Kh8 19.Dh4 Kg7 20.Td3, mit +- . 19. Lxd5! exd5 20.Dh5! Kg7 21.Td3 Te8 22.Tg3+ Kf8 23. Dxb7 Ke7 24.Dg7 Df5 25.Te3+ Kd6 26.Dxf7 Te5 27.Tf3, mit 1:0, so die Partie: Jaroslav Krassowizkij (2438) – Ante Brkić (2579), Österreich (ch) 2017.

6.2. Aus der modernen Nimzoidischen-Variante E54

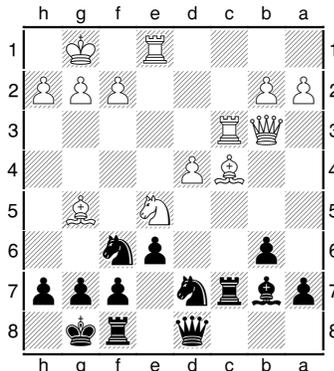
1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 0-0 5.Ld3 d5 6.Sf3 c5 7.0-0 cxd4 8.exd4 dxc4 9.Lxc4 b6 10.Lg5 Lb7 11.Te1 Sbd7 12.Tc1 Tc8 13. Db3 und dann:

A) 13...Lxc3 nach GM Swidler

Der Nachziehender hat in dieser Variante kein leichtes Spiel, da die Initiative^[61] von Weiß sehr gefährlich ist. Die Praxis weist nach, dass nicht einmal der Rückzug Le7 einen Ausgleich verspricht. 14.Txc3 Tc7? (14... h6□, so GM Ftacnik). 15.Se5, siehe 31. Aufgabe.

Das Spiel mit dem Isolani

31. Aufgabe nach 15.Se5



■ Welche schwarze Variante ist nur spielbar?

- A) 15...Da8
- B) 15...Sxe5
- C) 15...De7
- D) 15...Kh8

Alle Varianten führen zum weißen Vorteil oder gar zum weißen Sieg

Zu A: Auf 15...Da8?, folgt 16. Lxe6, z.B. 16...Txc3 17.Lxf7+ Kh8 18.bxc3 Lxg2 19.Lxf6 gxf6 (19...Sxf6 20.c4 Lf3 21.c5 Ld5 22.Lxd5 Dxd5 23.Dxd5 Sxd5 24.c6, mit +-.) 20.Sxd7 Lh3 21.Dd5!! Dxd5 22.Lxd5 Lxd7 23.Te7!, mit +- , so die Partie: Leal Alsina – Monica Vilar Lopez, (2130) Lisbon/Columbiana County/USA 2001.

Zu B: 15...Sxe5? 16.dxe5 Dd4 17. exf6 Dg4 18.g3 Dxg5 19.Lxe6! Da5 (19...Txc3 20.Lxf7+ Kh8 21. Dxc3, mit ±.) und jetzt einfach 20.Td1, mit +-.

Zu C: Nach 15...De7 folgt 16.Tg3! Tfc8 17.Sxd7 Txd7 18.d5 e5 19. Tge3!, mit +-.

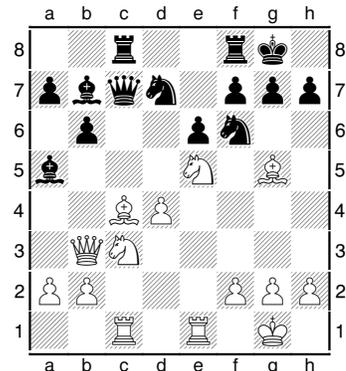
Zu D: 15...Kh8? Der Rückzug des Königs riecht nach Albinismus (=

Farblosigkeit) und wird die Verteidigung nur noch schlimmer machen. **16.Th3!** 16.Da3 Da8 17.De7 Sxe5 18.Dxc7 Sxc4 19.Lxf6 gxf6 20.Txc4 Tg8 (20...Lxg2 21.De7, mit +-.) 21.g3 Lh1 22.f3 Dxf3 23.Tc2, mit ±. **16...Da8** 16...Kg8 17.Dg3 De7 18.Ld3, mit +- . **17.Sxd7 Txd7** 17...Sxd7 18.Ld3 g6 19.f3 Ld5 20. Db4 Kg8 21. Lf4, mit ±. **18.Lxf6 gxf6** **19.Txh7+!** Eine charmante Entscheidung, die Schwarz sehr schmerzt. Swidler hat die Uhr angehalten, da er dem Matt nicht ausweichen kann, z.B. 19.Txh7+! Kxh7 20.Dh3+ Kg7 21.Dg4+ Kh6 22.Te3 Lxg2 23.Dh4+ Kg6 24.Tg3+ Kf5 25.Dg4+, mit *Anderssen-Matt*^[9], so die Partie: Artjom Timofejew (2670) – Peter Swidler (2727), Russland (ch) 2008. [Aus den Kommentaren von GM Lubomir Ftacnik]

B) 13...La5 nach GM Knaak

GM Rainer Knaak schreibt. „Das gab ich in ECO E2-Band. Auflage als zum Ausgleich führend an: wohl ein Irrtum.“ Wir folgen jetzt: 14.Se5 Dc7, sehe 32. Aufgabe. (14...Sxe5 15.dxe5 Dd4 16.Lxe6 Sg4 17.Le3 Sxe3 18.Lxc8 Sg4 19. Lxb7 Dxf2+ 20.Kh1 Dh4 21.h3, mit ±, so die Partie: Rainer Knaak (2495) - Lutz Espig (2440), Fürstenwalde/DDR (ch) 1981.

32. Aufgabe nach 14...Dc7



□ Welche Zugbewertungen sind unrichtig?

- A) 15.Lb5!?! mit +-
- B) 15.Lf1?, mit -+
- C) 15.Lxe6?, mit -+

Alle Zugbewertungen sind unrichtig

Zu A: 15.Lb5!? Sxe5 16.dxe5 Dc5!, mit =.

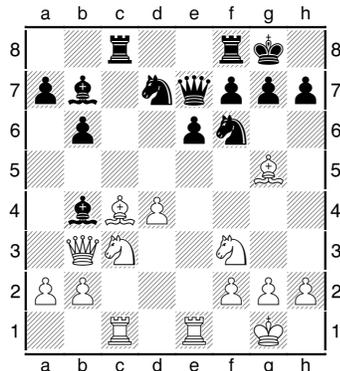
Zu B: 15.Lf1! h6 16.Lf4 Sxe5 17. dxe5 Sh5 (17...Db8 18.Lxh6 gxh6 19.exf6, mit ±.) 18.Ld2, mit ±.

Zu C: 15.Lxe6!! fxe6 16.Dxe6+ Kh8 17.Sf7+!? (17.Sb5! Dd8 18. Sd6! Sxe5 19.dxe5, mit ±.) 17... Txf7 18.Dxf7 Tf8 19.De7 und dann: C1) 19...Db8!, mit =, so die Partie: Rainer Knaak (2535) – Liuben Spassov, Sochi (Tschigorn-Gedächtnisturnier) 1980. C2) 19...Sg4 20.f4 Dc6 21.d5!, so Fritz. (21.Te2 Lxc3 22.Txc3 Dd5 23.Td2 Tf7, mit =, so ECO.) 21... Dc5+ 22.Dxc5 Sxc5 23.Le7! Tc8 24.Lxc5 bxc5 25.Te7, mit ±.

C) 13...De7? v. GM Ljubojevic

Das Spiel mit dem Isolani

33. Aufgabe nach 13...De7?



Wie soll Weiß fortsetzen?

- A) 14.d5
 B) 14.Se5
 C) 14.Ld5

Die richtige Antwort ist C3

Zu A: 14.d5!? Dc5!, mit =.

Zu B: 14.Se5 14.Se5 Sxe5 15.dxe5 Dc5 16.Lxe6 fxe6 17.Dxe6+ Tf7 18.Le3 (Nicht aber 18. exf6?, wegen 18...Dxg5, mit +-.) 18...De7 19.Dxe7 Lxe7 20.exf6 Lxf6, mit ±.

Zu C: 14.Ld5!!± La6 und dann: C1) 14...Lxd5? 15.Sxd5, mit +-.
 C2) 14...Tb8 15.Lxb7 Lxc3 (15...Txb7 16.Sd5, mit +-.) 16.Dxc3 Txb7 17.d5!, mit ±. C3) 14...Lxc3 15.Lxb7 Lxe1 (15...Tb8 16.Txc3 Txb7 17.d5, mit ±; 15...Tc7 16.La6 Lxe1 17.Txc7, mit +-.) 16.Lxc8, mit ±. C4) 14...Txc3 15.bxc3 Lxd5 16.Dxb4, mit +-.
15.Da4! Lxc3 [15...Sb8 16.Lxf6 (16.Lb3? b5) 16...gxf6 17.Le4 Dd6 18.Lb1 ΔDa4-c2-d2, mit ±.] **16.bxc3 Sb8** 16...Ld3!? 17.Lb3 ΔSe5 (17.Dxa7?? Dd6 18.Lb3 Ta8) **17.Lb3 b5?** Δ17...Dd7 18.Da3, mit ±. **18.Da5 Db7? 19.Lxf6 gxf6 20.d5!**

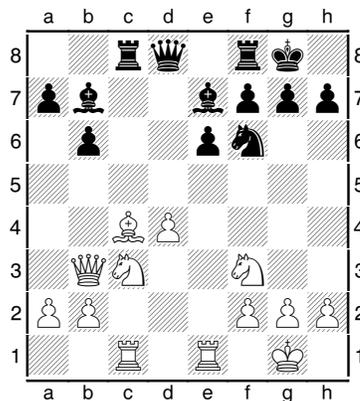
exd5 20...e5 21.Sh4 (21.Db4) **21.Db4+- Dd7** 21...Tfe8 22.Df4 Kf8 23.Sh4! ΔSf5, mit +-.
22.Dh4 Kg7 23.Sd4! 23.Sd4 h6 (23...Sc6 24.Lc2, mit +-.) 24.Lc2, mit +-., mit 1:0, so die Partie: Walter Browne (2550) – Ljubomir Ljubojevic (2605), Tilburg 1978

D) 13...Le7 von GM Kasparow

Das wurde zunächst getadelt, doch wahrscheinlich zu Unrecht. 14.Se5!? Sxe5 15.dxe5 Sd7 16.Lxe7 Dxe7 17.Sb5 Tc5? (17...Dg5!? 18.Dg3 Dxg3 19.hxg3 La6 20.Sd6 (20.a4!? Lxb5 21.Lxb5 Txc1 22.Txc1 Sxe5 23.Tc7, mit ∞.) 20...Lxc4 21.Txc4 Txc4 22.Sxc4 Tc8, mit =.) 18.f4 Tfc8? 19.Sxa7 Td8 20.Sb5 Sxe5 21.fxe5 Td2 22.Lf1, mit +-., so die Partie: Yuri Shulman (2425) – Sergey Smagin (2545), St Petersburg 1994. **14.Lxf6** Vielleicht ist ja dieser viel gelobte Zug gar nicht so gut, so IM Rainer Knaak. **14...Sxf6**, siehe 34. Aufgabe. Hier würde 14...Lxf6 die in der Partie folgenden Verwicklungen vermeiden. 15.Sb5 Lxf3! (15...Ta8? 16.Sd6 Lxf3 17.Dxf3 Lxd4 18.Sxf7 Df6 19.Lxe6 Dxf3 20.Sg5+ mit großem weißen Vorteil.) 16.Dxf3 a6 17.Sd6 [17.Sa7 Tc7 (17...Lg5) 18.Sc6 Dc8 19.Ld3 Sb8 20.d5 exd5 21.Lf5 Db7 22.Sb4 Txc1 23.Txc1 Td8 24.Td1 Lxb2 25.Sxd5 und Fritz^[44] sieht trotz Minusbauern einen kleinen Vorteil für Weiß.] 17...Tc7 18.Sxf7 (18.Lxa6? Txc1 19.Txc1 Sb8) 18...Txf7 19.Lxe6 Sf8 20.Txc7 (20.Lb3 Kh8 21.Lxf7 Txf7 22.Tcd1 Td7

23.Te4, mit ∞.) 20...Dxc7 und ein Vorteil für Weiß ist nicht in Sicht.

34. Aufgabe nach 14...Sxf6



Wie soll Weiß fortsetzen?

- A) 15.Tcd1
 B) 15.Sg5
 C) 15.Lxe6

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 15.Tcd1? Lxf3 16.gxf3 Dc7 17.La6 Tcd8 18.d5 Df4 19.dxe6 Ld6 20.exf7+ Kh8, mit +-.

Zu B: 15.Ted1? Lxf3 16.gxf3 Ld6 17.d5 exd5 18.Lxd5 Tc5 19.Kg2 De7 20.Te1 Dc7, mit +-.

Zu C: **15.Lxe6** Ein typisches Motiv und ist sogar schon gespielt worden. **15...fxe6?** Schwarz muss nicht schlagen. Δ15...Tc7 16.Sg5 (16.Lc4!? Lxf3 17.gxf3 Ld6, mit ∞.) 16...Ld6 droht 17...Lf4 (16...Dxd4!, mit ∞.) 17.Sb5! (17.Tcd1 h6 18.Sxf7 Tcxf7, mit ∞.) 17...Te7 18.Sxd6 Dxd6 19.Lc4 Df4 20.Dg3 Dxg3 21.hxg3 Td7 22.Ted1, mit ±/±. Diese Stellung gilt es gegen die Partiestellung nach z.B. 21.Sd6 abzuwägen, um zu bewerten, ob 15...Tc7 wirklich besser gewesen

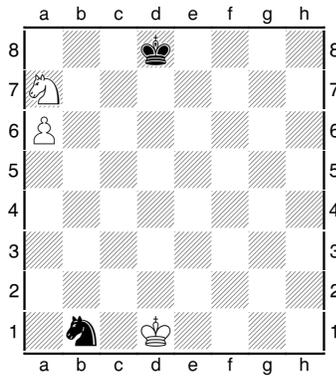
Das Spiel mit dem Isolani

wäre. **16.Dxe6+ Kh8 17.Dxe7 Lxf3 18.gxf3 Dxd4** Es ist noch nicht so schlimm für Schwarz, Weiß versucht nun sofort die Schwäche der gegnerischen Grundreihe auszunutzen. **19.Sb5! Dxb2?** Auch 19...Df4?! ist schwach: 20. Txc8 Txc8 21.Sd6 Dxf3? [21...Ta8 22.Sf7+ (22.Se8 Sxe8 23.Dxe8+ Df8 24.Dxf8+ Txf8 25.Te7, mit ±.) 22...Kg8 23.Sd8 (23.De6 Tf8 24. Sd8+ Kh8 25.De7 Sd5 26.Se6 Sxe7 27.Sxf4, mit ±.) 23...Dg5+ 24.Kf1 Dg6, mit ±.] 22.Sxc8 Dg4+ 23.Kf1 Dh3+ 24.Ke2 Dxc8 25.Kd2, mit +-, so die Partie: Lasulo Hazai (2465) – Henrik Danielsen (2480), Valby/Dänemark 1994. 19... Dd2!? 20.Txc8 Txc8 21.Sd6 Tb8, mit ±. **20.Txc8 Txc8 21.Sd6 Tb8** Nach 21...Ta8 folgt aber: A) 22. Se8! 22...Sg8 23.Dd7 h6 24.Kg2, mit +-. B) 22.Sf7+ Kg8 kann von weißer Gewinnstellung noch keine Rede sein, und jetzt: B1) 23. De6 h6! 24.Sxh6+ Kh7, nun kann Weiß mit Springerzügen einen kleinen Vorteil behaupten, aber 25.Dh3? geht nicht, weil nach (25.Sg4, mit ±.) 25...gxf6 26.Te7+ Kg6 27.Dg3+ Kf5 kein Turm auf b8 hängt; Weiß hat nur Dauerschach. B2) 23.Sd8 h6 24.Se6 und jetzt: B2.1) 24...Sh5 25.Db7 Te8 26.Dd7 Tb8 27.Dxa7 Te8 28.Dd7 Tb8, mit ±. B2.2) 24...Se8?! 25. Te4!, mit +-. B2.3) 24...Sh7!? 25. Db7 Te8 26.Dd7 Tb8 27.Dxa7 Te8 28.Dd7 Tb8 29.f4 Df6, mit ±. **22. Sf7+ Kg8 23.De6 Tf8** GM Knaak: „Das verliert sofort. Nach 23...h5 kann Weiß jedoch ebenfalls ge-

winnen: 24. Sg5+ Kh8 25.Df5! und das Eindringen des weißen Turmes über e7 oder auch e6 bringt die Entscheidung. 25...Dxa2 (25... Kg8 26.Te7; 25...h4 26.h3 Dxa2 27.Te7 Da3 28.Tf7 Kg8) 26.Dg6 Da3 27. Te6 Kg8 28.h4, mit +-.“ **24.Sd8+ Kh8 25.De7**, mit 1:0, so die Partie: Vladimir Kramnik (2770) – Garry Kasparow (2849), London (WM 10) 2000. [Aus den Kommentaren von IM Rainer Knaak]

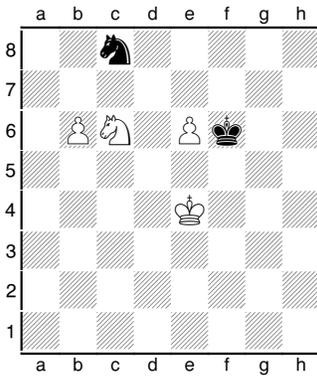
Springerendspiele leicht gelernt

1. Aufgabe



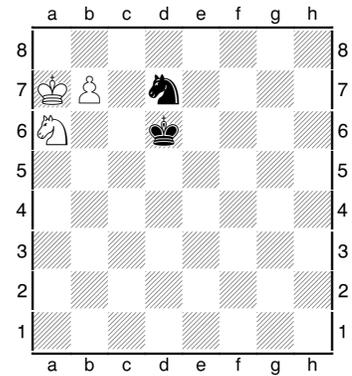
Weiß gewinnt

4. Aufgabe



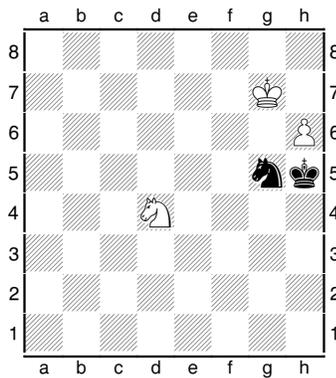
Weiß gewinnt

7. Aufgabe



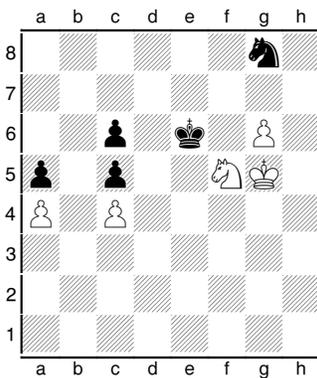
Weiß gewinnt

2. Aufgabe



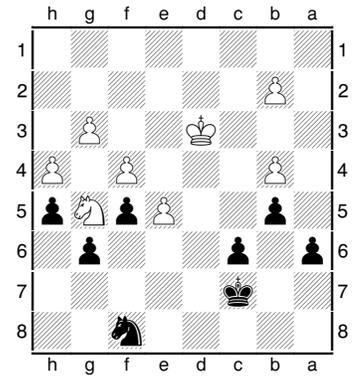
Weiß gewinnt

5. Aufgabe



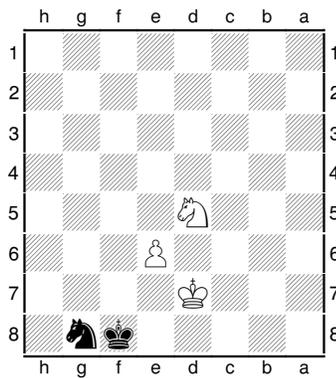
Weiß gewinnt

8. Aufgabe



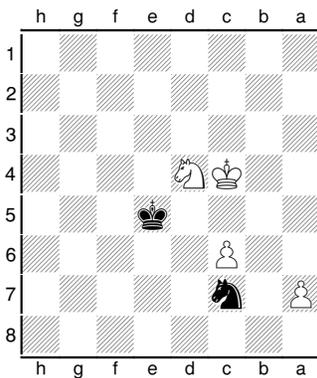
Kann Schwarz die Stellung halten?

3. Aufgabe



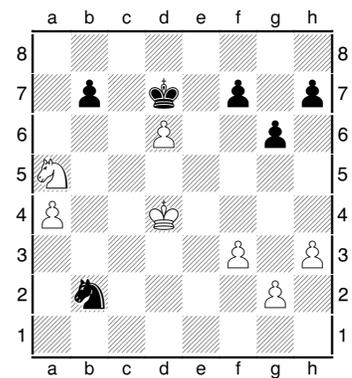
Kann Schwarz die Stellung halten?

6. Aufgabe



Darf Schwarz ...Kd6 spielen?

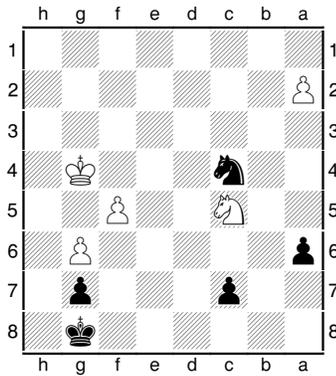
9. Aufgabe



Weiß gewinnt

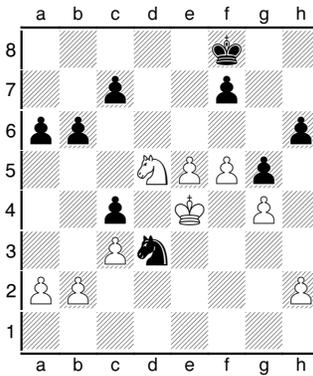
Springerendspiele leicht gelernt

10. Aufgabe



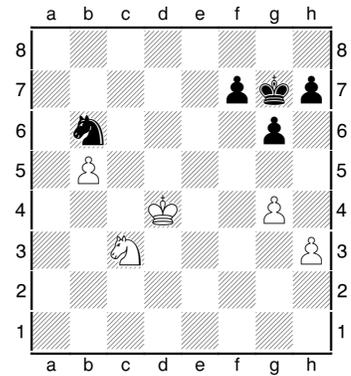
Kann Schwarz die Stellung halten?

13. Aufgabe



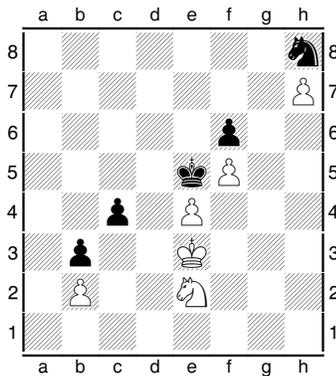
Kann Weiß e5-e6 spielen?

16. Aufgabe



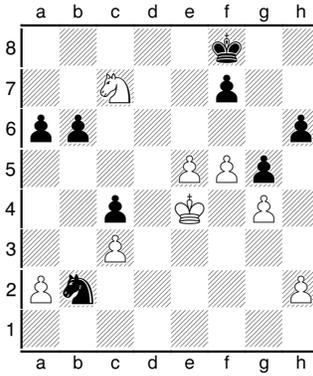
Weiß gewinnt

11. Aufgabe



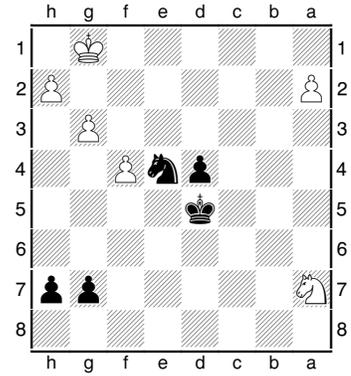
Weiß gewinnt

14. Aufgabe



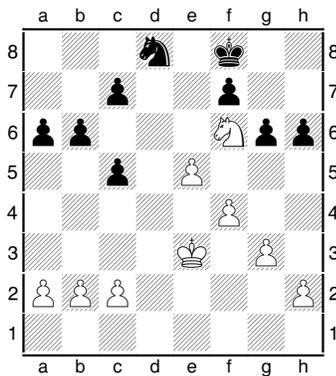
Kann Weiß jetzt e5-e6 spielen?

17. Aufgabe



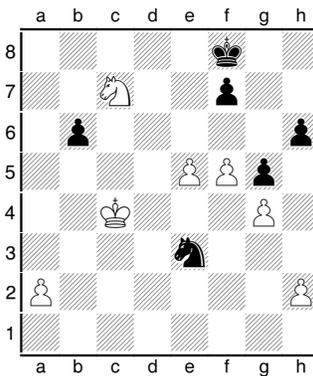
Schwarz gewinnt

12. Aufgabe



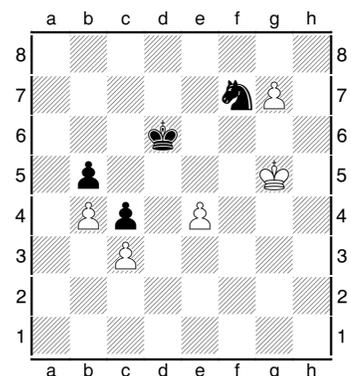
Weiß am Zug

15. Aufgabe



Weiß am Zug

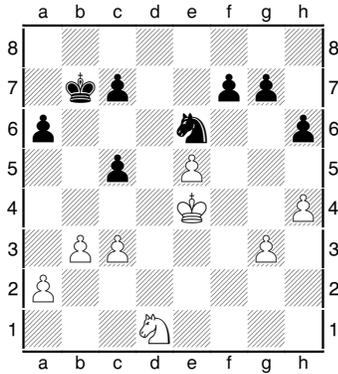
18. Aufgabe



Weiß gewinnt

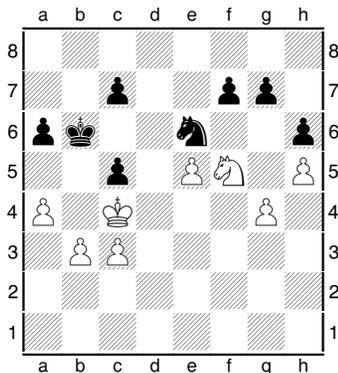
Springerendspiele leicht gelernt

19. Aufgabe



□ Weiß am Zug

20. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

Lösung

Springerendspiele leicht gelernt

In den Endspielen mit *Springer gegen Springer* ist die Vorgehensweise etwas anspruchsvoller, denn Weiß muss mit seinem Springer und König gut zusammenarbeiten. Die Seite mit einem Mehrbauern möchte entweder den Springer vom Bauern vertreiben oder den Springer abtauschen. Die verteidigende Seite möchte entweder den Springer gegen den Bauern opfern oder die Springer tauschen, wenn dadurch ein Remisendspiel

entstehen kann. Ein materieller oder positioneller Vorteil führt meist zum Partiegewinn. Die Beurteilung der Stellung und die Wahl des richtigen Plans werden natürlich durch die *Springergabeln*^[45] erschwert.

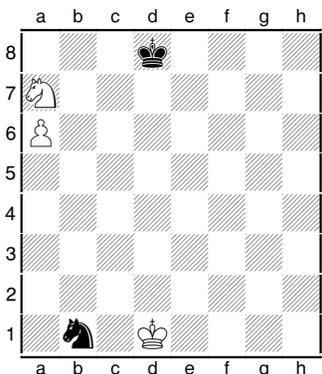
Bekannte Probleme

- kein Freibauer gebildet werden kann
- ein Freibauer nicht unterstützt wird
- der gegnerische Bauer nicht angegriffen werden kann
- der Springer sich gegen den Bauern opfern kann.

Mit einem Randbauer auf a6

Die 1. und die 17. Aufgabe haben das gleiche Thema. Die 1. Aufgabe ist eine Studie aber das Motiv in der 17. Aufgabe kommt in der Endspielpraxis am häufigsten vor. Kennt man dieses Motiv nicht, gehen viele gewonnene Stellungen Remis aus.

1. Aufgabe



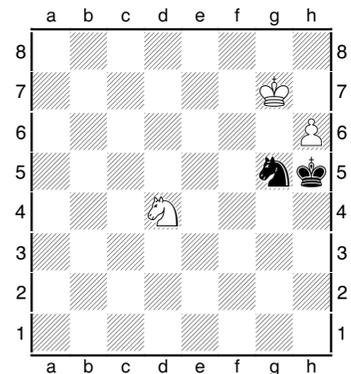
1.Sb5! Die *Schlüsselfelder*^[104] a3 und c3 werden blockiert. **1...Kc8** **2.Kc1!** 2.Kc2? Sa3+! 3.Sxa3 Kc7! 4.Sc4 Kb8, mit =. **2...Sa3** **3.Sxa3 Kc7** **4.Sc2!** **Kb6** **5.Sb4**, mit +-, so

die Studie von Josif Krichell, *Schachmatna Misl* 1984.

Mit einem Randbauer auf h6

In Springerendspielen mit einem Randbauer ist es häufig ein Vorteil, weil am Brettrand die Zugmöglichkeiten des verteidigenden Springers verringert sind.

2. Aufgabe



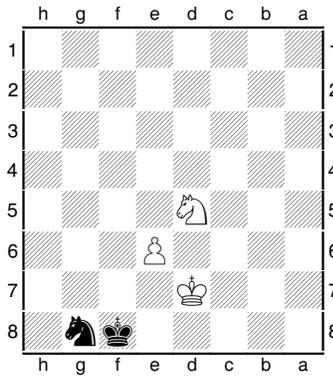
1.Sf5! Kg4 1...Se6+ 2.Kf7 Sg5+ 3.Kf6 Sh7+ 4.Kg7 Sg5 5.Sd4! Kg4 6.Kg6 Kf4 7.Sf3 führt durch Zugumstellung zu der Lösung. **2.Kg6 Se6** Verhindert den Vormarsch des Bauers, wegen ...Sf8+. **3.Sd4!** Der Springer kann nicht geschlagen werden. **3...Sf8+** **4.Kf7 Kg5** **5.Kg7 Kh5** **6.Sf5 Se6+** **7.Kf7 Sg5+** **8.Kf6 Sh7+** **9.Kg7 Sg5** **10.Sd4 Kg4** **11.Kg6 Kf4** **12.Sf3! Se6** **13.Kf7 Kf5** **14.h7** und Weiß gewinnt.

Mit einem Freibauer auf e6

Aus der nachfolgenden Stellung können wir einige Verteidigungsmanöver erlernen, denn die verteidigende Seite kann hier tatsächlich Gleichgewicht halten.

Springerendspiele leicht gelernt

3. Aufgabe

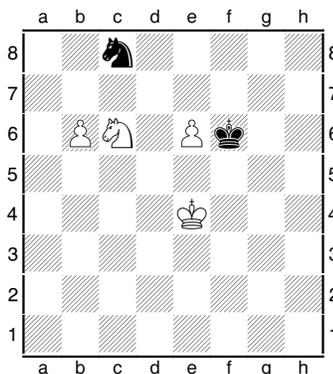


Ja, Schwarz in der Tat die Stellung im Gleichgewicht halten. **1... Kg7** **2.Ke8** A) 2.Kd8 Kf8 3.Se3 Se7 4.Kc7 Sc8 5.Kxc8 Ke7, mit =. B) 2.Sf4 Sf6+ 3.Ke7 Sg8+ 4.Kd6! Sf6 5.Sd3 Kf8 6.e7+ Kf7! 7.Sf4 Se4+ 8.Kd7 Sc5+ 9.Kd8 Sb7+ 10. Kd7 Sc5+ 11.Kd6 Sb7+ usw. **2... Sh6** **3.Se7 Kf6 4.Kd7 Kg7 5.Sd5 Sg8**, mit =, wegen Zugwiederholung.

Mit den Bauern auf b6 und e6

In der 4. Aufgabe hat Weiß zwei Bauern mehr. Aber welcher Bauer soll den Gewinn bringen? Ein *Dreiecksmanöver*^[28] des weißen König und dann ein Springeropfer sichern Weiß den Gewinn.

4. Aufgabe



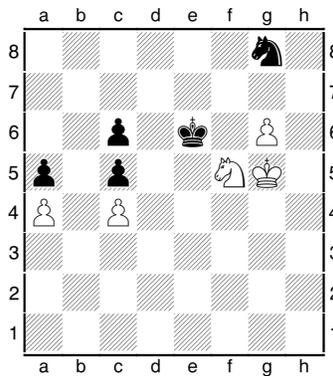
1.b7! **Sd6+** **2.Kd4!** 2.Kd5? Sxb7

3.e7 Kf7, mit =. **2...Sxb7 3.Kd5 Kg7** 3...Sc5 4.e7 Se6 (4...Sa6 5. Kd6 Kf7 6.Sd8+ Ke8 7.Se6 Kf7 8.Sg7! Sc7 9.Kd7⊖ (= Zugzwang^[141]) 9...Kf6 10.Se8+ und Weiß gewinnt.) 5.Kd6 Sg7 6.Kd7 Kf5 7. Sd4+ Ke5 8.Se6! Sh5 9.Kd8 Sf6 10.Sf8 Kd6 11.Sh7! und Weiß gewinnt. **4.Sd8! Sxd8 5.e7** und Weiß gewinnt, denn der Bauer kann sich auf d8 bzw. auch auf e8 zur Dame umwandeln.

Mit dem Bauer auf g6 und mit blockierten Bauern auf dem Damenflügel

Die Gewinnmethode mit dem g-Bauer erinnert uns an eine Problemlösung. Weiß opfert den g-Bauer, schneidet dann dem schwarzen König den Rückweg zum Damenflügel ab, indem er die *Gegenfelder*^[46] unter Kontrolle hält.

5. Aufgabe

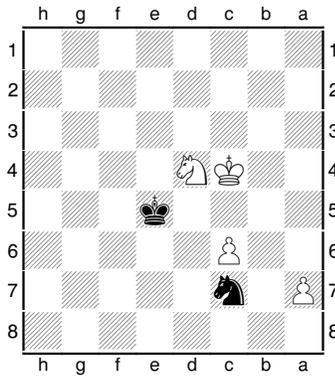


Erst die Eroberung der schwarzen Bauern auf a5 und c5 vorbereiten, indem die wichtigsten *Gegenfelder*^[46] besetzt werden. **1.g7?** Die Gewinnvariante nach 1.Sh6! ist sehr lehrreich, z.B. 1... Se7 2.g7 Ke5 3. Sf7+ [3.Sf5 Sg8 4. Kg6 Ke6 5.Sh6 Sf6 (Falls 5...Se7+, so 6.Kh7 Ke5 7.Sf7+ Kd4 8.Sh8!!

Kxc4 9.Sg6 Sd5 10.g8D Kd4 11. Dh8+ Ke3 12.De5+ Kd2, mit +-.) 6.Kg5 Sh7+ 7.Kh5! Ke7 (Falls 7... Sf6+, so 8.Kg6 Ke7 9.Sg4 Sg8 10. Kh7 Kf7 11.Se5+ und der schwarze Springer geht verloren.) 8.Kg6 Sf6 9.Sg4 Sg8 10.Kh7, mit +-.] 3...Ke6 4.Sd8+ Kd7 5.Sb7!! Ke6 6.Kh6 Sf5+ (6...Kf6 7.Kh7 Kf7 8. Sxa5 und Weiß gewinnt.) 7.Kh7 Se7 8.Sxa5 und Weiß gewinnt. **1...Kf7 2.Sd6+** Nicht aber 2. Sh6+?, wegen 2...Sxh6 3.Kxh6 Kg8 4.Kg6, mit Patt. **2...Kxg7 3.Kf5 Sf6 4.Ke6 Kg6 5.Ke7 Sg4?** ⊖5...Kg5, z.B. 6.Kd8 Sg4⊖ (6...Kf4 7.Kc7 Ke5 8.Kxc6 Kd4 9.Kb5 Sd7 10.Kxa5 Ke5 11.Sb7, mit +-.) 7. Sb7 Kf4 8.Kc7 Se5 9.Sxa5 Ke3 10. Kb6 Kd3 (10...Kd4? 11.Sxc6+ Sxc6 12.Kxc6 Kxc4 13.a5 Kd4 14.a6 c4 15.a7 c3 16.a8D c2 17.Da3 und Weiß gewinnt.) 11.Kxc5 Kc3⊖ 12. Kb6 Sd3⊖ 13.Sxc6 Sb2! 14.Se5 Sxa4+ 15.Kb5 Kb3, mit =. **6.Sb7 Se3 7.Sxa5** Deshalb war 6.Sb7! notwendig, denn jetzt ist der weiße a-Bauer ein Freibauer und der c4-Bauer ist gedeckt. **7...Kf5 8. Kd6** 8.Kd7 Ke4 9.Kxc6 Kd4 10. Kb5, mit +-, wegen *Zugzwang*^[141]. **8...Ke4 9.Kxc5 Kd3 10.Kxc6 Kc3 11.Kb5 Kd4 12.c5 Sd5** Keine Verbesserung ist 12...Kd5, z.B. 13.c6 Kd6 14.Kb6 Sd5+ 15.Kb7, mit +-. **13.Sc6+ Ke4 14.a5 Sc3+ 15.Kc4 Sd5 16.a6 Sc7 17.a7 Kf5 18.Sd4+ Ke5 19.c6!**

Springerendspiele leicht gelernt

6. Aufgabe

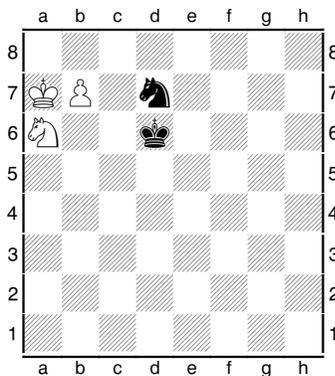


Schwarz darf nicht 19...Kd6? spielen, wegen 20.Sb5+ Kxc6 21. Sxc7 nebst 22.a8D und Weiß gewinnt. **19...Sd5 20.Kc5 Sc7 21. Kc5 Sc7 22.Sb5**, mit 1:0, so die Partie: Jan Vinarcik (2010) - Jozef Vach (1945), Slowakei (ch) 1997.

Das Schneckenmanöver

Wenn ein Springer einmal 360° um bestimmte Felder herum auf ein *Schlüsselfeld*^[104] springt, so sprechen wir von einem *Schneckenmanöver*^[106], so GM Ludek Pachman, Bad Kissingen 1979. Je nach Radius, denn der Springer springt, entsteht ein *kleines* oder ein *großes Schneckenmanöver*.

7. Aufgabe



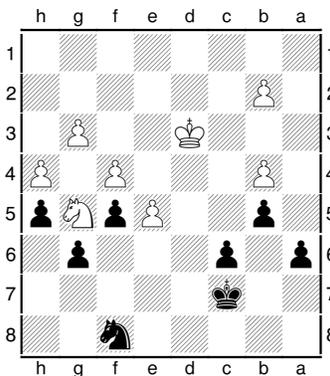
Weiß gewinnt mit dem *großen Schneckenmanöver*^[106]. **1.Sb4 Ke5 1...Kc7 2.Sd5+ Kd6 3.Sb6 Se5**

4.Sc4+!, mit +- **2.Sd3+ Kd5 A) 2...Ke4 3.Sc5+!, mit +- B) 2...Kf5 3.Sc5 Se5 4.Kb6! , mit +- 3.Sf4+ Kc6 4.Sg6 Kd5 4...Kc5 5.Sf8 Se5 6.Ka8 Sc6 7.Se6+ Kd6 8.Sd8! , mit +- 5.Sf8 Se5 6.Kb6 Sc6 7.Sd7 Kd6 8.Se5! Sb8 9.Ka7 Kc7 10.Sc4 Sc6+ 10...Sd7 11.Sb6 Sb8 12. Sd5+!, mit +- 11.Ka8 Sb8 12. Sb6 Sa6 13.Sd5+ Kd6 13...Kc6 14. Sb4+, mit +- 14.Sb4** und Weiß gewinnt.

Mit einem gedeckten Freibauer auf e5

In der 8. Aufgabe hat der Nachziehende zwei große Probleme, er muss das Feld c5 und seinen g6-Bauer decken. Diese Deckungsarbeit muss mit einer Art von Gleichgewicht erfolgen und dies erweist sich als sehr schwierig. Der schwarze Springer nimmt seinem König das Feld d7 weg. Diesen Umstand nützt der weiße Springer nachdem er ein zweifaches *Schneckenmanöver*^[106] ausgeführt hat.

8. Aufgabe



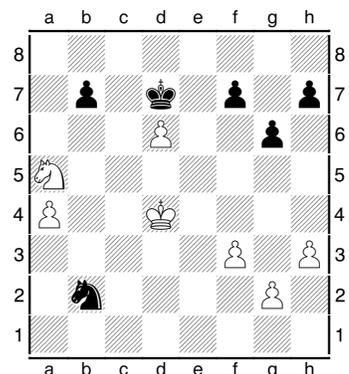
Schwarz kann die Stellung nicht halten. **1...Kd7 2.Kd4 Kc7 3.b3!!** Einfach aber sehr effektiv, denn Schwarz befindet sich im *Zug-*

zwang^[141]. **3...Sd7** Nicht aber 3... Kd7, wegen 4.Kc5! Kc7□ 5.e6! und die Drohung e6-e7 entscheidet die Partie sofort. **4. Se6+!?** □4.Sh7!, was auch später erfolgte. **4...Kb6?! 4...Kc8□ 5.Sc5 Sf8□ 6.Sxa6 Se6+ 7.Kc3 Kd8 8. Kd3 Ke7 9.Kd2 Kd8 10.Ke3 Ke8 (10...Kd7? 11.Sc5+! Sxc5 12. bxc5, mit +-.) 11.Sb8 Sd8□ 12. Kd4 Se6+ 13.Kc3 Sd8** und Weiß kommt hier nicht weiter. **5.Sd8 Kc7 6.Sf7 Sf8 7.Sg5 Sd7 8.Sh7!**, so endlich hat Weiß verstanden, dass er am Königsflügel aktiv werden muss. **8...Sb6 9.Sf8 Sd5 10.Sxg6 Sxb4 11.Se7 Kb6 12. Sxf5 c5+ 13.Kc3 Sd5+ 14.Kb2 a5 15.Sg7 b4 16.f5 a4 17.bxa4**, mit 1:0, so die Partie: Luis Roberto Piazzini – Raul Espinosa, Argentinien (ch) 1959.

Mit teilweise gedeckten Freibauer auf d6

Die 9. Aufgabe sollte man sich unbedingt einprägen, denn Weiß ignoriert alle Angriffsversuche des Nachziehenden auf den a- und den d-Bauern und vor allem lässt er seinen Springer ungedeckt stehen.

9. Aufgabe



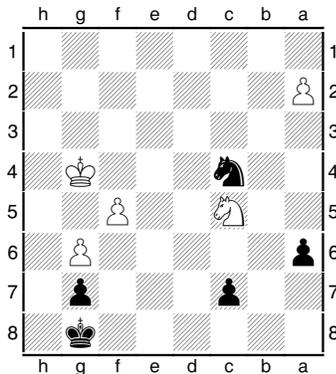
Springerendspiele leicht gelernt

1.Sxb7! Kc6 Falls 1...Sxa4?, so 2. Sc5+ Sxc5 3.Kxc5 h6 4.Kd5 f6 5. h4 g5 6.hxg5 hxg5 7.g4 und das Bauernendspiel ist für Weiß leicht gewonnen. **2.a5!! Sa4** 2... Kxb7 3.a6+ Kxa6 4.d7, mit +-.
3.d7!!, mit 1:0, denn nach 3... Kxd7 4.Sc5+ Sxc5 5.Kxc5 und der weiße a-Bauer entscheidet, so die Partie: Joachim Olbrich (2330) – Manfred Keller (2205), Oberliga Bayern 1997.

Mit einem rückständigen Bauern auf f5

In dieser Stellung ist der schwarze König gezwungen, den g7-Bauern zu decken, da dieser sonst vom weißen Springer erobert werden kann. Er ist damit in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt und quasi an diesen Bauern gebunden. Weiß muss den Vorstoß f5-f6 so vorbereiten, dass der weiße Bauer bis g8 durchziehen kann, ohne dass der schwarze Springer hier eingreifen kann.

10. Aufgabe



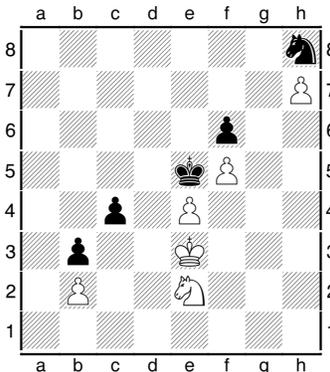
Nein, Schwarz kann die Stellung nicht halten. **1...a5 2.Kf4 Kf8 3. Se6+** In solchen Stellungen ist der weiße Vorstoß g5-g6+ nebst

Se6+ ein Grundmuster bei einem Angriff auf den beiden Flügeln. Dieses taktische Element merken wir uns. **3...Kg8 4.Sxc7 a4 5. Sd5 a3 6.Ke4 Sd6+ 7.Ke5 Sb5 8. f6 gxf6+ 9.Kxf6**, mit 1:0, wegen z.B. 9... Sd4 10.Se7+ Kf8/Kh8 11.g7+ Ke8 11.g8D+, usw., so die Partie: Dieter Pustelny Conrad - Jacob Jousen, Ruhrgebiet (VK2) 1998.

Mit einem Bauern auf h7 und weiteren Bauern

In diesem Beispiel spielt der Zugzwang^[141] eine sehr, sehr wichtige Rolle. Schwarz hat zwei Probleme, er muss das Feld d4 bewachen und dem Springerabtausch auf g6 ausweichen.

11. Aufgabe



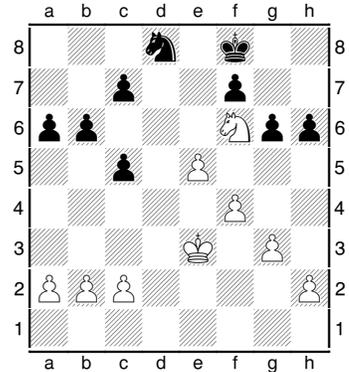
1.Sf4! Gut ist auch 1.Sc3, z.B. 1... Sf7 2.Sd5 Sh8 (2...Kd6 3.Kd4, mit +-.) 3.Sb6, mit +-.
1...Sf7 1... Kd6 2.Kd4 Sf7 3.Sg6, mit +-.
2.Sg6+ Kd6 3.Kd4 und Weiß gewinnt, da Schwarz im Zugzwang ist.

Mit einer Bauernmehrheit auf dem Königsflügel

Im folgenden Beispiel wird Weiß mit g3-g4 am Königsflügel vorrücken und der weiße Springer wird die schwarzen Bauern auf

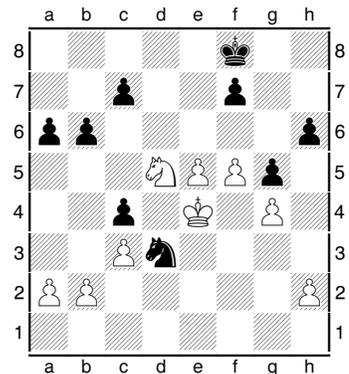
dem Damenflügel angreifen. Schwarz wird den weißen Bauern auf b2 angreifen.

12. Aufgabe



1.g4! Se6 2.c3 g5 3.f5 Sf4 4.Ke4 Der Partiezug reicht zum Gewinn. Aber wenn wir 4.c4 spielen würden, so wäre die Anzahl der von Schwarz spielbaren Varianten erheblich gesunken.
4...c4 5.Sd5 Sd3, siehe 13. Aufgabe.

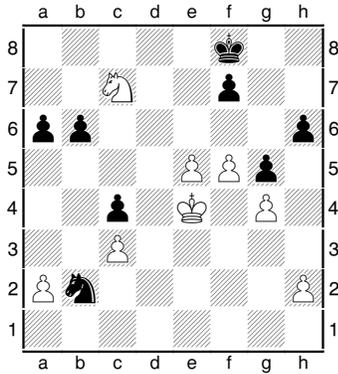
13. Aufgabe



6.Sxc7!? Wir haben jetzt genügend Wissen, um den thematischen Zug zu finden. **6.e6! Sf2+ 7.Kf3 fxe6 8.fxe6 Sd3 9.Ke4 b5 10.Sxc7 Ke7 11.Kf5 Sf4 12.Sxa6 (12.h4 Sxe6 13.Sxe6 gxh4 14.Sf4, mit +-.) 12... Sxe6 13.Kg6**, mit +-.
6...Sxb2, siehe 14. Aufgabe.

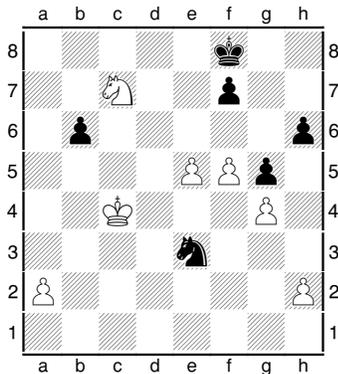
Springerendspiele leicht gelernt

14. Aufgabe



7.Sxa6 Weiß kann immer noch 7. e6! spielen. **7...Sd1 8.Sc7 Sxc3+ 9.Kd4 Sd1 10.Kxc4** Einfach 10.h3, z.B. 10...c3 44.Kd3 Sf2+ 45.Kxc3 Sxh3 46.Sd5 und Weiß gewinnt. **10...Se3+**, siehe die 15. Aufgabe. 10...Sf2 11.Kb5 Sxg4 12.a4 Sxe5 13.Sd5 Ke8 14.Kxb6 Kd8 15.a5 Kc8 16.a6 Sd7+ 17.Kc6 Sb8+ 18. Kd6 Sxa6 19.Ke7 und Weiß gewinnt.

15. Aufgabe



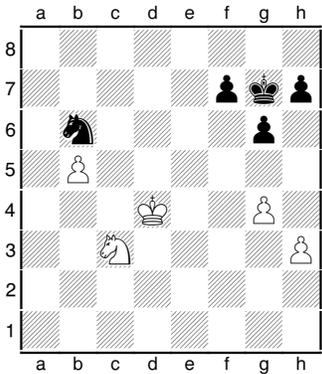
11.Kb5! Sxg4 12.Kxb6 Sxe5 13. a4 13.Sd5 Sc4+ 14.Kb5 Sa3+ 15. Kb4 Sc2+ 16.Kc5 Sa3 17.Se3, mit +- **13...Ke7 14.Kc5 Kf6** ♱14... Sd7 und Schwarz kann noch Widerstand leisten. **15.a5 Sd7+ 16.Kd6 Sb8 17.Sd5+ Kxf5 18. Sb4!! g4 19.Kc7 Sa6+ 20.Sxa6 h5 21.Sb4 h4 22.a6 g3 23.hxg3 hxg3 23...h3? 24.a7 h2 25.a8D** und Weiß gewinnt. **24.Sc2!** und Weiß

gewinnt, so die Partie: Bjørn Nielsen – Ragnar Krogius, München (ol) 1936.

Mit einem Freibauer auf der b-Linie

Eine wohl sehr bekannte Stellung aus der Partie von Tschigorin gegen Marshall, gespielt 1907 in Karlsbad. Man findet diese Stellung in vielen Endspielbüchern.

16. Aufgabe



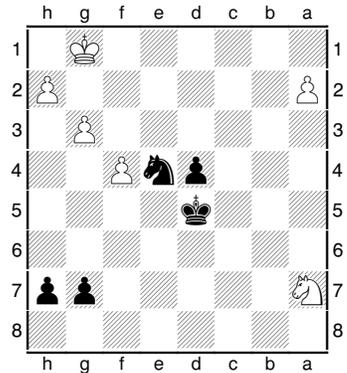
Weiß verfügt über einen entfernten Freibauern am Damenflügel und kann den schwarzen Königsflügel blockieren, so dass Schwarz dort nicht seinerseits einen Freibauern bilden kann. Nach dem Opfer des schwarzen Springers für den weißen Freibauern bleibt ein weißer Bauer am Königsflügel übrig, der zur Dame umgewandelt werden kann. **1.Sd5** Der Computer fand eine andere Lösung: 1.Kc5 Sd7+ 2.Kd6 Sb6 3.Sd5 Sa4 4.b6 Sxb6 5.Sxb6 f5 6.g5 h6 7.h4 hxg5 8.hxg5 f4 9.Sd5 f3 10.Ke7 und Weiß gewinnt ganz leicht. **1...Sd7 2.g5 h6 3.Sf6 Sb6 4.h4 hxg5 5. hxg5 Kf8 6.Kc5 Sa4+ 7.Kd6 Kg7 8.Kc6 Kf8 9.b6 Sxb6 10.Kxb6 Ke7 11.Kc7 Kf8 11...Ke6 12.Kd8 Kf5**

13.Sh7 Ke6 14.Ke8 Kf5 15.Kxf7 **13.Ke7 Kh8 14.Se8!** 14.Kxf7?, mit Patt. **14...Kg8 15.Kf6**, mit 1:0, so die Partie: Michail Tschigorin (2460_H) - Frank Marshall (2561_H), Karlsbad 1907.

Mit einem Freibauer auf der d-Linie

Der schwarze Freibauer gewinnt zwar, aber erst nach einem studienartigen Springerzug. Diese Gewinnführung ist ein sehr häufig wiederkehrendes Motiv in der Endspielpraxis mit Springer + Freibauer gegen Springer.

17. Aufgabe



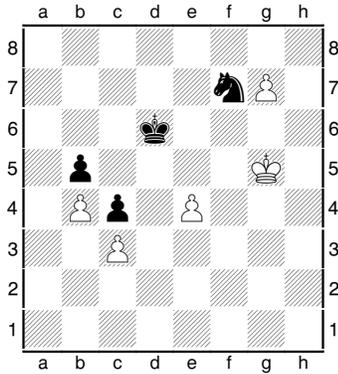
1...d3! 2.Kf1 Sc3 3.Ke1 Kd4 4.Kd2 Se4+ 5.Kc1 Sd6!! Das Schlüsselfeld^[104] b5 wird gedeckt. Nicht aber 5...Ke3?, wegen 6.Sb5 d2+ 7.Kc2 Ke2 8.Sd4+, mit Dauerschach. **6.Kd2 Sc4+ 7.Kc1 d2+ 8.Kc2 8.Kd1 Kd3 9.Sb5 Se3+**, mit *Erstickten Matt*^[37]. **8...Ke3 9.Sb5 Sa3+ 10.Sxa3 Ke2** und Schwarz gewinnt.

Der Springerschachschatten

Solange sich der König im Schatten des Springers befindet, erhält er kein Schachgebot.

Springerendspiele leicht gelernt

18. Aufgabe

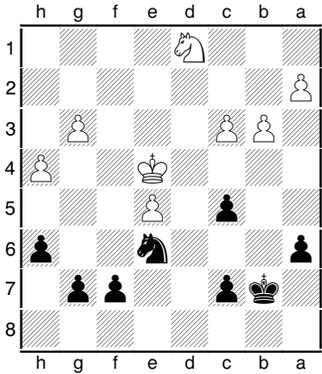


1.Kf6?= Nur A) 1.Kh5, der s.g. *Springerschachschatten*^[110] oder B) 1.Kg6 Se5+ 2.Kf6 Sd7 4.Lf5 auch mit dem *Springerschachschatten* führt zum Ziel und Weiß gewinnt. **1...Sh6**□ **2.e5+ Kd7 3.e6+ Ke8??** 3...Kd6!!, die Opposition. 4.Kg6 Sg8 5.Kf7□ Sh6+ 6.Kf6, mit *Dauerschach*. **4.Kg6?** 4.Ke5!, die *Fernopposition*. 4...Ke7 5.Kd5 Kf6 6.Kc6 Sf5 7.g8S+!!, die Pointe und diese *Unterverwandlung*^[130] 7...Kxe6 8.Kxb5 Sd6+ 9.Kc5 Kd7 10.Sf6+ Kc7 11.b5 Sb7+ 12.Kxc4 Sd6+ 13.Kb4 und Weiß gewinnt ganz leicht. **4...Sg8 5.Kh7 Sf6+ 6.Kg6 Ke7 7.Kf5 Sg8 8.Ke5 Sh6??** 8...Sf6□, mit =. **9.Kd5 Sg8 10.Kc5 Kxe6 11.Kxb5 Kd5 12.Ka5 Se7 13.b5 Ke6 14.b6 Kf7 15.b7 Kxg7 16.Kb6 Sd5+ 17.Kc6 Se7+ 18.Kd7 Sd5 19.b8D** und Weiß gewann ganz leicht, so die Partie: *Leonovskij* (2069) - *Ivan-iv* (2135), Lichess Liga 11C Teamkampf 03.06.2021.

Mit zwei schwachen Bauern auf a6 und g7

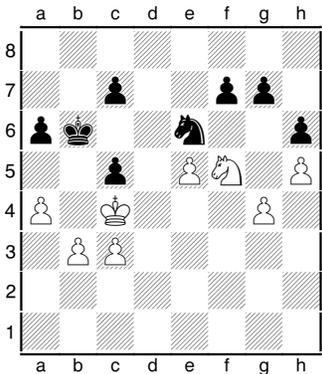
Schwarz hat einen *Doppelbauern* und zwei schwachen Bauern auf a6 und g7, aber wie soll Weiß hier fortsetzen?

19. Aufgabe



1...Kc6 2.Se3 Sf8 A) 2...h5 3.Sd5 Kd7 4.Sf4 g6 5.Sxe6 Kxe6 6.b4 cxb4 7.cxb4 c6 8.a4 Ke7 9.Kd4 Ke6 10.Kc5 und Weiß gewinnt. B) 2...Kd7 3.Kd5 c6+ 4.Kc4 h5 5.g4! hxg4 6.Sxg4 und Schwarz befindet sich im *Zugzwang*^[141]. **3.Sf5 Se6 4.g4 Kb5** 4...Kd7 5.Kd5 c6+ 6.Kc4⊙ (= *Zugzwang*). **5.a4+ Kc6 6.Se3 Sf8 7.Kf5 Se6 8.Ke4 Sf8 9.h5 Se6 10.Sf5 Sg5+ 11.Kd3 Se6 12.Kc4 Kb6**

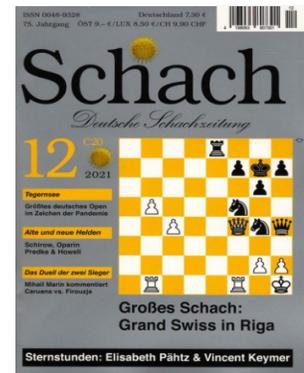
20. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

13.Se7?! 13.Kd5! Sf4+ 14.Ke4 Se6 15.Sxg7! Sxg7 16.g5 Se6 17.gxh6 Sf8 18.Kd5 a5□ (18...Sh7? 19.e6!! fxe6+ 20.Kxe6 und Weiß gewinnt.) 19.c4⊙ (= *Zugzwang*^[141]) 19...Sh7 20.e6! fxe6 21.Kxe6 Kc6 22.Ke7 Kb6 23.Kf7 (Das *Dreieckmanöver*^[23].) 23...Kc6 24.

Kg7 Sg5 25.h7 Sxh7□ 26.Kxh7, mit +-. **13...a5 14. Kd5 Sf4+ 15. Kc4?! 15.Ke4! Se6 16.Sf5 Kc6 17. Se3 Sg5+ 18.Kf4 Se6+ 19.Kf5 Kb7 20.Sc4 Ka6 21.Ke4 c6 22.Sd6 Sg5+ 23.Kf4 Kb6 24.Kf5 Kc7 (24... Ka7? 25.Sxf7 Sxf7 26.e6 Sd6+ 27.Kg6, mit +-.) 25.Sc4, mit +- und der a5-Bauer geht verloren. **15...Se6 16.Kd3 Sf4+ 17.Kd2?! Se6?**⊙ IM Dirk Podlauf: 17...c4! 18.bxc4, mit ±. (18.b4?, mit =, so Naumann und Thiede. 18...Sd3 19. Sf5 Sxe5 20.g5 Sf3+, mit =.) **18. Sd5+ Kc6?**+– 18...Kb7□, mit ±. **19.Se3 Sd8 20.Kd3 Se6 21.Sc4 Kd5 22.Ke3 22.Sxa5** gewinnt auch. **22...g6 23.Sxa5 Kxe5 24. Sc4+ Kd5 25.a5 Kc6 25...c6 26.a6 gxh5 27.a7 Sc7 28.gxh5 Ke6 29. Kf4 Sd5+ 30.Kf3 Sc7 31.Se3 Kf6 32.Kf4 Se6+ 33.Kg4 Sc7 34.Sf5, mit +-.** **26.a6 Sf8 27.b4! cxb4 28.cxb4 Sd7 29.b5+**, mit 1:0, so die Partie: Alexander Naumann (2563) – Lars Thiede (2411), Bundesliga (SG Solingen - SF Berlin), 11.11.2017. [Aus den Kommentaren von IM Dirk Podlauf/Zeitschrift SCHACH 12/2017]**

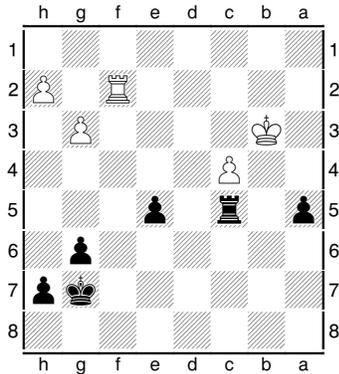


Ihre Vorteile auf einen Blick

- Jederzeit kündigen
- Jederzeit wechseln
- Geschenk-Abos enden automatisch
- Ab dem zweiten Abo 15 % Rabatt

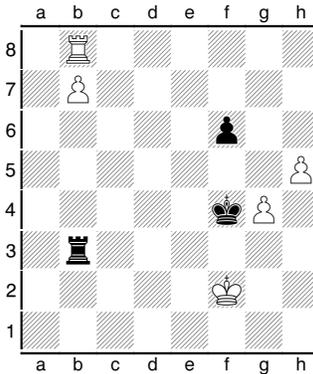
Turmendspiele leicht gelernt

1. Aufgabe



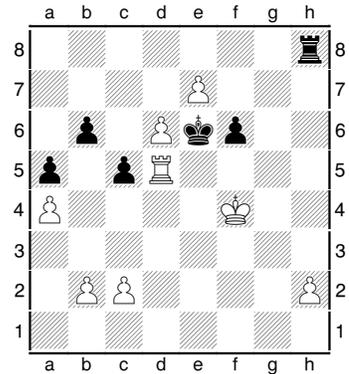
■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

3.2. Aufgabe



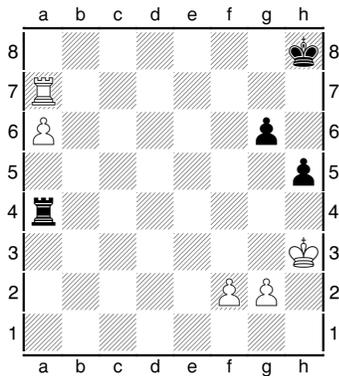
□ Weiß gewinnt

5.2. Aufgabe



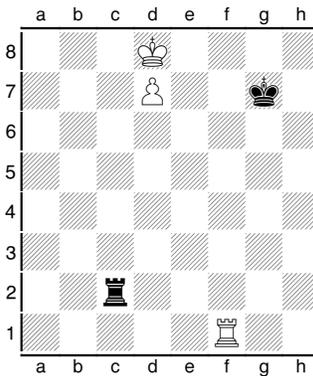
□ Weiß gewinnt

2. Aufgabe



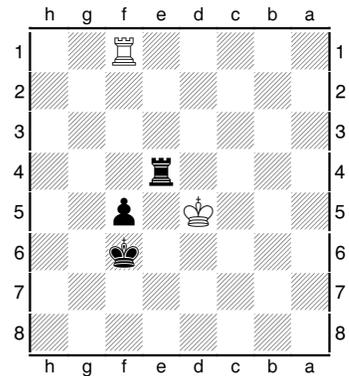
□ Weiß gewinnt

4. Aufgabe



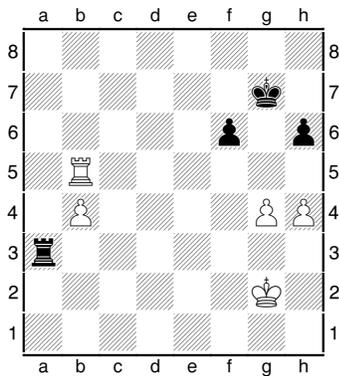
□ Weiß gewinnt

6. Aufgabe



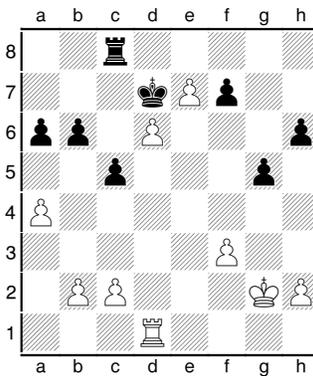
■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

3.1. Aufgabe



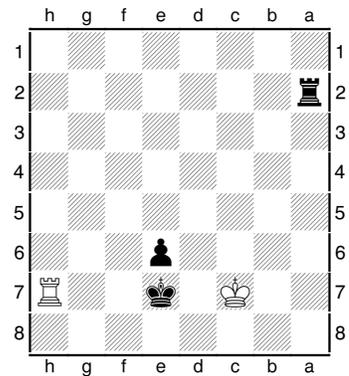
□ Wie soll Weiß fortsetzen?

5.1. Aufgabe



□ Wie soll Weiß fortsetzen?

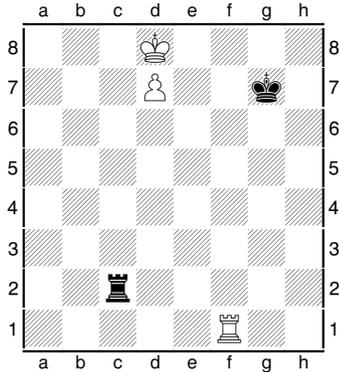
7. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

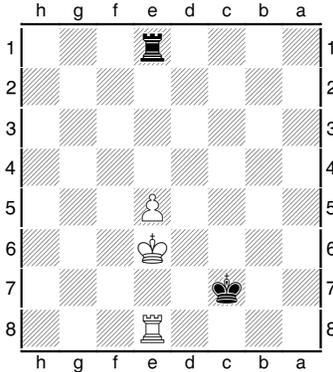
Turmendspiele leicht gelernt

8. Aufgabe



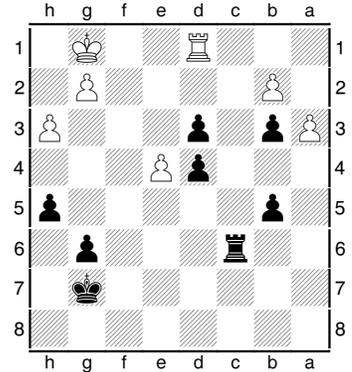
Weiß gewinnt

10.2. Aufgabe



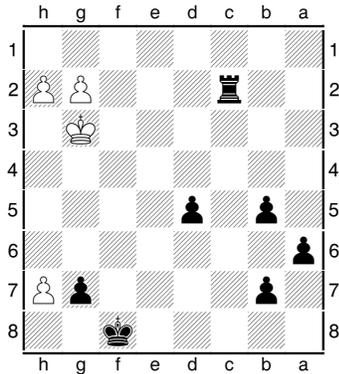
Schwarz am Zug hält Remis

11.1. Aufgabe



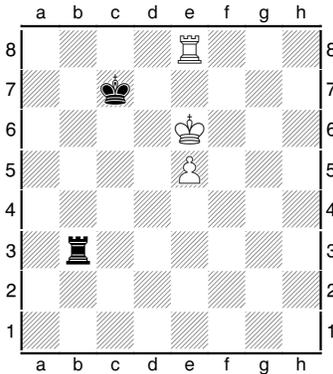
Wie soll Schwarz fortsetzen?

9. Aufgabe



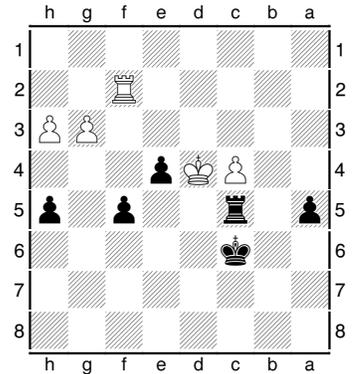
Schwarz am Zug, aber kann Weiß die Stellung halten?

10.3. Aufgabe



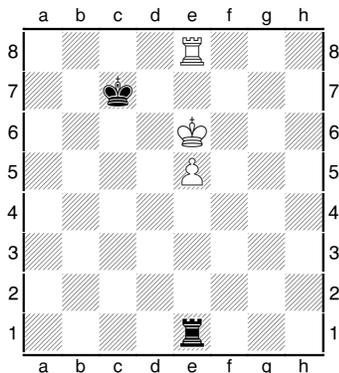
Kann Weiß hier gewinnen?

11.2. Aufgabe



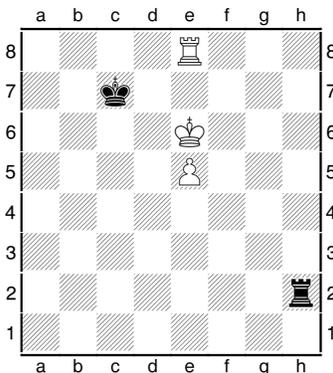
Wie soll Schwarz fortsetzen?

10.1. Aufgabe



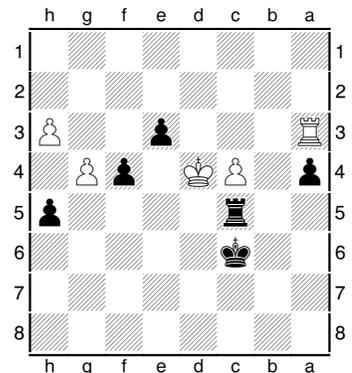
Weiß am Zug gewinnt

10.4. Aufgabe



Kann Weiß hier noch gewinnen?

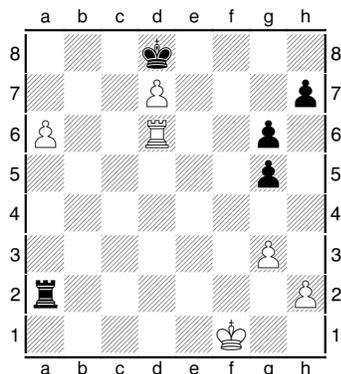
11.3. Aufgabe



Schwarz gewinnt

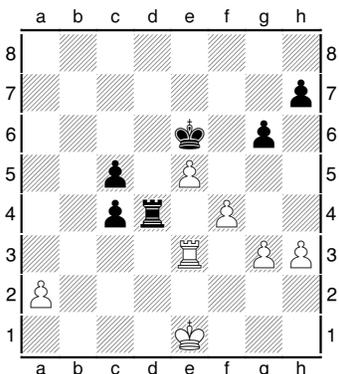
Turmendspiele leicht gelernt

12. Aufgabe



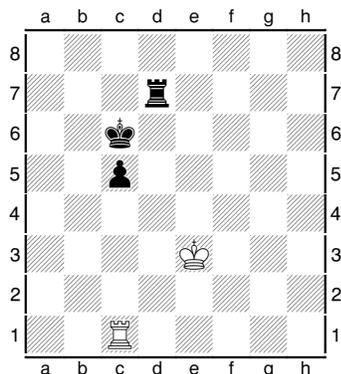
Wie soll Weiß fortsetzen?

15. Aufgabe



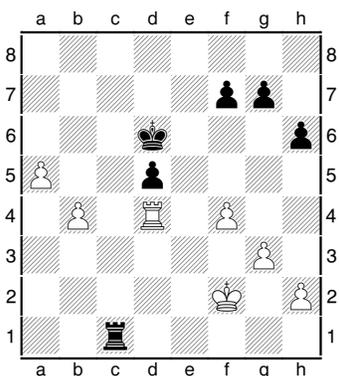
Weiß gewinnt

13. Aufgabe



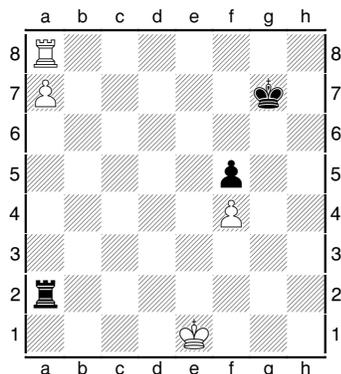
Kann Weiß die Stellung halten?

16. Aufgabe



Weiß gewinnt

14. Aufgabe



Wie kann Weiß gewinnen?

Lösung

Turmendspiele leicht gelernt

Bei sehr guten Schachspielern entscheidet sich die Partie eher selten in der Eröffnung. Auch im Mittelspiel steht oft noch nicht fest, wie die Partie endet.

Im Leistungsschach wird die Partie meist im Endspiel entschieden. Daher hat das Endspiel im Schach eine ganz besonderes Gewicht. Nicht selten kommt es hier zu Turmend-

spielen.

Die Turmendspiele fordern eine ganz besondere und eigene Behandlung. Während in der Eröffnung und dem Mittelspiel oft vielerlei taktische und strategische Überlegungen ineinander greifen, gibt es im Turmendspiel ganz eigene typische Techniken die leicht erlernbar sind.

Will man Turmendspiele gewinnen, sollte man die u.g. Techniken beherrschen. Wir gehen von folgenden Einzelthemen aus:

1. Die Aktivierung des Königs
2. Die Aufhebung der Sperrung
3. Die Aufhebung des Verstecks
4. Der *Brückenbau*^[21]
5. Der Freibauer
6. Die Horizontale-Verteidigung
7. Die Kurze Seite
8. Die Lucena-Stellung
9. Der Rollentausch
10. Der *stille Königszug*^[112]
11. Das Turmopfer
12. Die *Umgehung*^[126]
13. Die Vertikalsperre
14. Der *Zugzwang*^[141]
15. Die Einschränkung der Beweglichkeit von Bauern

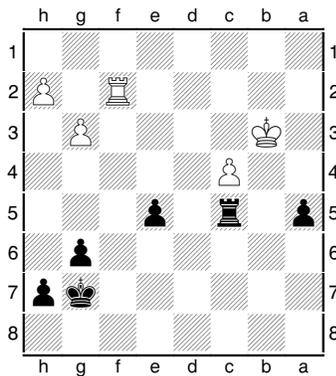
Die Kenntnis dieser Elemente wird uns helfen die richtige Endspielentscheidung zu treffen und die Partien erfolgreicher zu gestalten.

Turmendspiele leicht gelernt

1. Die Aktivierung des Königs

In der 1. Aufgabe steht der schwarze König noch auf der falschen Seite. Schwarz benötigt hier einen raffinierten Plan, damit er gewinnen kann. Erst wird der e5-Bauer in Position gebracht und dann marschiert der schwarze König nach a6. Natürlich müssen die Bauern auf dem Königsflügel vorher blockiert werden.

1. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

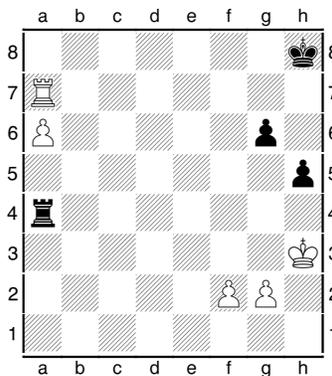
1...e4! 2.Te2 Oder 2.Kc3 e3! 3. Te2 Te5 4.Kd4 Kf6 und der schwarze König ist im Spiel. **2...Te5 3.Te3** Falls 3.c5, so 3...Txc5 4.Txe4 Kf6! 5.Ta4 Te5 6.Ta2 11 Kg5 7.Tf2 Tf5 8.Tc2 Kg4 9.Tc4+ Kf3 und Schwarz wird die weißen Bauern am Königsflügel erobern. **3...Kf6 4.Kc2 Kf5 5.Kc3 Ke6 6.Kd2 Kd6 7.Ta3 e3+! 8.Ke2** Natürlich nicht 8.Txe3?, wegen 8...Txe3 9.Kxe3 Kc5 10.Kd3 und der entfernte schwarze a5-Bauer gewinnt. **8...g5 9.h3 Kc6 10.Ta2 Kb6** Der König steht optimale. **11.Ta4 Ka6 12.Ta1 Te4**

13.Kd3 Te8 14.Ke2 Te5 (= Zugzwang^[141]) **15.Tc1** Falls 15. Ta2, so 15...Te4 16.Ta4 (16.Kd3? e2! und Schwarz gewinnt.) 16... h5 17.h4 g4 und hier befindet sich Weiß auch im Zugzwang, z.B. 18.Ta1 Txc4 19.Kxe3 a4 und Schwarz gewinnt. **15...a4! 16.c5 Te7 17.c6 Tc7** und Weiß gab auf, wegen 18.Kxe3 Kb5 19.Tb1+ Kxc6 20.h4 gxh4 21.gxh4 Tb7 22.Tf1 Td7 23.Tf8 Ta7, usw., so die Partie: Gyula Sax (2575) – Jonathan Mestel (2540), Hastings 1984. Die Aktivierung^[6] des Königs ist in den Turmendspielen eines der wichtigsten strategischen Elemente.

2. Die Aufhebung einer Sperrung

Solange der schwarze König in der 2. Aufgabe auf g8 oder h8 steht und der weiße König die 4. Reihe nicht betreten darf, kommt Weiß nicht weiter. Also benötigt Weiß eine Idee, um seinen König zu befreien.

2. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

1.f4!! Der Bauer blockiert die Wirkrichtung des gegnerischen Turms. Dadurch werden die versperrten Felder für den König frei zugänglich. Der König kann als Figur im Endspiel aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. **1...Kg8** Nicht aber 1...Txf4?, wegen 2.Tb7!! Ta4 3.a7 Ta3+ 4.g3 Kg8 5.Tb8+ Kg7 6.a8D, mit +- **2.g3! Kh8 3.Kh4 Ta5** □ **4.f5!!** Die 2. Aufhebung einer Sperrung. **4...gxf5 5.Kg5** Oder 5. Kxh5 f4+ 6.Kg6, mit +- **5...Kg8 6.Kg6 Kf8 7.Tf7+ Kg8 8.Tg7+ Kf8 8...Kh8? 9.Ta7!** nebst Grundreihenmatt^[49] auf a8. **9.a7 Ta6+ 10.Kh7! h4 11.gxh4 Ta4 12.a8D+ Txa8 13.Tg8+ Kf7 14.Txa8**, mit 1:0, so die Partie: Mikhail Beilin – Yuri Gusev, Russland (ch) 1959.

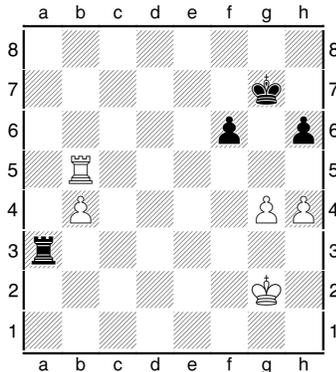
Die Aufhebung einer Sperrung gegen einen König gehört zu den elementaren Bestandteilen in den Turmendspielen.

3. Die Aufhebung des Verstecks

In der 3. Aufgabe blockiert Weiß erst den schwarzen h-Bauern. Dann marschiert der weiße b-Bauer bis auf die 7. Reihe. Anschließend benötigen wir eine Idee, um zu gewinnen. Die Idee hier ist die Aufhebung des Verstecks des schwarzen Königs.

Turmendspiele leicht gelernt

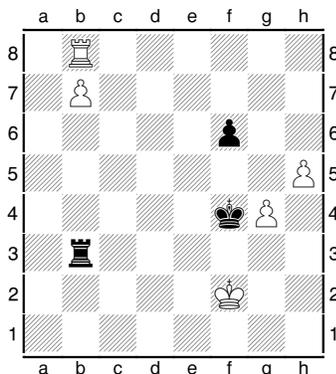
3.1. Aufgabe



□ Wie soll Weiß fortsetzen?

1.h5! Die schwarzen Bauern auf der Königsseite werden blockiert. **1...Kf7 2.Tb6** Der weiße Turm wird aktiviert. **2...Tb3 3.b5 Ke7 4.Kf2 Kf7 5.Tb8 Ke6 6.b6 Ke5 7.b7 Kf4**

3.2. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

Der schwarze König hat sich scheinbar versteckt. **8.g5!!** Der Bauernvorstoß^[14] hebt das Versteck des schwarzen Königs auf. **8...hxg5 8...fxg5?? 9.Tf8+ Kg4 10.b8D, mit +-.** **9.h6!** Der zweite Freibauer entscheidet die Partie, aber Vorsicht ist hier immer noch geboten. **9...Tf3+ 10.Kg2 Tg3+ 11.Kh2 Tb3 12.h7 Tb2+ 13.Kg1 Kf3 14.Tg8!!** und

Schwarz gab auf, wegen z.B. **14...Tb1+ 15.Kh2 Tb2+ 16.Kh3 Tb1 17.b8D! Th1+ 18.Dh2 g4+ 19.Txg4!** Die Pointe. **19...Txh2+ 20.Kxh2 Kxg4 21.h8D** und Weiß gewinnt, so die Partie: Waleri Salow - Jozsef Horvath, Groningen (U21 EU-ch) 1983.

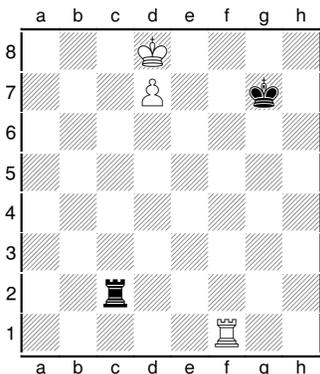
U21 EU-ch Groningen 1983

1. Waleri Salow	10,5 / 13
2. Simen Agdestein	10,0 / 13
3. James Howell	9,5 / 13
4. Igor Stohl	8,5 / 13
5. Piet Peelen	8,0 / 13
6. Jozsef Horvath	7,5 / 13

4. Der Brückenbau^[21]

Eine der wichtigsten Gewinnmethoden in Turmendspielen ist der *Brückenbau*^[21] (*Der Bau einer Brücke*). Weiß zieht seinen Turm auf die 4. Reihe, um sich später vor den Schachs des schwarzen Turmes mit seinem eigenen Turm zu schützen.

4. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

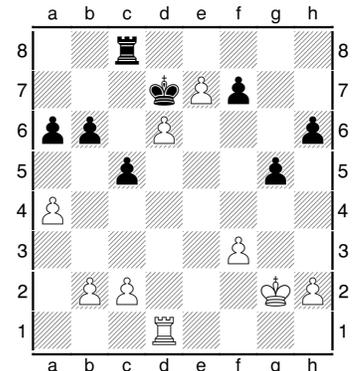
1.Tf4 Kg6 Falls **1...Tc1**, so folgt **2.Ke7 Te1+ 3.Kd6 Td1+ 4.Ke6 Te1+ 5.Kd5 Td1+ 6.Td4 Txd4+ 7.**

Kxd4 1:0, so die Partie: Bartłomiej Maciej (2613) - Luke McShane (2629), Drammen/Norwegen (cat 14) 2005. **2.Ke7 Te2+ 3.Kd6 Td2+ 4.Ke6 Te2+ 5... Td2+ 6.Td4** und Weiß gewinnt.

5. Der Freibauer

In der nächsten sehr komplizierten Stellung benötigen wir einen grundsätzlichen Plan. Da der schwarze König an die beiden weißen d- und e-Bauer gebunden ist. Wie könnte der weiße König am Königsflügel vorgehen und versuchen einen *Freibauer*^[43] zu bilden?

5.1. Aufgabe



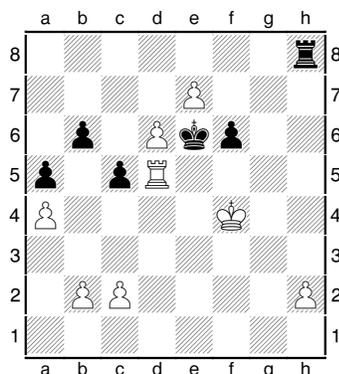
□ Wie soll Weiß fortsetzen?

1.Td5!! Tg8 2.Kg3 f6 2...h5 3.f4! und Weiß erobert die schwarzen Felder auf dem Königsflügel, z.B. **3...f6 4.fxg5 fxg5 5.Tf5. (Weiß droht 6.Tf8, mit +-.) 5...Te8 6.Tf8 c4 7.Kf3 g4+ 8.Kf4 b5 9.axb5 axb5 10.c3⊙ (= Zugzwang^[141]), mit +-.** **3.Kg4!** Nachdem der schwarze König das Feld d7 halten muss, wird der weiße König dem schwar-

Turmendspiele leicht gelernt

zen Turm überlegen. **3...Ke6 4. Kh5! a5** A) 4...Th8 5.Kg6! Tg8+ 6.Kh7!, mit +- . B) 4...Kxd5?? 5.d7 und die beiden weißen Bauern gewinnen. **5. Kxh6 Kf7** Schwarz droht ein *Linienmatt* ^[82]. **6.Kh5 Th8+ 7.f4!+- 7.Kg4 Th4+ 8.Kg3 Th8 9.f4!** Dem weißen h-Bauer wird der Weg freigemacht. **9...gxf4+ 10.Kxf4 Ke6**

5.2. Aufgabe



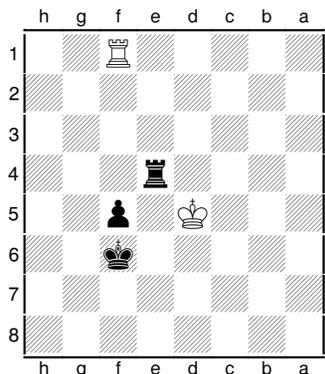
□ Weiß gewinnt

11.d7!! Ein *Mega-Kraftzug* ^[73]. **11...Kxe7 12.d8D+ Txd8 13. Txd8 Kxd8 14.Kf5**, mit 1:0, weil der entfernte Freibauer entscheidet, so die Partie: Michail Botwinnik – Ilia Kan, Swerdlowsk/Ukraine (GM-Turnier) 1943.

6. Die Horizontale-Verteidigung

Hier wird der schwarze König gehindert erst die 5. und dann die 4. Reihe zu betreten. Dazu kommt noch das der weiße Turm vor dem schwarzen Bauern steht.

6. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

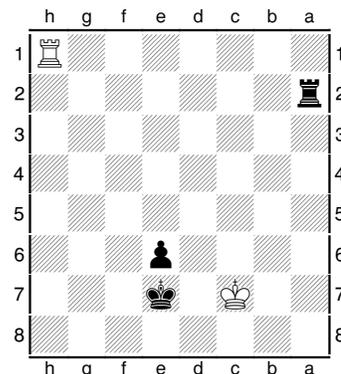
Der Gewinnweg ist sehr einfach. **1...Ta4! 2.Tg1 f4 3.Kc5 Kf5 3.Kd5 Ta3** Die *horizontale Sperre* wird nicht aufgehoben, sondern nur um eine Reihe verschoben. **3.Kd4 f3**, mit 0:1, so die Partie: Ernesto Inarkiev (2668) – Hrant Melkumyan (2654), Minsk/Belarus (EU-ch Blitz) 2015.

Den Mechanismus der *horizontale Sperre* in Turmendspielen zu kennen erleichtert uns später die Arbeit am Schachbrett.

7. Die kurze Seite

Der König der Partei mit seinem Freibauer sollte immer versuchen auf der kurzen Seite zu stehen. Der König kann dann die seitlichen Schachs des gegnerischen Turmes leichter ausweichen und den Gewinn erzwingen. Das Erlernen der Technik der „kurzen Seite“ wird ein Grundstein für den Leser sein die zukünftigen Erfolge.

7. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

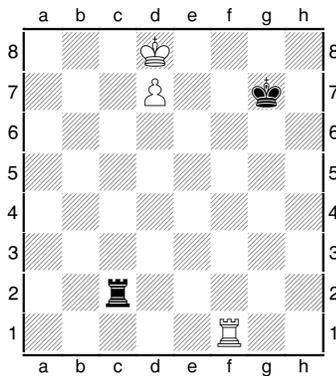
1...Kc3! 1...Kc1 ist auch sehr gut, z.B. 2.Ta1+ Kb2 3.Ta5 Te7!! Der weiße König wird *vertikal abgeschnitten* und die *Zugzwangsstellung* ^[141] wird jetzt in eine Gewinnstellung ausgebaut. **2.Ta3+** Auf 2.Ke3 folgt 2...Te7+ und auf 2.Ke1 Th1+. In beiden Fällen wird der weiße König vom Einzugsfeld d1 abgelenkt. Der schwarze König bleibt in der Folge am schwarzen Bauern und unterstützt diesen zum Einziehen. **2...Kc2! 3.Ta2+ Kb3!!** Der schwarze König schafft hier eine *Zugzwangsstellung*, die wir uns unbedingt merken müssen. Dieses strategische Element wird in Schachpartien häufig nicht gefunden. **4.Ta8 Te7!!** Der weiße König wird *vertikal abgeschnitten* und die *Zugzwangsstellung* wird jetzt in eine Gewinnstellung ausgebaut. **5.Tb8+ Kc2 6.Tc8+ Kd1**, mit 0:1, wegen z.B. 7.Tc5 Te2+ 8.Kf3 d2 9.Ta5 Ke1 10.Ta1+ d1D, so die Partie: Arghyadip Das (2434) - Narayanan Sunilduth Lyna (2568), Patna/Indien (ch) 2017.

Turmendspiele leicht gelernt

8. Die Lucena-Stellung

Die Stellung aus der 4. Aufgabe ist auch als die Lucena-stellung ^[84] bekannt. Luis Ramírez Lucena wurde durch sein um 1497 erschienenes Schachlehrbuch „*Repetición de amores e arte de axedrez*“ berühmt.

8. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

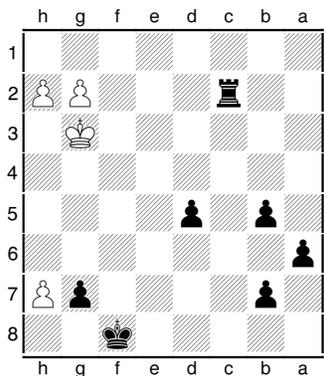
1.Ta1 Der weiße Turm zieht über a2-a8 auf c8. **1...Kf7** **2.Ta8 Tc1** **3.Tc8 Td1** **4.Kc7 Tc1+** **5.Kb6** und Weiß gewinnt. *Lucena-Stellung* von Luis Ramírez Lucena, *Repetición* 1497.

9. Der Rollentausch

Hier gibt es tausende von Beispielen, warum ein Turm hinter einem gegnerischen Bauern stehen sollte. Aber das nachfolgende Beispiel demonstriert auch, dass der Turm für seinen König einspringen muss. Diese Übung bewerten wir sehr hoch, weil die Erfahrungen uns gezeigt haben, dass die Kinder & Jugendlichen sich diese Stellung

viele Jahre merken können und den Rollentausch zwischen Turm und König sich gut einprägen können.

9. Aufgabe



■ Schwarz am Zug,

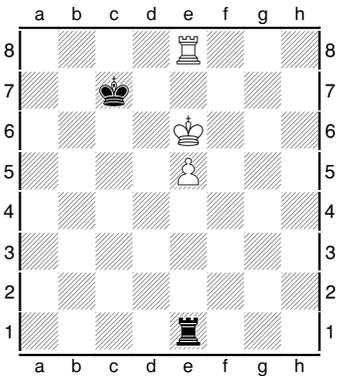
kann aber Weiß die Stellung halten?

Ja, Weiß kann nicht nur die Stellung halten, er kann sogar gewinnen. **1...Tc3+ □ 2.Kg4??** Weiß hätte **2.Kf2!!** spielen müssen um zu gewinnen, z.B. **2...Tc2+** **3.Ke1** und der weiße Bauer wird zur Dame umgewandelt. **2...Tc4+** **3.Kg5 Th4!!** Dieses Beispiel zeigt uns, welche Aufgabe der Turm in solchen Stellungen bewältigen kann. Der Turm muss primär den gegnerischen Freibauer von hinten am vorwärts marschieren hindern. Es kann aber auch mal vorkommen, dass der Turm für seinen König einspringen muss. **4.Kxh4 g5+** **5.Kxg5 Kg7**, mit 0:1, so die Partie: Emanuel Lasker (2704_H) – Rudolf Loman (2309_H), USA (sim) 1903.

10. Der stille Königszug

Auch in dieser Aufgabe kommt es darauf an, dass zwischen den beiden weißen Figuren ein Rollentausch gut harmonisiert.

10.1. Aufgabe



□ Weiß am Zug gewinnt

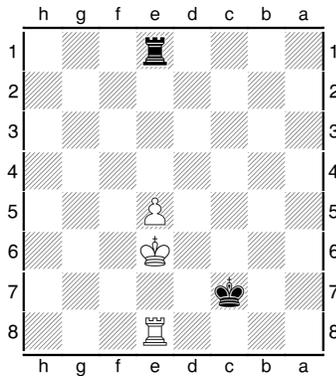
1. Variante: Weiß am Zug

1.Kf7! Kann man schon übersehen. **1...Th1** **2.Tg8 Th7+** **3.Tg7! Th8** **4.Ke7!! Kc6** **5.e6 Kc7** **6.Tg1! Th7+** **7.Kf6 Th6+** **8.Kf7 Th7+** **9.Kg6!** Das *Dreiecksmannöver*^[28]. **9...Th2** **10.Td1!** Die vertikale Sperrung. **10...Te2** Schwarz kann auch mit **10...Tf2** eine *vertikale Sperrung* errichten, z.B. **11.e7 Tg2+** **12.Kf7 Tf2+** **13.Ke8 Th2** **14.Tf1 Th8+** **15.Kf7 Th7+** und das nachfolgende *Dreieckssmanöver* **16.Kf6 Th8** **17.Kg7 Te8** **18.Kf7** gewinnt. **11.Kf7 Th2** **12.e7 Tf2+** **13.Ke8 Te2** **14.Tc1+ Kb6** **15.Tf1 Kc6** **16.Kf8**, mit +-.

Turmendspiele leicht gelernt

2. Variante: Schwarz am Zug

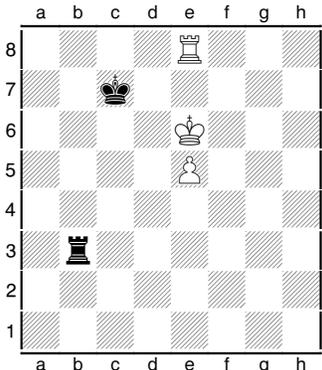
10.2. Aufgabe



■ Schwarz am Zug hält Remis

1...Th1! 2.Ta8? Nach 2.Tg8! kann Weiß noch überprüfen, ob Schwarz 2...Te1□ findet oder nicht, denn jeder andere schwarze Zug verliert, z.B.: A) 2...Tf1? 3.Tg7+ Kc6 4.Ke7 Kd5 5. Tg5 Th1 6.e6+ Kc6 7.Tg6 Th7+ 8.Kf8 Th8+ 9.Kf7 Th7+ 10.Kf8 Th8+ 11.Tg8 und Weiß gewinnt. B) 2...Th6? 3.Ke7 Th7+ 4.Kf6 Th6+ 5.Tg6 Th1 6.Tg7+ Kd8 7. Tg8+ Kc7 8.e6 Th6+ 9.Ke7 Th7+ 10.Kf6 Th3 11.e7 Tf3+ 12.Ke6 Te3+ 13.Kf7 Tf3+ 14.Ke8 Th3 15.Tf8 Th7 16.Tf2 Th8+ 17.Kf7 Th7+ 18.Kf6 Th6+ 19.Kg7 Te6 20.Kf7 Te4 21.e8D und Weiß gewinnt. **2...Te1?** 2...Th6+□, mit =. **3.Ta7+ Kd8 4.Ta2 Te3 5.Ta8+ Kc7 6.Ta6 Kd8 7.Ta8+ Kc7 8.Te8 Tb3?** 8...Th3□

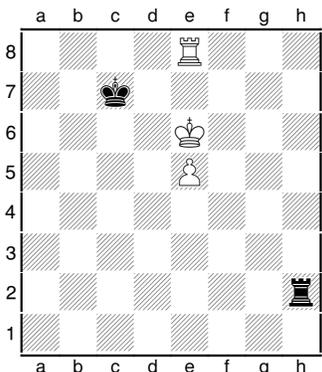
10.3. Aufgabe



□ Kann Weiß hier gewinnen?

9.Tf8?! A) 9.Ke7! Th3 10.Tf8 Th7+ 11.Tf7 Th5 12.e6 Kc6 13.Tf6 Kc7 14.Ke8 Th8+ 15.Tf8 Th1 16.e7 Th7 17.Tf2 Th8+ 18.Kf7 Th7+ 19.Kf6 Th8 20.Kg7 Te8 21.Kf7 Kd7 22.Td2+ und Weiß gewinnt. B) Auch 9.Kf7! reicht zum Gewinn. 9...Te3 10.Tg8 Te1 11.Tg2 Kd8 11.Ta2 Te3 13.Ta5 Te1 14.Tb5 Te2 15.Kf7? 15.Tb3 Th2 16.Tb8+ Kc7 17.Tf8, mit ±. 15...Tf2+ 16.Ke6 Te2 17.Tb8+ Kc7 18.Te8 Th2

10.4. Aufgabe

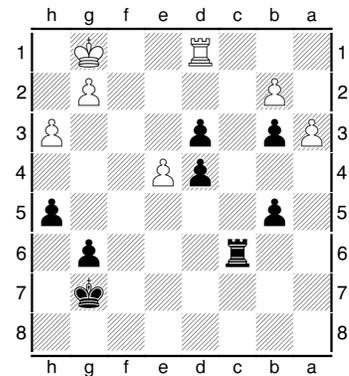


□ Kann Weiß hier noch gewinnen?

19.Kf7 Th7+ 20.Kg6 Kd7, mit ½:½, so die Partie: Bent Larsen – Michail Tal, Bled (Kandidaten m9) 1965.

11. Das Turmpfer

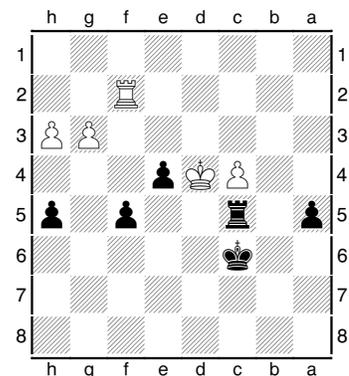
11.1. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

1...Tc3!! Auch dieses Motiv ist sehr lehrreich. **2.e5** Falls 2.Kf2, so 2...Tc2+ 3.Ke1 Te2+ 4.Kf1 Txb2 5.Txd3 Tb1+ 6.Kf2 b2 7.Tb3 d3 8.Ke3 Te1+ 9.Kd2 b1D, mit +. **2...Kf7** Der schwarze König wird aktiviert. **3.h4 Ke6 4.Kh2 Kxe5 5.bxc3 dxc3 6.Txd3 b2 7.Txc3 b1D 8.Tg3 De4 9.Kh3 Kd4 10.Tg5 Kc4**, mit 0:1, so die Partie: Wjatcheslaw Osnos – Sehtman, Russland (ch mm) 1967.

11.2. Aufgabe



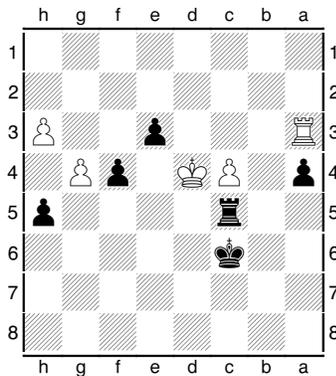
■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

1...a4! 2.g4 2.Ta2 Ta5 3.Ta3 Kd6 4.c5+ Kc6 5.h4 Ta8 6.Kc4 Ta7

Turmendspiele leicht gelernt

und jetzt befindet sich Weiß praktisch im Zugzwang^[141] (= ☹). 7.Kb4 (7.Kd4? Kb5, mit →.) 7... Kd5, mit →. **2...e3!! 3.Ta2** 3. Kxe3 fxe4 4.Kd4 [4.hxe4 hxe4 5.Tf6+ Kd7 6.Kd4 (6.Kf4 Ta5, mit →.) 6...Tg5, mit →.] 4...Tg5 (4.. Ta5!, mit →.) 5.Kc3 g3 6.Tf6+ Kd7 7.h4 Tg4 8.Tf7+ Ke6 9.Tf1 a3 10.Kb3 g2 11.Tg1 Tg3+ 12.Ka2 Kd6☹ und wieder befindet sich Weiß im Zugzwang. **3...f4 4.Ta3** 4.gxh5 Txe5 5.Ke4 Te5+!! 6.Kxe5 (6.Kxf4 e2, mit →.) 6...f3, mit →.

11.3. Aufgabe



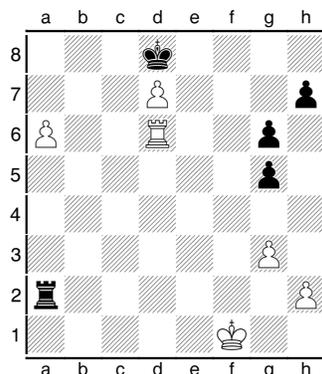
■ Schwarz gewinnt

4...Te5!! Das Turmopfer ist begründet. Oder 4...e2! 5.Ta1 f3 6.Ke3 e1D+ 7.Txe1 Te5+ 8.Kf2 Txe1 9.Kxe1 a3, mit →. **5.Kxe5 e2 6.Kxf4** 6.Ta1 f3 7.Te1 f2 8. Txe2 f1D, mit →. **6...e1D 7.Kg5** 7.gxh5 Dh4+, mit →. **7...h4** (Nach 7..Dc1+ kann Schwarz den weißen Turm gewinnen.) mit 0:1, so die Partie: Kim Commons – Edmar Mednis, Houston/Südküste von USA (GM-Turnier) 1974.

12. Die Umgehung

Bei einer *Umgehung*^[126] umgeht eine Figur eine gegnerische Figur.

12. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt

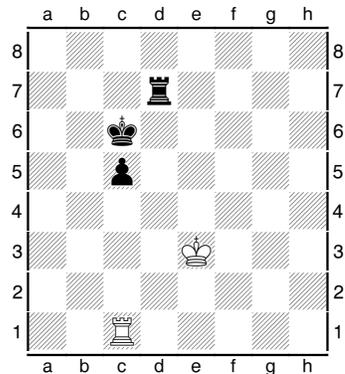
1.h3! Tb2 1...Ta3 2.Ke2 Ta2+ 3.Kd3 Ta4 4.Kc3 und der weiße König erreicht problemlos das *Schlüsselfeld*^[105] b5. **2.a7 Ta2☐ 3.Tf6!** Durch die *Umgehung* droht Weiß den a- oder d-Bauern umzuwandeln. **3...Kxd7** 3... Txa7 4.Tf8+ Kxd7 5.Tf7+, mit →, denn auch hier greift die *Umgehung* ein. **4.Tf8!!** und Schwarz gab auf, wegen, 4...Txa7 5.Tf7+ Ke6 6.Txa7, so die Partie: Enver Bukic – Drazen Marovic, Jugoslawien 1968.

13. Die Vertikalsperre

Die nachfolgende Stellung ist ausgeglichen, aber Weiß muss erst eine Anzahl von guten Zügen finden. GM Wassili Smyslow, der 7. Weltmeister (1957-1958), demonstriert mit den schwarzen Steinen seine großartige Endspielkunst und ein

sehr tiefes Stellungsverständnis.

13. Aufgabe



☐ Kann Weiß die Stellung halten?

1.Ke2? Der Partiezug verliert bereits die Partie. Notwendig war hier: A) Ein beliebige Turmzug auf der 1. Reihe, z.B. 1.Ta1, Tb1, Tg1, Tf1 und 1.Th1, mit Ausgleich. Der jeweilige Turmzug ist ein *Abwartezug*^[2]. B) 1.Ke4 verhindert das schwarze Manöver mit ...Td5. **1...Kb5!** Schwarz erobert jetzt das *Schlüsselfeld*^[105] b2 und wenn der weiße Turm den Bauern angreift, folgt ...Td5 und hier müsste der weiße König den schwarzen Turm angreifen, aber dieser ist zu weit entfernt von dem Feld e4. **2.Tb1+ Ka4!** Das bekannte Königsmanöver mit dem Ziel das *Schlüsselfeld* b2 zu erreichen. **3. Tc1 Kb4 4.Tb1+ Ka3!! 5.Tc1 Td5** Der schwarze Turm muss kurzzeitig den schwarzen Bauern decken. **6. Ke3 Kb2 7.Tc4 Kb3!**, mit 0:1, wegen z.B. 8.Te4 c4 9.Te7 c3 10.Tb7+ Kc2 11.Ke4 Td1 12.Tb8 Kc1 13.Tb7 c2 14.Ke3 Te1+ 15. Kd3 Kd1 und Schwarz gewinnt,

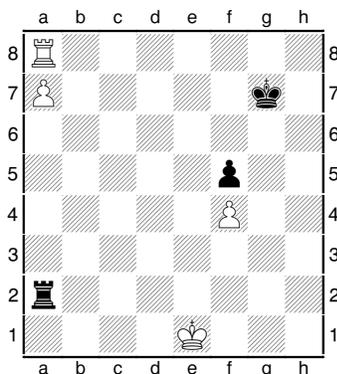
Turmendspiele leicht gelernt

so die Partie: Alexander Kochyev (2555) – Wassili Smyslow (2575), Lwow (zt) 1978.

14. Der Zugzwang^[141] (einfach)

Der schwarze König kann sich nur auf den Feldern g7 und h7 bewegen.

14. Aufgabe



□ Wie kann Weiß gewinnen?

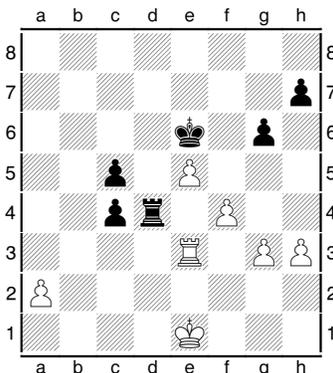
Der weiße König zieht von e1 bis b1, dann von b1 nach b6 und von dort bis er das Feld e5 erreicht hat. **1.Kd1! Kh7** Falls 1...Kf7?? entscheidet das Umgehungsmotiv, z.B. 2.Th8 und Weiß gewinnt, wegen 2...Txa7 3.Th7+ und der schwarze Turm geht verloren. Falls der schwarze König auf die 6. Reihe zieht, so gibt der weiße Turm Schach auf der 8. Reihe und der weiße a7-Bauer wird umgewandelt. Wir sprechen hier vom Prinzip des *Zugzwangs*, also spielt Schwarz hier praktisch ohne seinen König. Diese elementare Schachgegebenheit merken wir uns. **2.Kc1 Kg7 3. Kb1 Ta6 4.Kb2**

Ta5 5.Kb3 Ta1 6.Kb4 Ta2 7.Kb5 Ta1 8.Kb6 Tb1+ 9.Kc6 Ta1 10. Kd6 Ta6+ 11.Ke5 Ta5+ 12.Ke6! Kh7 13.Kf6 und Weiß gewinnt, weil Schwarz sich im *Zugzwang*^[141] befindet.

15. Der Zugzwang (komplex)

Der weiße a-Bauer zieht vor und der weiße Turm stellt sich hinter seinem Freibauern. Die Bauern auf der Königsseite werden getauscht bzw. blockiert. Der weiße König erobert die beiden schwarzen Bauern auf der c-Linie und Schwarz befindet sich dann im *Zugzwang*.

15. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

1.Ke2! Hier gewinnen noch folgende Züge: 1.a4, 1.h4, 1.a3 und 1.Tf3. **1...Td8 2.a4 Tb8 2...Ta8 3.Ta3 Kd5 4.Kd2 Kd4 5.a5 c3+ 6.Kc2 Ta6 7.Ta4+ c4 8.h4 h6 9.Ta3 h5 10.Ta4** und Schwarz befindet sich im *Zugzwang*. **3. Ta3 Tb2+ 4.Kd1 Tb6 5.a5 Ta6 6.Kd2 g5 7.Kc3 gxf4 8.gxf4 Kd5 9.Ta1 h5 10.h4** und Schwarz gab auf, weil er sich im *Zugzwang*

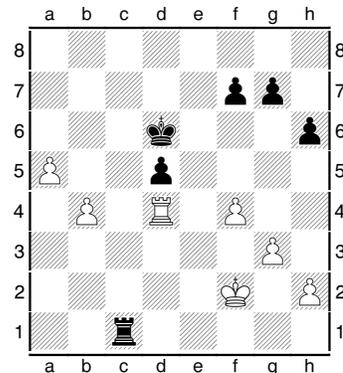
^[141] befindet. Zieht der schwarze König, so geht c4-Bauer verloren, z.B. 10...Kc6 usw. Zieht 10...Ta7 folgt 11.a6!, so die Partie: Michail Botwinnik - Gideon Stahlberg, Moskau (ol) 1956.

Allgemein gilt im Turmendspiel die Regel, dass der Turm hinter den Bauern aufstellt sollte.

16. Die Einschränkung der Beweglichkeit von Bauern

Die gegenseitige Einschränkung der Beweglichkeit von Bauern auf beiden Flügeln ist die Königsdisziplin in den Turmendspielen.

16. Aufgabe



□ Weiß gewinnt

1.Td2! Der weiße Turm muss sich hinter dem a- oder dem b-Bauer postieren. **1...Tb1 2.a6 Ta1 2...Txb4 3.Ta2 Tb8 4.a7 Ta8 5.Ke3 Kc5 6.Kd3 d4 7.g4 Kb6 8.Kxd4 Txa7 9.Txa7 Kxa7 10.Kd5 Kb7 11.Kd6**, mit +- **3.b5 Kc5 4.Tb2 Kb6** Da der schwarze König den weiteren Vormarsch der weißen Bauern auf dem

Turmendspiele leicht gelernt

Damenflügel verhindert, fehlt dieser auf dem Königsflügel.

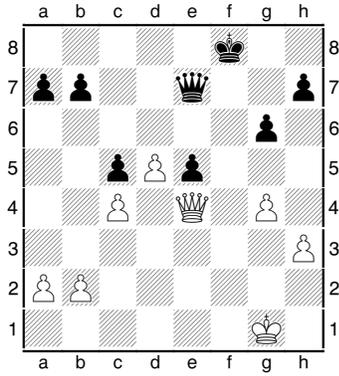
5.Ke3 Ta4 6.f5! Die Beweglichkeit der schwarzen Bauern auf dem Königsflügel wird jetzt so eingeschränkt, dass Schwarz keinen Freibauer bilden kann.

6...h5 7.Kd3 Die Königswanderung. **7...f6 8.Tb1 Ta2 9.Kd4 Td2+ 10.Kc3 Ta2 11.Kd4 Td2+ 12.Kc3 Ta2 13.Tb4 Ta1 14. Kb2**

und Schwarz gab auf, wegen z.B. 14...Ta5 15.Kb3 Ta1 16.Ta4 und der *Brückenbau*^[21] gewinnt, so die Partie: Vlastimil Hort - Rafael Waganian, Moskau (GM-Turnier) 1975.

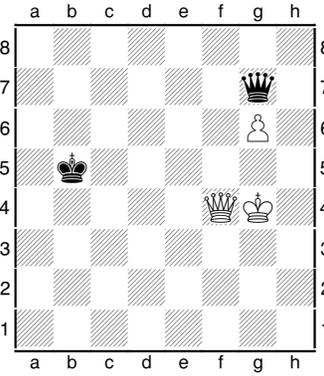
Damenenspiel leicht gelernt

1. Aufgabe



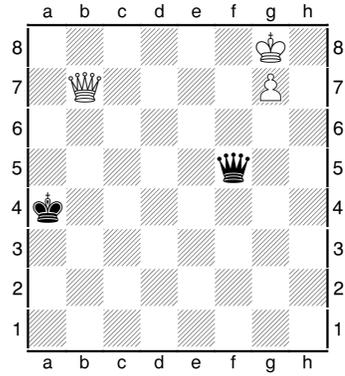
□ Weiß am Zug

3. Aufgabe nach 14...Dg7



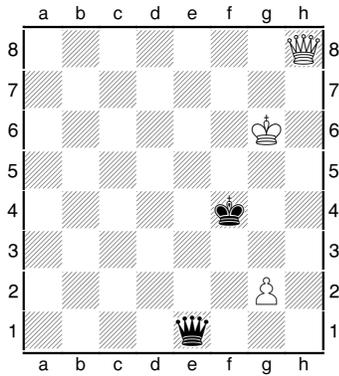
□ Weiß am Zug

4.3. Aufgabe nach 29...Ka4



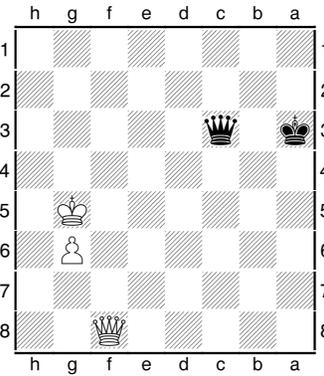
□ Weiß am Zug

2.1. Aufgabe



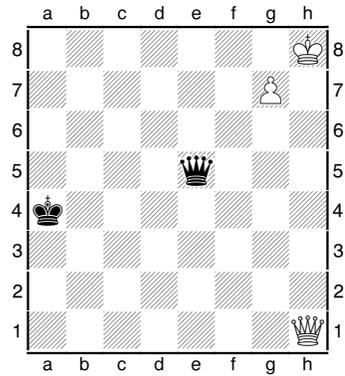
□ Weiß am Zug

4.1. Aufgabe nach 23.Df8+



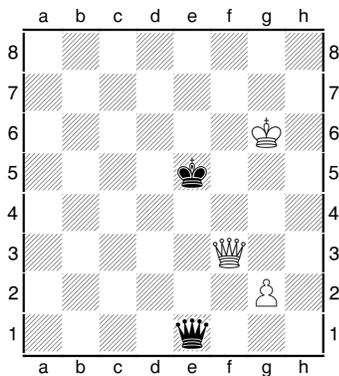
■ Wo muss der schwarze König hinziehen?

4.4. Aufgabe nach 23...De5



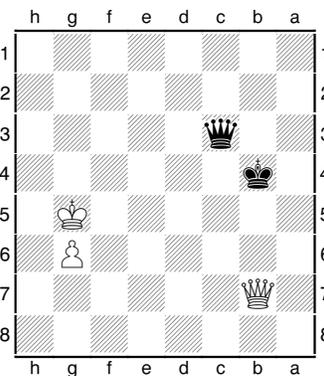
□ Weiß gewinnt

2.2. Aufgabe nach 6...Ke5



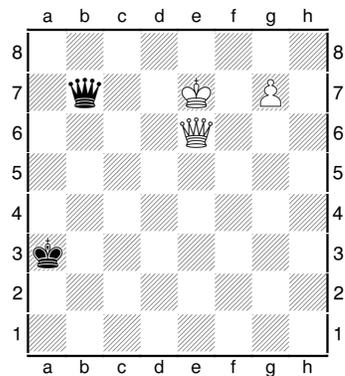
□ Wie soll Weiß fortsetzen?

4.2. Aufgabe nach 25.Db7+



■ Wohin mit dem schwarzen König?

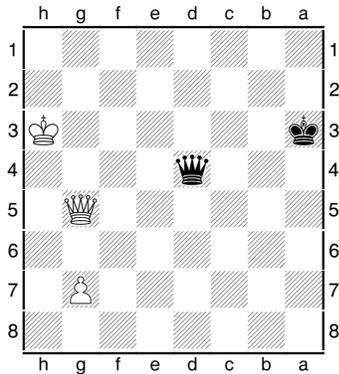
4.5. Aufgabe nach 45...Db7+?



□ Weiß gewinnt

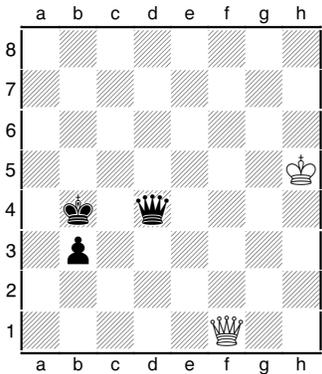
Damenenspiel leicht gelernt

5. Aufgabe nach 51.Kh3!



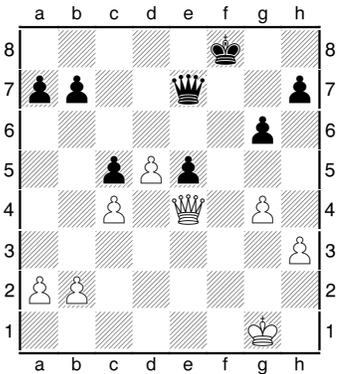
■ Kann Schwarz die Stellung halten?

8. Aufgabe



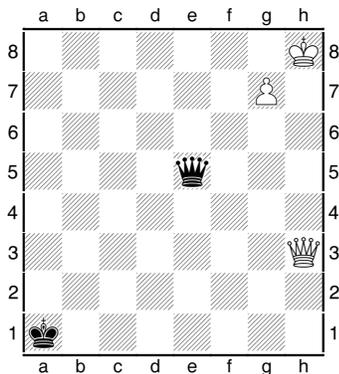
□ Kann Weiß die Stellung halten?

1. Aufgabe



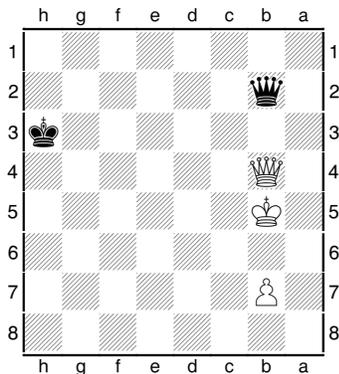
□ Weiß am Zug

6. Aufgabe



□ Weiß am Zug

7. Aufgabe



■ Kann Schwarz die Stellung halten?

Lösung

Damenenspiele leicht gelernt

Damit wir die Damenenspiele besser verstehen benutzen wir hier einige Grundbegriffe aus den Turmendspielen als *Spickzettel*.

Inhalt (Spickzettel)

1. Aktivierung des Königs
2. Bauer g2 läuft bis nach g7
3. Vertikale Sperrung
4. Horizontale-Verteidigung
5. Horizontaler Brückenbau
6. König erreicht die Remiszone
7. Vertikaler Brückenbau
8. König kann sich verstecken

1. Die Aktivierung des Königs

Bei den Damenenspielen spielt die Zentralisierung des Königs eine entscheidender Rolle. Das nachfolgende Beispiel verdeutlicht dies.

1.De3! Das Feld e4 wird für den weißen König geräumt. **1...Dd6** Auf 1...g5 folgt 2.b4 b6 3.bxc5 bxc5 4.Df3+ Ke8 5.Df5 Kd8□ 6.Db1 Dc7□ und dann: A) 7.De4 h6 8.Dg6 Da5!, mit =. B) 7.Kf2 e4! 8.Dxe4 Dh2+, mit =, weil Schwarz genügend Gegenspiel hat. **2.Kg2! Kg8 3.Kf3! Da6 4.Ke4! Dxc4+ 5.Kxe5!+- Dxa2 6.Ke6! Dxb2 7.Df3 Kg7 7...Db6+ 8.d6** nebst Matt in zehn Zügen. **8.g5!!** und Schwarz gab auf, wegen Matt in wenigen Zügen, z.B.: 8...Db6+ 9.d6 h5 10.Df7+ Kh8 11.Df8+ Kh7 12.De7+ Kg8 13.Kf6 Db2+ 14.Kxg6 Db1+ 15.Kh6, mit +- , weil ein *Larsen-Matt*^[76] auf e8 und *Anderssen-Matt*^[9] auf g7 drohen, so die Partie: Wesselin Topalow (2784) - Alexander Morosewitsch (2731), Bilbao/Spanien (EU-Cup), 2014

2. Der g2-Bauer läuft nach g7

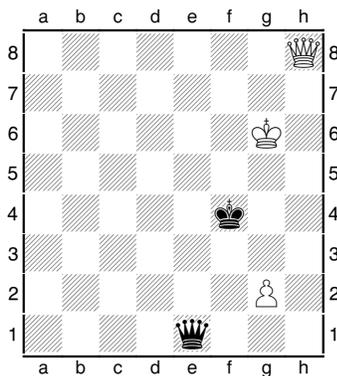
Eine weitere dem Damenenspiel typische Eigenheit sind Bauern, die bis auf die 7. bzw. 2.

Damenenspiel leicht gelernt

Reihe getrieben werden und damit spielentscheidend werden. Hier sollte man wissen, dass die Mittelbauern die besten Gewinnchancen haben. Mit den Läuferbauern kann man auch gewinnen. Mit den Springerbauern ist es nur sehr schwer zu gewinnen. Mit den Randbauern gibt es nur geringe Gewinnchancen. Schauen wir uns zunächst das Endspiel an, was am schwierigsten ist, das mit dem Springerbauern.

Versteht man das nächste Beispiel, so sind die anderen Endspiele sehr einfach.

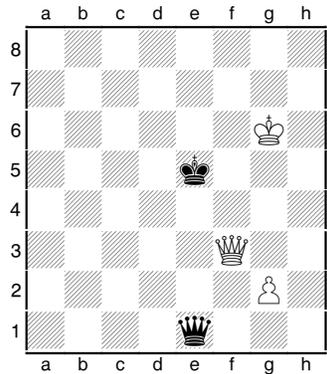
2.1. Aufgabe



□ Weiß am Zug

1.Db8+ □ Kg4 2.Dc8+ Kg3 3.Dh3+ Kf4 4.Df5+ Kg3 5.Dh3+ Kf4 6.Df3+ Ke5 Da Weiß nichts mehr besser für seine Aufstellung machen kann, so ziehen er seinen Bauern vor, siehe 2.2. Aufgabe.

2.2. Aufgabe nach 6...Ke5

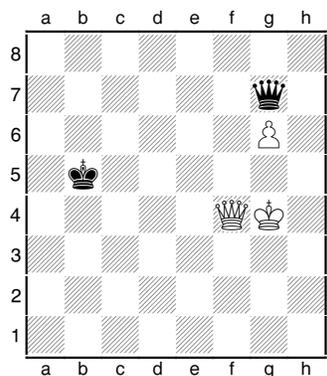


□ Wie soll Weiß fortsetzen?

7.g4! Kd4 8.g5 De8+ 9.Kg7 De7+ 10.Kh6 Kc4 11.Df4+ Kb5 Besser ist **11...Kb3. 12.g6 De6 13.Kg5 De7+ 14.Kg4 Dg7**, siehe 3. Aufgabe.

3. Die vertikale Sperrung des schwarzen Königs

3. Aufgabe nach 14...Dg7



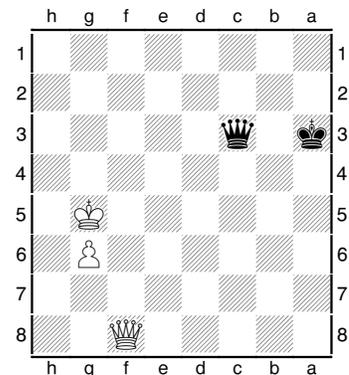
□ Weiß am Zug

Der weiße Bauer hat die 6. Reihe erreicht und es ist jetzt Zeit den schwarzen König vor dem Vormarsch in Richtung des g6-Bauers abzuschneiden. **15.Dd6** Weiß kann auch die zentrale Lage des schwarzen Königs ausnützen, z.B. **15.Df5+ Kb4 16.Df7 Da1 17.Db7+**

Kc5 18.g7 Dd1+ 19.Kg5 Dc1+ 20.Kg6 Dc2+ 21.Kf7 Dc4+ 22.Kf8 Df4+ 23.Ke8 Dg3 24.Kd8 Dg6 25.Dd7 Kc4 26.Kc8! ab hier wird es für Schwarz sehr gefährlich, da sich beiden König plötzlich auf einer Linie befinden. **26...Kc3 27.Kb7 Db1+ 28.Kc7 Dh7 29.Kb8 Db1+ 30.Db7 Da2 31.Df3+ Kd4 32.Dg4+!** und Weiß kann seinen Freibauern umwandeln. **15...Ka4 16.Kf5 Dc3 17.De5 Dh3+ 18.Kg5 Dg2+ 19.Kf5 Dh3+ 20.Kf6** Der weiße König führt jetzt ein *Dreiecksmannöver*^[28] (*Kg5-Kf5-Kf6*) aus. **20...Df3+ 21.Df5 Dc3+ 22.Kg5** Am genauesten ist hier **22.Kf7**, wegen z.B. **22...Dc4+ 23.Kf8 Db4+ 24.Ke8 Db8+ 25.Kd7 Db7+ 26.Ke6 Db6+ 27.Ke5 Dc5+ 28.Kf4 Dd6+ 29.Ke3 Da3+ 30.Ke4 Db4+ 31.Kf3 Da3+ 32.Kg4** und Schwarz hat keine Schachgebote mehr. **22...Ka3 23.Df8+!** Das *Lucena-Manöver*^[84] aus den Turmendspielen zu kennen.

4. Die Horizontale-Verteidigung

4.1. Aufgabe nach 23.Df8+

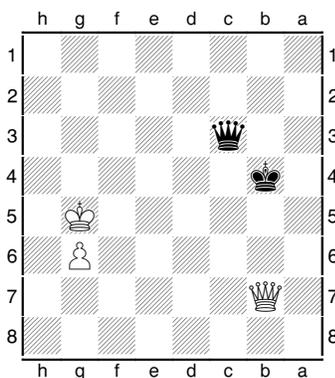


■ Wo muss der schwarze König hinziehen?

Damenendspiel leicht gelernt

23...Ka4?! A) 23...Ka2!, hier kommt die *Horizontale-Verteidigung* ins Spiel. Die schwarze Stellung ist aber immer noch sehr schwierig zu halten. B) $\leq 23...Kb2?$ 24.Df6! ist Schwarz sofort verloren. **24.Da8+!** Auch hier sollte der weiße König auf die Reihe des schwarzen König hinziehen, z.B. 24.Kg4!! Dc2 25.Dd6 Dg2+ 26.Dg3 De2+ 27.Kg5 De7+ 28.Kh6 De6 29.Df3 Dd6 30.De3 Dc6 31.Kg5 Dd5+ 32.Kh4 Dd8+ 33.Kg3 Dd7 Die schwarze Dame steht ungünstig. 34.Df4+ Ka3 35.Df8+ Kb2 36.Df6+ Kb1 37.g7 Dd3+ 38.Kh4 De4+ 39.Kh5 De2+ 40.Kh6 Dh2+ 41.Kg6 Dg3+ 42.Dg5 Dd6+ 43.Kh7 Dh2+ 44.Dh6 Dc7 45.Dd2 Ka1 46.Dd4+ Kb1 47.Kg6 Dc2+ 48.Kg5 Dg2+ 49.Kf5 Df3+ 50.Ke5 Dg3+ 51.Kd5 Dg5+ 52.Kc4 Dg2 53.Kc5 Dg5+ 54.Kb6 Dg6+ 55.Ka5 Dg5+ 56.Ka6 Dg3 57.Dd1+ Kb2 58.De2+ Kb1 59.Df1+ Kb2 60.Df7 Dd3+ 61.Kb6 De3+ 62.Kb7 De4+ 63.Ka7 De3+ 64.Ka8 Da3+ 65.Da7 Db3 66.Db7+-. **24...Kb4 25.Db7+**

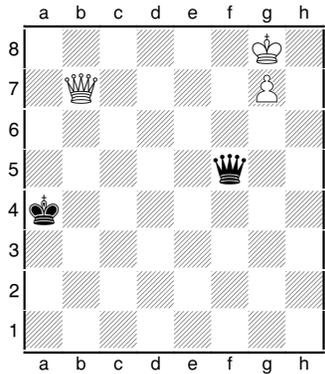
4.2. Aufgabe nach 25.Db7+



■ Wohin mit dem schwarzen König?

25...Ka5? Der schwarze König sollte nach $\triangle 25...Ka3!$ in Richtung die *Remiszone* (= a1–a2–b2–b1) marschieren. **26.g7 De5+ 27.Kg6 De6+ 28.Kh7 Df5+ 29.Kg8 Ka4**

4.3. Aufgabe nach 29...Ka4

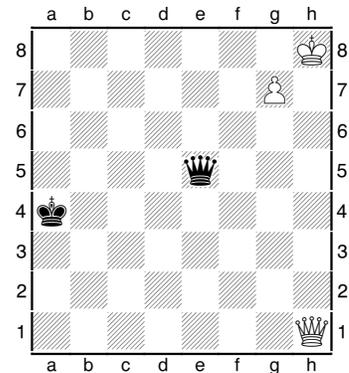


□ Weiß am Zug

Hier eine Variante, wenn der schwarze König sich nicht in die *Remiszone* begeht: 29...De6+ 30.Kf8 Df5+ 31.Ke8 Dg6+ 32.Df7 Dc6+ 33.Dd7 De4+ 34.Kd8 Da8+ 35.Ke7 De4+ 36.De6 Db4+ 37.Kf7 Df4+ 38.Df6 Dc4+ 39.Kg6 und jetzt darf die schwarze Dame keine Schachgebote mehr geben, wegen Damentausch. 39...Ka4 (39...Dd3+ 40.Df5+, mit +- 39...De4+ 40.Df5+, mit +-.) 40.Df3! Der schwarze König wird gehindert die *Remiszone* (= a1–a2–b2–b1) zu erreichen. 40...De6+ 41.Kh7 Dd7 42.De4+ Ka3 43.De3+ Kb2 44.Kh8 Dd8+ 45.g8D, mit +-. **30.Dh1?** Hier steht die Dame zu dezentral. $\triangle 30.Da7+$ Kb4 (30...Kb3? 31.Df7+, mit +-.) 31.Df7 Dg4 32.Dd5 Ka3 33.Kf7 Df4+ 34.

Kg6 Dg3+ 35.Kf6 Dc3+ 36.De5 Df3+ 37.Kg6 Dg2+ 38.Kf7 Df3+ 39.Df6 Dd5+ 40.De6 Dh5+ 41.Kf8 Df3+ 42.Ke7 Db7+ 43.Kf6 Df3+ 44.Kg5 Dg2+ 45.Dg4, mit +- **30...Dc8+** Notwendig war 30...Ka3 und Schwarz erreicht noch rechtzeitig die *Remiszone*, z.B. 31.Kh8 De5 32.Dh3+ Kb2 33.Kh7 De4+ 34.Kh6 Df4+ 35.Kg6 De4+ 36.Df5 Dg2+ 37.Kf6 Dc6+ 38.Kg5 Dg2+ 39.Dg4 Dd5+ 40.Kh4 Dh1+ 41.Kg3 Dg1+, mit =. **31.Kh7 Df5+ 32.Kh8 De5**

4.4. Aufgabe nach 23...De5



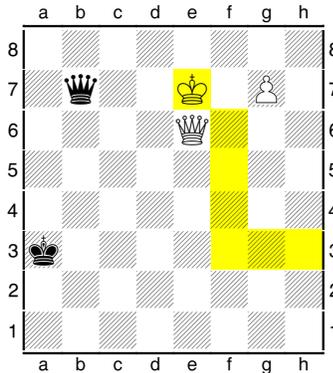
□ Weiß gewinnt

33.Dh3! Weiß verhindert, dass der schwarze König die *Remiszone* erreicht. **33...Dd4 34.De6 Dh4+ 35.Kg8 Df4 36.Dd5!?** Nachdem der schwarze König die *Remiszone* nicht erreicht hat, gewinnt 36.Kh7! Dh4+ 37.Kg6 Dg3+ 38.Kf7 Dc7+ 39.Kf6 Das *Dreiecksmanöver*^[28]. 39...Df4+ 40.Df5 Der vertikale *Brückebau*^[21]. 40...Dd4+ 41.Kf7 Da7+ 42.Kg6 Das *Dreiecksmanöver*. 42...Dg1+ 43.Kh6 Dc1+ 44.Kh5 Dh1+ 45.Kg5!! ☉ (= *Zugzwang*^[141]) und Weiß

Damenendspiel leicht gelernt

gewinnt, denn nach 45...Dc1+ folgt 46.Df4+ und nach 45...Dg1+ folgt 46.Dg4+, mit jeweils Damentausch. **36...Ka3 37.Kh7 Dh4+ 38.Kg6 Dg3+ 39.Kf7 Df4+ 40.Ke8 Db8+ 41.Dd8 Db5+ 42. Dd7 Dh5+ 43.Kf8 Df3+ 44.Ke7 De4+ 45.De6 Db7+?**, dazu siehe auch die 4.5. Aufgabe. 45...Dh4+ 46.Df6 De4+ 47.Kf8 Da8+ 48.Kf7 Dd5+ 49.Kg6 Dd3+ 50.Df5 Dg3+ 51.Kf6 Dc3+ 52.De5 Dc6+ 53.Kf5 Df3+ 54.Df4 Dd5+ 55.Kg6 Dg2+ 56.Kh6 Dh3+ 57.Kg5 Dg2+ 58. Dg4 Da8 59.Kh4 Dd8+ 60.Kh3 Dg8 61.Kg3!, so der weiße König steht jetzt auf der gleichen Linie, wie der schwarze König. 61...Ka2⊙ (= Zugzwang) 62.Kg2! Ka3⊙ 63.Kg1!! Ka2⊙ 64.Dg3 Kb1⊙ 65.Dg2 Kc1⊙ 66.Df1+ Kb2 67.Df8!, mit +-.

4.5. Aufgabe nach 45...Db7+?



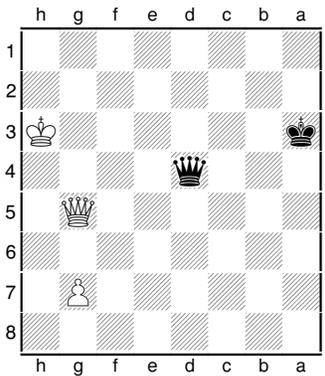
□ Weiß gewinnt

Der nächste Schritt in solchen Damenendspielen ist die Wanderung des weißen Königs (*gelbe Felder*) bis er die Horizontale des gegnerischen Königs erreicht hat. **46.Kf6 Df3+ 47.Kg5 Dg3+ 48.Dg4**

Hier hilft uns der *vertikale Brückenbau* auch weiter. **48...De5+ 49.Kh4 Df6+ 50.Dg5 Dd4+ 51. Kh3!** und Schwarz gehen die Schachgebote aus.

5. Der horizontale Brückenbau

5. Aufgabe nach 51.Kh3!

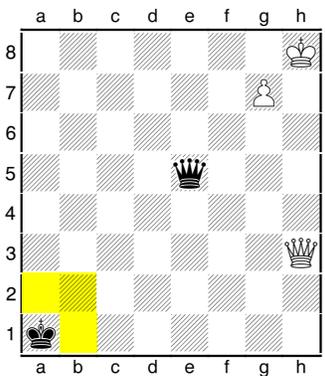


■ Kann Schwarz die Stellung halten?

Nein. Schwarz kann den *horizontalen Brückenbau*^[21] nicht verhindern, z.B. 51...Dd7+ 52.Dg4 Dd3+ 53. Dg3!, so die Partie: Boris Gelfand (2729) – Baadur Jobava (2651), Dortmund, 2006.

66. König erreicht die Remiszone

6. Aufgabe

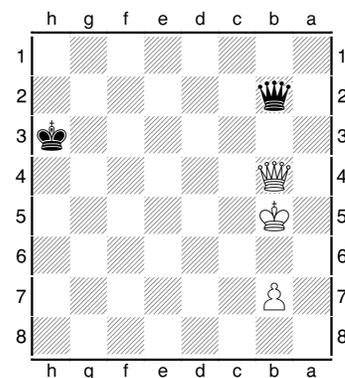


□ Weiß am Zug

Wenn der schwarze König sich auf den gelben Feldern a1/a2/b1 oder b2 befindet (= *Remiszone*), so kann Weiß nicht gewinnen. **1.Df3 Kb2?** 1...Dh2+! 2.Kg8 Db8+ 3.Kf7 Db3+!! 4.Dxb3, mit *Patt*. **2.Kh7 De7?** Genauer ist 2...Dh2+, z.B. 3.Kg6 Dg1+ 4.Kh6 Dh2+ 5. Kg5 De5+ 6.Kg6 De8+ 7.Kh7 Dd7 8.Df1 Ka2 9.Kh8 Dd4 10.Df7+ Ka1 11.Dg6 Ka2 12.Dh7 Kb2 13.Dh2+ Ka1 14.Dh1+ Kb2 15.Dh6 Ka1 und Weiß kommt nicht weiter. **3.Df4?** 3.Df2+! Ka1 4. Dd4+!! Die weiße Dame steht im Zentrum am aktivsten. 4...Ka2 5.Kh8!! und Weiß gewinnt. **3...Dd7 4.Kg6?** 4.De5+! und Weiß hat noch Chancen auf Gewinn. **4...Dd3+ 5.Df5 Dg3+ 6.Kf6 Dd6+ 7.De6 Df4+ 8.Ke7 Dc7+ 9.Dd7 De5+ 10.Kf7 Df4+ 11.Kg6 Dg3+ 12.Kf6 Df4+ 13.Df5 Dd6+ 14.Kf7 Dc7+ 15.Kg6 Dg3+ 16.Kf6 Dd6+**, mit ½:½, so die Partie: Roy Shankar (2338) – Kanying Qin (2475), Indien 2000.

7. Der vertikale Brückenbau

7. Aufgabe



■ Kann Schwarz die Stellung halten?

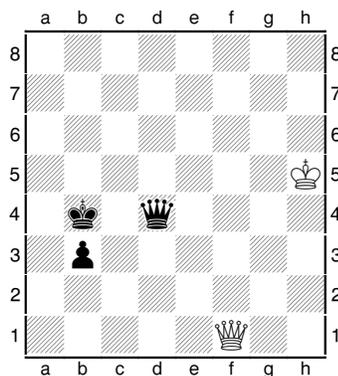
Damenendspiel leicht gelernt

Nein. **1...De2+ 2.Ka4 Da6+ 3.Kb3 De6+ 4.Kc2** und Schwarz gab auf, wegen **4...Df5+ 5.Kb2 Df2+ 6.Kb3! Df7+ 7.Ka3!!**, z.B. A) **7...Df6 8.Db3+ Kh4 9.b8D**, mit \pm . B) **7...Df3+ 8.Db3**, mit \pm , so die Partie: Vladlen Zurakhov – Isaak Bole-slavsky, Riga/UdSSR (ch) 1955.

Dd8+ Ke2, mit 0:1, so die Partie: Mariya Muzychuk (2529) – Nana Dzagnidze (2570), Beijing/China (Rapit) 2014.

8. Der König kann sich verstecken

8. Aufgabe



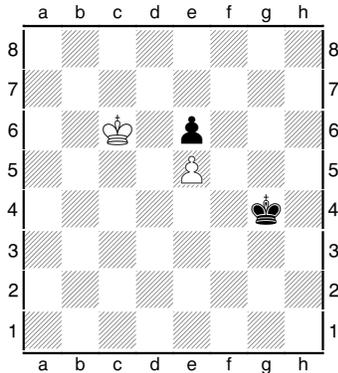
Kann Weiß die Stellung halten?

Nein. **1.De1+ Ka4 2.De8+ Ka3 3.Da8+ Kb4 4.Db7+ Kc4!** Ein sehr wichtiger Zug, denn damit erreicht Schwarz, dass Weiß die Dame nicht mehr auf der langen Diagonalen halten kann. **5.Da6+** und erst jetzt geht der schwarze König auf c3. **5...Kc3 6.Dc6+ Dc4** Die Brücke. **7.Df6+ Kb4 8.Kh6 Dc1+ 9.Kh7 Dc2+! 10.Kh6** Jetzt, wo der weiße König auf der 6. Reihe steht darf der b-Bauer vorziehen. **10...b2 11.Db6+ Ka3 12.Dd6+ Ka2 13.Da6+ Kb1 14.Kg7 Dg2+ 15.Kh8 Dh3+ 16.Kg8 Dg4+ 17.Kh8 Dd4+ 18.Kh7 De4+ 19.Kh6 Kc2! 20.Dc8+ Kd1 21.**

Kreuzworträtsel

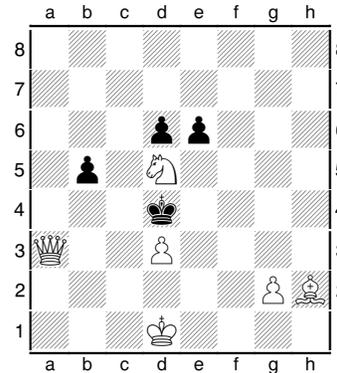
(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

1. Aufgabe



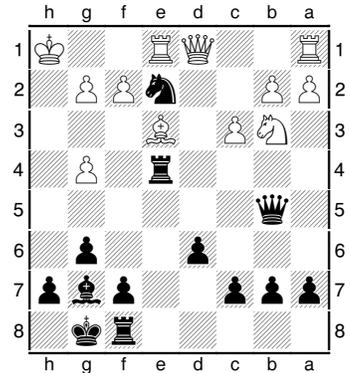
Weiß gewinnt

4. Aufgabe



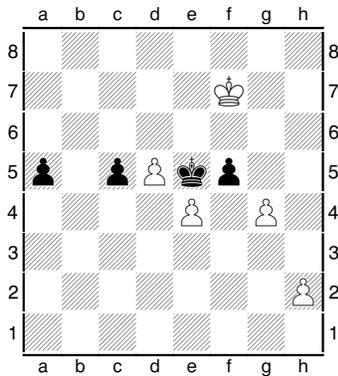
Matt in zwei Zügen in allen vier Varianten

7. Aufgabe



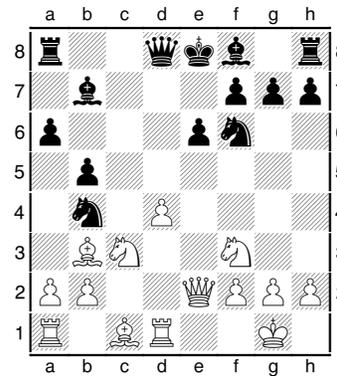
Wie heißt das Mattbild?

2. Aufgabe



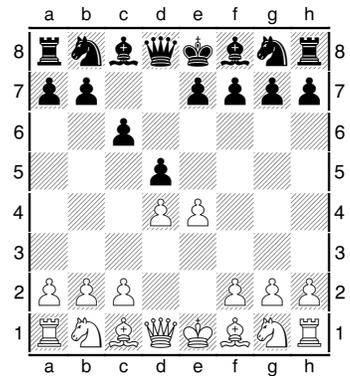
Weiß gewinnt

5. Aufgabe



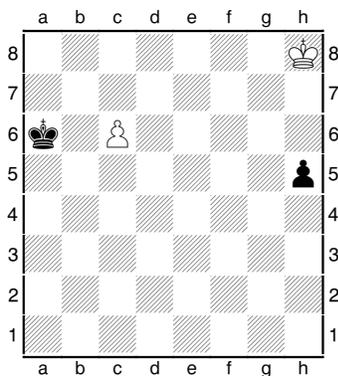
Weiß setzt energisch fort.
Wie wird so ein Zug bezeichnet?

8. Aufgabe



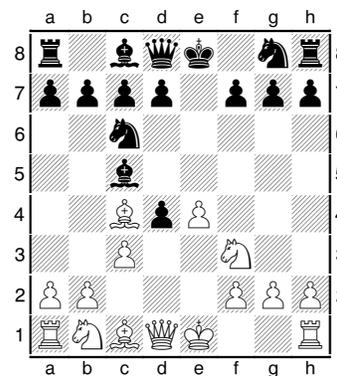
Wie heißt die Eröffnung?

3. Aufgabe



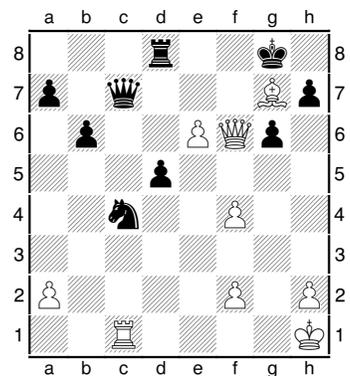
Kann Weiß die Stellung halten?

6. Aufgabe



Wie heißt das Gambit?

9. Aufgabe

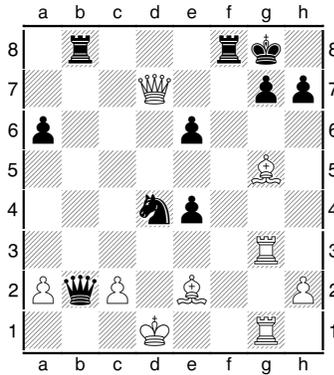


Matt in sieben Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Kreuzworträtsel

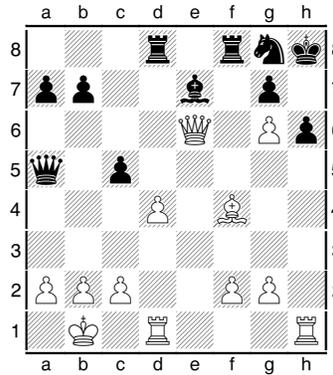
(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

10. Aufgabe



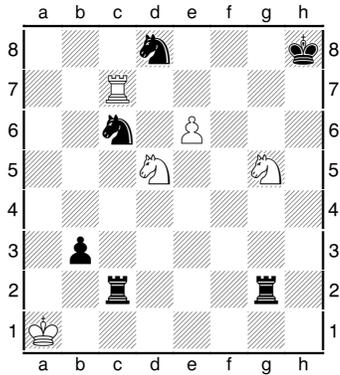
In dieser Kombination kommen zwei gleiche Motive vor. Wie heißt das Motiv?

13. Aufgabe



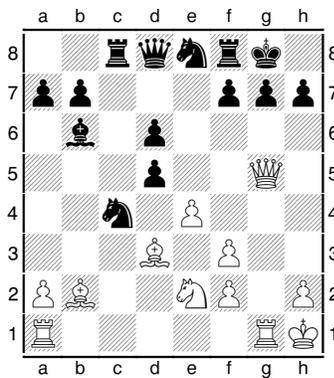
Weiß gewinnt. Welche Mattform wird entstehen?

16. Aufgabe



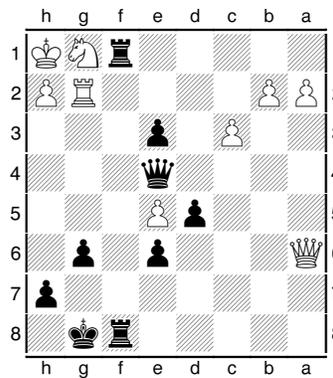
Matt in fünf Zügen. Wie heißt die Mattkonstruktion?

11. Aufgabe



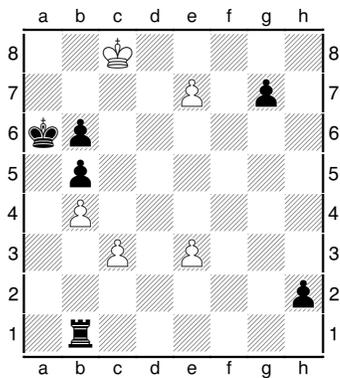
Matt in fünf Zügen. Wie heißt das Mattbild?

14. Aufgabe



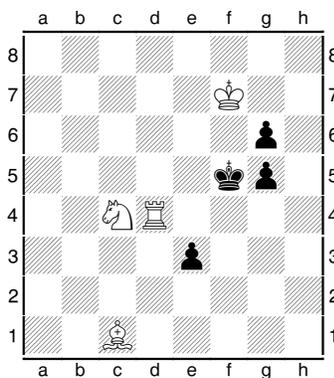
Matt in zwei Zügen, wie heißt das Mattbild?

17. Aufgabe



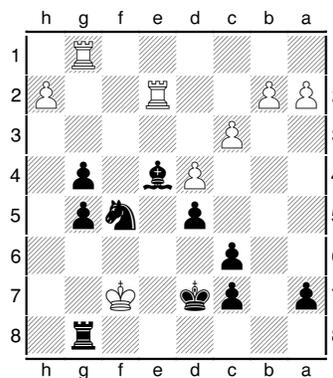
Wie kann sich Weiß retten? Wie heißt der gesuchte Begriff?

12. Aufgabe



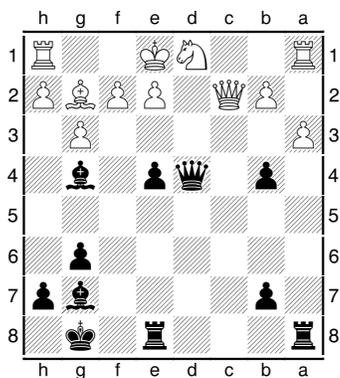
Matt in drei Zügen in zwei Varianten. Wie heißt die Summe der Mattbilder?

15. Aufgabe



Matt in drei Zügen. Wie heißt das Mattbild?

18. Aufgabe

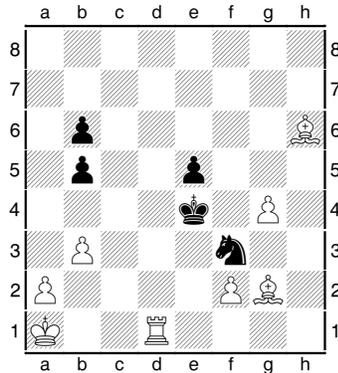


Ein stiller Zug wird gesucht?

Kreuzworträtsel

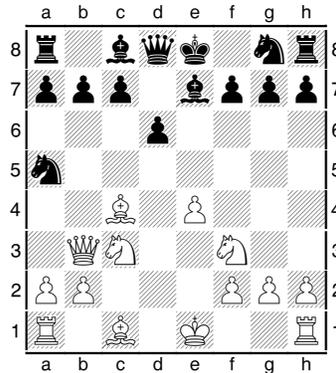
(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

19. Aufgabe



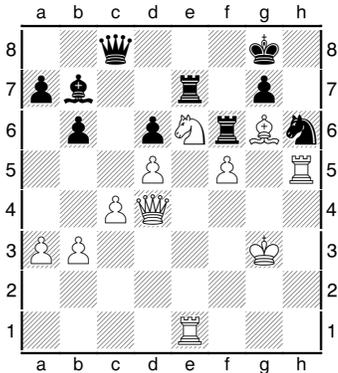
- Weiß setzt in vier Zügen Matt. Wie heißt der erste Zug?

22. Aufgabe



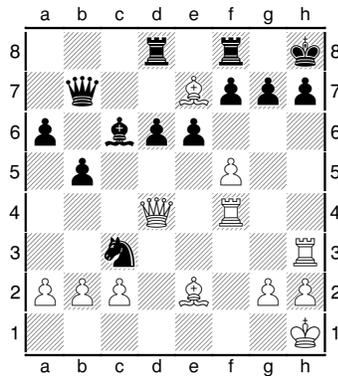
- Wie heißt das Schachmotiv, dass hier fünf mal vorkommt?

25. Aufgabe



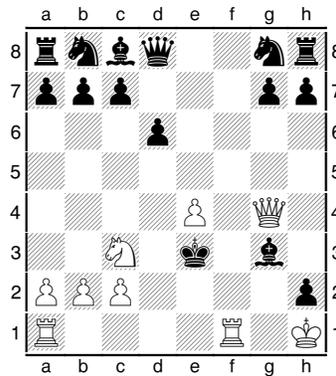
- Weiß gewinnt. Wie wird der 2. weiße Zug bezeichnet?

20. Aufgabe



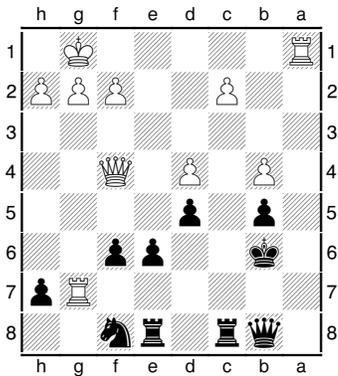
- Matt in drei Zügen. Wie heißt das Mattbild?

23. Aufgabe



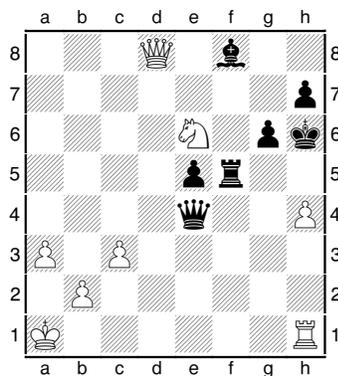
- Matt in zwei Zügen. Wie heißt das Mattbild?

26. Aufgabe



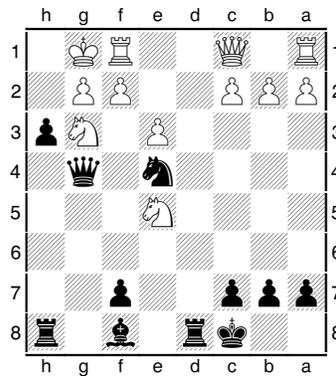
- Wie heißt das Synonym zur Ablenkung?

21. Aufgabe



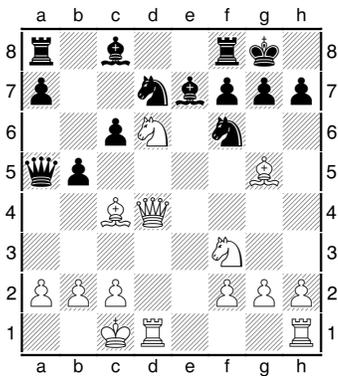
- Matt in zwei Zügen. Wie heißt das Schachmotiv im 2. Zug?

24. Aufgabe



- Matt in drei Zügen. Wie heißt das Mattbild?

27. Aufgabe

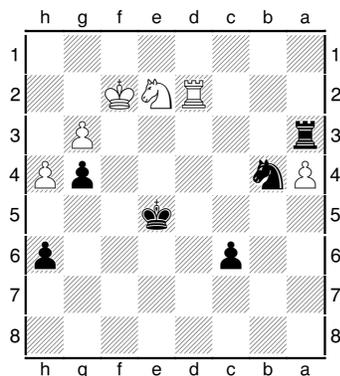


- Gesucht wird ein Ausdruck für den Beginn der Entfaltung der Wirkungskraft der Figuren?

Kreuzworträtsel

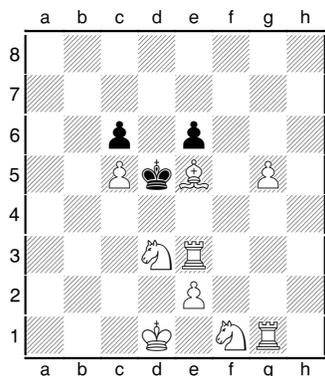
(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

28. Aufgabe



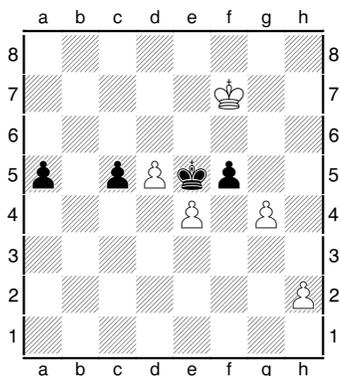
■ Wie heißt die geometrische Form der Angriffsfiguren im Verband?

31. Aufgabe



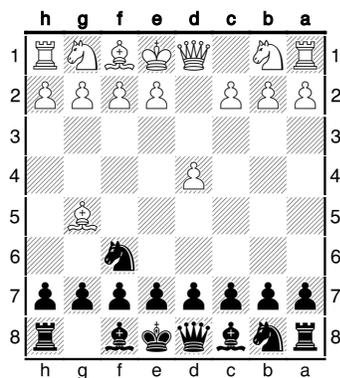
□ Weiß setzt in vier Zügen Matt. Wie heißt das Thema?

2. Aufgabe



Der gesuchte Schachbegriff heißt *Echo*^[29]. **1.Ke7!!** und jetzt: A) 1...a4 2.d6 a3 3.d7 a2 4.d8D a1D 5. Dh8+, mit +- . B) 1...c4 2.d6 c3 3. d7 c2 4.d8D c1D 5.Dd5+ Kf4 6. Dxf5+ Ke3 7.Dg5+, mit +- . C) 1... fxe4 2.d6 e3 3.d7 e2 4.d8D e1D 5.Dd6+ Ke4 6.De6+, mit +- . D) 1... f4 2.d6 f3 3.d7 f2 4.d8D f1D 5.Dd5+ Kf4 6.Df5+, mit +- . E) 1... fxg4 2.d6 g3 3.d7 g2 (3...gxh2 4. d8D h1D 5.Dd6+ Kxe4 6.Dc6+, mit +-.) 4.d8D g1D 5.Dd5+ Kf4 6.Df5+ Ke3 7.Dxc5+, mit +-, nach Zinar, Chervoni Girnik 1977.

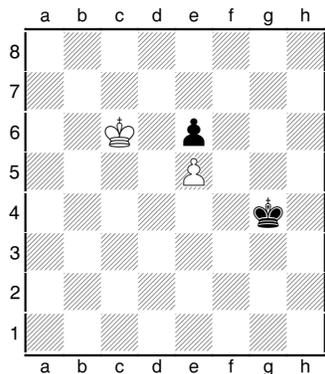
29. Aufgabe



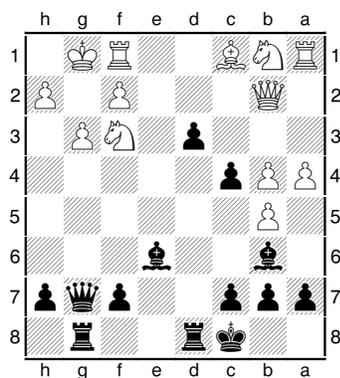
■ Schwarz am Zug. Wie heißt die Eröffnung?

Lösung des Kreuzworträtsels

1. Aufgabe



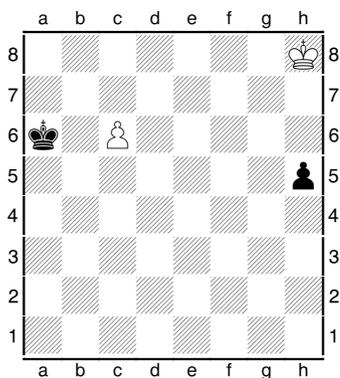
30. Aufgabe



■ Schwarz am Zug. Wie beginnt das Jahrhundertopfer?

Der gesuchte Schachbegriff heißt die *Widderbauern*^[136]. Wenn Weiß 1.Kd6?? zieht, so folgt 1...Kf5 und Schwarz gewinnt. Also zieht Weiß **1.Kd7!** und jetzt muss Schwarz **1...Kf5** antworten, was nach dem *Dreiecksmanöver*^[28] **2.Kd6** zum weißen Gewinn führt.

3. Aufgabe



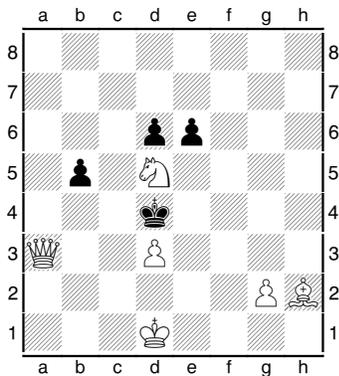
Bei dieser Stellung handelt es sich um die *Réti-Studie*^[99] und Weiß kann hier tatsächlich das Gleich-

Kreuzworträtsel

(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

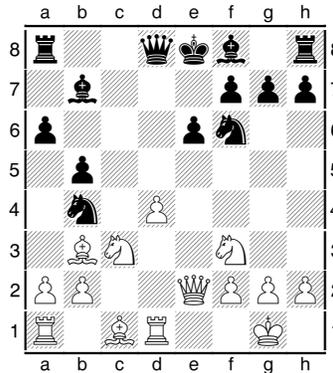
gewicht halten. **1.Kg7! h4 2.Kf6 Kb6 2...h3 3.Ke7**, mit =. **3.Ke5!!** Weiß erreicht nun entweder rechtzeitig seinen Bauern und unterstützt diesen bei der Umwandlung, oder er fängt den schwarzen Bauern (*Quadratregel*^[94]), nach **3...Kxc6 4.Kf4**, mit =. **3...h3 4.Kd6=** Die Bauern ziehen hintereinander auf ihre Umwandlungsfelder ein. Die *Réti-Studie*^[96] (aus dem Jahr 1921) ist eines der wichtigsten Manöver bei den Bauernendspielen. Die Grundidee ist hier den eigenen Bauern mit dem König zu unterstützen und gleichzeitig den gegnerischen Bauern abzufangen.

4. Aufgabe



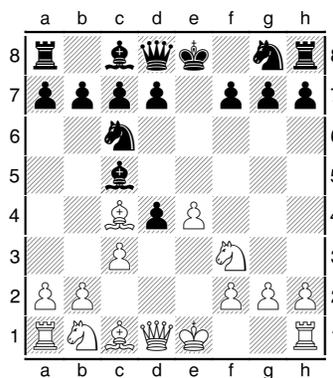
Der erste Zug in solchen Kombinationen heißt der *Schlüsselzug*^[105]. **1.Sb4!** Dieser Zug verhindert **1...b4**, so dass der schwarze König nach e3 ziehen muss. **1...Ke3** Falls A) **1...d5**, so **2.Sc2+**, mit *Ersticktem Matt*^[37]. B) **1...e5 2.Lg1+**, mit *Läufermatt*^[79]. C) **1...Kc5 2.Lg1+**, mit *Blackburne Matt*^[19]. **2.Da7+**, mit *Larsen-Matt*^[75], nach Hans Klüver aus dem Jahr 1938.

5. Aufgabe



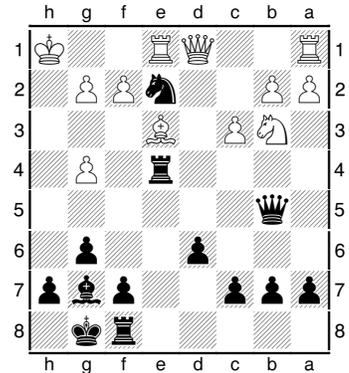
Der gesuchte Schachbegriff heißt der *Chamäleonbauer*^[23]. **1.d5!** Das Feld d5 ist von vier Figuren und einen Bauern gedeckt.. **1...Sbxd5 2.Lg5 Le7 3.Lxf6 gxf6 4. Sxd5 Lxd5 5.Lxd5 exd5 6.Sd4 Kf8 7.Sf5!** Weiß hat praktisch eine Gewinnstellung erreicht. **7...h5 8. Txd5 Dxd5 9.Dxe7+ Kg8 10.Dxf6**, mit 1:0, so die Partie: Boris Spasski - Awtonomow, Leningrad 1949.

6. Aufgabe



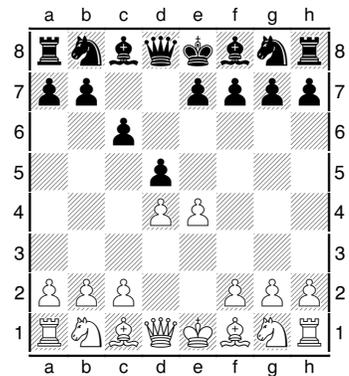
Das Gambit heißt *Haxo-Gambit*^[53] und wurde von Paul von Bilguer im Jahr 1839 erstmals in Berlin gespielt.

7. Aufgabe



Der gesuchte Schachbegriff heißt das *Anastasias-Matt*^[8]. **1...Dh5+** und Weiß gab auf, wegen **2. gxh5 Th4+**, mit *Anastasias-Matt*, so die Partie: Jon Ludvig Hammer (2074) – Magnus Carlsen (2450), Chalkidiki/Griechenland (Wch U14) 2003.

8. Aufgabe

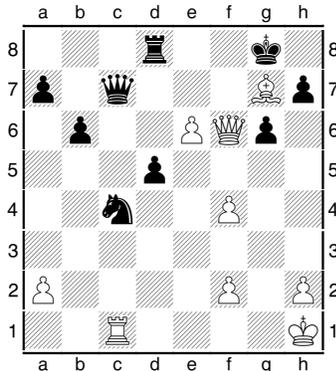


Die Eröffnung heißt *Caro-Kann-Verteidigung*^[22] und wird unter dem ECO-Code B10 bis B19 veranschlüsselt. Den Namen verdanken wir dem englischen Schachmeister Horatio Caro (1862-1920) und dem österreichischen Schachmeister Marcus Kann (1820-1886).

Kreuzworträtsel

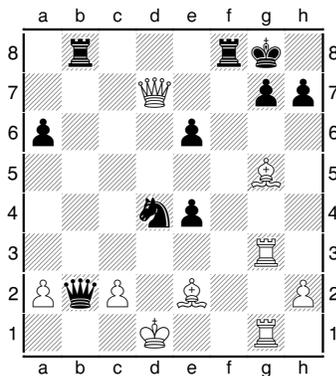
(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

9. Aufgabe



Der gesuchte Schachbegriff heißt *Halbes Guéridon-Matt*^[52]. **1.e7!**, mit 1:0, wegen 1...Dd6 2.exd8D+ Dxd8 3.Dxd8+ Kxg7 4.De7+ Kh6 5.Tc3 Se3 6.Txe3 g5 7.Dxg5+, mit *halben Guéridon-Matt*, so die Partie: Karl Ernst Adolf Anderssen (2666_H) - Bernhard Horwitz (2470_H), London 1851.

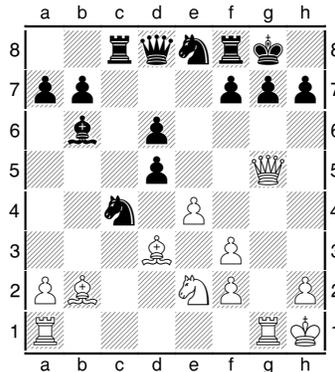
10. Aufgabe



Das gesuchte Motiv heißt hier der *Schnittpunkt*^[107]. Hier haben wir gleich zwei *Schnittpunkte*, der auf g7 und den nicht so einfach zu findenden auf d4. **1.Dxg7+! Kxg7 2.Ld8+ Kh8** Falls 2...Kf7, so 3.Lh5+, mit *Blackburne Matt*^[19]. **3.Tg8+ Txg8 4.Lf6+ Tg7 5.Lxg7+ Kg8 6.Lxd4+ Kf7 7.Tf1+ Ke7 8.Lxb2**, mit

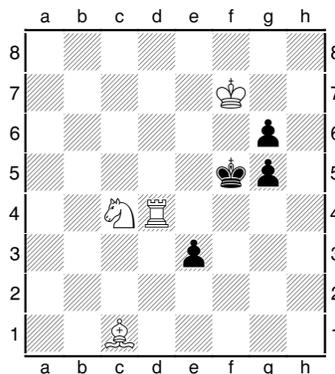
1:0, so die Partie: Heiki Weste-rinen (2430) – Gudmundur Sigur-jonsson (2520), New York 1978. Wenn eine Figur auf einer Kreuz-ung von zwei *Wirkungslinien*^[138] *Ersticktem Matt*^[37]. **3.Se3+**, mit platziert wird, so sprechen wir von einem *Schnittpunkt*.

11. Aufgabe



Das gesuchte Mattbild heißt hier *Pillsbury Matt*^[91]. **1.Dxg7+!! Sxg7 2.Txg7+ Kh8 3.Tg8+! Kxg8 4.Tg1+ Dg5 5.Txg5+**, mit *Pillsbury Matt*, so die Partie: Karl Ernst Adolf Anderssen (2618_H) - Suhle (2522_H), Breslau 1859.

12. Aufgabe



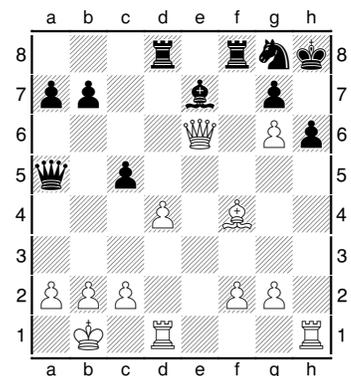
Der gesuchte Begriff heißt das *Paulettenmatt*^[36]. Das Charakteristi-sche an dieser Mattform ist es,

dass alle weißen und auch die schwarzen Steine an deren Ent-stehung beteiligt sind. **1.Lxe3 g4 2.Lf4 g3** Falls 2...g5, so 3.Sd6+, mit *Ersticktem Matt*^[37]. **3.Se3+**, mit *Ersticktem Matt*. Ein Problem von Stefan Felber Straubing 2008, ver-öffentlicht in *Knifflige Schach-aufgaben IV*, Albino-Schachverlag von Heinz Dubler.



www.albinoschach.de

13. Aufgabe



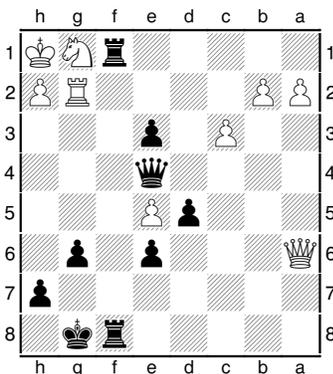
Das gesuchte Mattbild heißt das *Paulettenmatt*^[36]. **1.Lxh6! gxh6 2.Txh6+! Sxh6 3.Dxe7 Sf7 4.gxf7!**

Kreuzworträtsel

(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

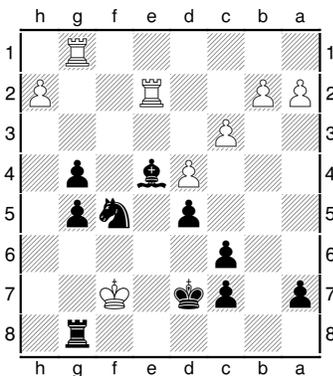
Kg7 4...Db6 5.De5+ Kh7 6.Th1+ Johann Löwenthal (2513_H) - Karl
nebst Matt in wenigen Zügen. 5. Ernst Adolf Anderssen (2666_H),
Td3 Td6 6.Tg3+ Tg6 7.De5+ Kxf7 London 1851.
8.Df5+ Tf6 8...Ke7 8.Te3+ nebst baldigem Matt. 9.Dd7+, mit Epau-
lettenmatt, so die Partie: Magnus
Carlsen (2484) – Sipke Ernst
(2474, Wijk an Zee 2004.

14. Aufgabe



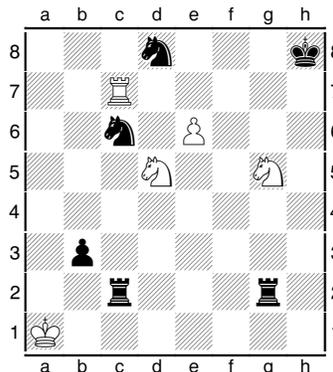
Das gesuchte Mattbild heißt *Keulenmatt*^[66]. **1...Txxg1+!** und Weiß gab auf, wegen **2.Kxg1 Db1+, 3.Df1 Dxf2+**, mit *Keulenmatt*, so die Partie: Adolf Schwarz (2391_H) - Karl Ernst Adolf Anderssen (2617_H), Wien 1873.

15. Aufgabe



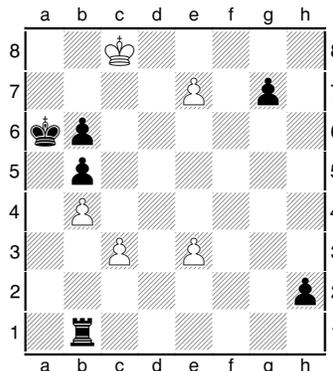
Das gesuchte Mattbild heißt *Turmmatt*^[125]. **1...Sh6+ 2.Kf6 Tg6+ 3.Ke5 Te6+**, mit *Turmmatt*, so die Partie:

16. Aufgabe



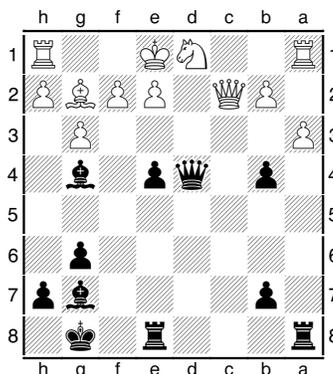
Der gesuchte Begriff heißt *Man-sube*^[85] und es handelt sich um eine Schachkomposition im arabischen Schachspiel. **1.Th7+ Kg8 2.Sf6+ Kf8 3.e7+ Sxe7 4.Tf7+ Sxf7 5.Se6+**, mit *Ersticktem Matt*^[37].

17. Aufgabe



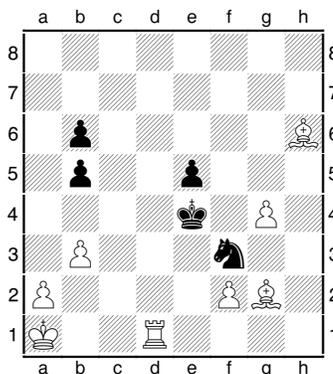
Der gesuchte Begriff heißt *Unter-
 verwandlung*^[129]. **1.e8S!!** und der Nachziehende kann dem Dauerschach auf c7 und b5 nicht ausweichen. Nicht aber **1.e8D?**, wegen **1...h1D 2.e4 Df3 3.Kb8 Df4+ 4.e5 Dc4 5.Dd7 Dg8+ 6.Kc7 Tc1 7.Dc6 Dc4 8.Dxc4 bxc4**, mit **–+.**

18. Aufgabe



Der gesuchte Begriff heißt *Stiller Zug*^[112]. **1...Dd3!!** Der Ex-Weltmeister Karpow leitet mit diesem *Stillen Zug* eine wunderschöne Kombination ein. **2.exd3 Falls 2.Tc1 bxa3 3.exd3 exd3+ 4.Se3 dxc2 5.Ld5+ Kh8 6.bxa3 Tac8 7.h3 Lb2, mit –+. 2...exd3+ 3.Kd2 Te2+ 4.Kxd3 Td8+ 5.Kc4 Txc2+ 6.Kxb4 6.Kb3 Tcc8 7.axb4 Le6+ 8.Ka4 Lc4 nebst Matt in wenigen Zügen. 6... Tcd2 7.f3 Lf8+ 8.Ka5 Ld7**, mit 0:1, weil nach **9.Lf1** folgt **9...Lc5** nebst **...Ta8+**, mit *Linienmatt*^[82], so die Partie: Stefano Tatai (2480) - Anatoli Karpow (2690), Las Palmas/Kanarischen Inseln 1977.

19. Aufgabe



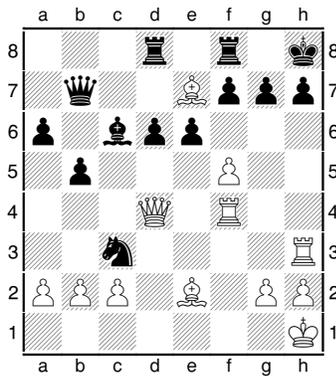
Gesucht wurde der *Schlüsselzug*

Kreuzworträtsel

(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

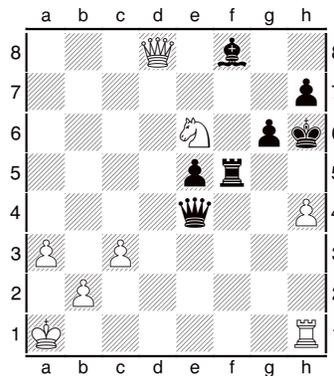
[105]. **1.Lc1!** das Feld d2, wo Weiß im 2. Zug seinen Turm hinzieht, nennt man den *Schnittpunkt*^[107]. **1...b4 2.Td2** Auf dem *Schnittpunkt* d2 wird die Verstellung des c1-Läufers genutzt. **2...b5 3.Kb1 Kf4 4.Td4++**, mit *Abzugsschach*^[5] und *Matt*. [Der *Ur-Inder* wurde 1845 vom Henry Augustus Loveday im „The Chess Player’s Chronicle“ veröffentlicht]

20. Aufgabe



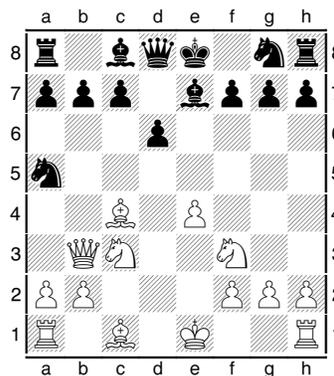
Hier wurde die *Mattart* in drei Zügen gesucht. **1.Dxg7+!! Kxg7** **2.Tg3+** Oder **2.Tg4+ Kh8 3.Lf6+**, mit *Morphys Matt*^[88]. **2...Kh8 3.Lf6+**, mit *Morphys Matt*. Bei dieser Aufgabe handelt es sich hier um eine Reproduktion dieser Stellung mit dem König jetzt auf h8.

21. Aufgabe



Der gesuchte Begriff heißt *Abzugsdoppelschach*^[4]. **1.Dg5+!! Txg5** und nach dem *Abzugsdoppelschach 2.hxg5++*, mit *Linienmatt*^[82] oder auch *Bauernmatt*^[17].

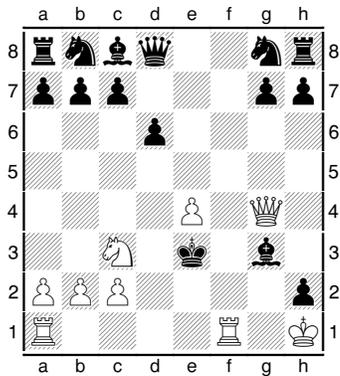
22. Aufgabe



Nur wenige Großmeister können mehrere *Taktikfolgen*^[118] anwenden. Einer der größten Taktiker aller Zeiten war Michail Tal^[120]. **1.Lxf7+ Kf8 2.Da4 Kxf7 3.Dxa5** Die 1. *Taktikfolge*. **3...Le6 4.0-0 Kf8 5.Sd5 c6 5...Lf7** **6.Sc7 Lf7 7.Sd4 Dc8 8.Sxa8** Die 2. *Taktikfolge*. **8... Dxa8 9.Sf5 b6 10.Dc3 Lf6 11.Dg3 Se7 12.Dxd6 Ke8 13. Lh6** Die 3. *Taktikfolge*. **13...Tg8 14.Tad1 Dc8 15.Lxg7 Sxf5 16.exf5** Die 4. *Taktikfolge*. **16...Le7 17.Tfe1 Le6**

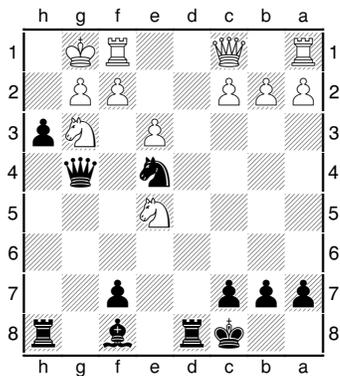
18.Txe6 Txg7 19.f6 Die 5. *Taktikfolge* und mit 1:0, wegen *Matt* in sechs Zügen, so die Partie: Michail Tal (2625) – A. Russell, München (ol) 1958.

23. Aufgabe



Der gesuchte Begriff heißt *Treppennmatt*^[124]. **1.Tad1!! Lxg4 2.Td3+**, mit *Treppennmatt*.

24. Aufgabe

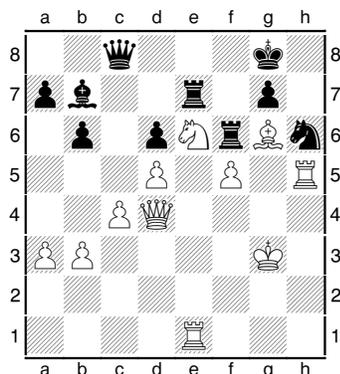


Das *Mattbild* heißt *Ersticktes Matt*^[37]. **1...Dxg3!!** Schwarz droht mit *Keulenmatt*^[66] auf g2. **2.fxg3 h2+ 3.Kh1 Sxg3+**, mit *Ersticktem Matt*.

Kreuzworträtsel

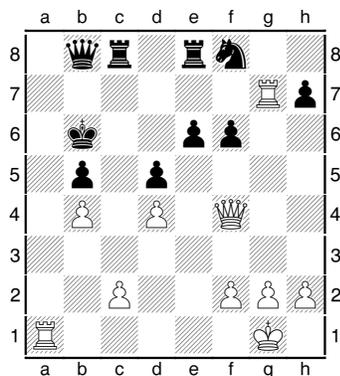
(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

25. Aufgabe



Der gesuchte Begriff heißt *Räumungsoffer*^[96]. **1.Txh6! Tfxe6** 1... gxf6 2.Dxf6 Td7 3.Lh7+ Txh7 4.Kh2! Td7 5.Tg1+ Kh7 6.Tg7+ Txg7 7.Dxg7+, mit *Keulenmatt*^[66]. **2.Th8+** Nach diesem *Räumungsoffer* gab Schwarz auf, wegen 2... Kxh8 3.Dh4+ Kg8 4.Dh7+ Kf8 5.Dh8+, mit *Larsen-Matt*^[75], so die Partie: Akiba Rubinstein (2583_H) – Salo Flohr (2507_H), Rogaška Slatina/Slowenien 1929.

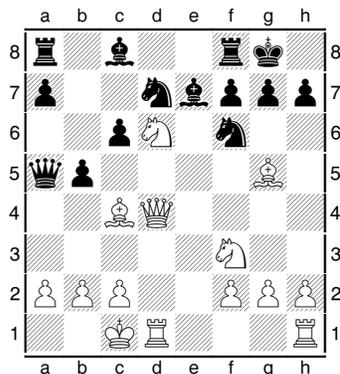
26. Aufgabe



Der gesuchte Begriff heißt *Weglenkung*^[135]. **1.Dd6+!!**, eine geniale Schlusspointe und Schwarz gab auf, wegen 1...Dxd6 2.Tga7!, z.B. 2...Dxb4 3.T1a6+, mit *Treppennmatt*^[123], so die Partie: Lothar

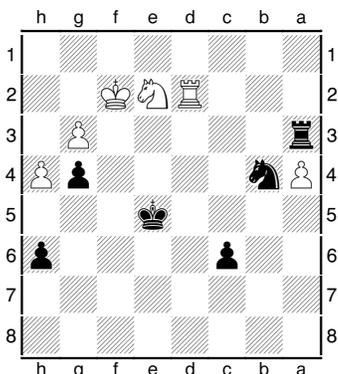
Schmid - Tigran Petrosjan, Schweden 1952.

27. Aufgabe



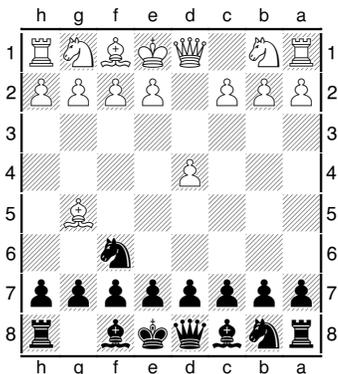
Der gesuchte Begriff heißt *Aktivierung*^[6]. **1.Ld2!** Die erste *Aktivierung*. **1...Da6 2.Sf5!** Die zweite *Aktivierung*. **2...Ld8 3.Dh4!** Die dritte *Aktivierung*. **3...bxc4 4. Dg5!** Die vierte *Aktivierung*. **4...Sh5 5.Sh6+ Kh8 6.Dxh5 Dxa2 7.Lc3** Die fünfte *Aktivierung*. **7...Sf6??** Aber auch Schwarz hätte seinen Läufer mit 7...Lf6! aktivieren müssen. Nach 7...Lf6 würde eine völlig ausgeglichene Stellung entstehen und die Kontrahenten müssten ihre Figuren wiederholt aktivieren. **8.Dxf7!! Da1+ 9.Kd2 Txf7 10.Sxf7+ Kg8 11.Txa1 Kxf7 12.Se5+ Ke6 13.Sxc6 Se4+ 14.Ke3 Lb6+ 15.Ld4**, mit 1:0, so die Partie: Michail Tal - Wassily Smyslow, Das Kandidatenfinale wurde in Bled (1. - 14. Runde), in Zagreb 15. -21. Runde) und in Belgrad (22. - 28. Runde) 1959 ausgetragen.

28. Aufgabe



Die *Zuglinien*^[140] von Figuren ergeben eine geometrische Form, die als *Rundlauf*^[101] (= *Zuglinien von Figuren im Verband*) bezeichnet wird. Der weiße König wird vom *Quadrat*^[94] des schwarzen c-Bauers abgeschnitten. **1...Sd3+!** In der Partie: Ivan Babikov (2301) - Nikolai Shukh (2435), Minsk 2015, folgte 1...Sd5? 2.Tc2 Tf3+ 3.Ke1 Sb4 4.Tc4 Sd3+ 5.Kd2 Sf2 6.Txc6 Se4+ 7.Ke1 Te3, mit =. **2. Kg2** Falls 2.Kg1, so 2...c5 3.Tc2 Txa4, mit –+. **2...c5!** und Schwarz würde leicht gewinnen.

29. Aufgabe



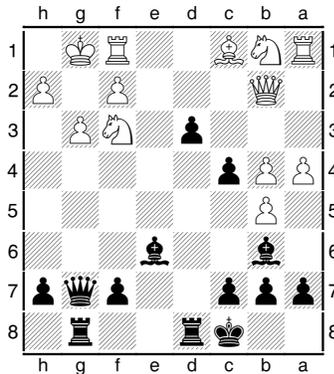
Die Eröffnung heißt *Trompowski-Angriff*^[124] **A45**. Die Eröffnung ist nach dem Brasilianer Octávio

Kreuzworträtsel

(Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungswort)

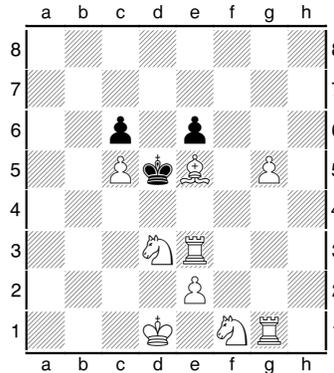
Figueira Trompowsky de Almeida (1897–1984) benannt. Er wurde im Jahr 1939 Meister von Brasilien.

30. Aufgabe



Ein unerwartetes Opfer wird auch als ein *Einschlag*^[33] bezeichnet. **1... Dxd5+ 2.hxd5 Txd5+ 3.Kh2 Txf3 4.Lg5?** A) 4.Kg2 Ld5 5.Kh2□ Le6, mit =. B) 4.Dg7, mit =. **4...Ld4 4...Tg8! 5.Dd2 h6!**, mit →+. **5.Dd2 5.Sc3 Tg8 6.Kg2 Tf5 7.f4 h6 8.Kf3 hxd5 9.Ke4 Lh8**, mit =. **5...Tg8 6.Ta3 h6! 6...f6 7.Te1 Th3+ 8.Kg2 Txd5+ 9.Dxd5 fxd5 10.Txe6 d2 11.Sxd2 Txa3**, mit →+. **7.Tg1 7.Tc3 Txd5 8.Dxd5 hxd5 9.Kg2 Ld5 10.Tcc1 f5!**, mit →+. **7...Th3+ 8.Kg2 Txd5+ 9.Kf1 9.Dxd5 hxd5 10.Sc3 d2 11.Sb1 Txa3 12.Sxa3 Ld5+ 13.Kh3 c3 14.Kg4 Lb3 15.Kf3 d1D+ 16.Txd1 Lxd1+ 17.Ke4 Lxf2 18.Kd3 g4**, mit →+. **9...Txd5+ 10.Kxd5 10...Ld5!!**, mit 0:1, so die Partie: Oleg Skworzow (2300) - Viswanathan Anand (2770), Schweiz 2017.

31. Aufgabe



Das Thema heißt *Nolcken-Matt*^[89]. **1.Te4! Kxe4□ 2.Se3! Kxe3□ 3.Sf2! Kxf2□ 4.Ld4+**, mit *Läufermatt*^[79]. Berndt Frhr. von Nolcken (1910-1989) war ein berühmter Problem-Schachkomponist.

Lösung:

Wer Schach spielt, muss Matt erwarten

Es handelt sich hier um einen Schachspruch des niederländischen Künstlers und GM Johannes Donner. GM Donner hat 1962 bei der Schacholympiade in Warna Bobby Fischer geschlagen.

1. W idderbauern
2. E cho
3. R éti-Studie
4. S chlüsselzug
5. C hamäleonbauer
6. H axo-Gambit
7. A nastasias-Matt
8. C aro-Kann
9. H albes Guéridon-Matt
10. S chnittpunkt

11. P illsbury Matt
12. I dealmatt
13. E paulettenmatt
14. L arsen-Matt
15. T urmmatt
16. M ansube
17. U nterverwandlung
18. S tiller Zug
19. S chlüsselzug
20. M orphys Matt
21. A bzugsdoppelschach
22. T aktikfolgen
23. T reppenmatt
24. E rsticktes Matt
25. R äumungsopfer
26. W eglenkung
27. A ktivierung
28. R undlauf
29. T rompowski-Angriff
30. E inschlag
31. N olcken-Matt