Kostenloses Exemplar

Germeringer Schachmagazin Nr. 3

Angriffsideen im Caro-Kann
Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur
Damenzüge im Drachen
Damenzüge im Najdorf
Max-Lange-Angriff
Abtauschspanier
Endspielarten aus dem Abtauschspanier
Läufer als Vorstrecker
Technik des Mattsetzens
Bester Zug
Kritische Stellung
Tipps in der Zeitnot
Zwischenzüge von Michael Tal
Komplexe Turmendspiele
Kreuzworträtsel

Liebe Leser,

wie bereits im letzten Jahr erscheint auch dieses Jahr eine neue Ausgabe des ***3. Germeringer Schachmagazins***, welches wiederholt kostenlos als Sonderausgabe zur Verfügung gestellt wird.

Die aktuelle Ausgabe besteht hauptsächlich aus unseren eigenen Vereins- und Internet-Trainingseinheiten aus den Jahren 2021 – 2022.

Ganz besonders möchte ich mich an dieser Stelle an den kompletten Redaktions-Stab 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 3. Ausgabe gehabt.

Allen Lesern wünschen wir 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:

- Angriffsideen im Caro-Kann
- Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur
- Damenzüge im Drachen
- Damenzüge im Najdorf
- Max-Lange-Angriff
- Abtauschspanier
- Endspielarten aus dem Abtauschspanier
- Läufer als Vorstrecker
- Technik des Mattsetzens
- Bester Zug
- Kritische Stellung
- Tipps in der Zeitnot
- Zwischenzüge von Michail Tal
- Entscheidungen in komplexen Turmendspielen
- Kreuzworträtsel
- Begriffserklärungen
- Gebräuchliche Schachsymbole

Redaktion:

Chefredakteur: Jürgen Wawra
Verlagslektor: Bastian Wolz
Korrekturleser: Stephan Schaumann
Designwerbung: Carsten Günther
Redaktion: Leo Sprengard, Mark Schüller, Oliver Gawlik, Wangzi Deng
Kinderredaktion: Viktoria Hofmeier, David Winkler, Eric Philip Pamula und Thomas Spalteholz
Training: GM Włodzimierz Schmidt, FM Joachim Olbrich, Peter Anliker, Dr. Klaus Münch
Endspiele: Oliver Gawlik, Leo Sprengard
Historische Partie: Bernhard Kern

Titelbild:

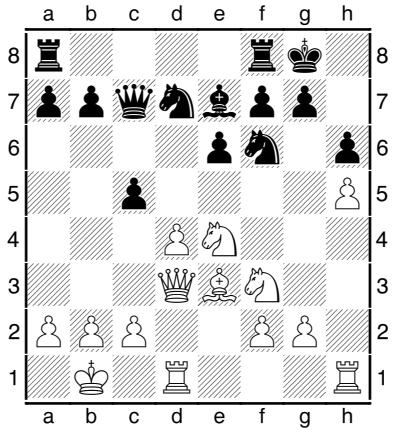
Lea Bothe, Bremen

Schachspruch Titelseite unten:

"Am schwersten ist es ein gewonnenes Spiel zu gewinnen", es handelt sich hier um einen Spruch des Ex-Weltmeisters Emanuel Lasker (1868-1941).

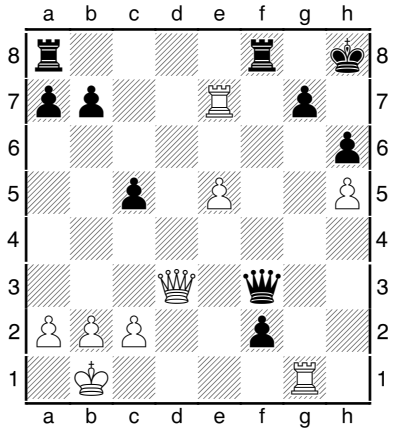
Aufgaben: Angriffsideen im Caro-Kann B19

1. Aufgabe nach 15...Dc7



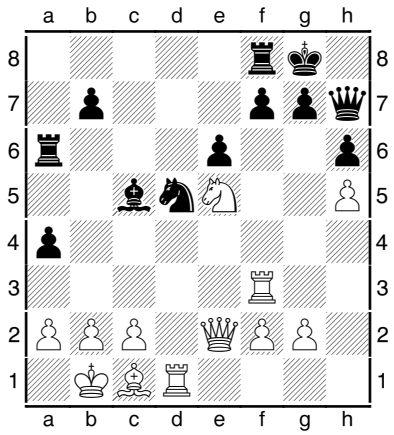
☐ Wie kann Weiß aktiv fortsetzen?

2. Aufgabe nach 26....exf2



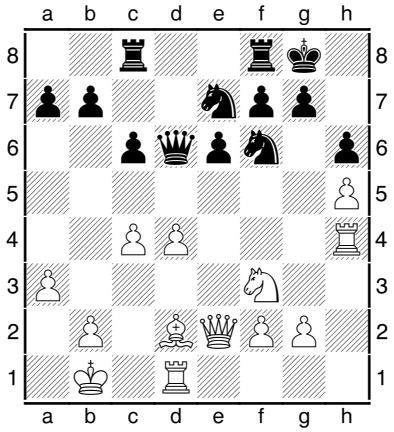
☐ Weiß setzt Matt

3. Aufgabe nach 24...Ta6?



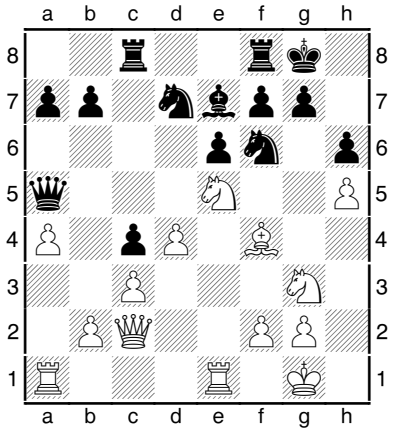
☐ Weiß gewinnt

4. Aufgabe nach 19...Sf6



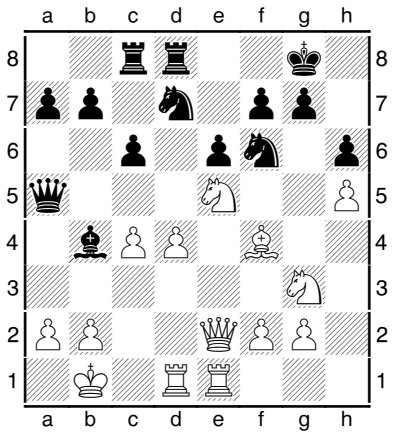
☐ Gesucht werden aktive Ideen

5. Aufgabe nach 17...0-0



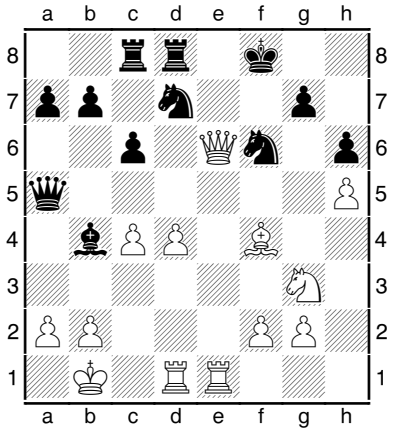
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

6. Aufgabe nach 17...Lb4



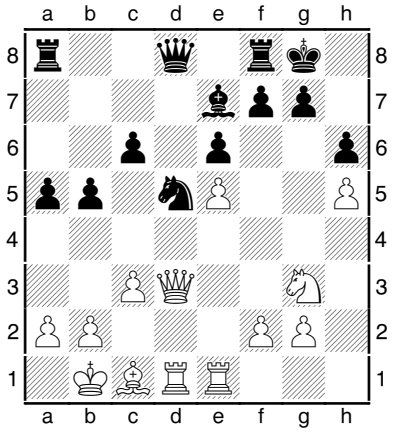
☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

7. Aufgabe nach 19...Kf8



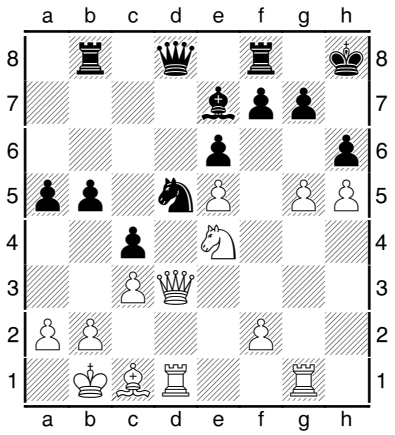
☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

8. Aufgabe nach 18...b5



☐ Gesucht wird ein aktiver Plan

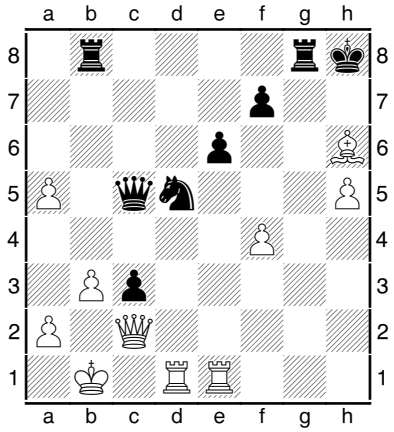
9. Aufgabe nach 22...c4



☐ Ein Kraftzug wird gesucht

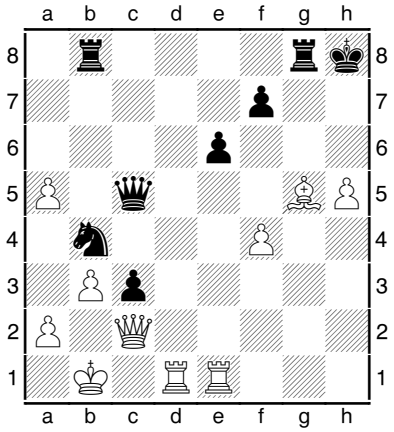
Aufgaben: Angriffsideen im Caro-Kann B19

10. Aufgabe nach 34...Dc5



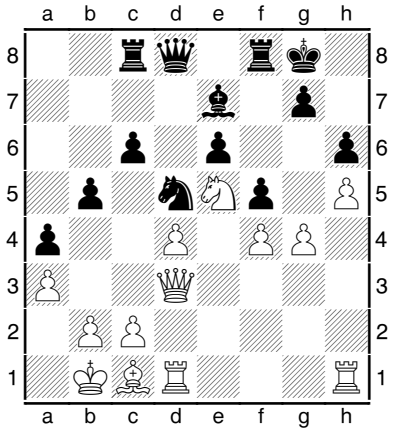
☐ Weiß am Zug

12. Aufgabe nach 35...Sb4?



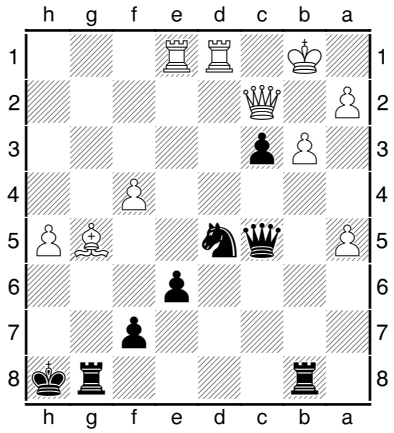
☐ Weiß kann gewinnen

14. Aufgabe nach 21...f5?!



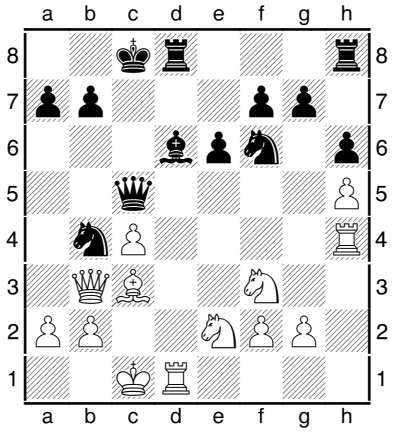
☐ Weiß kann gewinnen

11. Aufgabe nach 35.Lg5?



■ Schwarz kann gewinnen

13. Aufgabe nach 19...Dxc5



☐ Weiß kann gewinnen

Angriffsideen im Caro-Kann B19

Heute schauen wir uns einige der wichtigsten Angriffsideen und typische Opferwendungen in der ***Caro-Kann-Verteidigung B19*** an.

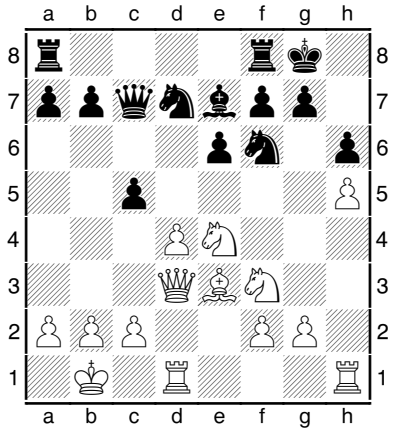
Wir beginnen mit der Zugfolge 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sd2 dxe4 4.Sxe4 Lf5 5.Sg3 Lg6 6.h4 h6 7.h5 Lh7 8.Sf3 und dann untersuchen wir drei Varianten, die nach 8...e6, 8...Sd7 und nach 8...Sf6 entstehen können.

Die Aufgabenthemen in dieser Trainingseinheit wechseln zwischen taktischen Einschlägen und positionellen Vorbereitungszügen.

A) 8...e6 *(Zhenevsky)* 9.Ld3 Lxd3 10.Dxd3 Sf6 11.Ld2 und dann:

A1) 11...Le7 *(Gallagher)* 12.0-0-0 Sbd7 13.Kb1 0-0 14.Se4 c5 15.Le3 Dc7, s. 1. Aufgabe.

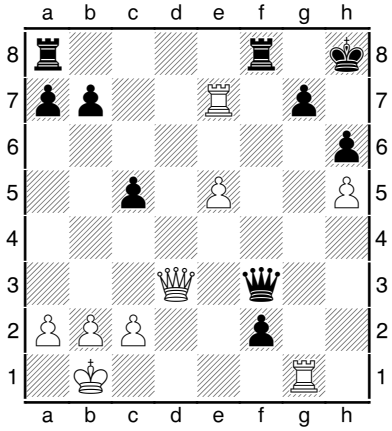
1. Aufgabe nach 15...Dc7



☐ Wie kann Weiß aktiv fortsetzen?

16.Sxf6+ Sxf6 17.g4 Es handelt sich hier um ein Standartmanöver im Caro-Kann. **17...Sxg4 18.Thg1 f5 19.Dc4 Dc6 20.Se5 Sxe5 21.dxe5 Kh7 22.Tg6 f4 23.Txe6 Df3 24.Dd3+ Kh8 25.Txe7 fxe3 26.Tg1 exf2**

2. Aufgabe nach 26....exf2



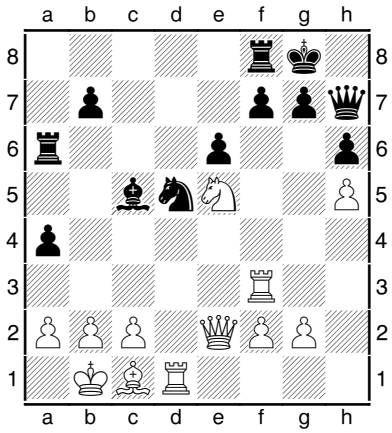
☐ Weiß setzt Matt

27.Dh7+!! Kxh7 28.Tgxg7+ Kh8 29.Th7+ Kg8 30.Teg7+ und Matt.

A2) 11...Sbd7 *(Matanovic)* 12. 0–0–0 und jetzt:

A2.1) 12...Le7 *(Bogoljubow)* 13. Se4 Sxe4 14. Dxe4 Sf6 15.De2 Dd5 16.Kb1 De4 17.Le3 Sd5 18.Sd2 Dh7 19.Sc4 a5 20.Lc1 Das *Hort-Manöver.* 20...a4 21.Th3 0–0 22.Se5 c5 23.dxc5 Lxc5 24.Tf3 Ta6?, s. 3. Aufgabe.

3. Aufgabe nach 24...Ta6?

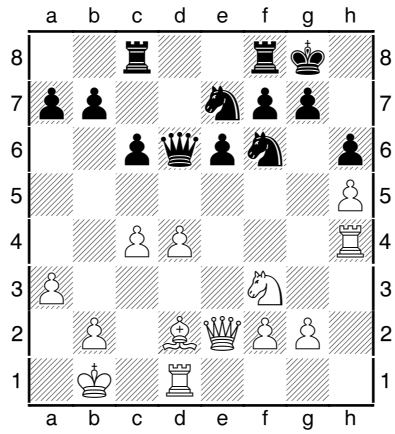


☐ Weiß gewinnt

25.Sd7! Tc8, mit 1:0, wegen 26.Txd5 exd5 27.Sxc5 Txc5 28.De8+, mit *Grundreihenmatt* [41] oder auch *Larsen-Matt*[55], so die Partie: Elisabeth Pähtz (2384) – Nino Khurtsidze (2427), Istanbul (EU-ch), 2003.

A2.2) 12...Dc7 *(Flohr)* 13.De2 Ld6 14.Sf5 0–0 15.Sxd6 Dxd6 16.Th4 Tac8 17.Kb1 Sd5 18.c4 Se7 19.a3 Sf6, s. 4. Aufgabe.

4. Aufgabe nach 19...Sf6



☐ Gesucht werden aktive Ideen

20.Lf4! Oder 20.g4! Tfe8 21.g5, mit →. **20...Dd8 21.g4! b5** ⌓21...Sh7. **22.g5! hxg5 23.Lxg5 Sh7 24.h6 g6** 24...Sxg5 25. hxg7!, mit +–. **25.De5 f6 26.Dxe6+ Kh8 27.Lf4 bxc4 28.Se5**, mit 1:0, so die Partie: Michele Godena (2405) - Klaus Berg (2420), Aarhus (op) 1991.

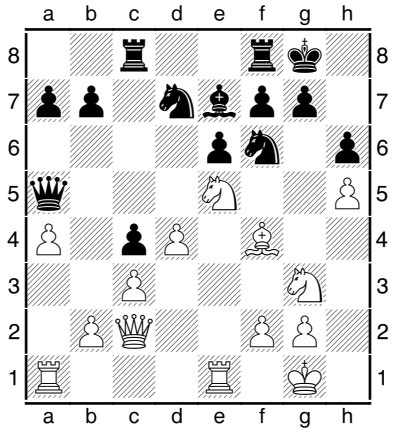
B) 8...Sd7 *(Petrosian)* 9.Ld3 Lxd3 10.Dxd3 und dann:

B1) 10...e6 *(Onat)* 11.Lf4 Sgf6 und jetzt:

B1.1) 12.c3 *(Gaprindashvili)* 12...Sgf6 13.a4 c5 14.0-0 Tc8 15.Tfe1 c4 16.Dc2 Le7 17.Se5 0-0, s. 5. Aufgabe.

Angriffsideen im Caro-Kann B19

5. Aufgabe nach 17...0-0

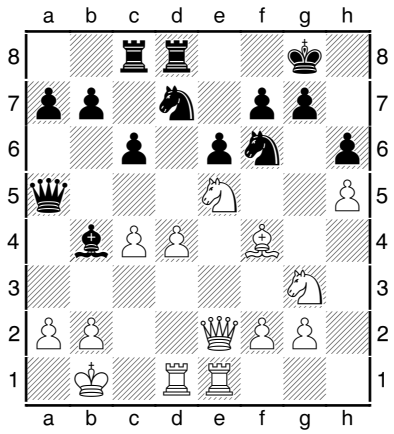


☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

18.Sf5! Tfe8 19.Sxg7 Kxg7 20.Lxh6+ Kxh6 21.Sxf7+ Kxh5 21...Kg7 22.Dg6+ Kf8 23.h6, mit +–. **22.g4+ Kh4** 22...Sxg4 23. Dh7+ Sh6 24.Dxh6+ Kg4 25. Te4+ Kf3 26.Dh1+, mit *Larsen-Matt*[55]. **23.f3 Sxg4 24.Te4**, mit 1:0, so die Partie: Nona Gaprindashvili (2405) – Juraj Nikolac (2450), Wijk aan Zee 1979.

B1.2) 12.0-0-0 *(Karpow)* 12... Le7 13.c4 0-0 14.Se5 Da5 15. Kb1 Tfd8 16.De2 Tac8 17.The1 Lb4, s. 6. Aufgabe.

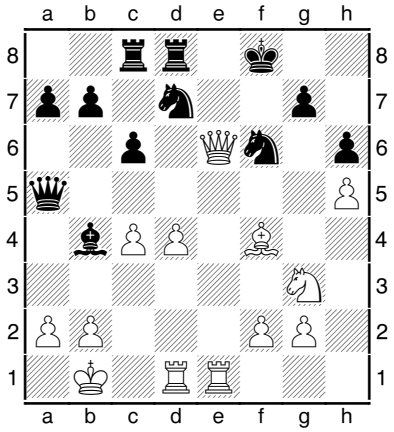
6. Aufgabe nach 17...Lb4



☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

18.Sxf7! Kxf7 19.Dxe6+ Kf8

7. Aufgabe nach 19...Kf8

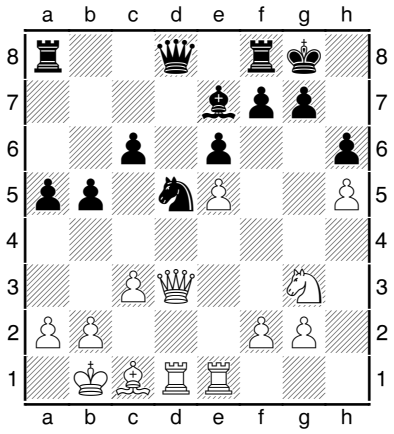


☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

20.a3! 20.c5! ΔLd6+. **20...Lxa3 21.bxa3 Se8 22.Sf5 Sdf6 23.Se7** Mit der Idee Sg6+ und Matt. **23...Dxh5**□ **24.Sxc8 Dg6+ 25. Kb2 Dxg2 26.De7+ Kg8 27.Dxd8 Dxf2+ 28.Ld2**, mit 1:0, so die Partie: Lothar Arnold (2367) – Herman Grooten (2405), Gelsenkirchen (op) 1999.

B2) 10...Sf6 *(Westerinen)* 11. Lf4 Lb4+ 12.c3 Le7 13.0-0-0 Sbd7 14.Kb1 0-0 15.The1 a5 16.Se5 Sd5 17. Lc1 Sxe5 18. dxe5 b5, s. 8. Aufgabe.

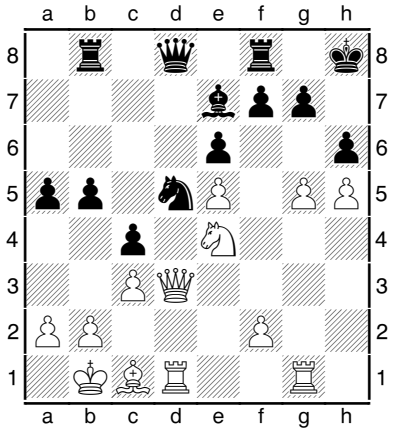
8. Aufgabe nach 18...b5



☐ Gesucht wird ein aktiver Plan

19.Se4 Δg2-g4-g5. **19...Tb8 20. g4 Kh8 21.Tg1 c5 22.g5**, mit ↑. **22...c4.**

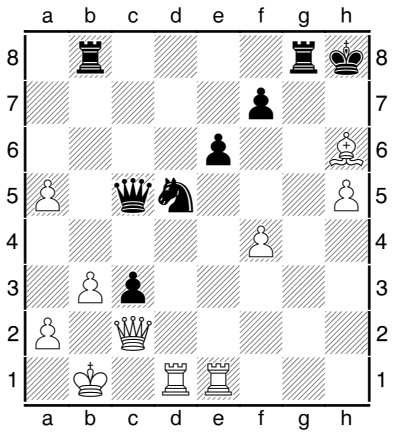
9. Aufgabe nach 22...c4



☐ Ein Kraftzug wird gesucht

23.Dc2!? ⌓23.Dg3!, mit ±. **23... Tg8 24.gxh6 gxh6 25.Lxh6 b4?!** ⌓25...Dc7. **26.cxb4 Dc7** 26... Txb4 27.Ka1 a4 28.a3, wegen Xa4, mit +–. **27.Sd6 Lxd6 28. exd6** 28.Txg8+! Txg8 29.exd6 Dxd6 30.bxa5, mit +–. **28... Dxd6 29.bxa5 c3 30.b3** 30. Txg8! Txg8 31.Le3 f6 32.Ld4 Dc7 33.a6, mit +–. **30...De5** ⌓30...Dc7. **31.f4 De3 32.Tge1!?** ⌓32.Txg8! Txg8 33.Lg5!, mit +–. **32..Df3 33.Tf1 De3 34.Tfe1 Dc5**

10. Aufgabe nach 34...Dc5

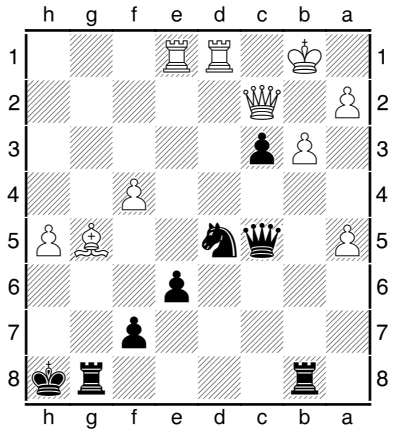


☐ Weiß am Zug

Angriffsideen im Caro-Kann B19

35.Lg5? ∆35.Txd5! exd5 36. Lg5, mit →.

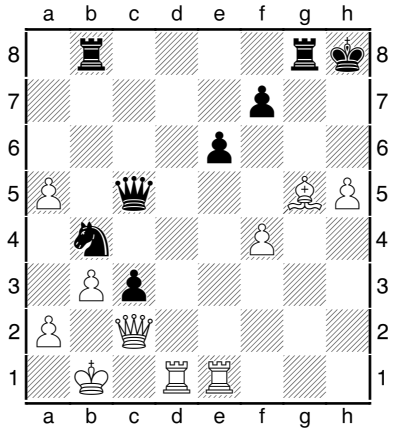
11. Aufgabe nach 35.Lg5?



■ Schwarz kann gewinnen

35...Sb4? Schade, denn nach 35...Txg5! 36.fxg5 gewinnt 36... Sb4! 37.De2 c2+ 38.Kb2 cxd1D 39.Txd1 Dxa5 40.a4 Dxg5, mit –+.

12. Aufgabe nach 35...Sb4?



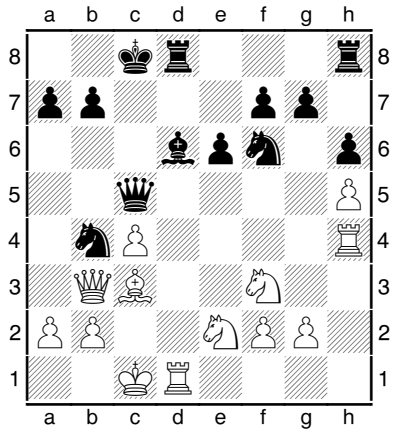
□ Weiß kann gewinnen

36.Lf6+! Tg7□ 37.Dxc3 Df5+ 38.Kb2 Dxf4 39.Lxg7+ Kh7 40.Le5 Df2+ 41.Dd2 Sd3+ 42.Kb1 Sxe1 43.Dxf2, mit 1:0, so die Partie: Walter Wittmann (2400) – Eric Lobron (2585), Haifa (EU-ch) 1989.

C) 8...Sf6 *(Petrosian)* 9.Ld3 Lxd3 10.Dxd3 Sbd7 11.Lf4 e6 12.0–0–0 und dann:

C1) 12...Sd5 *(Fenoglio)* 13.Ld2 Ld6 14.Th4 Dc7 15.Se2 0–0–0 16.c4 Sb4 17.Db3 c5 18.Lc3 Sf6 19.dxc5 Dxc5

13. Aufgabe nach 19...Dxc5



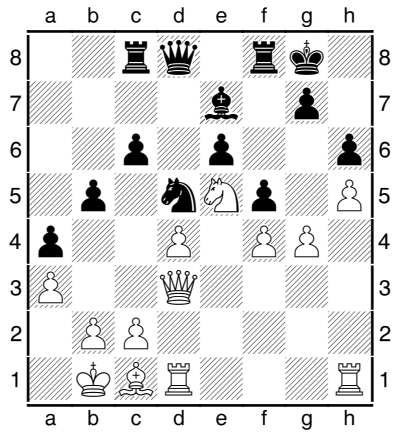
□ Weiß kann gewinnen

20.Txd6! Sxa2+ 21.Dxa2 Txd6 22.Ld4 Ta6? ∆22...Db4, mit ±. **23.Dxa6! Dxd4 24.Dxb7+**, mit 1:0, so die Partie: Francisco Javier Ferrer Echevarri – Fernando Miranda (2**205),** Zaragoza (ch) 1992.

C2) 12...Le7 *(Reilly)* 13.Se5 0–0 14.Kb1 a5 15.Se4 a4 16.a3 Sxe4 17.Dxe4 Sf6 18.Dd3 Tc8 19.g4 Sd5 20.Lc1 b5 21.f4 f5?!

Siehe 14. Aufgabe

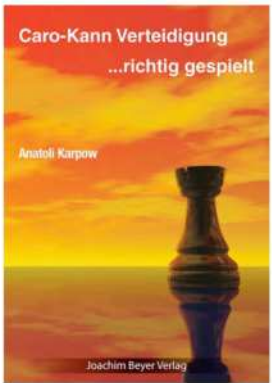
14. Aufgabe nach 21...f5?!



□ Weiß kann gewinnen

22.g5! Kh7 23.Tdg1 Ld6 24. gxh6 gxh6 25.Tg6 De8 26.Thg1 Tf6 27.Tg7+ Kh8 28.Dg3! und Schwarz gab auf, wegen z.B. 28...Tf7 *(Falls 28...Df8, so 29. Sg6+ Kxg7 30.Sxf8+ geht die schwarze Dame verloren.)* 29. Dg6 Sf6 30.Dxh6+ Sh7 31. Dxh7+, mit *Keuelnmatt*[51], so die Partie: Angel Martin Gonzalez (2405) – Jordi Magem Badals (2505), Spanien (ch) 1993.

Literaturempfehlung



Caro-Kann-Verteidigung, Joachim Beyer Verlag, ISBN: 978-3-95920-062-2. Der ehemalige Weltmeister Anatoli Karpow trägt auch aus eigenen Partien die Ideen im Caro-Kann vor.

NEU!
Der Klassiker der Kinder-Schachprogramme jetzt als

ONLINEVERSION

für allen Plattformen!

Egal ob iPad, Tablet oder PC: man braucht nur Internetzugang, einen aktuellen Browser und den Freischaltcode, den Fritz & Fertig Online enthält.

19,90 € | Nur im ChessBase-Onlineshop:
https://shop.chessbase.com

Das Fritz & Fertig Schüler-Arbeitsheft für den Schulunterricht

In diesem Heft wird alles so erklärt, dass Du es in jedem Fall verstehst, egal ob Du Fritz & Fertig kennst oder nicht: Erklärungen und Übungen zu den Figuren, Schlagarten, Sonderregeln, Tipps & tolle Lernspiele.

Fritz & Fertig
Schach-Arbeitsheft für Schüler
92 Seiten, 4-farbig | 9,90 €
ISBN 978-3-86681-536-0

Fritz & Fertig
Schach-Arbeitsheft für Lehrer
134 Seiten, 4-farbig | 39,90 €
ISBN 978-3-86681-535-3

Zwei Folgen Fritz & Fertig in einer Box

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. Bauernumwandlung, Eröffnungsgrundsätze und viele taktische Motive.

Systemvoraussetzung:
PC/Notebook mit Windows 7, 8.1 oder Windows 10

ISBN 978-3-86681-495-0
34,90 € | Ab 6 Jahren

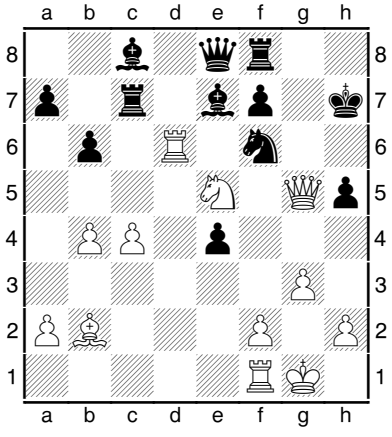
Fritz & Fertig
Schach-Rätsel-Block
Matt-Alarm im schwarzen Schloss
ISBN 978-3-86681-640-4 | 8,95 €

Infos zu allen Fritz & Fertig-Produkten unter **www.fritzundfertig.de**

Quinto ChessBase

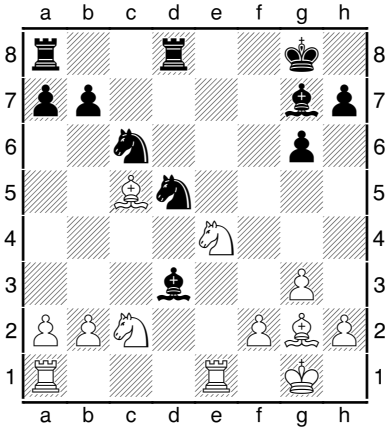
Aufgaben: Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur?

1. Aufgabe



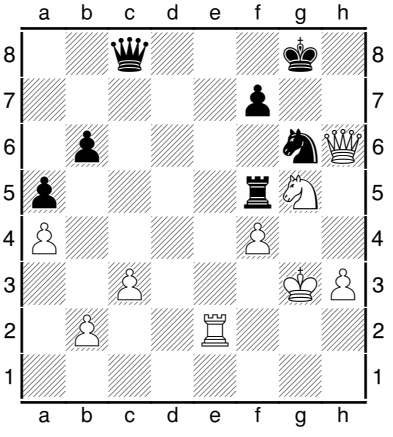
☐ Weiß gewinnt

4. Aufgabe



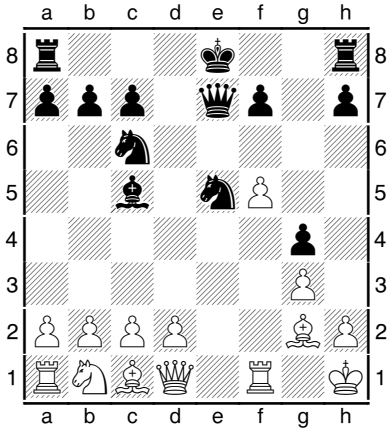
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

7. Aufgabe



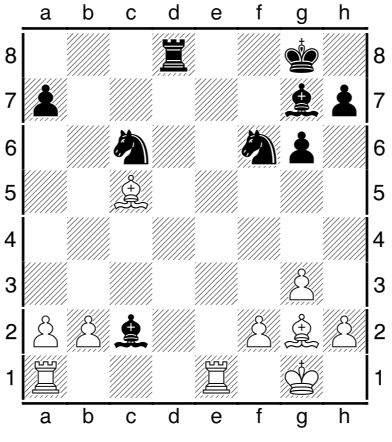
☐ Weiß setzt Matt

2. Aufgabe



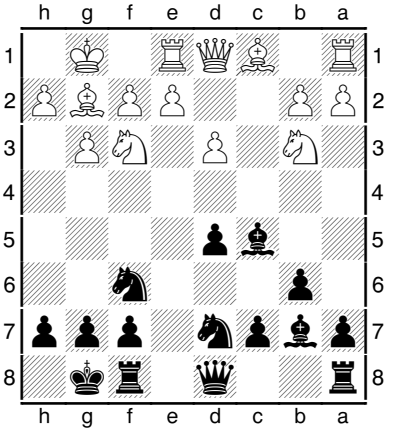
☐ Weiß gewinnt

5. Aufgabe



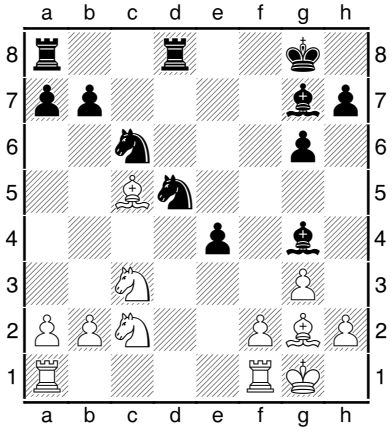
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

8. Aufgabe



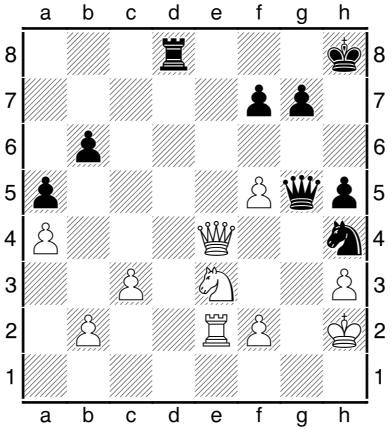
■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

3 Aufgabe



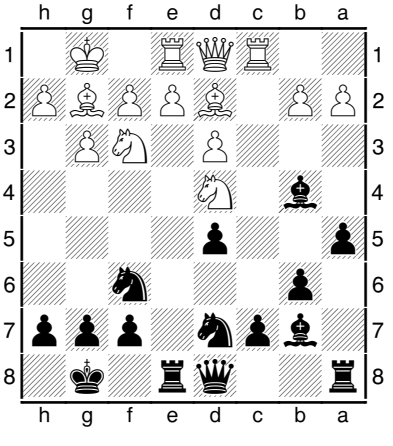
☐ Weiß gewinnt

6. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

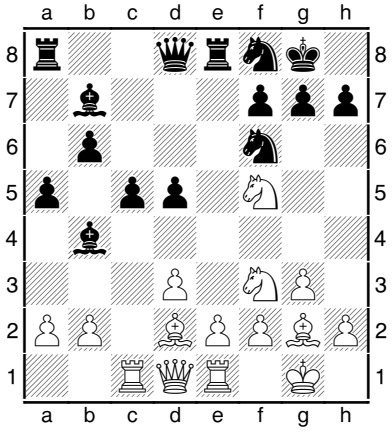
9. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

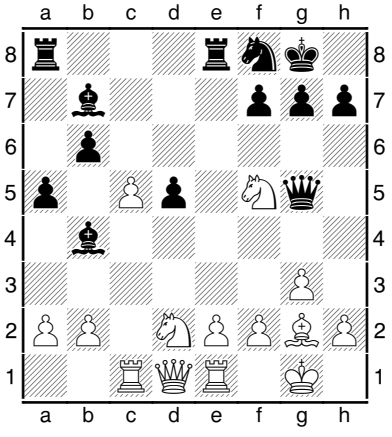
Aufgaben: Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur?

10. Aufgabe



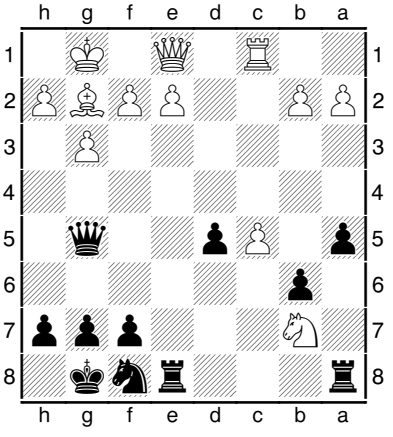
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

12. Aufgabe



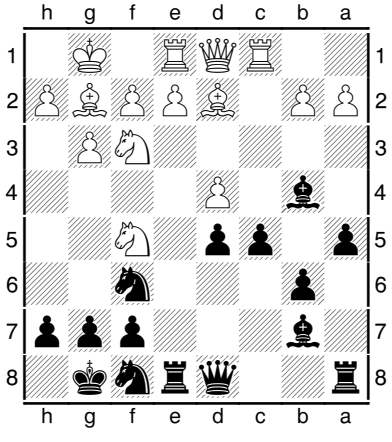
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

13. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

11. Aufgabe



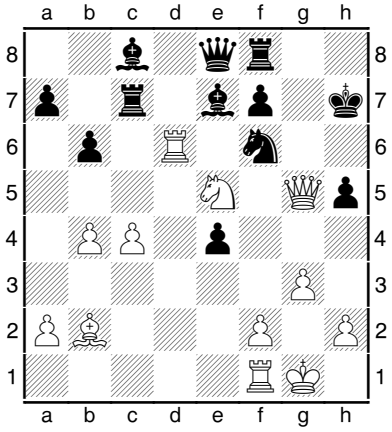
■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur?

FM Joachim Olbrich

Diese Trainingseinheit soll uns helfen das technische Schachverständnis bzgl. einer Aufhebung von ***Deckungsarbeit*** besser zu verstehen. Der einfachste Weg eine Deckungsfigur zu neutralisieren ist die *Wirkungslinie*[117] dieser Figur zu verstellen. Natürlich kann dann die ungedeckte Figur wegziehen. Weitere Möglichkeiten bestehen darin, dass die Figur, die die *Wirkungslinie* unterbrochen hat, geschlagen wird. Die Gegenpartei kann einen Angriff starten. Infolge muss der Gegner dann eine Ersatzdeckung organisieren, was aber zu einer *Überlastung*[107] führen kann. Am Ende kommt es meistens durch eine *Beschränkung*[5] mit einer bestimmten Anzahl von Figuren zu einem gemeinsamen Angriff.

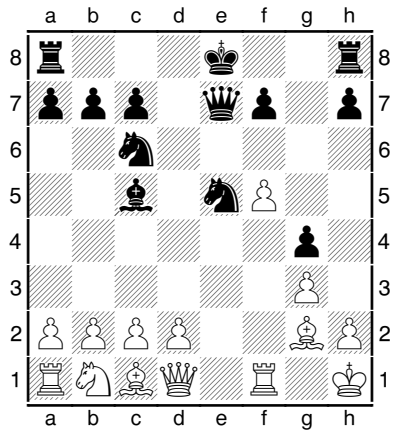
1. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt

Wenn die Partie auf des Messers Schneide steht, entscheidet nicht das Material, sondern die Schnelligkeit einer Aktion. In dieser Stellung stehen drei weiße Figuren (Lb2, Td6 und Dg5) sehr aktiv. Wir suchen den *Schlüsselzug*[86], der die Stärken der schwarzen Figuren neutralisiert. Dann untersuchen wir in allen Varianten und achten auf die *Zwischenzüge*[124]. **1.Sd7!!** Der Partiezug neutralisiert gleich drei schwarze Figuren. **1…Dxd7** A) 1...Sxd7 2.Th6+, mit *Linienmatt*[60] oder 2.Dg7, mit *Keulenmatt*[51]. B) 1...Lxd7 2.Txf6 Lxf6 3.Lxf6 und es gibt keine Verteidigung gegen das *Keulenmatt* auf g7. Falls 3...Tg8 4.Dxh5, mit *Larsen-Matt*[55]. C) 1...Txd7 2.Txf6 Td6 3.Th6+ Txh6 4.Dg7, mit *Keulenmatt* auf g7. **2.Txd7 Lxd7 3.Lxf6 Lxf6 4.Dxf6 Txc4 5.De7**, mit 1:0, so die Partie: Juri Rasuwajew (2470) – Smbat Lputjan, UdSSR (mm ch) 1979.

2. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt

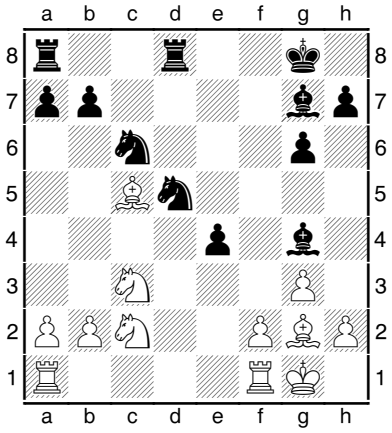
Der weiße König steht wegen dem schwarzen Läufer auf c5 etwas unsicher. Bitte Varianten vorschlagen und analysieren. Dann den Schlüsselzug festlegen und alle Hauptvarianten und Nebenvarianten berechnen. **1. b4!! Lb6** A) 1...Lxb4 2.c3 La5 3.f6 Dd7 4.d4 0–0–0 5.Da4, mit →. B) 1...Sxb4 2.d4 0–0–0 3.f6 Dd7 4. c3 Sbc6 5.Db3 Sa5 6.Dc2 Sf3 7.dxc5, mit +–. **2.b5! Sd4 3.c3 Sxb5** A) 3...0–0–0 4.De1 h5 5.La3 Df6 6.cxd4 Lxd4 7.De4, mit →. B) 3...Sdf3 4.d4 und Schwarz verliert Material. **4.d4** 4.a4 und dann: A) 4...Sd6? 5.d4 0–0–0 6. a5, mit +–. B) 4…h5 und dann: B1) 5.d4 Sxd4 6.cxd4 0–0–0 7. Sc3 Txd4 8.De1 c6 9.Le3 und jetzt: B1.1.) 9...Tb4 10.Lxb6 Txb6 11.f6 De6, mit +–. B1.2) 9...h4 10.a5 Lc5 11.f6 Dd6 12.Lxd4 Lxd4 13.Td1, mit +–. B2) 5.f6 De6 6.d4 Sxd4 7.cxd4 0–0–0 8.d5! Dd7 9.a5 Lc5 und jetzt: B2.1) 10. Lf4 Sg6 11.Sc3 Sxf4 12.gxf4 h4 13.Db3 h3 14.Le4 Tde8 15.Tfb1 b6 16.Dc4!, mit →. B2.2) 10.Sc3 h4 11.Lf4 Sg6 12.Db3 Sxf4 13.Tfb1 b6 14.gxf4 h3 15.Le4 Ld4 16.Sb5, mit →. **4…0–0–0 5.a4! Lxd4** 5...Sxd4 6.cxd4 Lxd4 7.Db3 c6 8.Sc3, mit +–. **6.axb5! Lxc3** ⌓6...Lc5 7.Da4 Sd3 8.Dxg4 Sf2+ 9.Txf2 Lxf2 gefolgt: A) 10.Ld2 und dann: A1) 10...Td3 11.Le4 h5 12.Df4 h4 und jetzt: A1.1) 13. Kg2 hxg3 14.Lxd3, mit +–. A1.2) 13.Lxd3 hxg3 14.Kg2 Txh2+ 15. Kf3 Dd8 16.Dc4 Lb6 17.Kxg3, mit +–. A2) 10...Df6 11.Df3 Db6 12. Sa3 Lc5 13.Sc4 Dxb5 14.Df1, mit →. B) 10.f6+ und dann: B1) 10… De6 11.Dxe6+ fxe6 12.Lf3 Thf8 13.Kg2 Lb6 14.Lg5, mit +–. B2) 10…Dd7 11. Dxd7+ Txd7 12.Lh3!, mit +–. **7.Txa7! c6** 7...Txd1 8.Ta8+

Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur?

FM Joachim Olbrich

Kd7 9.Txd1+ Dd6 10.Txd6+ cxd6 11.Txh8, mit +–. **8.b6** und Schwarz gab auf, wegen 8...Txd1 9.Ta8+ Kd7 10.Txd1+ Dd6 11. Txd6+ Kxd6 12.Txh8+–, so die Fernschachpartie: Worobiew – Goliak, UdSSR (cor ch) 1987.

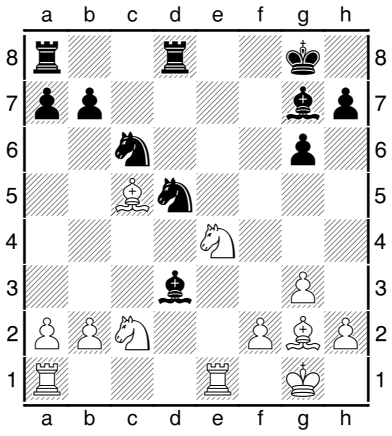
3 Aufgabe



☐ Weiß gewinnt

1.Sxe4!! Weiß bereitet Se4-d6 vor, womit er die *Wirkungslinie*[117] des schwarzen d8-Turmes aufhebt, so dass der schwarze Sd5 nicht mehr gedeckt ist. **1...Le2 2.Tfe1 Ld3** Die Gabel.

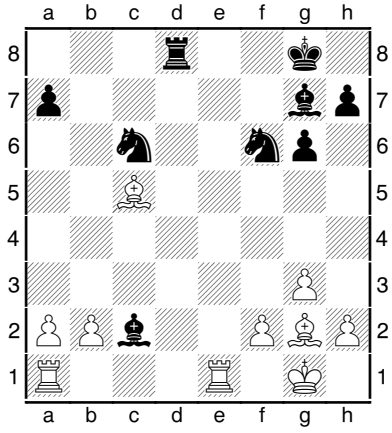
4. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

3.Sd6! Die Deckungsarbeit des d8-Turmes wird neutralisiert, so dass der schwarze Sd5 jetzt ungedeckt ist. **3...Sf6** Δ4...Txd6 nebst 5.Lxc2. A) 3...Sb6 4.Sxb7 mit Angriff auf den schwarzen Td8 und gleichzeitig wird der schwarze Deckungsbauer b7 beseitigt, so dass der schwarze Sc6 ungedeckt ist. 4...Tdc8 5.Sd6 Lxb2 6.Tab1 Lc3 7.Sxc8 Txc8 8.Lh3 Lxe1 9.Lxc8 Lxf2+ 10.Kxf2 Sxc8, mit +–. B) 3...Txd6 4.Lxd6 Sb6 5.Sb4, mit +–. **4.Sxb7** Der b7–Bauer wird beseitigt somit auch die Deckung des schwarzen Springers auf c6. **4...Lxc2** 4...Tdc8 5.Se3 Le4, mit +–. **5.Sxd8 Txd8**

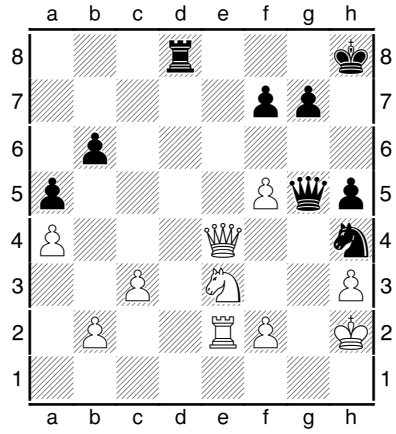
5. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

6.Tac1! ⌓21.Lxc6!, mit +–. **6...Tc8 7.Lxc6 Txc6 8.Txc2** und Schwarz gab auf, so die Partie: Anatoli Karpow – Eduard Walica, Trinec (sim) 1966.

6. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

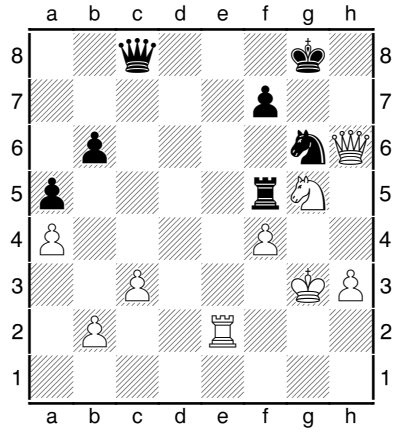
Erst die Stellungsbewertung durchführen, den *Schlüsselzug*[86] finden und dann die schwarzen Verteidigungsvarianten durchrechnen. **1.f4!!** Der *Schlüsselzug* macht das Feld g3 für den weißen König frei. **1...Dh6?** ⌓1...Df6 2.Sd5 Dc6 3.c4± Dd7 4.Sxb6 Dxf5 5.Dxf5 Sxf5 6.c5 und der weiße Freibauer gewinnt, z.B. 6...Sd4 7.Te3 Tb8 8.Tc3 Se6 9.Kg3 Sxc5 Der Deckungsbauer wird beseitigt. 10.Txc5 Txb6 11.Txh5+ Kg8 12.Tb5, mit +–, weil das Turmendspiel für Weiß technisch gewonnen ist. **2.Kg3! g5** 2...Df6? 3.De5! Die Deckungsfigur wird angegriffen. 3...Dxe5☐ 4.fxe5 g5 5.e6 fxe6 6.fxe6 Kg7 7.e7 Te8 8.Sd5 Sf5+ 9.Kf2 Kf7 10.Te5 Sxe7 11.Sxb6! und nach dem Turmtausch ist das Springerendspiel hoffnungslos für Schwarz verloren. **3.fxg6** und der Deckungsbauer wird abgetauscht. **3...Sxg6** A) 3...fxg6 4.De5+ Dg7 und dann: A1) ≤4...Kh7? 5.De7+ Kh8 6.Dxd8+, mit +–. A2) 4...Kg8

Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur?

FM Joachim Olbrich

5.De6+ Kg7 6.De7+, mit Turmgewinn. 5.Kxh4+– und Weiß gewinnt eine Figur. B) 3...Dxg6+ 4.Dxg6 Sxg6 5.Sc4 Tb8 6.f5 Sf8 7.Te7 Kg7 8.Kf4 Kf6 9.Ta7 Kg7 10.Se5 Td8 11.Txf7+ Kg8 12.Tb7, mit +–. **4.Sf5 Df8** A) 4...Dh7 5.Kh2 Tf8 6.Tg2 f6 7.De6, mit →. B) 4...h4+ 5.Kg4! Df8 6.Dc6, mit →. **5.Df3! Kg8 6.Dxh5 Td3+ 7.Kg4 Da8 8.Sd4 Td1 9.Sf3 Td5 10.Sg5 Dc8+ 11.Kg3 Tf5 12.Dh7+ Kf8 13.Dh6+ Kg8**

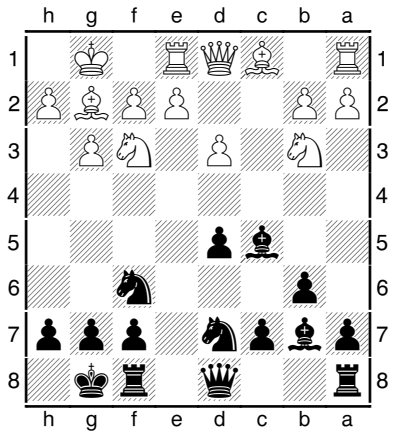
7. Aufgabe



☐ Weiß setzt Matt

14.Se6!!, Schwarz gab hier auf, wegen 14...fxe6 *(Sonst Dg7+ mit Keulenmatt*[51]*.)* 15.Dxg6+ Kh8 16.Dh6+ Kg8 17.Txe6 Dd7 18.Tg6+ Kf7 19.Dh7+ Ke8 20.Tg8+ Tf8 21.Txf8+ Kxf8 22.Dxd7 Kg8 23.f5 Kf8 24.f6 Kg8 25.Dg7+, mit *kleinem Keulenmatt*[52], so die Partie: Anatoli Karpow – Nikolai Krogius, UdSSR (ch Republiken) 1970.

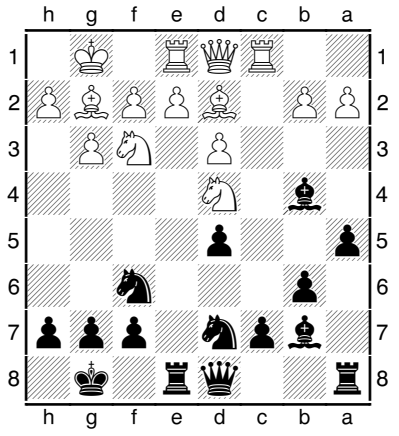
8. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

1...Lb4! Beim Angriff einer Figur sprechen wir von einer Drohung. **2.Ld2** Der Angriff auf der Diagonalen a5-e1 wurde unterbrochen. **2...a5** Der a-Bauer deckt den Lb4 und schafft die Alternative die a-Linie, nach Lxb4 ...axb4, zu öffnen. **3.Sbd4** ⌓3.a3 Le7, mit =. **3...Te8 4.Tc1** ⌓4.a3 Lf8, mit =.

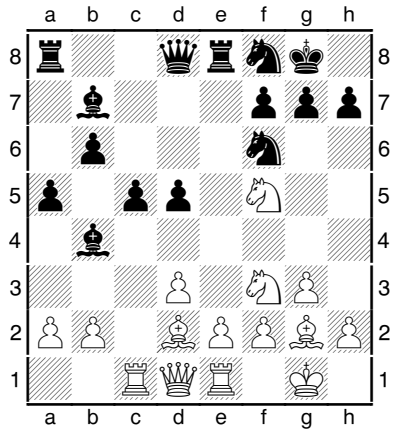
9. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

4...c5! Schwarz kontrolliert mit seinen Bauern c5 und d5 das Zentrum. **5.Sf5?!∓** Nach 5.Sb5 folgt 5...Sf8, z.B. 6.d4 Se6 *(6...Lc6 7.Sc3, mit =.)* 7.a3 Lxd2 8.Dxd2 Se4 9.Dd1 Tc8, mit ⇄ *(= Gegenspiel*[39]*)*. **5...Sf8** Der Springer macht die d-Linie für die schwarze Dame frei.

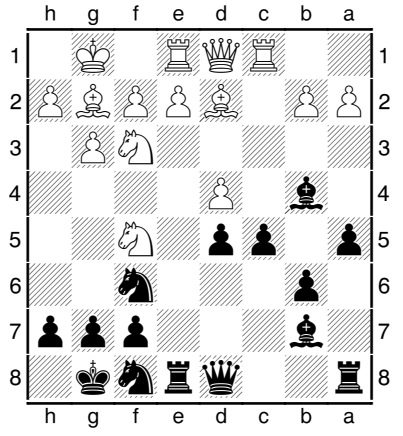
10. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

6.d4?! Weiß öffnet das Zentrum obwohl die weißen Leichtfiguren nicht gut entwickelt sind. A) ⌓6.a3 oder B) ⌓6.e3, mit jeweils =.

11. Aufgabe



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

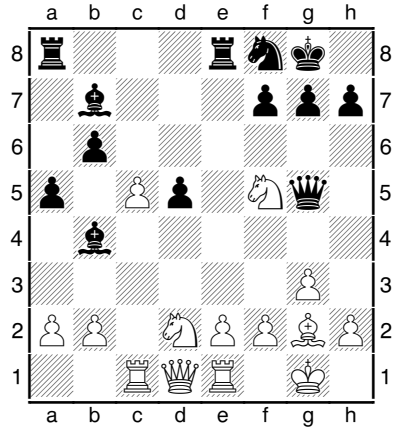
6...Se4! Bei der *Beschränkung*[5] verfolgt eine bestimmte Anzahl von Figuren ein gemeinsames *Angriffsziel*. Das Ziel ist hier d2.

Wie neutralisiert man eine Deckungsfigur?

FM Joachim Olbrich

7.dxc5? 7.Lxb4 axb4 8.dxc5 bxc5 9.Sd2 Sxf2! 10.Kxf2 Df6 11.Sf3 Dxf5, mit ∓. **7...Sxd2! 8.Sxd2 Dg5!** Die *2. Beschränkung*[5] durch Lb4 auf d2 und durch Dg5 auf d2.

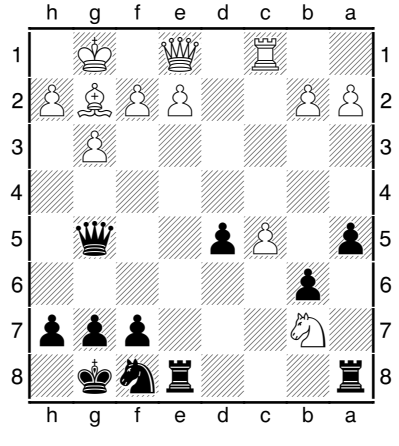
12. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

9.Sd6□ Lxd2! 10.Sxb7 Lxe1 11.Dxe1

13. Aufgabe

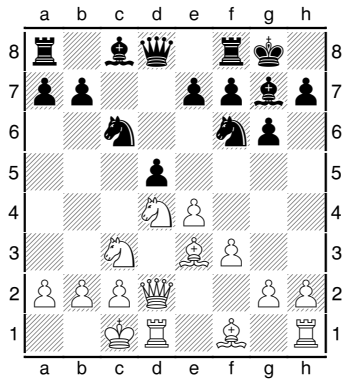


■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

11...Txe2! Die Pointe. **12.Dxe2 Dxc1+ 13.Df1 Dd2!** Schwarz deckt seinen d5-Bauern und räumt das Feld c1. **14.cxb6??** 14.Db5□, aber trotzdem mit –+. **14...Tc8!!**, mit 0:1, wegen Xc1 *(= die Schwäche c1)*, so die Partie: Lajos Portisch (2625) – Anatoli Karpow (2690), Moskau (EU-ch mm) 1977.

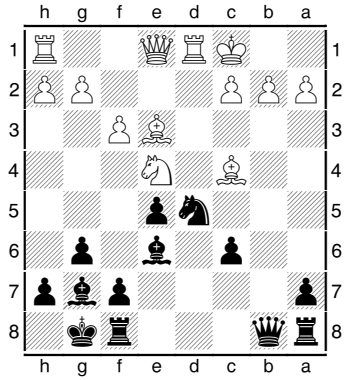
Aufgaben: Damenzüge in moderner Drachen-Variante

1. Aufgabe nach 9...d5



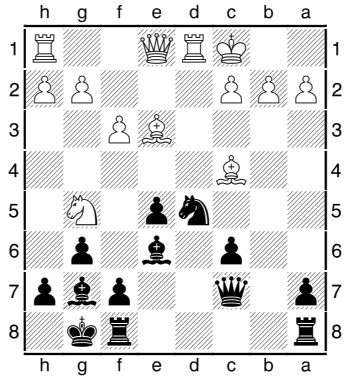
☐ Die weiße Dame zieht auf ein ungewöhnliches Feld

2. Aufgabe nach 14.Se4



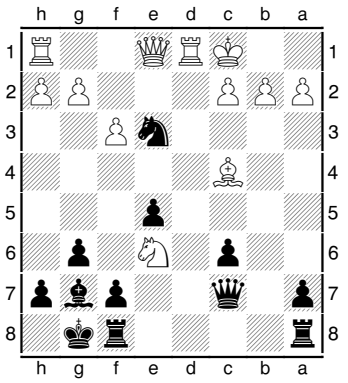
■ Wohin mit der schwarze Dame?

3. Aufgabe nach 15.Sg5?



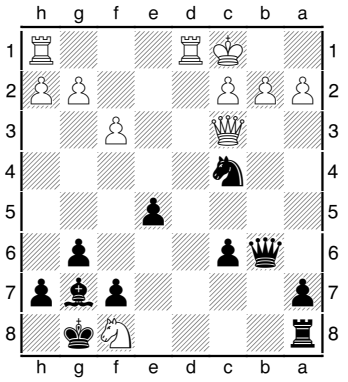
■ Der nächste Wechsel für die schwarze Dame muss vorbereitet werden

4. Aufgabe nach 16.Sxe6



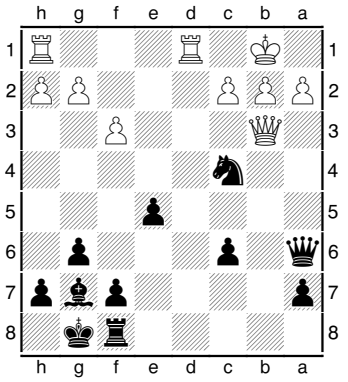
■ Nach wohin soll die schwarze Dame ihre Position wechseln?

5. Aufgabe nach 18.Dc3



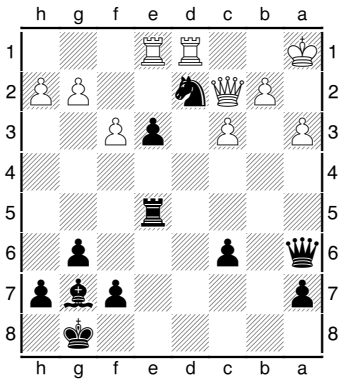
■ Auf welches ungewöhnliches Feld zieht die schwarze Dame?

6. Aufgabe nach 20.Kb1



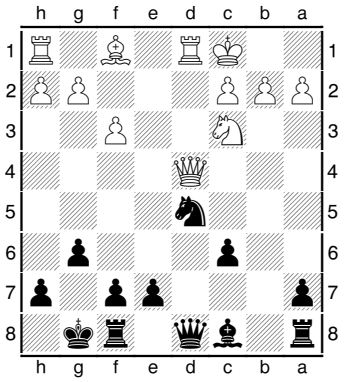
■ Wie kann Schwarz seine letzte nicht aktive Figur aktivieren?

7. Aufgabe nach 25.a3



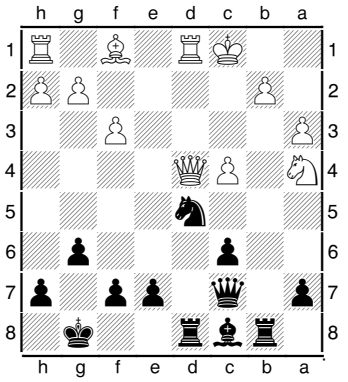
■ Welche ernsthafte Drohung kann die schwarze Dame vorbereiten?

8. Aufgabe nach 13.Dxd4



■ Wohin soll die schwarze Dame hinziehen?

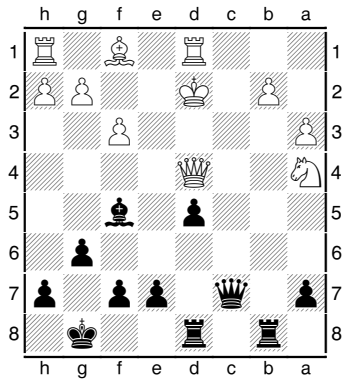
9. Aufgabe nach 16.c4?



■ Wie kann Schwarz den Einsatz für seine Dame vorbereiten?

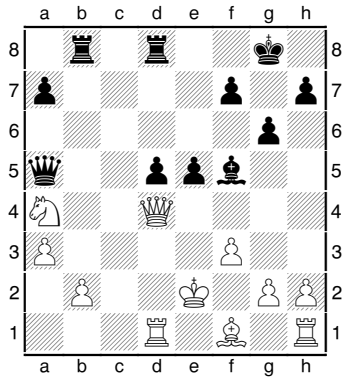
Aufgaben: Damenzüge in moderner Drachen-Variante

10. Aufgabe nach 18.Kd2



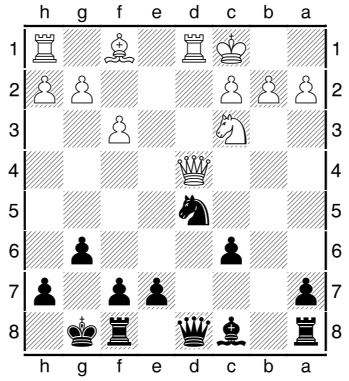
■ Bei welchen zwei Varianten kann die schwarze Dame effektvoll eingesetzt werden?

11. Aufgabe nach 19...e5□



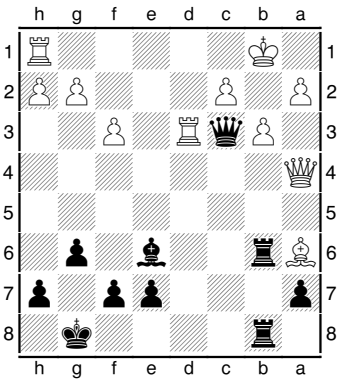
□ Wohin soll die weiße Dame hinziehen?

12. Aufgabe nach 13.Dxd4



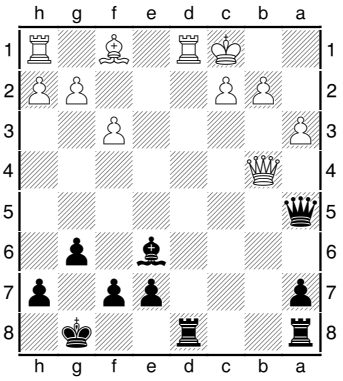
■ Auf welche zwei Arten kann die schwarze Dame eingesetzt werden?

13. Aufgabe nach 21.Td3?



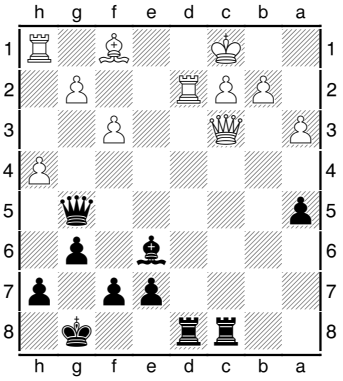
■ Wohin soll die schwarze Dame hinziehen?

14. Aufgabe nach 18.Db4?



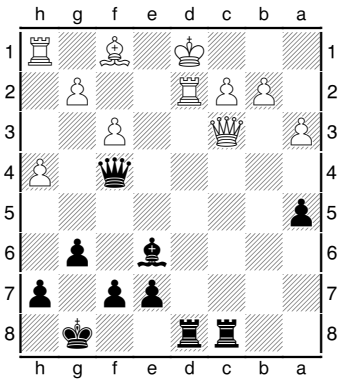
■ Wie kann die schwarze Dame hier effektvoll eingesetzt werden?

15. Aufgabe nach 21.h4□



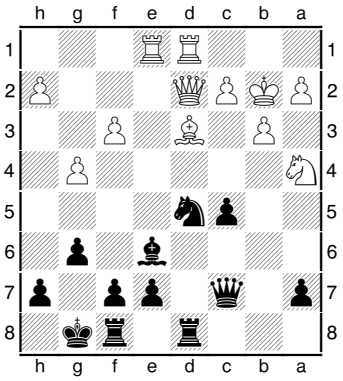
■ Wo soll die schwarze Dame hinziehen?

16. Aufgabe nach 22.Kd1?



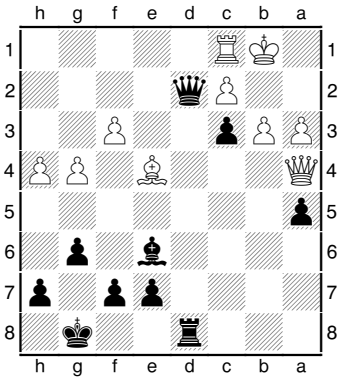
■ Durch welchen Vorbereitungszug wird die schwarze Dame wirkungsvoll eingesetzt?

17. Aufgabe nach 20.Kb2



■ Wie kann Schwarz aktiv vorgehen?

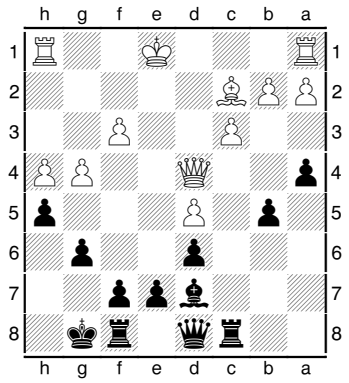
18. Aufgabe nach 30.h4



■ Wie kann Schwarz ein Matt vorbereiten?

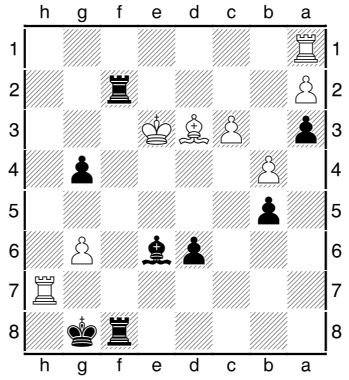
Aufgaben: Damenzüge in moderner Drachen-Variante

19. Aufgabe nach 18.Lc2



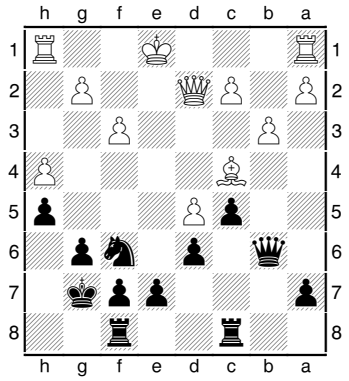
■ Wie kann ein energischer Plan für Schwarz aussehen?

20. Aufgabe nach 28.Th7?



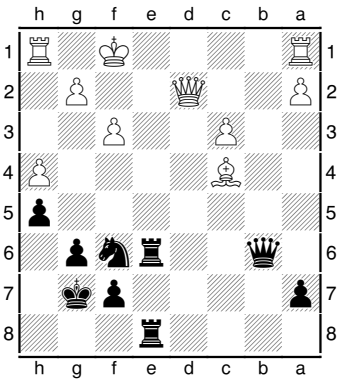
■ Schwarz gewinnt

21. Aufgabe nach 18.exd5



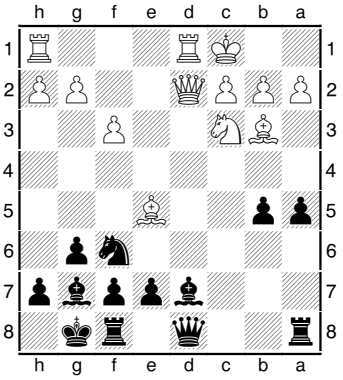
■ Auch hier steht der weiße König in der Mitte. Was soll Schwarz ziehen?

22. Aufgabe nach 25.Lxc4



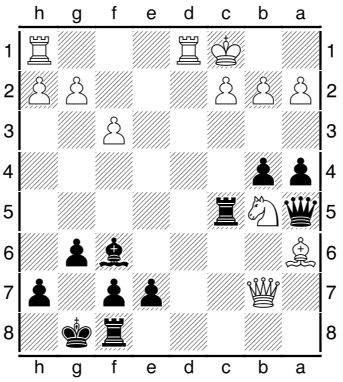
■ Schwarz gewinnt

23. Aufgabe nach 14.Lxe5



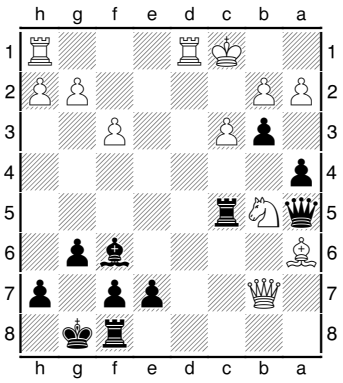
■ Schwarz am Zug

24. Aufgabe nach 21.Db7



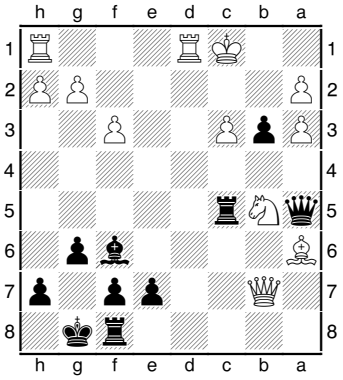
■ Schwarz am Zug

25. Aufgabe nach 22.c3



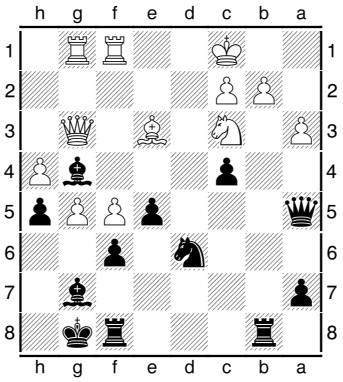
■ Schwarz am Zug

26. Aufgabe nach 23.bxa3a



■ Schwarz gewinnt

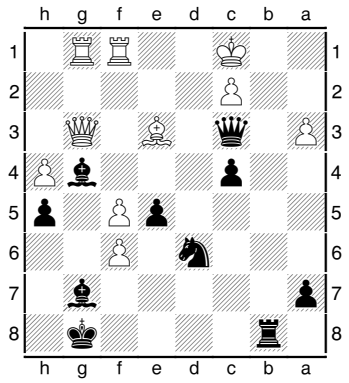
27. Aufgabe nach 26.Thg1



■ Schwarz gewinnt

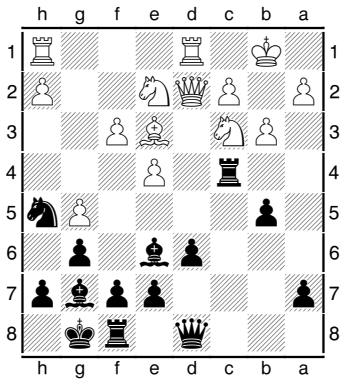
Aufgaben: Damenzüge in moderner Drachen-Variante

28. Aufgabe nach 29.gxf6



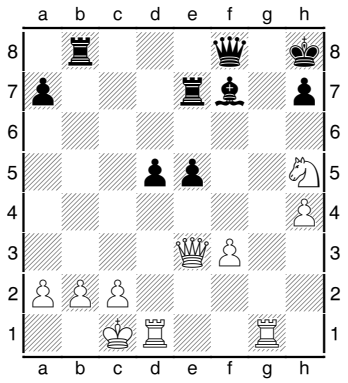
■ Schwarz setzt Matt

31. Aufgabe nach 17.b3



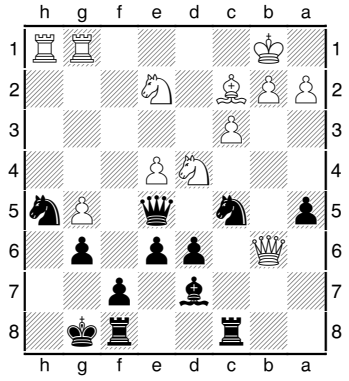
■ Schwarz am Zug

34. Aufgabe nach 26...Lf7



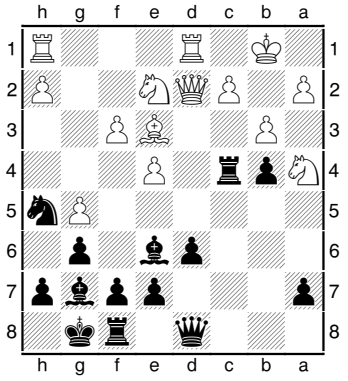
☐ Weiß am Zug

29. Aufgabe nach 26.Lc2



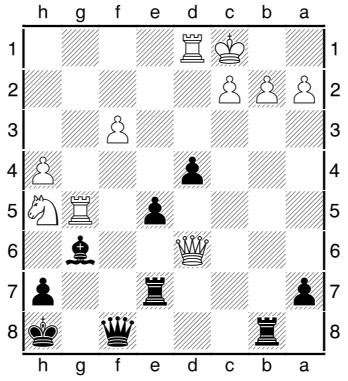
■ Schwarz am Zug

32. Aufgabe nach 18.Sa4



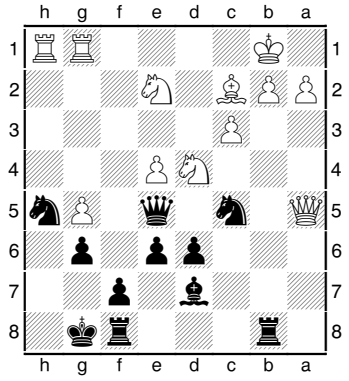
■ Wo soll die schwarze Dame platziert werden?

35. Aufgabe nach 29.Dd6?



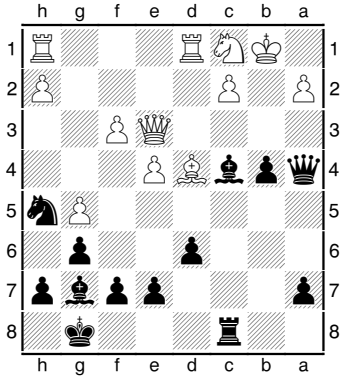
■ Schwarz gewinnt

30. Aufgabe nach 27.Dxa5



■ Schwarz gewinnt

33. Aufgabe nach 22.De3?



■ Schwarz gewinnt

Literaturempfehlung

„Damenopfer“, CreateSpace Independent Publishing. ISBN 12-978-153957 8468. Mit 3.348 Diagrammen.

Damenzüge in moderner Drachen-Variante

Um was geht es in dieser Trainingseinheit?

Die Dame ist die stärkste Figur auf dem Brett und es ist natürlich sehr wichtig, dass die Dame in kürzester Zeit von einem Teil des Brettes in einen anderen Bereich überführt werden kann. In der ***modernen Drachen-Variante*** können wir sehr viele stille und spektakuläre ***Damenzüge*** musterhaft anschauen und trainieren.

1. Kapitel (Weiß rochiert lang und Schwarz kurz)

In den **Partien 1. - 4.** folgt ein schwarzer Angriff am Damenflügel verbunden mit einem Zentrumsvorstoß bzw. Schwarz nutzt einige Felder am Königsflügel, um gegen den weißen König vorzugehen

2. Kapitel (Der weiße König bleibt in der Mitte)

In der **5.** und **6. Partie** rochiert Weiß nicht. Der schwarze Angriff am Damenflügel wird mit einem Zentrumsvorstoß verbunden bzw. Schwarz nutzt einige Felder am Königsflügel, um gegen den weißen König vorzugehen.

3. Kapitel (Schwarz geht geradlinig auf dem Damenflügel vor)

In der **7. Partie** zieht Schwarz mit seinem b- und a-Bauern bis auf die 3. Reihe und schließt seinen erfolgreichen Angriff mit klassischem *Mattbild*[62] im Drachen ab.

4. Kapitel

In der **8. Partie** geht Weiß am Königsflügel und Schwarz am Damenflügel vor. Schwarz verbindet seinen Angriff am Damenflügel mit einem Vorstoß im Zentrum.

5. Kapitel

In der **9. Partie** geht Weiß am Königsflügel vor. Schwarz leistet erst Widerstand am Königsflügel bevor er seinen Angriff auf dem Damenflügel startet.

6. Kapitel (Schwarz opfert auf c4)

In der **10. Partie** geht Weiß am Königsflügel und Schwarz am Damenflügel vor. Schwarz opfert seinen Turm auf der c-Linie.

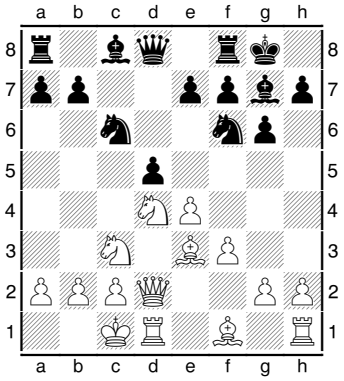
7. Kapitel

In der **11. Partie** folgt das klassisches Turmopfer auf b2.

1. Kapitel (1. Partie)
Die moderne Drachen-Variante B76 (Weiß rochiert lang und Schwarz kurz)

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 Sc6 8.Dd2 0–0 9.0–0–0 d5

1. Aufgabe nach 9...d5



☐ Die weiße Dame zieht auf ein ungewöhnliches Feld

10.De1! Ein guter *Einfall*[23] von Samen Dvoirys (2440), den er gegen Leonid Basin (2350), UdSSR (ch) 1988 gespielt hat. A) 10.exd5 Sxd5 11.Sxc6 bxc6 12.Ld4 e5 13.Lc5, mit ±, so die Partie: Peter Leko (2625) – Sergey Tiviakov (2625), Wijk aan Zee 1996. B) 10.Sxc6 bxc6 11.exd5 Sxd5 12. Sxd5 cxd5 13.Dxd5 Dc7 14.Dc5 Db7, mit ±. Es ist interessant, dass Wassyl Iwantschuk diesen Zug spielt und nicht 14...Db8, so die Partie: Baatr Schowunow (2353) – Wassyl Iwantschuk (2731), Moskau (FIDE-Wch) 2001.

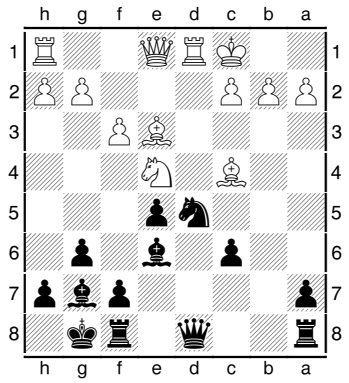
10...e5 10...e6 11.h4 Dc7 12.h5 Sxh5 13.exd5 exd5 14.Sdb5 Dg3 15.Lf2 Df4+, mit =, so die Partie: Michael Adams (2660) – Wesselin Topalow (2700), Wijk aan Zee 1996.

11.Sxc6 bxc6 12.exd5 Sxd5 12... cxd5 13.Lg5 Le6b14.Lc4, mit ±.

13.Lc4 Le6 14.Se4

Damenzüge in moderner Drachen-Variante

2. Aufgabe nach 14.Se4

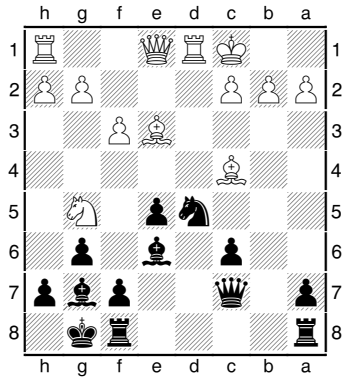


■ Wohin mit der schwarze Dame?

14...Dc7 Nach 14...Db8 droht Schwarz 15...Sxe3 16.Dxe3 Lxc4.

15.Sg5? Nach 5.Lc5 bekommt Weiß einen leichten Vorteil, so GM Dorian Rogozenco, z.B. 15...Tfd8 und dann: A) 16.Sg5?! Lh6, mit ∓. B) 16.g4 Sf4 17.Dc3 und jetzt kann Schwarz 17...Ld5 und auch 17...Td5 mit Ausgleich spielen. C) 16.Dh4 h6 17.g4, mit ±, so die Partie: Wladimir Kramnik (2490) – Bernardo Roselli Mailhe (2355), Maringa (Wch U26) 1991.

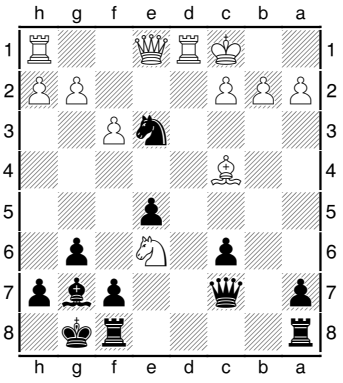
3. Aufgabe nach 15.Sg5?



■ Der nächste Wechsel für die schwarze Dame muss vorbereitet werden

15...Sxe3! 16.Sxe6 A) 16.Dxe3? Lxc4, mit –+. B) ≤16.Lxe6 Sxd1, mit –+. C) ⌓16.Dh4 war natürlich besser, aber immer noch nicht genug, um auszugleichen. 16...h6 *(16...Tfe8?!, mit ∓.)* 17.Sxe6 fxe6 18.Lxe6+ Kh8 19.Td7 Db6 20.De7 Tg8 21.Lxg8 Txg8, mit ∓, so GM Dorian Rogozenco.

4. Aufgabe nach 16.Sxe6



■ Nach wohin soll die schwarze Dame ihre Position wechseln?

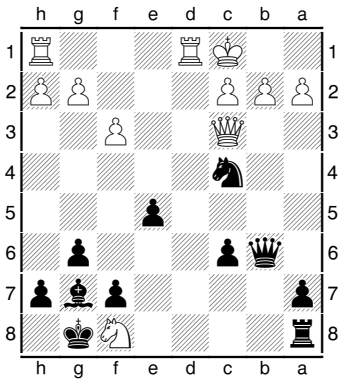
16...Db6!–+, Xb2. Wer den *Drachen* spielt, muss mit solchen Damenzügen rechnen. Die *Einkreisung*[24] des weißen Königs hat begonnen.

17.Sxf8 17.Sxg7 Sxc4 18.b3 Se3, mit –+.

17...Sxc4! und Schwarz gewinnt. Gibt es noch jemanden, der nicht den Drachen spielen möchte? Falls 17...Sxd1, so 18.Dxd1 Txf8, mit =, so die Partie: Thomas Petrik – Stephane Hautot, Rimavska Sobota (U16) 1996.

18.Dc3

5. Aufgabe nach 18.Dc3

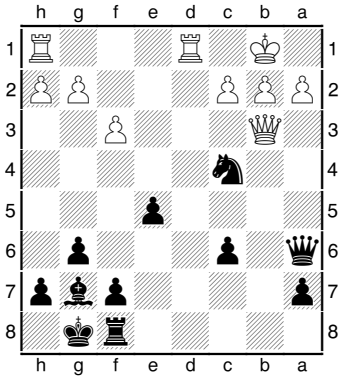


■ Auf welches ungewöhnliches Feld zieht die schwarze Dame?

18...Da6! 19.Db3 A) Falls 19.Sd7, so 19...Dxa2, mit –+. B) 19.Kb1 Txf8 20.Db3 e4, mit →. C) 19.a3 Tb8 20.Sd7 Txb2, mit –+.

19...Txf8 20.Kb1

6. Aufgabe nach 20.Kb1



■ Wie kann Schwarz seine letzte nicht aktive Figur aktivieren?

20...e4!, wegen Xb2.

21.c3 e3 22.Ka1 22.The1 Sd2+ 23.Txd2 exd2 24.Td1 De2, mit –+.

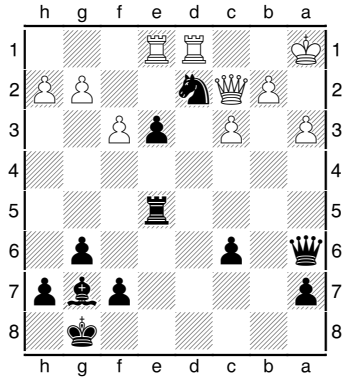
22...Sd2 23.Dc2 Te8 ⌓23...Td8!

24.The1 Te5 ⌓24...Sc5.

25.a3

Damenzüge in moderner Drachen-Variante

7. Aufgabe nach 25.a3



■ Welche ernsthafte Drohung kann die schwarze Dame vorbereiten?

25...Dc4!, Xb3 und Weiß gab auf, wegen z.B.: 26.Txe3 Txe3 27. Dxd2 Te2 28.Dd3 usw., so die Partie: Jan Timman (2629) – Alexei Fjodorow (2575), Wijk aan Zee (cat 19) 2001. *[Aus den Kommentaren von GM Dorian Rogozenco]*. Eine wunderbare Partie zum Thema Damenzüge.

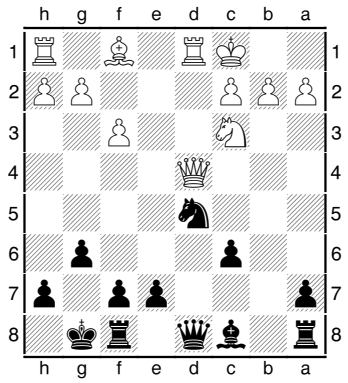
1.1. Kapitel (2. Partie) Moderne Drachen-Variante B76

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 Sf6 4.Sc3 cxd4 5.Sxd4 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 Sc6 8.Dd2 0–0 9.0–0–0 d5 10.exd5 Sxd5 11.Sxc6 bxc6 12.Ld4 Michail Botwinnik hat bereits 1953 hier 12.Sxd5 gespielt, z.B.: 12...cxd5 13.Dxd5 Dc7 und dann: A) 14.Dc5 und dann: A1) 14...Db7 15.Da3± , so die Partie: Michail Michail Botwinnik - Ilja Kan, Moskau (m) 1953. A2) 14...Db8 15.b3 Lf5 16.Ld3 Tc8 17.Da5 Tc3 18.Lxf5 Txe3 19.Le4 Df4!, mit ⩲, so die Partie: Wassyl Iwantschuk (2730) – Julian Hodgson (2550), Amsterdam (Donner Gedächtnisturnier, cat 16) 1996. B) 14.Dxa8!? Lf5 15.Dxf8+ Kxf8 16.Td2, mit =, so die Partie: Nicolae Grigore (2367) – Llad Jianu (2453), Bukarest (op) 2005.

12...Lxd4 Die Variante ist noch sehr jung, ein endgültiges Urteil kann noch nicht gefällt werden, so André Schulz. A) Aber wir folgen hier Garry Kasparow: 12... Sxc3 13.Dxc3 Lh6+ 14.Le3 Lxe3+ 15.Dxe3 Db6 16.Dxe7 Le6 17. Da3 Tfd8 18.La6 c5 19.Le2 c4, mit ±, so die Partie: Garry Kasparow (2805) – Wesselin Topalow (2630), Amsterdam (Euwe Memorial) 1995. B) 12...e5 13. Lc5 Le6 14.Se4 Te8 15.h4 Sf4 16.g3 Dxd2+, mit ± , so die Partie: Peter Leko (2625) – Sergey Tiviakov (2625), Wijk aan Zee 1996.

13.Dxd4

8. Aufgabe nach 13.Dxd4



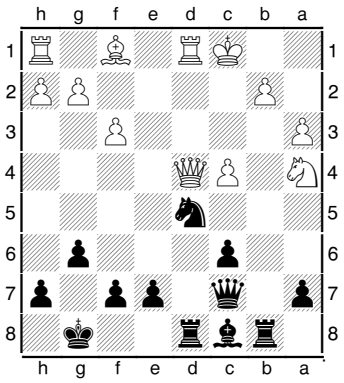
■ Wohin soll die schwarze Dame hinziehen?

13...Dc7!? Dieser Zug wurde 1996 von Michael Brodsky in die Turnierpraxis eingeführt. Danach können sehr viele Varianten entstehen. A) Nach 13...Db6! hat die Theorie derzeit noch kein endgültiges Urteil gefällt, so André Schulz. B) 13...e6, mit ±.

14.Sa4 A)14.Dc5?!, so B. Alterman. A1) 14...Sxc3 15.Dxc3 Le6 16.Ld3 *(16.Kb1 Tfd8, mit =.)* 16...Tad8 17.Tde1 c5 18.Kb1 Td4 19.h4 Dd6 20.h5 g5 21.h6, mit ±, so die Partie: Alexander Morosewitsch - Kiril Georgiev, Sarajevo 2000. A2) 14...Df4+ 15.Kb1 15... Lf5 16.Sxd5 *(16.Dxc6? Lxc2+!)* 16...cxd5 17.Dxd5 *(17.Dxe7? Lxc2+ 18.Kxc2 Da4+ 19.Kd2 Tac8! 20.Ld3 Da5+ 21.Ke2 Tfe8, mit –+.)* 17...Tab8 18.Lc4, mit ±, so die Partie: Zoltan Almasi (2655) – Kiril Georgiev (2620), Cacak 1996. B) 14.Dc5, mit =. C) Einfach 14.Lc4! und Weiß hat bequemes Spiel.

14...Tb8 15.a3 Td8 16.c4?

9. Aufgabe nach 16.c4?

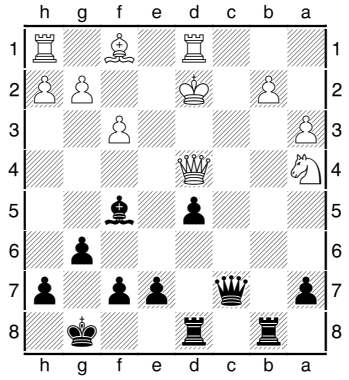


■ Wie kann Schwarz den Einsatz für seine Dame vorbereiten?

16...Lf5! ⇗ f5-b1 *(= die Diagonale f5-b1 ist schwach.)* Das Springeropfer ist mehr als gerechtfertigt.

17.cxd5 cxd5+ 18.Kd2 Auf 18. Sc5 folgt 18...e5!, z.B. 19.Df2□ 19...d4, mit → *(= mit Angriff)*.

10. Aufgabe nach 18.Kd2

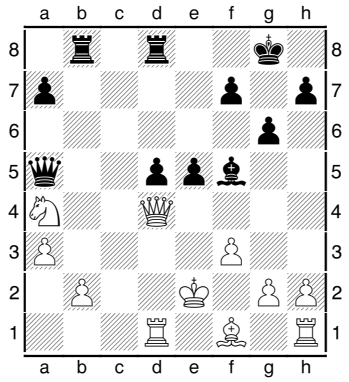


■ Bei welchen zwei Varianten kann die schwarze Dame effektvoll eingesetzt werden?

18...Da5+! 18...Dc2+! 19.Ke1 e5! 20.Dd2 Dxa4 und Schwarz gewinnt.

19.Ke2 19.b4 Dxa4, mit –+. **19... e5!!–+** Oder 19...Lc2!, mit ∓/–+.

11. Aufgabe nach 19...e5□



□ Wohin soll die weiße Dame hinziehen?

20.Dh4 A) Falls 20.Dd2, so 20... Dxa4 21.Kf2 Tdc8, mit →. B) 20. De3 Dxa4, mit –+.

20...d4! Auch konnte Schwarz mit 20...Lc2! auf klassische Art gewinnen. Aber der Partiezug 20...d4! hat seine Berechtigung.

21.b3 Txb3 22.Kf2 Tc8 23.De7 Dxa4 24.Kg3 Te8 und Weiß gab auf, wegen z.B.: 25. Dg5 e4 und dann: A) 26.Df4 26...Txa3 27.Le2 Ta2 28.Tde1 Dc2 29.Kh4 d3 30.g4 dxe2 31.gxf5 exf3, mit 0:1, so die Partie: Ilya Gurevich (2510) – Ian Rogers (2565), London (Lloyds Bank op) 1992. B) 26.Le2 d3, mit –+. C) 26.Ta1□ exf3 27.gxf3 Txf3+ 28.Kxf3 Db3+ 29.Kf2 Db2+, mit –+. So die Partie: Wladimir Akopian (2691) – Rauf Mamedov (2637), Khanty-Mansiysk (Wch Rapid) 2013.

1.2. Kapitel (3. Partie)
Moderne Drachen-Variante B76

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 Sc6 7...0-0 wurde gleich dreimal in der PCA-WM in New York 1995 zwischen Anand und Kasparow gespielt.

8.Dd2 0–0 9.0–0–0 In der oben genannten *PCA-WM*[74] hat Anand in der 15. Partie hier 9.g4 gespielt, es folgte: 9...Le6 10.0–0–0 Sxd4 11.Lxd4 Da5 12.Kb1 Tfc8 13.a3 Tab8 *(13...Lc4 14.h4 Lxf1 15.Thxf1 Tc4 16.Lxf6 Lxf6 17.Sd5 Dxd2 18.Sxf6+ Kg7 19.Txd2 Kxf6, mit =, so GM Geller.)* 14.Sd5 *(14.g5 Sh5 15.Sd5 Dxd2 16.Txd2 Lxd5 17.exd5, mit ±, so die Partie: Anatoli Karpow - Jürgen Dueball, Skopje (GER – RUS mm) 1972.* 14...Dxd2 15.Txd2 Sxd5 16.Lxg7, mit =, so die Partie: Viswanathan Anand (2725) – Garry Kasparow (2795), New York (PCA-WM) 1995.

9...d5 9...Sxd4 10.Lxd4 Le6 11.Kb1 Dc7 12.g4 Tfc8 13.h4, mit ±, so die Partie: Wassyl Iwantschuk (2705) – Kiril Georgiew (2660), Tilburg (Rapid) 1993.

10.exd5 10.Kb1 Diese Fortsetzung, vor nicht allzu langer Zeit noch als aussichtsreiche Überraschung gehandelt, ist wegen der folgenden schwarzen Erwiderung nach dem 11. Zug praktisch erledigt. Weiß kann niemals gewinnen. 10...Sxd4 und jetzt: A) 11.Lxd4 dxe4, mit =. B) 10...Tb8 ist spielbar, falls Schwarz mehr als remis möchte. C) 11.e5 Sf5, mit =, so die Partie: Michael Adams (2670) - Wassyl Iwantschuk (2740), Dortmund (cat 18) 1998.

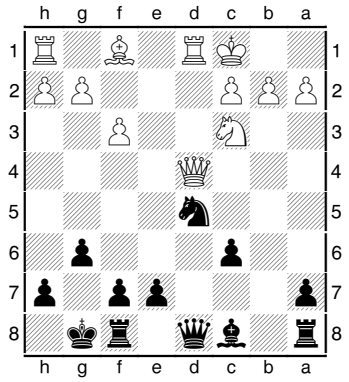
10...Sxd5 11.Sxc6 11.Lf2 Sxc3 12.Dxc3 Db6, mit ∓.

11...bxc6 12.Ld4 12.Sxd5 cxd5 13.Dxd5 Dc7 14.Dc5 Db7 15.Da3, mit =, so die Partie: Wassyl Iwantschuk (2719) - Aljaksej Fjodarau (2646), Polanica-Zdrój (Rubinstein Memorial) 2000.

12...Lxd4 A) 12...e5 13.Lc5 Te8 14.Se4 f5 15.Sd6, mit ±, so die Partie: Alexander Beliavsky (2635) – Alexander Khalifman (2645), Belgrad 1993. B) 12... Sxc3, siehe die 2. Partie: Kasparow – Topalow, 1995.

13.Dxd4

12. Aufgabe nach 13.Dxd4



■ Auf welche zwei Arten kann die schwarze Dame eingesetzt werden?

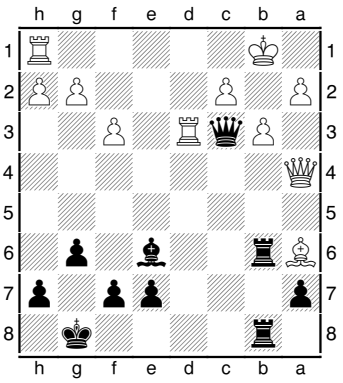
13...Db6 13...Dc7 14.Dc5 Sxc3 15.Dxc3 Le6 16.Ld3, mit ∓, so die Partie: Alexander Morosewitsch (2748) – Kiril Georgiev (2677), Sarajevo 2000.

14.Sxd5 A) 14.Dxb6 axb6, mit =. B) 14.Sa4 Da5 15.b3 Lf5, mit ±.

14...cxd5 15.Dxd5? 15.Dxb6 axb6= *16.a3 Td8 17.c3 Lb7 18.Ld3 Lc6 19.The1 Te8 20.Te5 e6 21.Lc2 f6 22.Tee1 Kf7, mit =, so die Partie:* Andreas Stabolewski - Clemens Werner, Badenweiler (op) 1994.

15...Le6 16.Dd4 16.Db5? Die weiße Dame steht deplatziert auf der b-Linie. 16...Dc7 17.Da4 Tab8 18.La6? Das Feld c8 soll kontrolliert werden. Dieser Plan verfehlt hier seine Wirkung. 18...Tb6 19.Kb1?! Tfb8∓ 20.b3 Dc3 21.Td3?, siehe 13. Aufgabe.

13. Aufgabe nach 21.Td3?

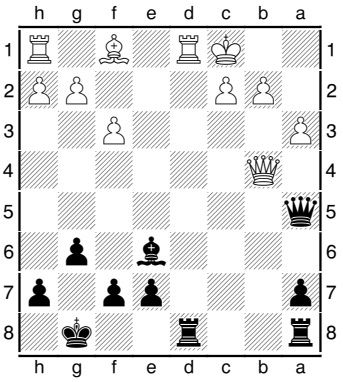


■ Wohin soll die schwarze Dame hinziehen?

21...Dc6! 22.Df4–+ *(22.Dxc6 Txc6, mit –+.)*, so die Partie: Jun Xie (2510) – Bogdan Lalic (2565), Hastings 1996/97.

16...Da5 17.a3 Tfd8 18.Db4? A) ⌓18.De3, mit ±. B) ⌓18.Df4, mit =.

14. Aufgabe nach 18.Db4?

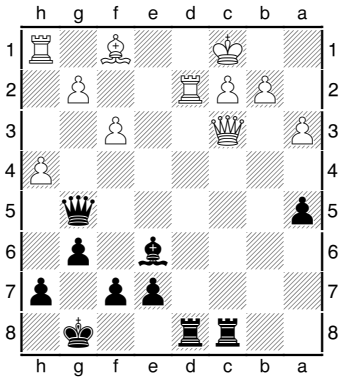


■ Wie kann die schwarze Dame hier effektvoll eingesetzt werden?

18...Dg5+! 19.Td2?! 19.f4□, mit ∓. Nicht aber 19.Kb1?? Txd1+, mit *Grundreihenmatt*[41].

19...a5! 20.Dc3□ Tac8! 21.h4□

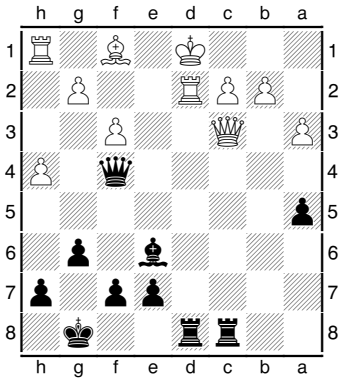
15. Aufgabe nach 21.h4□



■ Wo soll die schwarze Dame hinziehen?

21...Df4! 22.Kd1? 22.g3□, mit ∓.

16. Aufgabe nach 22.Kd1?



■ Durch welchen Vorbereitungszug wird die schwarze Dame wirkungsvoll eingesetzt?

22...Ld5! Ein Zug, denn man nicht so einfach sieht.

23.Dxa5 Lxf3+! 24.Kc1 A) 24.Ke1? Dg3+ 25.Tf2?? Td1+, mit *Keulenmatt*[51]. B) 24.gxf3 Dxf3 25.Kc1 Txd2 26.Dxd2 Dxh1 und Schwarz gewinnt die Qualität.

24...Le4 25.c4 Lxg2 26.Lxg2 Txc4+ 27.Kd1 Txd2+ und Weiß gab auf, wegen z.B.: A) 28.Dxd2 Td4, mit –+, wegen Damenverlust. B) 28.Ke1 Tc1+, mit *Treppenmatt*[100], so die Partie: Ilya Gurevich (2510) – Ian Rogers (2565), London 1992.

1.3. Kapitel (4. Partie) Moderne Drachen-Variante B76

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 0–0 8.Dd2 Sc6 9.0–0–0 d5 10.exd5 Sxd5 11.Sxc6 bxc6 12.Ld4 Lxd4 A) 12...e5 13.Lc5, mit ±, so André Schulz. B) 12...Sxc3 13.Dxc3 Lh6+ 14.Le3 Lxe3+ 15.Dxe3 Db6 16.Dxe7 Le6 und jetzt: B1) 17.Df6, mit =, so die Partie: Wesselin Topalow (2645) – Kiril Georgiev (2615), Elenite 1994. B2) 17.Da3! a5 *(17...Df2 18.Da5!, mit ±.)* 18.Ld3 Db4 19.Le4 Dxa3 20.bxa3 Ta6 21.Td6 Tc8 22.Thd1 Kg7 und dann: B2.1)23.Ld5!, mit ±, so die Partie: Josef Klinger – Tibor Tolnai, Velden (op) 1994. B2.2) 23.T1d3, mit ± , so die Partie: Petar Popović – Tibor Tolnai, Österreich (ch) 1994. B3) 17.Ld3! De3+ 18.Td2 c5 19.Dh4! c4 20.Te1 Dc5 21.Txe6, mit =, so die Partie: Andrei Sokolov (2580) – Angus Dunnington (2390), Frankreich (ch) 1998.

13.Dxd4 Db6 14.Sa4 A) 14.Dxb6 axb6, mit =. B) 14.Sxd5 cxd5, mit =. Es scheint, dass die schwarze Stellung hier in Ordnung ist.

14...Da5 15.b3 Lf5 15...Le6!? 16.Dd2 Dc7 17.Sc5 Dd6, mit ∞, so die Partie: Oleg Korneev (2565) – Lewon Aronjan (2390), Omsk (Russland-Pokal) 1996.

16.Dd2 A) 16.Dc5 Dxc5 17.Sxc5 Sc3 18.Te1 Sxa2+ 19.Kb2 Sb4 20.Txe7 Tfe8, mit =/±, so die Partie: Oleg Korneev (2605) – Aaron Summerscale (2455), Groningen 1995. B) 16.g4!? Le6 *(16...Lxc2 7.Td2!, mit ±.)* 17.De5 Db4 18.c4, mit ±, so die Partie: Irisberto Herrera (2355) – Alberto Hernandez (2330), Havanna (op) 1993. C) 16.Lc4, mit ±, so die Partie: Li Wang (2407) – Ziyang Zhang (2384), China (ch) 2008.

16...Dc7 17.g4 Der Läufer auf f5 ist lästig, aber Weiß schwächt seine Stellung durch diesen Zug sehr. Die Alternative war 17.Ld3, so André Schulz.

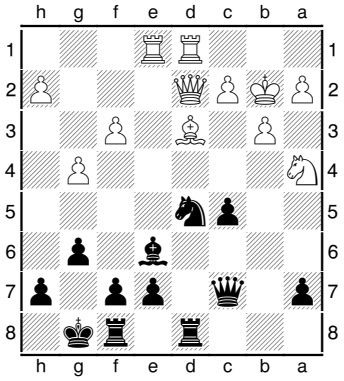
17...Le6 18.Ld3?! 18.Sc5 und dann: A) 18...Dd6 19.Sxe6 Dxe6, mit =. B) 18...De5 19.Dd4, mit ±. C) 18...Tad8, so André Schulz, 19.Sxe6 fxe6, mit ∓.

18...Tad8 19.The1 19.c4 Sf4, mit ∓.

19...c5∓ Weiß hat zu viele Schwächen, während Schwarz einen klaren Plan hat, um seine Position zu verbessern.

20.Kb2 20.Df2 Df4+ und dann: A) 21.Td2 c4, mit ↑, Δ22.Te4? Df6, mit –+. C) 21.Kb1 Lxg4, mit ∓.

17. Aufgabe nach 20.Kb2



■ Wie kann Schwarz aktiv vorgehen?

20...c4! Weil die weiße Dame auf d2 und der schwarze Turm auf d8 stehen, ist die Öffnung der d-Linie für Weiß sehr gefährlich.

21.Le4 21.Lxc4 und dann: A) 21...Sb6, mit ∓. B) 21...Sb6, so A. Schulz, 22.Ld3 Sxa4+ 23.bxa4 Td4, mit ∓.

21...Sb6 22.Db4□ Sxa4+ 23. Dxa4 Txd1 24.Txd1 c3+

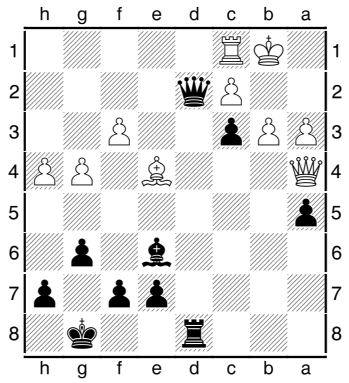
Der Sargnagel, z.B. 24...Tc8 Δ25... f5, 25...Lxg4, so André Schulz.

25.Kb1 Td8 26.Tc1? A) 26.Txd8+ Dxd8 27.Ld3, mit ∓ *(27.Ld3, so A. Schulz, 27...Db6, mit –+.)* B) 26.Td4 Db6, mit ∓.

26...Dc5∓ 27.a3 a5! Verhindert b3-b4.

28.Ka2 Dg5 29.Kb1 Dd2 30.h4? 30.Db5, so A. Schulz, 30...a4 31. Dxa4 Tb8, mit –+.

18. Aufgabe nach 30.h4



■ Wie kann Schwarz ein Matt vorbereiten?

30...Tb8! und Weiß gab auf, wegen Δ31...Lxb3 32.cxb3 Db2+, mit *kleinem Keulenmatt*[52], so die Partie: Petar Popović (2525) - Miroslav Marcovich (2540), Jugoslawien (ch) 1998. *[Aus den Kommentaren von GM Dorian Rogozenco]*

2. Kapitel
2.1. (5. Partie)
Moderne Drachen-Variante B76
(Der weiße König bleibt in der Mitte)

Diese Partie ist ein gutes Beispiel dafür, dass es für Weiß nicht gut ist, die Rochade zu unterlassen. Oft kann die schwarze Dame dem weißen König auch sehr spät in der Partie noch gefährlich werden.

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 Sc6 8.Dd2 0–0 9.Lc4 Ld7 10.Lb3 10.0-0-0, mit = und dann: A) 10...Tc8, so die Partie: Nigel Short (2695) – Wesselin Topalow (2750), Novogorod 1996. B) 10...Da5, so die Partie: Wassyl Iwantschuk (2710) – Gata Kamsky (2695), Monte Carlo 1994. C) 10...Dc7, mit =, so die Partie: Daniel Modovan (2420) – Serguei Vesselovsky (2435), Hollabrunn 1998. D) 10...Se5, mit =, so die Partie: Viswanathan Anand (2725) – Garry Kasparow (2795), PCA-WM (11. Partie) 1995.

10...Tc8 11.h4 h5 A) 11...Se5, so GM Uwe Bönsch, *(1997 - 2013 Bundestrainer beim DSB. 1998 wurde er Mitglied der Trainerkommission des Weltschachverbandes. Seit 1999 ist er A-Lizenztrainer des Deutschen Schachbundes. 2004 erhielt er den Titel FIDE Senior Trainer.)* 12.h5 Sxh5 13.g4 Sf6 14.Lh6 Lxh6 15.Dxh6 Txc3 16.bxc3 Dc7 17.De3 Tc8 18.Kd2 Sc4+, mit ±, so die Partie: Roland Young (2300) – Martin Olesen (2350), New York (Marshall-Gedächtnisturnier, cat 4) 1993. B) 11...Sa5, so GM Uwe Bönsch, 12.h5 Sc4 13.Lxc4 Txc4 14.hxg6 fxg6 15.0–0–0 Dc7 16.Sde2 Tc8 17.Kb1 Le6 18.Sf4 Dd7, mit ∓, so die Partie: Milan Matulović (2505) – Dragoljub Velimirović (2525), Novi Sad (cat 8) 1976. C) 11...Da5, die Hauptvariante, so GM Uwe Bönsch.

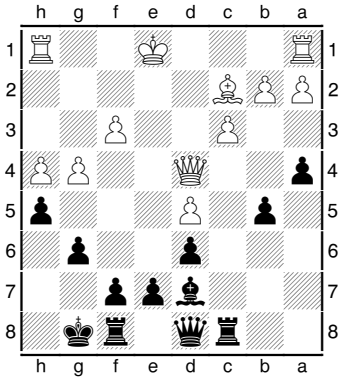
12.Sd5 12.0–0–0, so GM Uwe Bönsch 12...Se5 → B78.

12...Sxd5 13.exd5 Sxd4 14.Lxd4 Lxd4 15.Dxd4 a5 Δ16...a4, b5, mit ⇄. 15...Da5+ 16.c3 Dc5, mit ±.

16.c3 b5 17.g4 A) 17.a3!?, mit =. B) 17.0–0, so GM Uwe Bönsch, 17...a4, mit ∓.

17...a4 18.Lc2

19. Aufgabe nach 18.Lc2



■ Wie kann ein energischer Plan für Schwarz aussehen?

18...a3! Xc3. 18...Tc4 19.De3 hxg4 20.h5, mit →.

19.b4?! A) 19.b3 Dc7 20.Kd2 hxg4 21.h5 Dc5!, mit ∓. B) 19.gxh5 axb2 20.Tb1 Tc4 *(20... Dc7, so GM Bönsch 21.Kd2 Dc5, mit ∓.)* 21.De3 Da5, mit ∓.

19...hxg4 20.Ld3 A) 20.h5 Dc7 21.hxg6 *(21.Kd2 Dc4 22.hxg6 Dxd4+ 23.cxd4 fxg6, mit ∓.)* 21...Dxc3+ 22.Dxc3 Txc3, mit ∓. B) 20.fxg4, so GM Bönsch, 20...Tc4, mit –+.

20...f5! 21.fxg4 fxg4! 22.h5?! A) ⌓22.Kd2, mit ±. B) ≤22.0-0-0, mit ∓.

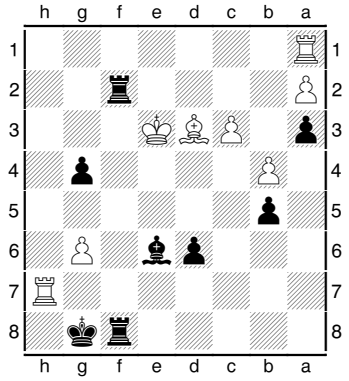
22...e5!□ 23.dxe6 23...Lxe6 24. hxg6 24.0–0–0 Dg5+,mit ∓.

24...Df6 25.Dxf6 Txf6–+ Xc3, a2, g6.

26.Kd2 Tf2+ 27.Ke3 Tcf8 28.Th7?

A) 28.Thf1 T8f3+ 29.Kd4 Txd3+ 30.Kxd3 Lc4+, mit –+. B) 28.Taf1, so GM Bönsch, 28...T8f3+ 29.Kd4 Txd3+ 30.Kxd3 Lc4+, mit –+. C) 28.Lxb5, so GM Bönsch, 28... T8f3+ 29.Kd4 Td2+ 30.Ke4 Lf5+, mit *Läufermatt*[57].

20. Aufgabe nach 28.Th7?



■ Schwarz gewinnt

28...T8f3+! 29.Kd4 Td2!, mit 0:1, weil der weiße Läufer verloren geht, so die Partie: Vidmantas Malisauskas (2540) – Kiril Georgiev (2660), Biel 1993. *[Aus den Kommentaren von GM Kiril Georgiev]*

2.1. (6. Partie)
Moderne Drachen-Variante B77

(Schwarz opfert seinen Turm auf der c-Linie)

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 Eine Wiederholung des Drachen war für die Großmeister im Spielraum eine kleine Überraschung. Sie erwarteten eine Rückkehr zu der Najdorf- oder zu der Scheveninger-Variante, so wie in den 1, 3, 5, 7 und in der 9.Runde. Die Sekunanten von Kasparow, die Großmeister Evgeny Pigusov, Yury Dokhoian und Vladimir Kramnik - spielen den Drachen mit beiden Farben. Vielleicht hat Großmeister Sergei Tiviakov einige Zeit mit Garry verbracht. Er ist einer der weltweit führenden Experten im Drachen.

6.Le3 Lg7 7.Dd2 Vishy spielte die normale Zugreihenfolge im Jugoslawischen Angriff in der 11. Partie *(7.f3 und 8.Dd2)*, aber hier bietet er Garry die Möglichkeit, die Varianten nach dem 7. Zug zu verwechseln ...Sg4 8.Lb5 + Kf8.

7...Sc6 8.f3 0–0 9.Lc4 Ld7 10.h4 Dazu siehe auch die 11. WM-Partie: 10.0–0–0 Se5 11.Lb3 Tc8 12.h4 h5 13.Kb1, mit =, so die Partie: Viswanathan Anand (2725) – Garry Kasparow (2795), New York (WM-PCA m11) 1995.

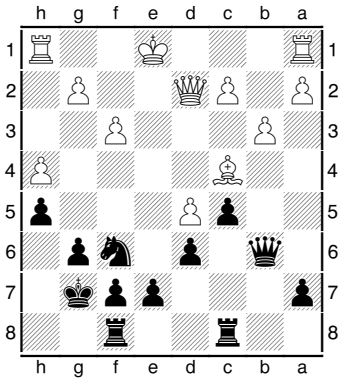
10...h5 11.Lb3 Tc8 12.Sxc6 Eine wenig bekannte und unorthodoxe Art, mit dem *Jugoslawischen Angriff*[50] umzugehen.

12...bxc6 13.Lh6 c5 14.Lc4 14. Lxg7!? Kxg7 15.De2 Dc7 16.Lc4 Tb8 17.0–0–0 Tb4 18.b3 Le6 19.Lxe6 fxe6 20.a3 Td4 21.Sb5 Txd1+ 22.Txd1 Da5 23.e5, mit ±, so die Partie: Ildiki Madl (2270) - Sandor Farago (2395), Budapest (op) 1989.

14...Db6 14...Tb8 15.0–0–0 Tb4 16.Lb3 Dc7 17.Lxg7 Kxg7 18.a3 Td4, mit ∞, so die Partie: Tibor Tolnai (2485) - William Watson (2500), Kecskemét (cat 10) 1988.

15.Lxg7 Kxg7 16.b3 Le6 17.Sd5 Lxd5 18.exd5

21. Aufgabe nach 18.exd5



■ Auch hier steht der weiße König in der Mitte. Was soll Schwarz ziehen?

18...e5! Der richtige Weg, um voranzukommen. Hier wäre das natürlich aussehende 18...e6, wegen 19.0–0–0 nicht so gut und jetzt hat Schwarz nichts besseres als 19...e5, mit =.

19.dxe6? Garry kritisierte diesen Zug in der Pressekonferenz nach der Partie und bevorzugte 19.0-0-0, als er sagte, dass die Positi-

on ungefähr gleich sein würde. Er erklärte Anands rätselhafte Entscheidung, die Position mit seinem König in der Mitte zu eröffnen, indem er darauf hinwies, dass die weiße Eröffnungsidee begründete sich gegen e7 Druck aufzubauen. Wenn Schwarz ...e5 spielt, so wird der schwache Bauer ein starker Bauer und Vishy konnte dies nicht akzeptieren. Aber jetzt wird die Heilung schlimmer als die Krankheit.

19...d5!∓ 20.Le2 c4 21.c3? ⌓21. Td1, so Kasparow, 21...c3 22.Dd4 fxe6, mit ∓.

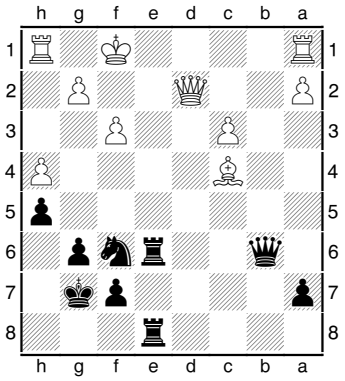
21...Tce8 Keine leicht zu findende Idee. Der Turm ist bereits gut entwickelt, aber die gesamte Aktion findet in der elektronischen Datenbank statt.

22.bxc4 Alternativen schneiden nicht besser ab. Garry gab die folgenden hübschen Varianten im VIP-Raum an: 22.exf7, so Kasparow, 22...Txf7 23.Tf1 *(23. Kd1 Tfe7 24.Te1 d4 25.cxd4 Sd5, mit –+.)* 23...Tfe7 24.Tf2 Txe2+ 25.Txe2 Dg1+, mit *Larsen-Matt* [55].

22...Txe6 23.Kf1 23.cxd5 und dann: A) 23...Te5 24.f4 Txd5 25.Dc2 De3, mit ∓. B) 23...Sxd5 24.Dxd5 und jetzt: B1) 24...Db2 25.0–0 Txe2 26.Dg5 f6 27.Dg3 Dxc3, mit ∓. B2) 24...Tfe8 25.0–0–0 Txe2 26.Td2, mit –+. B3) 24...Td8 25.Dc4, mit =.

23...Tfe8 24.Ld3 dxc4 25.Lxc4 Der arme Weiße Läufer hat sich in diesem kurzen Spiel nicht weniger als sechs Mal bewegt!

22. Aufgabe nach 25.Lxc4



■ Schwarz gewinnt

25...Se4! 25...Se4! 26.fxe4 *(26. De1 Td6 27.fxe4 Tf6+ 28.Ke2 Txe4+, mit –+.)* 26...Tf6+ 27.Ke1 Txe4+ 28.Le2 Df2+ 29.Kd1 Txe2, mit –+.

26.Dd8 und Weiß gab auf, wegen 26...Df2+, mit *Keulenmatt*[51], so die Partie: Viswanathan Anand (2725) – Garry Kasparow (2795), New York (WM-PCA m13) 1995. *[Aus den Kommentaren von GM Ľubomír Ftáčnik].*

Wenn der weiße König im modernen Drachen nicht rochiert, so kann das für Weiß tragisch enden.

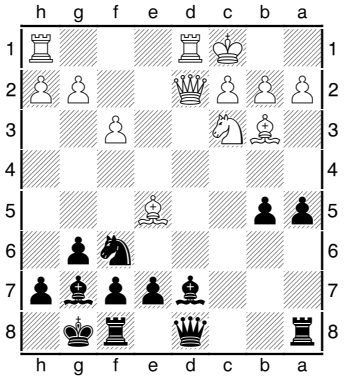
3. Kapitel
Moderne Drachen-Variante B77

(In der 7. Partie zieht Schwarz mit seinem b- und a-Bauern bis auf die 3. Reihe. Er schließt seinen Angriff am Damenflügel mittels klassischer Mattdrohungen erfolgreich ab.)

1.e4 c5 2.Sc3 g6 3.Sf3 Lg7 4.d4 cxd4 5.Sxd4 Sc6 6.Le3 Sf6 7.Lc4 0–0 8.Lb3 d6 9.f3 Ld7 10.Dd2 Sxd4 11.Lxd4 b5 12.0–0–0 a5 13.e5?! ⌓13.Sd5 Sxd5 14.Lxg7 Kxg7 15.Lxd5 Tc8, mit =, so die Partie: Yuri González Vida (2503) – Eduardo Iturrizaga Bonelli (2603), Pamplona (op) 2011.

13...dxe5 14.Lxe5

23. Aufgabe nach 14.Lxe5



■ Schwarz am Zug

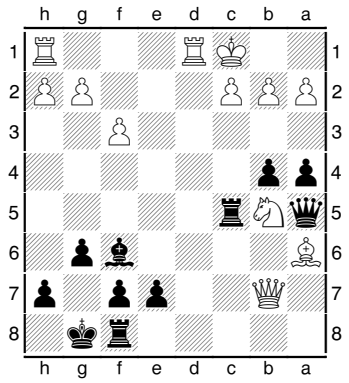
14...a4! 15.Ld5□ Tc8 16.Lb7?! 16.a3□, mit =. **16...Tc7! 17.La6** 17.Lxc7? Dxc7 18.Sd5 Sxd5 19.Lxd5 Tc8 20.Kb1 Lf5 21.Le4 Lxe4 22.fxe4 b4, mit →.

17...b4 18.Sb5?! 18.Sxa4□ Ta7 19.Lxf6 Lxf6 20.Lb5, mit ∓.

18...Tc5 19.Lxf6 Lxf6 20.Dxd7 Da5 21.Db7

Siehe 24. Aufgabe

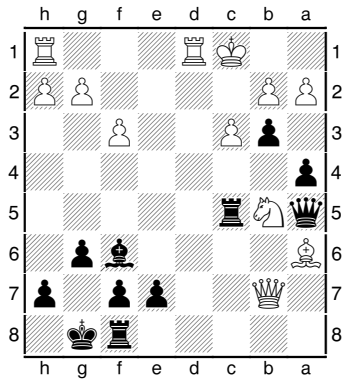
24. Aufgabe nach 21.Db7



■ Schwarz am Zug

21...b3! 22.c3

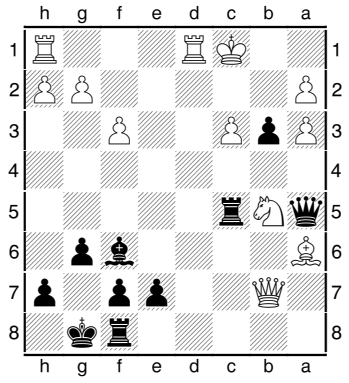
25. Aufgabe nach 22.c3



■ Schwarz am Zug

22...a3! 23.bxa3

26. Aufgabe nach 23.bxa3



■ Schwarz gewinnt

23...Txb5!, mit 0:1, wegen 24.Td3 *(24.Dxb5 Dxc3+ 25.Kb1 Dc2+, mit kleinem Keulenmatt* [52]*.)* 24...Dxa3+ 25.Kd1 Txb7, mit Damengewinn, so die Partie: Gadir Guseinov (2513) – Ivan Ivanišević (2537), Bled (ol) 2002.

4. Kapitel
Moderne Drachen-Variante B78

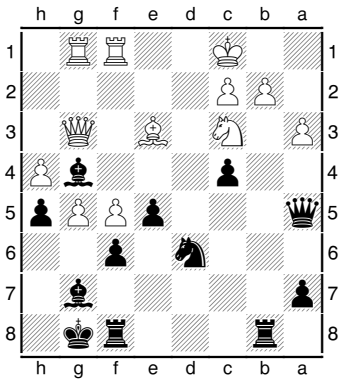
(In der 8. Partie geht Weiß am Königsflügel und Schwarz am Damenflügel vor. Schwarz verbindet seinen Angriff am Damenflügel mit einem Vorstoß im Zentrum)

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 0–0 8.Dd2 Sc6 9.Lc4 Ld7 10.Lb3 Tc8 11.g4 11.h4 h5 12.0–0–0 Se5 13.Lg5 Tc5 14.Kb1 Te8!= 15.g4 hxg4 16.h5 Sxh5 17.Txh5 gxh5 18.Dh2 Sg6 19.Dxh5 Da5!?**N** 20.f4! Txg5 21.fxg5 e6, mit ∓, so die Partie: Teimour Radjabov (2751) - Magnus Carlsen (2765), Baku 2008.

11...Se5 12.h4 h5 13.g5 Se8 14.0–0–0 Sc4 15.De2 b5 16.Lxc4 bxc4 17.Tdf1 Da5 18.f4 Lg4 19.Dd2 e5 20.fxe5 dxe5 21.Sf5? ⌓21.Sdb5, mit =.

21...gxf5 22.exf5 Td8 23.De1 f6 24.Dg3 Tb8 25.a3 Sd6 26.Thg1

27. Aufgabe nach 26.Thg1

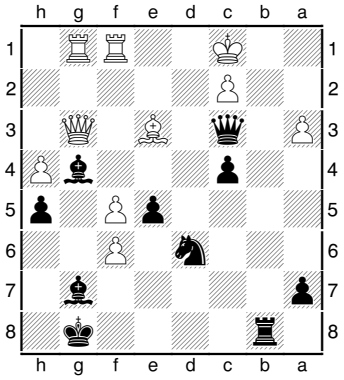


■ Schwarz gewinnt

26...Txb2!! Dieses Opfermotiv kennen wir bereits. Wenn das *Einbruchsfeld*[22] b2 im Drachen fehlt und das *Schlüsselfeld*[85] e4 nicht gedeckt ist, so steht es schlecht um den Weißen.

27.Kxb2 Tb8+ 28.Kc1 Dxc3 29. gxf6

28. Aufgabe nach 29.gxf6



■ Schwarz setzt Matt

29...Da1+ 30.Kd2 Se4+, *mit ersticktem Matt*[30], so die Partie: Gennadij Ginsburg (2506) - Sergei Asarow (2566), playchess.com 2006.

Damenzüge in moderner Drachen-Variante

5. Kapitel
Moderne Drachen-Variante B77

(In der 9. Partie geht Weiß am Königsflügel vor. Schwarz leistet erst Widerstand am Königsflügel bevor er seinen Angriff auf dem Damenflügel startet)

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 0–0 8.Dd2 Sc6 9.Lc4 Ld7 10.h4 A) ⌓10.0-0-0. B) ⌓10.Lb3.

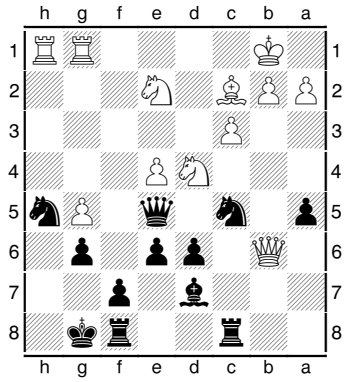
10...Tc8 11.Lb3 h5 11...Se5!? 12. g4, mit ±.

12.0–0–0 Se5 13.g4 ⌓13.Kb1, mit =.

13...hxg4 14.h5 Sxh5 15.Lh6 e6 16.Tdg1 Df6 17.Lxg7 Dxg7 18.fxg4 Sf6 19.g5 Sh5 20.Sce2 Sc4 21.Db4?! ⌓21.Lxc4 Txc4, mit =.

21...a5 22.Dxb7 Se5 23.c3 Sd3+ 24.Kb1 Sc5 25.Db6 De5 26.Lc2

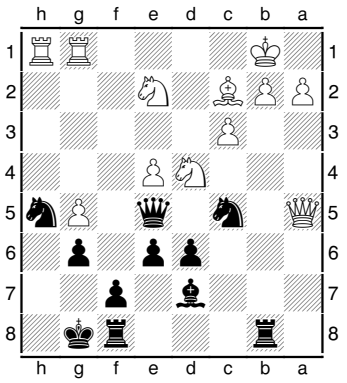
29. Aufgabe nach 26.Lc2



■ Schwarz am Zug

26...Tb8! 27.Dxa5 27.Da7 Tb7 28.Dxa5 Txb2+ 29.Kxb2 Sd3+ und die weiße Dame geht verloren.

30. Aufgabe nach 27.Dxa5



■ Schwarz gewinnt

27...Txb2+!! 28.Kxb2 Sd3+ und die weiße Dame geht verloren, mit 0:1, so die Partie: Ljubomir Ljubojević (2605) – Anthony Miles (2610), Brüssel 1986.

6. Kapitel
Moderne Drachen-Variante B78

(In der 10. Partie geht Weiß am Königsflügel und Schwarz am Damenflügel vor. Schwarz opfert seinen Turm auf der c-Linie)

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.Lc4 0–0 8.f3 Sc6 9.Dd2 Ld7 10.Lb3 Tc8 11.0–0–0 Se5 12. Kb1. 12.h4 h5 und dann: A) 13.Lg5. B) 13.Lh6. C) 13.Kb1. D) 13.g4.

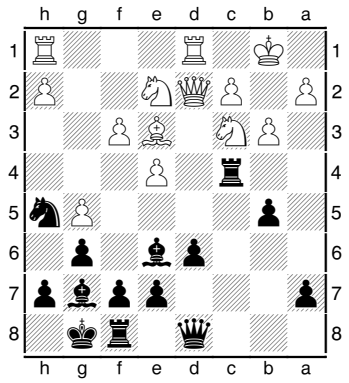
12...Sc4 13.Lxc4 Txc4 14.g4 b5?! Eine sehr zweifelhafte Provokation. Die Statistik dieses Zuges im Jahr 1999 war 11 : 0 für Weiß, also einfach katastrophal für Schwarz. Der Grund ist sehr einfach, wenn Weiß 15.b3! spielt, so hat Schwarz einen Bauern weniger und keine ausreichende Kompensationen.
A) ⌓14...Dc7!? oder B) ⌓14... Te8.

15.g5?! A) 15.Dd3?!**N** Db8, mit =, so die Partie: Zigurds Lanka (2525) – Alexei Fjodorow (2595), Moldawien 1998. B) 15.b3! Anstatt einen Bauern zu gewinnen, wird Schwarz angegriffen. 15... Tc8 16.Sdxb5 Da5 17.a4 und dann: B1) 17...a6 18.Sd5 Dxd2 19.Sxe7+ Kh8 20.Txd2 Tce8 21.Sxg6+ fxg6 22.Sxd6 Te6 und dann: B1.1) 23.Sb7 Lc8 24.Sc5 Tc6 25. h3, mit ±, so die Partie: Wesselin Topalow (2670) – Sergey Tiviakov (2655), Polanica-Zdrój 1995. B1.2) 23.Lc5 Lc6 24.Sc4 Tb8 25.Td6 Txd6 26.Lxd6 Td8 27.Le7 Tb8 28.Td1 Lxa4 29.Ld6 Tb7 30. Sa5 Tb5 31.Lc7 Sg8?, mit +–, so die Partie: Viktor Bologan (2605) – Aljaksej Fjodarau (2645), Kalkutta 1999. 2.2) 17...Tb8 18.Sd5 Dd8 19.Sxf6+ Lxf6 20.Sc3 Le6 21.Sd5 Lxd5 22.exd5 Dd7 23.Da5 Tb7 24.Ld4 Lxd4 25.Txd4 Tc8 26.Kb2 Tbc7 27.Tc1 e5 28.dxe6 fxe6 29.Dd2 d5 30.f4 Tc5 31.h4 Dd6 32.De3, mit ±, so die Partie: Nikolai Ninov (2455) – Dusan Lekic (2390), Ulcinj (Pokal) 1998.

15...Sh5 16.Sde2N A) 16.Sdxb5, mit =. B) 16.Sce2 Dc7, mit =, so die Partie: Frank Bracker (2389) – Rasmus Svane (2477), Hamburg 2014.

16...Le6! 17.b3 17.Sxb5 Lxb2 18. Kxb2 Db8 19.Da5 *(19.Sed4 a6, mit ∓. 19.Sec3 a6, mit ∓.)* 19... a6! 20.Dxa6 Tb4+, mit ↑ Xa2, c2 und b2.

31. Aufgabe nach 17.b3

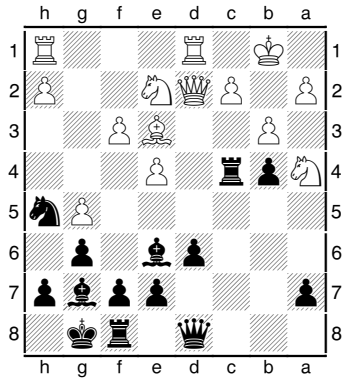


■ Schwarz am Zug

17...b4! Ein typisches Turmopfer.

18.Sa4 A) 18.Sd5!? Lxd5 19.exd5 ΔTh4? *(⌓19...Lc3!, mit =.)* 20.Lf2 Th3 21.Sg1, mit +–, Xh3. B) 18.bxc4 bxc3 19.Sxc3 Da5 20.Ld4 Lxc4, mit ↑, ⇔c; Xa2, c2.

32. Aufgabe nach 18.Sa4

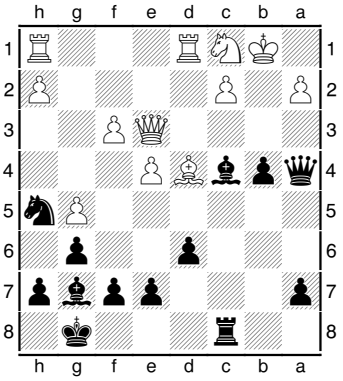


■ Wo soll die schwarze Dame platziert werden?

18...Da5! 19.bxc4? Dies ist bereits ein schwerwiegender Fehler. Schwarz erhält einen sehr starken Angriff am Damenflügel. Es war notwendig, die große Diagonale zu schließen: A) 19.Ld4 Tc7, mit =, ΔTfc8. B) 19.Sd4 Tc7 Δ20.a3 Tb8, mit ∓, ΔLd7.

19...Lxc4! 20.Ld4 Dxa4 21.Sc1 Tc8 22.De3? Der entscheidende Fehler. Nach 22.Lxg7 Sxg7∓ bleibt der Angriff von Schwarz sehr stark.

33. Aufgabe nach 22.De3?



■ Schwarz gewinnt

22...Lxa2+!–+ Ein sehr einfacher aber schöner Einschlag. Weiß ist verloren.

23.Sxa2 23.Ka1 Le6+ 24.Kb1 Dxc2+ 25.Ka1 Tc5, nebst Matt in wenigen Zügen.

23...Dxc2+ 24.Ka1 b3 25.Td2 b2+ und Weiß gab auf, wegen 26.Lxb2 Lxb2+, mit *Läufermatt* [57], so die Partie: Leonid Gofshtein (2517) – Wiktor Michalewski (2531), Ramat Aviv 1999. *[Aus den Kommentaren von GM Wiktor Michalewski]*

7. Kapitel
Moderne Drachen-Variante B78
(In der 11. Partie folgt das klassisches Turmopfer auf b2)

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Lg7 7.f3 0–0 8.Dd2 Sc6 9.0–0–0 9.g4 Le6 10.0–0–0 Sxd4 11.Lxd4 *(Diese Variante ist mit dem Abspiel 9.0-0-0 Sxd4 10.Lxd4 Le6 verwandt.)* 11...Da5 12.a3 Tfc8 13.h4 Tab8 14.h5 b5 15.hxg6 und dann: A) 15...fxg6 16.g5, mit → *(= mit Angriff.)*, so die Partie: Gyula Sax (2545) – Eloi Relange (2480), Pula (EU ch) 1997. B) 15...hxg6? 16.Dg5, mit ±, weil Schwarz nicht b5-b4 ziehen kann und die Drohungen auf der h-Linie beachten muss.

9...d5 10.exd5 Sxd5 11.Sxc6 bxc6 12.Ld4 e5 13.Lc5 Le6 14. Se4 Te8 Oder 14...Tb8 15.Lc4, mit ±.

15.h4! 15.La6 Dc7 16.g4 Ted8 17.De1 Sf6 18.Txd8+ Txd8 19.g5 Sxe4 20.fxe4 Lf8, mit =.

15...Tb8 A) 15...h5 16.Lc4 a5 17.a4 Sf4 18.Dxd8 Taxd8 19.Txd8 Txd8 20.Lxe6 Sxe6 21.Lb6, mit ±. B) 15...f5 16.Sg5 Lh6 17.c4, mit ±.

16.g4 f5 A) 16...Sf4 17.Dc3 Ld5 18.h5 Se6 19.hxg6 hxg6 20.Ld6 Lxe4 21.fxe4, mit ±. B) 16...a5 17.h5 Sb4 18.De2 *(18.Dh2?? Sxa2+ 19.Kb1 Dxd1+*, mit *Grundreihenmatt*[41]*.)* 18...Lh6+ 19.Kb1

Lxa2+ 20.Ka1 Lc4 21.Txd8 Texd8 22.hxg6 Lxe2 23.gxf7+ Kxf7 24. Lxe2 Kg6, mit =.

17.gxf5 gxf5 18.Sd6 18.Sg5?! e4 19.Ld4 e3! 20.Dg2?, mit =.

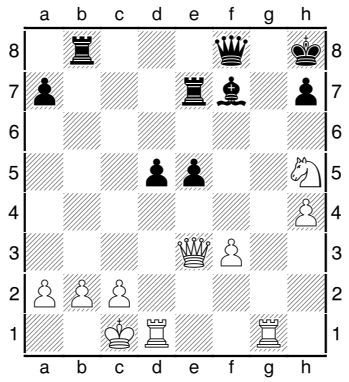
18...Lf8 19.Lc4! Te7 19...Lxd6 20. Dh6 Te7 21.Thg1+ und dann: A) 21...Kh8? 22.Lxd6 Dxd6 23.Lxd5 Tf7 24.Lxe6 Df8 25.De3 Tf6 26.Dxe5, mit +–. *(26.Tg8+, mit +–.)* B) 21...Kf7□ Dxh7+ Ke8 23.Dg6+ Kd7 24.Lxd5 cxd5 25. Txd5 Lxd5 26.Dxd6+ Kc8 27.Dxe7 Dxe7 28.Lxe7, mit ±.

20.Thg1+ Kh8 21.Lxd5? cxd5 22. De3 22.De2, mit +–.

22...Lg8! 23.Sxf5 Te6 24.Lxf8 Dxf8 25.Sg7 25.Dxa7, mit +–.

25...Te7 26.Sh5 Lf7

34. Aufgabe nach 26...Lf7



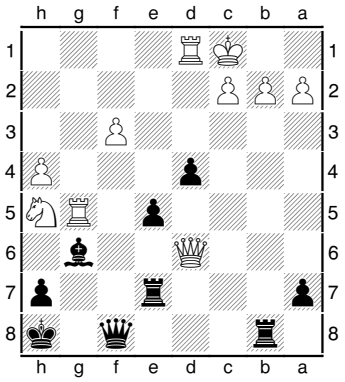
□ Weiß am Zug

27.Tg5?! ⌓27.Sf4! Tb5 28.Tg5 Db8 29.Sd3 d4 30.Dd2 Lxa2 31.Tdg1 Lc4 32.Tf5 und dann: A) 32...Dc8 33.Dg5, mit →. B) 32... Lxd3?? 33.Dh6!! nebst Matt in wenigen Zügen.

27...d4 28.Da3 28.De2 Lxh5 29.Txh5 Df7 30.f4 Dxf4+ 31.Kb1, mit =.

28...Lg6 29.Dd6? 29.Td2□, mit =.

35. Aufgabe nach 29.Dd6?

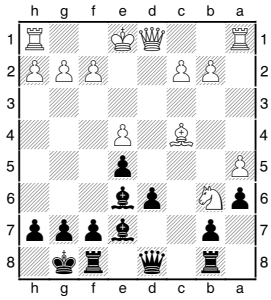


■ Schwarz gewinnt

29...Txb2!! 30.Td2 Tb1+ und Weiß gab auf, wegen 31.Kxb1 Tb7+ 32.Kc1 Dxd6 mit Damengewinn, so die Partie: Gudmundur Sigurjonsson (2520) – Anthony Miles (2555), Wijk aan Zee 1977.

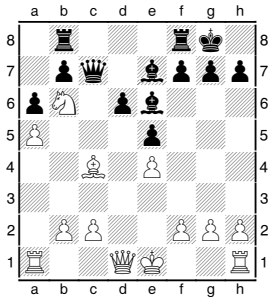
Aufgaben: Damenzüge im Najdorf

1. Aufgabe



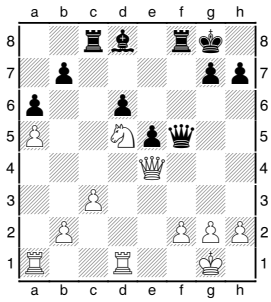
■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

2. Aufgabe



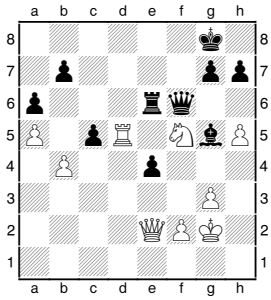
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

3. Aufgabe



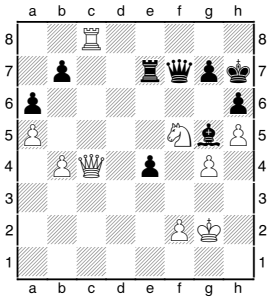
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

4. Aufgabe



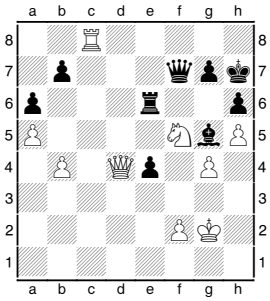
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

5. Aufgabe



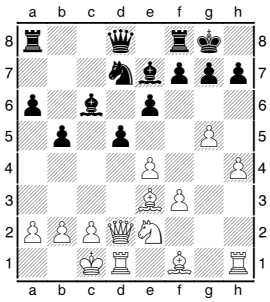
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

6. Aufgabe



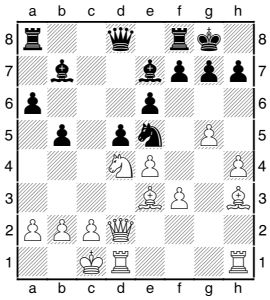
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

7. Aufgabe



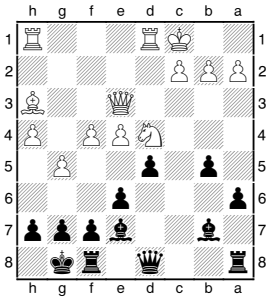
☐ Der Vorstoß d5 hat einen Hacken, welchen?

8. Aufgabe



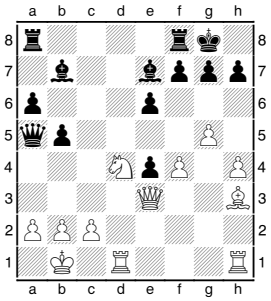
☐ Wo kann die weiße Dame hinziehen?

9. Aufgabe



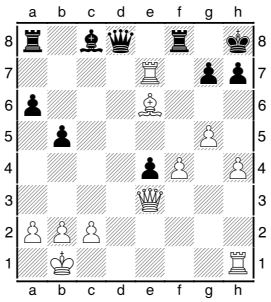
■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

10. Aufgabe



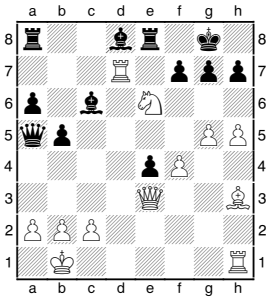
☐ Wie kann Weiß die Abseitzstellung der schwarze Dame nützen?

11. Aufgabe



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

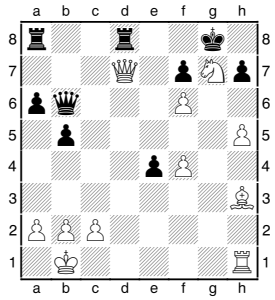
12. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß hier antworten?

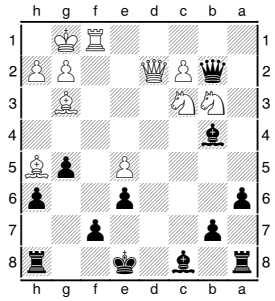
Aufgaben: Damenzüge im Najdorf

13. Aufgabe



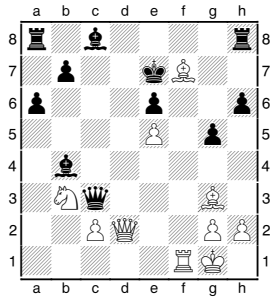
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

14. Aufgabe



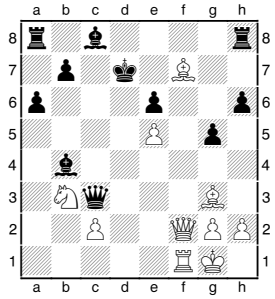
■ Wie muss Schwarz her antworten?

15. Aufgabe



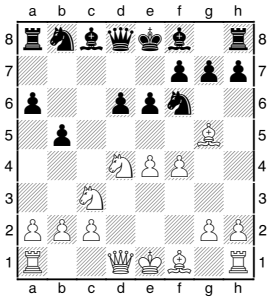
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

16. Aufgabe



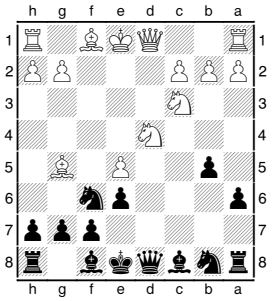
☐ Wo kann die weiße Dame hinziehen?

17. Aufgabe



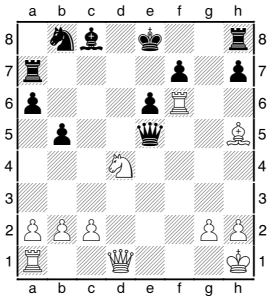
☐ Sollte Weiß 8.Df3 ziehen?

18. Aufgabe



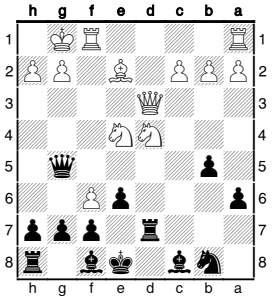
■ Wie muss Schwarz hier antworten?

19. Aufgabe



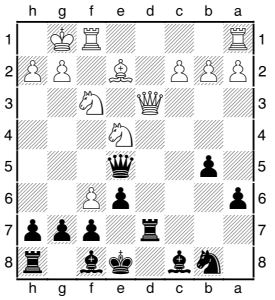
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

20. Aufgabe



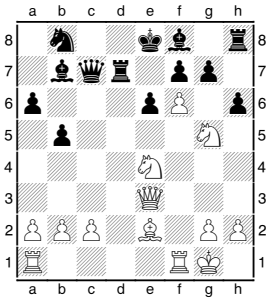
■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

21. Aufgabe



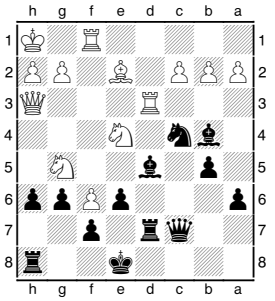
■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

22. Aufgabe



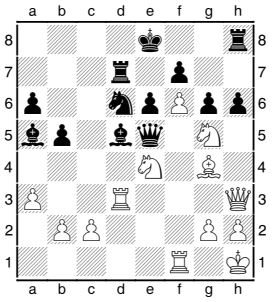
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

23. Aufgabe



■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

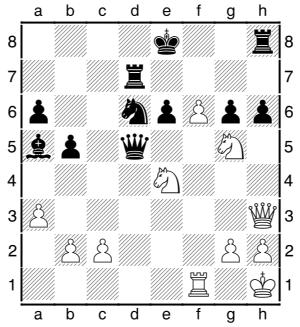
24. Aufgabe



☐ Wie kann hier Weiß ein spektakuläres Opfer bringen?

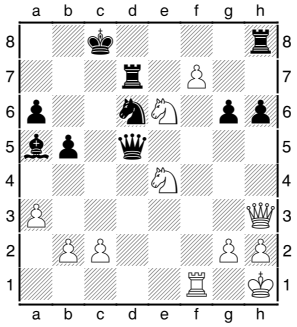
Aufgaben: Damenzüge im Najdorf

25. Aufgabe



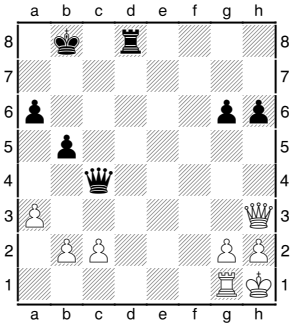
☐ Weiß am Zug

26. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt

27. Aufgabe



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

Damenzüge im Najdorf

Die Trainingseinheit ***Damenzüge im Najdorf*** ist eine der anspruchsvollsten Trainingseinheiten im Schach. In der ersten Partie verbessert Maxime Vachier Lagrave (2791) mit feinsten Damenzügen kontinuierlich seine Stellung und gewinnt. In der zweiten Partie erspielt sich Nigel Short (2615) einige Drohungen, und im entscheidendem Moment setzt er Punktgenau seine Dame und gewinnt. In der dritten Partie nimmt Teimour Radjabov (2731) den thematischen Bauerngewinn auf b2 unter die Lupe. In der vierten Partie gerät die schwarze Dame in eine Art von Stau und die Schlusskombination von Hao Wang (2739) ist sehenswert.

1. Partie

Die beiden Damen ziehen erst nicht, aber später um so öfters

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le2 e5 7.Sf3 Le7 8.Lg5 Sbd7 9.a4 *(Bannik)* **9….0–0 10.Sd2** 10.0-0 h6 11.Lxf6 Sxf6 12.Lc4 Le6 13.Dd3, mit =, so die Partie: John van der Wiel (2500) – Alexander Beliavsky (2635), Wijk aan Zee 1985.

10...Sc5 Schwarz kann den Vorstoß 10…d5 bereits bequem spielen.

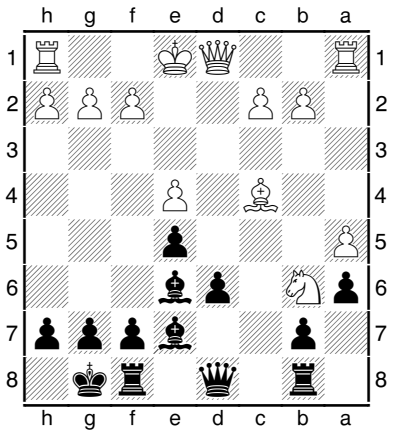
11.Lxf6 Lxf6 12.Sc4 Le7 Oder 12...Le6 und Schwarz opfert seinen d6-Bauern, z.B. 13.Dxd6 Dxd6 14.Sxd6 Tfd8 15.0–0–0 b5!, mit ⩲.

13.a5 Hier hat Weiß am Damenflügel bereits große positionelle Vorteile.

13...Tb8 14.Sb6 Sd7 14...Le6 15. 0–0 Sd7 16.Sxd7 Dxd7 17.Sd5 Ld8, mit ±.

15.Scd5 Sxb6 16.Sxb6 Le6 17.Lc4 Der Kampf um das Feld d5 beginnt.

1. Aufgabe nach 17.Lc4

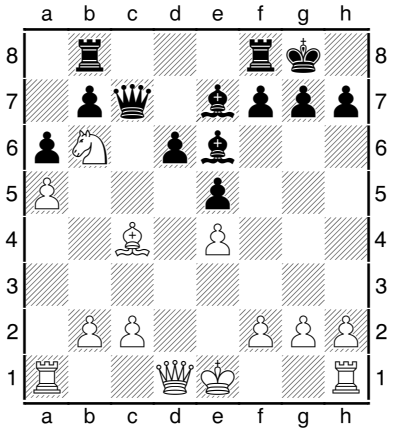


■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

Der Kampf um das Feld d5 beginnt.

17...Dc7 17...d5 18.Sxd5 Tc8 19.Lb3, mit ±.

2. Aufgabe nach 17...Dc7



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

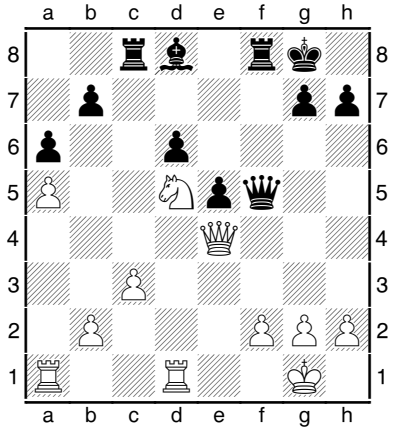
Der Kampf um das Feld c4 beginnt.

18.Dd3! Ld8 19.c3 Dc6 20.Ld5 De8 Falls 20...Lxd5, so 21.Sxd5, mit ±.

21.Lxe6 Dxe6 21...Lxb6 22.Lc4, mit ±.

22.Sd5 f5 23.0–0 Tc8 24.Tfd1 fxe4 25.Dxe4 Df5

3. Aufgabe nach 25...Df5



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

26.De2!

Weiß hat seinen *Vorposten*[113] auf d5 gesichert und die nachfolgenden Züge zeigen, wie man solche Stellungen erfolgreich zu Ende spielen kann.

26...Kh8 27.c4 Lh4 28.g3 Lg5 29.Ta3 Tce8 30.h4 Ld8 31.b4 Dg6 32.h5 Df5 33.Se3 33.Te3 Lg5 34.Te4, mit +-.

33...De6 34.Tad3 Le7 35.Sd5 Ld8 36.Tf3 Txf3 ∆36...Dc8.

37.Dxf3 Kg8 38.Kg2 e4 38...Tf8 39.De4, mit +-.

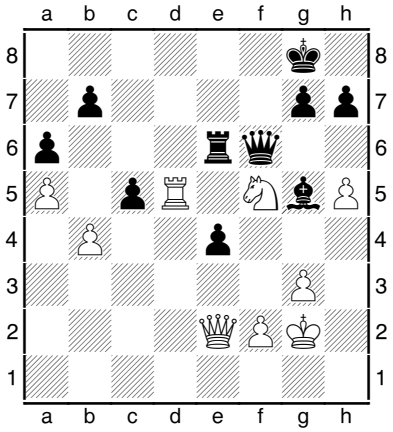
39.De2 De5 ∆39...Df5.

40.Se3 Lg5 40...De6 41.Td5 Le7 42.Sf5 Lf8, mit +–.

41.Td5 Df6 42.Sf5 Te6 42...Te5 43.Sxd6 Txd5 44.Sxe4 Dd4 45. cxd5 Dxd5 46.Df3, mit +–.

43.c5 dxc5

4. Aufgabe nach 43...dxc5



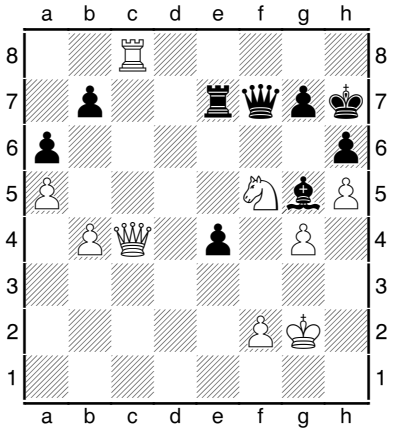
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

Die weiße Dame zieht auf die *Wirkungsdiagonale*[117] a2-g8.

44.Dc4! Df7 44...h6? 45.Td6, mit +–.

45.Txc5 h6 46.Tc8+ Kh7 47.g4 Te7

5. Aufgabe nach 47...Te7



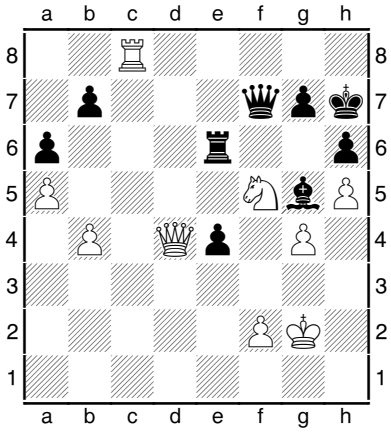
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

Die weiße Dame soll auf der 8. Reihe ein Matt drohen.

48.Dd4! 48.Sxe7? Df3+ 49.Kg1 Dxg4+ 50.Kh1 Dxh5+ 51.Kg1 Dg4+, mit *Dauerschach*.

48...Te6?! 48...Td7 49.Dxe4 Dd5 50.Dxd5 Txd5 51.Tc7 Tb5 52. Txg7+ Kh8 53.Tg6 Txb4 54.Sxh6 Ld2 55.Sf7+, mit +–.

6. Aufgabe nach 48...Te6?!



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

Die weiße Dame zieht auf die *Wirkungsdiagonale*[117] a2-g8 und baut eine sehr unangenehme Fesselung auf.

49.Dd5! g6 A) 49...Le7 50.Te8 *(Oder 50.Tc7, usw.)* 50...Df6 51. Dc4 Dg5 52.Dc8 Dxg4+ 53.Sg3 Df3+ *(53...g6 54.Txe7+, mit +–.)* 54.Kg1, mit +–. B) 49...Te7 50. Dd8, mit +–. C) 49...Df6 50. Dxb7, mit +–.

50.hxg6+ Kxg6 51.Tf8! Oder 51.Tb8!, mit +–.

51...Dxf8 52.Dxe6+ und Schwarz gab auf, wegen 52. Dxe6+ Lf6 53.Dxe4 Db8 54.Sd6+ Kg7 55.Se8+, so die Partie: Maxime Vachier Lagrave (2791) – Ian Nepomniachtchi (2742), Saint Louis 2017.

2. Partie

Die weiße Dame macht ungewöhnliche Züge und die schwarze Dame kann nur zuschauen

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le3 e6 7.f3 Le7 8.Dd2 b5 8...Sc6 9.g4 0–0 10.0–0–0 Sd7 11.h4 Sde5 12.Sxc6 bxc6 13.Le2 Tb8 14.g5 d5, mit ±, so die Partie: Nigel Short (2630) – Garry Kasparow (2750), Belfort 1988.

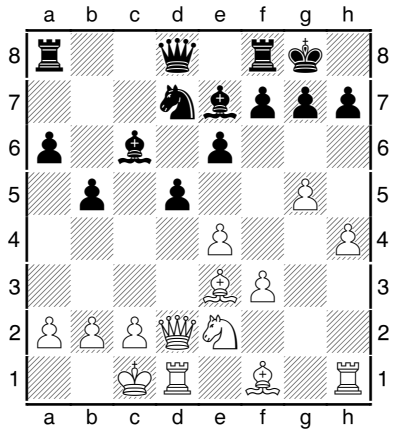
9.g4 Dieser Bauernstoß ist typisch in dieser Variante.

9...Lb7 10.0–0–0 0–0 10...Sc6 11.Sxc6 Lxc6 12.Se2 0–0 13.g5 Sd7 14.Sd4 Lb7 15.h4 d5!, mit =, so die Partie: Boris Gelfand (2695) – Judit Polgar (2718), Paksch/Ungarn (Rapid) 2003.

11.h4 Sc6 12.Sxc6 *(Short)* **12... Lxc6 13.g5 Sd7 14.Se2!? N** *(= Neuerung)*. 14.h5 Se5 15.f4 Sg4 16.Lh3 Sxe3 17.Dxe3 Da5 18. Kb1 b4 19.Se2 Dc5!, mit ∞.

14...d5? ⌓14...Se5 15.Sd4 Lb7 16.h5, mit ±.

7. Aufgabe nach 14...d5?



☐ Der Vorstoß d5 hat einen Hacken, welchen?

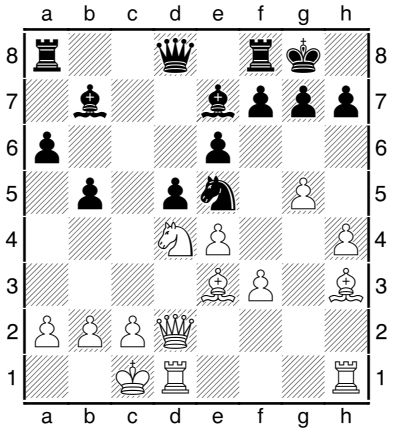
Die weiße Antwort wird dem Leser nach dem 21. und dem 24. Zug verständlich.

15.Sd4!? 15.h5! Wenn ein Angriff auf einem Flügel gestartet wird, so sollte man im Zentrum vorgehen. 15...Se5 16.h6! Sxf3 17.Dc3!!, Xc6 und Xg7.

15...Lb7 16.Lh3 ∮16.h5, mit →, *(Mit Angriff)*, usw.

16...Se5 A) 16...dxe4? 17.Sxe6 fxe6 18.Dxd7, mit +–. B) 16...e5? 17.Sf5 d4 18.Lxd4, mit +–.

8. Aufgabe nach 16...Se5



☐ Wo kann die weiße Dame hinziehen?

Die weiße Dame zieht auf ein sehr ungewöhnliches Feld in dieser Variante.

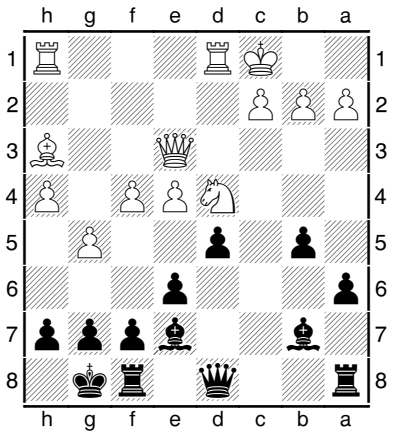
17.De1!? A) ∮17.f4→ » *(= mit Angriff auf dem Königsflügel)*. 17.De2, mit =.

17...Sc4 17...Lc5! 18.f4 Lxd4 19.Lxd4 Sf3 20.De3 Sxd4 21. Txd4 Da5, mit =.

18.f4 18.Lg2?! 19.Dc7, mit ∓.

18...Sxe3 19.Dxe3

9. Aufgabe nach 19.Dxe3



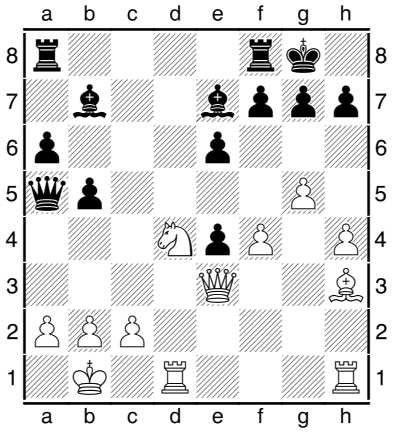
■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

19...Da5?!

Die schwarze Dame entfernt sich zu weit vom Spielgeschehen weg. ∮19...Db6 20.e5 Lc5, mit ∞.

20.Kb1 dxe4?

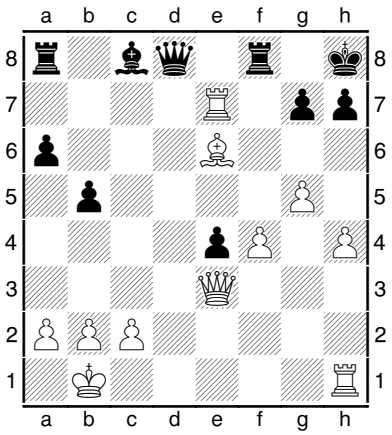
10. Aufgabe nach 20...dxe4?



☐ Wie kann Weiß die Abseitsstellung der schwarze Dame nützen?

21.Sxe6! Tfe8 21...fxe6 22. Lxe6+ Kh8 23.Td7! und dann: A) 23...Lc8 24.Txe7 Dd8, mit ±, dazu siehe 9. Aufgabe. B) 23...Dd8 24.Dc5!, mit ±.

11. Aufgabe Variante nach 24...Dd8



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

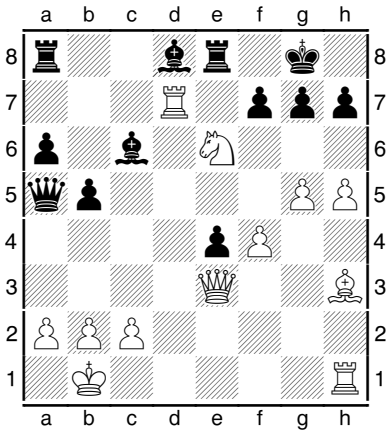
Der *Schlüsselzug*[86] ist hier 25. Dc5!, mit ±.

22.h5!+– 22.Sd4? Lc5, mit ∓.

22...Ld8 A) 22...fxe6 23.Lxe6+ Kh8 24.h6 Lf8 25.hxg7+ Lxg7 26.Txh7+ Kxh7 27.Dh3+, mit +–. B) 22...Lf8 23.Sxf8 Txf8 24.h6, mit +–.

23.Td7 Lc6 23...Lb6 24.Db3 Lc6 25.Txf7 Kxf7 26.Sd8+ Ke7 27. Sxc6+ und Weiß gewinnt.

12. Aufgabe nach 23...Lc6



☐ Wie soll Weiß hier antworten?

Die weiße Dame droht Matt.

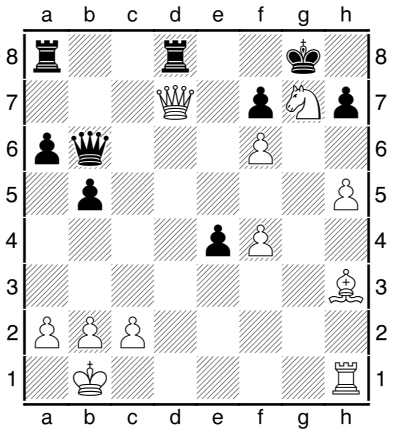
24.Dd4!!, wegen Xg7 oder 24. Txf7! Kxf7 25.Db3! Ke7 26.Sxg7,

mit +–.

24...Lf6 24...Txe6 25.Lxe6 Lxd7 26.Dxd7, mit +–.

25.gxf6 Lxd7 26.Dxd7 Db6 27.Sxg7 Ted8

13. Aufgabe nach 27...Ted8



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

Der Schlüsselzug ist ein *Larsen-Zug*[56].

28.Dg4! Kh8 29.Se8! und Schwarz gab auf, wegen z.B. 29...Dxf6 30.Sxf6 Tg8 31.Sxg8 Txg8 32.Df5 und Weiß gewinnt, so die Partie: Nigel Short (2615) – Ljubomir Ljubojevic (2620), Reykjavik 1987. *[Aus den Kommentaren von ChessBase]*

3. Partie

Den schwarzen Bauernraub auf b2 kontert Weiß mit einem Vorstoß im Zentrum.

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lg5 e6 7.f4 Db6 8.Dd2 Dxb2 9.Tb1 Da3 10.e5 h6 *(Terentiev).* Oder 10...dxe5. Beide Züge erfordern einen großen Berechnungsaufwand. In dieser Partie und bei der gespielten Variante versagt die Erinnerung bei einem Spieler.

11.Lh4 dxe5 12.fxe5 g5 Hier gibt es zwei sehr ernste Optionen: A) 12...Sfd7 13.Se4 Dxa2 14.Td1 Dd5 *(Kasparow)* 15.De3 Dxe5 16.Le2, mit =, so die Partie: Viswanathan Anand (2779) – Loel van Wely (2683), Wijk aan Zee 2007. B) 12...Sd5 13.Sxd5 exd5 14.e6 Lxe6 15.Txb7 Ld6 16.Sxe6 fxe6 17.Le2 0–0, mit =, so die Partie: Sergey Karjakin (2782) - Viswanathan Anand (2786), Moskau (Tal-Gedächtnisturnier) 2013.

13.Lg3 Sh5 14.Se4 Sd7 15.Tb3 Dxa2 16.Le2 Dieser Zug ist relativ neu und einige Top-Spieler haben es bereits ausprobiert. 16.Dc3 b6 17.Sd6+ Lxd6 18. exd6 Da5 19.Tb4 e5 20.Sc6 Dc5 21.Lxe5, mit ±, so die Partie: Sanan Sjugirov (2612) – Ian Nepomniachtchi (2626), Russland (Pokal) 2009.

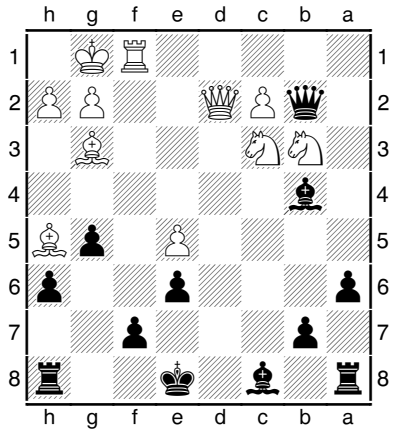
16...Sc5? Natürlich ist der Partiezug ein Fehler. GM Alexander Grischuk sagte nach der Partie, dass er diese Position vor etwa sechs Jahren zum letzten Mal analysiert hat! Der korrekte Weg war hier 16...Da1+ 17.Ld1 der einzige Zug 17...Sc5 verspricht Schwarz gute Chancen, aber alle diese Varianten zu analysieren ist nicht so normal.

17.Sc3! Sxb3 Jetzt verliert 17... Da1+ 18.Tb1 Se4 19.Txa1 Sxd2 20.Lxh5 und Weiß gewinnt eine Figur.

18.Sxb3 Lb4? Das ist der entscheidende Fehler. 18...Sxg3☐ 19.Sxa2 Sxh1 20.Kf1 Schwarz wird seinen Springer auf h1 verlieren und Weiß müsste nur eine gute Technik zeigen.

19.Lxh5 Db2 20.0–0!

14. Aufgabe nach 20.0-0!

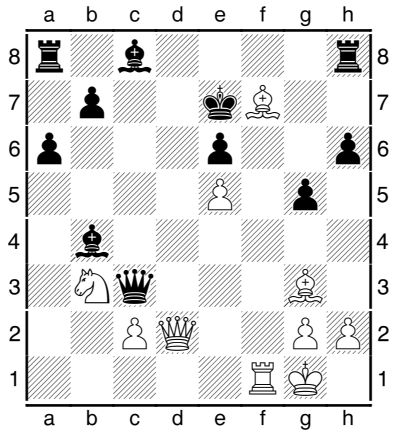


■ Wie muss Schwarz hier antworten?

20...Dxc3?! ∮20...0–0 21.Le1 Dxc3 22.Dxc3 Lxc3 23.Lxc3 lässt Weiß mit einer vollständig gewonnenen Position mit zwei Leichtfiguren gegen einen Turm und zwei Bauern zurück. Es gibt keine Verteidigung gegen Lb4.

21.Lxf7+ Ke7

15. Aufgabe nach 21...Ke7



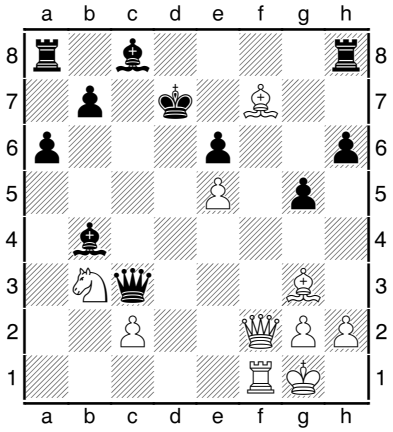
☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

22.Df2! Xf6 *(= Schwäche f6)*.

Der entscheidende Damenzug, denn gegen die Drohung Df6+ ist Schwarz machtlos.

22...Kd7 X

16. Aufgabe nach 22...Kd7



☐ Wo kann die weiße Dame hinziehen?

23.Db6! Xe6

Der Angriff von der anderen Seite wäre auch präziser, z.B. 23.Df6! Tf8 24.Le1 Dc4 25. Lxb4 Dxb4 26.Lxe6+ Kc7 27.Dxf8 und Weiß hätte auch gewonnen.

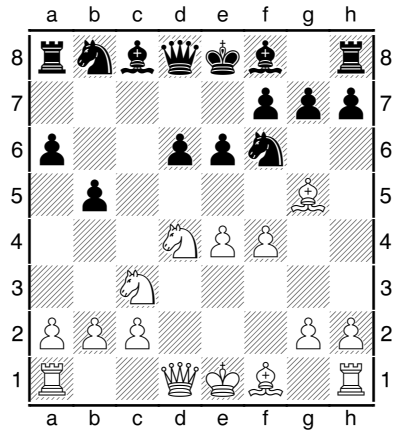
23...Tf8 24.Le1!, mit 1:0, also ein Gedächtnisgewinn oder ein Gedächtnisverlust? So die Partie: Teimour Radjabov (2731) – Alexander Grischuk (2810), Tbilisi (FIDE-GP) 2015. *[Aus den Kommentaren von GM Adrian Mikhalchishin]*

4. Partie

Jeder 3. Damenzug von 15. Zügen des Spielers mit den schwarzen Steinen bedeutet, dass die schwarze Dame zu früh ins Spiel eingegriffen hat.

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lg5 e6 7.f4 b5 *(Polugajewski).* Die Problemvariante ist hier heute ist 7...Db6, z.B.: 8.Dd2 Dxb2 9.Tb1 Da3 und dann: A) 10.f5 Sc6 11.fxe6 fxe6 12.Sxc6 bxc6 13.Le2 Le7 14.0–0 0–0 15.Tb3 Dc5+ 16.Le3, mit ⩲, so die Partie: Vassily Ivanchuk (2748) – Alexander Grischuk (2756), Nice (Rapid) 2010. B) 10.e5 h6 11.Lh4 dxe5 12.fxe5 Sfd7 13.Se4 Dxa2 14.Td1 Dd5 15.De3 Dxe5 16.Le2 Lc5 17.Lg3 Lxd4 18.Txd4 Da5+ 19.Td2 0–0 20.Ld6 Sc6 21.0–0 Sce5 22.Tdd1 f5, mit ⇄, so die Partie: Sergey Karjakin (2766) – Dmitry Kokarev (2637), Sotschi 2012.

17. Aufgabe nach 7...b5

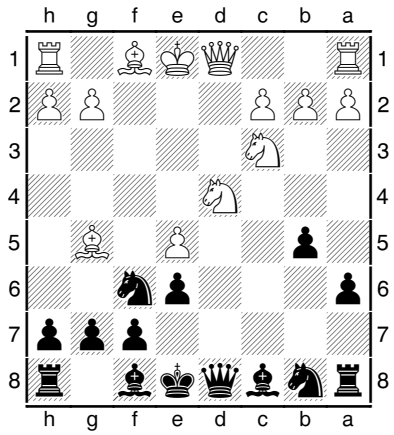


☐ Sollte Weiß 8.Df3 ziehen?

Hier sieht der Zug 8.Df3 nicht so gut aus, weil Schwarz gleich seinen Läufer nach b7 entwickeln kann, z.B. 8.Df3 Lb7 9.Ld3 Sbd7 10.0–0–0 Tc8 11.The1 Le7 12. Kb1 Txc3 13.bxc3 Dc7, mit =, so die Partie: Gary Lane (2377) – Zong Zhao (2572), Canberra 2010. Schwarz hat seine Dame zum richtigem Zeitpunkt gezogen.

8.e5 dxe5 9.fxe5

18. Aufgabe nach 9.fxe5



■ Wie muss Schwarz hier antworten?

Schwarz hat hier nur eine spielbare Variante.

9...Dc7☐ 9...h6?! *(Coleman)* 10. Lh4 g5 11.exf6 gxh4 12.Df3 Ta7 13.0–0–0, mit +–.

10.exf6 Das ist die Hauptvariante. Etwas schwächer ist 10.De2, z.B. 10...Sfd7 11.0–0–0 Lb7 12.Dg4 Db6 13.Le2 Sxe5 14.Dh3 Sbd7, mit ⇄, so die Partie: Francisco Vallejo Pons (2722) - Stefan Bromberger (2505), Bahia Feliz 2011.

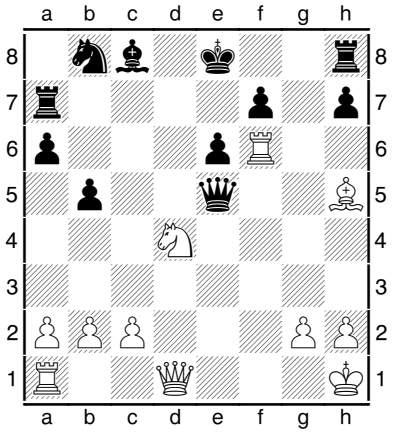
10...De5+! 11.Le2 11.De2 Dxg5 12.Se4 De5 13.0–0–0 Ta7 14. Df3 Td7 15.c3 Lb7, mit ⇄, so die Partie: Falko Bindrich (2512) – Evgeny Vorobiov (2621), Cappelle la Grande 2010.

11...Dxg5 12.0–0 Die nachfolgenden Varianten zeigen uns, dass die schwarze Dame eine gewisse Unruhe im weißen Lager verursachen kann. Weiß kann die Dame nicht gleich angreifen. A) 12.Se4?! Dh4+! 13.Sg3 gxf6, mit ∓. B) Die Alternative war früher 12.Dd3 Dxf6 und dann: B1) 13.Tf1 De5 14.Td1 Ta7 Dieser bemerkens-

werte Turmzug ist das Rückgrat der Variante. 15. Sf3 Dc7 16.Sg5 f5 17.Dd4 De7 und jetzt: B1.1) 18.Lh5+ g6 19.Dxh8 Dxg5, mit ±, so die Partie: Ferdinand Hellers (2565) – Lew Polugajewski (2575), Haninge 1989. B1.2) 18.Sge4 h5 19.Sd6+ Dxd6 20.Dxa7 Dxh2, mit =, so die Partie: John van der Wiel (2530) – Julian Hodgson, Ostende 1983. B2) 13.0–0–0 Le7 14.Thf1 Dh6+ 15.Kb1 0–0, mit ⇄, so die Partie: Jonny Hector (2465) – Lev Polugaevsky (2610), Haninge/Schweden 1990.

12...Ta7 Die Idee von Schwarz ist es, den Turm ins Zentrum zu bringen, und erst dann Lb7 zu spielen. A) 12...De5 13.Sf3 De3+ 14.Kh1 und dann: A1) 14...Sd7 15.Te1 Da7 16.fxg7 Lxg7 17.Dd6 Db6 18.Dg3 0–0 19.Tad1 Ta7 20.Se4, mit ⩲, so die Partie: Peter Leko (2745) – Wassyl Iwantschuk (2717), Monte Carlo 2001. A2) 14...Lb7 15.Te1 Df4 16.Sxb5 axb5 17.Lxb5+ Lc6 18.Dd5!! Ta6 19.Tad1, mit +– , so die Partie: Dmitry Kokarev (2616) – Alexey Smirnov (2414), Samara (Polugajewski-Gedächtnisturnier) 2012. B) Nicht aber 12...gxf6? 13.Se4 De3+ 14.Kh1 Le7 15. Sxf6+ Lxf6 16.Txf6 Ta7 17.Lh5 De5, s. 19. Aufgabe.

19. Aufgabe Variantenzug 17...De5

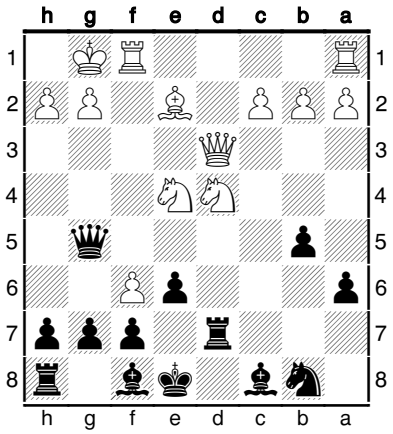


☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

Die Dame macht einen *Schlüsselzug*[86] 18.Df3!, mit weißem Angriff, denn Schwarz darf den Sd4 nicht schlagen, z.B.: 18... Dxd4? 19.Txf7 Txf7 20.Dxf7+ Kd8 21.Td1 und die schwarze Dame geht verloren.

13.Dd3 Td7 14.Se4

20. Aufgabe nach 14.Se4

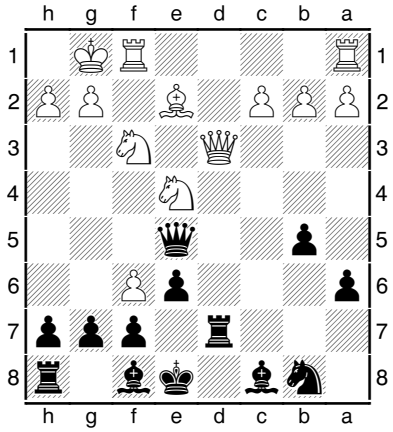


■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

Die schwarze Dame muss wieder zurück auf e5.

14...De5! 15.Sf3 15.c3 Lb7 16. Lf3 und dann: A) 16...Lxe4! 17.Lxe4 gxf6 18.Tae1 Lc5 19.Kh1 Lxd4 20.cxd4 Dxd4 21.Dg3 Ke7!, mit ⇄, so die Partie: Artur Kogan (2591) – Ilia Smirin (2616), Maalot-Tarshiha, 2008. B) 16...Sc6! *(16...Lxe4!!)* 17.Tad1 Dc7?! 18.De3 Se5 19. fxg7, mit ±, so die Partie: Vladimir Baklan (2621) – Dieter Puth (2184), Bad Wiessee 2011.

21. Aufgabe nach 15.Sf3



■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

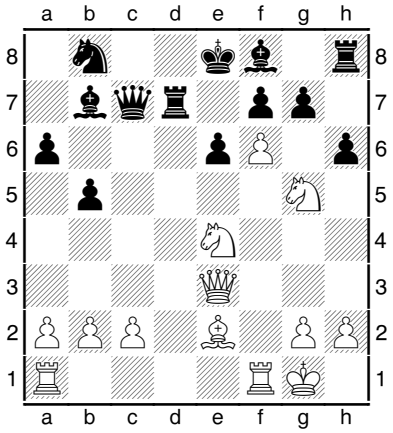
Das Spiel in dieser Variante verläuft sehr forciert, denn nur ein falscher Zug reicht und man gerät unter sehr starken *Angriff*[5]. 15...Dxb2 16.De3 Lb7 17.a4 b4 18.Tab1 Dxc2 19.Sfg5 Dc7 20.Txb4!! Lxe4 21.Sxe4 Lxb4 22.fxg7, mit ±, so die Partie: Peter Leko (2713) – Ehsan Ghaem Maghami (2513), Yerevan (Ungarn – Iran mm) 2001.

15...Dc7 16.De3 Lb7 16...g6 17.c4 b4 18.Ld1, mit ±.

17.Sfg5?!∓ A) ⌓17.Kh1, mit ±. B) ⌓17.a4, mit ±.

17...h6 Diese Stellung wurde schon ein Mal gespielt und Weiß opferte den Springer auf e6. Wang Hao spielte besser.

22. Aufgabe nach 17...h6



□ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

Den *Schlüsselzug*[86] zu finden ist nicht so einfach.

18.Dh3□= A) 18.Sxe6 fxe6 19.Lh5+ Kd8, mit ∓ und Schwarz hat sich leicht verteidigt in der Partie: Nicola Pegoraro (2085) – Namig Guliyev (2555), Villa San Giovanni/Italien 2005. B) 18. Sxf7 Kxf7 19.Sg5+ hxg5 20.fxg7+ Kxg7 21. Dxg5+ Kh7 22.Ld3+ Txd3 23. Dh5+ und dann: B1) 23...Kg7 24.Dg5+ Kh7 25.Dh5+, mit =. B2) 23...Kg8 24.Txf8+ Kxf8 25. Dxh8+ Ke7 26.Dh7+ Kd8 27. Dxd3+, mit =.

18...g6 Der Zug 18...De5 sieht logisch aus, doch Weiß hat auch dann eine starke Initiative. 18...De5!? 19.Ld3 Tg8 20.Tae1 hxg5 21.Dh7 Lxe4 22.Txe4 Dxb2 23.Dxg8 gxf6 24.a4, mit ↑ *(= Initiative)*.

19.Ld3 Weiß will früher oder später auf e6 opfern und bereitet sich für das Opfer vor. 19.Sxe6? Db6+!, mit –+.

19...Sc6 20.Kh1 Auch hier käme das Opfer zu früh. A) 20.Sxe6 fxe6 21.Dxe6+ Kd8 22.f7 De5 23.Dxg6 Kc7, mit ∓. B) 20.Tae1 Kd8, mit ∞.

20...Se5 20...Kd8 21.a4 b4 22.Tad1, mit ±.

21.Tae1 21.Sxe6 fxe6 22.Dxe6+ Kd8, mit ∓.

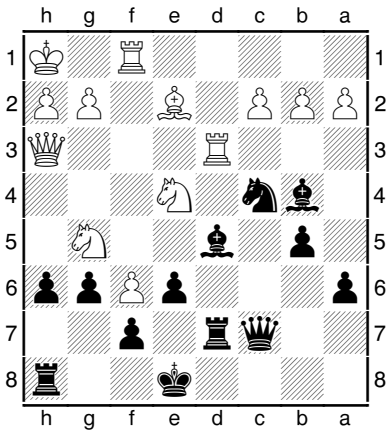
21...Lb4 Stattdessen hätte Schwarz seinen König evakuieren können, was zu einer unklaren Stellung führen würde. A) 21...Kd8 22.Sxe6+ fxe6 23.Sg5! Ld5 24.Le4! hxg5 25.Dxh8 Tf7 26.Td1, mit ↑. Weiß hat ausgezeichnetes Spiel auch in dieser Stellung. B) 21...Sxd3? Das würde allerdings verlieren. 22.Sxe6 fxe6 23.Dxe6+ Kd8 24.De8+!! Hübsch! 24...Kxe8 25.Sd6+ Kd8 26.Te8+, mit *Vuckovic-Matt*[114].

22.Te3 Ld5 Nun wäre das Nehmen auf d3 eine Alternative. 22...Sxd3!? und dann: A) 23.cxd3 Ld5, mit ∞. Zum einen hat Weiß keinen Plan, wie er die schwarze Festung stürmen soll. Auf der anderen Seite kann auch Schwarz wenig machen, weil sein Turm h8 aus dem Spiel ausgeschaltet ist. Die Stellung ist zweischneidig. B) 23.Sxe6 fxe6 24.Dxe6+ Kd8 25.cxd3 Ld5 26.Dxa6 Db7, mit ∓.

23.Le2 Sc4 Jetzt entstehen sehr interessante Stellungen: 23... Dxc2 24.a3 Lf8 25.Sc3 Sc4 26.Sxe6 Sxe3 27.Sg7+ und dann: A) 27...Kd8 28.Dxe3, mit ⩲. B) 27...Lxg7 28.fxg7 Tg8 29.Dxe3+ Te7 30.Dg3 Txg7 31.Sxd5, mit +–.

24.Td3 24.Lxc4 Dxc4 25.Tc1 *(25.Td1 Lxe4, mit –+.)* 25...Dxa2, mit ∓.

23. Aufgabe nach 24.Td3



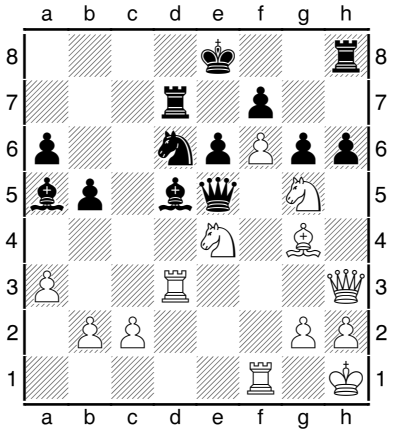
■ Wo muss die schwarze Dame hinziehen?

Schwarz spielt auf Sieg. Er hat auch allen Grund dafür, denn der weiße Angriff hat viel an Potenzial verloren.

24...De5! 24...Lxe4 25.Sxe4 Txd3 26.Dxd3 0–0 27.Dh3, mit ±.

25.a3 La5 26.Lg4 Sd6? Das ist der Fehler, der Schwarz die Partie kostet. Nach 26...Lxe4 hätte Weiß eine schwere Zeit gehabt: 26...Lxe4 und dann: A) 27.Sxe4 Dxe4 28.Lf3 und jetzt: A1) 28...Df5 29.Dxf5 gxf5 30.Lc6 Se5 31.Lxd7+ Sxd7 32.Td6 Sb8!, mit –+, mit ΔLc7. A2) 28...Txd3 29.cxd3 Dd4 *(29...Dxd3 30.Lc6+, mit +–.)* 30.Lc6+ Kf8 31.dxc4 Dxc4 32.Df3, mit ⩲. B) 27.Txd7 Dxg5!! 28.Te7+ Kf8 29.Dg3 Se5, mit –+. Weiß kann nichts gegen die Drohung ...Ld8 machen, seine Stellung ist verloren.

24. Aufgabe nach 26...Sd6?



☐ Wie kann hier Weiß ein spektakuläres Opfer bringen?

27.Txd5!

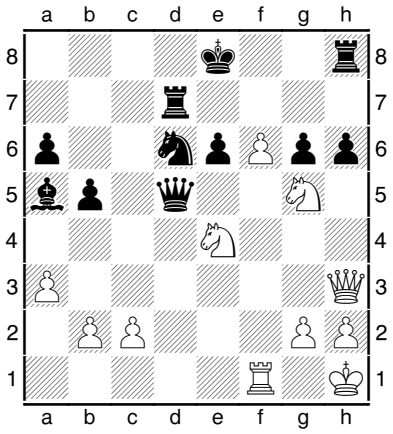
Die Stellung von Schwarz fällt auseinander.

27...Dxd5 27...exd5?? 28.Lxd7+ Kf8 29.Sxd6, mit +–.

28.Lxe6! 28.Sxe6 Sxe4 29.Sg7+ Kf8 30.Lxd7 Sf2+ 31.Txf2 Dd1+, mit –+.

28...fxe6

25. Aufgabe nach 28...fxe6



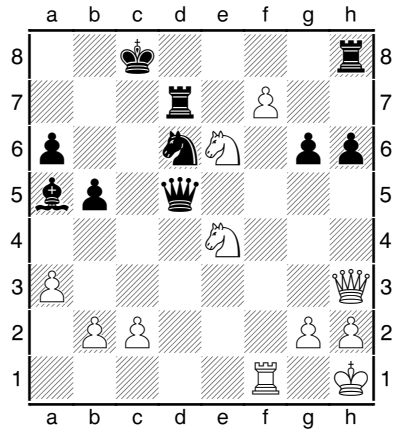
☐ Weiß am Zug

Der weiße f-Bauer wartet auf seinen Einsatz.

29.f7+! Kd8 A) 29...Ke7 30. Dxh6! und dann: A1) 30...Tdd8 31.f8D+ Tdxf8 32.Dg7+ und jetzt: A1.1) 32...Kd8 33.Txf8+ Txf8 34.Dxf8+ Kc7 35.Dxd6+ Dxd6 36.Sxd6 Kxd6 37.Kg1, mit +–. A1.2) 32...Ke8 33.Sf6+ Txf6 34.Dxh8+ Kd7 35.Dxf6, mit +–. A2) 30...Tf8 31.Dxf8+ Kxf8 32.Sh7+ Kg7 33.f8D+ Kxh7 34.Sf6+, mit *erstickten Matt*[30]. B) 29...Kf8 30.Sxe6+ Ke7 31. Dh4+ g5 32.Dxh6, mit +–.

30.Sxe6+ Kc8 30...Ke7? 31.Sf6 Dxe6 32.Sg8+, mit +–.

26. Aufgabe nach 30...Kc8



☐ Weiß gewinnt

Ein kurzer Auftritt des weißen f-Bauers.

31.f8D+! Txf8 32.Txf8+ Ld8 Schwarz ist in eine total verlorene Stellung rein gerutscht. 32...Kb7 33.S6c5+ Ka7 34. Dxd7+, mit +–.

33.Sxd6+ Kb8 Sonst kann man gleich nach Hause gehen. A) 33...Dxd6 34.Txd8+ Txd8 35. Sxd8+ Kxd8 36.Dd3, mit +–. B) 33...Txd6 34.Sxd8+ Kc7 35.Dc3+ Kb6 36.De3+, mit +–.

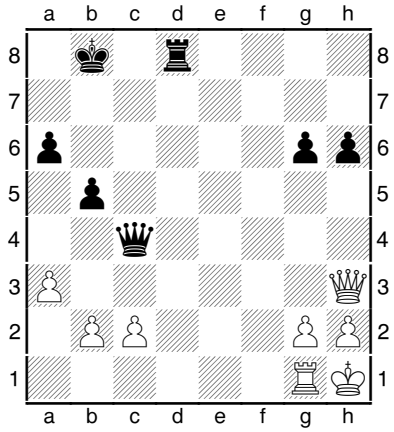
34.Tf1! Die einfachste Lösung.

34...Txd6 34...Dxd6 35.Sxd8 Txd8 36.Dxh6, mit +–.

35.Sxd8 Dc4 Schwarz versucht es mit taktischen Tricks, aber die Stellung ist zu einfach und Weiß bringt den Punkt sicher nach Hause. 35...Txd8 36.Dxh6, mit +–.

36.Tg1 Txd8

27. Aufgabe nach 36...Txd8



☐ Wo muss die weiße Dame hinziehen?

37.Dg3+!

Es entstand ein Endspiel, dass für Weiß technisch einfach gewonnen ist.

37...Kb7 38.Dxg6+–.

Schwarz hat zwei Bauern weniger und der schwarze König steht auf schwachen Füßen.

38...Td2 39.Dxh6 Txc2 40.Dg7+ Kb6 41.b4 Dd3 42.Te1 De3 43.Df6+ Kc7 44.Df1 Tf2 45.Dg1 Df4 46.h3 Dg3 47.Dh2, mit 1:0, so die Partie: Hao Wang (2739) – Hikaru Nakamura (2778), Biel (GM-Turnier) 2012. *[Aus den Kommentaren von GM Leonid Kritz]*

RR: Das ist eine absolute Hammer-Partie!!!

Max-Lange-Angriff

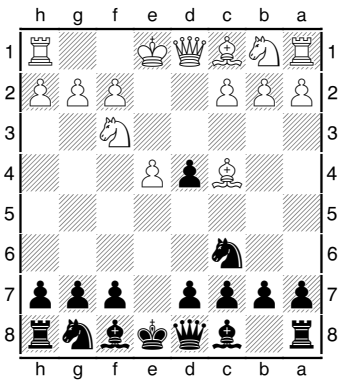
In der ***1. Ausgabe des Germeringer Schachmagazins*** haben wir den ***Möller-Angriff*** besprochen: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 und dann 4...f5 mit *Euwe*[31], 4… De7 mit *Aljechin*, 4...d6 mit *Lasker* und 4...Sf6 mit *Anand*. In der 2. Ausgabe haben wir das ***Haxo-Gambit*** unter der Lupe genommen: 1.e4 e5 2. Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.c3 und dann 5… Sf6, 5…d6 und 5…dxc3.

Heute schauen wir uns die Hauptvariante in dem ***Max-Lange-Angriff*** an.

1. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4

1. Diagramm nach 4.Lc4



■ Soll der d4 Bauern verteidigt werden?

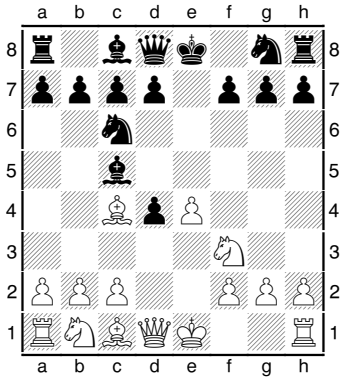
Ja, Schwarz kann gefasst den d4 Bauern verteidigen.

4...Lc5 Der Nachziehende hat hier noch weitere interessante Möglichkeiten zu antworten, siehe die Punkte A bis G.

A) 4…Sa5 5.Dxd4 Sxc4 6.Dxc4 c6 7.Sc3 Sf6 8.e5 d5 9.Dh4 Sg4 10.Dxd8+ Kxd8 11.h3, mit ±, so die 1. Partie: Tassilo von Heydebrand und der Lasa (2500_H) - Alexander Ferdinand von der Goltz (2290_H), Berlin (Beratungspartie) 1837. B) 4…Lb4+ und jetzt: B1) 5.Ld2 Lxd2+ 6.Sbxd2 Sh6 7.Sb3, mit ±, so die 2. Partie: Seligo – Tassilo von Heydebrand und der Lasa (2500_H), Berlin 1837. B2) 5.c3 dxc3 und dann: B2.1) 6.bxc3 La5 7.Db3= *(7.0-0, mit =/±.)* 7….De7 8.0–0 Sh6 9.e5 Lb6 10.Lg5 Sa5 11.Dc2 Dc5 12.Ld3 Sg4 13.h3 Sxe5 14.Sxe5?! *(14. Te1 Sac6 15.Sxe5 Sxe5 16.Le3 Dd5 17.Lxb6 axb6 18.f4, mit ±.)* 14...Dxe5 15.Lh4 d5 16.Sd2 Le6, mit ∓, so die 3. Partie: Sergio Calella (2029) - Andrea Gori (2065), Mailand (op) 2013. B2.2) 6.0-0 Sge7 7.Sg5 0–0 8.Dh5 h6 9.Sxf7 Txf7 10.Lxf7+ Kh7 11.Sxc3 Lxc3 12.bxc3 Df8 13.Lb3 g6 14.Dh4 d6 15.f4 Dg7 16.Kh1 Sa5 17.f5 Sxb3 18.axb3 gxf5 19.Lxh6, mit +–, so die 4. Partie: Alexander Ulanov (2390) - Timur Alyev (1726), Dimitrovgrad (ch) 2013. C) 4…Df6 5.c3 d3 6.0–0 d6 7.Lg5 Dg6 8.Lxd3 Se5 9.Sxe5 Dxg5 10.f4 Df6 11.Lb5+ Kd8 12.Lc4 Le6 13.Lxe6 fxe6 14.Sg4 Dh4 15.c4 Sf6 16.Sxf6 gxf6 17.c5, mit ±, so die 5. Partie: Paul Rudolf von Bilguer (2550_H) - Tassilo von Heydebrand und der Lasa (2500_H), Berlin 1837. D) 4…d6 5.Sxd4 und dann: D1) 5…g6!? 6.Sc3 Lg7 7.Le3 Sf6 8.f3 0–0 9.Sxc6 bxc6 10.0–0 Te8 11.Te1, mit =, so die 6. Partie: Sergei Tiwjakow (2695) – Mihail Marin (2564) Porto Mannu (op) 2009. D2) 5…Sf6 6.0–0 Le7 7.Sc3 0–0 und jetzt: D2.1) 8.Te1 Te8 9.Sxc6 bxc6 10.Lf4 Lg4 11.f3 Le6 12.Lxe6 fxe6 13.De2 d5 14.Kh1 17.Dd2 Sf6 18.Tad1 Dc7, mit =, so die 7. Partie: Bartłomiej Heberla (2544) – Mateusz Bartel (2662), Polen (ch) 2014. D2.2) 8.Lf4 Te8 9.Te1 Lg4 10.Sxc6 bxc6 11.Dd3 Sd7 12.Dg3 Le6 13.Lb3 Lf6 14.Tad1 Db8 15.Lg5 Lxg5 16.Dxg5 a5 17.Te3 h6 18.Dh5 Sf6, mit =, so die 7. Partie: Maxim Nowikow (2513) - Odisey Suleymanyants (2268), Russische-Liga 2016. E) 4…h6 5.Sxd4 Df6 6.Sb5 Lc5 7.0–0 Lb6 8.S1c3 Sge7 9.Le3 Se5 10.Lb3 a6 11.Sd6+, mit +–, so die 8. Partie: Michal Novak (2146) - Dimitrinka Bratimirova (1987), Bulgarien 2013. F) 4…Sf6 und dann: F1) 5.0–0 Sxe4 6.Te1 d5 7.Lxd5 Dxd5 8.Sc3 Dh5 9.Sxe4 Le6 10.Lg5 Lb4 11.Sxd4 Dxd1 12.Texd1 Sxd4 13.Txd4 Le7 14.Tad1 f6 15.Lf4 Kf7, mit =, so die 9. Partie: Marjan Crepan (2346) - Filip Matijevic (1932), Lucija (op) 2011. F2) 5.e5 und jetzt: F2.1) 5...Sg4 6.0–0 d5 *(6...d6, mit =.)* 7.Lb5 Ld7 8.Lxc6 bxc6 9.h3 Sh6 10.Sxd4 Sf5 11.Sc3 Lc5 12.Sxf5 Lxf5 13.Sa4 Lb6 14.b3 0–0 15.La3? *(Ein ernster Fehler, was der weitere Partieverlauf beweist.)* 15...Te8 16.Te1 Dg5! 17.Dc1 Dg6 18.Sc5 Lxh3 19.g3 Lg4 20.Df4 Dh5 21.Te3 Te6 22.f3 Th6! 23.Te2 Dh1+ 24.Kf2 Dxa1 25.fxg4 Th2+ 26.Ke3 Dg1+ 27.Kd2 Txe2+ 28.Kxe2 Lxc5, mit 0:1, so die 10. Partie: Tigran Petrosian (2611) – Magnus Carlsen (2851), chess.com (Blitz 1+1) 2016. F2.2) 5...d5 6.Lb5 Se4 7.Sxd4 und jetzt: F2.2.1) 7...Ld7 8.Lxc6 bxc6 9.0-0 Lc5 10.f3 Sg5 11.Le3 Se6 12.f4 Db8 13.f5 Sxd4 14.Lxd4 Lxd4+ 15.Dxd4 Db6,

mit =, so die 11. Partie: Gawain Jones (2623) - Shakhriyar Mamedyarov (2736), Berlin (Wch Blitz) 2015. F2.2.2) 7...Lc5 8.Le3 0–0 9.Sxc6 bxc6 10.Lxc5 Sxc5 11.Lxc6 Tb8, mit =, so 12. Partie: Hikaru Nakamura (2798) – Alexander Onischuk (2665), Saint Louis (USA ch) 2015. G) 4...Le7 5.Sxd4 und jetzt: G1) 5...d6 6.Sc3 Sf6 7.Lf4 0–0 8.0–0 Sxd4 9.Dxd4 Le6 10.Tad1 Dc8 11.Tfe1 Sh5 12.Lc1 Lf6 13.Dd3, mit ±, so die 13. Partie: Aleksander Mista (2585) – Marcin Krzyżanowski (2427), Warschau (Najdorf Gedächtnisturnier op) 2015. G2) 5...Sf6 6.Sc3 Se5 7.Lb3 *(Besser ist 7.Le2, mit =.)* 7...d6 8.0–0 0–0 9.f4 Sg6 10.Kh1 c6 11.Df3 Dc7 12.Sde2 b5 13.Sg3 a5 14.a3 Le6 15.Lxe6 fxe6 16.Le3 d5 17.f5 dxe4 18.Scxe4?! *(18.De2□, mit =.)* 18...Sh4 19.Sxf6+ Lxf6 20.De4 exf5 21.De6+ Kh8 22.Sxf5? Tfe8!, mit –+, so die 14. Partie: Stefan Klos (2050) - Joachim Olbrich (2390), Landesliga-Nord Bayern 1994.

3. Diagramm nach 4...Lc5



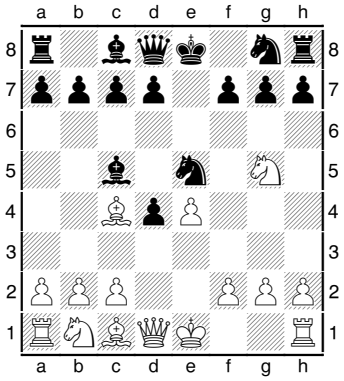
□ Weiß am Zug

1.1. Kapitel

Mit Vize-Europameisterin U18 WIM Hanna Leks

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Se5

4. Diagramm nach 5...Se5



□ Weiß am Zug

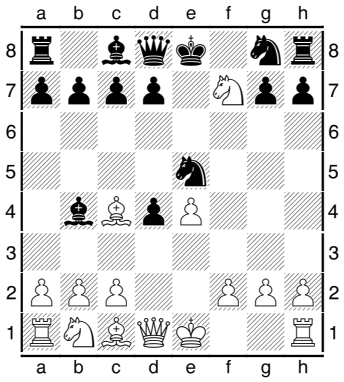
Dem weißen Angriff nach 5.Sg5 entgegnet Schwarz mit 5...Se5 und danach kann Weiß zwischen drei Varianten wählen:

6.Sxf7	s. 1.1.1. Kapitel
6.Lxf7+	s. 1.1.2. Kapitel
6.Lb3	s. 1.1.3. Kapitel

1.1.1. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Se5 6.Sxf7 Lb4+

5. Diagramm nach 5...Lb4+

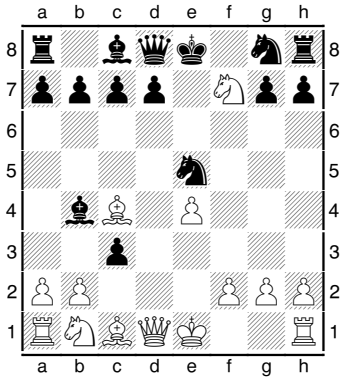


□ Weiß am Zug

Falls 6...Sxf7, so 7.Sxf7 Lxf7+, dazu siehe 1.2. Kapitel.

7.c3 dxc3

5. Diagramm nach 7...dxc3



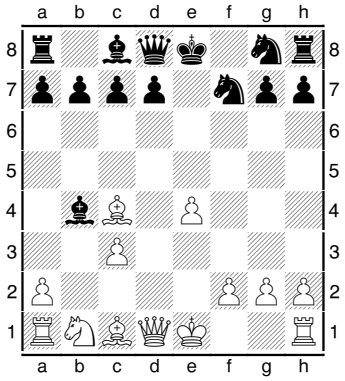
□ Darf Weiß auf d8 schlagen?

Nein, z.B. 8.Sxd8??, wegen 8...c2+!! 9.Ld2 *[9.Dd2 cxb1D 10.Txb1 (Oder 10.Dxb4 Dxe4+, mit –+.) 10...Lxd2+, mit –+.]* 9...cxd1D+ 10.Kxd1 Lxd2 11.Sxd2 Sxc4 12.Sxc4 Kxd8 und Schwarz gewinnt.

8.bxc3 Sxf7 8...Lxc3+ 9.Sxc3 Sxf7 und jetzt: A) 10.Lxf7 Kxf7 und dann: A1) 11.0-0 11...d6 12.e5!, mit +–. A2) 11.Dd5+ Ke8 12.Dh5+ Kf8 13.Sd5 Sf6 14.Df3 Ke8 15.Lg5 Tf8 16.e5 Sxd5 17.Dxf8+ Kxf8 18.Lxd8, mit ±, so die 15. Partie: Nina Hoiberg - Susanne Olzon, Dänemark 1974. B) 10.Dh5 De7 und dann: B1) 11.Sd5 Sf6 *(11...Dxe4+ 12. Le2 Sf6 13.Sxc7+ Ke7 14.Da5, mit +–.)* 12.Sxc7+ Kd8 13.Dxf7, mit ±. B2) 11.0-0 g6 12.Lxf7+ Kxf7 13.Dd5+ Ke8 *(13...De6 14.Dd4 Sf6 15.Sd5, mit +–.)* 14.Lg5, mit +–, so die 16. Partie: Jathavan Suntharalingam (1945) - Olav Oye, Norwegen (ch) 2009.

Siehe 6. Diagramm

6. Diagramm nach 8...Sxf7



☐ Weiß am Zug

9.cxb4 Df6 9...Sf6 10.0-0 De7 11.Sc3 d6 12.Sd5 Sxd5 13. Dxd5, mit ±.

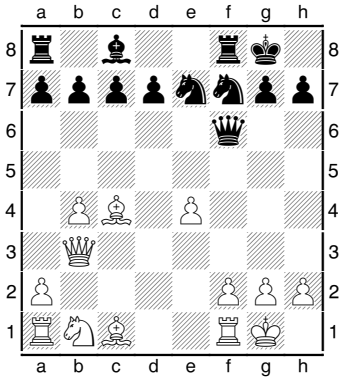
10.0-0 10.Dc2 und jetzt: A) 10...Dxa1?? 11.Lb2, mit +–. B) 10...Se7 11.Lb2 Dg6 12.Lxf7+ Kxf7 *(12...Dxf7 13.Dxc7, mit ±.)* 13.0-0 und dann: B1) 13...d5 14.Dxc7 Dxe4 15. Sd2 Dxb4 16.Tfe1 Te8 *(16...Dxb2 17.Txe7+ Kg6 18.Dg3+ Kh6 19.Tae1 Tf8 20.T1e5, mit +–.)* 17.De5 Dg4 18.Te3, mit +–. B2) 13...Tf8 14.Sd2 d6 15.f4 Kg8 16.Tf2 d5 17.Dxc7 Te8 18.f5 Dh6 19.f6 gxf6 20.Txf6 De3+ 21.Kh1 dxe4 22.Dc4+, mit 1:0, so die 17. Partie: Istvan Kalo (2019) - Zsolt Kovacs (2320), Ungarn (ch) 2006.

10...Se7 10...Dxa1 11.Lxf7+ Kf8 *(Nicht aber 11...Kxf7?, wegen 12.Db3+ d5 13.Lb2, mit Damengewinn.)* 12.Le3 Df6 13.Lc4, mit ±.

11.Db3 A) Nach 11.De2! mit der Idee Lb2, mit +–. B) 11.Le3 d5 *(11...0-0 12.Ld4 Dg6 13.Sc3 d6 14.f4 Lh3 15. Dd2, mit +–.)* 12.Ld4 Dg6 13.exd5, mit ±.

11...0–0

7. Diagramm nach 11...0-0



☐ Weiß am Zug

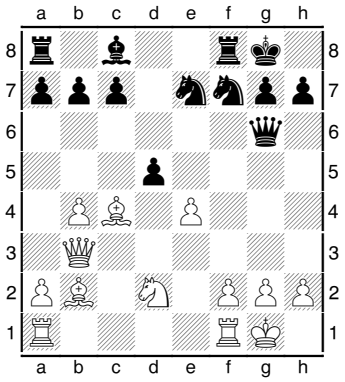
11...d5 12.exd5 Sd6 13.Lb2 Df7 *(13...Df4 14.Sa3 0–0 15.Tac1, mit ±.)* 14.Sc3 0-0 15.Tad1, mit ±.

12.Lb2 12.Sc3 d5 13.Sxd5 Sxd5 14.Lb2 Dg6 15.Lxd5 c6 16.Lc4 b5 17.Lxf7+ Txf7 18.f4 Le6 19. De3 Lc4 20.Tf3, mit +–.

12...Dg6 13.Sd2 13.Sc3 d5 14. Sxd5 Sxd5 15.Lxd5 c6 16.Lxf7+ Dxf7 17.Dg3 Le6 18.f4 Lc4 19.Tfe1, mit +–.

13...d5

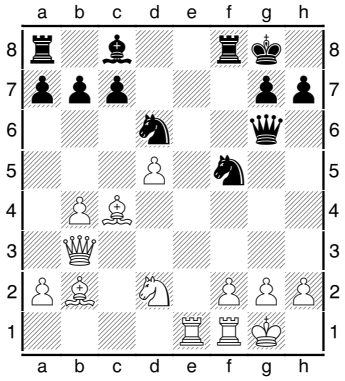
8. Diagramm nach 13...d5



☐ Weiß am Zug

14.exd5 Sd6 15.Tae1 Sef5 15...Tf7 16.Te5 Ld7 17.Ld3 Lf5 18.Te6 Dg4 19.f3 Df4 und jetzt: A) 20.Lxf5, mit +–. B) 20.Se4 und dann: B1) 20...De3+ 21.Sf2, mit +–. B2) 20...Lxe6 21.dxe6 Tff8 22.Dc3 Dh6 23.Te1 Sd5 24.De5 Sxb4 25.e7 Tf5 26.Sxd6, mit +–.

9. Diagramm nach 15...Sef5

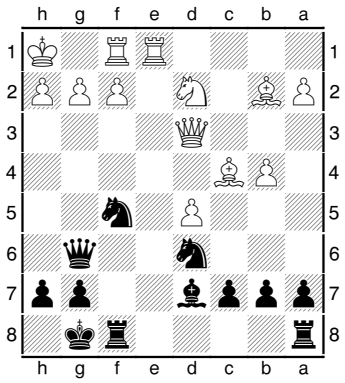


☐ Weiß am Zug

16.Kh1!? 16.Ld3! Df7 *(16...Ld7 17.Sf3, mit +–.)* 17.Sf3, mit +–.

16...Ld7 17.Dd3!? A) 17.Ld3 a5 18.bxa5 Txa5 19.Tc1 La4 20. Da3, mit ±. B) 17.Sf3 La4 18. Dc3 Sxc4 19.Dxc4 a6 20.Te6 Df7 21.Se5 Dh5 22.Dc3 De2 23.Te1 Dc2 24.Dxc2 Lxc2 25.g4 Sd6 26.f3, mit +–.

10. Diagramm nach 17.Dd3!?



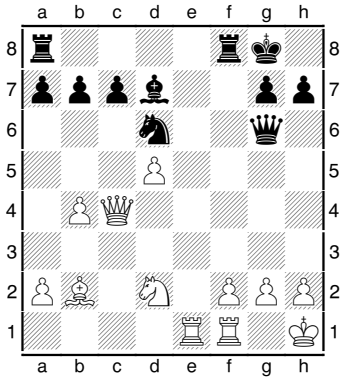
■ Was sind die besten schwarzen Fortsetzungen?

17...Sxc4?! A) 17...Tae8 und falls 18.Txe8, so 18...Txe8 19.Tc1 Te7, mit ±. B) 17...Tad8 18.Te2, mit ±. C) 17...Tf7 18.Le5, mit ±. D) 17...Sh4, mit ±.

18.Dxc4 Sd6 18...Db6 19.Db3 Tae8 20.d6+ Kh8 21.dxc7 Dxc7

22.Sf3 Lb5 23.Txe8 Txe8 24.Td1, mit ±.

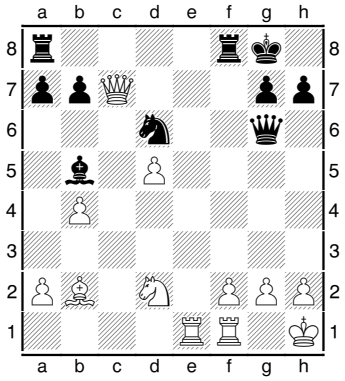
11. Diagramm nach 18...Sd6



☐ Weiß am Zug

19.Dxc7 Lb5? 19...Tf7□ 20.Dc5 b6 21.Dd4 Tc8 22.Sf3 Tc4 23. De5, mit ±.

12. Diagramm nach 19...Lb5?



☐ Weiß am Zug

20.Te6! Dg4?! Auch 20...Tf7□ ist keine Lösung, z.B. 21.Dxd6 Dc2 22.Te7 Txe7 23.Dxe7 Dxb2 24.Dxb7 Td8 25.Dxb5 Dxd2 26.a4, mit +–.

21.h3 Tf7 22.Dxd6 22.Dxf7+! Sxf7 *(22...Kxf7 23. hxg4 Lxf1 24.Txd6, mit +–.)* 23. hxg4, mit +–.

22... Dc4?? 23.Tfe1 Einfach 23.Sxc4 und die schwarze Dame ist verloren.

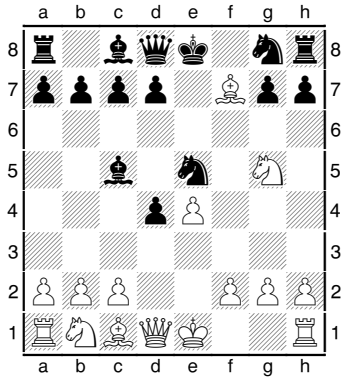
23...Dc2 24.Ld4 Taf8 25.Te7 h6 26.De6, mit 1:0, so die 18. Partie: Hanna Leks (2209) - Zuzana Borosova (2212), Prag (op) 2006.

1.1.2. Kapitel

Mit Ex-Weltmeister Alexander Aljechin

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Se5 6.Lxf7+

13. Diagramm nach 6.Lxf7+



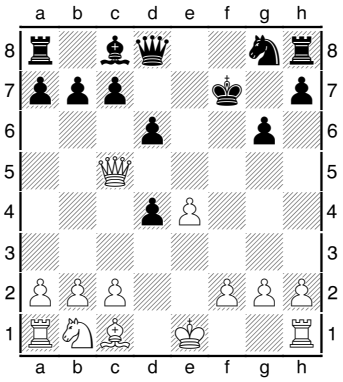
■ Schwarz am Zug

6...Sxf7 7.Sxf7 Kxf7 8.Dh5+ g6 8...Kf8 9.Dxc5+ und jetzt: A) 9...d6 10.Dxd4 11.Le3 Lg4 12.Sc3 Sf6 13.e5 dxe5 14.Dxe5 Te8 15.Df4, mit +–, so die 19. Partie: Lucia Redondo Arguelles - Jonas Gonzalez Fernandez, Spanien (U20 ch) 1996. B) 9... De7 10.Dxd4 Sf6 11.Sc3 c6 12.Lg5 d6 13.Lxf6 gxf6 14.0-0-0!, mit +–, so die 20. Partie: G. Stephenson - W. Kaczmarek, Kanada 1995. C) 9...Sf6! 10.Dxd4 Sxe4 11.0-0 Te8 12.Lh6 Df6 13.Dxf6+ *(13. Dc4+ Te6 14.Sd2 Sd6 15.Db3 Kg8 16.Sf3, mit ±.)* 13...Kxf6 14.f3 Sc5 15.Sc3, mit ±, so die 21. Partie: Attila Mihalecz (2220) - Bela Molnar (2355), Szekszárd (op) 1994.

9.Dxc5 d6 A) 9...Sf6 und jetzt: A1) 10.0-0 Te8 11.f3 d6 12.Dxd4 De7 13.Sc3 De5 14.Le3 Le6 15.Tfd1 Dxd4 16.Txd4 Ld7 17.Lg5 Lc6 18.Lxf6 Kxf6 19.Kf2, mit ±, so die 22. Partie: Peter Rahls - Wolfgang Hohlfeld, 2. Bundesliga-Nord 1981. A2) 10.e5 d6 11.exd6 Te8+ 12. Kd1 Sg4 13.Tf1 cxd6 14.Dd5+ Le6 15.Dxb7+ Kg8 16.Sd2 Da5 17.b4 Dh5 18.Sf3 Ld5, mit –+, so die 23. Partie: K. Patsyuk - Georgy Pogosian (2281), Kaluga (op) 2003. B) 9...d5 und jetzt: B1) 10.Lf4 Sf6 11.e5 Se4 12. Dxd4, mit ±. B2) 10.Dxd4 Sf6 11.e5 *(11.Lg5 Le6 12.Sc3 De7 13.0-0-0 The8 14.The1 Kg7 15.e5 dxe5 16. Txe5 mit +–.)* 11...Te8 12.0-0 Sh5 13.Sc3 Le6 14.Le3 b6 15.b4 c6 16.f4 Tc8 17.Sa4 Sg7 18.Lf2 De7 19.a3 Kg8 20.Tae1 Dd7 21.Sb2 c5 22.Dd2 d4 23.h3 Ted8 24.Td1 Sf5 25.g4, mit ±, so die 24. Partie: John Pope (2210) - Dan Surlan, Kanada (op) 1991. B3) 10.e5 Te8 11.0-0 Txe5 12.Lf4 De7 13.Db5 a6 14.Db3 Tf5 15.Lg3 h5 16.h4 g5 17.hxg5 Dxg5 18.Lxc7 h4 19.f4 De7 20.Le5 und jetzt: B3.1) 20... Sxe5 21.fxe5 Txf1+ 22.Kxf1 h3 23.Dxd5+ Le6 24. De4 hxg2+ 25.Dxg2 Lc4+ 26.Ke1 Dxe5+ 27.Kd1 Tg8 28.Df2+ Ke8 29.Sd2 *(29.Sa3 Ld5!, mit –+.)* 29...Dh5+ 30.Kc1 Dh1+, mit –+. B3.2) 20...Le6 21.Sd2 Tg8 22. Tae1 Ke8 23.Dd3 h3 24.Tf2 Dh4 25.Sf3 h2+ 26.Sxh2 Th5, mit –+, so die 25. Partie: Alberto Martin Fuentes (2244) - Digo Suarez Pousa (2431), Spanien (ch) 2009. C) 9...De7?! 10.Dxd4 Sf6 11.Sc3 Te8 12.f3 d6 13.0–0 c5 14.Dd3 Le6 15.Lf4 Tad8 16.Sb5 d5 17. e5 Sh5 18.Sd6+ Txd6 19.exd6 Sxf4 20.dxe7 Sxd3

21.cxd3 Lf5 22.Tad1 Txe7 23.g4 Le6 24. Tfe1, mit +–, so die 26. Partie: Nicolle Juliet Mogollon Tobar (1399) - Andres Euclides Cruz Beltran (1737), Bogota (U17 op) 2018.

14. Diagramm nach 9...d6

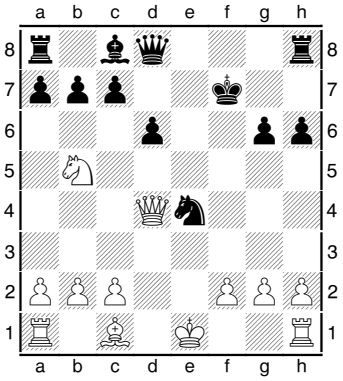


☐ Weiß am Zug

10.Dxd4 Sf6 10...Df6 11.Dc4+ De6 12.Dxc7+ Se7 13.Sc3 Te8 14.Lf4, mit +–, so die 27. Partie: Vagn Rauhe Jorgensen - M. Donia, Antwerpen (U20 Wch) 1955.

11.Sc3 h6 12.Sb5 Sxe4

15. Diagramm nach 12...Sxe4

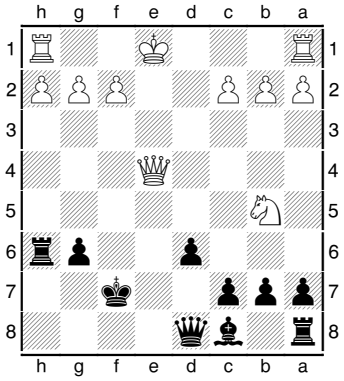


☐ Weiß am Zug gewinnt

13.Lxh6! A) Der Partiezug 13. Lxh6! ist durchaus spektakulär, aber 13.Sxc7 Tb8□, ist sehr interessant, z.B.: A1) 14.0-0 Lf5 15.Sd5, mit +–. A2) 14.Dxe4 Dxc7 15.0-0 Te8 16.Df3+ Kg7 17.Le3, mit +–. B) 13.Dc4+ d5 14.Dxc7+ Ld7 15.f3 und jetzt: B1) 15...Dh4+ 16.g3, mit +–. B2) 15...De7 16.Le3 Lxb5 17.Dxe7+ Kxe7 18.fxe4 dxe4, mit ±.

13...Txh6 14.Dxe4

16. Diagramm nach 14.Dxe4



■ Schwarz steht verdächtig

14...Dg5 Auf den besten Zug 14...Th4 verzichtet Aljechin, wegen 15.Dd5+ Le6 16.Dxb7 Tb8 17.Dxc7+ Dxc7 18.Sxc7 Txb2, mit ±. Der Partiezug räumt das Feld d8 für den schwarzen a-Turm, diese Annahme trifft nur zu, wenn Weiß auf d6 mit der Dame schlägt.

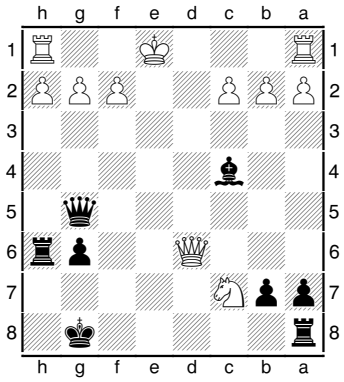
15.Dc4+? 15.Df3+! Lf5 16.Kf1! und dann: A) 16...Dd2! 17. Sxc7!, mit +–. B) 16...Te8 17. Sxc7 Te7 18.Dd5+ Kf8 19.Dxd6 Kf7 20.f4 Dh4 21.Dd5+ Kf8, mit +–.

15...Le6 16.Dxc7+ Kg8 17. Dxd6?! 17.Sc3□ De5+ 18. Se2 Tc8 19.Dxb7 Th7 20.Df3 Txc2, mit ∓.

17...Lc4! Wie gesagt, Weiß spielte so, wie sich Aljechin dies gewünscht hat. Der Rest ist aber sehr beachtenswert. Trotzdem müssen wir die Anmerkung zulassen, dass wenn Weiß 15.Df3+! gespielt hätte, so hätte er eine klare Gewinnstellung bekommen.

18.Sc7

17. Diagramm nach 18.Sc7

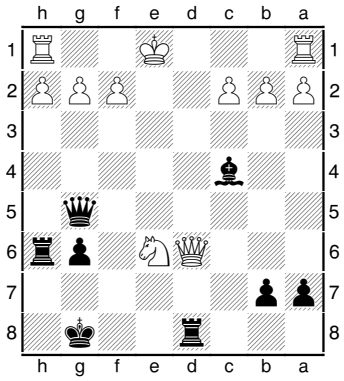


■ Schwarz gewinnt

18...Td8! Aljechin übersieht, dass nach 18...Th4!! Weiß keine Verteidigungszüge mehr hätte.

19.Se6 Falls 19.f4, so 19...Dh4+ 20.g3 Txd6 21.gxh4 Th7, mit –+.

18. Diagramm nach 19.Se6



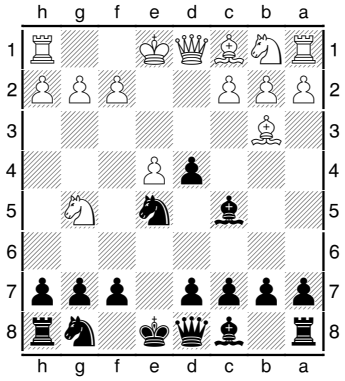
■ Schwarz gewinnt

19...Da5+!! 20.b4□ Txd6 21. bxa5 Txe6+, mit 0:1, so die 28. Partie: S. Gaidukevich - Alexander Aljechin, Kislowodsk (sim) 1907.

1.1.3. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Se5 6.Lb3

19. Diagramm nach 6.Lb3



■ Schwarz am Zug

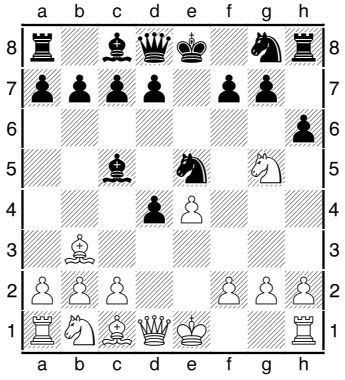
Jetzt kann Schwarz zwischen drei Varianten wählen.

6...h6	s. 1.1.3.1. Kapitel
6...De7	s. 1.1.3.2. Kapitel
6....Df6	s. 1.1.3.3. Kapitel

1.1.3.1. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Se5 6.Lb3 h6

20. Diagramm nach 6...h6



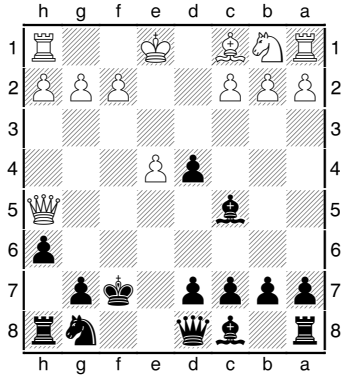
□ Wie soll Weiß fortsetzen?

7.Sxf7! 7.Lf4 und jetzt: A) 7...hxg5 8.Lxe5 De7 9.Lxc7 Dxe4+ 10.De2 Dxe2+ 11.Kxe2, mit ∓, so die 29. Partie: Albert Urtel - Christian Kunze, Rheinland (ch) 1999. B) 7...d6 8.Lxe5 Dxg5 9.Lg3 Le6!? *(9...Lg4!, mit ∓.)*, mit ∓, so die 30. Partie: Huu Thai Le - Aloysius Chia Cheng Yi, Asien (U8 ch) 2005.

7...Sxf7 8.Lxf7+□ 8.Dh5?! De7 *(8...Lb4+ 9.c3 De7 10.cxb4 Sf6 11.Dg6 d5, mit ∓.)* 9.Lxf7+ Dxf7 10.Dxc5 Df6 11.0-0 c6 12.e5 Dh4 13.Sd2 b6 14.Dc4 c5 15.Sf3 Dg4 16.h3 De6 17.Dxe6+ dxe6, mit =, so die 31. Partie: David Villaraga Cova - Gräme Kafka, Duisburg (U10 Wch) 1992.

8...Kxf7 9.Dh5+

21. Diagramm nach 9.Dh5+



■ Schwarz am Zug

9...g6 10.Dxc5 10.Dd5+ Kg7 11.Dxc5, mit ±.

10...d6 11.Dxd4 Sf6 12.Sc3 De7 13.0-0 Ld7 14.Lf4 g5 15.Lg3 Lc6 16.e5 dxe5 17.Dxe5 Dxe5 18.Lxe5 Tac8 19.f4 The8 20.fxg5 Txe5 21. Txf6+, mit ±.

19.Tfe1 The8 20.h3?! 20.f3! Te7 21.Lxf6 Txe1+ 22.Txe1 Kxf6 23.Kf2, mit ±.

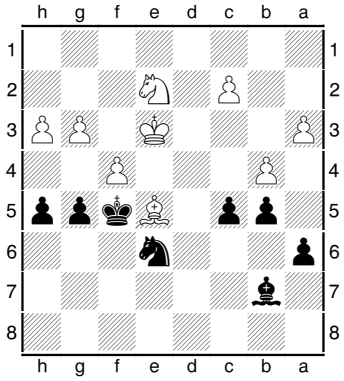
20...Te7 21.Lg3 Tce8 22.f3 Sh5 23.Lf2 Sf4 24.Txe7+ Txe7 25.Te1 a6 25...Td7, mit ±.

26.Txe7+ Kxe7 27.Ld4 27.Lg3! Sd5 28.Sxd5+ Lxd5 29.Lxc7 Lxa2, mit ±.

27...h5 28.Le5 Se6 29.Kf2 Kf7 30.Ke3 Kg6 31.g3 b5 32.b4 Lb7 32...Kf5□.

33.Se2 c6 34.f4 c5 35.a3 Kf5?

22. Diagramm nach 35...Kf5?



□ Weiß gewinnt

36.bxc5 Einfach 36.g4+! Kg6 *(Falls 36...hxg4, so 37.Sg3+ Kg6 38.f5+, mit +–.)* 37. f5+ und Weiß gewinnt ebenfalls eine Figur.

36...Sxc5 37.Sd4+ Kg6 38.f5+ Kf7 39.h4 39.Sf3! Lxf3 40.Kxf3 a5 41.g4 h4 42.Ld4 Sb7 43.Lc3 Ke7 44.Ld2 Kf6 45.Ke4, mit +–.

39...g4 40.Kf4 Se4 41.Se6 Ld5 42.Sg7 Sf6 43.Lxf6 Kxf6 44.Sxh5+ Kf7 45.Kxg4 a5 46.c3, mit 1:0, so die 32. Partie: Alain Cauvin (1651) - Elyazid Aribi (1640), Frankreich (ch) 2012.

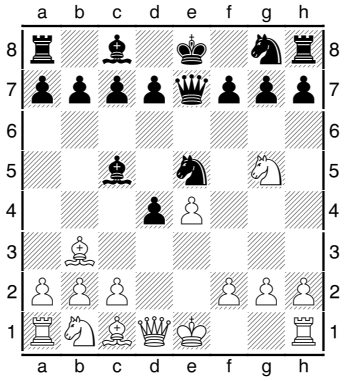
1.1.3.2. Kapitel

Aus der Schottische Partie

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Se5 6.Lb3 De7

Siehe 23. Diagramm

23. Diagramm nach 6...De7



☐ Weiß am Zug

7.f4? A) 7.c3 d3 8.f4 h6 9.fxe5 hxg5 10.Dxd3 Dxe5 11.Dd5 Dxd5 12.exd5, mit ∓. B) 7.0-0 Sf6 8.f4 d3+ 9.Kh1 h6, mit =.

7...h6 8.fxe5 hxg5 9.Tf1?! f6 10.Lxg8 10.Dd3 Dxe5 11.Sd2 Lb6 12.Sf3 Dc5, mit –+.

10...Txg8 11.exf6 11.Dh5+ Kd8 12.Dh7 Te8 13.exf6 gxf6 14. Dxe7+ Kxe7 15.c3 b6 16.b4 Ld6 17.cxd4 Lb7, mit –+.

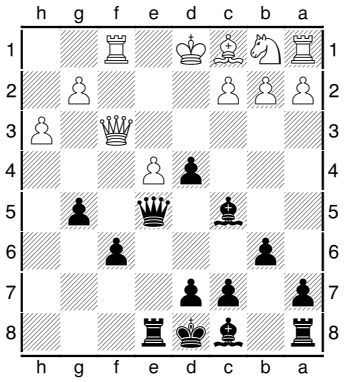
11...gxf6 12.Dh5+ Besser ist 12.De2, obwohl Weiß dann noch lange keinen Ausgleich hat.

12...Kd8 13.Df3 Tf8 14.Kd1 14.Sd2 d5 15.Kd1 g4 16.Dd3 Te8 17.b4 Lb6 *(17...Lxb4 18. Dxd4 Le6 19.Tb1 c5 20.Dxf6 Dxf6 21.Txf6, mit ∓.)* 18.exd5? Lf5!, mit –+.

14...De5 15.h3 b6 16.Te1 16.Sd2 und dann: A) 16...La6 17.Te1 Ke7 18.Dg4 Tae8 19.Sf3 De6, mit +–. B) 16...Lb7 17.Df5 Ke7 18.Dxe5+ fxe5 19.Sf3 Lxe4 20.Lxg5+ Kd6 21.a3 a5 22.Kd2 Tf5 23.h4 Taf8 24.Tae1 Lxf3 25.gxf3 Txf3 26.Txf3 Txf3 27. Kd1 Kd5, mit –+.

16...Te8 17.Tf1 17.Sd2 Lb7, mit –+.

24. Diagramm nach 17.Tf1



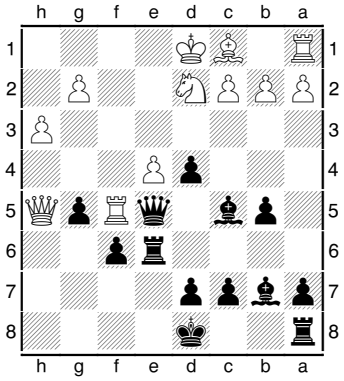
■ Schwarz am Zug

17...Te6 18.Sd2 Lb7 19.Dh5 19.Dg4 Lb4 20.Te1, mit –+.

19...b5 19...c6 20.Tf5 Dh2 21. Df3 La6 22.c4 dxc3 23.bxc3 Td6, mit –+.

20.Tf5

25. Diagramm nach 20.Tf5



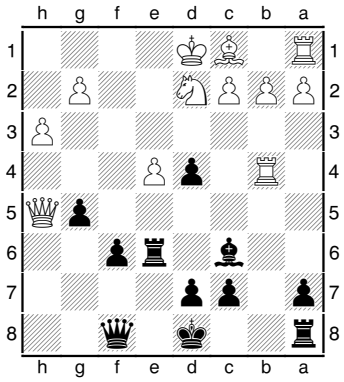
■ Finde den besten schwarzen Zug

20...Dd6?±. Nur 20...Dh2!, mit –+, z.B. 21.Dh8+ Te8 22.Dxf6+ Le7 23.Dxd4 und jetzt: A) 23...Dh1+ 24.Tf1 Dxg2 25.b3 a5 26.Lb2 Ta6!, mit –+. B) 23... Dxg2 24.Dd3 a5 25.b3 Th8 26. De2 Dxh3, mit –+.

21.Dh8+ Df8 22.Dh5 22.Dxf8+ Lxf8 23.Txb5 Lxe4 24.Sxe4 Txe4 25.Ld2 a6 26.Tf5 Ke7 27.c4 Ke6 28.Tf1 Tb8 29.b3 Ld6, mit ∓.

22...Lb4 23.Txb5 Lc6 24.De2? Leider fand Weiß die verborgene Mattkombination nicht. Weiß konnte hier 24.Txb4! spielen.

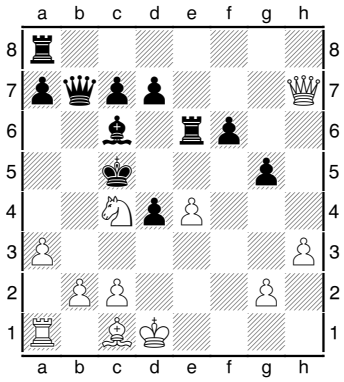
Analysediagramm nach 24.Txb4!



■Schwarz am Zug

Es entstand eine kritische Stellung. Beide Könige sind verwundbar. 24...Dxb4 25.Dh8+ Ke7 *(25...Te8 26.Dxf6+ Kc8 27.Dxg5, mit +–.)* 26.Dh7+ Kd6? *(26.Kf8 27.Dh6+!, mit Dauerschach.)* 27.a3!, dieser Zwischenzug sichert Weiß einen dauerhaften Vorteil, z.B.: A) 27...Db7? 28.Sc4+ Kc5, siehe Analysediagramm.

Analysediagramm nach 28...Kc5



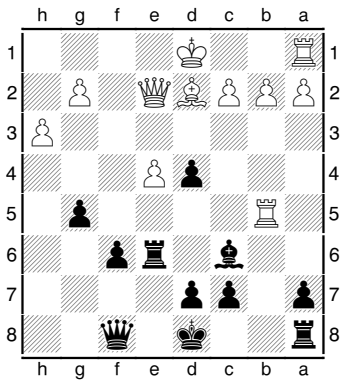
☐ Weiß setzt Matt

29.Df5+ Ld5 *(29...d5 30.b4+ Kb5 31.a4+ Kxc4 32.Df1+!! Kxb4 33. Tb1+ Kxa4 34.Ta1+ Kb4 35. La3+ Ka5 36.De1+ Ka6 37.Le7+ Kb6 38.Da5+, mit Keulenmatt*

[51].) 30.b4+ Kb5 und dann: A1) 30...Kxc4 31.Df1+ d3 *(31...Kc3 32.Dd3+, mit kleinem Keulenmatt*[52].*)* 32.Dxd3+, mit *kleinem Keulenmatt*. A2) 30...Kc6 und jetzt: A2.1) 31.Dxd5+, mit *keinem Keulenmatt*. A2.2) 31. a4+ Ka6 32.b5+ Dxb5 33.axb5+ Kb7 34.Dxd5+ Kb8 35.Sa5 c6 36.Dxd7 nebst *Keulenmatt* auf b7. B) 27...Db8 und dann: B1) 28.Sc4+ Kc5 29.Df5+ Te5 30.b4+ Kb5 *(30...Kxc4 31.Df1+ nebst Matt.)* 31.a4+ Ka6 32.b5+ und jetzt: B1.1) 32...Lxb5 33.axb5+ Kb7 34.Dxd7 Df8 *(34...Dc8 35.Sd6+ Kb6 36.Dc6+ und Matt.)* 35.Dc6+ Kb8 36.b6!! Dc5 37.bxc7+ Kc8 38.Sd6+, mit +–. B1.2) 32...Kb7 33.bxc6+ dxc6 34.Sxe5 fxe5 35.Tb1+, mit +–. B2) 28.a4 Da6 29.b3 Lxe4 30. Sxe4+ Ke5 31.Sg3 Kd6, mit ±. C) 27...Db5 28.a4 und dann: C1) 28...Db4? 29.b3 Lxe4 30.Sxe4+ Kc6 31.Ld2 Db6, mit +–. C2) 28...Da6□ 29.b3 Lxe4 30.Sxe4+ Ke5 31.Sd2 Kd6 32. Sc4+ Kc6 33.Ld2 d5 34.Df5, mit +–.

24...Lxd2 25.Lxd2

26. Diagramm nach 25.Lxd2



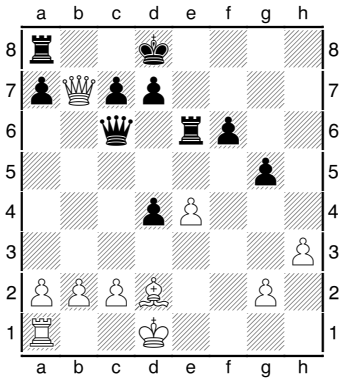
■ Schwarz am Zug

25...Lxb5 25...Dd6 26.Tb3 Lxe4 27.Df2 Dh2 28.Le1, mit ∓.

26.Dxb5 Dd6 26...Kc8!, mit ∓.

27.Db7 Dc6

27. Diagramm nach 27...Dc6



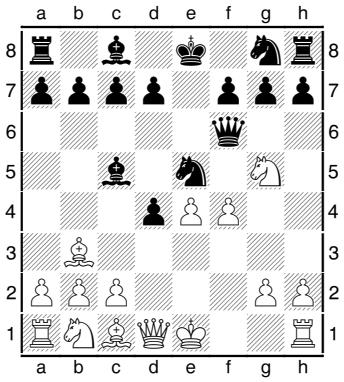
□ Weiß am Zug

28.Dxc6 dxc6 29.Ke2 Txe4+ 30.Kd3 Th4, mit 0:1, so die 33. Partie: Mauricio Martinez (2015) - Estiven Zapata Arbelaes (1976), Medellin (op) 2010.

1.1.3.3. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Se5 6.Lb3 Df6

28. Diagramm nach 6...Df6



□ Weiß erhält Vorteil

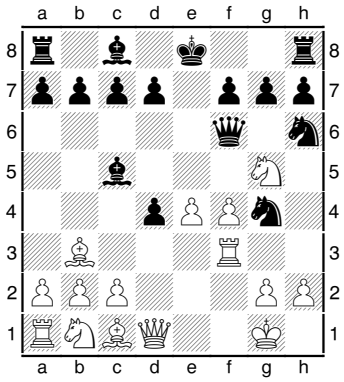
7.f4! Widerlegt den Zug 6... Df6.

7...Sh6 A) 7...Sg6?! 8.Sxf7! Kf8 9.0-0 Sh6 10.Sxh8 Sxh8 11.Dd3 d6 12.e5, mit +–. B) 7...d3 8.cxd3 h6 9.d4 Lb4+ 10.Sc3 hxg5 11.fxe5! *(11.fxe5 Lxc3+ 12.bxc3, mit =.)* 11...Lxc3+ 12. bxc3, mit +–.

8.0-0 8.fxe5 Dxe5 9.0-0 d3+ 10.Kh1 f6 11.Sc3 dxc2 12.Dh5+ g6 *(12...Kd8 13.Tf5 De8 14.Lf7 De7 15.Txc5 Dxc5 16.Se6+ dxe6 17.Dxc5, mit +–.)* 13.Dxh6 Lf8 14.Dh4 fxg5 15.Lxg5, mit +–.

8...Seg4 9.Tf3? 9.Kh1□, mit ∓.

29. Diagramm nach 9.Tf3?

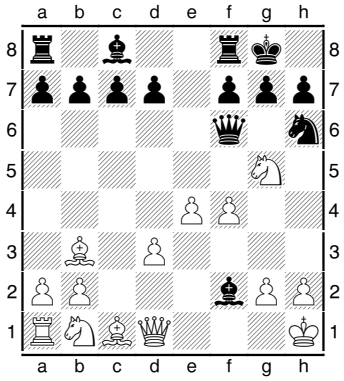


□ Weiß am Zug

9...d3+ 10.Kh1 Sf2+ 10...dxc2 11.Dxc2 Dd4, mit ∓. Δ12...Dg1#.

11.Txf2 Lxf2 12.cxd3 0-0

30. Diagramm nach 12...0-0



□ Weiß am Zug

13.Sd2? 13.Sc3 c6 *(13...d6, mit ∓.)* 14.e5 Dg6 15.Sce4 Lh4 16. Ld2 Lxg5 17.fxg5 Sg4 18.Dxg4 d5 19.Df3 dxe4 20.dxe4 Le6, mit ∓.

13...d6 14.Sgf3? 14.Sdf3 Lg4 15.Dc2 *(15.De2 Lb6 16.f5 Lxf3 17.Sxf3 Tae8 18.Lg5? Dxf5!, mit –+.)* 15...Lb6 16.f5 Lxf3, mit ∓.

14...Sg4 15.Dc2 15.De2 Lb6 16.e5 *(16.Sc4 Sf2+ 17.Kg1 Sh3+ 18.Kh1 Sxf4 19.Lxf4, mit –+.)* 16... dxe5 17.Se4 Dg6 18.h3 Sf6 19.Sxe5 Sxe4 20.dxe4 Df6 21. Ld2 Le6, mit ∓.

15...h6 16.e5? 16.Sf1! Lb6 17. h3 Sf2+ 18.Kh2 Le6, mit =.

16...dxe5 17.Se4 De7 17... Db6□, mit =.

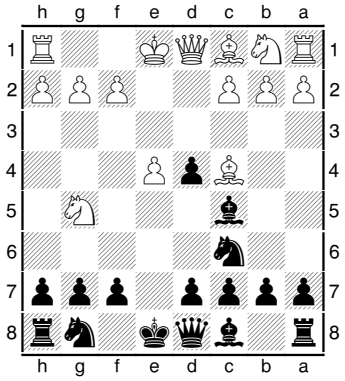
18.h3 18.Sxf2 Sxf2+ 19.Dxf2, mit +–.

18...Se3? 19.Dxf2, mit +–, so die 34. Partie: Patxi Hülamo - Luciano Cabeza, Alava (ch) 2001.

1.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5

31. Diagramm nach 5.Sg5



■ Schwarz am Zug

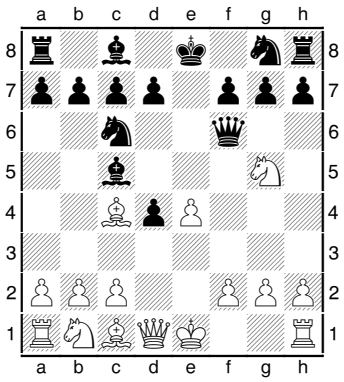
5...Df6	s. 1.2.1. Kapitel
5...Sh6	s. 1.2.2. Kapitel
5...d5	s. 1.2.3. Kapitel

1.2.1. Kapitel

Aus der Schottischen Partie mit Rui Casas Nowas aus der U16

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Df6

32. Diagramm nach 5...Df6

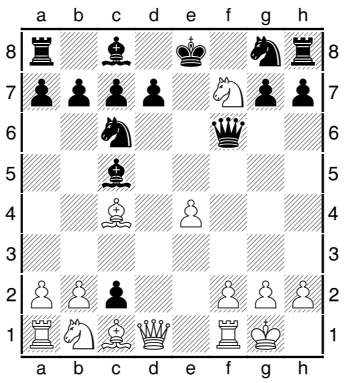


□ Weiß am Zug

6.Sxf7! 6.0-0 Se5 7.Lb3 Se7 8.h3 d6 9.f4 S5g6 10.Sxf7 *(10.Lxf7+ Kf8 11.Lc4 d5 12. exd5, mit +–.)* 10...Tf8 11.Sg5, mit +–, so die 35. Partie: Caissa Klug - Maria Spranger, Burg Stargard (Deutschland U15 ch) 1998.

6...d3 7.0-0 dxc2

33. Diagramm nach 7...dxc2



□ Weiß am Zug

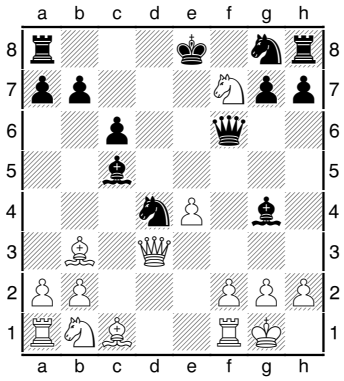
8.Dxc2 und jetzt: A) 8.Dh5 g6 9.Dxc5, mit +–. B) 8.Dd5 cxb1D 9.Txb1 Dd4 10.Sxh8 Dxd5 11. exd5 Se5 und dann: B1) 12.Te1 d6, mit ±. B2) 12.b4! Sxc4 13.bxc5 Sf6 14.Tb3 Kf8 15.Lg5 b6 16.Th3 Kg8 17.Lxf6 gxf6 18.Te1 Se5 19.f4, mit +–.

8...Sd4 9.Dd3 d5 10.Lxd5 c6?! 10...Se7 11.Lg5 Db6 12. Sxh8 Sxd5 13.exd5 Lf5 14.Dc4, mit +–.

11.Lb3? 11.Lg5! Dg6 12.Sxh8 Dxg5 13.Lxg8 Lg4 14.Sd2, mit +–.

11...Lg4 11...Sxb3□ 12.Lg5 Dxb2□ 13.Sxh8 Le6□ 14.axb3 Dxa1 15.Sc3 Da5 16.Se2 Db5 17.Df3, mit ∞.

34. Diagramm nach 11...Lg4



□ Weiß gewinnt

12.Sc3 Weiß standen hier gleich fünf Gewinnwege offen: A) 12.Sxh8 0-0-0 13.e5!, mit +–. B) 12.Lg5 Dg6 13.h4 Le2 14.Dh3 Lxf1 15.Kxf1 Se7 16.Sxh8 Dxe4 17.Lf7+ Kf8 18.Sc3 Df5 19.Dg3 Se6 20.Lxe7+ Lxe7 21.Te1!, mit +–. C) 12.e5 Dh4 13.Lg5 Dh5 14.Sxh8 Dxg5 15.Dxh7 Sf3+ 16.Kh1□ Sh6 17.Dg6+ Dxg6 18.Sxg6, mit +–. D) 12.Le3 Le2 13.Lxd4 Lxd3 14.Lxf6 Sxf6 15.Sxh8 Lxf1 16.Kxf1 Sxe4 17.Lc2, mit +–. E) 12.Dc4 Sxb3 13.axb3 Dxf7 14.Dxc5 Sf6 15.e5 Sd7 16.Db4 Dg6 17.f4 b6 18.Le3 c5 19.Db5 Lh3 20.De2, mit +–. Der Partiezug 12.Sc3 ist gerade so noch spielbar.

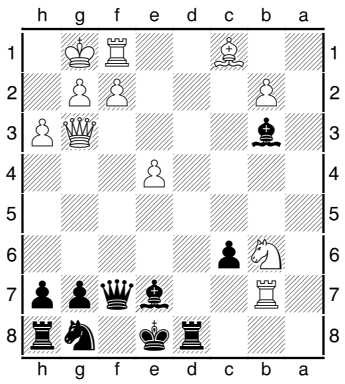
12...Sxb3 13.axb3? 13.Sxh8□ Sxa1 14.Dc4 Df8 15.Le3 Le7 16.e5 Lf5 17.g4 und jetzt: A) 17...Ld7 18.e6 Lc8 19.Sb5!, mit +–. B) 17...Lc8 18.Td1 Sh6 19. Sb5 Df3□ 20.Sc7+ Kf8 21.Td4 g5 22.e6, mit ↑.

13...Dxf7 14.Sa4 14.Dg3 Dg6 15.Le3 Ld6 16.e5 Lc7 17.Lxa7 Se7, mit ∓.

14...Le7 15.h3 Le6 16.De3 Lxb3 17.Sb6 Td8 18.Txa7 Tb8?!±. 18...Ld6 19.f4 Sh6 20. e5 Sf5 21.Dc3 Lb8 22.Ta3 Le6 23.Dc5 De7 24.Sa4 b5 25.Dxe7+ Kxe7 26.Sb6, mit –+.

19.Dg3 Td8 20.Txb7

35. Diagramm nach 20.Txb7



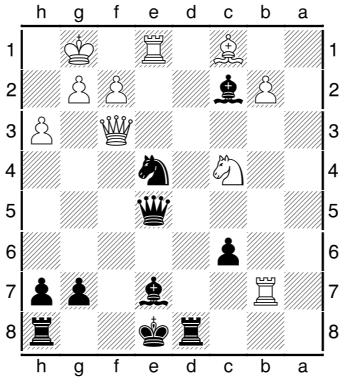
■ Schwarz am Zug

20...Sf6 21.Dc3 21.e5 Sh5 22. Dc3 0-0 23.Txe7 Dxe7 24.Dxb3+ Kh8 25.Sc4, mit ±.

21...De6 22.e5 Se4 23.Df3 23.Txe7+ Kxe7 24.Db4+ c5 25. Dxe4 Dxb6 26.Lg5+ Ke6 27. Dg4+ und jetzt: A) 27...Kd5 28.Lxd8 Txd8 29.Dxg7, mit ±. B) 27...Kxe5 28.Te1+ Kd5 29.Df3+ Kd6 30.Lf4+ Kd7 31.Dg4+ Kc6 32.Df3+, mit =.

23...Dxe5 24.Te1 Lc2 25.Sc4

36. Diagramm nach 25.Sc4



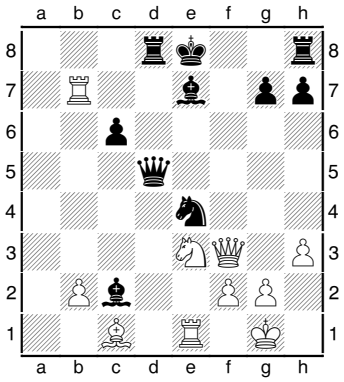
■ Schwarz am Zug

25...Dd5? A) 25...Df6! 26.Sd2□ Txd2□ 27.Lxd2 0-0, mit =. B) 25... De6 26.Se3 Tf8 27.Dh5+ g6 28.Dxh7 Sf6 29.Txe7+ Dxe7 30. Dxe7+ Kxe7 31.Sxc2+, mit =.

26.Se3 26.Txe7+ Kxe7 27.Se3! Dd3 *(27...Df7 28.Sxc2 Dxf3 29. gxf3, mit +–.)* 28.Sxc2 Dxf3 29. gxf3, mit +–.

26...Sg5

37. Diagramm nach 26...Sg5



□ Weiß setzt Matt

27.Dxd5? 27.Txe7+!! 28.Sxd5+ + Kd7 29.Te7+ Kd6 30.Lf4+ Kc5 31.Da3+ nebst Matt in zwei Zügen in allen Varianten.

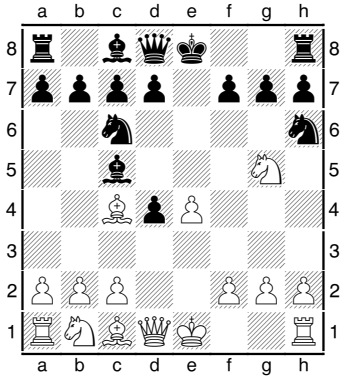
27...Txd5 27...cxd5 28.Sf5! Lxf5 29.Texe7+ Kf8 30.Lxg5 Lg6 31.Txg7 und jetzt: A) 31...Tb8 32.Tgf7+ Lxf7 33.Lh6+ Ke8 34.Txb8+ Ke7 35.Txh8, mit +–. B) 31...Ta8 32.Lh6 Ke8 33.Tbe7+ Kd8 34.Lg5 Kc8 35.Tc7+ Kb8 36.Tb7+ Kc8 37.Tgc7+, mit *Keulenmatt*[51].

28.Sxd5 Se4 29.Sxe7 c5 30.Tb8+, mit 1:0, so die 36. Partie: Rui Casas Nowas - Bruno Cesar Aguiar, Portugal (U16 ch) 1994. Weiß behält großen Vorteil nach 11.Lg5! Dg6 12. Sxh8 Dxg5 13.Lxg8, mit +–.

1.2.2. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6

38. Diagramm nach 5...Sh6



□ Weiß am Zug

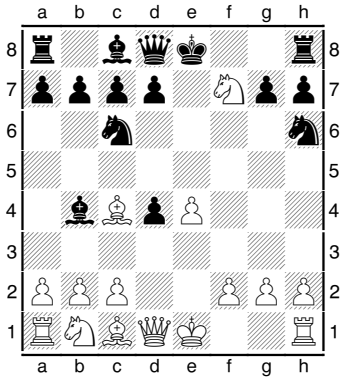
6...Lb4+ s. 1.2.2.1. Kapitel
6....Sxf7 s. 1.2.2.2. Kapitel

1.2.2.1. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Sxf7 Lb4+

Siehe 39. Diagramm

39. Diagramm nach 6...Lb4+



☐ Weiß am Zug

7.c3 dxc3 8.bxc3 Sxf7 Nicht aber 8...Lxc3+, wegen 9.Sxc3 Sxf7 10.Lxf7+ Kxf7 11.Dd5+ mit sehr gefährlichem weißen Angriff, z.B.: A) 11...Ke8? 12.Lg5 Se7 13.De5 Kf8 14.Sd5, mit +–, so die 37. Partie: Nadine Hauer - Sabine Schermuly, Kerkwitz (U17 ch) 1996. B) 11...Kf8 12.0–0 d6 13.Lb2 Df6 14.Sd1 Df7 15.Dd2 Le6 16.f4 Lc4 17.Tf2 Ke7 18.Se3 La6 19.Sd5+ Kd7 20.e5, mit beserem Spiel für Weiß, so die 38. Partie: Grenvil Wollerton - Matthew Hargreaves, England 2002.

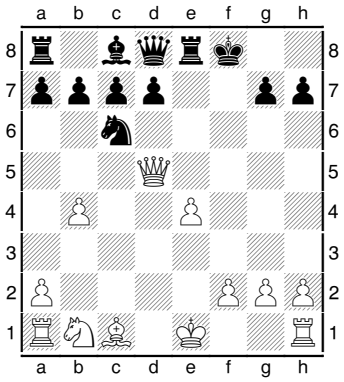
9.Lxf7+ A) 9.cxb4 Df6 10.Lxf7+ Dxf7 11.Le3 0-0 12.0-0 Dc4 13.b5 Dxb5 14.Sc3 Da5 15.Sd5, mit ±. B) 9.Db3?! De7 10.cxb4 Dxe4+ 11.Le3 Sfe5 12.Sd2 Dxg2 13.Ld5 Dg6 14.Le4 Df6, mit ∓.

9...Kxf7 10.cxb4□ 10...Df6 11.Db3+ De6 12.Df3+ und dann: A) Einfach 12...Df6 und Schwarz hält den Ausgleich. B) 12...Ke8 13.0-0 Df6 14.Dxf6 gxf6, mit ½:½, so die 39. Partie: Arnar Thorsteinsson (2285) - Hannes Stefansson (2545), Island (ch) 1997.

10...Te8 Am besten ist hier 10...Df6, z.B: 11.Db3+ d5 12.Lb2 Df4 13.Sd2 Te8 14.Dxd5+ Le6 15.Dh5+ Kg8, mit =.

11.Dd5+ Kf8 11...Te6 12.Lg5 De8 13.0-0 Sxb4 14.Db3 Sa6, mit =.

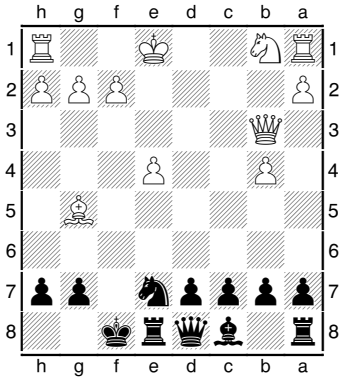
40. Diagramm nach 11...Kf8



☐ Weiß am Zug

12.Lg5 Se7 13.Db3

41. Diagramm nach 13.Db3



■ Schwarz am Zug

13...d5?! Hier ist 13...h6 die genaueste Fortsetzung, z.B.: A) 14.Lh4 d5 15.0–0 dxe4 16.Td1 Ld7 17.Sc3 Dc8 18.Sxe4 Sf5 19.Sc5 Le6 20.Df3 Kg8 21.Lg3, mit =. B) 14.Le3 d5 15.Sc3 Le6 16.Td1 Kg8 17.0–0, mit ±.

14.0-0 14.Sc3 Dd6 15.0-0-0 d4 16.Le3!, mit ±.

14...Dd6 14...Le6 15.Sc3 Dd7 16.Lxe7+ Txe7 17.exd5, mit ±.

15.Lxe7+ Dxe7 15...Txe7 16. exd5 Ld7 17.Sc3 Tae8, mit ±.

16.exd5 Lf5 16...a5 17.bxa5 Txa5 18.Sc3 Tc5 19.Tac1 b6, mit ±.

17.Sd2 De2 18.Sf3 Tad8 19. Tac1 Le4 20.Txc7? 20.Tfe1! Db5 21.Txc7 Lxd5 22. Txe8+ Dxe8 23.Dc3 Dg6 24.h4 Dg4 25.Dd3!, mit +–.

20...Lxd5 ∮20...Lxf3, mit ±.

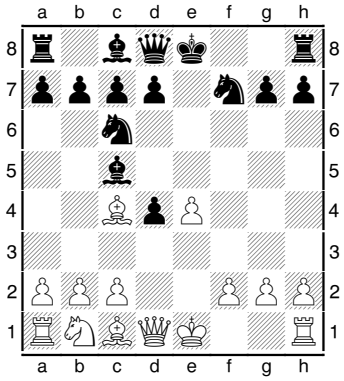
21.Dc3 Lf7 22.Te1!, mit +–, so die 40. Partie: Jose Manuel Iglesias - Maximino Coto Aller, Asturien (ch) 1993.

1.2.2.2. Kapitel

Mit GM Jurij Zezulkin

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Sxf7 Sxf7

42. Diagramm nach 6...Sxf7



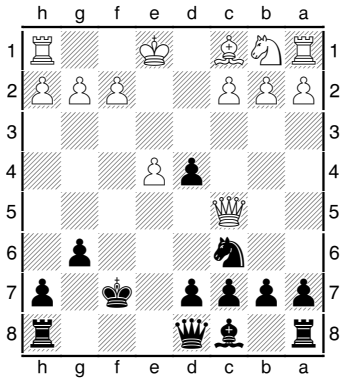
☐ Weiß am Zug

7.Lxf7+ Kxf7 8.Dh5+ g6 A) 8...Kf8 9.Dxc5+ d6 und jetzt: A1) 10.Dc4 Df6 11.0-0 Le6 12.Db5 Tb8 13.f4, mit =, so die 41. Partie: Ellan Asuela (2312) - Ahuja Rohan (2154), Bangkok (op) 2014. A2) 10.Da3 De7 11.Df3+ Ke8 12.0–0 Le6, mit =, so die 42. Partie: Jürgen Fleischer -

Frank Reutter, Württemberg (U17 ch) 1995. B) 8...Kg8 9.Dd5+ Kf8 10.Dxc5+ d6 11.Da3 Le6, mit ∓.

9.Dxc5 9.Dd5+ Kg7 10.Dxc5 d5 11.Dxd5 Dxd5 12.exd5 Sb4 und dann: A) 13.Sa3 Te8+ 14.Kd2 Sxd5 15.Sb5 c5 16.Te1 Txe1 17.Kxe1 Lf5 18.Kd1 Td8 19.Lg5 *(19.Sxa7? Ld7!, mit –+.)* 19...Td7 20.Kd2 (*20.Sxa7 h6 21.Ld2 c4 22.Sb5 c3 23.Lc1 Sb4 24.Sa3 g5⊙ (= Zugzwang), mit –+.)*, mit ∓, so die 43. Partie: Antonio Reguera Zayas – Aimen Rizouk (2519), Spanien 2003. B) 13.Kd1 Lf5 14.Sa3 The8?! *(14... Sxd5, mit ∓.)*, mit =, so die 44. Partie: Ravi Khanna (2059) - John Stopa (2099), USA (op) 2017.

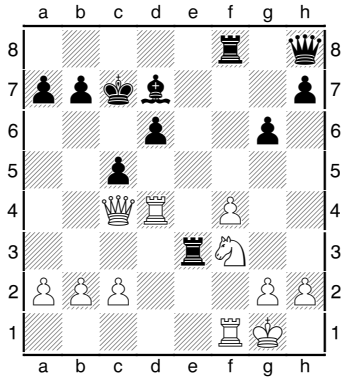
43. Diagramm nach 9.Dxc5



■ Schwarz am Zug

9...d5! A) Schwarz kann auch 9...d6 spielen und jetzt: A1) 10.Db5!?, z.B.: A1.1) 10...d5**N**, mit =. A1.2) 10...Df6= 11.0-0 Te8 12.f3 Te5, mit =. A1.3) 10...Dh4?!± 11.Sd2 Kg7 12.0–0 Tf8 13.Dd3, mit =, *(13.b3!, mit ±.)*, so die 45. Partie: Vojtech Plat (2397) – Radoslav Dolezal (2393), Tschechien (ch) 2009. A1.4) 10...Kg7 11.0–0 De7 12.Dd3 Te8 13.f3 Le6 14.c3 Df6 15.cxd4 Dxd4+ 16.Dxd4+ Sxd4 17.Sc3 b5 18.Tf2 a6 19.Le3, mit ±, so die 46. Partie: Carlos Javier Bernabeu Lopez (2335) - Cristobal Blanco (2345), Spanien (ch) 2017. A1.5) 10...Te8 11. 0–0 Txe4 12.Dd5+ Te6 13.Lg5 Dh8 14.f4 Se7 15.Lxe7 Kxe7 16.Sd2 c6 17.Db3 Kd7 18.Sf3 Kc7 19.Tad1 Te3 20.Dc4 Lg4 21.Df7+ Ld7 22.Txd4 Tf8 23.Dc4 c5?, mit +–. *(23...Df6, mit ∓.)*

Analysediagramm nach 9...c5?



□ Weiß gewinnt

24.Txd6! Kxd6 25.Td1+ Kc6 26. Dd5+ Kb6 27.Dxd7 Tc8 28.Se5 Te4 29.Td6+ Ka5 30.Dxb7, mit 1:0, so die 47. Partie: Aleksandr Karpatchev (2433) – Tom Rydstrom (2310), Kreta (Capablanca Memorial) 2018. A2) 10.Da3 Dh4 11.Sd2 Kg7 12.0-0 Tf8 13.c3, mit =. *(13.b4!, mit ±.)*, so die 48. Partie: Jurij Zezulkin (2558) - David Gross (2400), Tschechien (ch) 2005. A3) 10.Dg5 Dxg5 11.Lxg5 Te8 12.f3 d5 13.0–0 dxe4 14.fxe4+ Kg8 15.Sd2 Se5, mit =, so die 49. Partie: Marat Khassanov (2363) - Michael Schleifer (2369), Kanada (ch) 2001. B) Oder 9...Kg7, z.B. 10.Dd5, mit =; und auf 10. Lg5 folgt einfach 10...Df8, mit =. C) Falls 9...d5?!, so 10.0–0 dxe4, mit =, dazu siehe die 65. Partie zwischen Pap – Godena, 2009.

Hier wurden bereits folgende Varianten in der Praxis gespielt:

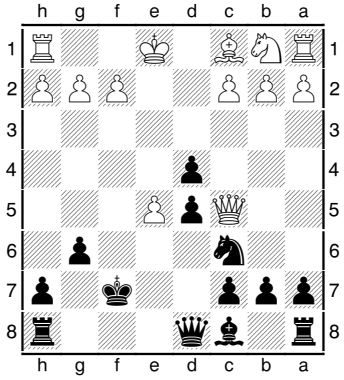
10.e5	s. 1.2.2.2.1. Kapitel
10.0-0	s. 1.2.2.2.2. Kapitel
10.Lf4	s. 1.2.2.2.3. Kapitel
10.Dxd5+	s. 1.2.2.2.4. Kapitel

1.2.2.2.1. Kapitel

Mit GM Alexander Grischtschuk

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Sxf7 Sxf7 7.Lxf7+ Kxf7 8.Dh5+ g6 9.Dxc5 d5! 10.e5

44. Diagramm nach 10.e5



■ Schwarz am Zug

10...Te8 10...Lf5 11.0–0 Dd7 und dann: A) 12.Lf4 The8 13. Sd2 b6 14.Da3 Sxe5, mit ∓. B) 12.Te1 The8 13.Lf4 b6 14.Da3 Lxc2 15.Sd2 Kg8 16.e6 Txe6 17.Txe6 Dxe6 18.Lxc7 Te8, mit ∓, so die 50. Partie: Aleksander Stamnov (2184) – Nikita Maiorov (2552), Bulgarien (EU ch) 2012.

11.0-0 Weiß kann 11.Lf4 spielen, z.B.: A) 11...Df6! 12.Dxd5+ Le6 13.Df3 Sxe5 14.Lxe5 Dxf3 15.gxf3 Ld5, mit –+. B) 11...Dh4 12.Dxd5+ Le6 13.Df3 Lg4 14. Db3+ Le6 15.Dg3 Dxg3 16.hxg3

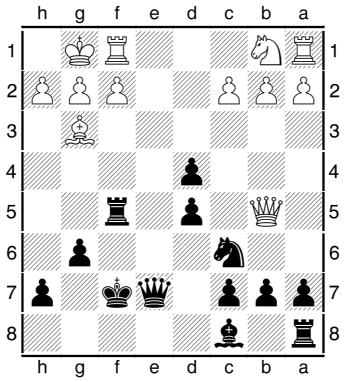
h5, mit =, so die 52. Partie: Svetlana Fomichenko (2217) - Gregoire Deslias (1942), Frankreich (op) 2010.

11...Txe5 12.Lf4 De7! 12...Te4! 13.Lg3 Lf5 14.Sd2 Te2, mit ∓/∓.

13.Db5□ Tf5 13...a6 14.Db3 Tf5 15.Lg3, mit ∓, so die 52. Partie: Alberto Martin Fuentes (2244) – Digo Suarez Pousa (2431), Spanien 2009.

14.Lg3

45. Diagramm nach 14.Lg3



■ Schwarz am Zug

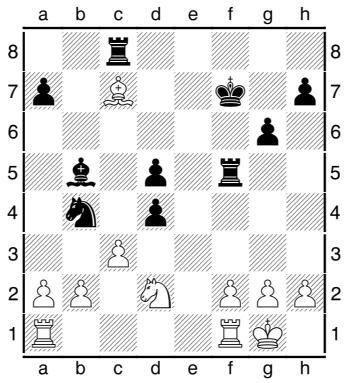
14...Sb4 A) 14...Kg8, mit =/∓. B) 14...Db4!? *(15...a6 16.Da4 c5, mit ∓.)* 15.Sa3 a6 *(15...Ld7, mit ±.)* 16.Dxb4 Sxb4 17.Lxc7 Ld7 18.Tfd1 Tc8 19.Lb6, mit =, so die 53. Partie: Marjan Crepan (2302) - Ognjen Jovanic (2519), Porec (op) 2013. C) 14...h5!, mit ∓.

15.Sd2 Ld7 16.Dxb7 Lc6 17. Dxc7 Dxc7 18.Lxc7 Tc8 18...Sxc2 19.Tac1 d3 20.f4 Lb5 21. Le5 Kg8 22.Tf3, mit =.

19.c3?! 19.g4! Tf6 20.Le5 Te6 21.Sf3 Kg8 22.Lg3 Sxc2 23.Tac1 d3 24.Tfd1 Tce8 *(24...Lb5?! 25.Sd4, mit ±.)* 25.Txd3, mit ±.

19...Lb5

46. Diagramm nach 19...Lb5



□ Weiß am Zug

20.Tfd1 20.Tfc1 Sd3 21.cxd4 Sxc1 22.Txc1, mit ∓.

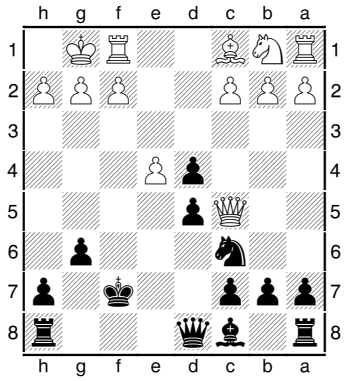
20...Sc2 21.Tac1 Le2!, mit –+, so die 54. Partie: Rauf Mamedov (2315) - Alexandeer Grischtschuk (2712), Dos Hermanas 2003.

1.2.2.2.2. Kapitel

Mit GM Michele Godena

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Sxf7 Sxf7 7.Lxf7+ Kxf7 8.Dh5+ g6 9.Dxc5 d5! 10.0-0

47. Diagramm nach 10.0-0



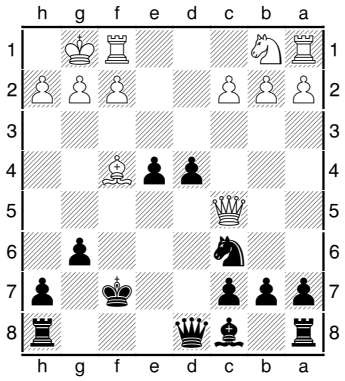
■ Schwarz am Zug

10...dxe4 10...Le6 11.Sd2 Df8 12.Db5 Db4 13.Dd3 Tad8 14.Sf3 Kg7 15.c3 dxe4 16.Dd2 e3 17.fxe3 dxc3 18.bxc3 Dc5 19.c4 Lxc4 20.Lb2+ Kh6 21.Ld4 Da5 22.Lc3 Dc5 23.Lxh8?–+ *(23. Dc1!, mit +–.)* 23...Txh8? *(23... Txd2 24.Sxd2 Lxf1, mit +–.)* A) 24.Dc3! Te8 25.Sd2 b5 26.Sxc4 bxc4 27.Df6 Dxe3+ 28.Kh1 De6 29.Df4+ Kg7 30.Dxc7+ Te7 31. Df4, mit +–. B) 24.Tf2? 24...Te8, mit ±, so die 55. Partie: Danil Lesin (2258) – Ivan Volontinas (2164), Berdsk (op) 2008.

11.Lf4 11.c3 und dann: A) 11... Dd6 und jetzt: A1) 12.cxd4 Sxd4 13.Dxd6 cxd6 14.Sc3 und dann: A1.1) 14...Te8 15.Lf4 Ld7 16. Lxd6 Sb5 17.Sxb5 Lxb5 18.Tfe1 Tac8 19.Lb4 Lc6, mit =, so die 56. Partie: Emil Szalanczy (2420) – Laszlo Molnar (2260), Balatonbereny (op) 1994.A1.2) 14...Lg4, mit =, so die 57. Partie: Alexandeer Grischtschuk (2766) - Leiner Perez Dominguez (2739), Saint Louis (Blitz) 2018. A2) 12.Dg5 h6 13.Dh4 Lf5 14.cxd4 g5 15.Dh5+ Lg6 16.Dg4 Sxd4 17.Sc3 Lf5 18.Dd1 c5, mit ∓, so die 58. Partie: Adrien Francois (1932) – Isabelle Malassagne (2113), Frankreich (op) 2015. A3) 12.Dxd6 cxd6 13.cxd4 Sxd4 14.Sc3 Lf5 15.Lf4, mit =, so die 59. Partie: Suren Poghosyan (2301) – Tigran Harutyunian (2504), Armenien (ch) 2018. B) 11...Te8 12.cxd4 und dann: B1) 12...Sxd4 13.Sc3 b6 14.Dc4+ Le6 15.Da4 c5 16.Sxe4 Ld5 17.f3 Lxe4 18.fxe4+ Kg7 19.Dc4, mit =, so die 60. Partie: Vladislav Kovalev (2655) – Wladimir Kramnik (2792), Dortmund 2018. B2) 12...Dxd4 13.Dg5 und jetzt: B2.1) 13...Lf5 14.Ld2 Se5 15.Lc3 Dd6, mit =, so die 61. Partie: Ilia Shumov

(2451_H) – Dmitry Urusov (2489_H), St Petersburg 1853. B2.2) 13...Kg8 14.Sc3 Lf5 15.Lf4 Dg7 16.Sd5 Tf8 17.Dh4 Tf7 18.Lg5, mit ±, so die 62. Partie: Aleksandr Karpatchev (2433) – Timotheos Lirindzakis (2143), Grichenland (op) 2018. B2.3) 13...Df6 14.Dg3 Sd4 15.Sc3 c6 16.Lg5 De5 17.Tae1 Lf5 18.Dh4 h5 19.Sxe4, mit ±, so die 63. Partie: Artiom Samsonkin (2419) – Tigran Harutyunian, T (2532), Moskau (op) 2019. C) 11...Le6 12.Lf4 Dd5 13.cxd4 Dxd4 14.Dc1 Lc4 15.Te1 Ld3 16.Sc3, mit =, so die 64. Partie: Alexander Grischtschuk (2766) – Sergei Karjakin (2773), Saint Louis (Blitz) 2018.

48. Diagramm nach 11.Lf4

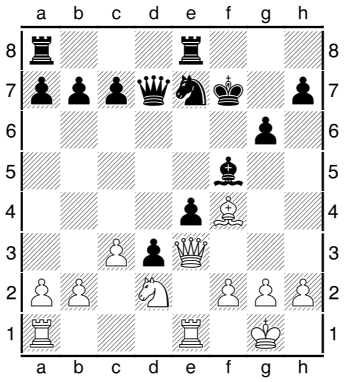


■ Was ist hier der beste schwarze Zug?

11...Te8!? 11...Dd7! ist hier schwer zu finden, denn die schwarze Dame verhindert die Entwicklung seines c8-Läufers. Die Idee von 11...Dd7! ist einfach, ...b6 13.Da3 Te8, mit ∓.

12.c3 d3 13.Sd2 Lf5 14.Tfe1 Dd7 15.De3 Se7 Der Partiezug hat etwas Tückisches an sich. Der erste Eindruck sagt uns, dass der e4 Bauer nicht geschlagen werden darf. Aber der Sache auf den Grund zu gehen lohnt sich hier allemal, z.B.: 16.Sxe4 Sd5 17.Df3 Lg4 18.Dg3 Df5 19.Sg5+ Kg8 20. Ld2! und Weiß steht etwas mehr, als gut.

49. Diagramm nach 15...Se7



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

16.Dg3 Sd5 17.Le5?

17...Te7! Schwarz verdoppelt seine Türme auf der e-Linie und erhält eine aktive Stellung.

17...Sf6!? 17...Te7 18.Sc4 b5 19.Se3 d2!, mit –+.

18.Lxc7 18.h3 Sh5 19.Dh2 Te7 20.g4 Tae8 21.Ld4 Lxg4 22.hxg4 Dxg4+ 23.Kh1 Df5 24.b4 Dd5 25.Le3 Te5, mit ±.

18...Sh5 19.Dd6 Dxd6 20. Lxd6 Te6 21.Lc5 Sf4 22.h3 g5 23.Le3 Tc8 24.Kh2 h6 25.a4 a6 26.a5 Se2 27.Ta4 Tc7 28.Tb4 Sf4 29.c4 Te5 30.Ld4 Te8 31.Tb6 Te6 32.Tb4 32.f3 exf3 33.Te45 Txe5 34.Lxe5 Tc5 35.Ld6, mit =.

32...Se2 33.Le3 Tec6 34.Ta1= 34.c5, mit ±.

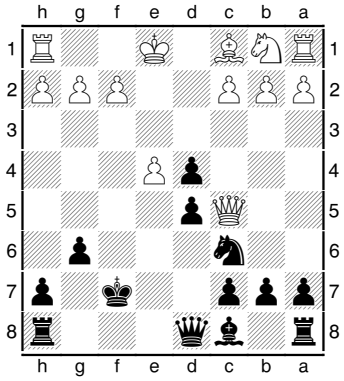
34...Kf8 35.Ta3 g4 36.hxg4 Lxg4 37.Sxe4 Lf5 38.Sd2 Tg6 39.Tb6 Tg4 40.g3 h5 41.Tf6+ Tf7 42.Txf7+ Kxf7 43.Tb3 h4, warum mit 0:1 ist hier unklar, da nach 44.Txb7+, z.B. 44... Ke8 45.Tb6 hxg3+ 46.Kg2 gxf2+ 47.Kxf2 Th4 hätte Weiß einfach 48.Th6! spielen können, so die 65. Partie: Misa Pap (2469) - Michele Godena (2537), Budwa (EU ch) 2009.

1.2.2.2.3. Kapital

Mit GM Michele Godena

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Sxf7 Sxf7 7.Lxf7+ Kxf7 8.Dh5+ g6 9.Dxc5 d5! 10.Lf4

50. Diagramm nach 10.Lf4



■ Schwarz am Zug

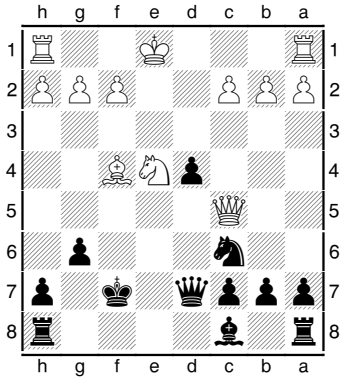
10...dxe4 11.Sd2 11.0-0 Lf5 12.Sd2 Te8 13.Tfe1, mit ∓.*(13. c3, mit =.)*, so die 66. Partie: Romulo Fuentes (2225) - Peter Grey (2000), San Francisco (op) 2014.

11...Dd7 11...Df6, mit =.

12.Sxe4

Siehe 51. Diagramm

51. Diagramm nach 12.Sxe4



■ Schwarz am Zug

12...Te8 12...Df5 führt zum Ausgleich.

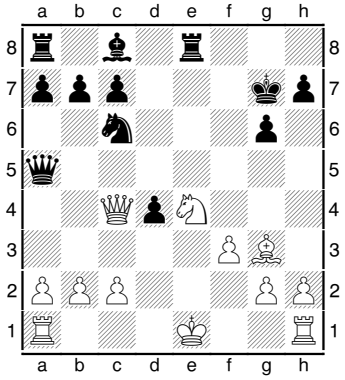
13.Dc4+ Kg7!? 13...De6! 14. Dxe6+ Lxe6, mit =.

14.f3 Df5 14...De6, mit = oder 14...Te7, mit =.

15.Lg3 15.Lxc7 Le6 16.De2 Ld5 17.0-0 Tac8 18.Lg3 Lxe4 19.fxe4 Dxe4, mit =.

15...Da5+

52. Diagramm nach 15...Da5+



□ Weiß am Zug

16.Kf2 16.c3 Le6, mit ∓.

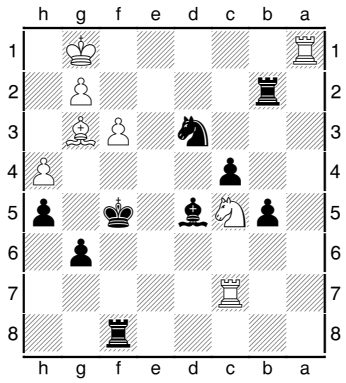
16...Le6 17.Dc5 Dxc5 18.Sxc5 Lf5 Am besten ist hier 18.Lc4 mit der Drohung 19...Te2+.

19.c3 b6 20.Sb3 dxc3 21. bxc3 Se5 22.Sd4 Sd3+ 23.Kf1 c5 24.Sb5 Te7 25.h4?–+. 25. a4 a6 26.Sd6, mit ∓.

25...h5 26.Sd6 Td8 27.Kg1 Te6 28.Sc4 Te2 29.Kh2 Le6 30.Sd6 Ld5 31.Thd1 c4 32. Kg1 Tf8 33.Tf1 Tc2 34.a4? 34.Sb5 Te8 35.Sc7 Tee2 und dann: A) 36.Sxd5? Txg2+ 37. Kh1 Txg3, mit –+. B) 36.Kh1□ 36...Txg2 37.Ld6 Lb7 38.Se6+ Kf6 39.Sd4 Tcd2 40.Tad1 Txa2 41.Ta1 Lc8 42.Txa2 Txa2, mit –+.

34...Txc3 35.a5 Tb3 36.axb6 axb6 37.Ta7+ Kf6 38.Tc7 b5 39.Se4+ Kf5 40.Sc5 Tb2 41. Ta1? 41.Td1□, mit ±.

53. Diagramm nach 42.Ta1?



■ Schwarz am Zug

41...Sf4! 42.Lf2 Te8 43.Td7 Tee2 43...c3 44.Td6 c2 45.Ld4 c1D+ 46.Txc1 Txg2+ 47.Kf1 Lxf3 48.Tf6+ Kg4 49.Txf4+ Kxf4 50.Te1 Txe1+ 51.Kxe1, mit –+.

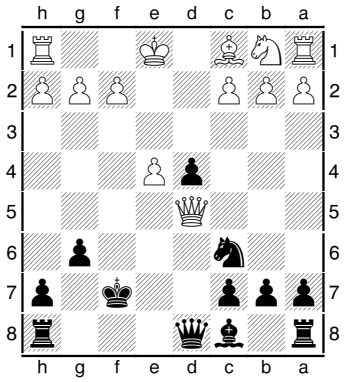
44.Tf1 Tbd2 45.Td6 c3 46.Sd7 Le6 47.g4+ hxg4 48.fxg4+ Kxg4 49.Sf6+ Kh3 50.Tc6 b4 51.Sh7 Ld5 52.Tf6 Kg4, mit 0:1, so die 67. Partie: Marjan Crepan (2317) - Davor Rogic (2492), Slovenien (ch) 2008.

1.2.2.2.4. Kapitel

Mit der mehrfachen Junioren Europameisterin WGM Regina Pokorna

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Sxf7 Sxf7 7.Lxf7+ Kxf7 8.Dh5+ g6 9.Dxc5 d5! 10.Dxd5+

54. Diagramm nach 10.Dxd5+



■ Schwarz am Zug

10...Dxd5 11.exd5 Sb4 12. Sa3 12.Kd1 Lg4+ 13.f3 Lf5 14. Sa3 Sxd5 15.Ld2 The8 16.Te1 a6 17.Sc4 Txe1+ 18.Kxe1 Lxc2 19. Tc1 Te8+ 20.Kf2 Ld3, mit –+, so die 68. Partie: Teo Tomulic (1661) – Marko Rubil (2195), Kroatien (U20 ch) 2012.

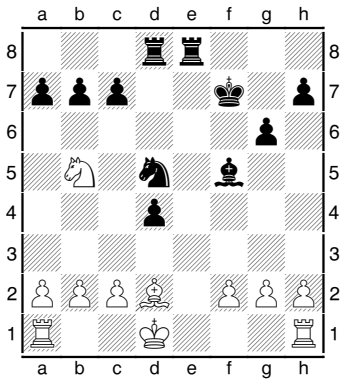
12...Te8+ A) 12...Sxd5 13.0–0 Lf5 14.Sb5 Lxc2 15.Sxd4 Ld3 16.Te1 The8 17.Ld2, mit ½:½, so die 69. Partie: Zbigniew Doda - Andrzej Kwilecki, Polen (ch) 1953. B) 12...Lf5 13.Lf4 The8, mit =, *(13...Thd8, mit ∓.)*, so die 70. Partie: Kseniya Balabayeva (1788) – Vladimmir Egin (2317), Moskau (Botwinnik-Cup) 2018.

13.Kd1 Sxd5 13...Lg4 14.f3 Ld7, mit ∓.

14.Sb5 14.Lg5 Te5 15.h4 Ld7 16.Kd2, mit ±.

14...Lf5 15.Ld2 Tad8

55. Diagramm nach 15...Tad8



☐ Weiß am Zug

16.a4?–+. A) 16.Sxd4, mit ±. B) 16.Kc1? c5 17.Sxa7 Te2 18.a4 Sb4 19.Ta3 Lxc2 20.Sb5 Txf2 21.Tf3+ Txf3 22.gxf3 Lxa4, mit –+, so die 71. Partie: Romulo Fuentes (2219) - Hayk Manvelyan (2293), San Francisco (op) 2013.

16...Se3+! 17.Kc1 17.Lxe3 dxe3+ 18.Ke1 *(18.Kc1 e2 19.Te1 Td1+ 20.Txd1 exd1D+ 21.Kxd1 Td8+ 22.Kc1 c6 23.Sc3, mit ±.)* 18...Lxc2 19.fxe3 Txe3+ 20.Kf2 Tb3, mit –+.

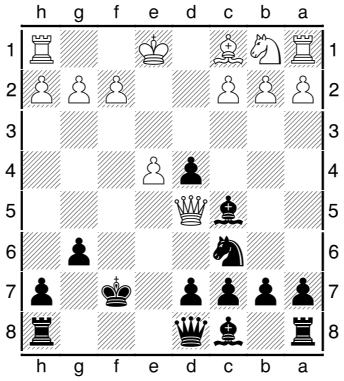
17...Sxc2 18.Ta2 Te2 19.g4 Le6 20.b3 Sb4 21.Ta1 Sd3+ 22.Kc2 Sxf2 23.The1 d3+, mit 0:1, so die 72. Partie: Evi Lindiawati (2133) - Regina Pokorna (2343), Jakarta 2007.

1.2.2.2.5. Kapitel

Mit Ravi Khanna und John Stopa

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Sxf7 Sxf7 7.Lxf7+ Kxf7 8.Dh5+ g6 9.Dd5+

56. Diagramm nach 10.Dxd5



■ Schwarz am Zug

9...Kg7 10.Dxc5 d5 10...d6 und dann: A) 11.Dg5 Dxg5 12.Lxg5 Te8 13.Sd2 d5 14.f3 dxe4 15.fxe4 Lf5 16.0–0–0 Lxe4 17.Sxe4 Txe4 18.Thf1 Tae8 19.Lf6+ Kg8 20.c3 dxc3 21.Lxc3 T4e7, mit ∓, so die 73. Partie: Laszlo Deak (2124) – Janos Hagymasi (2149), Ungarn (ch) 2003. B) 11.Dd5 De7 12.Lf4 Te8 13.Sd2 a6, mit =, so die 74. Partie: Serban Dumitrache (2235) – Hugues Laurent, Cappelle-la-Grande (op) 1995. C) 11.Da3 Te8 12.Sd2 d5 13.f3 Dh4+ 14.g3 Dh3 15.Kf2 dxe4 16.Sxe4 Lf5 17.Lf4 Lxe4 18.fxe4 Txe4 19.Tad1 Tae8 20.Td2 g5 21.Lxg5 Df5+ 22.Lf4 Txf4+, mit 0:1, so die 75. Partie: Steen Petersen (2170) – Christian Jepson (2358), Dänemark 2008.

11.Dxd5 11.e5 Te8 12.0–0 Txe5 13.Lf4 Te4 14.Lg3 Lf5 15.Db5 Te6 16.Sa3, mit ∓, so die 76. Partie: Daniel Baratosi (2424) - Ion Glodeanu (2180), Rumänien (ch) 2013.

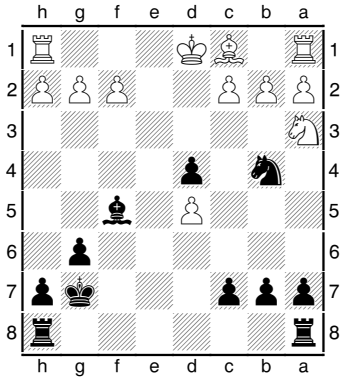
11...Dxd5 12.exd5 Sb4

12...Te8+ und dann: A) 13.Kd2 *(13.Kd1 Sb4, mit ∓.)* 13...Sb4 14.b3 Sxd5 15.Lb2 c5 16.Sa3 Le6 17.The1, mit ∓. B) 13.Kd1 Sb4 14.c4 dxc3 15.Sxc3, mit ∓, so die 77. Partie: Edgar Rivas Cabrera - Mark McKenzie, Dos Hermanas 2004.

13.Kd1 13.Sa3 Te8+ 14.Kd2 Sxd5 15.Sb5 c5 16.Te1 Txe1 17.Kxe1 Lf5, mit ∓, so die 78. Partie: Antonio Reguera Zayas - Aimen Rizouk, (2519), Sevilla (op) 2003.

13...Lf5 14.Sa3

57. Diagramm nach 14.Sa3



■ Schwarz am Zug

14...The8=. 14...Sxd5, mit ∓.

15.Ld2 Sxd5 16.Sb5 Tad8?! 16...c5!, mit ±.

17.Sxd4 Sf4?! 17...Lg4, mit =.

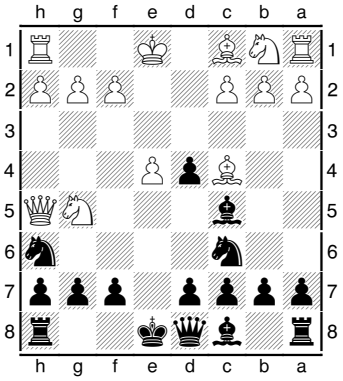
18.Sxf5+ gxf5 19.Te1 Txe1+ 20.Kxe1 Sxg2+ 21.Ke2, mit ½:½, so die 79. Partie: Ravi Khanna (2059) – John Stopa (2099), USA (op) 2017.

1.2.2.3. Kapitel

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Dh5

Siehe 58. Diagramm

58. Diagramm nach 6.Dh5



■ Schwarz am Zug

Hier wurden bereits folgende Varianten gespielt:

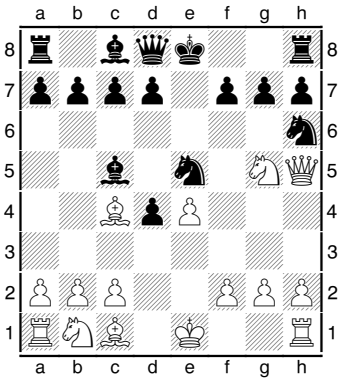
6...Se5? s. 1.2.2.3.1. Kapitel
6...d5 s. 1.2.2.3.2. Kapitel
6...0-0 s. 1.2.2.3.3. Kapitel
6...Df6 s. 1.2.2.3.4. Kapitel
6...De7 s. 1.2.2.3.5. Kapitel

1.2.2.3.1. Kapitel

Mit einer Eröffnungsfalle

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Dh5 Se5?

59. Diagramm nach 6...Se5?



☐ Weiß gewinnt

7.Se6! 7.Sxf7!? Lb4+! 8.c3 Shxf7 9.Lxf7+ Sxf7 10.cxb4, mit ∓.

7...De7? A) 7...Df6 8.Sxc7+ Kf8 9.f4 Lb4+ 10.Ld2 Lxd2+ 11.Sxd2 Dxf4 *(11...Sxc4 12.Sxa8, mit +–.)* 12.Sxa8 d5 13.Lb5 Lg4 14.Dh4 De3+ 15.Kf1 *(Weiß droht 16.Dd8+, mit Larsen-Matt*[55]*.)* 15...f6 16.Df2, mit +–. B) 7...dxe6 8.Dxe5 Lb4+ 9.c3 und dann: B1) 9...Dh4 10.cxb4 Dxf2+ 11.Kxf2 Sg4+ 12.Kg3 Sxe5 13.Le2, mit +–. B2) 9...dxc3? 10.bxc3? *(10.Db5+!, mit +–.)* 10...Le7, mit =, so die 80. Partie: Alfred William Gyles – C. Fox, (24. Neuseeland Kongress) 1910.

8.Sxg7+ Kf8 8...Kd8 9.Dxh6, mit +–.

9.Dxh6 9.Lxh6 ist auch gewonnen.

9...Tg8 9...Sg4 10.Se6++ Ke8 11.Dg7 dxe6 12.Dxh9+ Df8 23.Dxh7, mit +–.

10.Lg5 Nach 10.Sf5+! gewinnt Weiß die schwarze Dame.

10...Dd6?? Nach dem Partiezug wird Schwarz Mattgesetzt. Nur 10...Txg7☐ war noch spielbar.

11.Se6++ Ke8 12.Df8+! Dxf8 12...Txf8 13.Sg7+, mit *ersticken Matt*[30].

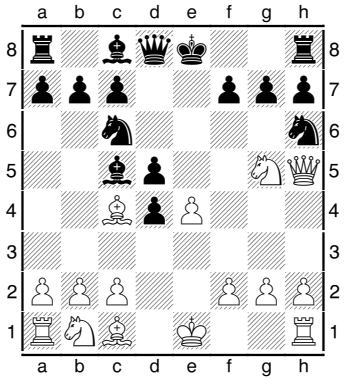
13.Sxc7+, mit *ersticken Matt*, so die 81. Partie: N.N. – N.N. New York 1868.

1.2.2.3.2. Kapitel

Mit G. Stephenson und J. Rejdych

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Dh5 d5

60. Diagramm nach 6...d5



☐ Weiß am Zug

7.Lxd5 0–0 7...De7 8.Lxc6+ bxc6 9.0–0 Lg4 10.Dh4 0–0 11.Sd2, mit =.

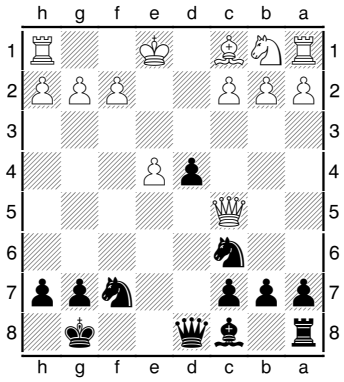
8.Lxf7+?! 8.0–0, mit ±.

8...Txf7?! 8...Kh8☐, mit ∓.

9.Sxf7 Sxf7? 9...Lb4+ 10.c3 Sxf7 11.cxb4 Sxb4, mit ±, so die 82. Partie: Paul Alexandru Paraschiv (1695) – Victor Adrian Rosca (1618), Rumänien (U12 ch) 2014.

10.Dxc5

61. Diagramm nach 10.Dxc5



■ Schwarz am Zug

10...d3 Die schwarze Stellung ist auch nach 10...De8 sehr schwer zu spielen, z.B. 11.0-0 Dxe4 12.f3 Df5 13.Dxf5 Lxf5 14.Sa3 Sce5 15.Te1 c5 16.Lf4 Sc6 17.g4 Ld7 18.Tad1 Tf8, mit +–.

11.c3 Sce5 12.0–0 Df6 13.f4 b6 14.Dd5 c6 15.Dd4 La6 15...Sd7 16.Dxd3 Sc5 17.De2 Dg6 18.Sd2 Sd6 19.Te1 La6 20.Df3 Te8, mit +–.

16.Sd2 Sg4 17.Dxf6 Sxf6 18.b3 18.c4 b5 19.e5 Se8 20.cxb5 Lxb5 21.b3 Sc7 22.Lb2, mit +–.

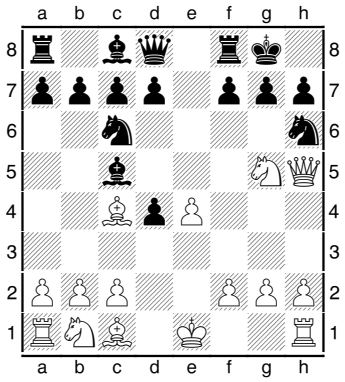
18...c5 19.c4 Lb7 20.e5 Sg4 21.Sf3 Td8 22.Ld2 Sgh6 23.Tae1 Sf5 24.e6 S7d6 25.g4 Se7 26.f5 Se4 27.Td1 a5 28.Se5 Td4 29.Le3 Td8 30.Txd3, mit 1:0, so die 83. Partie: G. Stephenson – J. Rejdych, Kanada (ch) 1994.

1.2.2.3.3. Kapitel

Mit Marcos Molina Vinas

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4. Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Dh5 0-0

62. Diagramm nach 6...0-0

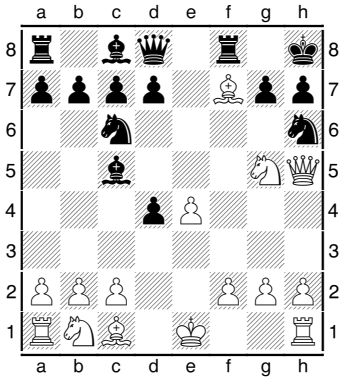


☐ Wie soll Weiß reagieren?

7.Lxf7+ 7.0-0 d6 8.h3 Se5 9.Lb3 und jetzt: A) 9...Ld7 10.Sd2 Lb5 11.Td1 d3!, mit ∓. B) 9...Df6, mit ∓, so die 84. Partie: Gianni Facchetti (2159) - Giuseppe Bisignano (2055), Gorgonzola (op) 2003.

7...Kh8 7...Txf7 8.Sxf7 Lb4+ 9. c3 Sxf7 10.cxb4 Sxb4 11.Dd1 d5 12.a3 Sc6 13.exd5 Dxd5 14.0-0 Ld7, mit ∓.

63. Diagramm nach 7...Kh8



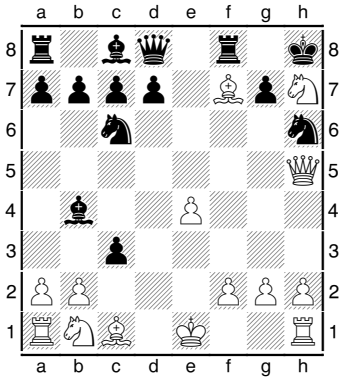
☐ Weiß am Zug

8.Sxh7? 8.0-0 d6 9.h3 Se5 10. Lb3 a5 11.a4, mit =.

8...Lb4+ 8...Txf7 9.Lxh6 Te7 10. Ld2 Txe4+ 11.Kd1 De8 12.Sf6+ Dxh5+ 13.Sxh5, mit ±.

9.c3 dxc3 9...Txf7□, z.B. 10. Lxh6 dxc3 11.bxc3 gxh6 12.Dxf7 Le7 13.h4 Dg8, mit ∞.

64. Diagramm nach 9...dxc3

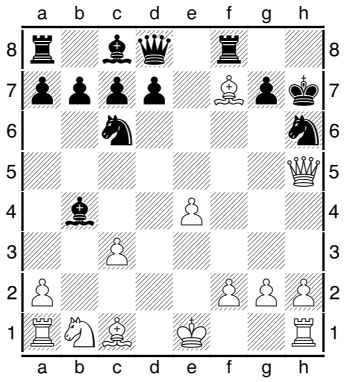


☐ Weiß am Zug

10.bxc3 10.Lxh6 und jetzt: A) 10...Kxh7?? 11.Lg5!+, mit *Larsen-Matt*[56]. B) 10...Txf7 11. bxc3 gxh6, mit =. C) 10...gxh6 11.Dxh6 cxb2+ 12. Ke2 Dh4 13. Dxh4 bxa1D 14. Sxf8+ Kg7 15. Dh7+ Kxf8 16. Dg8+ Ke7 17. De8+ Kd6 18.Df8+ Se7 19.Dh6+ Sg6 20.Td1+ Ke7 21.Lxg6, mit ±.

10...Kxh7 Besser war 10...Txf7 11.Sg5 Tf6 12.cxb4 d5, mit ±.

65. Diagramm nach 10...Kxh7



☐ Wie kann Weiß gewinnen?

11.Lg5?! Nach 11.Lxh6! Txf7 12.Lg5+ Kg8 13.Lxd8, mit Damengewinn.

11...Le7 12.Lg6+ Kg8 13.Lxh6 gxh6 14.Dxh6 Tf6?? 14...Tf7□ 15.Lxf7+ Kxf7 16.Dh7+ Kf8= 17.0-0 Lf6, mit =.

15.Dh7+ Kf8 16.Dh8+, mit *Larsen-Matt*[56], so die 85. Partie: Marcos Molina Vinas - Miguel Angel Armas Gago, Austurien (ch) 2000.

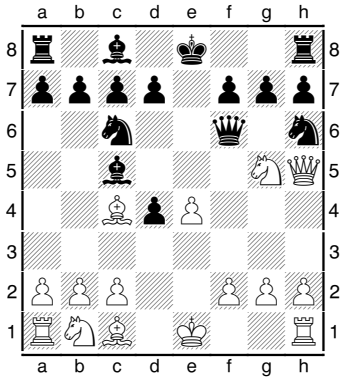
1.2.2.3.4. Kapitel

Mit John Pope einem Schachautor und -publizist

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Dh5 Df6

Siehe 66. Diagramm

66. Diagramm nach 6...Df6



☐ Weiß am Zug

7.f4 7.0-0 und dann: A) 7...d6 8.h3 und hier wurde bereits gespielt: A1) 8...Se5 9.Lb3? *(Notwendig war 9.Le2 oder 9.Sd2, jeweils, mit ∓.)* 9...Dg6 10.Dh4 f6 11.f4 fxg5 12.fxg5 Shf7, mit –+, so die 86. Partie: Vlado Heged (2154) - Alen Ognjacevic (2080), Zagreb (op) 2008. A2) 8...Dg6 9.Dxg6 10.c3 Se5 11.cxd4 Lxd4 12.Le2 *(12. Lb3 f6 13.Se6 Lxe6 14.Lxe6 Sd3 15.Sc3 Sc5, mit ∓.)* 12...f6 13.Sf3 Sxf3+ 14.Lxf3 g5 *(14...Sf7 ist hier ganz nützlich.)* 15.Sc3?! *(15.Sa3, mit ∓.)* 15...c6 *(15... Lxc3 16.bxc3 g4 17.hxg4 Lxg4 18.Lxh6 Lxf3 19.Lf4 Le2, mit ∓.)* 16.Se2 Le5 17.Lh5+ Ke7 18.f4 gxf4 19.Sxf4 Lxf4 20.Lxf4 Le6, mit ∓, so die 87. Partie: Vlado Heged (2174) - Robert Loncar (2380), Velika Gorica (op) 2013. B) 7...Se5 8.Lb3? d6 (*8...b6! 9.Sd2 La6 10.Te1 d3! 11.Sh3 Shg4, mit –+.)* 9.h3 Dg6 10. De2? (*10.Dd1□.)* 10...Ld7 10. (*...a5! 11.Sa3 Ld7 12.Sc4 a4 13.Sxe5 dxe5 14.Lc4 Le7 15.h4 0–0, mit ∓.)* 11.Kh1 a6, mit ∓, so die 88. Partie: Mauricio Martinez (1937) – Alcides Pena (1832), Kolumbien 2016.

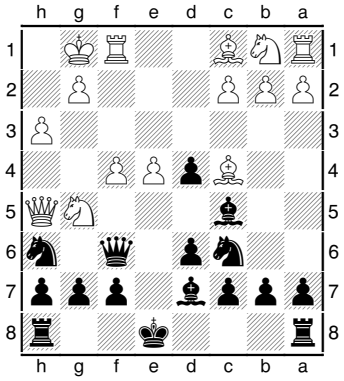
7...d6 8.h3

Die nachfolgende Variante zu kennen ist hier Pflicht: 8.f5 Se5 9.Lb3 0-0 10.Sxh7 Lb4+ und jetzt: A) 11.Ke2 Kxh7!! 12.Lg5 Lxf5! 13.Lxf6 Lg4+ 14.Dxg4 Shxg4 15.Lxe5 dxe5, mit –+. B) 11.c3 Kxh7! 12.Lg5 dxc3!! 13.bxc3 Sd3+ 14.Ke2 *(14.Kd1 De5, mit –+.)* 14...d5! 15.Kxd3 *(15.Lxf6 Sf4+ 16.Kd2 Sxh5 17.Ld4 Le7, mit +–.)* 15...De5, mit –+.

8...Ld7 A) 8...0-0?! 9.0-0 Le6 10.Ld3 Dg6 11.Dxg6 hxg6 12.f5 gxf5 13.exf5 Ld5 14.f6 gxf6 und jetzt: A1) 15.15.Sh7 Kg7 16.Sxf6 Sb4 17.Sh5+ Kh8 18.Lxh6 Tg8 19.Tf2, mit +–. A2) 15.Txf6 Kg7 16.Txh6 Kxh6 17.Se6+ Kh5 18.Sf4+ Kh4 19.Sxd5, mit +–, so die 89. Partie: Max Lange (2473_H) - Hermann Pollmacher (2247_H), Leipzig 1856. B) 8...De7!

9.0-0

67. Diagramm nach 9.0-0



☐ Weiß am Zug

9...Sb4 A) 9...0-0-0!, mit –+. B) 9...d3+! 10.Kh1 dxc2 11.Sc3 0-0-0 12.Sd5 Dg6, mit –+. C) 9... Dg6! 10.Df3 0-0-0 11.f5 Df6 12.Kh1 De7 13.Lf4 Tdf8 14.Sd2 Sg8 15.Dg3 h6 16.Sgf3 g5?!, mit ±, *(16...Sf6!, da der Einschlag nach 17.Dxg7 für Weiß zu gefährlich ist.)*, so die 90. Partie: Conrad Vitzthum von Eckstaedt (2264_H) - Otto Pflaum, Düsseldorf (1. Westdeutscher-Schachkongress) 1861.

10.Lb3 10.Sa3 0-0-0 11.Kh1 d5 12.exd5 Lf5 13.Df3 Lxc2 14.Ld2 Lf5 15.Tac1 Db6, mit ∓.

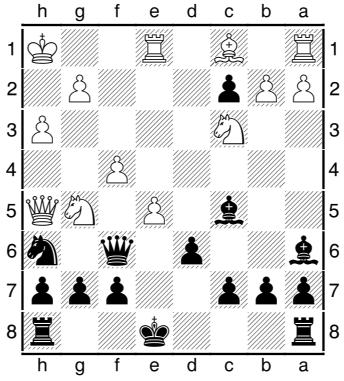
10...Lb5 11.Te1 d3+ 11...Sxc2 12.Lxc2 d3+ 13.Kh2 dxc2, mit ∓.

12.Kh1 12.Kh2 0-0-0 13.Sa3 Le8 14.Df3 dxc2 15.Sxc2 Sxc2 16.Lxc2 Lc6, mit ∓.

12...Sxc2 13.Lxc2 dxc2 14.Sc3 La6? Der schwarze weißfeldriger Läufer wird auf der Diagonale a2-f7 gebraucht, 14...Lc4! □, mit ∓.

15.e5? 15.Sd5!, z.B.: A) 15... Dd4 16. Se6! Df2 17.Le3 Lxe3 18.Dg5!!, mit +–. Falls 18...Sg8, so 19. Sxg7+ und jetzt: A1) 19... Kf8 20. Sf5 Ld4 21.e5!, mit +–. A2) Auf 19...Kd7 20. Df5+ Kc6 21.Txe3 Lc4 22.Tc3 Dc5 23.Dxf7 Tc8 24. Se6, mit +–. B) 15...Dd8 16. Se6!, mit +–.

68. Diagramm nach 15.e5?

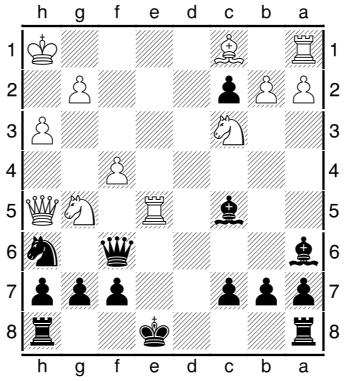


■ Schwarz am Zug

15...dxe5? 15...Dg6!, mit –+.

16.Txe5+

69. Diagramm nach 16.Txe5+



■ Schwarz am Zug

16...Le7 16...Kf8 17.Txc5 De7 18.Ld2 Dxc5? 19.Se6+!, mit +–.

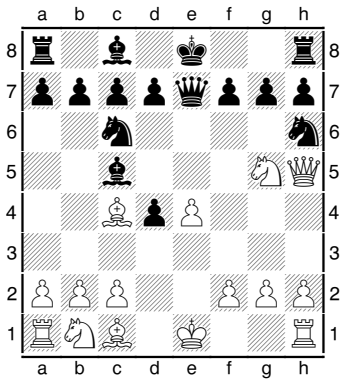
17.Sd5 Dc6 18.Txe7+ Kd8 19.Sxf7+ Sxf7 20.Dxf7 Lc4 21.Txc7 Dxd5 22.De7+, mit *Anderssen-Matt*[4], so die 91. Partie: John Pope (2255) - Maximilian Schiff, London (op) 1993.

1.2.2.3.5. Kapitel

Mit Ruslan Mironov

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 Sh6 6.Dh5 De7

70. Diagramm nach 6...De7



☐ Weiß am Zug

7.0-0 A) 7.Sxf7? und dann: A1) 7...Sxf7?! 8.Lxf7+ Dxf7 9.Dxc5 d6 10.Db5 Dg6 11.0–0 Dxe4 12.Dh5+ g6 13.Dh6 Le6 14.Lg5, mit ∓, so die 92. Partie: Ihor Lewyk (2123) – Adrien Levacic (1893), Albanien 2009. A2) 7...Lb4+! 8.c3 Sxf7 9.cxb4 und jetzt: A2.1) 9...Sce5 10.Lxf7+ Sxf7 11.0–0 0–0 12.Sd2 Dxb4 13.Sf3 c5 14.b3 d6 15.Ld2 Db6 16.Dd5 Ld7 17.e5 Lc6, mit –+, so die 93. Partie: Rudy Padilla – Blas Lugo (2380), USA (op) 2009. A2.2) 9...Dxe4+ 10.Kd1 g6 11.Sd2 Dxg2 12.Te1+ Kf8 13.Dh4 d5 14.b5 g5 15.Dg3 Dxg3 16.fxg3 Sb4 17.a3 dxc4 18.axb4 Lg4+ 19.Kc2 Lf5+ 20.Kd1 Sd6, mit –+, so die 94. Partie: Tumen Buyandalai (2074) – Samuel Franklin (2306), London 2013. B) 7.f4? d6 und jetzt: B1) 8.h3 und dann: B1.1) 8...Ld7 9.0–0 und jetzt: B1.1.1) 9...d3+!? 10.Kh1 dxc2 11.Sc3 0–0–0 12.Lxf7 Sxf7 13.Dxf7 Tdf8 14.Dxe7 Sxe7 15.Ld2 h6 16.Sf3 Lb4 17.Sd4 Lxc3 18.Lxc3 Thg8 19.Sxc2, mit ∓, so die 95. Partie: Alfred William Gyles - T. Mara, Neuseeland (ch) 1910. B1.1.2) 9...0-0-0!, mit –+, so die 96. Partie: Alfred William Gyles - John Grierson, Neuseeland (ch) 1911. B1.2) 8...Sa5 9.Ld3 Sf5 10.Sxf7? *(10.Dxf7+□ Dxf7 11.Sxf7 Kxf7 12.exf5 Ld7, mit ∓).* 10...g6! *(10...0–0! 11.0–0 Sg3, mit –+.)* 11.De2 Sg3 12.Df3 Sxh1 13.Sxh8 Dh4+ 14.Kd1 Sf2+ 15.Ke2 Sxd3, mit –+, so die 97. Partie: Count Vitzthum von Eckstadt - Karl Ernst Adolf Anderssen (2451_H), Leipzig 1855. B2) 8.0-0 Ld7, mit , mit ∓, so die Partie: Rudolf Müller (2320) - Helmut Scherer (2250), Oberliga Baden 1995.

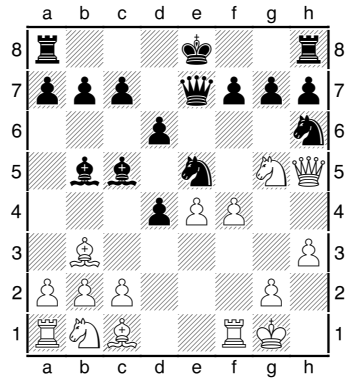
7...Se5 7...d6 8.h3 Se5 9.Lb3 Ld7 10.f4 Sg6 11.f5? Se5! *(11...0–0–0!, mit ∓.)* 12.f6 gxf6 13.Dxh6 fxg5 14.Lxg5 Df8, mit = , so die 98. Partie: Zsolt Ladanyi (2144) - Gusztav Lang (2005), Ungarn (ch) 2010.

8.Lb3 d6 8...Ld7 9.a3?! 0–0–0 10.Lxf7 Sxf7 11.Dxf7 Tdf8 12.Dxe7 Sxe7, mit ∓, so die 99. Partie: Jarod Bryan (2322) - Paul Mac Intyre (2286), Libanon (op) 1996.

9.h3 Sd7

A) 9...Df6 10.Kh1 Dg6 11.De2 f6 12.Se6 Lxe6 13.Lxe6 Kd8 14.f4, mit ±, so die 100. Partie: Mauricio Martinez (2002) – Daniel Lopez Flores (1738), Kolumbien 2011. B) 9...Ld7! 10.f4 und dann: B1) 10...Sc6!, mit schwarzem Vorteil. B2) 10...Lb5?, siehe Analysediagramm.

Analysediagramm nach 10...Lb5?



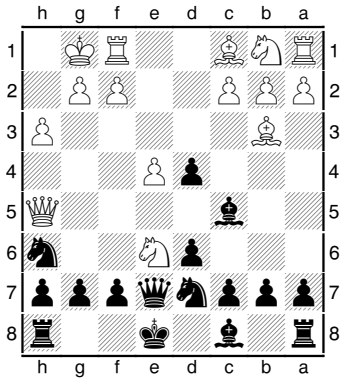
☐ Hat Schwarz hier richtig gerechnet? Weiß am Zug

Nein, wegen 11.fxe5! Lxf1 12. Se6!! Le2 13. Sxg7+ Kd7 14.e6+ Kc6 15.Dxh6 Taf8 16.Ld5+ Kb6 17.b4, mit 1:0, so die 101. Partie: Edward Pindar (2415_H) - Karl Ernst Adolf Anderssen (2615_H) Manchester 1857. B3) 10...Sg6 11.f5! und dann: B3.1)

Schwarz konnte hier 11…d3+ spielen, z.B. 12.Kh1 dxc2 13.Sc3 0-0-0 14.fxg6 hxg6 15.De2 f6! 16.Sf3 g5! mit schwarzem Angriff. B3.2) 11...Se5 und jetzt: B3.2.1) 12.f6 gxf6 13.Dxh6 fxg5 14.Lxg5 Df8 15.Dh5 Lb5 16.Tf5 *(Nachhaltiger ist hier 16.Tf2 mit ∓.)* und jetzt: B3.2.1.1) In dieser schwierigen Stellung gibt es für Schwarz nach 16…Le2! noch Hoffnung, z.B.: B3.2.1.1.1) 17.g4 Tg8 18.Sd2, mit =. B3.2.1.1.2) 17.Dh4, mit =. B3.2.1.2) 16…Dg7? 17.Lf6 Dg3 18.Txe5+ Kd7 19.Txc5? *(Einfach 19.Dxf7+ Kc6 20.Txc5+ dxc5 21.De6+ und Weiß gewinnt.)* 19…De3+ 20.Kh1 Dc1+ 21.Kh2 Df4+ 22.Kg1 De3+, mit ½:½, so die 102. Partie: Lajos Horvath (2200) - Janos Toth (2270), Ungarn (ch) 1998. B3.2.2) 12.f6, siehe auch die 98. Partie zwischen Ladanyi - Lang, 2010. B3.2.3) 12.Se6!, die Idee ist nicht neu, aber immer wieder schön anzuschauen. 12.Se6! verhindert, dass Schwarz rochiert und droht 13.Sxc7+ nebst Damengewinn. Nach 12…Lxe6 folgt 13.Lg5! mit +–.

10.Se6!

71. Diagramm nach 10.Se6!



■ Auf was muss Schwarz aufpassen?

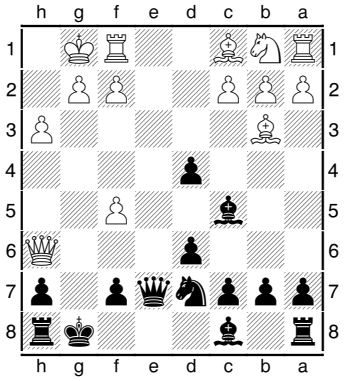
Weiß droht 11.Sxc7+ und 11. Sxg7+.

10…g6 11.Sg7+ Kf8 11...Kd8 12.Dxh6 Se5 13.f4 Sc6 14.f5, mit +–.

12.Dxh6 Kg8 13.Sf5 A) 13.Lf4! c6 14.Sd2 b5 15.Sf3 Sb6 16.Lg5 Df8 17.Se8! Sd7 *(17...Dxh6 18.Lxh6, mit +–.)* 18.Sf6+ Sxf6 19.Dxf8+ Kxf8 20.Lxf6 Tg8, mit +–. B) 13.Lg5! De5 14.Se6 fxe6 15.f4 Dxe4 *(15... Dg7 16.Lxe6+ Kf8 17.Le7+, mit +–.)* 16.f5 d5 17.f6 Sxf6 18.Lxf6 De3+ 19. Dxe3 dxe3 20.Te1 Ld7 21.Sc3 h5 22.Lxh8 Kxh8, mit +–.

13…gxf5 14.exf5

72. Diagramm nach 14.exf5



■ Schwarz am Zug

14…Df6 Falls 14…d5, so z.B. 15.Lxd5 Df6 16.Dh5 h6 17.Sd2 Dg7 18.Te1 Sf6 19.Df3 Kh7 20.Lxb7, mit +–.

15.Te1 Dxh6 16.Lxh6 Sf6 17. g4 17.Sd2 d5 18.g4 Ld7 19.Lf4 Ld6 20.Lxd6 cxd6, mit +–.

17…Ld7 18.g5 Sh5 19.Te7 Le8 20.Txc7 Sg7 21.Le6 Tb8 22.Sd2 Lb6 23.Tc8 Txc8 24. Lxc8 f6? 24…Lc6 25.Sc4 Lc7 26.f6 Se6 27.Lxe6 fxe6 28.Lg7, mit +–.

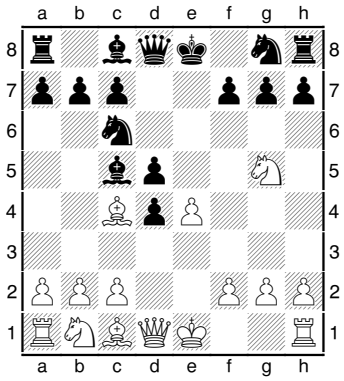
25.Te1 Ld8 26.Txe8+, mit 1:0, weil nach 26… Sxe8 folgt 27.Le6 Matt, so die die 103. Partie: Ruslan Mironov - Victor Ivanov (2355), Moskau (cat 5) 1992. Diese Partie ist eine Musterpartie, wie Weiß auf 9…Sd7? reagieren soll.

1.2.3. Kapitel

Mit Howard Staunton, dem 1. der Weltrangliste mit einer historischen ELO-Zahl von 2706 im Jahr 1846

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Lc4 Lc5 5.Sg5 d5

73. Diagramm nach 5…d5



☐ Weiß am Zug

Obwohl der Zug 5...d5 ersatzlos den Mehrbauern hergibt, kann Schwarz den Ausgleich erreichen, so Howard Staunton (2607_H) im Jahr 1851.

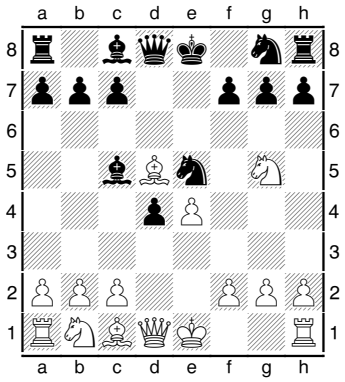
6.Lxd5 6.exd5 und jetzt: A) 6… De7+ 7.De2 Sb4 8.Sa3 Lg4 9.f3 Lh5 10.c3 Dxe2+ 11.Kxe2 Sa6 12.Se4, mit ±. B) 6…Se5 7.Lb5+ c6 8.dxc6 bxc6 9.De2 cxb5 10.Dxe5+ De7 11.Dxe7+ Sxe7, mit ±.

6…Sh6

Interessant sind die Analysen

nach 6...Se5.

74. Diagramm nach 6...Se5



☐ Weiß am Zug

A) 7.Sxf7 Sxf7 8.Lxf7+ Kxf7 9.Dh5+ und jetzt: A1) 9...g6 10.Dxc5, mit ±. A2) 9...Kg8 10.Dxc5 h6 11.0–0 Kh7 12.f4 Te8 13.Sd2, mit ±, so die 104. Partie: Noel Nuval – Robert Gibbons, Neuseeland (op) 1996. B) 7.f4?! Lg4 8.Lxf7+? *[8.Dd2☐ auch Weiß muss in diesen Systemen seine Dame vor seinem Läufer stellen.)* 8...Ke7 9.Se6 Dc8 10.Dd2 Sc4 11.Dd3 Lxe6 12.Lxe6 Dxe6, mit 0:1, so die 105. Partie: N.N. - Howard Staunton (2598_H), London 1851.

7.h3 Mit leichtem weißem Vorteil, so Howard Staunton. A) 7.Lxf7+ Sxf7 8.Sxf7 Kxf7 9.Dh5+ g6 *(9...Kg8 8 10.Dxc5 h6 11.0–0 Kh7 12.f4 Te8 13.Sd2 d3 14. cxd3 Dxd3 15.Dh5 Tf8 16.Sf3, mit ±, so die 106. Partie: Noel Nuval – Robert Gibbons, Auckland (op) 1996.)* 10.Dxc5 mit ±. B) 7.Sxf7 Lb4+ 8.c3 Sxf7 9.Lxc6+ bxc6 10.cxb4 Dd6 11.Db3 Dg6 12.0-0 Dxe4 13.Sd2 Dd5 14. Te1+ Kf8 15.Sf3 d3 16.Le3 Sd6 17.Tad1 La6 18.Lc5 Lc4 19.Dc3 Td8 20.b3 La6 21.Te7!, mit +–, z.B. 21...Kxe7 geht nicht, wegen 22.Dxg7+ Df7 23.Lxd6+ Txd6 24.Te1+ Te6 25.Txe6+ Kxe6 26.Sg5+ und Schwarz verliert die Dame. C) 7.0-0 0-0, mit ±, so die 107. Partie: Sevinj Ramil Taghiyeva - Noa Saxon Gardiner, Al Ain (U10 Wch) 2013. D) 7.Dh5 0-0 8.Lxf7+ Txf7 9.Sxf7 Lb4+ 10.c3 Sxf7 11.cxb4 Sxb4 12.Sa3 Sd3+ 13.Kf1 Sfe5, mit ∓, so die 108. Partie: Paul Alexandru Paraschiv (1695) - Victor Adrian Rosca (1618), Rumänien (U12 ch) 2014.

Empfehlung ChessBase Magazin

Der Leser sollte sich unbedingt den Artikel von IM Renato Quintiliano aus Brasilien anschauen. Neue Repertoireideen (III): Traxler-Variante widerlegt? | ChessBase

ROCHADE KIDS

10 Hefte bestellen und 50 % sparen!

Anfängerheft 1
Schachregeln

Anfängerheft 2
300 Übungen

Anfängerheft 3
300 Übungen

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

Ausgabe 11:
Winterschach

Ausgabe 12:
Cowboyschach

Ausgabe 13:
Zirkusschach

Ausgabe 14:
Pharaoschach

Ausgabe 15:
Campingschach

Ausgabe 16:
Märchenschach

Ausgabe 17:
Schach im Eis

Ausgabe 18:
Dinosaurierschach

Ausgabe 19:
Autoschach

Ausgabe 20:
Fahrradschach

Ausgabe 21:
Safarischach

Ausgabe 22:
Sportschach

Ausgabe 23:
Flugzeugschach

Ausgabe 24:
Haustierschach

Ausgabe 25:
Wikingerschach

www.rochade-kids.de/aktion

Die Spanische Abtauschvariante

Den Namen der Spanischen Partie verdanken wir dem spanischen Priester Ruy López de Segura, der im Jahre 1561 eines der ersten Schacheröffnungsbücher geschrieben hat. Die ***Spanische Abtauschvariante*** entsteht nach folgenden Zügen: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 und es handelt sich um eine der Hauptvarianten in der Spanischen Partie.

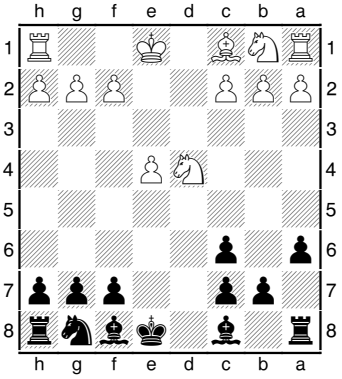
Die Abtauschvariante wurde durch den Schwarzsieg von William Steinitz in der 13. Weltmeisterpartie gegen Emanuel Lasker 1894 erst mal weltbekannt und als minderwertige Variante für den Anziehenden eingruppiert.

Nach weiteren zwölf Jahren wurde diese Variante aber völlig rehabilitiert. In der Partie zwischen Emanuel Lasker und Siegbert Tarrasch WM (m1) 1908 hat Lasker mehrere Eröffnungsprinzipien bzgl. der Aufstellung für die weißen Figuren in diesem System als Grundsatz formuliert.

Die Popularität dieser Variante erreichte ihren Höhenpunkt nach der Partie zwischen dem amtierenden Weltmeister Emanuel Lasker und dem Kubaner José Raúl Capablanca im Finale der besten Schachspieler der Welt in einem Turnier mit 11 Teilnehmern im Jahr 1914 in Sankt Petersburg.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4. Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6. Dxd4 Dxd4 7.Sxd4

1. Diagramm nach 7.Sxd4



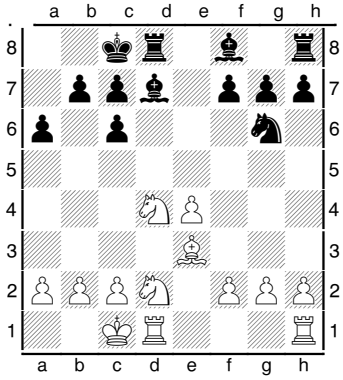
■ Schwarz am Zug

Es entstand die Spanische Abtauschvariante mit Schwarz am Zug. Wenn wir die Stellung betrachten, so fragen wir uns, ob wir aus der Aufstellung des weißen Springers auf d4 einen Nutzen ziehen können? Die Antwort lautet: Ja, Schwarz kann mit 7…c5 oder mit 7...Lc5 den weißen Springer vertreiben und ein Tempo in der Eröffnung gewinnen. Natürlich kann Schwarz auch Ld6, Ld7, Sf6, Se7 oder f6 spielen. Also stehen dem Schwarzen gleich mehrere gute alternative Antworten zur Verfügung. Die Eröffnungseinteilung wurde aus tatsächlich gespielten Partien der letzten 125 Jahren ausgesucht und gruppiert.

A1. Kapitel

7…Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sd2 Se7 10.0-0-0 Sg6

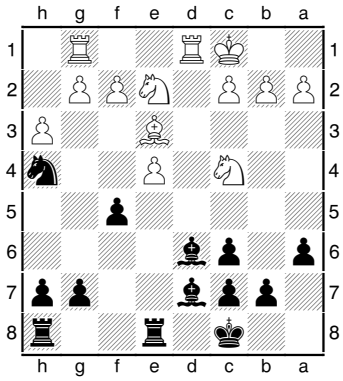
2. Diagramm nach 10...Sg6



□ Weiß am Zug

11.f3 Falls 11.h3, so 11…Te8, diesen Turmzug merken wir uns. 12.The1?! *(12.S4f3 oder 12.Se2 sind hier noch am besten.)* 12…Ld6 13.Se2 Sh4 14.Tg1 f5 15.Sc4? und kein Geringerer als Bobby Fischer demonstriert, wie Schwarz das typische Endspiel in diesem System vermeiden kann. Bobby Fischer profitiert aber vom Fehler *15.Sc4?* seines Gegners.

Analysediagramm nach 15.Sc4?



■ Schwarz am Zug

(Weiß hätte 15.g3□ spielen müssen, z.B. 15…Sg6 16.exf5 Lxf5 17.g4 Le6 18.Se4 Le5 19.b3 Ld5 20.Sd2 Sh4 21.c4 Lg2 22.Lg5 Lf3 23.Tde1 Lxe2 24.Txe2 Lb2+ 25.Kd1 Txe2 26.Kxe2 Te8+ 27.Kd1 Sg6, mit ±.) 15...Lf8 16.exf5 *(16.g3 Sf3,*

mit ∓; 16.e5 b5!, mit ∓.) 16...b5! 17.Sd2 Sxf5 18.Sf1 Sxe3 19.Sxe3 Lc5 20.Sd4 Thf8! 21.Sb3 Lb6 22.Tgf1 Txf2! 23.Txf2 Lxe3+ 24.Tfd2 Le6 25.Te1 Lxb3 26.Kd1 *(26.axb3 Lxd2+, mit −+.)* 26... Lf7 27.Td3 Lg5 28.b3 Txe1+, mit 0:1, so die Partie: Joseph Richman - Bobby Fischer, Poughkeepsie/USA 1963.

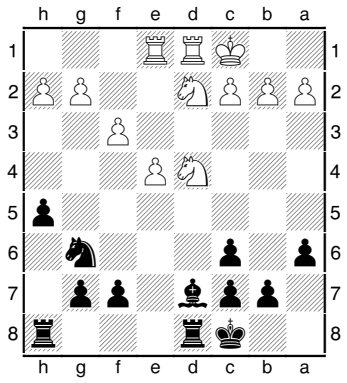
11...Le7 Ebenso gut spielbar ist auch 11…f6, mit =, so die Partie: Diogo De Lima - Marus Santos (2275), Sao Paulo 2003.

12.The1 Hier stehen Weiß gleich mehrere Möglichkeiten zur Verfügung: A) 12.g3 nebst 13.Se2, mit =. B) 12.Thg1 c5 13.Se2! Se5 14. Sc3, mit ausgeglichener Stellung.

12…Lf6 13.Se2 h5 Erschwert erst mal g2-g4, aber Schwarz wird später g7-g6 spielen müssen und der schwarze Turm ist mit der Deckungsarbeit an seinen g-Bauern stark gebunden.

14.Ld4 Lxd4 15.Sxd4

3. Diagramm nach 15.Sxd4



■ Schwarz am Zug

15…c5 16.S4b3 Der weiße Springer gehört eigentlich auf e2 oder auf f5.

16…b6 17.Sc4 17.Sf1 Se5, mit ∓.

17…Le6 18.Se3 18.Txd8+ Kxd8! *(Nach 18…Txd8?! 19. Se3 Se5 20.f4 Sg4 21.f5, mit =.)* 19.Sbd2, mit =.

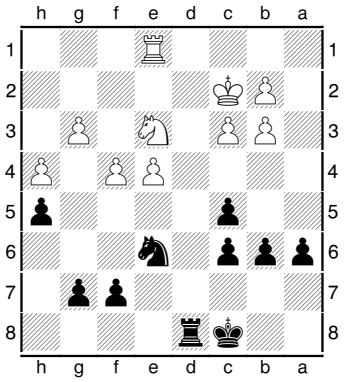
18…Lxb3?! 18…Td6, mit =.

19.axb3 Sf4 20.Txd8+ Txd8 21.h4! So lange noch jeweils zwei Figuren am Brett sind, ist die Stellung im völligen Gleichgewicht.

21…Se6?! Notwendig war 21…Td7.

22.c3 Sf4 23.Kc2 c6 24.g3 Se6 25.f4

4. Diagramm nach 25.f4



■ Schwarz am Zug

Für uns sieht die Stellung völlig ausgeglichen aus und das *Gleichgewicht*[40] wird noch lange Zeit andauern. Diesen Zustand bezeichnet man im Schach als *positionelles Gleichgewicht*. Weiß muss sich hier über den weiteren Plan keine Sorgen machen, da er weiß, dass das reine Bauernendspiel leicht für ihn gewonnen ist. Wir können also annehmen, dass Weiß keine neue Strategie benötigt.

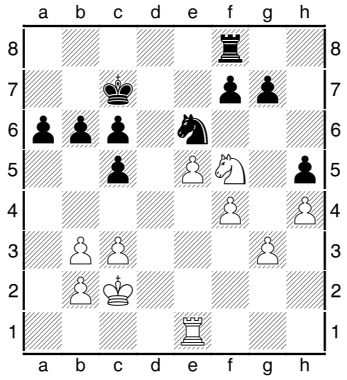
Schwarz steht aber vor schwierigen Entscheidungen, bzgl. der Frage, wo er seinen Turm und seinen Springer hinstellen soll. Da Schwarz gezwungen ist zwei Figuren besser zu stellen, wird er aufgrund der weiteren weißen taktischen Drohungen, in der Folge kein *Gleichgewicht* halten können. Kurzum, dem Schwarzen gehen die Züge aus. Diese Art von Situationen kann man gut mit der Mathematik vergleichen, dem s.g. *Nash-Gleichgewicht*. Das Nash-Gleichgewicht geht von einem elementaren Lösungskonzept aus. Es beschreibt in nonkooperativen Spielen eine Kombination von Strategien, wobei jeder Spieler genau eine Strategie wählt, von der aus es für keinen Spieler sinnvoll ist, von seiner gewählten Strategie abzuweichen.

Dabei ist bei einer *Kombination*[53] durch Anwendung von *taktischen Elementen*[94] die Zugauswahl des Gegners meist stark eingeschränkt. Wenn in einer bestimmten Stellung nur ein einziger Zug zur Verfügung steht, so herrscht ein *dynamisches Gleichgewicht*. Gibt es aber keinen vernünftigen Antwortzug, so führt dies zwangsweise zum Verlust der Partie.

25…Te8 26.e5! Weiß hat nach e4-e5 die ideale Stellung erreicht.

26…Kc7 27.Sf5 Tf8

5. Diagramm nach 27…Tf8



☐ Weiß am Zug

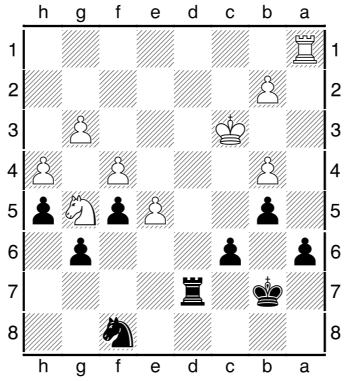
28.Sd6 f6 29.Sc4 f5 29...b5 30.exf6 Txf6 31.Se5 Sf8 32.Sd3 Se6 33.f5! Sf8 34.Sxc5 Txf5 35.b4, mit ±.

30.Ta1 Kb7 31.Td1 Kc7 32.Td6 Te8 33.Sd2 Sf8 Gut ist 33…Te7, da die Stellung nicht verändert wird.

34.Sc4 Te6 Notwendig war 34…Se6☐.

35.Td1 b5 36.Sd6 g6 37.Ta1 Kb6 38.Sc8+ Kb7 39.Sd6+ Kb6 40.Sf7 Te7 41.Sg5 Td7 42.b4 cxb4 43.cxb4 Kb7 44.Kc3

6. Diagramm nach 44.Kc3

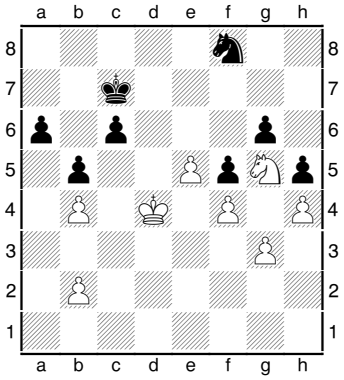


■ Schwarz am Zug

Weiß bereitet jetzt den Turmtausch auf der 3. Reihe vor. Einfacher war 44.Ta3! nebst 45.Td3.

44…Kb6 45.Te1 Kb7 46.Te3 Kc7 47.Td3 Txd3+ 48.Kxd3 Kd7 49.Kd4 Kc7

7. Diagramm nach 49…Kc7



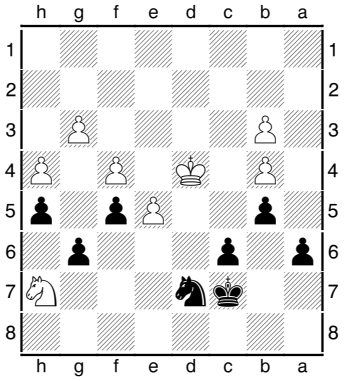
☐ Gesucht wird ein Abwartezug

50.b3! Schwarz befindet sich im *Zugzwang*[123]. Nach dem *Abwartezug*[1] 50.b3! folgt noch eine kurze *Zugwiderholung*[122], dann die Keule 55.Sh7! mit der Idee e5-e6, danach bricht die schwarze Stellung auseinander.

50…Sd7☐ Nach 50…Kb6 folgt 51.e6! Kc7 52.e7!!, mit +–.

51.Se6+ Kb7 52.Sd8+ Kc7 53. Sf7! Sf8 54.Sg5 Sd7 55.Sh7!

8. Diagramm nach 55.Sh7!



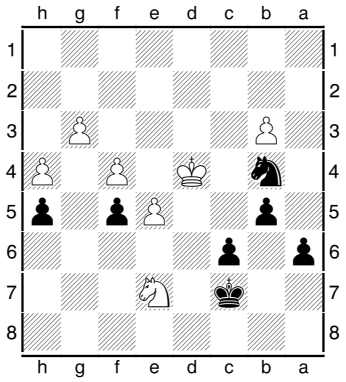
■ Schwarz ist im *Zugzwang*

55…Sb6 Falls 55…Kd8, so 56.e6! Sb6 57.Kc5, mit +–.

56.Sf8 Natürlich ist der Partiezug 56.Sf8 der genaueste Zug, aber auch 56.Sf6 ist sehr lehrreich, z.B. 56…Sc8 57.Kc5 Se7 58.e6 Sc8 59.Se8+ Kd8 60.Sd6 und Weiß stehen zwei Gewinnmöglichkeiten zur Verfügung: 60…Sa7 *(60…Se7 61.Sf7+ Ke8 62.Se5, mit +–.)* 61.Kb6 Ke7 62.Kxa7 Kxd6 63.Kb7 Kxe6 64.Kxc6 Ke7 65.Kb6 Kd6 66.Kxa6 Kc6 67.Ka5! und Schwarz befindet sich im *Zugzwang*.

56…Sd5 57.Sxg6 Sxb4 58.Se7

9. Diagramm nach 58.Se7



■ Schwarz am Zug

58…Kb6 Die Alternativen sind hier: A) 58...a5 59.Sxf5 a4 60.bxa4 bxa4 61.Kc3 a3 62.Sd4 a2 63.Kb2 Kd7 64.Se2 Ke6 65.Sc3 c5 66.Sxa2 Sc6 67.Sc3 Sd4 68.Se4, mit +–. B) 58... Kd7 59.Sxf5 Kc7 60.Sg7, mit +–.

59.Sxf5 c5+ 60.Kc3 Sd5+ 61.Kb2 a5 62.Sg7 b4 63.f5 a4 64.bxa4, mit 1:0, so die Partie: Luis Roberto Piazzini - Raul Espinosa, Buenos Aires (ch) 1959. Die schwarze Stel-

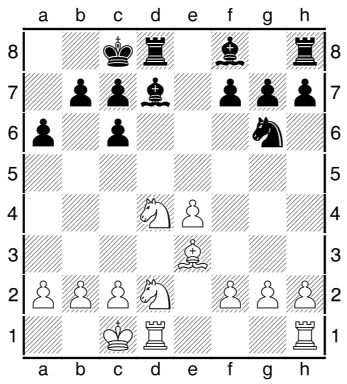
lung war bis zum 17. Zug ausgeglichen. Nach dem Tausch 18…Lxb3?! und dem Zug 29…f5? entstand ein typisches Endspiel im *Abtauschspanier* mit dauerhaften weißen Vorteil. Das Manöver des weißen Springers Se6+, Sd8, Sf7, Sg5, Sh7, Sf8 und dann Sxg6, war nur möglich, weil der weiße König am Damenflügel über das Feld c5 einzudringen drohte. Dadurch war der schwarze König an das Feld b6 gebunden und konnte seine Bauern am Königsflügel nicht decken. Schwarz konnte dem weißen *Doppelangriff*[16] nichts entgegen setzen.

A2. Kapitel

7…Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sd2 Se7 10.0-0-0 Sg6 11.Sc4

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sd2 Se7 10.0-0-0 Sg6

10. Diagramm nach 10…Sg6

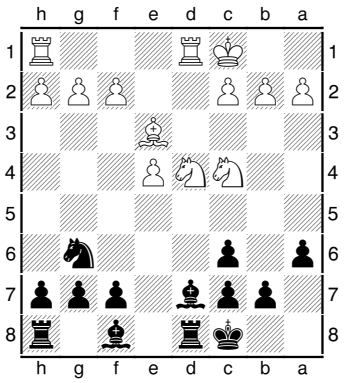


☐ Weiß am Zug

Gut ist 10…Te8, eine Idee von Dawid Janowski, z.B. 11.The1 Sg6 12.Se2 Ld6 13.h3 f5 14.exf5 Sh4 15.Sc4 Sxg2 16.Tg1 Sxe3 17.Sxe3 Le5 18.Sd4 Te7 19.c3 Tf8 20.Tg4 g6 21.Sf3 Ld6 22.Sd4 c5 23.Sdc2 Lxf5, mit –+, so die Partie: Einar Pettersson - Alexander Aljechin, Örebro/ Schweden 1935.

11.Sc4 Nach 11.h3!? folgt 11…Le7 12.f4 The8 13.a3 Lf8 14.S2f3 f6 15.The1 Ld6 16.f5 Se5 17.Sxe5 Lxe5 18.Se2 b6 19.Lf4 c5 20.Lxe5 Txe5 21.Sg3 Tde8 22.Kd2 Lc6 23.Kd3, mit ∓, so die Partie: Anna Ruszin (2139) - Mark Smideliusz (2129), Ungarn (ch) 2016.

11. Diagramm nach 11.Sc4



■ Schwarz am Zug

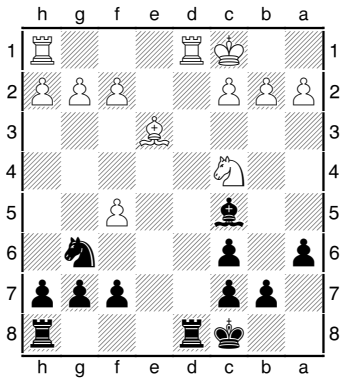
Hier wurde bereits gespielt: A) 11.S4b3?! b6 12.The1 c5!, mit ∓, so die Partie: Pekka Pietinen (2015) - Evangelos Kostopoulos (2246), Thessaloniki (op) 2011. B) 11.Sf5!? Lxf5 12.exf5 Se7 13.g4 Sd5 14.The1 Ld6 15.Se4 Lxh2 16.Sg5 Sxe3 17.fxe3, mit ∓, so die Partie: Ruslan Musalow (2399) - Nikolai Schukh (2438), Russland (ch) 2011. C) 11.S2f3 Le7 12.h3 The8 13.The1 h6 14.Sf5 Lf8 15.Sg3 Le7 16.Sf5 Lf8 17.Sg3 Le7 ½:½, so die Partie: Bakhodir Kholmirzaev (2352) - Ulugbek Tillyaev (2330), Taschkent (ch) 2016.

11…Lc5 Aus den Analysen der Turnierpartien kennen wir noch folgende Möglichkeiten: A) 11… f6 12.The1 c5 13.Sb3 b6 14.f3 Lc6 15.Txd8+ Kxd8 16.Td1+ Kc8 17.Lf2 Le7 18.Se3 Te8, mit =. B) 11… c5! 12.Sb3 b6 13.Sbd2 Lc6 14. Tde1 Te8, mit ∓. C) 11… Te8 12.Sd2 c5 13.Se2 Lc6 14.f3 f5 15.Sc3 b5 16.exf5 Sh4!, mit ∓.

12.Sf5 Falls 12.Sb3, so 12…Le7 *(12…Lxe3+ 13.Sxe3 The8 14.Sc5 b6 15.Txd7 Txd7 16. Sxd7 Kxd7 17.Td1+ Ke6 18.c4, mit ±.)* 13.f3 Le6 14.Scd2 f6 15.a3 The8 16.Sd4 Lf7 17.Sf5 Lf8 18.h4 Se7 19.Sxe7+ Lxe7 20.g4 h6 21.Tdg1 Ld6, mit =, so die Partie: Vasilios Panagiotopoulos - Nikolaos Hatzipantelis, Grichenland (ch) 1996.

12…Lxf5 13.exf5

12. Diagramm nach 13.exf5



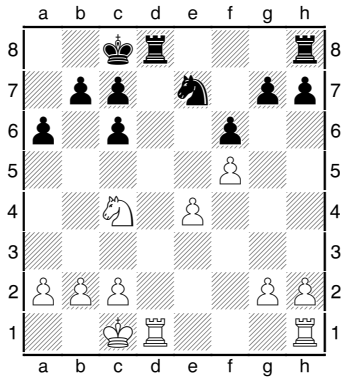
■ Schwarz am Zug

13…Lxe3+ 14.fxe3 Se7 Und jetzt darf Schwarz hier nur einen Turm tauschen, z.B. 14...Txd1+ 15.Txd1 Sh4 16.e4 und jetzt: A) 16…f6 17.b4 Te8 18.Sd2 Te7 19.g3 Sg2 20.Tg1

Se3 21.g4, mit ±. B) 16… g6 17.fxg6 fxg6 18.Td2 Te8 19.Te2 c5 20.Sd2 Sf5 21.Sf3 Sd4 22.Te3 b5 23.Kd2 Sc6 24.c3, mit =.

15.e4 f6?! 15…Txd1+ 16.Txd1 Te8, z.B. 17.Tf1 Sg8 18.Sd2 Sf6 19.Te1 g6 20.fxg6 hxg6 21.e5 Sd5 22.Sf3 c5 23.Sg5 f6 24.Sf3 b6 25.Kd2 f5 26.e6 Kd8 27.Sh4 Th8 *(27...Tg8 28.Te5 Sf6 29.e7+ Ke8 30.h3, mit =.)* 28.g3 Th6 29.c4 Se7 30.Sf3 Sc6, mit =. Aber nicht 31.h4 Ke7 und dann 32.Sg5?, wegen 32...f4!, mit ∓.

13. Diagramm nach 15…f6?!

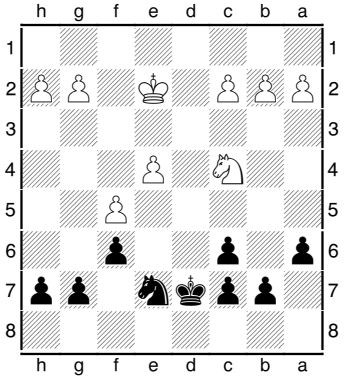


☐ Weiß am Zug

16.Txd8+ Txd8 17.Td1 Txd1+?! Wenn beide Türme getauscht werden, so entsteht ein Springerendspiel mit vier weiße gegen drei schwarze Bauern auf dem Königsflügel. Schwarz wird es dann sehr schwer haben die Stellung zu halten. Also war 17…Te8 unbedingt notwendig.

18.Kxd1 Kd7 19.Ke2

14. Diagramm nach 19.Ke2



■ Schwarz am Zug

Während Schwarz noch seinen Springer aktiviert, kann Weiß bequem e4-e5 spielen.

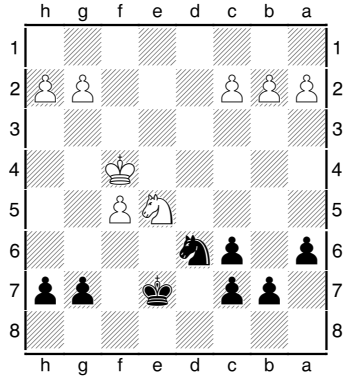
19…Sc8 20.e5 fxe5 Auf 20… Ke7? folgt sehr stark, z.B.: 21.Sa5! fxe5 22.Sxb7 Kf6 *(22...Sd6 23.Sc5 Sxf5 24.Sxa6, mit ±.)* 23.Sc5 a5 24.g4 Sb6 25.Se4+ Ke7 26.b3, mit +–.

21.Sxe5+ Ke7 Nach 21…Kd6 muss Schwarz sehr genau die nachfolgenden Varianten berechnen, z.B. 22.Sf3 Sb6 23.Kd3 Sd5 24.g4 h5 25.gxh5 *(25.h3 hxg4 26.hxg4 Sb4+, mit =.)* 25... Sf4+ 26.Ke4 Sxh5, mit ±.

22.Ke3 Sd6? Nachhaltiger als der Partiezug war hier 22… Sb6, z.B. 23.Sd3 Kd6 24.Kd4 Sd7 *(22...Sb6 23.Sd3 Kd6 24.Kd4 Sa4 25.b4! b6 26.Kc4, mit ±.)* 25.c4 c5+ 26.Ke4 b5 27.b3 Sf6+ 28.Kf4 Sh5+ 29. Ke3 h6 30.g4 Sf6 31.Kf4 Sd7 32.Sf2 bxc4 33.bxc4 Sb6 34.Se4+ Kc6 35.Sd2 Kd6 36.h4, mit ±.

23.Kf4

15. Diagramm nach 23.Kf4



■ Schwarz am Zug

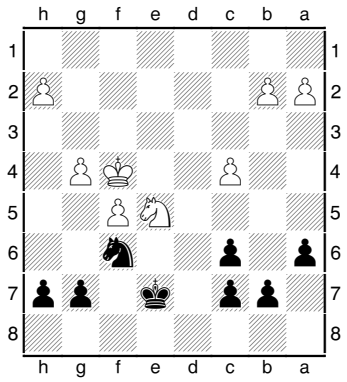
23…Se8 Versuchen wir hier mit 23...c5 ein *Gegenspiel*[39] für Schwarz am Damenflügel einzuleiten, z.B. 24.g4 Sc8 25.g5 Sb6 26.c4 Sa4 27.Sd3 b5 28.b3 bxc4 29.bxc4 Kf7 *(29...a5? 30.Se5!, mit +–.)* 30.Se5+ Ke7 31.Sc6+ Kd7 32.Sb8+ Kd6 33.Sxa6 Sb6 34.f6 gxf6 35.gxf6 Sxc4 36.Sxc5 Sb6 37.f7 Ke7 38.a4 Kxf7 39.a5 Sc8 40.Ke5 Ke7 41.Kd5 Sa7 42.Se4 Kd8 43.Sf6 h6 44.Sg8 h5 45.h4 Sb5 46.Sf6, mit +–.

24.g4! Die Alternativen waren hier: A) 24.b3, der s.g. *Lasker-Aufbau* am Damenflügel und B) 24.c4, mit ± oder C) 24.h4, mit ±.

24…Sf6 Sehr lehrreich ist die Gewinnidee für Weiß nach der Variante nach 24...Sd6?, z.B. 25.Sd3! a5 26.h4 b6 27.Se5 c5 28.a4! Kd8 *(Falls 28...h6, so 29.b3 Kf6 30.Sc4 Sf7 31.Ke4 Ke7 32.Kd5 und Weiß erobert das Schlüsselfeld*[85] *c6.)* 29.g5 Ke7 30.b3 Kf8 31.Sc4 Se8 32.Ke5 Ke7 33.Kd5 Kd7 34.Se5+ Ke7 35.Kc6, mit +–.

25.c4!

16. Diagramm nach 25.c4!

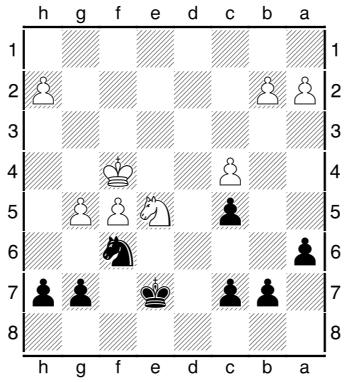


■ Schwarz am Zug

25…c5 25…h6 26.c5 Sd5+ 27.Ke4 Sf6+ 28.Kd4 Sd5 29.h4 Sf4 30.Ke4 Se2 31.Sg6+ Kf7 32.Sf4 Sc1 33.a3 *(33.Se6 Sxa2 34.Sxc7, mit +–.)* 33… Sb3 34.Se6 Sd2+ 35.Kf4 Sc4 36.b3 Sa5 37.Sd4 b6 38.b4 bxc5 39.bxc5 Sc4 40.g5 Sxa3 41. Sxc6 hxg5+ 42.hxg5 Sc4 43. Sd8+ Ke7 44.Se6 a5 45.Sxc7 a4 46.Sd5+ Ke8 47.c6 a3 48. Sc3 Sd6 49.g6 Sb5 50.f6!, mit +–.

26.g5

17. Diagramm nach 26.g5



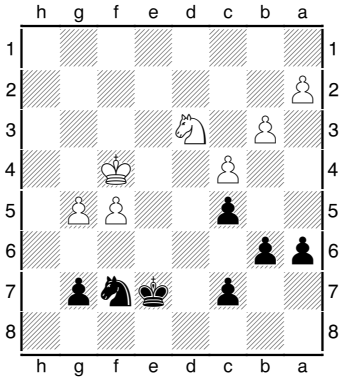
■ Wohin mit dem Springer?

26…Se8□ 27.Sd3 Zum Ziel führt auch 27.Sg4, z.B. 27… Kf7 28.h4 Sd6 29.b3 b5 30.Se5+ Ke7 31.Sd3 bxc4 32.bxc4 Sxc4 33.Sxc5 Kd6 34.Se6, mit +–.

27…b6 Nicht aber 27…Kd6?, wegen 28.Sf2! b6 29.Se4+ Kd7 30.Ke5, mit +–.

28.Ke5 Sd6 29.b3 Sf7+ 30.Kf4 h6 31.h4 hxg5+ 32.hxg5

18. Diagramm nach 32.hxg5



■ Kann sich Schwarz retten?

32…Sd6 33.Kg4 Der beste Zug ist hier 33.Sf2! c6 34.Se4 Sf7 35.Sc3 Kd6 36.g6 Sd8 37.Sa4 b5 38.Sc3 Ke7 39.Se4 Sb7 40.Kg5 und Weiß hat sein 1. Ziel erreicht. 40...Ke8 41.f6 Kf8 42.fxg7+ Kxg7 43.Sg3 Sd6 44.Sf5+ Sxf5 45.Kxf5 a5 46.a4! b4 47.Kg5 Kg8 48.Kf6 Kf8 49.g7+ Kg8 50.Ke6 Kxg7 51.Kd6 Kf6 52.Kxc6 Ke6 53.Kxc5, mit +–.

33…Kf7 34.Sf4 b5 Nach 34... c6 folgt 35.Sd3, mit +–, wegen 36.Se5 und 37.Sxc6.

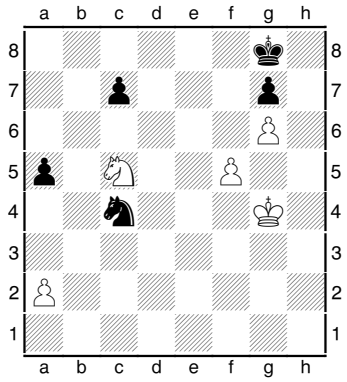
35.g6+ 35.Sd3 bxc4 36.Se5+ Ke7 37.Sxc4, mit +–.

35…Kg8 36.Se6 Auch 36.cxb5 ist ganz gut, z.B. 36…axb5 37.Sd5 c4 *(Nach 37...Se8 folgt 38.Kf4 Kf8 39.Ke5 c4 40.bxc4 bxc4 41.a4, mit +–.)* 38.bxc4 c6 39.Se7+ Kf8 40.c5 Sb7 41.Sxc6 Sxc5 42.Kf4.mit +–.

36…bxc4 37.bxc4 Nicht aber 36...Se4?!, wegen 37.Kf4! Sc3 38.Sxc5 Sxa2 39.Sxa6 c6 40.Ke5 bxc4 41.bxc4, mit +–.

37…Sxc4 38.Sxc5 a5

19. Diagramm nach 38…a5



□ Weiß am Zug

39.Kf4! Kf8 40.Se6+ Kg8 Nach 35...Ke7 36.Sd5+ Kd7 entscheidet sofort 37.f6!, da der schwarz König das *Quadrat* [108] e6-e8-g8-g6 nicht verlassen darf. 37…gxf6 38.g7 f5+ 39.Kf4 bxc4 40.g8D und Weiß gewinnt.

41.Sxc7 a4 42.Sd5 a3 42…Sd2 43.Sc3 a3 44.Sd5!! und es droht 45.f6 gxf6 46.Sxf6+ nebst Kg5-Kh6 und der weiße g-Bauer wird zur Dame umgewandelt.

43.Ke4 Sd6+ 44.Ke5 Sb5 45.f6 gxf6+ 46.Kxf6, mit 1:0, so die Partie: Dieter Pustelny Conrad - Jacob Joussen, Ruhrgebiet 1998. Schwarz hat mit 12…Lxf5 eine gute Variante gewählt. Aber nach 15…f6?! und dem Turmabtausch 17… Txd1?!, willigte er in ein Springerendspiel mit vier weiße gegen drei schwarze Bauern auf dem Königsflügel

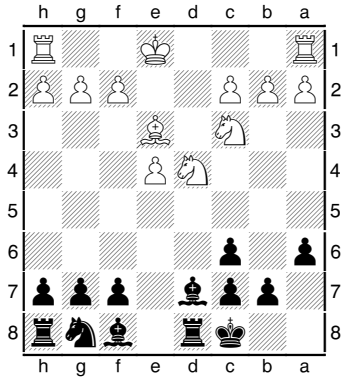
ein. Im weiteren Partieverlauf konnte Schwarz nur schwer das *Gleichgewicht*[40] halten. In solchen Stellungen ist der weiße Vorstoß 35.g6+ nebst 36.Se6 ein Grundmuster bei einem Angriff auf den beiden Flügeln. Dieses taktische Element merken wir uns.

A3. Kapitel

7...Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sc3 Se7 10.f3

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sc3

20. Diagramm nach 9.Sc3

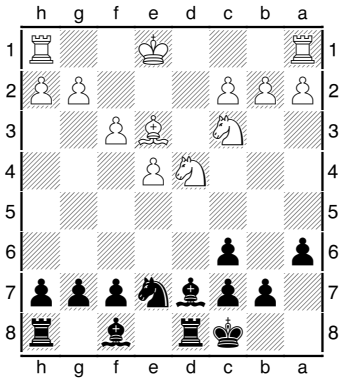


■ Schwarz am Zug

9...Se7 Capablanca bevorzugte hier 9...g6 10.0-0-0 Lg7 11.Sde2 Se7 12.f3 The8 13.Lf2?! *(13.Ld4!, mit ±.)* 13...b6 14.The1 c5 15.Sd5 Sxd5 16.Txd5 Le6 17.Txd8 Txd8 18a3?, mit ∓, so die Partie: Wladimir Bienstock - José Raúl Capablanca, Paris 1919.

10.f3 Oft wird nach 10.f3, mit ½:½, so auch die Partie: Aivars Petrowitsch Gipslis (2505) - Nigel Rodney Davies (2505) in Gausdal 1993 in der letzten Runde gespielt. GM Gipslis wurde Dritte und GM Davies Zweite.

21. Diagramm nach 10.f3

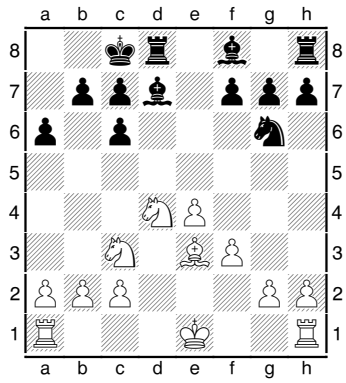


■ Schwarz am Zug

Anspruchsvoller ist 10.0-0-0 c5 11.Sde2 Sg6 12.f3 Ld6 13.Lf2 Tde8 14.Lg3 Se5 15.Sd5 f5?!, mit ±, *(Die Alternativen zu 15...f5?! sind 15...Thf8 und 15...h5.)* 16.The1, mit ±, so die Partie: Lazar Nestorovic (2240) - Alexandar Danilovic (2386), Belgrad (ch) 2009.

10...c5 Oder A) Oder 10...f5, z.B. A1) 11.0-0-0 fxe4 und jetzt: A1.1) Hier wurde schon 11...h6 12.e5 g5 13.f4 gespielt und dann: 13...gxf4 14.Lxf4 Sg6 15.g3 Lg7 16.The1?! *(16.Sf3, mit =.)* 16...c5 17.Sb3?! *(17.Sf3 Lc6 18.Txd8+ Txd8 19.Sd2 Te8 20.Sc4 b5 21.Sa5 Lb7 22.Sb3 b4 23.Sa4 c4 24.Sa5 Lxe5 25.Lxe5 Sxe5 26.Sc5, mit =.)* 17...b6, mit ∓ , so die Partie: Mila Zarkovic (2070) - Olena Martynkova (1851), Belgrad (EU-ch) 2013. A1.2) 12.Sxe4 b6 13.Sg5 Sd5 14.Lf2 Te8 15.The1 Ld6 16.Sf7 Lf4+ 17.Kb1 Thf8 18.Txe8+ Lxe8! 19.Se6 *(19.g3 Txf7 20.gxf4 Sxf4, mit –+.)* 19...Txf7 20.c4 Td7 21.cxd5 Lg6+ 22.Ka1, mit –+. *(18...Txe8 19.g3, mit ∓.)* so die Partie: Marina Videkovic (2013) - Jana Krivec (2253), Pula, 21.09.2002. A2) 11.e5 c5 12.Sde2 Sg6 13.f4 Lc6 14.Kf2 Sh4 15.Thg1 Le7 16.Tad1 b5 17.b3 h6 18.h3 g5 19.g3 Sf3 20.Txd8+ Txd8 21. Td1 Txd1 22.Sxd1 Kd7, mit ∓, so die Partie: Mikhail Nabiullin - Vitaly Poletaev (2042), Russland 2007. B) Oder 10...Sg6, siehe nachfolgendes Analysediagramm.

Analysediagramm nach 10...Sg6



□ Weiß am Zug

11.Sde2

B1) 11.Td1 Ld6 12.Kf2 The8 13.g3 Se5 14.b3 c5 15.Sf5 Lf8 16.Td5 Lc6 17.Txd8+ Txd8 18.Td1 Txd1 19.Sxd1 g6, mit ∓, so die Partie: Alfredo Musitani - Leandro Daniel Perdomo (2338), Argentinien 2006. B2) 11.Kf2 Se5 12.b3 c5 13.Sde2 c4 14.Tad1 cxb3 15.cxb3, mit =, so die Partie: Paul Dozsa - Vasile Sr. Georgescu, Marianske Lazne (U26) 1962. B3) 11.0-0-0 Lb4 *(11...f6 12.Sde2 Ld6 13.Sa4 Le6 14.Kb1 b6 15.Lf2 (15.Sac3.) 15...The8 16.Lg3 Se5 17.Sf4*

Lf7 18.Sd3 Sc4 19.The1 c5 20.Sc3 Sa5, mit =, so die Partie: Richard Wiltshire - Deborah Quinn, Schottland (op) 1996.) 12.Sde2 The8 13.a3 Ld6 14.The1 h6 15.Ld4 f6 16.g3 c5 17.Lf2 Se5 18.Sg1 Lc6 19.Sd5 Sc4 20.Se3 Sxe3 21.Lxe3 h5 22.Sh3 g5 23.Sf2 Td7 24.Td2 Th7 25.Sd1 g4, mit ∓, so die Partie: Anna Maria Drakaki (1834) - Odyseas Kesidis (2087), Thessaloniki (op) 2012.

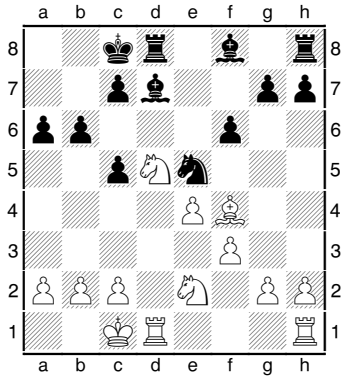
11...Sc6 Oder 11…b6, mit =, so die Partie: Nenad Doric (2339) - Matej Blazeka (2202), Novi Sad 2012.

12.0-0-0 b6 12…b5, 12…c4 12…f6 oder 12…Le7.

13.Lf4 Falls 13.Sd5 oder 13... Ld6?, so 14.Sxb6+! cxb6 15.Txd6 Kc7 16.Thd1 Le6 17.Lf4!, mit +–, so die Partie: Clement Rabineau (2291) - Inigo Alonso Aranzabal (2052), Donostia/Spanien (op) 2011.

13…f6 14.Sd5 Se5

22. Diagramm nach 14…Se5

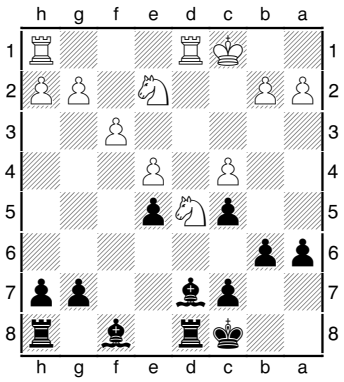


☐ Weiß am Zug

15.Lxe5?! Weiß sollte die Türme auf der d-Linie verdoppeln, z.B. 15.Td2! Lc6 16.Thd1 und Schwarz kann nicht 16…Ld6? spielen, wegen 17.Sxb6+! Also 16…Kb7 und jetzt das thematische 17.b3! und falls 17…c4, so 18.Lxe5 fxe5 19.bxc4, mit ±.

15…fxe5 16.c4!

23. Diagramm nach 16.c4!



■ Schwarz am Zug

Der Partiezug 16.c4 spielt bei dieser Bauernformation eine große Rolle, denn die schwarzen Bauern können selbständig keinen Freibauern bilden. Aber jetzt muss Weiß fortlaufend auf den schwarzen weißfeldrigen Läufer aufpassen.

16…Kb7 17.Td3 c6

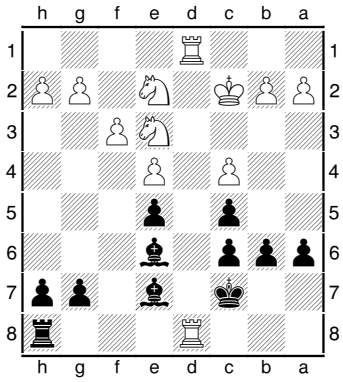
RR: A) 17...Le6 18.Thd1 c6 19.Se3 Le7, mit =. B) 17… g6 18.b3 Lg7, mit =.

18.Se3 Le7 Gut spielbar ist der nachfolgende Aufbau: 18…g6 19.Thd1 Kc7 20.Sg4 Lg7 21.Kc2 Le6 22.Txd8 Txd8 23.Txd8 Kxd8 24.Kd3 b5 25. b3 h5 26.Se3 Lh6 27.Sc2 Kd7, mit =.

19.Thd1 Le6 Genauer war 19...Kc7, z.B. 20.b3 Thf8 21. Kc2 g6 22.Sc3 Lg5, mit =.

20.Kc2 Kc7 21.Txd8

24. Diagramm nach 21.Txd8

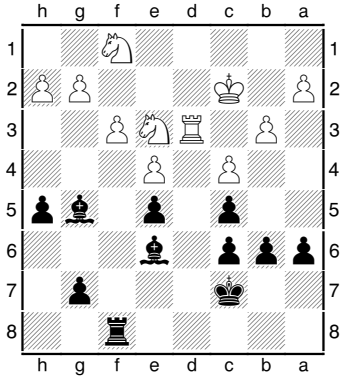


■ Schwarz am Zug

21…Lxd8 Falls 21...Txd8 22. Txd8 Lxd8 23.Kd3 Lg5 24.b3 b5 25.Sc2 Lf7 26.g3 Kd6 27.f4 exf4 28.gxf4 Ld8 29.Se3 g6 30.e5+ und jetzt: A) 30…Kd7, mit ±. B) Falls 30...Ke6, so 31.Ke4 Kd7 32.Sc1 Le7 und Weiß klärt erst mit 33.a4! die Bauernsituation am Damenflügel. In Folge bereitet Weiß den Vorstoß f4-f5 vor, damit wird der Freibauer auf e5 zum Hauptthema der Partie.

22.Sg3 Lg5 23.Sgf1 Tf8 24. Td3 h5 25.b3

25. Diagramm nach 25.b3

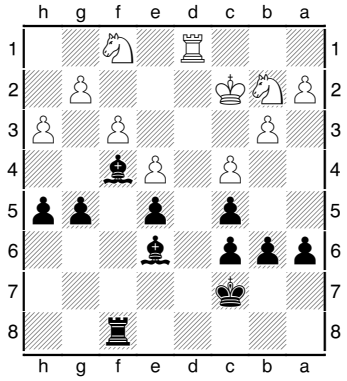


■ Schwarz am Zug

Weiß hat am Damenflügel bereits die optimale Bauernstruktur erreicht.

25…g6 26.Sd1 Lh6 27.h3 Lf4 28.Sb2 g5 29.Td1

26. Diagramm nach 29.Td1



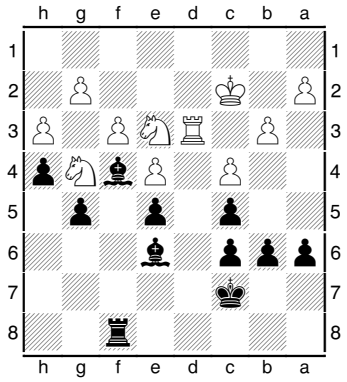
■ Schwarz am Zug

29…h4? Es fehlte nur noch 29…g4!, z.B. 30.hxg4 hxg4 31.Sd3 gxf3 32.gxf3 Δ 32…Lh6, mit ∓.

30.Td3 Ld7 Falls 30...b5, so 31.Se3 Tf6 32.Sg4 Tg6 33.a4 und Schwarz darf nicht auf g4 seinen Läufer abtauschen, z.B. 33...Lxg4 34.hxg4 Th6 35.cxb5 cxb5 36.Td5 Kb6 37.Sd3 Tc6 38.axb5 axb5 39.Sxf4 exf4, mit +–.

31.Sd1 Tf6 32.Sf2 Tf8 33.Se3 Lg3 34.Sfg4 Le6 35.Kd1 Lf4 36.Kc2

27. Diagramm nach 36.Kc2



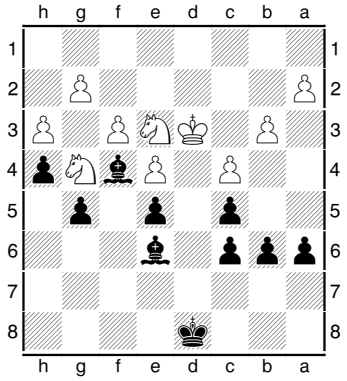
■ Darf Schwarz den Turm tauschen?

Nein, Schwarz sollte den Turm nicht zum Tausch anbieten. Nach dem Turmtausch werden die schwarzen Schwächen e5 und g6 anfällig.

36…Td8?! Einfach 36...Lg3 37.Sh6 Ld7 38.Kd2 Le6 39.Shf5 Lf4 40.Ke2 Tf7 41.Sd6 Tf8 und auf 42.Sef5 folgt 42…Lc1, mit =.

37.Txd8 Kxd8 38.Kd3

28. Diagramm nach 38.Kd3

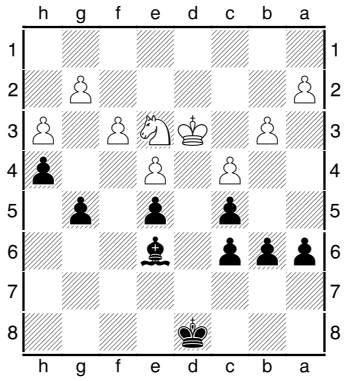


■ Darf Schwarz auf e3 tauschen?

38…Lxe3? Nach dem Tausch auf e3 ist die schwarze Stellung verloren. Der schwarze König steht auf d7, z.B. 38...Kd7 39.Sh6 Ke7 40.Sef5+ Kf6 41.Sg4+ Kf7 und Weiß kommt nicht weiter.

39.Sxe3

29. Diagramm nach 39.Sxe3



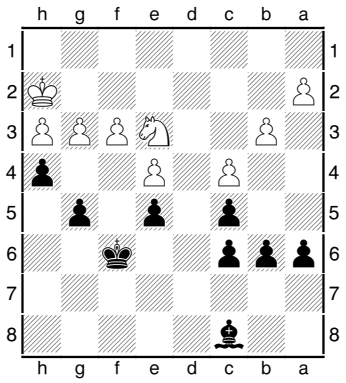
■ Schwarz am Zug

Die schwarze Stellung hat zwei Schwächen auf e5 und g5. Der schwarze Läufer muss verhindern, dass der weiße Springer diese Schwächen angreifen kann.

39…Ke7 40.Ke2 Nach 40.Sg4, darf Schwarz nicht auf g4 tauschen, z.B. 40…Lxg4 *(40…Kd6 41.Sf6 Ke7 42.Sh7 Lf7 43.Sxg5 Lh5 44.Ke3 Kf6 45.f4, mit +–.)* 41.fxg4 Kd6 42.Ke2 b5 43.Kf2 Ke6 44.g3 hxg3+ 45.Kxg3, mit +–.

40…Lc8 41.Kf2 Kf6 42.Kg1 Ld7 43.Kh2 Lc8 44.g3

30. Diagramm nach 44.g3

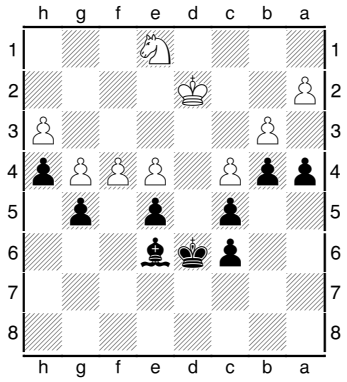


■ Schwarz am Zug

45…Ld7 45.Kg2 Le6 46.Kf2 Kg6 47.Sd1 Kf6 48.Sb2 b5 49.g4, also kein Tausch des weißen g-Bauern.

49…Ke7 50.Ke3 Kd6 51.Kd2 b4 52.Sd3 a5 53.Se1 a4 54.f4!! Ausgezeichnet gespielt. Egal wie Schwarz auf f4 tauscht, es folgt immer Sf3 und Schwarz ist nicht mehr in der Lage seinen Bauern auf g5 zu decken. Im Nachhinein halten wir fest, dass Schwarz seinen schwarzfeldrigen Läufer nicht abtauschen hätte dürfen.

31. Diagramm nach 54.f4!!



■ Schwarz am Zug

54...axb3 55.axb3 exf4 Falls 55...gxf4, so 56.Sf3! Ld7 57. Sxh4 Ke7 58.Ke2 Le6 59.Sf3 Kf6 60.Kf2 Ld7 61.Se1 Ke7 62.Sd3 Kd6 63.Kf3, mit +–.

56.Sf3 Die schwarze Stellung ist nicht mehr zu halten.

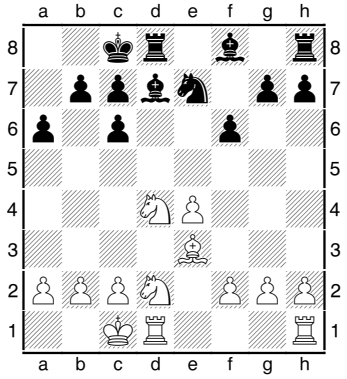
56...Lg8 57.Kd3 Ke7 58.Sxg5 Kf6 59.Sf3 Lh7 60.Sxh4 Kg5 61.Sf3+ Kh6 62.h4, mit 1:0, so die Partie: Georg Kieninger - Wilhelm Ernst, Köln (m10) 1940. Schwarz hat sich sehr geschickt verteidigt, aber die schwarzen Schwächen c5, e5 und g5 entscheiden die Partie. Das Bauernopfer 54.f4! nebst der *Räumung*[77] des Feldes f3 ist sehr schön und dazu sehr lehrreich. Der Münchner Georg Kieninger, auch als der *Eiserne Schorsch* bekannt, gewann die deutsche Meisterschaft 1937, 1940 und 1947. Mit seiner besten historischen ELO-Zahl 2636, vom Oktober 1948, lag er auf dem 23. Platz der Weltrangliste.

A4. Kapitel

7...Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sd2 Se7 10.0-0-0 f6 11.f3 Sg6 12.h4

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sd2 Se7 10.0-0-0 f6

32. Diagramm nach 10...f6



☐ Weiß am Zug

11.f3!? A) Oder 11.Tde1 c5 12.Se2 Sg6 13.f4 Ld6 14.g3 The8 15.Sc3 Lc6 16.Thf1 Te7 17.Lf2 Tde8 18.Sd5 *(18.Te2 b5 19.Tfe1 b4 20.Scb1 h5 21.Sb3 Txe4 22.Txe4 Txe4 23.Txe4 Lxe4 24.Sxc5 mit =.)* 18...Lxd5 19.exd5 Txe1+ 20.Txe1 Txe1+ 21.Lxe1 Se7 22.c4 c6 23.dxc6 Sxc6, mit =, so die Partie: Vladimir Vltavsky (2260) - Jiri Pasovsky (2340), Tschechien (ch) 1999. B) 11.f4 Sg6 Δ Ld6, The8 xe4.

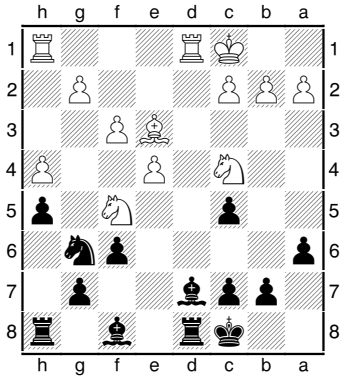
11...Sg6 A) In dieser Stellung wird öfters nach 11...Sg6 ein ½:½ gemacht, so auch die Partie: Humberto Borghi (2395) - Juan Carlos Hase (2395), Argentinien (ch) 1980. Normalerweise wird hier 12.h4 h5 13.Sc4 c5 14. Sf5 gespielt, mit =. B) 11...c5 12.S4b3 b6 ΔSc6, mit ∓. RR: 12.Se2 Sc6 13.Sf4 Ld6 14.Sc4 Lxf4 15.Lxf4 Le6 16.Se3, mit =, Δ16...Sd4 17. The1☐ Lxa2? 18. b3 c4 19.Sc4 Sb3 20.Kb2 Sd4 21.Ka2 Sc2 22.Sb6, mit +–.

12.h4 Der Partiezug 12.h4 ist logisch. Gespielt wurde schon 12.Sc4 Le7 13.h4 h5 14.g3 c5 15.Se2 Lb5, mit ∓, so die Partie: Janos Pasztorcsik - Mark Pinter, Ungarn (ch) 1998.

12...h5 A) 12...Ld6 13.Sc4, mit ±. B) 12... Le7 13.h5 Se5 14.g4 g6, mit ±.

13.Sc4 c5 14.Sf5

33. Diagramm nach 14.Sf5



■ Schwarz am Zug

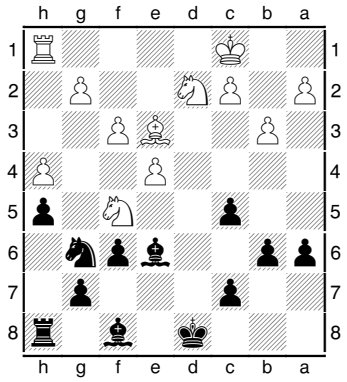
14...Le6 Viele Spieler hätten hier 14...Lxf5 gespielt, nicht aber der Ex-Weltmeister Karpow, z.B. A) 14...Lxf5 15. Txd8+ Kxd8 16.exf5 Se7 17. g4, mit ±. B) 14...b6!? Δ Lc6.

15.Txd8+ Sehr interessant sieht 15.Sd2!? aus.

15...Kxd8 16.Sd2 b6 17.b3

Siehe 34. Diagramm

34. Diagramm nach 17.b3



■ Schwarz am Zug

Es entstand eine *kritische Stellung*[54], in der Schwarz noch abwartet.

17…Kc8 Nach 17…Kc8, folgte ½:½, so die Partie: Pablo Della Morte (2283) - Leonardo Fusco (2332), Vicente Lopez/Argentinien 2007.

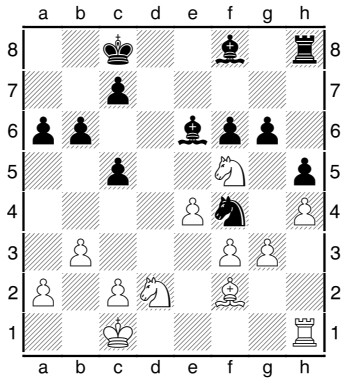
18.Lf2!? Nichts bringt 18.g3, wegen 18…Se5 und Schwarz bekommt aktives Gegenspiel am Königsflügel. Das ist wieder so eine Stellung, in der man sich fragt, was soll man hier ziehen? Die Antwort ist ganz einfach, 18.a4. Nicht aber 18.c4?!, wegen 18…Se5, z.B. 19.Sg3 Sc6, mit ±.

18…Sf4 18…Se5!? 19.Lg3 Sc6 Δ g6, mit ∓.

19.g3 g6

Siehe 35. Diagramm

35. Diagramm nach 19…g6



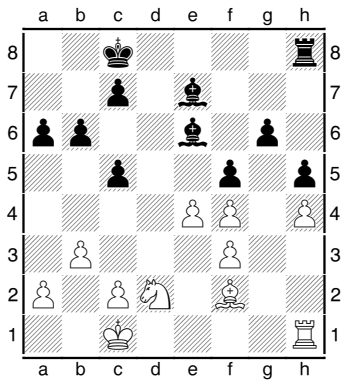
□ Weiß am Zug

19…Sg6 (ΔSe5) 20.f4? Lf5 21. exf5 Se7, mit ∓. RR: ⌓20.Se3 Se5 *(20…Ld6 21.Sdc4, mit =; 21.f4, mit ↑.)* 21.f4 Sg4 22. Sxg4 Lxg4 23.Te1 g5!, mit =.

20.Se7+? Nachhaltiger war 20.gxf4 gxf5 und 21.Tg1□, mit =.

20…Lxe7 21.gxf4 f5!? Nach einem *Abwartezug*[1], wie Ld6, Tg8 oder einem Königszug hätte Schwarz seinen Vorteil leicht sichern können, z.B.: A) 21…Ld6, mit ∓. B) 21…Tg8 22.Tg1 Kb7 23.Kd1 b5, mit ∓. C) 21…Kd7 22.Tg1 und dann einfach 22… Lf7, mit ∓.

36. Diagramm mit 21…f5?



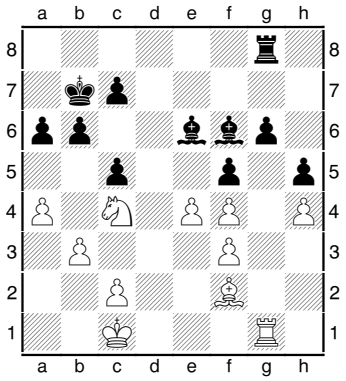
□ Weiß am Zug

22.Tg1 Tg8 23.Sc4 Lf6 24.a4

A) Nach 24.e5 kann folgen: 24…Lxc4 25.bxc4 Le7 26.Td1, mit =; 24…Le7 Δ Kb7, b5, Ld5, mit ∓. B) 24.Se5 fxe4 25.fxe4 Lxe5 26.fxe5 Lg4, mit ∓.

24…Kb7

37. Diagramm nach24…Kb7



□ Weiß am Zug

25.Tg2?

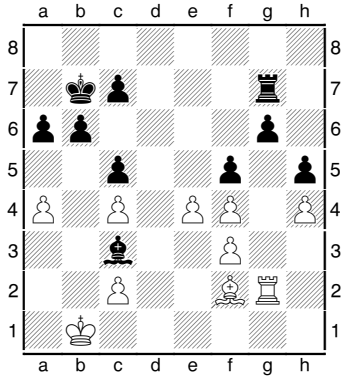
Genauer war hier 25.Se3! *[25.Se5 Lxe5 26.fxe5 fxe4 27. fxe4 Lg4 28.Kd2 Td8+ 29.Kc3 (29.Ke3? Ld1, mit –+.) 29… Te8 30.Lg3 Tf8 31.Kd2 Tf3 32.Tg2 c4! 33.bxc4 Ta3 34.Lf4 Txa4, mit ∓.]* 25…Ld4 26.Sd1 Kc6 27.c3 Lf6 28.Kc2 c4 29.b4 Lf7 30.e5 Lg7 31.Se3 Lh6 32. Lg3 Td8 33.Lh2 Kd7 (Nicht aber 33…Td3?, wegen 34. Sxc4! Txf3 35.Sd2 Tf2 36.Lg3 Txf4 *(36…Te2 37.Kd3, mit +–.)* 37.Lxf4 Lxf4 38.Sf3 Kd7 39.c4 c5 40.Td1+ Ke7 41.a5! und Weiß gewinnt.

25…Lxc4 25…Lf7!? Oder 25… Tg7!?

26.bxc4 Tg7□ 27.Kb1 Verlockend sieht 27.e5 aus, z.B. 27…Ld8, mit ∞.

27…Lc3

38. Diagramm nach 27…Lc3



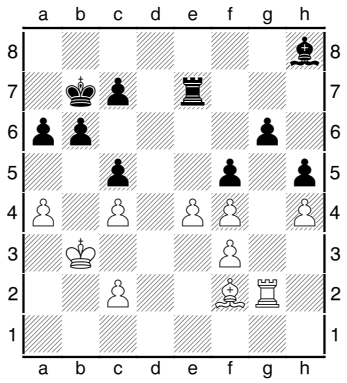
☐ Weiß am Zug

Diese Stellung ist nichts für schwache Nerven. Jeder Fehler verliert sofort, aber die Partie wurde ohne Fehler beendet.

28.Ka2 Te7 29.Kb3 A) 29.Tg6? fxe4 30.fxe4 Txe4 31.Lg3 Te3, mit ∓. B) 29.exf5 gxf5 30.Kb3 La5 31.Tg5 Te2 32.Lg1 Te1, mit ∓. C) Nach 29.e5! hätte sich Schwarz zwischen 29…Tg7 oder 29…Te6 und 29…Ld2 entscheiden müssen. C1) 29…Tg7, z.B. 30.Kb3 Ld2 *(Wer würde hier 30…La5☐ spielen, wenn 31.c3 folgen könnte? Aber Karpow hat hier eine Überraschung vorbereitet, 31…Kc6! 32.Tg1 Kd7 33.Lg3 Ke6, mit ∓.)* 31.Lg3 *(Nicht aber 31.Lxc5?!, wegen 31…Lxf4 32.Ld4 Tg8 33.a5 c5 34.Lb2 bxa5 35.Tg1 g5 36.hxg5 h4 37.Th1 Lxg5, mit ∓.)* 31...Le3 32.c3 *(Δ 33.Lh2, Kc2 und dann Te2 als Folgezüge, um den schwarzfeldrigen Läufer zu erobern.)* 32…Kc6, mit +–. C2) 29…Te6 ist aufgrund von 30.Kb3 für Schwarz nicht spielbar, z.B. 30… Ld2 31.Lg3 Lc1 32.c3 b5 33.axb5 axb5 34.cxb5 c6 35.Tc2 Le3 36.Te2 c4+ 37. Kxc4 Lg1 38.Lf2 Lh2 39.Le3 Lg3 40.b6 Lxh4 41.Ta2, mit +–. C3) 29...Ld2 30.Lg3 La5 31.Kb2 Kc8 32.Lf2 Te6 33.c3 Kd7 34.Kb3 Ke8 35.Tg1 Kf7 36.Td1 Te8 37.Td7+ Te7 38.Td8 Te8, mit =.

29…Lh8 Sehr interessant ist hier 29…Ld2, z.B. 30.exf5 gxf5 31.Lxc5 Td7, mit einer sehr komplizierten und unklaren Stellung.

39. Diagramm nach 29…Lh8

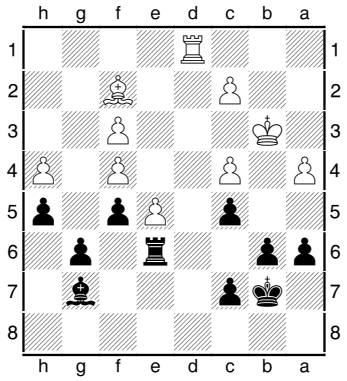


☐ Weiß am Zug

30.e5 Te6 31.Tg1 31.a5 Lg7 32.Tg1 Lh6 33.Le3 Lg7, mit =.

31…Lg7 32.Td1

40. Diagramm nach 32.Td1



■ Schwarz am Zug

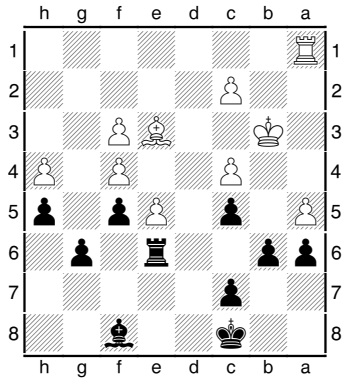
Die Stellung ist nun ausgeglichen. Für beide Seiten ist kein *Motiv*[66] mehr zu sehen, welches einen Gewinn ermöglichen würde.

32…Kc8

Nach 32…Kc6 lässt m.E. den weißen Turm unnötig ins schwarze Lager gelangen, z.B. 33.a5 Lf8 34.Td3 Te8 35.Td1 Le7 36.Ta1 Kb7 37.Tg1 Tg8 kommt Weiß nicht weiter.

33.a5 Lh6 34.Le3 Lf8 35.Ta1

41. Diagramm nach 35.Ta1



■ Schwarz am Zug

35…Kb7 36.Td1 Le7 37.Lf2 Kc8 38.Ta1 Kb7 Nach 38…b5 folgt 39.Td1, mit =.

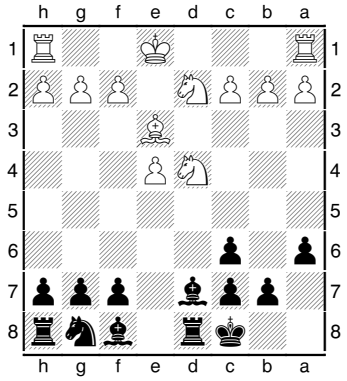
39.Td1 Kc8 40.Ta1 Kb7 41.Td1, mit ½:½, so die Partie: Tony Miles (2595) - Anatoli KKarpow (2715), Biel 1992. Typisch in dieser Partie ist die Vielzahl der sog. *Einzigen Züge*[25], die der Weltmeister Karpow hier gespielt hat. Das ist deswegen interessant, weil diese Züge nicht nur die Stellung gehalten haben, sondern Karpow eine kleine Spielmöglichkeit gesichert haben.

A5. Kapitel

7…Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sd2 Se7 10.0-0-0 f6 11.f3 Sg6 12.g4

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Ld7 8.Le3 0-0-0 9.Sd2

42. Diagramm nach 9.Sd2

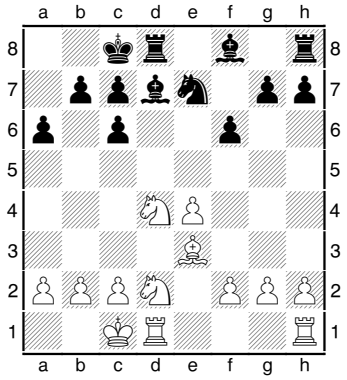


■ Schwarz am Zug

9...Se7 A) Nach 9...g6?! folgt 10.0-0-0 Lg7 und jetzt: A1) Nicht aber 11.f3?!, wegen 11...Se7 12.S2b3 b6 13.Lg5 f6 14.Ld2 c5 15.Se2 c4!, mit ∓, so die Partie: John Trevelyan (2166) - Dagur Arngrimsson (2396), Mazedonien (EU-Cup) 2009. A2) 11.S4f3!, z.B. 11...Se7 12.Sg5! Tdf8 13.Lc5!, mit ±. A3) 11.S4b3 b6 12.Ld4 f6 13.The1 c5 14.Lc3 Sh6 15.f3 Le6 16.Sf1 Sf7 17.Se3 Sd6 18.Sd5 Thf8 19.Sxf6 Txf6 20.e5 Tf7 21.exd6 Lxb3 22.d7+ Tfxd7 23.cxb3, mit =, so die Partie: Pavlos Bozinakis (2154) - Andrew Greet (2451), Edinburgh (op) 2011. B) 9...Te8 10.0-0-0 Se7 und jetzt: B1) 11.The1 c5 12.Se2 Sc6 13.Sc3 b6 14.Lf4 Le7 15.Sd5 Ld8 16.Sc4, mit ±, so die Partie: Vladimir Vltavsky (2224) - Zdenek Pokorny (2280), Tschechien (ch) 2016. B2) 11.Tde1 c5 12.Se2 b6 13.Sg3 g6 14.h4 h5 15.Lg5 Lg7, mit ∓, so die 34. Partie: Vladimir Vltavsky (2224) - Vojtech Kovar (2341), Tschechien (ch) 2016.

10.0-0-0 f6

43. Diagramm nach 10...f6



□ Weiß am Zug

11.f3 Sg6 12.g4 Der Partiezug g2-g4 ist einfach zu früh. Die beiden Hauptvarianten entstehen hier nach 12.h4 bzw. nach 12.Se2.

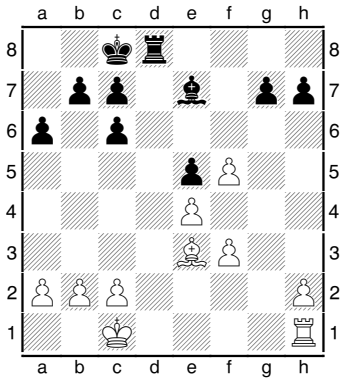
12...Ld6 13.Sc4 Le7 Schwarz kann nach 13...Se5 auf keinen Vorteil hoffen, z.B. 14.Sxe5 Lxe5 15.Sf5 Lxf5 16.Txd8+ Txd8 17.gxf5 Td7 18.h4 h5, mit =.

14.Sf5 Lxf5? 14...Lf8 15.Thg1 Te8, mit =.

15.Txd8+ Txd8?! Notwendig war hier 15...Kxd8 16.gxf5 Sh4 17.Tg1 g6 18.Sd2 *(18.fxg6 hxg6 19.f4 Kd7, mit =.)* 18...gxf5 19.Lf2! Sg6□ 20.exf5 Se5, mit ±.

16.gxf5 Se5 17.Sxe5 fxe5

44. Diagramm nach 17...fxe5



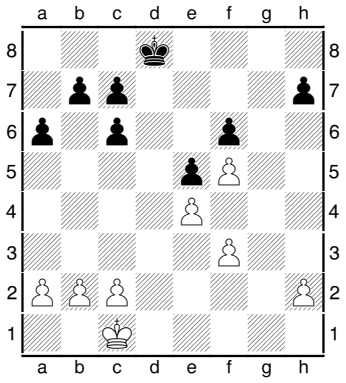
□ Weiß am Zug

18.Tg1 Lf6 Der Partiezug 18...Lf6 wird in Folge von Weiß musterhaft widerlegt. Wenn auch 18...Lf8 hier nicht spielbar ist, so darf Schwarz auch nicht 14...Lxf5? spielen.

19.Lg5! Td7 Notwendig war 19...Lxg5+, z.B. 20.Txg5 Td7 21.h4 *(21.Th5 h6 22.f6 gxf6 23.Txh6 Tf7□ 24.h4 f5, mit =.)* 21...Tf7 (21...Kd8? 22.Th5 h6 23.f6 gxf6 24.Txh6 Tf7 25. Th8+ Ke7 26.h5 f5 27.exf5 Txf5 28.h6 Th5 29.Kd2 c5 30. Ke3, mit ±.) 22.Kd2 *(22.Th5 h6, mit =.)* 22...Kd7 23.h5 Ke7 24.Ke3 Kf8, mit ±.

20.Lxf6 gxf6 21.Tg8+ Td8 22.Txd8+ Kxd8

45. Diagramm nach 22...Kxd8



□ Weiß am Zug

23.Kd2 Kd7 Nach 23…Ke7 bleiben die schwarze Probleme bestehen.

24.Ke3 Kd6 25.f4 b6? Aber auch 25…exf4+ hilft Schwarz nicht, z.B.: 26.Kxf4 c5 27.b3 b5 28.c4 c6 29.a3 h6 30.a4 bxc4 31.bxc4 a5 32.e5+ fxe5+ 33.Ke4 h5 34.h4 Ke7 35.Kxe5, mit +–, weil Schwarz sich im Zugzwang befindet.

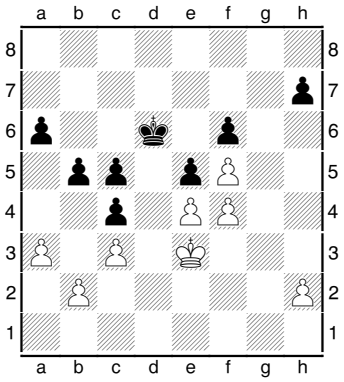
26.Kf3 Die nachfolgenden weißen Züge, wie 30.b3, 30.fxe5 oder 30.c4 gewinnen sehr leicht, z.B. 26.b4 Ke7 27.c4 Kd6 28.Kf3 h6 29.Kg3 c5 30.bxc5+ Kxc5 31.fxe5 fxe5 32.Kh4 Kd6 33.Kh5 Ke7 34.Kxh6, mit +–.

26…c5 27.Ke3 Unserer Standardantwort 27.b3! reicht hier bereits, z.B. 27…b5 28.c4 c6 29.Kg4 exf4 30.Kxf4 b4 31.e5+ fxe5+ 32.Ke4 h5 33.h4 a5 34.f6 Ke6 35.f7 Kxf7 36.Kxe5 Ke7 37.Kf5, mit +–.

27…b5 28.c3 c4 29.a3 c5 Schwarz kommt hier in einen *Zugzwang*[123], z.B. 29...c6 30. Kf3 a5 31.Ke3 h6 32.Kf3 c5 33.Ke3 b4 34.Kf3 bxc3 35. bxc3 a4 36.Ke3 h5 37.Kf3 exf4 38.Kxf4 Ke7 39.e5 fxe5+ 40.Kxe5 h4 41.f6+ Ke8 42.Kf5 Kf7 *(42...h3 43.Ke6 nebst Matt in acht Zügen.)* 43.h3, mit +–.

Siehe 46. Diagramm

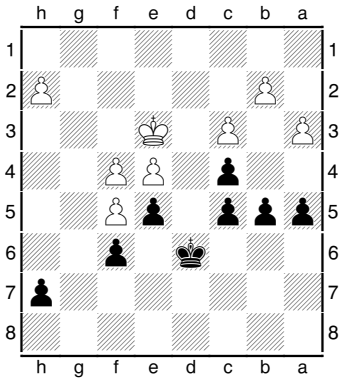
46. Diagramm nach 29…c5



☐ Weiß am Zug

30.Kf3 a5 31.Ke3 Eine scheinbar kritische Stellung, denn es ist völlig egal was Schwarz hier spielt. Schwarz kann sich dem Zugzwang nicht entziehen.

47. Diagramm nach 31.Ke3



■ Schwarz am Zug

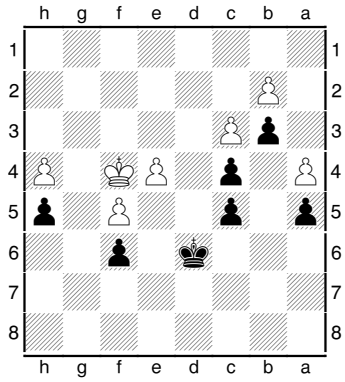
Schwarz versucht mit b5-b4 etwas Gegenspiel zu bekommen.

31…b4 Keine Hilfe ist 31… exf4+, wegen 32.Kxf4 b4 33.a4 h6 34.h3 h5 35.h4 Ke7 36.e5 Kf7 37.Ke4 Ke7 38.Kd5, mit +–.

32.a4 h6?! 33.Kf3 b3 34.Kg4 exf4 35.Kxf4 h5 36.h4

Siehe 48. Diagramm

48. Diagramm nach 36.h4



■ Schwarz am Zug

36…Ke7 37.e5! Kf7 Nicht besser ist 37...fxe5+ 38.Kxe5 Kf7 39.f6 Kf8 40.Kf5 Kf7 41.Kg5 Kf8 42.Kxh5 Kf7 43.Kg5, mit +–.

38.Ke4 fxe5 39.Kxe5 Ke7 40.f6+ Kf7 41.Kf5 Kf8 42.Kg6 Kg8 43.Kxh5 Kf7 44.Kg5 Kf8 45.Kg6 Kg8 46.h5 Kf8 47.h6 Kg8 48.f7+, mit 1:0, so die Partie: Thorvardur Olafsson (2132) - Mona Khaled, Reykjavik 2006. Nach dem Vorstoß 37.e5! ist die Partie für Weiß entschieden. Ein wertvolles Beispiel zum Thema, „Wie gewinnt man ein gewonnenes Bauernendspiel?“ Einmal mehr kommt dem Zugzwang hier eine besondere Bedeutung zu.

A6. Kapitel

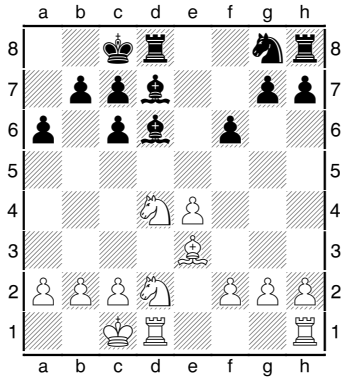
7…Ld7 8.Le3 Ld6 9.Sd2 0-0-0 10.0-0-0 f6

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Ld7 8.Le3 Ld6 9.Sd2 0-0-0 10.0-0-0 f6

In dieser Variante spielen die beiden weißen Springer eine

gewichtige Rolle. Hier gibt es mehrere Eröffnungsideen nach verschiedenen Springerzugfolgen.

49. Diagramm nach 10…f6



☐ Weiß am Zug

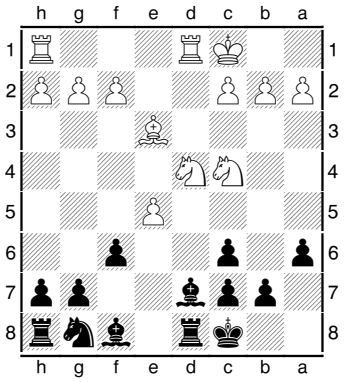
11.Sc4 Oft werden hier die Zwischenzüge 11.h3 und 11…h5 gespielt, z.B.: A) 12.Sc4 Sh6 13.Se2 Sf7, mit ±. B) 12.f3 c5 13.Se2 Le6 14.Lf4 g5 15.Lxd6 cxd6 16.h4 Se7 17.Sf1 Kc7 18.Se3 d5 19.exd5 Sxd5 20.Sxd5 Lxd5, mit =. C) 12.S2b3?! Se7 13.Se2 Sg6 14.Sc5 The8 15.Sxd7 Txd7 16.f3 Sh4!, mit ∓, so die Partie: Alexandr Predke (1998) - Vladimir Gorbatjuk (2226), Kasachstan 2006.

11…Lf8?! A) 11...Se7, z.B. 12.Sxd6+ cxd6 13.The1 d5 14.Ld2 c5 15.Sb3 b6 16.exd5 Sxd5 17.c4 Sc7 18.Te7 Thg8 19.Lf4, mit ±. B) 11...Lc5 12.The1 Se7 13.e5! b5 14.exf6 gxf6 15.Se2! Lxe3+ 16.Sxe3, mit ±.

12.e5

Siehe 50. Diagramm

50. Diagramm nach 12.e5



■ Schwarz am Zug

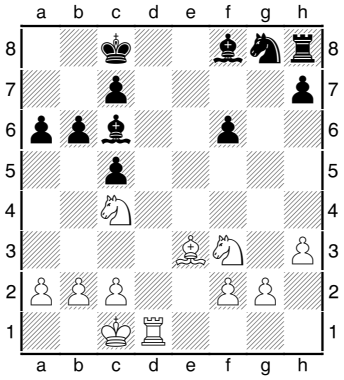
12…c5?! In dieser Variante gehört der schwarze Turm auf e8, z.B. 12…Te8 13.Lf4 fxe5 14.Sxe5 Ld6 The1 Sf6, mit ausgeglichenem Spiel.

13.Sf3 b6?! Genauer ist 13…b5 und Schwarz kann das Eindringen des weißen Springers auf e5 direkt verhindern.

14.exf6 gxf6 In der Partie kann Schwarz nicht auf f6 mit dem Springer zurückschlagen, 14…Sxf6 15.Sce5 Le6 16.Txd8+ Kxd8 17.Sg5 Ke7 18.Te1, mit +–.

15.h3 Lc6 16.Txd8+ Kxd8 17.Td1+ Kc8

51. Diagramm nach 17…Kc8



☐ Weiß am Zug

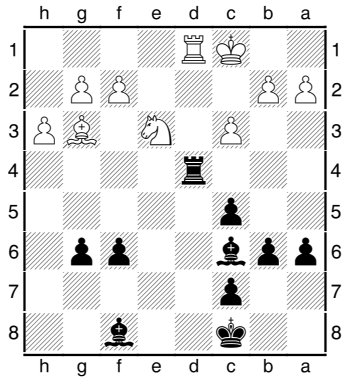
Diese Stellung würde man mit Hilfe des *Nash-Gleichgewichts* wie folgt beurteilen: Schwarz kann nicht ohne weiteres die Gleichgewichtsstrategie verfolgen, weil er neben seinem Doppelbauer noch zwei vereinzelte Bauern auf der f- und der h-Linie hat. Schwarz wird hier gezwungen nach konkreten für ihn spielbaren Varianten zu suchen und diese immer wieder neu zu bewerten.

18.Sh4 Se7 19.Lf4?! Einfach b2-b3 und Weiß steht vortrefflich.

19…Sg6! Jetzt muss Weiß, wegen 20.Lg3 Lh6+! 21.Kb1 Sxh4 22.Lxh4 Lxg2, mit –+ spielen und auf g6 tauschen und die schwarze Bauernstruktur wird verbessert.

20.Sxg6 hxg6 21.Se3 Th4 22.Lg3 Td4! 23.c3? 23.f3☐ war unbedingt notwendig

52. Diagramm nach 23.c3?



■ Schwarz am Zug

23…Txd1+? Weiß hat hier einfach Glück gehabt. Hätte Schwarz aber 23…Te4! gespielt, z.B. 24.Sg4 Te2! 25. Kb1 *(Sonst 25…Lh6, mit –+.)* 25…f5!, mit ∓.

24.Kxd1 Lh6 Einfach 24…Kd7, mit =.

25.Sg4 Lg7 26.f3 c4? Nach 26...Ld5! ist die Stellung noch ausgeglichen, aber das schwarze Läuferpaar wird immer aktiver. Hier hätte Schwarz auf die Eigendynamik seines Läuferpaares setzen, und selbst im Gleichgewicht auf Sieg spielen können.

27.Ke2 Ld5 27…Ld7 28.Lh4 g5 29.Lf2 f5 30.Se3 Le6 31.g4 fxg4 32.hxg4, mit =.

28.Lh4 f5 Falls 28...g5, so 29.Lf2 Kd7 30.h4 gxh4 31. Lxh4 Ke6 32.Se3 f5 33.Ld8 Le5 34.g4 fxg4 35.fxg4, mit =.

29.Se3 c6 30.g4 Wir tauschen auf d5 natürlich nicht, da Weiß das Endspiel nicht mehr gewinnen würde.

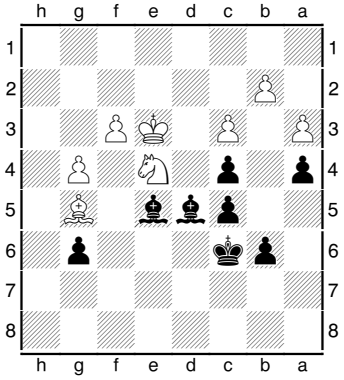
30…fxg4 31.hxg4 Lh6 32.Sd1 c5 33.Lf2 Kd7 34.Le3 Lg7 35.Sf2 a5 36.Se4 a4 Den Tausch 36…Lxe4, mit =, hätte Schwarz berechnen müssen.

37.a3 Kc6 38.Lg5 Le5 Nachhaltiger war hier 38…Lxe4 39.fxe4 Kd6 40.Lf4+ Ke6, mit =.

39.Ke3□

Siehe 53. Diagramm

53. Diagramm nach 39.Ke3

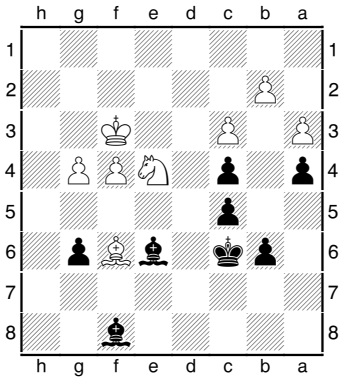


■ Schwarz am Zug

Nachdem es Schwarz versäumt hat auf e4 zu tauschen, ist dies nach Ke3 jetzt nicht mehr möglich.

39…Lg7 40.f4 Le6 41.Lf6 Lf8 42.Kf3

54. Diagramm nach 42.Kf3



■ Schwarz am Zug

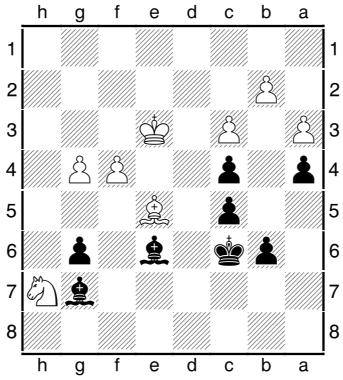
42…Ld5 42…Kd5 43.Sg5 Lc8, mit =

43.Le5 Lh6 44.Ke3 Le6 45.Sf2 Der Partiezug bringt Weiß vorerst nichts. Gut für Weiß ist 45.Sf6, z.B. 45…Lg7 46.Sh7 Lxe5 47.fxe5 Kd5 48.Kf4, mit ±.

45…Kd5 46.Kf3 Lc8 47.Ke3 Le6 48.Se4 Kc6 Nicht aber 48…Lxg4?, wegen 49.Sf6+ Ke6 50.Sxg4 und Weiß gewinnt.

49.Sf6 Lg7 50.Sh7!

55. Diagramm nach 50.Sh7!



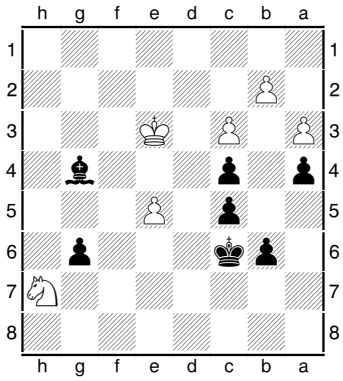
■ Schwarz am Zug

Kasparian war ein armenischer Schachkomponist, so gesehen dürfen wir den Zug 50.Sh7! bewundern.

50…Lxe5?! Nur noch nach 50…Lg8□ hätte Schwarz die Stellung halten können, z.B. 51.Lxg7 Lxh7 52.Ke4 Kd6 53.f5 gxf5+ 54.gxf5 Ke7 55.Ke5 Lg8 56.Lh6 Lf7 57.Le3 Lh5 58.f6+ Kf7 59.Lh6 Lg4 60.Lg7 b5 61.Kd6 Ke8 62.Kxc5 Ld7 63.Kb6, *(63.Kd6, mit =/∞.)*, mit =.

51.fxe5 Lxg4

56. Diagramm nach 51…Lxg4



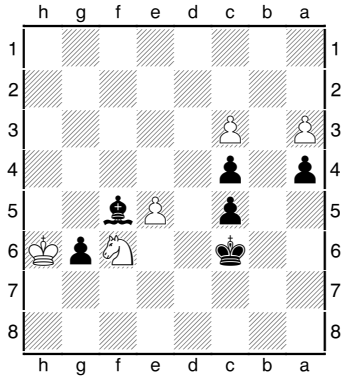
■ Schwarz am Zug

Weiß hat für diese Stellung einen Bauern geopfert, dafür

aber einen starken Freibauer e5 bekommen.

52.Kf4 Lf5 53.Sf6 b5 54.Kg5 b4 55.Kh6 bxa3 56.bxa3

57. Diagramm nach 56.bxa3

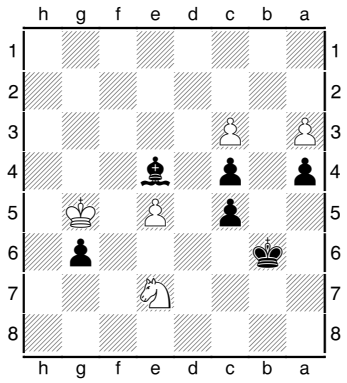


■ Schwarz am Zug

56...Kb5 57.Sd5 Le4 58.Se7 Sehr lehrreich sind die zwei nachfolgenden Varianten: A) 58.Se3! Kc6 *(58...Ld3 59.e6 Kc6 60.Kg7 Kd6 61.Kf7, mit +–.)* 59.Kg7 Kd7 60.Kf6, mit +–. B) 58.Sf4! Kc6 59.Kg5 Kd7 60.Kf6, mit +–.

58...Kb6 59.Kg5

58. Diagramm nach 59.Kg5



■ Schwarz am Zug

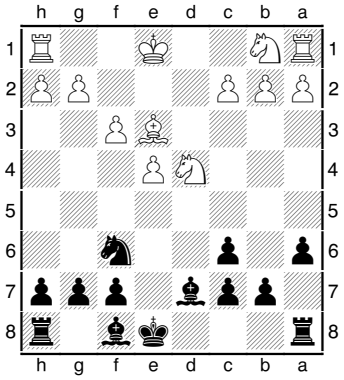
59...Kc7 60.Kf6 Kd7 61.e6+ Kd6 62.Sc8+! Kc7 63.Sa7!! Lf5 64.Ke5, mit 1:0, da Weiß das *Schlüsselfeld*[85] d6 erobert, und nach Sb5 nebst Sd6 droht den e-Bauern umzuwandeln, so die Partie: Genrich Kasparian - Raschid Neschmetdinow, Tbilisi (ch) 1949. Weiß gewinnt mit dem problemorientierten Springermanöver 62.Sc8+ nebst 63.Sa7!!. Genrich Kasparian ist immer noch ein Weltstar unter den Problemkomponisten.

A7. Kapitel

7...Ld7 8.Le3 Sf6 9.f3

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4 Ld7 8.Le3 Sf6 9.f3

59. Diagramm nach 9.f3



■ Schwarz am Zug

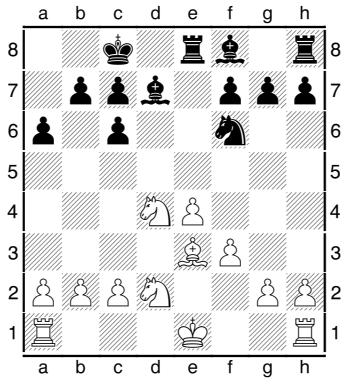
9...0-0-0 A) Oder 9...Ld6 10.Sc3 0-0-0 11.0-0-0 The8 12.Lg5 b5 13.a3 a5 14.Sb3 b4 15.axb4 axb4 16.Sa4 Le6 17.Sac5 h6 18.Sxe6 Txe6 19.Le3 Te5 20.Ld4 Tb5 21.Lxf6 gxf6 22.Sd4 Tb6 23.Sf5 Kb7 24.g3 Ta8 25.Sxh6? Le5! 26.Sxf7 Lc3!! 27.Sd8+ *(27.Kb1 Tba6 nebst Matt in drei Zügen.)* 27...Kc8, mit 0:1, so die Partie: Varela la Madrid, Tilsia Carolin - Rovira Contreras, Tairu Manuela (1897), Caribbean/ Karibik (U20) 2010. B) 9...c5 10.Se2 0-0-0 11.Sd2 Te8 12.Kf2 h6 13.h4 Tg8 14.g4 Le6 15.Sf4, mit ±, so die Partie: Jan Siroky (2218) - Istvan Odor (1958), Ungarn (ch) 2009.

10.Sd2 Gleichwertig ist hier 10.Sc3 und jetzt: A) 10...Lb4 11.Sde2 Tde8 12.0-0-0 Lf8 13.Sd4 c5 14.Sde2 Lc6 15.Sf4 c4 16.Sce2 Sd7, mit ½:½, so die Partie: Gojko Laketic (2468) - Antonio Martorelli, (2224), Frascati Santa Cecilia (op) 2009. B) 10...h6 11.0-0-0 c5 12.Sde2 b6 13.Sf4 g5 14. Sfd5 Sxd5 15.Sxd5 Le6 16.Td2 *(16.h4 gxh4 17.Txh4 Lg7 18. g4 Td7 19.c4 Kb7 20.b3, mit ±.)* 16...Kb7 17.Thd1 Lg7 18. Lf2 f5 19.exf5 Lxf5 20.Lg3 *(20.Se7 Txd2 21.Txd2 Le6 22.Te2 Lf7 23.Sf5 Lf6 24.b3 h5 25.h4 Td8, mit =.)* 20... Ld4! 21.Se7 Lh7 22.Le5 *(22. Lf2 The8 23.Lxd4 cxd4 24.Te1 Td7 25.Tde2 Lxc2!, mit ∓.)* 22...The8 23.Lxd4 cxd4 24.Te1 Td7 25.Tde2 Lxc2!, mit ∓, so die Partie: Pavel Shvydkin (2064) - Nikolai Shukh (2442), Moskau (op) 2011.

10...Le7 Beachtenswert ist hier 10...Te8.

Siehe Analysediagramm

Analysediagramm: 10…Te8



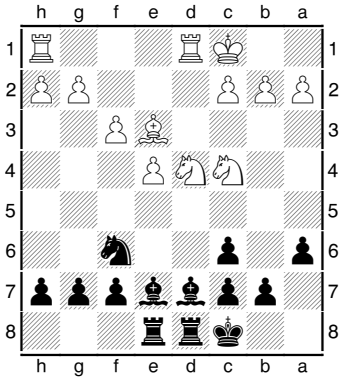
☐ Weiß am Zug

Aus der Praxis bekannt ist hier 11.0-0-0 g6 12.S4b3 b6 13.Ld4 Lg7 14.e5 Sh5 15.Tde1 c5 16.Lc3 Lc6 17.g3 Te7 18.Thf1 The8 19.f4 Sf6 20.Kd1 Sd5, mit ∓, so die 42. Partie: Alexis Cabrera (2407) - Jorge Murakami (2280), Lima/Peru 2000.

11.0-0-0 The8 Neben dem Partiezug wird hier auch 11... c5 gespielt, z.B. 12.Se2 The8 13.Sf4 Lf8 14.Sd3 b6 15.Lg5 h6 16.Lxf6 gxf6 17.Sf4 f5 18.Sh5 fxe4 19.Sxe4 Lc6 20.Shf6 Txd1+ 21.Txd1 Te6, mit =, so die Partie: Kimmo Valkesalmi (2405) - Tom Wedberg, (2475), Norwegien (ch) 1987. RR: Aufgrund der Aufstellung der beiden schwarzen Läufer ist hier 11… h5 zu beachten.

12.Sc4 Etwas schablonenhaft scheint hier 12.The1 zu sein, z.B. 12…b6 13.c3, mit ½:½, so die Partie: Marco Antonio Asfora (2225) - Roberto Calheiros, Brasilien (ch) 2009.

60. Diagramm nach 12.Sc4



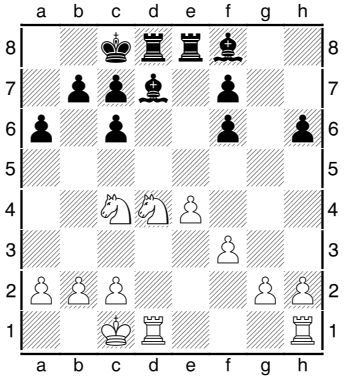
■ Schwarz am Zug

12…Lf8?! A) Es wurde auch schon 12…h5, mit ±, so die Partie: Jordi Miralles Brugues (2249) - Pedro Pons Morro, Spanien (ch) 1999. B) Am besten für Schwarz ist noch 12...c5, z.B. 13.Sb3 Le6 14.Txd8+ Lxd8 15.Scd2 b6 16.Td1 Sd7 17.Lf4 Kb7, mit ∓.

13.Lg5 h6? Nur 13…c5 bzw. 13...Le7 kamen hier in Frage.

14.Lxf6 gxf6

61. Diagramm nach 14…gxf6

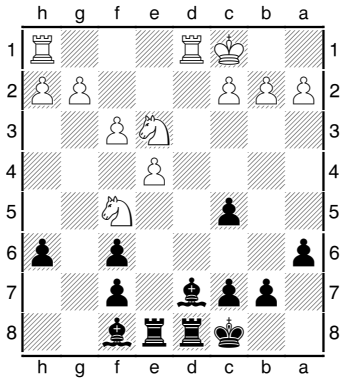


☐ Weiß am Zug

Die beiden weißen Springer sind die dominanten Figuren auf dem Brett.

15.Se3 c5 16.Sdf5

62. Diagramm nach 16.Sdf5

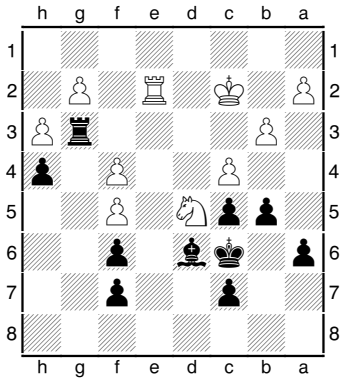


■ Schwarz am Zug

Die Springerblockade bzw. der *Vorposten*[113] auf f5 sichern Weiß ein bequemes Spiel. Es wird für Schwarz nicht einfach sein, seine Bauern auf f7, f6 und h6 zu decken.

16…Le6 Schwarz hätte hier 16...h5 versuchen sollen, z.B. 17.c4 b5 18.b3 Kb7 19.Td2 Le6 20.Txd8 Txd8 21.Td1 Tb8 22.Kc2 Kc6 23.Sd5 Lxf5 24.exf5 Ld6 25.f4 h4 26.Te1 Tg8 27.Te2 Tg4 28.h3 Tg3, siehe Analysediagramm.

Analysediagramm nach 28…Tg3



☐ Weiß am Zug

29.Tf2 bxc4 30.bxc4, mit ±.

17.c4 c6 Schwarz muss energisch handeln, z.B. 17… b5 oder 17…Ld6, aber Weiß steht deutlich besser.

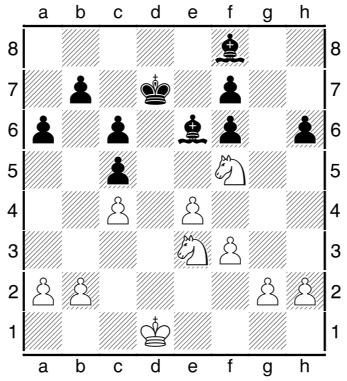
Die Spanische Abtauschvariante

18.Txd8+ Txd8 Falls 18…Kxd8 und z.B. 19.Td1+, so 19…Kc7. Die Stellung ist dann zwar immer noch vorteilhaft für Weiß, räumt dem Schwarzspieler aber bessere Remischancen ein. Der schwarze Turm sollte auf e8 ziehen, wo er ganz gut steht.

19.Td1 Nach 19.b3 hat Weiß keine Schwächen und die schwarze Stellung mit den zwei Doppelbauern ist nicht einfach im Gleichgewicht zu halten.

19…Txd1+ 20.Kxd1 Kd7

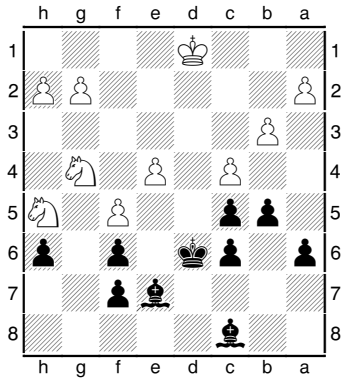
63. Diagramm nach 20…Kd7



☐ Weiß am Zug

21.f4 b5 22.b3 Kc7 23.Sg3 Kd6 24.Sh5 Le7 25.f5 Lc8 26.Sg4

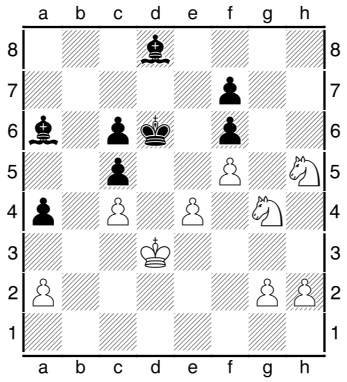
64. Diagramm nach 26.Sg4



■ Schwarz am Zug

26…bxc4 27.bxc4 a5 28.Kc2 La6 29.Kd3 a4 30.Sxh6 Ld8 31.Sg4 Zum Gewinn führt auch 31.Sxf7+ Ke7 32.Sxd8 Kxd8 33.Sxf6, mit +–.

65. Diagramm nach 31.Sg4



■ Schwarz am Zug

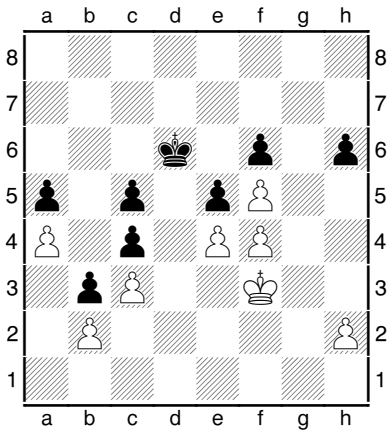
31…La5 32.Shxf6 Le1 33.g3 Lc8 34.e5+ Kc7 35.Se3 Lf2 36.Sfg4 Le1 37.Ke4 Kb6 38.Sh6, mit 1:0, so die Partie: John Trevelyan (2222) - Michael White (1995), England (op) 2006. Die schwarze Entscheidung mit den Doppelbauern auf der c- und f-Linie weiter zu spielen war fehlerhaft. Der eigentliche Fehler des Spielers mit den schwarzen Steinen lies es zu, dass Weiß ihm einen zweiten Doppelbauer auf der f-Linie verpassen konnte.

Literaturempfehlung

„Ruy Lopez Exchange“, Krzysztof Panczyk und Jacek Ilczuk, Herausgeber: Everyman Chess, ISBN: 10-18574 43896. Eine klassische Eröffnung, die bei Großmeistern und Clubspielern gleichermaßen beliebt ist. Die Spieler, wie Emanuel Lasker, Bobby Fischer, Alexei Shirow, Jan Timman, Nigel Short und Michael Adams haben diese Eröffnung erfolgreich gespielt. Sehr früh in der Partie wurde eine unverwechselbare Bauernstruktur erreicht, und in dieser speziellen Eröffnung ist das Verständnis von Schlüsselideen, Plänen und Strukturen wichtiger als das Auswendiglernen langer theoretischer Variationen. Mit Grundsatzideen für Weiß und Schwarz bieten die Autoren eine gründliche Schulung sowohl in den modernen als auch in den ausgefalleneren Varianten.

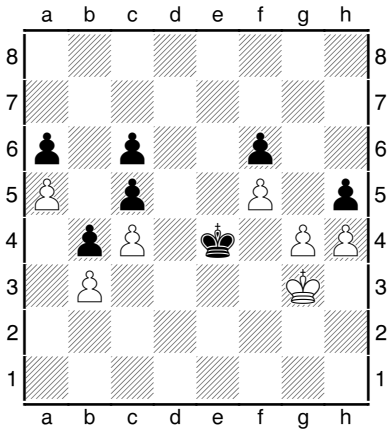
Aufgaben: Endspielarten aus dem Abtauschspanier

1. Aufgabe



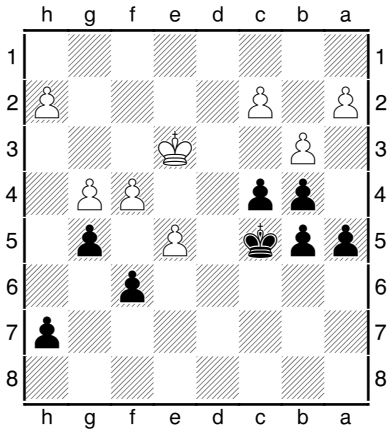
☐ Weiß am Zug

2. Aufgabe



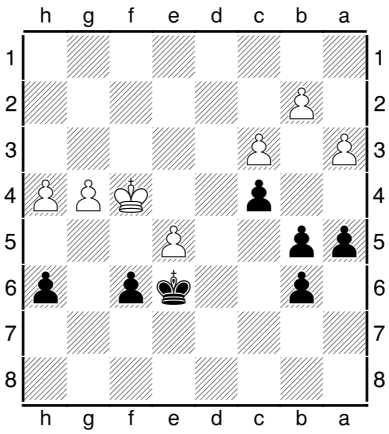
☐ Weiß am Zug

3. Aufgabe



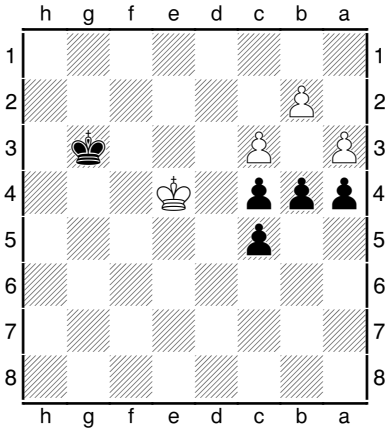
■ Schwarz am Zug

4. Aufgabe



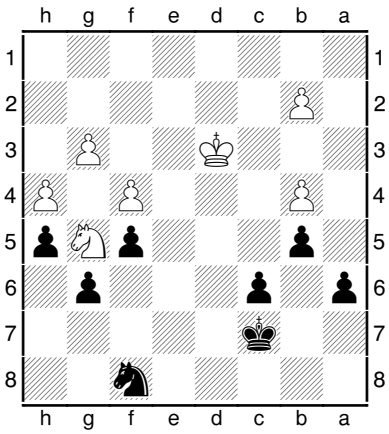
■ Schwarz am Zug

5. Aufgabe



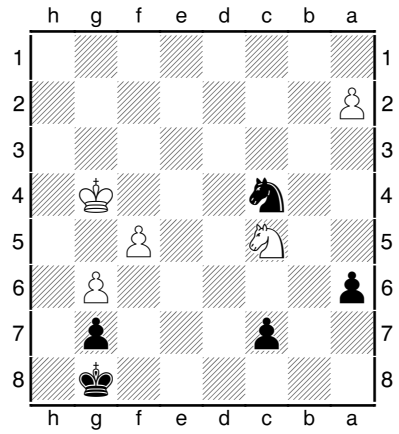
■ Schwarz am Zug

6. Aufgabe



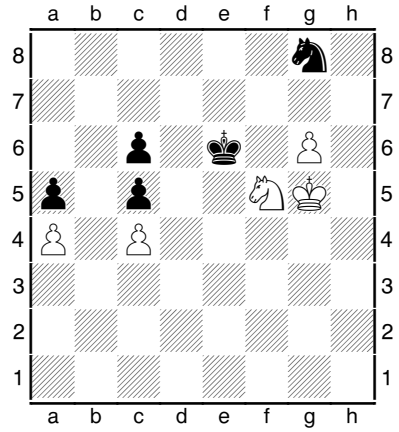
■ Schwarz am Zug

7. Aufgabe



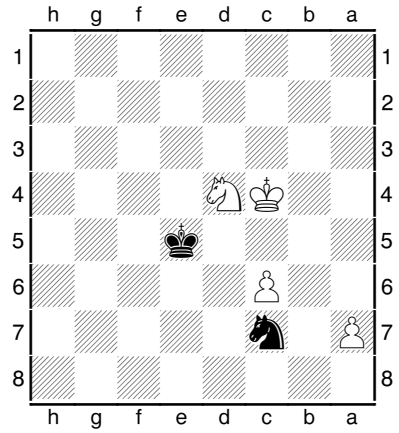
■ Schwarz am Zug

8.1. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

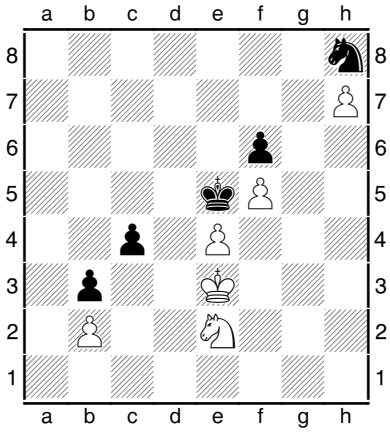
8.2. Aufgabe



■ Kann Schwarz die Stellung halten?

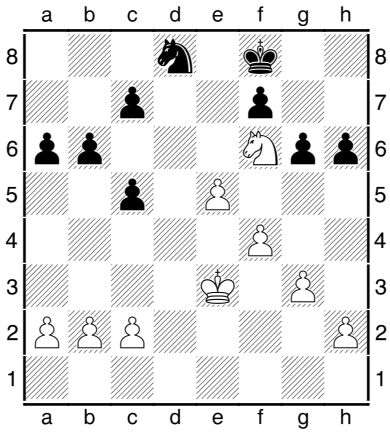
Aufgaben: Endspielarten aus dem Abtauschspanier

9. Aufgabe



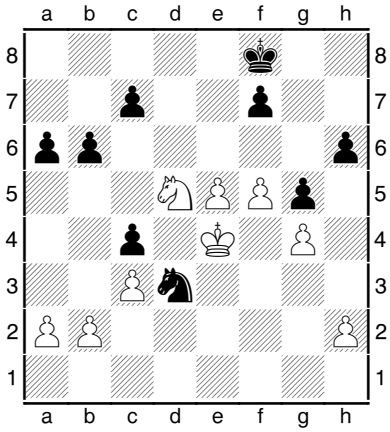
☐ Weiß am Zug

10.1. Aufgabe



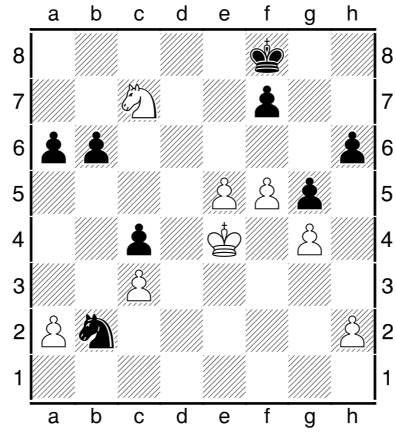
☐ Weiß am Zug

10.2. Aufgabe



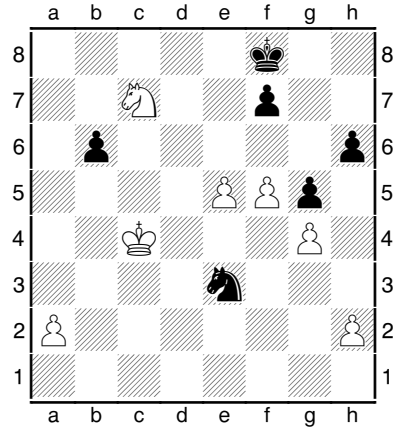
☐ Kann Weiß hier 6.e6 spielen?

10.3. Aufgabe



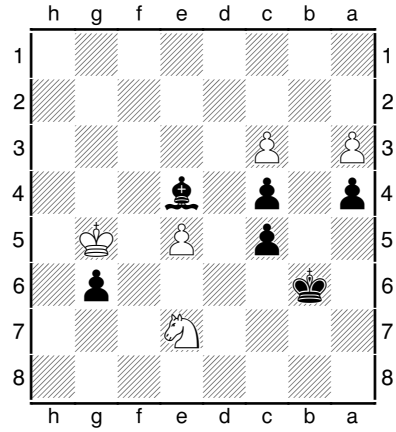
☐ Kann Weiß jetzt 7.e6 spielen?

10.4. Aufgabe



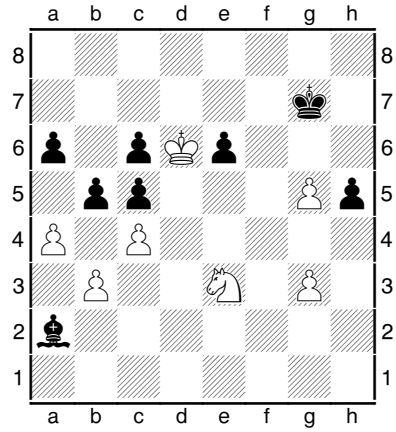
☐ Weiß am Zug

11. Aufgabe



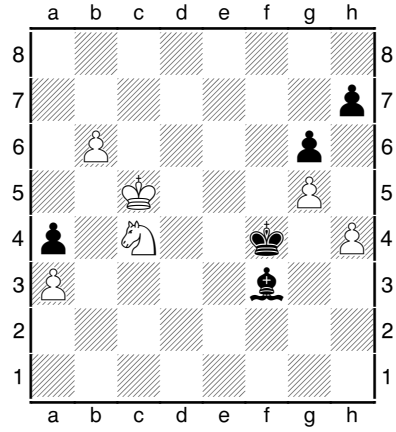
■ Schwarz am Zug

12. Aufgabe



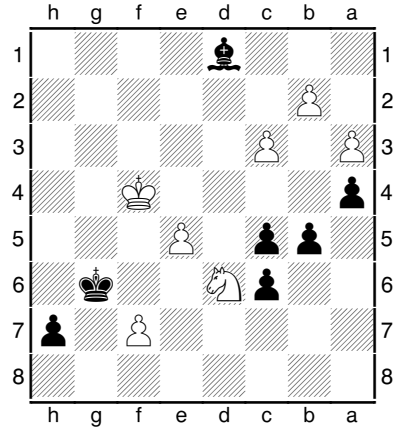
☐ Kann Weiß am Zug gewinnen?

13. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

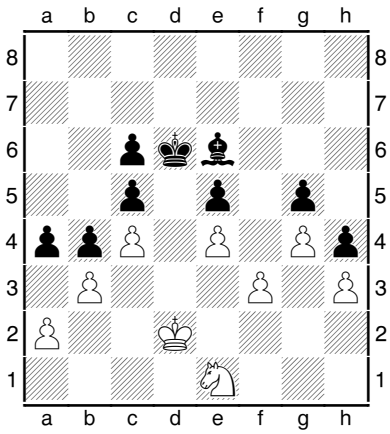
14. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

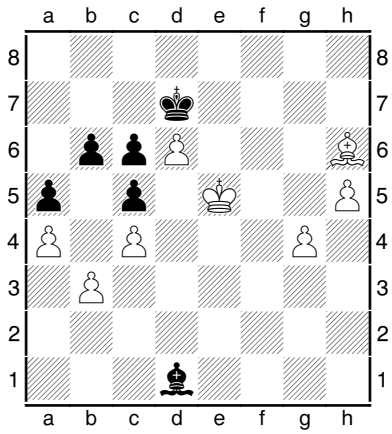
Aufgaben: Endspielarten aus dem Abtauschspanier

15. Aufgabe



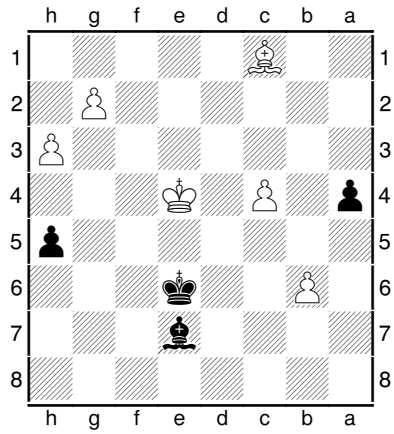
☐ Weiß am Zug

17. Aufgabe



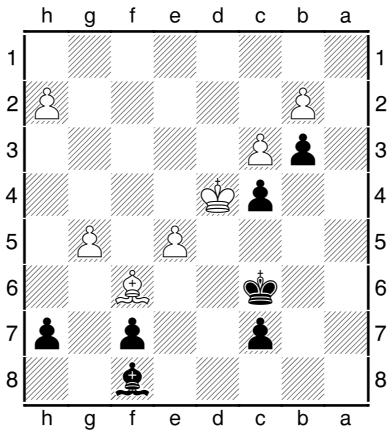
☐ Weiß am Zug

18.3. Aufgabe



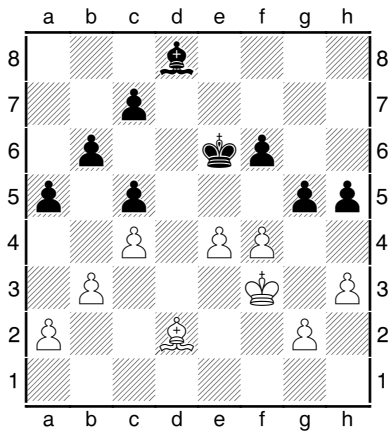
■ Kann Schwarz die Stellung halten?

16.1. Aufgabe



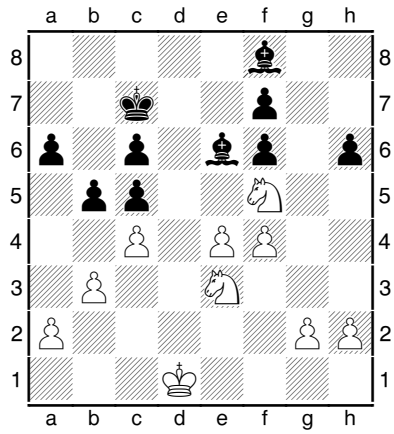
■ Schwarz am Zug

18.1. Aufgabe



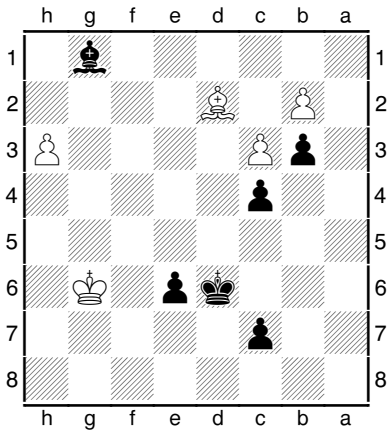
☐ Weiß am Zug

19. Aufgabe



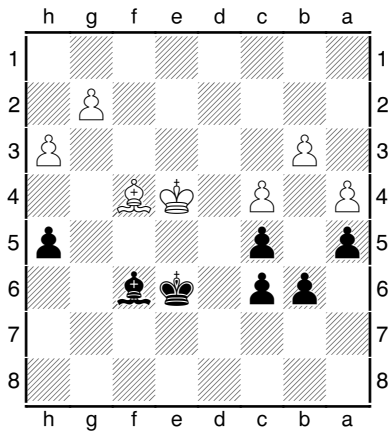
☐ Weiß am Zug

16.2. Aufgabe



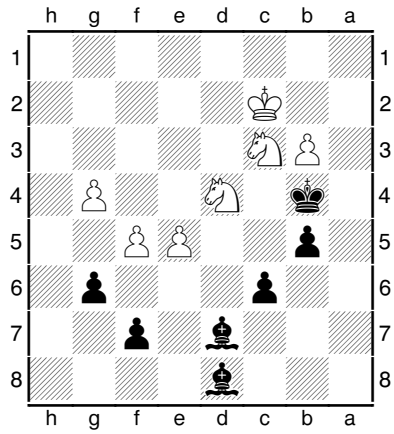
■ Schwarz am Zug

18.2. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

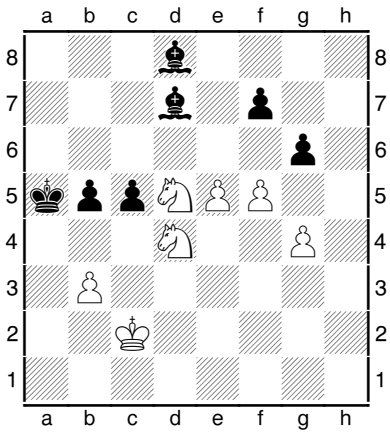
20.1. Aufgabe



■ Kann Schwarz die Stellung halten?

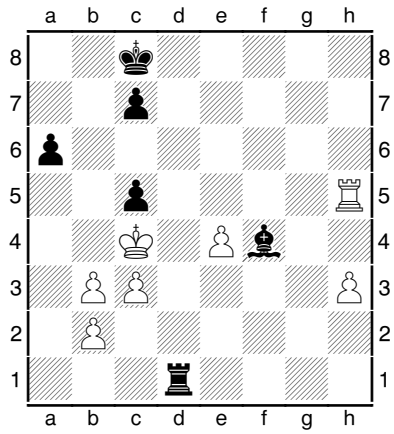
Aufgaben: Endspielarten aus dem Abtauschspanier

20.2. Aufgabe



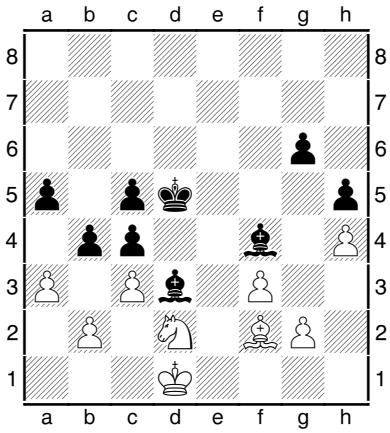
☐ Weiß gewinnt

22.2. Aufgabe nach 6.Txh5



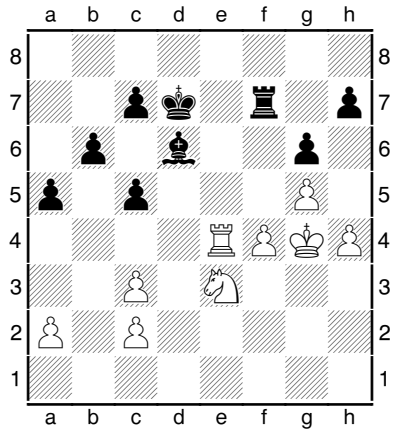
■ Schwarz am Zug

21. Aufgabe



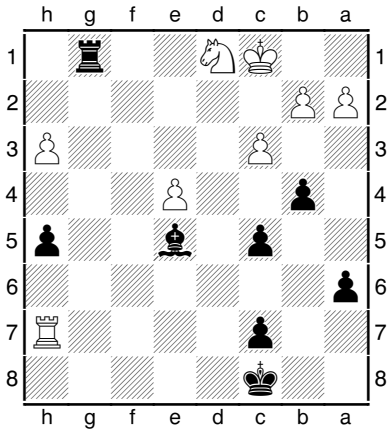
☐ Weiß am Zug

23. Aufgabe



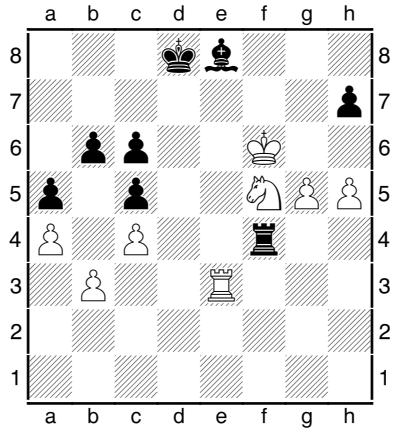
☐ Weiß am Zug

22.1. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

24. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

Endspielarten aus dem Abtauschspanier

Wir beschäftigen uns mit einer Reihe von verschiedenartigen Endspielen, die aus dem ***Abtauschspanier*** entstanden sind. Wir fangen mit den Bauernendspielen an, so die 1. bis 5. Aufgabe. Dann untersuchen wir die Highlights mit den Aufgaben 6. bis 10. in den Springerendspielen. Dann kann der Leser sein Wissen über die Arten von Opposition hier vertiefen.

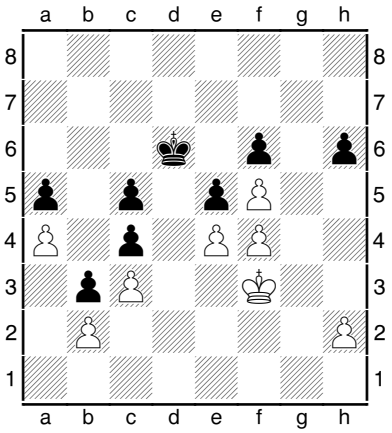
Dann folgen die Endspiele mit Springer gegen Läufer, so die 11. bis 15. Aufgabe. Das Endspiel Läufer und Bauern gegen Läufer und Bauern findet der Leser in der 16. bis 18. Aufgabe. Natürlich dürfen die Endspiele zwei Springer gegen zwei Läufer nicht fehlen, so die 19. und 20. Aufgabe. In der 21. Aufgabe untersuchen wir das Endspiel Springer und Läufer gegen zwei Läufer.

Das wohl wichtigste Endspiel hier ist natürlich der Springer und Turm gegen den Läufer und Turm, so die Aufgaben 22. bis 24.

1. Bauernendspiele
(Mit Bauern e4, f4 und f5)

Hier werden die typischen Bauernendspiele vorgestellt, die in der Abtauschvariante entstehen. In der 1. Aufgabe zieht der weiße König nach g4 und Schwarz befindet sich im Zugzwang.

1. Aufgabe



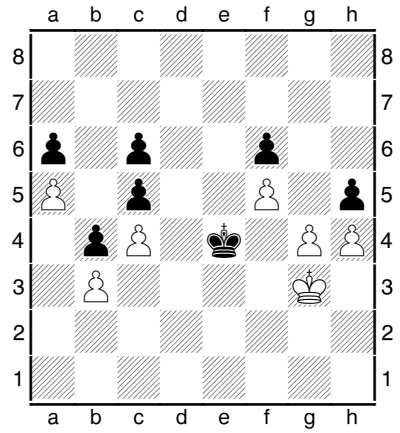
☐ Weiß am Zug

1.Kg4! exf4 1…Ke7 2.fxe5 fxe5 3.Kh5, +–. **2.Kxf4 h5 3.h4 Ke7 4.e5 Kf7** 4…fxe4+ 5.Kxe5, +–. **5.Ke4 fxe5 6.Kxe5 Ke7 7.f6+ Kf7 8.Kf5 Kf8 9.Kg6 Kg8 10.Kxh5 Kf7 11.Kg5 Kf8 12.Kg6 Kg8 13.h5 Kf8 14.h6 Kg8 14.f7+**, mit 1:0, so die Partie: Thorvadur Olafsson (2132) – Khaled Mona, Reykjavík (op) 2006.

2. Mit Bauern f5, g4 und h4

Die nächste Aufgabe ist wohl auch die Lehrreichste, weil alle Arten der *Opposition*[73] vorkommen. Der Leser kann an einem sehr einfachen Beispiel seine Studien über die Oppositionsarten vertiefen. Bei der Opposition kämpfen die beiden Könige, die in einem bestimmten Abstand gegenüberstehen, um die *Schlüsselfelder*[85].

2. Aufgabe



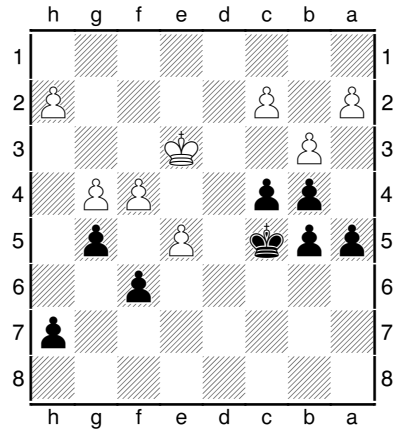
☐ Weiß am Zug

1.Kh3 Die *Virtuelle-Opposition*[111]. **1…Kf4 2.gxh5 Kxf5** Die *Diagonalpposition*[15]. **3.Kg3 Ke6 4.Kf3** Die *virtuelle Opposition*. **4…Kf5 5.Ke3 Ke6 6.Ke4** Das *Dreiecksmanöver*[17]. **6…f5+ 7.Kf4 Kf6 8.h6 Kg6 9.h7 Kxh7 10.Kxf5 Kh6 11.Ke6 Kh5 12.Kd6 Kxh4 13.Kxc6**, mit +–.

3. Mit Bauern e5, f4 und g4

Der Vorstoß e4-e5 ist die Idee.

3. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

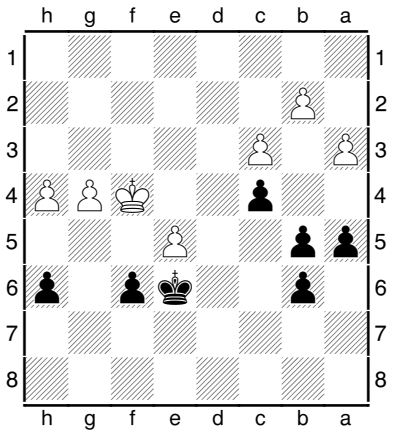
1…fxe5 2.fxg5 a4 Falls 2…Kd5, so 3.h4 Kd6 4.h5 Ke6 5.Kf3,

mit *Virtuelle-Opposition*[111], 5…Kf7, mit *Fernopposition*[33], 6. Ke4, mit *Virtuelle-Opposition*, 6…Ke6 mit *Opposition*[73], 7.g6 hxg6 8.h6 Kf7 9.Kxe5 und Weiß gewinnt. **3.Ke4 Kd6 4.h4 Ke6 5.h5 c3 6.g6 hxg6 7.h6 Kf6 8.g5+ Kf7 9.Kxe5 Kg8 10.Kd5 axb3 11.axb3**, mit 1:0, so die Partie: Balazs Takacs (2040) - Janos Hagymasi (2113), Ungarn (ch) 2005.

4. Mit Bauer auf e5

In einer Stellung mit einem vereinzelten Bauern auf e5 gewinnt Weiß ähnlich wie vorher. Wenn Schwarz auf …fxe5+ schlägt, so spielt Weiß Ke4 und sein g-Bauer läuft. Der schwarze König muss dann hinter dem weißen g-Bauer laufen, dann wird der schwarze e-Bauer zurück gewonnen und die Bauern auf dem Damenflügel erobert.

4. Aufgabe



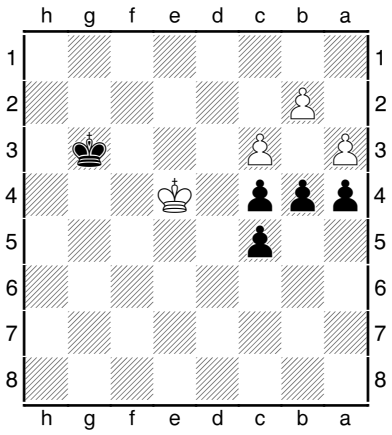
■ Schwarz am Zug

1…fxe5+ 2.Ke4 *Opposition*[73] **2…b4** 2…Kf6 3.Kd5!, +–. **3. axb4 axb4 4.cxb4 b5 5.g5 h5 6.g6**, mit 1:0, so die Partie: Claudiu Constantin - Emilian Ionita (2024), Techirghiol (op) 2006.

5. Mit Bauern nur auf dem Damenflügel

Schwarz stehen aber auch Verteidigungsmechanismen zur Verfügung. In der unten dargestellten Stellung handelt es sich um so ein Beispiel. Das Motiv im 5. Beispiel legt sich an die Erweiterte *Réti-Studie*[81] aus dem Jahr 1921 an. Die Diagrammstellung ist aus einer Partie: Udo Käser (2343) – Nickas Huschenbeth (2287), Osterburg (GER ch) 2006.

5. Aufgabe



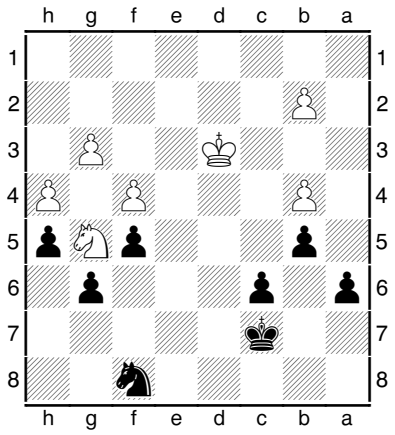
■ Schwarz am Zug

1…b3! In der oben erwähnten Partie spielte Schwarz 1…Kf2?? 2.cxb4 cxb4 3.axb4 Ke2 4.Kd4 Kd2 5.Kxc4 Kc2 6.Kb5, mit 1:0. **2.Ke3 Kg2 3.Ke2**, mit völlig ausgeglichener Stellung. Denn Weiß kann nicht Kd5, Kxc4, Kxc5, Kd5, c4, c5, c6 und auf c7 seine Bauern umwandeln, weil Schwarz dann bereits b1D umgewandelt hat. Die Stellung ist dann mindestens Remis.

6. Mit Bauer auf e5 im Springerendspiel

In den Endspielen Springer gegen Springer ist die Vorgehensweise etwas anspruchsvoller, denn Weiß muss mit seinem Springer und König gut zusammen arbeiten. In der 6. Aufgabe hat der Nachziehende zwei große Probleme. Er muss das Feld c5 und seinen g6-Bauer decken. Der Schwarze Springer nimmt seinem König das Feld d7 weg. Diesen Umstand nützt der weiße Springer nachdem er ein 2faches *Schneckenmanöver*[87] ausgeführt hat.

6. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

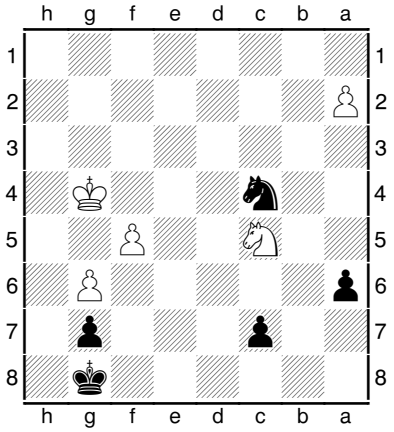
1…Kd7 2.Kd4 Kc7 3.b3 Sd7 4. Se6+ Kb6 5.Sd8 Kc7 6.Sf7 Sf8 7.Sg5 Sd7 8.Sh7 Sb6 9.Sf8 Sd5 10.Sxg6 Sxb4 11.Se7 Kb6 12.

Sxf5 c5+ 13.Kc3 Sd5+ 14.Kb2 a5 15.Sg7 b4 ∮15...Sf6. **16.f5 a4 17.bxa4** und Weiß gewinnt.

7. Bauer auf f5 im Springerendspiel

In der nächsten Stellung ist der schwarze König an die Deckung des g7-Bauers 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.

7. Aufgabe



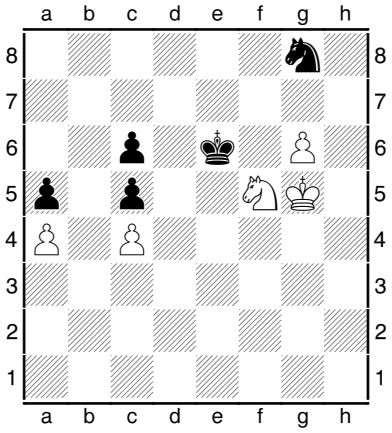
■ Schwarz am Zug

1...a5 2.Kf4 Kf8 3.Se6+ Kg8 4.Sxc7 a4 5.Sd5 a3 6.Ke4 Sd6+ 7.Ke5 Sb5 8.f6 gxf6+ 9.Kxf6, und Weiß gewinnt, wegen z.B. 9...Sd4 10.Se7+ Kf8 11.g7+.

8. Bauer auf g6 im Springerendspiel

Die zweite Gewinnmethode: Weiß opfert den g-Bauer, schneidet dann dem schwarzen König den Rückweg zum Damenflügel ab, indem er die Gegenfelder unter Kontrolle hält. Dann wird die Eroberung der schwarzen Bauern auf a5- und die auf der c-Bauer vorbereitet, indem die nächsten *Gegenfelder*[37] auch besetzt werden.

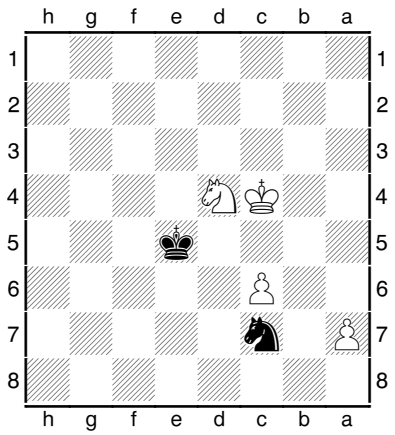
8.1. Aufgabe



□ Weiß am Zug

1.g7! Auch hier war 1.Sh6!! vorzuziehen, z.B. 1...Se7 2.g7 Ke5 3.Sf7+ Ke6 4.Sd8+! Kd7 5.Sb7! Ke6 6.Kh6 Sf5+ 7.Kg6 Sxg7 8.Kxg7 Kd7 9.Kf6 Kc7 10.Sxc5, mit +–. **1...Kf7 2.Sd6+ Kxg7 3.Kf5 Sf6 4.Ke6 Kg6 5.Ke7 Sg4?** 5...Kg5□ 6.Kd8 Sg4 7.Sb7 Kf4 8.Kc7 Se5 9.Sxa5 Ke3 10.Kb6 Kd3 11.Kxc5 Kc3 12.Kb6 Sd3 13.Sxc6 Sb2 14.Se5 Sxa4+, mit =. **6.Sb7 Se3 7.Sxa5 Kf5 8.Kd6 Ke4 9.Kxc5 Kd3 10.Kxc6 Kc3 11.Kb5 Kd4 12.c5 Sd5 13.Sc6+ Ke4 14.a5 Sc3+** 14...Sc7+ 15.Kc4! und Schwarz befindet sich im *Zugzwang*[123]. **15.Kc4 Sd5 16.a6 Sc7 17.a7 Kf5 18.Sd4+ Ke5 19.c6!**

8.2. Aufgabe nach 19.c6!



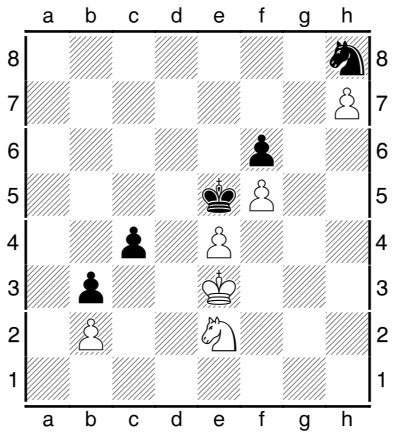
■ Kann Schwarz die Stellung halten?

Nein, z.B. **19...Sd5** Nicht 19... Kd6?, wegen 20.Sb5+ Kxc6 21. Sxc7 nebst 22.a8D. **21.Kc5 Sc7 22.Sb5**, mit 1:0, so die Partie: Jan Vinarcik (2010) – Jozef Vach (1945), Slowakei (ch) 1997.

9. Bauer h7 im Springerendspiel

Schwarz muss das Feld d4 bewachen und dem Springertausch auf g6 ausweichen.

9. Aufgabe



□ Weiß am Zug

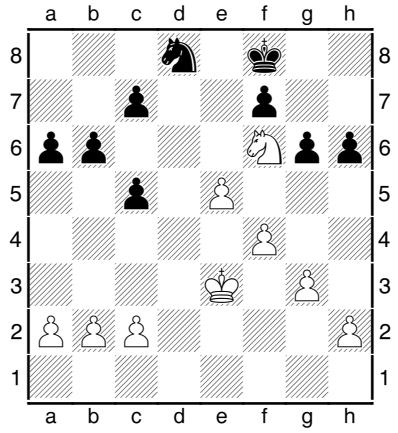
Im nächsten Beispiel spielt der

Zugzwang[123] eine wichtige Rolle. **1.Sf4 Sf7** 1...Kd6 2.Kd4 Sf7 3.Sg6, mit +–. **2.Sg6+ Kd6 3.Kd4!**, mit 1:0, so die Partie: Rolf Deffner (2080) – Josef Brüggemann (2055), Oberliga NRW 1990.

10. Bauer e5 und f4 im Springerendspiel

In dem 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. Welche Strategie und Idee ist hier die Erfolgreichere? Diese Fragen klären wir hier.

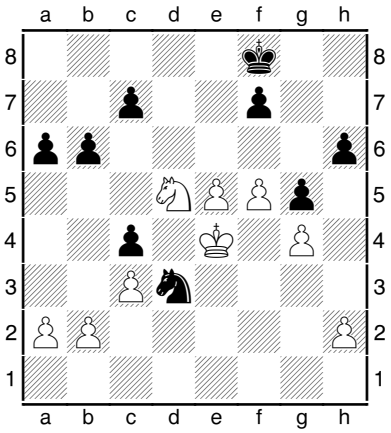
10.1. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

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 schwarzen spielbaren Varianten erheblich gesunken. **4...c4 5.Sd5 Sd3 6.Sxc7!?**

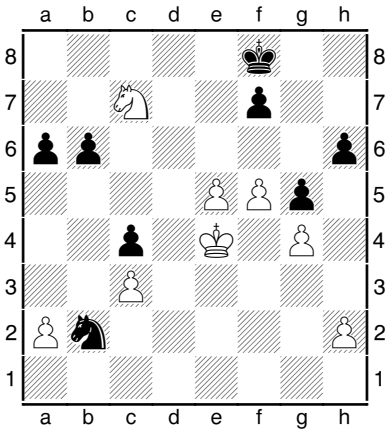
10.2. Aufgabe nach 6.Sxc7!?



☐ Kann Weiß hier 6.e6 spielen?

Wir haben uns hier genügend Wissen angeeignet, 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**

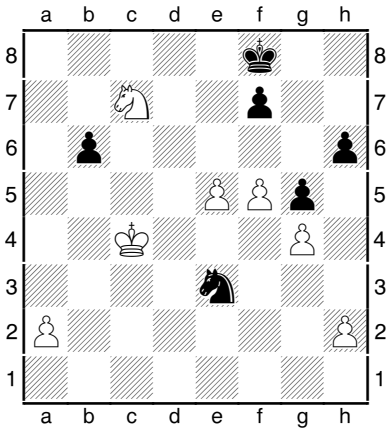
10.3. Aufgabe nach 6...Sxb2



☐ Kann Weiß jetzt 7.e6 spielen?

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 11.Kd3 Sf2+ 12.Kxc3 Sxh3 13.Sd5, mit +–. **10...Se3+** 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.

10.4. Aufgabe nach 10...Se3+



☐ Weiß am Zug

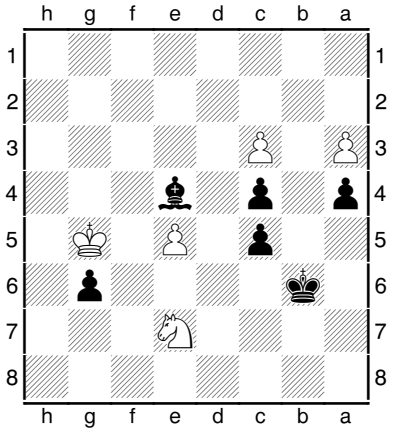
11.Kb5 Sxg4 12.Kxb6 Sxe5 13.a4 Besser war 13.Sd5!, aber Weiß hätte alles exakt berechnen müssen. **13...Ke7 14.Kc5!** Die *Diagonalopposition*[15]. **14. ...Kf6 15.a5 Sd7+ 16.Kd6 Sb8 17.Sd5+ Kxf5 18.Sb4!! g4 19. Kc7 Sa6+ 20.Sxa6 h5 21.Sb4 h4 22.a6 g3 23.hxg3 hxg3 24. Sc2**, mit 1:0, so die Partie: Bjorn Nielsen – Ragnar Krogius, München (ol) 1936.

11. Bauer auf e5 mit Springer gegen Läufer

Das Endspiel Springer gegen Läufer ist nur dann sehr spannend, wenn der Läufer die Farbe hat, auf welcher sich die gegnerischen Bauern befinden. Ist dies nicht der Fall, so gewinnt i.A. der Springer. Also ist hier die einzige Aufgabe für

den schwarzen König und seinen Läufer die Umwandlung des weißen e-Bauern zu verhindern. Weiß muss seinen Springer so platzieren, dass sein e-Bauer das Umwandlungsfeld e8 erreicht.

11. Aufgabe



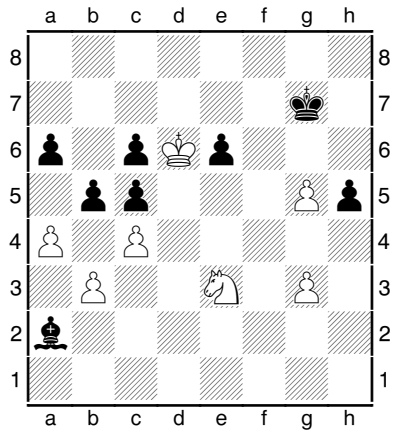
■ Schwarz am Zug

1…Kc7 2.Kf6 Nicht aber 2.Sxg6, wegen 2…Kd7! *(2...Lxg6? 3. Kxg6 Kd7 4.Kf7, mit +–.)* 3.Sf4 Ke7 4.Sh3 Lg2 5.Sf2 Ke6 6.Kf4 Lf1 7.Sd1 Ld3 8.Sb2 Lc2 9.Sxc4 Ld3 10.Sd6 Lf1 11.Sc8 Ld3 12. Sb6 Lc2 13.Sa8 Kd7 14.c4 Lb3 15.Ke4 Kc6, mit =. **2...Kd7 3. e6+ Kd6 4.Sc8+ Kc7 5.Sa7!! Lf5 6.Ke5!** und Weiß gewinnt, denn nach 6...Kb6 folgt 7.e7 Ld7 8.Sc8+ Kc6 nebst 9.Sd6.

12. Bauer auf g5 mit Springer gegen Läufer

Hier muss sehr genau und sehr weit gerechnet werden, um die Stellung gut einschätzen zu können. Bei Aufgaben, in denen paradoxe Lösungen vorkommen, muss mehrfach gerechnet werden. Am Ende entscheidet ein Figurenopfer, welches dem Nachziehenden eine klare Remisstellung sichert.

12. Aufgabe



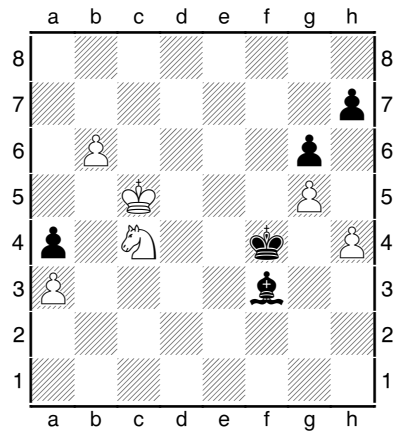
☐ Kann Weiß am Zug gewinnen?

Nein, z.B. A) 1.Sg2 Lxb3 2.axb5 axb5 3.cxb5 cxb5 4.Kxc5 Kg6 5.Kxb5 Kxg5 6.Se3 Kf6 7.Kb4 Ld5 8.Kc3, mit ∓. B) **1.Kxc6 Lxb3 2.axb5** 2.cxb5? Lxa4! und Schwarz würde gewinnen. **2… axb5 3. cxb5 La4! 4.Kxc5 Lxb5! 5.Kxb5 Kg6**, mit ½:½, so die Partie: Emanuel Lasker (2685$_{H}$) – Jackson Showalter (2498$_{H}$), Cambridge Springs/ Pennsylvania 1904.

13. Bauer auf b6 mit Springer gegen Läufer

Das Motiv mit der *Opposition*[73] kommt gleich mehrmals zum Einsatz vor. Der *Brückenbau*[10] und der *Zugzwang*[123] wurde zwar nicht gefunden, aber der Springer wird zu einem Protagonisten.

13. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

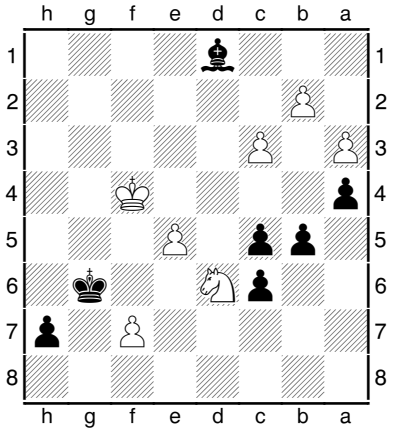
1.Kd4! Oder 1.Sa5!! La8☐ *(1… Kg4?? Sc6, der Brückenau*[10]*)* 2.b7 Lxb7 3.Sxb7 Kg4 4.Sd8! Kxh4 5.Sf7⊙ *(= Zugzwang)*. **1…Kg3 2.Ke3 Ld5 3.Sb2 Kxh4 4.Kf4!** Die *Opposition*[73]. **4… Kh5** A) 4… Lg2 5.Sxa4 Lc6 6. Sc5, mit +–. B) 4...Lc6 5.Sxa4, mit +–. **5.Sxa4 h6 6.gxh6 Kxh6 7.Sc5 Kh5 8.Se4** 8.a4 g5+ 9.Kg3 Lc6 10.a5 Kg6 Die *Umgehung*[104] kommt zu spät. 11.a6, mit +–. **8...Kh4 9.Sg5 Lb7 10.a4 La6 11.a5 Lb7 12. Sf3+ Kh5 13.Sg5 Kh4 14.Sf7 La6 15.Ke5 Kg4 16.Sd6** und Weiß gewinnt, wegen 16...g5 17.b7 Lxb7 18.Sxb7 Kh3 19. Sd6 g4 20.Se4 und das Feld g3 wird gedeckt, so die Partie: Ales Lazar (2154) – Branko Spalir (2109), Slowenien (ch) 2005.

14. Bauer auf f7 mit Springer gegen Läufer

Beim nächsten Beispiel geht es um die taktischen Motive während der *Umwandlung*[104] des

weißen f-Bauers auf der 8. Reihe. Da Schwarz mit seinem König auf g7 ziehen muss, kann Weiß diesen Umstand effektvoll ausnützen. Das nachfolgende *Mattnetz*[63] ist ein wichtiges *Motiv*[66] in diesem Endspiel.

14. Aufgabe



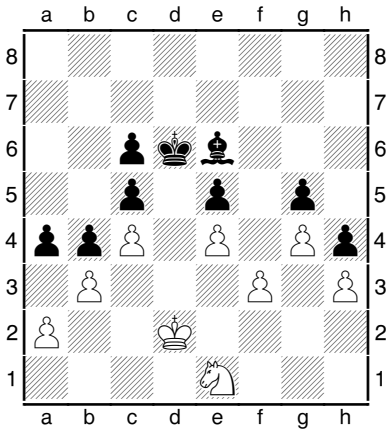
■ Schwarz am Zug

1…Kg7 2.e6 Lh5 3.Ke5 Lg6 4.Se8+ und Weiß gewinnt, denn nach 4…Kf8 folgt 5.Kf6 nebst 6.e7+, mit *Bauernmatt*[7].

15. Bauernketten mit Springer gegen Läufer

Die Position in der 15. Aufgabe scheint so, als ob es eine unannehmbare Festung wäre. Die weiße Lösung ist nicht gleich zu sehen, aber nach der *Räumung*[77] des Feldes f3 für den Springer wird diese bereits sichtbar. Die schwarze *Drohung* 1.axb3 axb3 2.Lxc4 bxc4 muss Weiß aber beachten, indem der weiße König jeder Zeit ins *Quadrat*[108] b1-b3-d3-d1 reinziehen kann.

15. Aufgabe



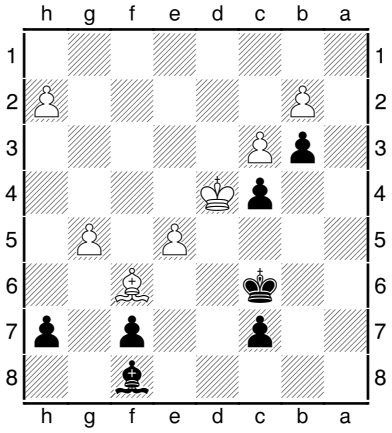
☐ Weiß am Zug

1.f4!! axb3 2. axb3 exf4 3.Sf3! Lg8 3…Lf7 4.Kc2 Lg6 5. Kd3 und Weiß gewinnt. **4.Kd3 Ke7 5.Sxg5 Kf6 6.Sf3 Lh7 7.Sxh4 Kg5 8.Sf3+ Kh6 9.h4**, mit 1:0, so die Partie: Georg Kieninger - Wilhelm Ernst, Köln (m) 1940.

16. Mit schwarzen Läuferopfer auf a3

In der 16.1. Aufgabe hätte Schwarz mit 1…Kb5! ein schönes Läuferopfer auf a3 einleiten können.

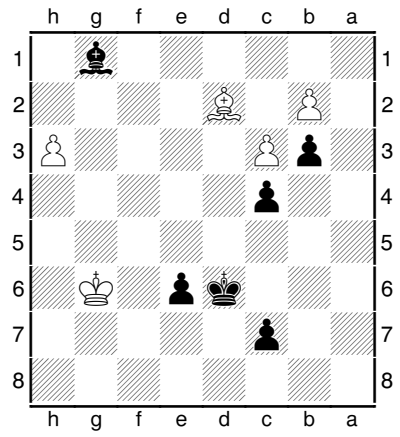
16.1. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

1…Kb5! Es droht 2…La3!! Weiß muss er g5-g6 spielen. In der Partie: Kirill Kuderinov (2323) – Anton Filippov (2475), Mallorca (ol) 2004 spielte Schwarz 1...La3? und es folgte: 2.Kxc4 Lxb2 3.Kxb3 Lc1 4.Kc4 Ld2 5.h4 Kd7 6.Kb5 Le3 7.h5 Lf2 8.c4 La7 9.Ka6 Le3 10.Kb7 c5 11.Kb6 Lf2 12.Lg7 Le3 13.Lf8 Lxg5 14.Lxc5 f6 15.exf6 Lxf6 16.Le3 Le5 17.c5 Ke6 18.c6 Kf5 19.h6 Ke6 20.Kb7 Kd5 21.Lb6 Lf4 22.Lc7 Ld2 23.Lg3 La5 24.Lf2, mit 1:0. **2.g6**☐ Der Läufer muss über g5 nach c1, um den Bauern auf b2 zu decken. **2…hxg6 3.Lg5**☐ **Lc5**+ Nicht aber 3… La3, wegen 4.Lc1 Le7 5.Ke4 Kc5 6.Le3+ Kc6 7.h3 f5+ 8.exf6 Lxf6 9.Ld4 Le7 10.Le3 Lf8 11.Kd4 Lc5+ 12.Ke4 Lf8, mit =. **4.Ke4** 4.Kd5 c6+ 5.Ke4 Lf8 6.h4 Kb6 7.Kd3 Kb5, mit =. **4...Kc6 5.Ld2 La7 6.e6 fxe6 7.Ke5 Kd7 8.Kf6 Lg1 9.h3 Kd6 10.Kxg6**

16.2. Aufgabe nach 10.Kxg6



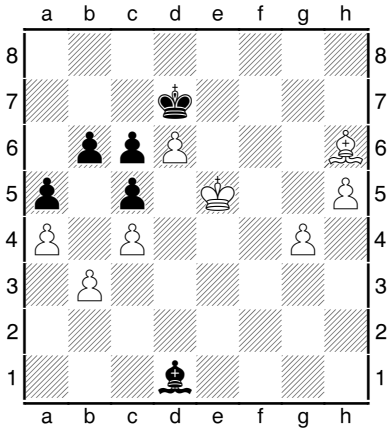
■ Schwarz am Zug

10…Lf2 11.Kg5 e5 12.h4 e4 13. Kf4 13.h5 e3 14.Lc1 e2 15.Ld2 Le3+ 16.Lxe3 e1D 17.Ld4 Dc1+ 18.Kg6 Dxb2 19.h6 Dg2+, mit –+. **13...Lxh4** 13…e3 14.Lxe3 Lxh4, mit =. **14.Kxe4**, mit ∓/=.

17. Bauer auf d6 mit Läufer gegen Läufer

Eine Partie mit einigen lehrreichen Endspielelementen mit Läufer gegen Läufer.

17. Aufgabe



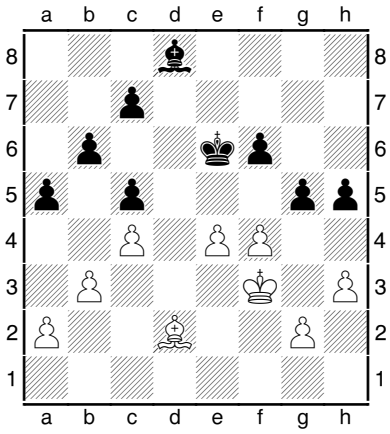
☐ Weiß am Zug

1.Lf4 Lxb3 1…Lxg4 2.h6, mit +–. **2.h6 Lc2 3.g5** Auch 3.Kf6 gewinnt sofort. **3…b5 4.cxb5 cxb5 5.axb5 a4 6.Lc1 c4 7.La3** und Weiß gewinnt, so die Partie: Orlando Rocas – Romeo Garcia Vera, Mar del Plata 1946.

18. Bauern e4 + f4 mit Läufer gegen Läufer

Weiß macht den klassischen Vorstoß e4-e5 und bekommt ein Endspiel mit zwei gegen einen Bauern auf dem Königsflügel.

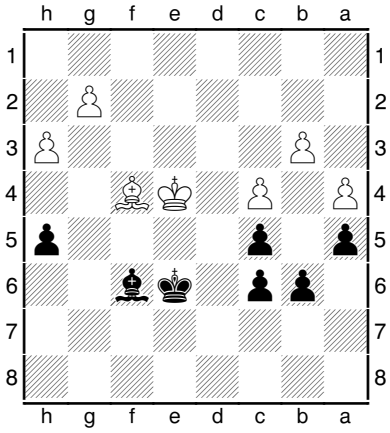
18.1. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

1.e5!? 1.g4! h4 und jetzt folgt von 2.e5!, mit +–. **1…gxf4** Falls 1...fxe5, so 2.fxg5 Kf5 3.g4+ hxg4+ 4.hxg4+ Kg6 5.Ke4 Lxg5 6.Lxg5 Kxg5 7.Kxe5 Kxg4 8.Kd5 Kf5 9.Kc6, mit +–. **2.exf6 Kxf6 3.Kxf4 c6 4.a4 Ke6 5.Ke4 Lf6 6.Lf4**

18.2. Aufgabe nach 6.Lf4



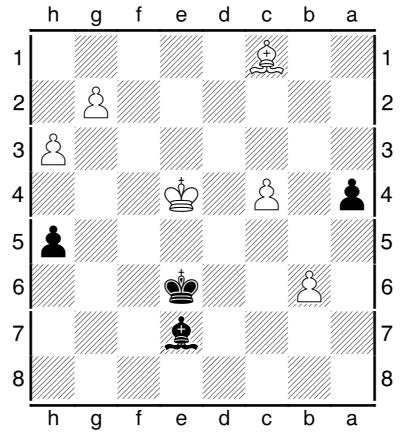
■ Schwarz am Zug

6...b5 Die Stellungsbewertung ist hier ganz einfach: der schwarz König kann unmöglich das Feld c7 und das Fekd f5 decken. Somit befindet sich Schwarz praktisch im *Zugzwang*[123], z.B. A) 6...Ld8 7.Lg3 h4 8. Lf4 Kf6 9.Le5+ Ke6 10.g4 hxg3 11.Lxg3 Kd7 12.Kf5 Le7 13.h4 Lf8 14.h5 Lh6 15.Lf4 Lg7 16.h6 Lh8 17.Le5, mit +–. B) 6...h4 7.Lc7, mit +–. C) 6...Kd7 7.Kf5, mit +–.

7.cxb5 cxb5 7...Kd7 8.Kf5, mit +–.

8.axb5 c4 9.bxc4 a4 10.Lc1 Le7 11.b6

18.3. Aufgabe nach 11.b6



■ Kann Schwarz die Stellung halten?

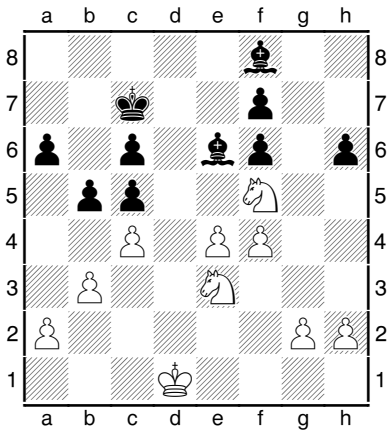
Nein, z.B. **11…a3 12.b7 a2 13.Lb2 Ld6 14.g4!**, und Weiß gewinnt, so die Partie: Günther Beikert (2449) – Haroutioun Dalakin (2043), Hamburg (ch) 2008.

19. Bauern auf e4 und f4 2x S gegen 2x L

Weiß spielt f4-f5 und dann stellt er seine Springer auf g4 und h5 und erobert den f6-

Bauern. Der Rest ist Sache der Technik.

19. Aufgabe



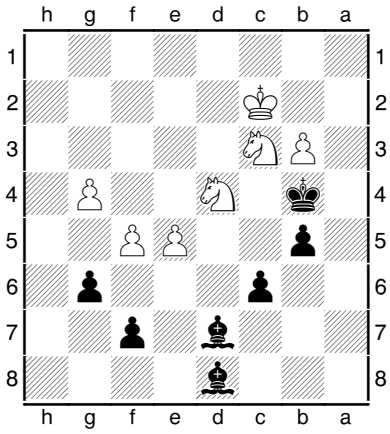
☐ Weiß am Zug

1.Sg3! Kd6 2.Sh5 Le7 3.f5 Lc8 4.Sg4 bxc4 5.bxc4 a5 6.Kc2 La6 7.Kd3 a4 8.Sxh6 Ld8 9.Sg4 La5 10.Shxf6 nebst Gewinn, so die Partie: John Trevelyan (2222) – Ernest White (1995), Caerleon/Wales (op) 2006.

20. Mit Bauern auf e4 und f4

Das Endspiel zwei Springer gegen zwei Läufer ist sehr interessant.

20.1. Aufgabe



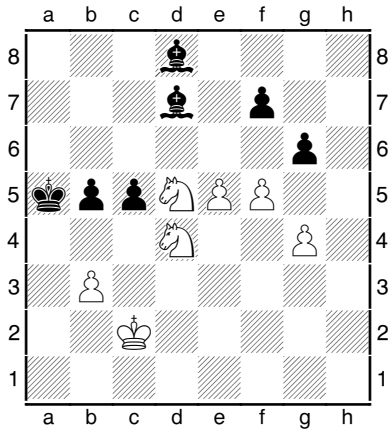
■ Kann Schwarz die Stellung halten?

Ja, **1…c5??** Wir analysieren hier zwei Varianten: A) 1…Kc5 2.Kd3 gxf5 3.gxf5 b4 4.Sa2 Lg5 5.Ke4 Le8 6.e6 Lf6, mit =. B) 1...gxf5 2.gxf5 Kc5 3.Kd3 Kb4 4.Kc2, mit =.

2.Sd5+ Nicht aber 2.fxg6!, wegen 2...fxg6 3.Sd5+ Ka3!, die *Umgehung*[104] 4.e6 Le8 5.Se2 g5!, mit =.

2...Ka5 Jetzt funktioniert die *Umgehung* nach 2...Ka3 nicht, wegen 3.e6! fxe6 4.fxg6 Le8 5.Sxb5+ Ka2 6.Sf4 Lf6 7.Sd6 Lc6 8.g5 Lh8 9.Sxe6, mit +–.

20.2. Aufgabe nach 2...Ka5



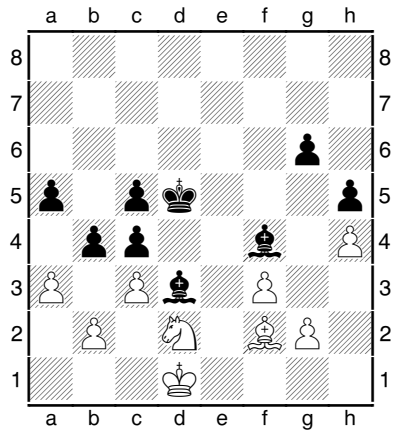
☐ Weiß gewinnt

3.e6! fxe6 4.Sxe6 gxf5 5.Sxd8 Interessant war hier 5.Sxc5 b4☐ *(5…fxg4?? 6.b4+, mit Matt.)* 6.Sxd7 fxg4 7.Se5 g3 8.Kd3 Lb6 9.Se3 Kb5 10.Ke4 und Weiß gewinnt. **5…fxg4? 6.Sb7+ Ka6 7.Sxc5+ Ka7 8.Sxd7** und Weiß gewann, so die Partie: Georg Michels - Walter Wengenroth, Koblenz (op) 1990.

21. Mit zurückgezogenen Bauern auf f3, g2, h4 und unterschiedlichen Leichtfiguren

In der 21. Aufgabe hat Weiß keinen aktiven Bauern und auch die weißen Figuren sind auf der 2. Reihe gebunden. Die schwarze Bauernaufstellung und die zwei Läufer dominieren in dieser Stellung.

21. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

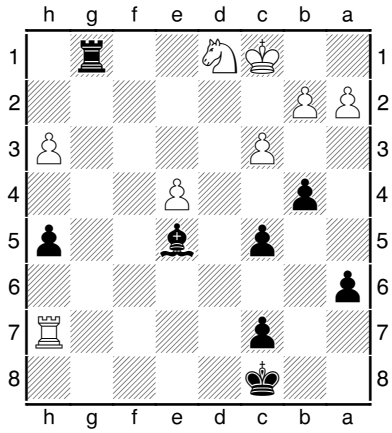
1.Ke1 Le5 2.Se4 Lxe4 3.fxe4+ Kxe4 3.Kd2 bxa3 5.bxa3 a4 6.Le1 Kf4 7.Ke2 Kg4 8.Ke3 Lg3 9.Lxg3 Kxg3 10.Ke4 Kxg2 , mit 0:1, so die Partie: Roman Slobodjan (2522) – Artur Jussupow (2633), Altenkirchen (GER ch) 2001. Eine sehr lehrreiche Partie, weil Schwarz es verstanden hat sein Läuferpaar mit dem Vormarsch seiner Damenflügelbauern zu koordinieren. Der positionelle weiße Fehler war den e4 Bauern abzutauschen.

Endspielarten aus dem Abtauschspanier

22. Weiß kann einen Freibauern auf der h-Linie bilden und Schwarz hat einen aktiven Turm

In diesem Endspiel hat Schwarz genügend Gegenspiel. Die nachfolgende Stellung zeigt, dass Schwarz sich nicht um den e4-Freibauern kümmern muss, wenn es höherwertige Motive gibt. So auch hier, Schwarz gibt freiwillig seinen h-Bauern auf, um aktives Spiel auf der Grundreihe zu bekommen.

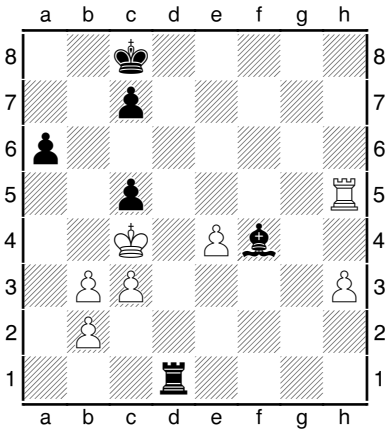
22.1. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

1...b3! 2.axb3 Lf4+ 3.Kc2 Tg2+ 4.Kd3 Der Partiezug ist noch der Beste. Nach anderen Fortsetzungen folgt: 4.Kb1 Td2 5.Txh5 Txd1+ 6.Kc2 Td2+ 7.Kb1 Th2, mit +–. **4...Td2+ 5.Kc4□ Txd1 6.Txh5** 6.Th8+ Kb7 7.Txh5 Te1 8.Tf5 Lc1 9.Kd3 c4+ 10.bxc4 Lxb2 11.h4 Tc1 12.h5 Txc3+ 13.Kd4 Tb3+ 14.Kd5□ a5!, mit –+.

22.2. Aufgabe nach 6.Txh5



■ Schwarz am Zug

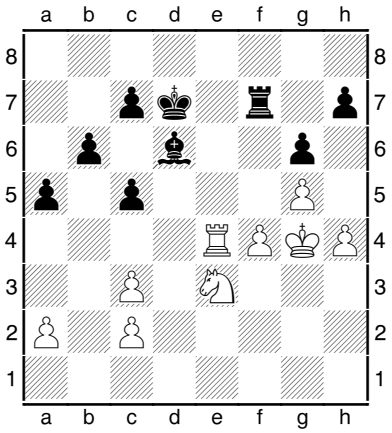
6...Lc1 6...Te1 7.Kd5 Kb7 8.Tf5 c6+ 9.Kxc5 Txe4, mit –+. **7.Kxc5 Lxb2 8.c4 La3+ 9.b4** Nicht aber 9.Kc6, wegen 10...Td6+, mit Matt. **9...Kb7 10.Td5**, mit 0:1, so die Partie: Vildan Galyamov (2165) – Murtas Kazhgaleyev (2618), Taschkent (Agzamov Gedächtnisturnier) 2011. Es ist hier offensichtlich, dass Schwarz seinen d-Turm nicht abtauschen darf. Georgy Agzamov war der erste Großmeister in Zentralsien.

23. Weiß hat drei gegen zwei Bauern auf dem Königsflügel

Mit dem weißen g-Bauern als Umwandlungsbauer haben wir eine sehr gute Erfahrung gemacht.

Siehe 23. Aufgabe

23. Aufgabe



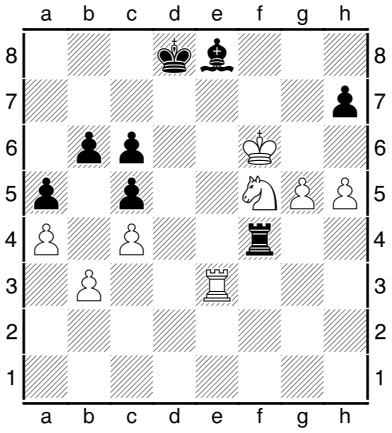
□ Weiß am Zug

1.f5! gxf5+ 2.Sxf5 Lf8? 3.h5! Lg7 4.g6 hxg6 5.hxg6, mit 1:0, so die Partie: Jan Turner (2300) - Frantisek Rous, Tschechien (ch) 1998.

24. Bauern auf g5 + h5 mit Springer und Turm gegen Läufer und Turm

Die Kapitelüberschrift kündigt bereits den Lösungsansatz an. Jetzt muss nur noch der *Zwischenzug*[125] gefunden werden.

24. Aufgabe

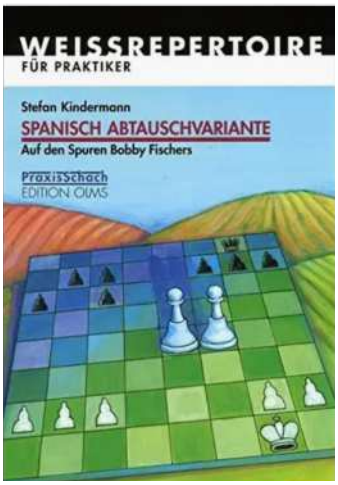


□ Weiß am Zug

Endspielarten aus dem Abtauschspanier

1.g6! hxg6 2.hxg6 Tg4 3.Txe8+ Kxe8 4.g7 Kd7 5.Sh4!!, wegen der Drohung 6.Sg6 nebst 7.g8D muss sich der schwarze Turm opfern. **5…Txg7 6.Kxg7 Ke6 7.Sf3 Kf5 8.Kf7 Ke4 9.Ke6 Kd3 10.Kd6 Kc3 11.Kxc6 Kxb3 12.Kb5** und Schwarz gab auf, so die Partie: Emanuel Lasker (2715_H) – Siegbert Tarrasch (2589_H), Düsseldorf/München (Wch m8) 1908.

Literaturempfehlung



"Spanisch Abtauschvariante" Auf den Spuren Bobby Fischers. Stefan Kindermann, Praxis Schach. ISBN: 978-3283004699. Das Repertoirebuch richtet sich an Praktiker auf der Suche nach einem schlagkräftigen System.

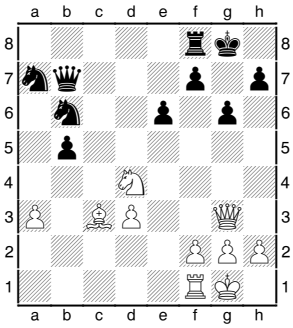
Dem Weiß-Spieler wird alles notwendige Wissen vermittelt, um auf jede gängige schwarze Spielweise eine vielversprechende Position zu erlangen. Enthalten ist jedoch auch eine spezielle Empfehlung für Schwarz-Spieler im Kampf gegen die Abtauschvariante.

DVD-Empfehlung

"Spanisch Abtauschvariante", Thomas Luther und Jürgen Jordan. Hersteller: ChessBase, ISBN: 978-3-86681-523-0. Die spanische Verteidigung ist eine der ältesten Eröffnungen überhaupt und eine gute Möglichkeit für Weiß, auf Eröffnungsvorteil zu spielen. Doch Schwarz kann unter einer Vielzahl von verschiedenen Systemen wählen wie der Steinitz-Verteidigung, der Zaitsev- oder Breyer-Variante oder auch der Berliner Verteidigung, um nur einige zu nennen. Mitunter sind diese Systeme sehr komplex und erfordern vom Weißspieler eine Menge Variantenkenntnis. Ist diese nicht vorhanden, geht der Überblick verloren und die entstehenden Stellungen können dem Anziehenden im wahrsten Sinne des Wortes „spanisch" vorkommen. Damit das nicht geschieht, bietet Ihnen das Autorenduo Luther/Jordan ein Repertoire auf Grundlage der Abtausch-Variante nach 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. Lxc6 an. Wann immer es möglich ist, wird der Springer auf c6 geschlagen, wonach die typische Doppelbauernstruktur c6/c7 bei Schwarz erscheint. Hauptaugenmerk wird dabei auf die strategischen Feinheiten der entstehenden Stellungen gelegt. Doch auch alle weiteren Versuche des Nachziehenden seine Eröffnungsprobleme zu lösen, werden abgehandelt, sodass dem Weißspieler ein komplettes Repertoire gegen die spanische Verteidigung zur Verfügung steht. Ein interaktiver Taktikteil, eine Partie im bewährten Zug um Zug Format und eine Datenbank mit 100 Partien runden das Ganze ab. Nach Durchsicht der DVD ist der Zuschauer gewappnet, mit Zuversicht diese Eröffnung zu spielen, sodass er zukünftig die Frage Kommt Ihnen das „Spanisch" vor? getrost verneinen kann.

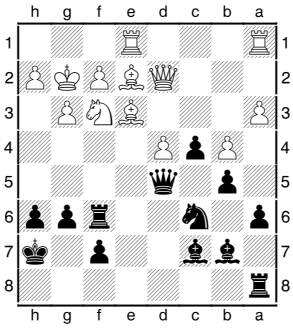
Aufgaben: Läufer als Vorbereiter und als Vorstrecker

1. Aufgabe



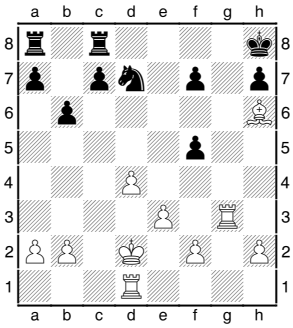
☐ Weiß am Zug

2. Aufgabe



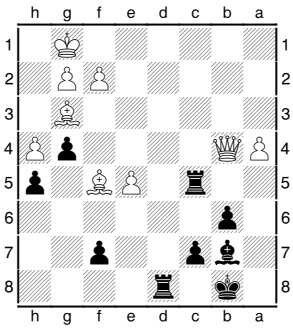
■ Schwarz am Zug

3. Aufgabe



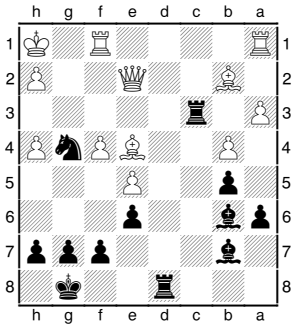
☐ Weiß am Zug

4. Aufgabe



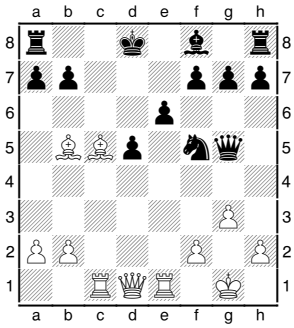
■ Schwarz am Zug

5. Aufgabe



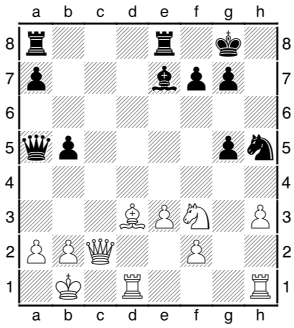
■ Schwarz am Zug

6. Aufgabe



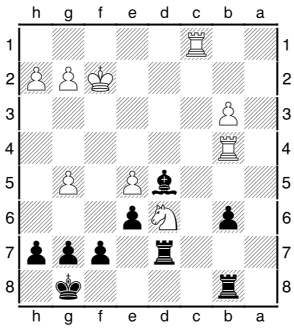
☐ Weiß am Zug

7. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

8. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

Läufer als Vorbereiter und als Vollstrecker

Inhalt

☐ Diverse Mattarten
☐ Der Läufer als Vorbereiter
☐ Der Läufer als Teampartner
☐ Der Läufer als Hauptdarsteller
☐ Zwei Läufer als Team
☐ Der Läufer als Mattvorbereiter
☐ Der Läufer als der Antreiber

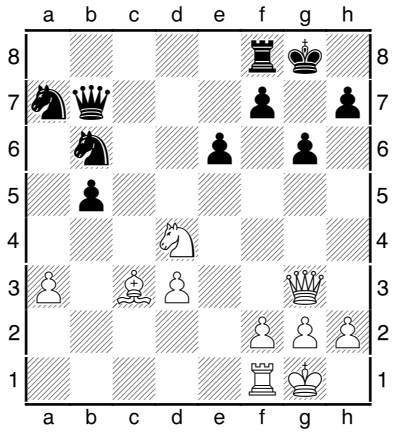
Trainings-Voraussetzungen

☐ Anwendung aller Trainingseinheiten
☐ Kenntnis aller *Mattarten*[61]
☐ Diagonale Stellungsbewertung
☐ Drohungen erkennen
☐ Gegendrohungen vorbereiten
☐ Exakte Variantenberechnung

Trainingsziel

☐ Den Läufer als Superfigur erleben
☐ Die Aktivierung des Läufers verstehen
☐ Den Läufer als Vorbereiter üben
☐ Den *Turmtunnel*[103] verstehen

1. Aufgabe

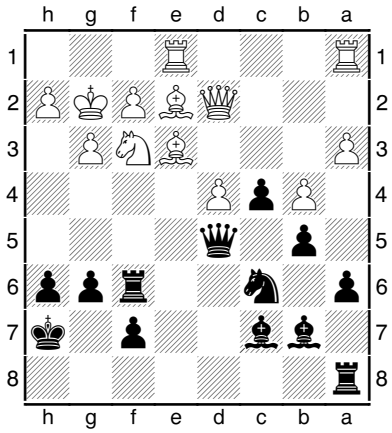


☐ Weiß am Zug

1.De5! Sd7 Nun ist zum Mattsetzen angerichtet! A) 1...f6 2.Dxe6+ Tf7 3.Te1, mit +–. B) 1...h6 2.Sxe6 fxe6 *(2...f6 3.Dg3 g5 4.Sxf8, mit ±.)* 3.Dh8+ Kf7 4.Dg7+ Ke8 5.Dxb7, mit +–.

2.Dg7+!! und Schwarz gab auf, wegen 2.Dg7+ Kxg7 3.Sf5+ Kg8 4.Sh6+, mit *Libellenmatt*[58], so die Partie: Jewgeni Sweschnikow (2540) – Ruslan Shcherbakov (2525), Moskau (ch) 1991. *[Aus den Kommentaren von GM Pavel Blatný]*

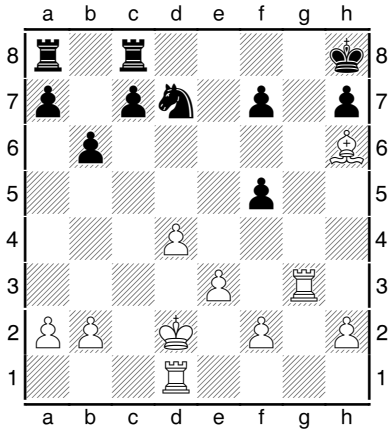
2. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

1...Txf3! 2.Lxf3 Dxf3+!! 3.Kxf3 Sxd4++ 4.Kg4 Lc8+ 5.Kh4 Sf3+, mit *Blackburne Matt*[8], so die Partie: Vladimir Popov – Nikolay Riumin, Moskau (ch) 1929. *[Aus den Kommentaren von ChessBase]*

3. Aufgabe



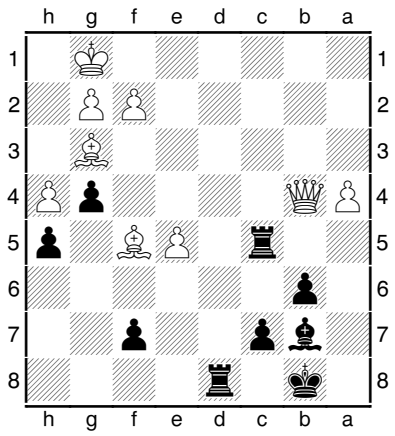
☐ Weiß am Zug

1.Tdg1 f6 2.Lg7+ Kg8 3.Lxf6+ Kf7 4.Tg7+ Ke6 4...Kxf6 5.Txd7 c5 6.Td6+ Ke7 7.Th6 cxd4 8.Txh7+ Kf6 9.exd4 Tc4 10.Th6+ Kf7 11.Kd3 Tb4 12.b3 Td8 13.Th4+–, wegen ⊥ *(= Endspiel)*. **5.Lh4!** Der Läufer ermöglicht die Bildung einer

Wirkungslinie[117] auf der 7. Reihe.

5...Sf8 6.Te7+ Kd6 7.Tgg7 c5 8.Lg3+ Kc6 9.Tgf7 Td8 10.Tf6+ Kb5 11.Txf5 Kc4 12.Kc2! a5 13.dxc5 bxc5 14.Tb7!! und Schwarz gab auf, wegen z.B. 14...a4 15.b3+ axb3+ 16.axb3+, mit *Bauernmatt*[7], so die Partie: Dronavalli Harika (2495) – Gert van Rij (1960), Vlissingen (op) 2019.

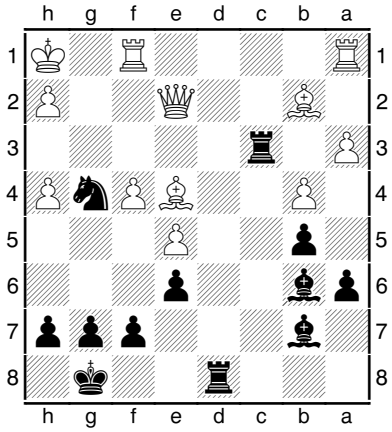
4. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

Wie so häufig befand sich Fritz Sämisch auch in dieser Turnierpartie in hochgradiger *Zeitnot*. Für ein Dutzend Züge stand ihm nur noch eine Minute zur Verfügung. Sämisch hatte noch eine vage Hoffnung auf ein Unentschieden mit zwei Türmen auf der Grundreihe. Er zog deshalb schnell **1...Td1+** und nach **2.Kh2 Tcc1** drohte er Matt durch Th1. Zur Abwehr blieb Weiß nur **3.Lf4** Als erfahrener Blitz- und Zeitnotspieler erkannte Sämisch nun, dass er jetzt sogar Mattsetzen konnte. Diese Chance ließ er sich nicht entgehen. Wie gewann Schwarz? **3...Th1+ 4.Kg3 Th3+! 5.gxh3 Tg1+ 6.Kh2 Th1+ 7.Kg3 Txh3+**, mit *Reihenmatt*[79], so die Partie: Fritz Sämisch – Novarra, Berlin 1941. *[Quelle: Assiac, Vergnügliches Schachbuch, S. 112]*

5. Aufgabe

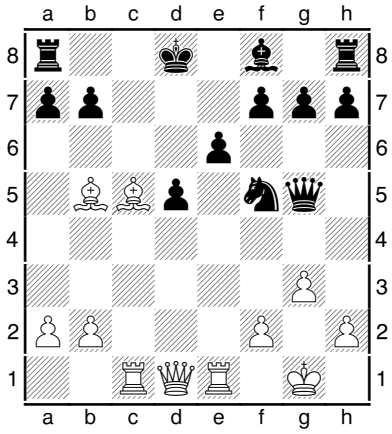


■ Schwarz am Zug

1...Td2!! 2.Dxd2 A) 2.Lxc3 Txe2, mit –+. B) 2.Tae1 Lxe4+ 3.Dxe4 Txh2, mit *Linienmatt*[60]. C) 2.Dxg4 Lxe4+ 3.Tf3 Txf3, mit –+. D) 2.Lxb7 Txe2 3.Lg2 Th3, mit –+.

2...Lxe4+ 3.Dg2 Th3, und Weiß gab auf, wegen 4.Tf3 Lxf3 5.Ld4 Lxd4 6.Td1 Txh2+, mit *Linienmatt*, so die Partie: Georg Rotlewi (2417_H) – Akiba Rubinstein (2649_H), Łódź/Polen 1907.

6. Aufgabe



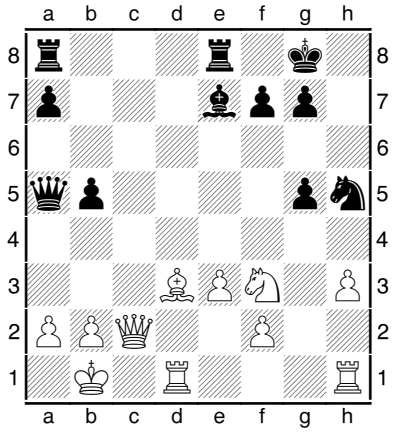
☐ Weiß am Zug

1.Dxd5+!! exd5 A) 1...Ld6 2.Dxb7 De7 3.Dxa8+ Kc7 4.Lxd6+ Kb6 *(4...Kxd6 5.Dc6+*, mit *halbem Guéridon-Matt*[42]*.)* 5.Dc6+ Ka5 6.Da6+, mit *kleinem Keulenmatt*[52]. B) 1...Sd6 2.Dxg5+ f6 3.Dd2 nebst Matt in fünf/sechs Zügen.

2.Lb6+ axb6 3.Te8+, mit *Anderssen-Matt*[4], so

die Partie: Foulds – Lang, Neuseeland (ch E-Mail) 1956. *[Quelle: Günter Lossa, Matt dem König, 1987, Nr. 21]*

7. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

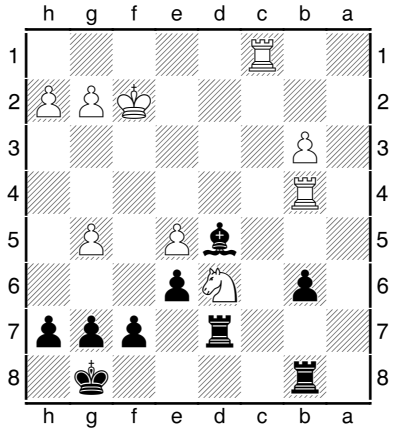
1.Lh7+! Kh8 2.Se5 Tf8 3.Lg6!! Sf6 A) 3...Da4? 4.Dxa4 bxa4 5.Lxh5 und Weiß gewinnt mit seiner Mehrfigur. B) 3...fxg6 4.Sxg6+ Kg8 5.Sxe7+ Kh8 6.h4 und dann: B1) 6...g4 7.Td5 Sf6 8.Dg6 Db6 *(8...Sxd5?? 9.Dh5+, mit Larsen-Matt*[55]*)* 9.Tg5 *(Es droht 10.Dxg7+, mit Keulenmatt*[51]*)* 9...Tg8 10.h5 Db7 11.Sd5! unterbricht den Angriff der schwarzen Dame auf den Turm h1 und droht zugleich mit 32.h6 den Angriff auf den schwarzen König fortzusetzen. B1.1) 11...Sh7 12.Te5 Taf8 13.De4 Txf2 14.Te7 Dc6 15.h6! und Weiß gewinnt. B1.2) 11...Sxd5 12.h6 Sc3+ 13.Kc2 De4+ *(13...Dxh1 14.hxg7+ Txg7 15.Dxg7+, mit Keulenmatt.)* 14.Dxe4 Sxe4 15.hxg7+, mit *Treppenmatt*[100]. B1.3) 11...Taf8 12.h6 gxh6 13.Txh6+ Sh7 14.Dd6 Txg5 15.Dxf8+ Tg8 16.Dd6 und dann: B1.3.1) 16...Dg7 17.Se7 Dg5 18.Dd4+ Tg7 19.Dd8+ Tg8 20.Dxg8+ Dxg8 21.Sxg8 Kxg8 22.Tg6+ Kf7 23.Txg4, mit +–. B1.3.2) 16...g3 und jetzt: B1.3.2.1) Auch 17.fxg3 gewinnt problemlos. 17...Dg7 18.Sf4 Te8 *[18...Dxg3 19.De5+ Tg7 20.Sg6+ Kg8 (20...Dxg6+ 21.Txg6 Sf6 22.Dxf6 Kg8 23.Dxg7+, mit Keulenmatt) 21.De8+ Sf8 22.Th8, mit Reihenmatt*[79]*. (22.Dxf8+, mit Anderssen-Matt*[4]*)]* 19.Sh5 De5 20.Dg6 De4+ *[20...Tg8?? 21.Txh7, mit Linienmatt*[60]*. (21.Dxh7, mit kleinem Keulenmatt)]* 21.Dxe4 Txe4 22.Txh7+ *(22.Sf6 Kg7 23.Sxe4 Kxh6 24.Kc2 dieses Springerendspiel ist zwar auch gewonnen, aber Weiß darf nicht zu sorglos agieren.)* 22...Kxh7 23.Sf6+ Kg6 24.Sxe4, mit +–. B1.3.2.2) 17.Se7 De4+ 18.Ka1 Tf8 *(18...gxf2? 19.Df6+ Tg7 20.Df8+ Tg8 21.Dxg8, mit Anderssen-Matt.)* 19.Sg6+ Kg8 20.Sxf8 *[Oder 20.Dc7 Tf7 21.Dxg3 b4 (21...Tg7 22.Db8+ Kf7 23.Dc7+ Kf6 24.Sf4+, mit +–, weil Schwarz zunächst den Turm und anschließend die Partie verlieret.) 22.Se7+ Kf8 23.Db8+ Kxe7 24.Dd6+ Ke8 25.Te6+ Dxe6 26.Dxe6+ Te7 27.Dc8+ Weiß steht mit seinem materiellen Übergewicht klar auf Gewinn.)]* 20...gxf2 21.Dg3+ Kxf8 22.Dxf2+ Kg7 23.Th4, mit +– und Weiß hat keine allzu großen Schwierigkeiten, sein materielles Übergewicht zu verwerten, z. B.: 23...De7 24.e4 Sg5 25.Dd4+ Kg6 *(25...Df6 26.Dxf6+ Kxf6 27.Tf4+ Ke6 28.Kb1* Weiß gewinnt ohne Probleme.*) 26.*Dh8 Dg7 27.Dh5+ Kf6 28.Tf4+ Ke6 *(28...Ke7 29.Tg4 Df6 30.Dxg5, mit +–.)* 29.De8+ Kd6 30.Dd8+ Ke5 31.Tg4 Dh6 32.Dxg5+ Dxg5 33.Txg5+ Kxe4 34.Txb5, mit +–. B2) 6...gxh4? 7.Td5 *(7.Txh4 b4 8.Tdh1 und der schwarze Springer ist verloren und damit für Schwarz auch die Partie.)* 7...g5 8.Txg5, mit +–.

4.Lxf7 Tfc8 Die Fortsetzung 4...Txf7 5.Sxf7+ Kg8 6.Sxg5+– ist chancenlos für Schwarz.

5.Sg6+ Kh7 6.Sf8+ Kh8 7.Dh7+ und Schwarz gab auf, wegen 7.Dh7+ Sxh7 8.Sg6+, mit *Erstickten Matt*[30], so die Partie: Aleksei Surjadnj (2423) – Sergey Tugaj (2290), Kharkov (op) 2000. *[Aus den Kommentaren von Dr. Klaus Münch]*

Läufer als Vorbereiter und als Vollstrecker

8. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

1...f6! Der Hebel richtet sich erst gegen den *Vorposten*[113] auf d6.

2.Txb6 Tf8!! Die Bildung des *Turmtunnels*[102] entscheidet die Partie. Das Thema *Turmtunnel* ist in Deutschland nahezu unbekannt. Michail Tal hat unter der Anwendung mit diesem Thema wunderbare Siege errungen.

3.gxf6 gxf6 4.exf6 Txf6+ 5.Ke3 Tg6! Ein sehr wichtiger *Zwischenzug*[124], der g2-g3 provoziert, um alle weißen Felder am Königsflügel nachhaltig zu schwächen. 5...Lxg2 6.Tc2 Lh1 7.Tb8+ Tf8 8.Tcc8 Txc8 9.Txc8+ Kg7 10.Tc7 Txc7 11.Se8+ Kf7 12.Sxc7 e5 13.b4 Ke7 14.Sb5 h5 15.Sc3 Ke6, mit =.

6.g3□ Jetzt sind alle weißen Felder im Quadrat „h1-d1-h5-d5“ schwach. Der schwarze d7-Turm spielt im Hintergrund eine wichtige Rolle in der folgenden Abwicklung. ≤6.Tb8+? Kg7 7.Se8+ Kf7 8.Tf1+ Ke7 und die weiße Stellung ist positionell verloren.

6...e5! Für Weiß bedeutet dies, das f4, e4, d4, c4 für den weißen König unpassierbar sind. Der Tunnel wird für den weißen König zu einer Sackgasse.

7.Sc4 Tg4! Das *Mattnetz*[63] wird langsam geschnürt.

8.Tb8+ Kg7 9.Sd2 Td4! Eine *Zuglinie*[120] wurde gebildet. Nach dem Abzug des schwarzen Ld5 entsteht dann eine *Wirkungslinie*[117].

10.Tc2 Lf7! Jetzt ist die *Wirkungslinie* aktiv. In solchen Stellungen muss sehr, sehr genau gespielt werden. Jeder ungenaue Zug kann zum Verlust führen.

11.Tbc8? 11.Sc4 Lg6!, der Läufer als Vorbereiter und dann: A) 12.Tb2 Te4+ 13.Kf2 Tf7+ 14.Kg2 Td4 15.Te8 Le4+ 16.Kh3 Ld3! 17.Se3 Te4 18.Sg2 Tf6 19.Te7+ Kg8 und Weiß muss schon 20.g4 spielen, um das Matt zu verhindern, z.B.: 20...Le2 21.Sh4 Lxg4+ 22.Kg2 Le6!, der Läufer als Vorbereiter. 23.Sf3 Tg4+ 24.Kf2 e4 und der weiße Springer geht verloren. B) 12.Ta2 Ld3 13.Sd2 Lg6 14.Sc4 und es scheint so, dass Weiß gerade so die Stellung im *Gleichgewicht*[40] halten kann.

11...Td3+! 12.Ke2 12.Ke4? Lg6+ 13.Kxe5□ T3d5+ 14.Kf4□ Lxc2 15.Txc2 Txd2, mit –+.

12...Lh5+! Der Läufer macht kariere.

13.Ke1□ Te3+ 14.Kf1 14.Kf2 Te2+ 15.Kf1 Tf7+ 16.Kg1 Te1+ 17.Kg2 Te2+ 18.Kg1 Lg6 19.Tb2 Tff2 und eine weiße Figur geht verloren.

14...Te2! 14...Tf7+!! Die Berechnung dieser Varianten hätte einige Zeit gekostet, z.B. 15.Kg2 Te2+! 16.Kh3 und den Läuferzug 16...Lg6!!, mit –+, hätte Schwarz erst finden müssen.

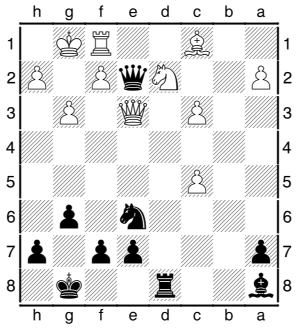
15.T8c5 15.Sb1 Td1+, mit *Treppenmatt*[100].

15...Texd2 16.Txd2 Txd2 17.Txe5 Lf7 Der Rest ist Sache der Technik.

18.h4 Lxb3 19.Te4 Kf6 20.g4 Th2 21.g5+ Kf5 22.Td4 Lc2 23.Kg1 Te2 24.Td6 Kg4 25.Th6 Kg3 26.Kf1 Ld3 27.Td6 Te3+ 28.Kg1 Te1+, mit *Grundreihenmatt*[41], so die Partie: Frank Betschinger (2053) – Joachim Olbrich (2150), Töging (Bezirksliga Oberbayern) 2022.

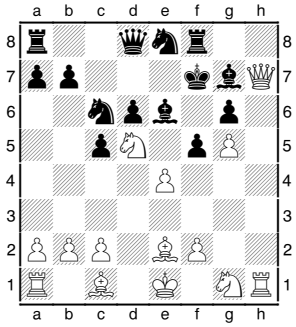
Aufgaben: Die Technik des Mattsetzens

1. Aufgabe nach 1.De3



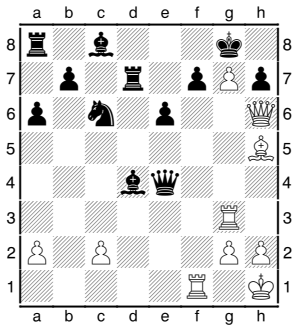
■ Schwarz setzt Matt

2. Aufgabe nach 1...Kf7



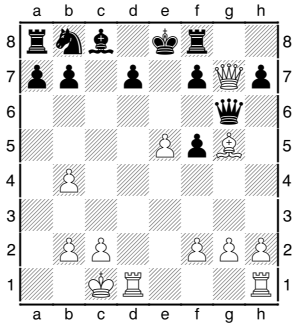
☐ Weiß setzt Matt

3. Aufgabe nach 1...Sc6



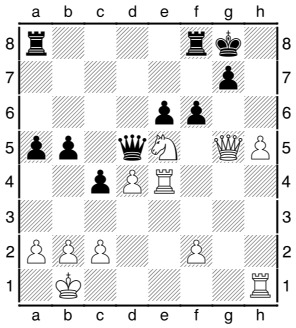
☐ Weiß setzt Matt

4. Aufgabe nach 1...Dg6



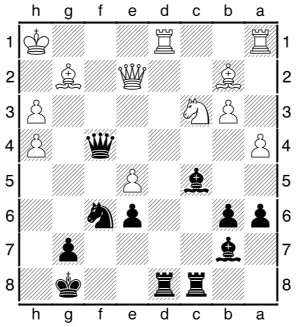
☐ Weiß setzt Matt

5. Aufgabe nach 1...f6



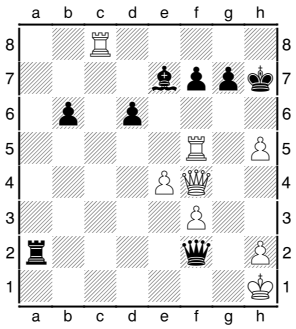
☐ Weiß setzt Matt

6. Aufgabe nach 1.Kh1



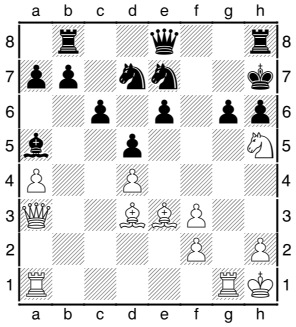
■ Schwarz setzt Matt

7. Aufgabe nach 1...Kh7



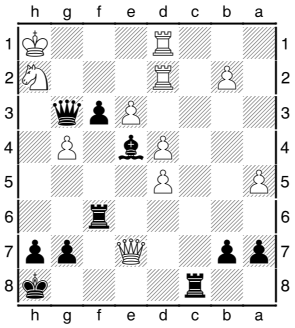
☐ Weiß setzt Matt

8. Aufgabe nach 1...fxe6



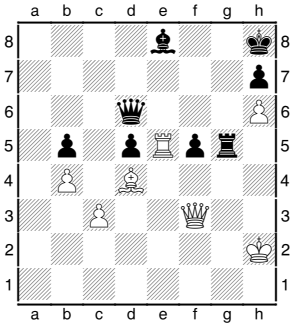
☐ Weiß setzt Matt

9. Aufgabe nach 1.Tfxd2



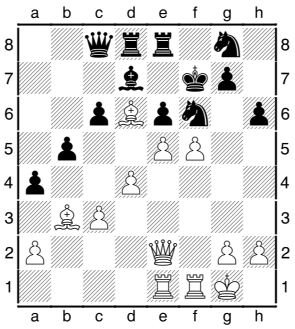
■ Schwarz setzt Matt

10. Aufgabe nach 1...Dd6



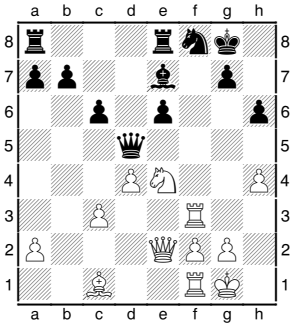
☐ Weiß setzt Matt

11. Aufgabe nach 1...a4?



☐ Weiß setzt Matt

12. Aufgabe nach 1...Dd5



☐ Weiß setzt Matt

Die Technik des Mattsetzens

In dieser Trainingseinheit beschäftigen wir uns mit der Matt-Technik. Das Mattsetzen ist eine Art von *Kombination*[53]. Beim ersten Schritt überlegen wir uns, welche Figuren zum Mattsetzen nicht benötigt werden. Dann soll ein *Schnittpunkt*[88] und ein *Schlüsselzug*[86] gefunden werden. Wenn eine Figur auf einer Kreuzung von zwei *Wirkungslinien*[117] platziert wird, so sprechen wir von einem *Schnittpunkt*. Während bei einer Kombination die Zugauswahl des Gegners eingeschränkt ist, muss man bei der Vorbereitung des Mattsetzens mit mehr Varianten hantieren.

Im 2. Teil folgen wir einer Partie vom Weltmeister Magnus Carlsen und beschäftigten uns mit der Vorbereitung einer Mattkombination.

Trainingsvoraussetzung

☐ Kenntnis aller *Mattarten*[61]
☐ Gute *Berechnungstechnik*

Wie gehen wir hier vor?

☐ Je Mattart überlegen wir uns, welche Figuren benötigt werden und welche nicht
☐ Die Figuren, die wir zum Mattsetzen nicht brauchen, können wir dann opfern
☐ Wenn wir eine oder mehrere mögliche Mattarten gefunden haben, so suchen wir dann nach einem *Schnittpunkt*[88]
☐ Wir suchen nach einem *Schlüsselzug*[86]
☐ Die Variantenberechnung soll objektiv erfolgen

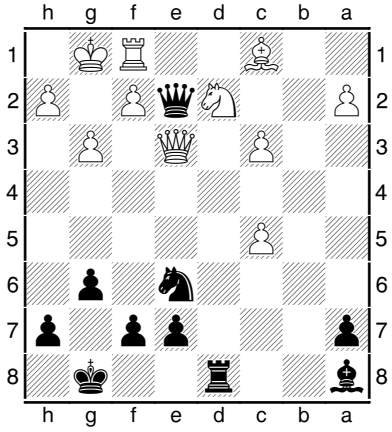
Trainingsziel

■ Mögliche *Mattbilder*[62] erkennen
■ Berechnung von *Zugfolgen*[119] verbessern
■ Das Mattsetzen soll ein fester Bestandteil unserer Spielweise werden

Die Technik des Mattsetzens, Teil 1

Es folgen sechs Beispiele, wie Meister oder Großmeister vor Mattkombinationen denken.

1. Aufgabe nach 1.De3

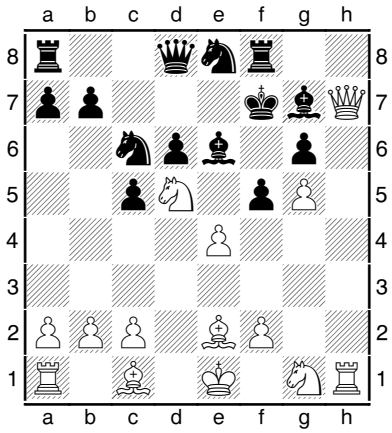


■ Schwarz setzt Matt

Die schwarze Dame droht auf den *Schnittpunkt* f3 zu ziehen und dann ein *Keullenmatt*[51] auf g2 zu setzen. Der schwarze Springer soll über g5 auf h3 ein *Libellenmatt*[60] setzen. Der *Schlüsselzug* muss also die Deckungsfigur Sd2 bzw. De3 beseitigen oder ablenken.

1...Txd2!! und Weiß gab auf, wegen z.B.: A) 2.Dxd2 Df3!, nebst *Keulenmatt*[51] auf g2. B) 2.Lxd2 Sg5! *(Schwarz droht ...Sh3+, mit Libellenmatt*[58]*.)* 3.Dxg5, also 3...Df3, nebst *Keulenmatt* auf g2, so die Partie: Wolfgang Uhlmann (2555) – Heinz Liebert (2435), Gröditz/DDR (ch) 1976.

2. Aufgabe nach 1...Kf7



☐ Weiß setzt Matt

Der *Schlüsselzug* soll den schwarzen König in Form eines *Hineinziehungsopfers*[44] *auf g6 be-*

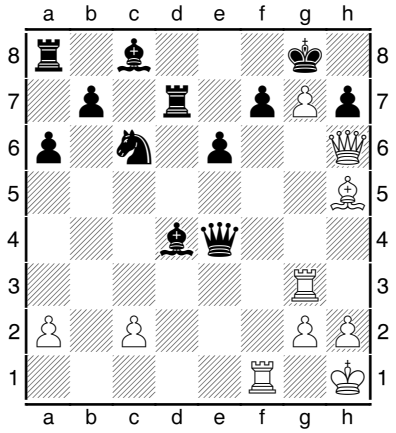
fördern. Den Rest erledigen die beiden weißen Läufer.

2.Dxg6+!! Ein *Hineinziehungsopfer*[44].

2...Kxg6 3.Lh5+ Kh7 4.Lf7+ Ein sehr wichtiger *Zwischenzug*[124].

4...Lh6 5.g6+ Kg7 5...Kh8 6.Txh6+ Kg7 7.Th7, mit *Reihenmatt*[79]. **6.Lxh6+** und Schwarz gab auf, wegen 6...Kh8 7.Lxf8+ Dh4 8.Txh4+, mit *Linienmatt*[60], so die Partie: Wenzhe Liu - Jan Donner, Buenos Aires (ol) 1978.

3. Aufgabe nach 1...Sc6



☐ Weiß setzt Matt

Der *Schlüsselzug*[86] sollte die Felder f7 und h7 angreifen, denn Schwarz darf die f- bzw. die h-Linie wegen zwei Mattarten, dem *Keulenmatt*[51] und dem *Reihenmatt*[79] auf der 8. Reihe nicht öffnen. Die Pointe ist hier ein *Hineinziehungsopfer*[44].

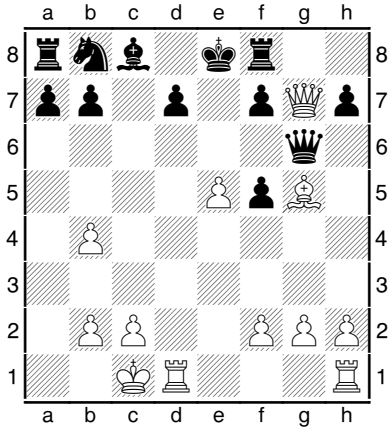
2.Lg6!! Diesen Zug muss man erst finden!

2...Dxg6 3.Txg6! Se7 A) 2...hxg6 3.Dh8+, mit *kleinem Keulenmatt*. B) 2...fxg6 3.Tf8+, mit *Reihenmatt*.

3.Txf7! Ein *Hineinziehungsopfer*.

3...Kxf7 4.g8D+ Sxg8 5.Dxh7+ und Schwarz gab auf, wegen 5...Lg7 6.Dxg7+ Ke8 7.Dxg8+ Ke7 8.Txe6+, *mit Linienmatt*[60], so die Partie: Gustavo Mahia – Miguel Quinteros (2515), Los Polvorines (op) 1980.

4. Aufgabe nach 1...Dg6

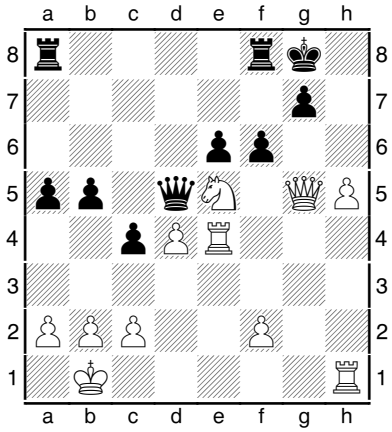


☐ Weiß setzt Matt

Der *Schlüsselzug*[86] sollte eine weitere Linie öffnen, der Rest ist einfach.

2.e6!! d6 A) 2...Dxe6 3.The1, mit +–. B) 2...dxe6 3.Td8+, mit *Keulenmatt*[51]. C) 2...Dxg5+ 3.Dxg5, mit +–. D) 2...d5 3.Txd5 Sc6 4.exf7+ Dxf7 5.Te1+ Le6 6.Dh6 Se7 7.Txe6 Tc8 8.Lxe7 Dxe7 9.Txe7+ Kxe7 10.Dd6+ Kf7 11.Txf5+ Kg8 12.Dg3+ Kh8 13.De5+ Kg8 14.Tg5+ Kf7 15.Tg7+, mit *Reihenmatt*[79]. E) 2...Dxg7 3.exd7+ Lxd7 4.The1+ Le6 5.Td8+, mit *Keulenmatt*. **3.Txd6 f6 4.Td8+** und Schwarz gab auf wegen, 4...Kxd8 5.Dxf8+ De8 *(5...Kc7 6.Lf4+ Kb6 7.Dc5+ Ka6 8.Da5+, mit kleinem Keulenmatt)* 9.Dxf6+ Kc7 10.De5+ Kb6 11.Le3+ Kc6 12.Dc5+, mit *kleinem Keulenmatt*, so die Partie: Miodrag Jevtic (2370) – Vasily Prokopisin (2350), Ungarn (ch) 1995.

5. Aufgabe nach 1...f6



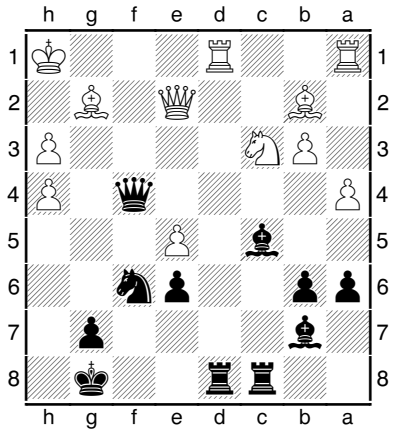
☐ Weiß setzt Matt

Die Technik des Mattsetzens

Der *Schlüsselzug*[86] sollte die h-Linie zu öffnen drohen, dann folgt ein *Zwischenzug*[124] und das *Erstickte Matt*[30] wird bereits sichtbar. Der weiße h-Bauer muss arbeiten.

2.h6! und Schwarz gab auf, wegen z.B.: A) 2...Tf7 3.h7+! Kf8 *(3...Kh8 4.Sxf7+, mit Ersticktem Matt*[30]*)* 4.Sg6+ Ke8 5.Dxd5 und die schwarze Dame geht verloren. B) 2...fxg5 3.h7+! Kh8 4.Sg6+, mit *Ersticktem Matt*. C) 2...Ta7 3.h7+! Kh8, mit *Ersticktem Matt*, so die Partie: Vlastimil Hort (2590) – Murray Chandler (2470), Wijk aan Zee 1982.

6. Aufgabe nach 1.Kh1



■ Schwarz setzt Matt

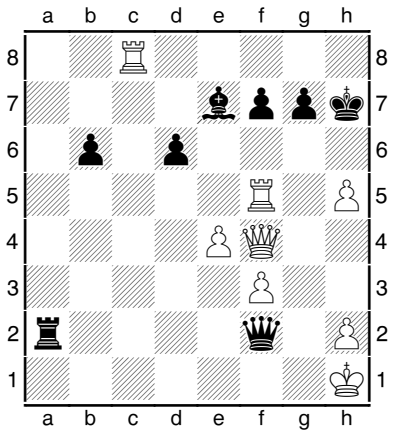
Der *Schlüsselzug*[87] ist hier ganz klar, aber wie geht es dann weiter? Es können vier verschiedene Mattarten entstehen.

1...Sh5! 2.Dxh5 2.Txd8+ Txd8 3.Dxh5 Dg3 4.De2 Dxh3+, mit *Larsen-Matt*[55] **2...Dg3! 3.Sd5** A) 3.Dg5 Lxg2+, mit *Läufermatt*[57]. B) 3.Se4 Txd1+ 4.Txd1 Lxe4 5.Lxe4 Dxh3+, mit *Larsen-Matt*. C) 3.Td5 Txd5 4.Se4 Td1+ 5.Txd1 Lxe4 6.Td2 Dxh3+, mit *halbem Guéridon-Matt*[42]. **3...Txd5 4.Tf1 Dxg2+!! 5.Kxg2 Td2**++ und Weiß gab auf, wegen 6.Kg3 Tg2+ 7.Kf4 Tf8+ 8.Df5 Txf5+, mit *Treppenmatt*[100], so die Partie: Lew Polugajewski (2600) – Ľubomír Ftáčnik (2560), Luzern (ol) 1982.

Die Technik des Mattsetzens, Teil 2

Die Vorbereitung einer Mattkombination hat etwas mit dem Sprengen einer positionellen Spielweise zu tun, gesundem Menschenverstand und natürlich der Kenntnis aller *Mattarten*[61].

7. Aufgabe nach 1...Kh7

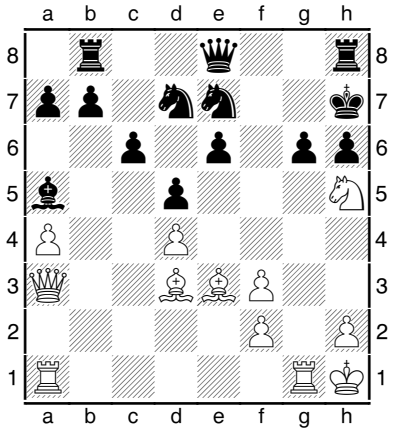


☐ Weiß setzt Matt

Die weiße Dame opfert sich.

2.Dh6+!! und Schwarz gab auf, wegen: A) 2...gxh6 3.Txf7+, mit *Treppenmatt*[100]. B) 2...Kxh6 3.Th8+, mit *Linienmatt*[60]., so die Partie: Magnus Carlsen (2853) – Sergey Karjakin (2772), New York (WM ch) 2016. *[Aus den Kommentaren von GM David Navara]*

8. Aufgabe nach 1...fxe6



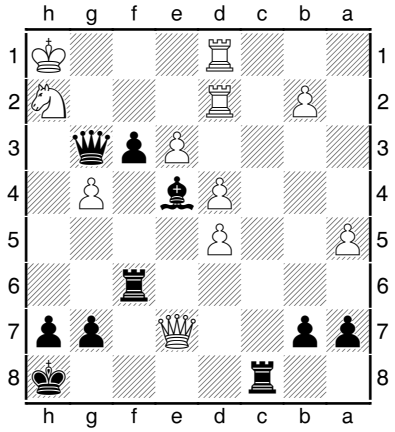
☐ Weiß setzt Matt

Der schwarze Springer auf e7 schützt noch die Königsstellung.

2.Dxe7+!! Dxe7 3.Txg6 und gegen das *Treppenmatt*[100] auf h6 gibt es keine Verteidigung, des-

wegen 1:0, so die Partie: Carl Schlechter (2577_H) – Philipp Meitner (2177_H), Wien 1898.

9. Aufgabe nach 1.Tfxd2

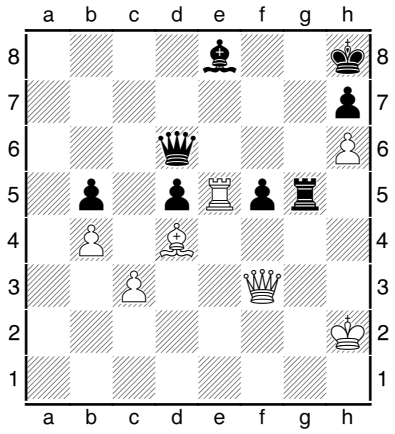


■ Schwarz setzt Matt

Akiba Rubinstein war in den Jahren 1910 – 1920 einer der stärksten Spieler der Welt und ein Anwärter auf den Weltmeistertitel. Seine beste ELO war 2789_H im Jahr 1913. Weltberühmt wurde aber Rubinstein durch seine genialen *Damenzüge*, so zaubert er auch hier ein sehr schönes Matt.

2...De1+!! 3.Txe1 3.Sf1 Th6+ 4.Kg1 *(4.Th2 Df2!! und Schwarz gewinnt.)* 3...f2+ 4.Txf2 Th1+, mit *Keulenmatt*[51]. **3...f2+ 4.Dxe4 fxe1D+ 5.Kg2 Dxd2+** und Schwarz gab auf, wegen 6.Kg3 Df2+ 7.Kh3 Th6+, mit *Linienmatt*[60], so die Partie: Georg Salwe (2518_H) – Akiba Rubinstein (2649_H), Łódź/Polen (m) 1907.

10. Aufgabe nach 1...Dd6

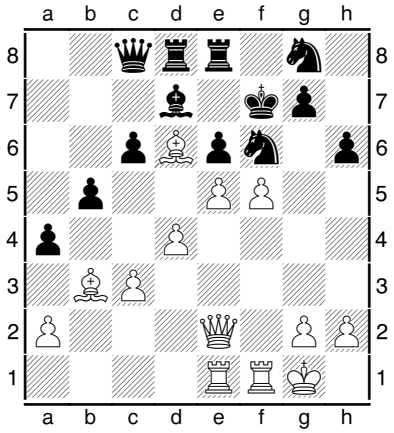


☐ Weiß setzt Matt

GM Oldřich Duras war einer der ersten Schachspieler, die den Titel eines Großmeisters von der FIDE verliehen bekommen haben.

2.Dg3!! A) 2.Df4?? Dxh6+ 3.Dh4☐ Dxh4+, mit *Larsen-Matt*[55]. B) 2.Dh3? Kg8!, mit –+. **2...Dxh6+ 3.Dh3 Dd6 4.Kh1 Kg8 5.Txe8+ Kf7 6.Th8** und Schwarz gab auf, wegen Matt in wenigen Zügen, so die Partie: Oldřich Duras (2567_H) – Rudolf Spielmann (2581_H), Bad Pistyan 1912.

11. Aufgabe nach 1...a4?

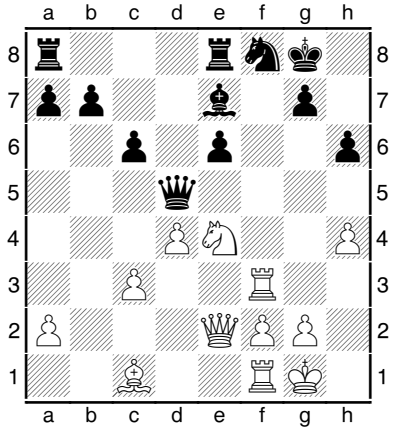


☐ Weiß setzt Matt

Alexander Aljechin beherrschte wie kein anderer Weltmeister die Technik des Mattsetzens.

2.Dh5+!! und Schwarz gab auf, wegen z.B. 2... Sxh5 3.fxe6++ Kg6 4.Lc2+ Kg5 5.Tf5+ und dann: A) 5...Kg4 6.h3+ Kg3 7.Te3+ Kh4 8.Te4+ Sf4 9.Texf4+ Kg3 10.Tg4+, mit *Treppenmatt*[100]. B) 5...Kh4 6.Te4+ Sf4 7.Texf4+, mit *Treppenmatt*. C) 5...Kg6 6.Tf6+ Kg5 7.Tg6+ Kh4 8.Te4+ Sf4 9.Txf4+ Kh5 10.g3 Txe6 11.Th4+, mit *Treppenmatt*, so die Partie: Alexander Aljechin (2646_H) – J. Prat, Paris (sim) 1913. *[Aus den Kommentaren von Alexander Aljechin, Meine besten Partien 1908–1923]*

12. Aufgabe nach 1...Dd5



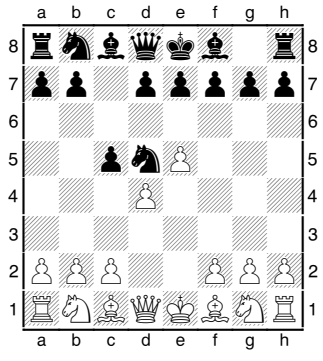
☐ Weiß setzt Matt

Viktor Kortschnoi verfügte ebenfalls über eine ausgezeichnete Technik der *Mattführung*.

2.Lxh6! gxh6 3.Tg3+ Kf7 4.Dg4 Ted8 5.Dg7+ Ke8 6.Dxe7+!! und Schwarz gab auf, wegen 6...Kxe7 7.Tg7+ Ke8 8.Sf6+, mit E*rsticktem Matt*[30], so die Partie: Viktor Kortschnoi – Andrejs Petersons, Kiew (UdSSR-ch) 1965.

Aufgaben : Der beste Zug in der Wechselbeziehung zwischen positionellem und taktischem Spiel

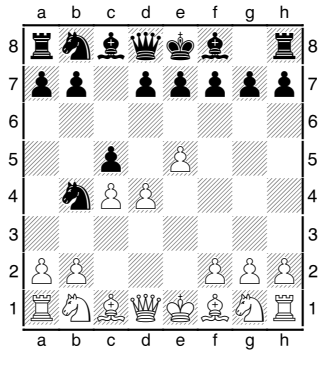
1. Aufgabe nach 3...Sd5



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 4.c4 ☐
B) 4.dxc5 ☐
C) 4.a3 ☐

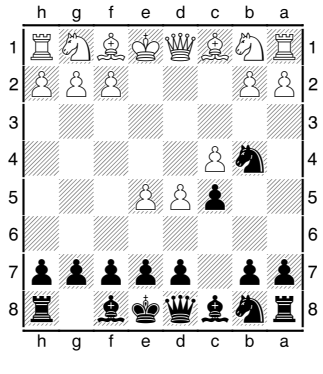
2. Aufgabe nach 4...Sb4



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 5.d5 ☐
B) 5.a3 ☐
C) 5.dxc5 ☐

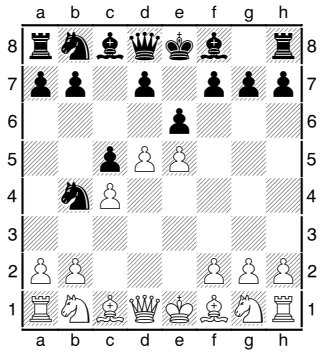
3. Aufgabe nach 5.d5



■ Welcher Zug ist der Beste?

A) 5...e6 ☐
B) 5...d6 ☐
C) 5...g6 ☐

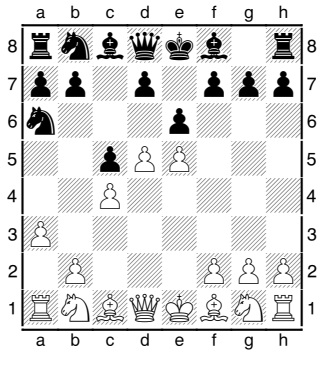
4. Aufgabe nach 5...e6



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 6.a3 ☐
B) 6.d6 ☐
C) 6.Sc3 ☐

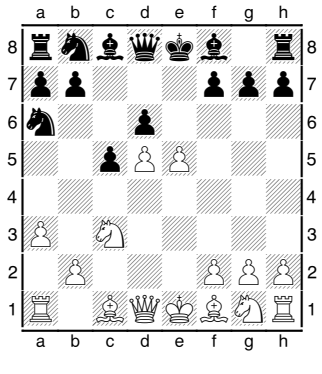
5. Aufgabe nach 6...S4a6



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 7.Sc3 ☐
B) 7.d6 ☐
C) 7.Da4 ☐

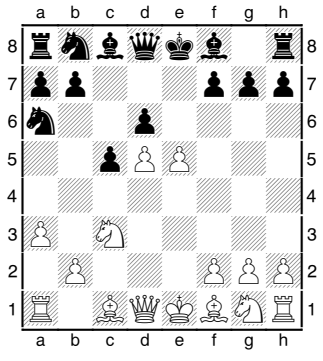
6. Aufgabe nach 7.Sc3



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 9.Lb5 ☐
B) 9.Lf4 ☐
C) 9.Sf3 ☐

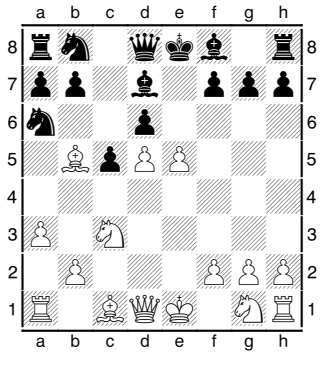
7. Aufgabe nach 8...d6



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 9.Lb5+ ☐
B) 9.Lf4 ☐
C) 9.Sf3 ☐

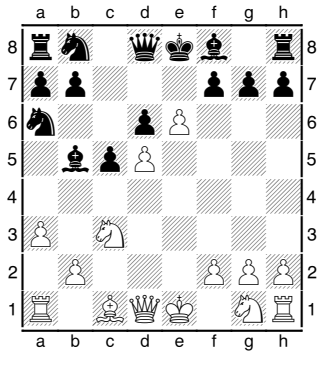
8. Aufgabe nach 9...Ld7



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 10.e6 ☐
B) 10.Ld3 ☐
C) 10.Lc4 ☐

9. Aufgabe nach 10...Lxb5

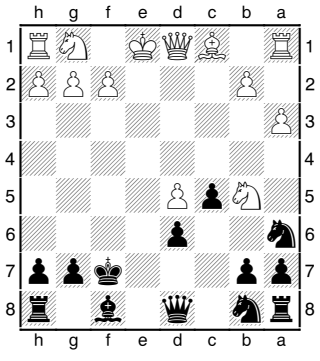


☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 11.exf7+ ☐
B) 11.Sxb5 ☐
C) 11.Dh5 ☐

Aufgaben : Der beste Zug in der Wechselbeziehung zwischen positionellem und taktischem Spiel

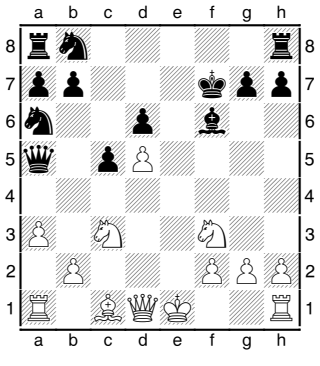
10. Aufgabe nach 12.Sxb5



■ Welcher Zug ist der Beste?

A) 12...Le7 ☐
B) 12...De8+ ☐
C) 12...Sd7! ☐

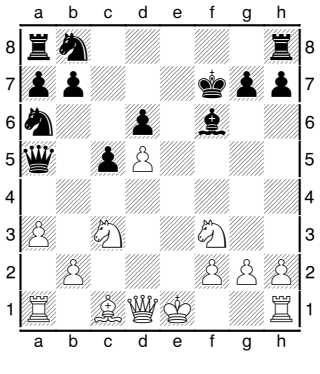
11. Aufgabe nach 14...Lf6



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 15.Ld2 ☐
B) 15.0–0 ☐
C) 15.Sg5+ ☐

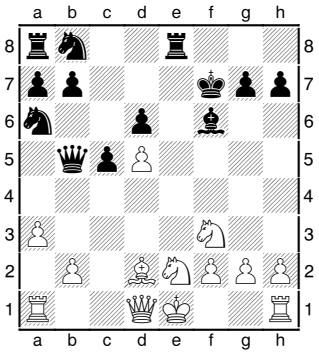
12. Aufgabe nach 15...Te8



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 15.Se2 ☐
B) 15.Le3 ☐
C) 15.Kf1 ☐

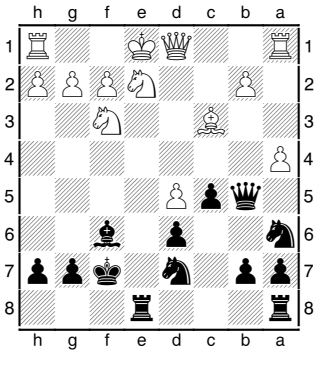
13. Aufgabe nach 16...Db5



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 17.Lc3 ☐
B) 17.Le3 ☐
C) 17.Tb1 ☐

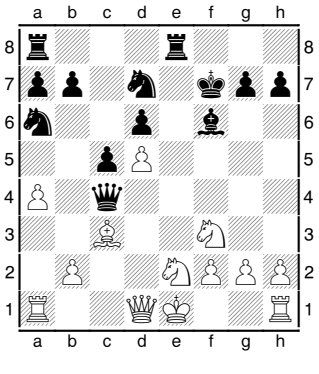
14. Aufgabe nach 18.a4



■ Welcher Zug ist der Beste?

A) 17...Db6 ☐
B) 17...Lc3+ ☐
C) 17...Dc4 ☐

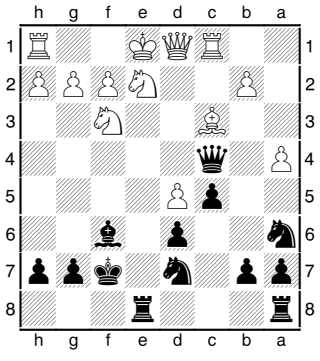
15. Aufgabe nach 18...Dc4



☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 19.Tc1 ☐
B) 19.Sd2 ☐
C) 19.Kf1 ☐

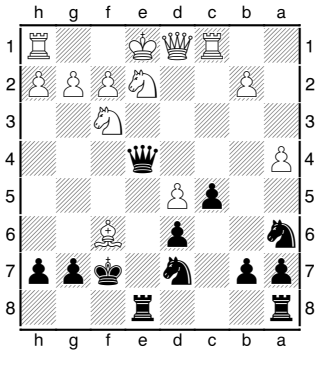
16. Aufgabe nach 19.Tc1



■ Welcher Zug ist der Beste?

A) 19...Sb4 ☐
B) 19...Txe2+ ☐
C) 19...De4 ☐

17. Aufgabe



■ Welcher Zug ist der Beste?

A) 20...Sxf6 ☐
B) 20...gxf6 ☐
C) 20...Kxf6 ☐

Empfehlung

[Analysieren: Das kann doch jeder, - oder? | ChessBase]

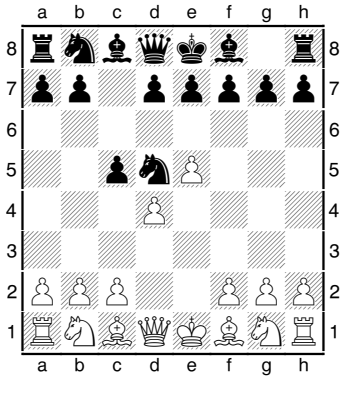
Man kann mehr lernen, besser trainieren, wenn man aktiv analysiert und die ***ChessBase Features*** richtig nutzt.

Der beste Zug in der Wechselbeziehung zwischen positionellem und taktischem Spiel

Bobby Fischer sagte, dass die Taktik von einer überlegenen Position ausgehe. Ausgehend von diesem Gedanken steht die Frage, wie man die Wechselbeziehung zwischen positionellem und taktischem Spiel erklären könnte. Ziel der Trainingseinheit ist es, ein einfaches Bewerten einer Stellung, welches unter Abwägung von taktischen und positionellen Gesichtspunkten erfolgen soll, zu erlernen. Der spielerische Umgang mit vielen Positionen sorgt dabei dafür, dass der Lernende Stellungen intuitiv zunehmend besser abschätzen kann. In der Praxis werden mehrere vernünftige Kandidatenzüge bewertet, dann zeigen die ausgewählten Lösungsvorschläge, welcher Spieler eine Positionstendenz oder eine taktische Tendenz hat.

1.e4 c5 2.d4 Sf6 3.e5 Sd5 Aljechin-Verteidigung.

1. Aufgabe nach 3...Sd5



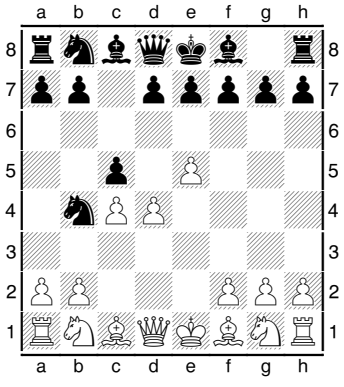
☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 4.c4 ☐
B) 4.dxc5 ☐
C) 4.a3 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 4.c4, mit ±. **Zu B:** 4.dxc5, mit ±. **Zu C:** 4.a3, mit ±.

2. Aufgabe nach 4...Sb4



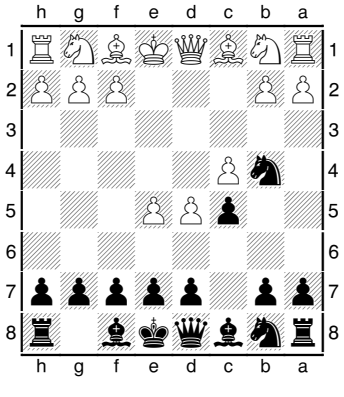
☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 5.d5 ☐
B) 5.a3 ☐
C) 5.dxc5 ☐

Die richtige Antwort ist **A.**

Zu A: 5.d5!, mit ±. **Zu B:** 5.a3, mit ±, so die Partie: Eduard Prandstetter (2440) – Ivan Hausner (2460), Tschechien (ch) 1981. **Zu C:** 5.dxc5, mit ±, so die Partie: Robert Byrne (2580) – Andrew Soltis (2450) USA (ch) 1977.

3. Aufgabe nach 5.d5!



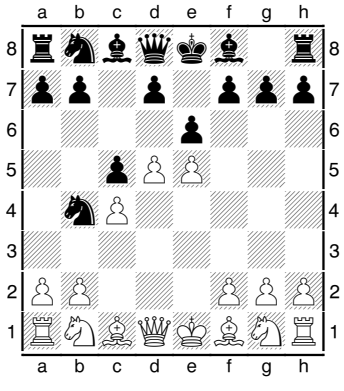
■ Welcher Zug ist der Beste?

A) 5...e6 ☐
B) 5...d6 ☐
C) 5...g6 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 5...e6?, mit ±. **Zu B:** ⌓5...d6□, mit =/±, so die Partie: Jonathan Mestel (2520) – Mattias Steinbacher (2320), Groningen (op) 1989. **Zu C:** ⌓5...g6, mit ±, so die Partie: T. Mazuchowski – T. Manion, Eastpointe (op) 1993.

4. Aufgabe nach 5...e6?



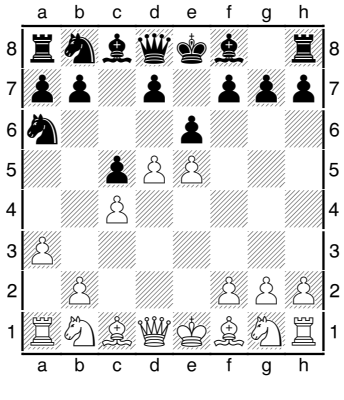
☐ Welcher Zug ist der Beste?

A) 6.a3 ☐
B) 6.d6 ☐
C) 6.Sc3 ☐

Die richtige Antwort ist **A.**

Zu A: 6.a3!, mit Vorteil am « *(= Damenflügel)*. **Zu B:** 6.d6, mit ○ *(= Raumvorteil)*. **Zu C:** 6.Sc3, mit ↻ *(= Entwicklungsvorsprung)*.

5. Aufgabe nach 6...S4a6□



☐ Welcher Zug ist der Beste?

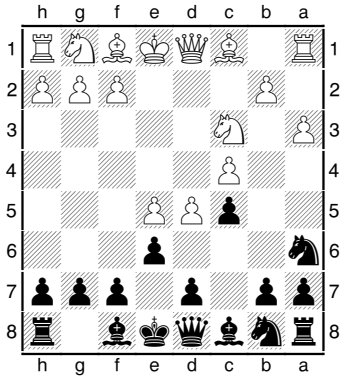
Der beste Zug in der Wechselbeziehung zwischen positionellem und taktischem Spiel

A) 7.Sc3 ☐
B) 7.d6 ☐
C) 7.Da4 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 7.Sc3, mit ⟳. **Zu B:** 7.d6, mit ○. **Zu C:** 7.Da4, mit der ΔSf3 und Ld3.

6. Aufgabe nach 7.Sc3



■ Welcher Zug ist der Beste?

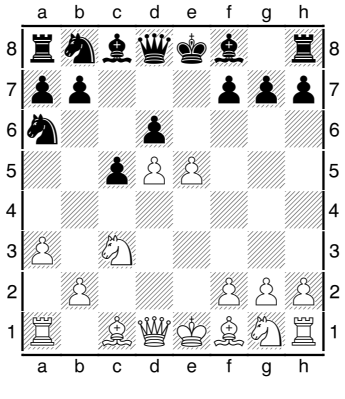
A) 9.Lb5 ☐
B) 9.Lf4 ☐
C) 9.Sf3 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 7...exd5!?, mit ±. **Zu B:** 7...d6□. **Zu C:** 7....f5?, mit +–.

7...exd5 8.cxd5 d6

7. Aufgabe nach 8...d6



☐ Welcher Zug ist der Beste?

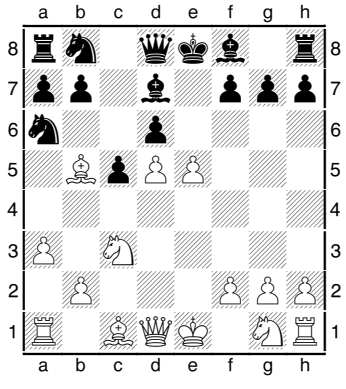
A) 9.Lb5+ ☐
B) 9.Lf4 ☐
C) 9.Sf3 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: Nach **9.Lb5+** hat Schwarz keine Probleme. **Zu B:** 9.Lf4!, mit ↑ *(= Initiative)*. **Zu C:)** 9.Sf3 ist ein nützlicher Zug, aber auch nichts mehr.

9...Ld7

8. Aufgabe nach 9...Ld7



☐ Welcher Zug ist der Beste?

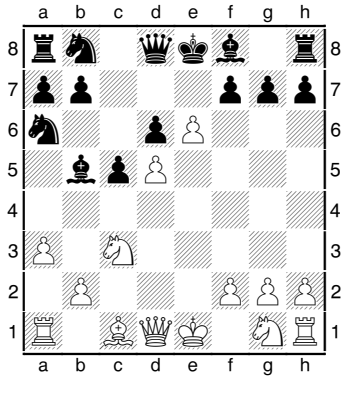
A) 10.e6 ☐
B) 10.Ld3 ☐
C) 10.Lc4 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 10.e6 zerstört die schwarze Rochade. **Zu B:** 10.Ld3! **Zu C:** 10.Sf3 ist sehr interessant.

9...Lxb5

9. Aufgabe nach 10...Lxb5



☐ Welcher Zug ist der Beste?

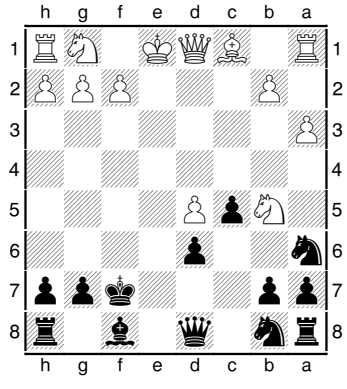
A) 11.exf7+ ☐
B) 11.Sxb5 ☐
C) 11.Dh5 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 11.exf7+, mit ±. **Zu B:** 11.Sxb5, mit ±. **Zu C:)** 11.Dh5, mit =.

11...Kxf7 12.Sxb5

10. Aufgabe nach 12.Sxb5



■ Welcher Zug ist der Beste?

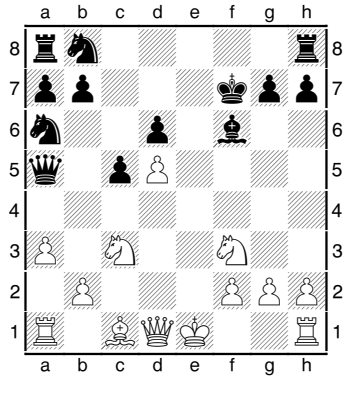
A) 12...Le7 ☐
B) 12...De8+ ☐
C) 12...Sd7! ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 12...Le7!? **Zu B:** 12... De8+! **Zu C:** 12... Sd7!?.

13.Sf3 Da5+ 14.Sc3 Lf6

11. Aufgabe nach 14...Lf6



☐ Welcher Zug ist der Beste?

Der beste Zug in der Wechselbeziehung zwischen positionellem und taktischem Spiel

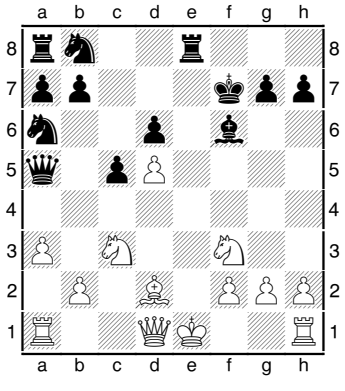
A) 15.Ld2 ☐
B) 15.0–0 ☐
C) 15.Sg5+ ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 15.Ld2?!, mit =. **Zu B: 15.Ld2?!**, mit =. **Zu C:** 15.Sg5+, mit ±.

15...Te8+☐

12. Aufgabe nach 15...Te8☐



☐ Welcher Zug ist der Beste?

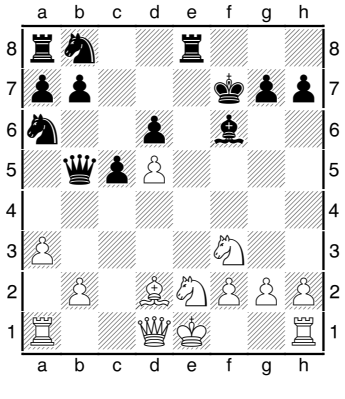
A) 15.Se2 ☐
B) 15.Le3 ☐
C) 15.Kf1 ☐

Die richtige Antwort ist **C.**

Zu A: 15.Se2∓. **Zu B:** 15.Le3?∓. **Zu C:** 15.Kf1, mit =.

16.Se2 Db5

13. Aufgabe nach 16...Db5



☐ Welcher Zug ist der Beste?

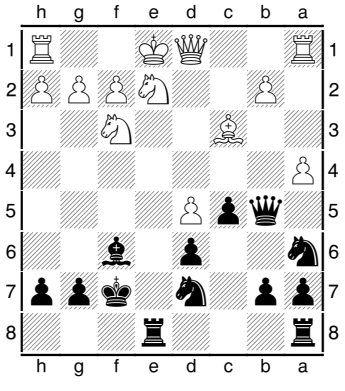
A) 17.Lc3 ☐
B) 17.Le3 ☐
C) 17.Tb1 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 17.Lc3?∓. **Zu B:** 17.Le3☐, mit =. **Zu C:** 17.Tb1, mit ∓.

17...Sd7 18.a4

14. Aufgabe nach 18.a4



■ Welcher Zug ist der Beste?

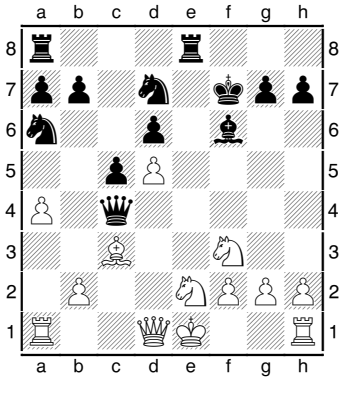
A) 17...Db6 ☐
B) 17...Lc3+ ☐
C) 17...Dc4 ☐

Die richtige Antwort ist **C.**

Zu A: 17...Db6?!, mit ±. **Zu B:** 17...Lc3+!?, mit ∓. **Zu C: 17...Dc4!**, mit ∓.

18...Dc4!

15. Aufgabe nach 18...Dc4!



☐ Welcher Zug ist der Beste?

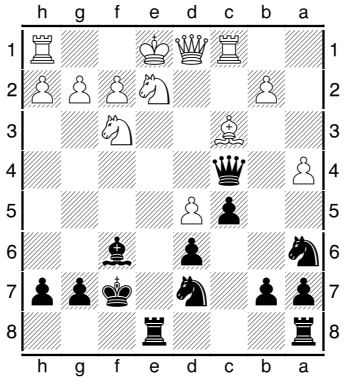
A) 19.Tc1 ☐
B) 19.Sd2 ☐
C) 19.Kf1 ☐

Die richtige Antwort ist **C.**

Zu A: 19.Tc1??, mit –+. **Zu B:** 19.Sd2, mit ∓. **Zu C:** 19.Kf1☐.

19.Tc1

16. Aufgabe nach 19.Tc1



■ Welcher Zug ist der Beste?

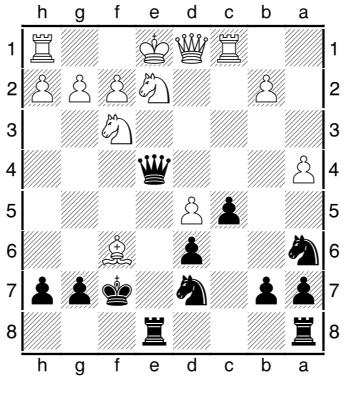
A) 19...Sb4 ☐
B) 19...Txe2+ ☐
C) 19...De4 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 19...Sb4!, mit –+. **Zu B:** 19...Txe2+! 20.Dxe2 Te8 und die weiße Dame geht verloren. **Zu C: 19...De4**, mit ∓.

20.Lxf6

17. Aufgabe nach 20.Lxf6



■ Welcher Zug ist der Beste?

A) 20...Sxf6 ☐
B) 20...gxf6 ☐

Der beste Zug in der Wechselbeziehung zwischen positionellem und taktischem Spiel

C) 20...Kxf6 ☐

Die richtige Antwort ist **B.**

Zu A: 20...Sxf6??, mit +–. **Zu B:** ∽20...gxf6, mit ∓. **Zu C:** ∽20...Kxf6, mit ∓.

21.Sg5+ und Schwarz gab auf, weil die schwarze Dame verloren geht, so die Partie: David Winkler (1044) – Christoph Lukasch (1342), VM SK Germering 2021/22.

Empfehlungen

Man kann mehr lernen, besser trainieren, wenn man aktiv analysiert und die ***ChessBase Features*** richtig nutzt. Dazu siehe Link: Analysieren: Das kann doch jeder, - oder? | ChessBase

„Positionelles Schach“, Mark Sworetski und Artur Jussupow, Olms-Verlag, ISBN: 10-978-32830032 27. Wie trainiert man sein Positonsgefühl? Woran erkennt man typische Stellungen und die dazugehörigen Pläne? Selten war ein anspruchsvolles Lehrwerk so nahe an der Praxis. Die Schachschule des Trainerteams Dworetski & Jussupow gilt vielen Schachfreunden als die weltweit beste.

„Das Schachspiel“ Ein Systematisches Lehrbuch für Anfänger und Geübte, Sigbert Tarrsch, Herausgeber: Jens-Erik Rudolph. ISBN: 978-39416700 06. Schach lernen vom Großmeister! Siegbert Tarrasch gehört bis heute zu den bedeutendsten Schachspielern und Schachtheoretikern der Welt. Seine Lehrbücher sind Klassiker der Schachliteratur. Anhand zahlreicher Abbildungen und einprägsamer Erläuterungen zeigt Tarrasch den Anfängern wie auch den Fortgeschrittenen sehr anschaulich, wie man sein Spiel nachhaltig verbessern kann.

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, ASTMF963 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 Hilfegrafiken für die richtige Grundstellung und "Ersatzbank" für erbeutete Figuren
•Zertifizierung: Der Hersteller ist nach EN71, ASTMF963 und CPSIA zertifiziert.
•Klappbares Reiseschachbrett: ungefaltet: 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

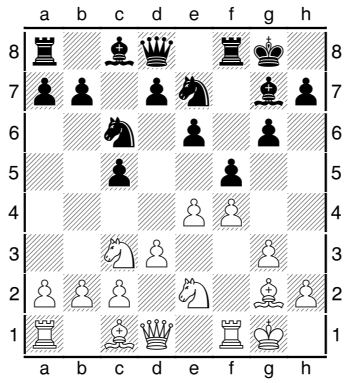
Beschreibung:

•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, ASTMF963 und CPSIA zertifiziert.
•Technische Daten:
•Schachbrett: 580mm * 580mm
•Figuren: 45*70mm
•Gewicht des Spiels: 1,10 kg.

Infos zu „Fritz & Fertig" Schachspielen unter www.lemi-consulting.com

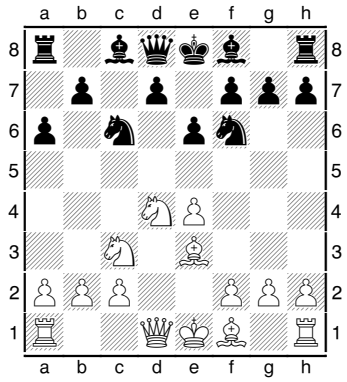
Aufgaben: Kritische Stellung

1. Aufgabe



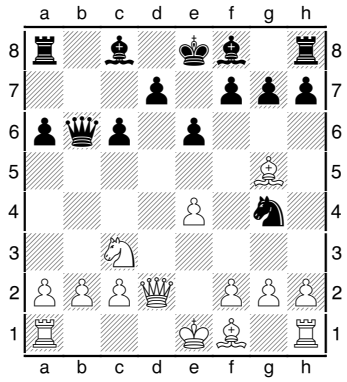
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

2. Aufgabe



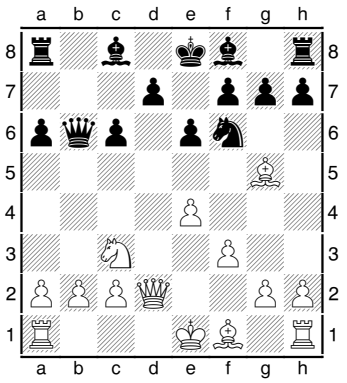
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

3. Aufgabe



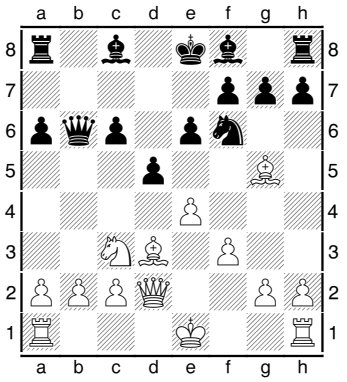
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

4. Aufgabe



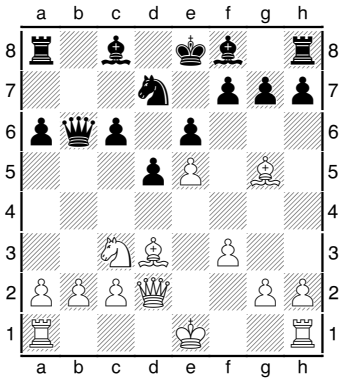
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

5. Aufgabe



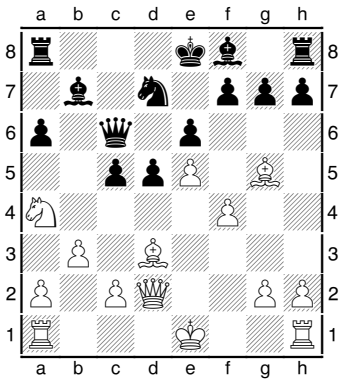
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

6. Aufgabe



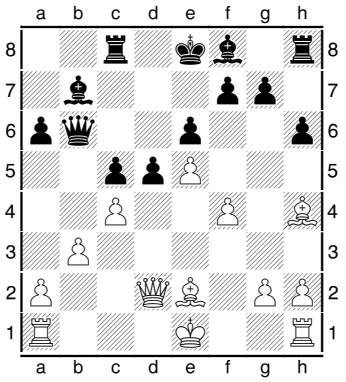
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

7. Aufgabe



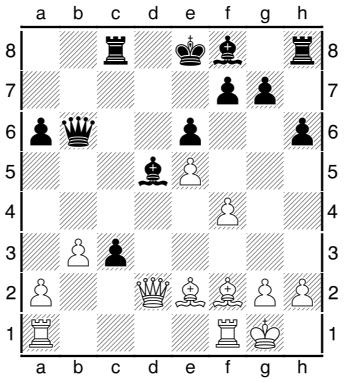
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

8. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

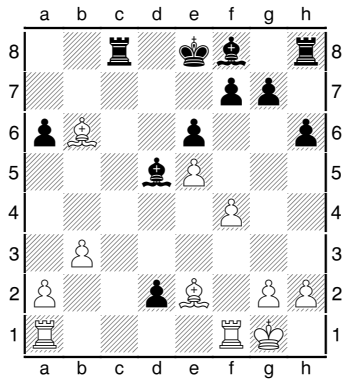
9. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

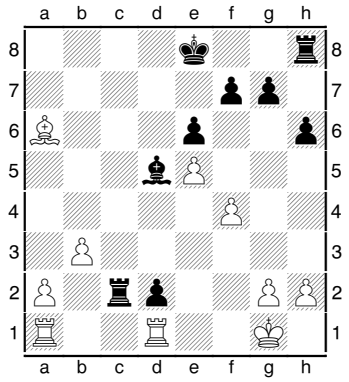
Aufgaben: Kritische Stellung

10. Aufgabe



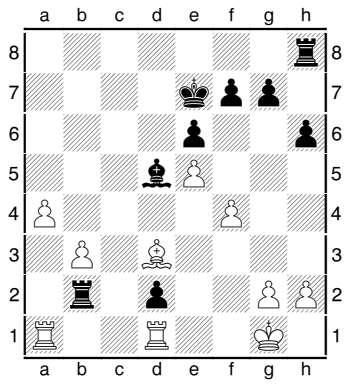
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

11. Aufgabe



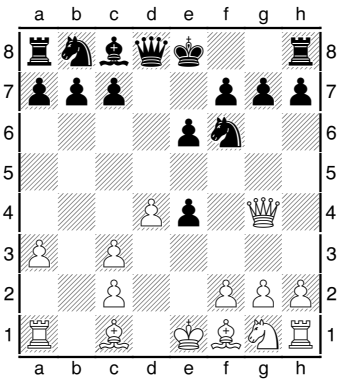
☐ Wie kann hier Weiß fortsetzen?

12. Aufgabe



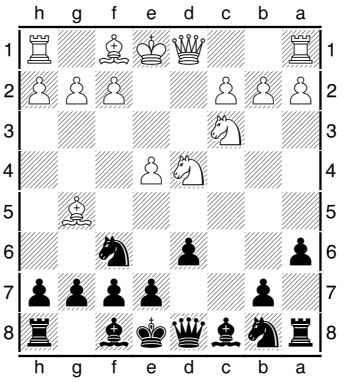
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

13. Aufgabe



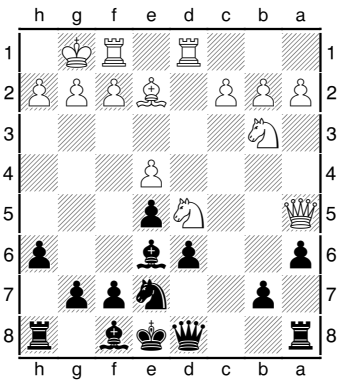
☐ Was muss Weiß spielen?

14. Aufgabe



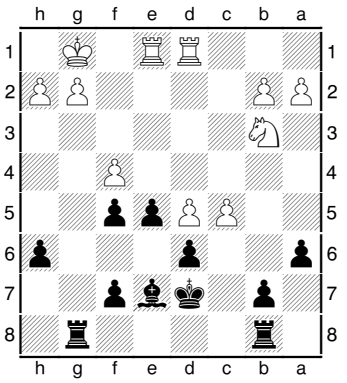
■ Was muss Schwarz ziehen?

15. Aufgabe



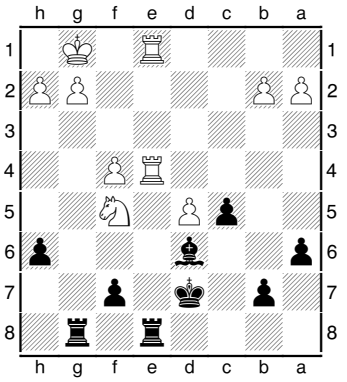
■ Es gibt hier nur einen Weg

16. Aufgabe



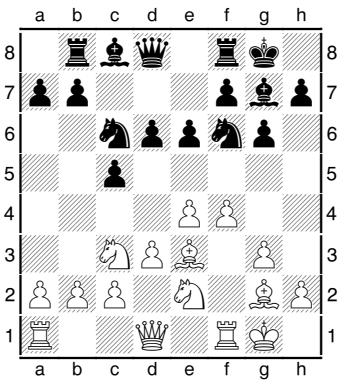
■ Es gibt hier nur einen Weg

17. Aufgabe



■ Es gibt hier nur einen Weg

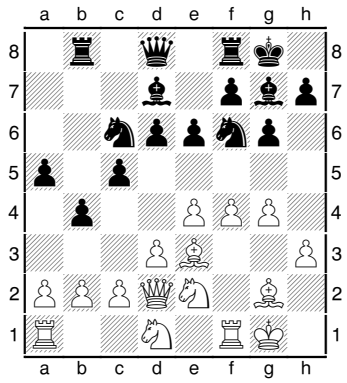
18. Aufgabe



☐ Es gibt hier nur einen Weg

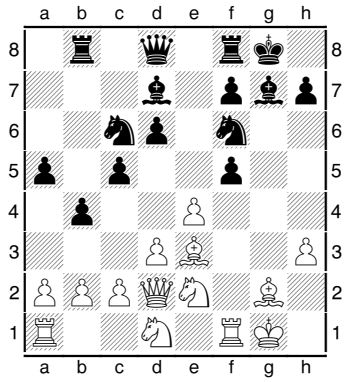
Aufgaben: Kritische Stellung

19. Aufgabe



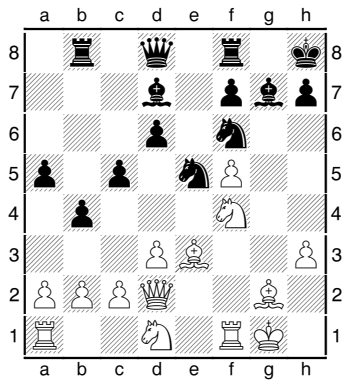
☐ Wie kann Weiß fortzusetzen?

20. Aufgabe



☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

21. Aufgabe



☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

Kritische Stellungen

1. Wie gehen wir in einer kritischen Stellung vor?

Wir unterscheiden vier Bewertungsmerkmale.
1.1. Faktoren nach *Tal*[95]
1.2. Beurteilung nach *Dorfman*[17]
1.3. Urteil und Plan nach *Euwe*[31]
1.4. Übergänge nach *Chéron*[13].

2. Wann entsteht eine kritische Stellung?

2.1. Nach Figurenabtausch
2.2. Änderung Bauernstruktur
2.2. Gespielte Zugfolge.

3. Was sind die Kriterien in einer kritischen Stellung?

3.1. Erkennen und Bewerten
3.2. Königssicherheit
3.3. Materialverhältnis
3.4. Bauernstruktur
3.5. Stellungsbewertung

4. Wie soll man sich in einer kritischen Stellung verhalten?

4.1. Vor dem Abtausch von Figuren muss die Stellung bewertet werden.
4.2. Dann muss eine Entscheidung getroffen werden. Siehe hierzu das Kapitel *Entscheidungsfindung*[28] im ***2. Germeringer Schachmagazin***.
4.3. Wenn man besser steht, so sollte man ruhig weiter spielen und keine riskanten Aktionen starten, keinen unüberlegten Abtausch und keine unüberlegten Bauernzüge ausführen.
4.4. Wenn man schlechter steht, so sollte man nach *Opfer*[72], *Kombinationen*[53] oder Tauschaktionen suchen und versuchen die Bauernstellung zu verändern.

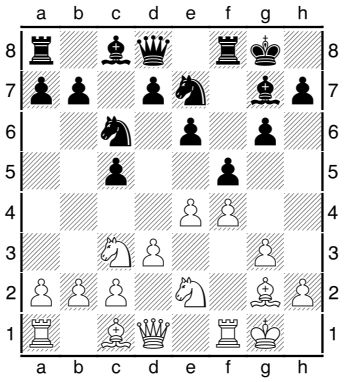
5. Trainingstechnik

5.1. Stellungsbewertung
5.2. Planfindung
5.3. Entschlossenheit

1. Beispiel aus Lichess Quarantäne-Liga 10C, 11.04.2021, 17. Runde

1.e4 c5 2.Sc3 Sc6 3.d3 g6 4.g3 Lg7 5.Lg2 e6 6.Sge2 Sge7 7.0–0 0–0 8.f4 f5

1. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

1.2. Die statische Beurteilung nach *Dorfman*[17]

☐ Die Entwicklung abschließen.
☐ Der d-Bauer steht auf d7.

1.3. Der gemäßigte Plan nach *Euwe*[31]

☐ Weiß kann mit e4–e5 versuchen dem Schwarzen einen rückständigen Bauern aufzuzwingen.

9.Ld2?! A) ⌓9.Le3 Sd4 10.Dd2 d6 *(10...d5 11.e5, mit ±.)* 11.Sd1 Ld7 12.c3 Sxe2+ 13.Dxe2, mit =. B) 9.Te1 und jetzt: B1) 9...d6 10.Le3 Ld7 11.a4 Sd4 12.Dd2, mit =. B2) 9...d5⊞ *(= Zentrum)* 10.e5 Ld7, mit =.

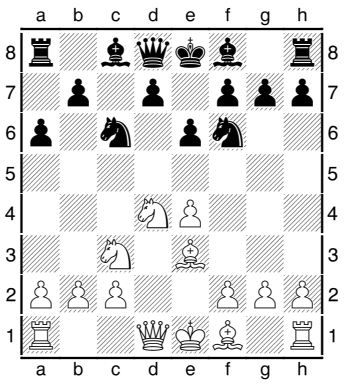
9...Sd4 10.Sxd4 Lxd4+ 11.Kh1 d6 12.Se2? ⌓12.Tb1, mit =.

12...Lxb2∓.

2. Beispiel aus Lichess Quarantäne-Liga 10C, 11.04.2021, 13. Runde

1.e4 c5 2.Sc3 e6 3.Sf3 a6 4.d4 cxd4 5.Sxd4 Sc6 6.Le3 Sf6

2. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

1.1. Die taktischen Faktoren nach *Tal*[95] erkennen

7.f4 und Weiß droht e4-e5.

1.2. Die statische Beurteilung nach *Dorfman*[17]

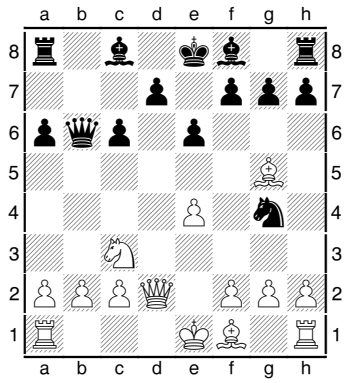
7.Le2 verhindert ...Sg4.

1.3. Der gemäßigte Plan nach *Euwe*[31]

7.a3 und Weiß verhindert ...Lb4.

Kritische Stellungen

3. Aufgabe

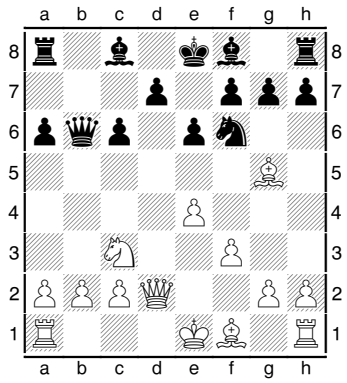


☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

10.f3, mit =. Zu 1.1.: 10.Sa4!, die taktischen Faktoren nach *Tal*. Zu 1.2.: 10.f3, so die Beurteilung nach *Dorfman*[17]. Zu 1.3.: 10. h3, mit =, so der gemäßigte Plan nach *Euwe*[31]. Zu 1.4.: 10.Sa4 Db4 11.Dxb4 Lxb4+ 12.c3 La5 und jetzt 13.f3, mit ±, mit Übergang in ein Endspiel nach *Chéron*[13].

10..Sf6

4. Aufgabe



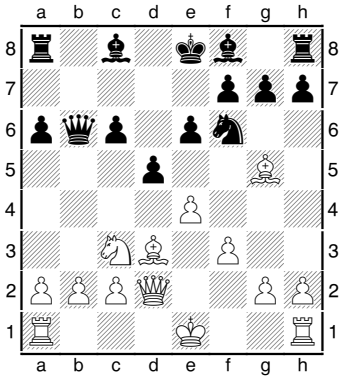
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

11.Ld3

Schwarz hat nicht ...d6 gespielt.
Zu 1.1.: 11.Sa4!, mit ±.
Zu 1.2.: 11.0-0-0, mit ±.
Zu 1.3.: 11.Le2, mit =.
Zu 1.4.: 11.Lxf6, mit ±.

11...d5

5. Aufgabe



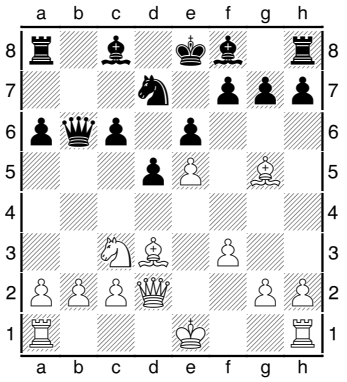
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

12.e5?∓

Zu 1.1.: 12.Sa4, Dc7 13.0-0, mit ↑ *(= Initiative*[48]*)*.
Zu 1.2.: 12.0-0-0 Tb8 13.Sa4, mit ↑.
Zu 1.3.: 12.Tb1, mit =.

12...Sd7∓

6. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

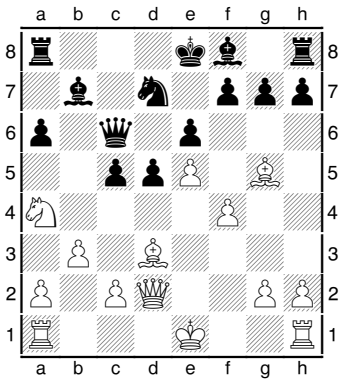
13.f4

Zu 1.1.: 13.Sa4□.
Zu 1.2.: 13.Lf4 usw.

13...c5 14.Sa4 14.Le2, mit =.

14..Dc6□∓ 15.b3∓ Lb7 ⌓15...c4, mit ∓.

7. Aufgabe

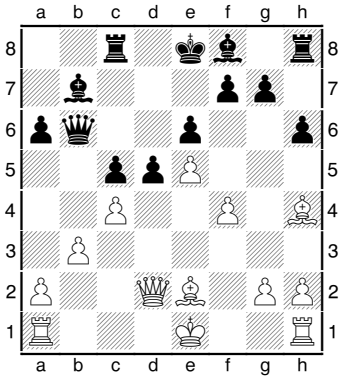


☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

16.Le2

Zu 1.1.: 16.c3, mit =, lässt taktische Faktoren nach *Tal*[95] zu.
Zu 1.2.: 16.0-0 und die Entwicklung beenden, mit =.

8. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

Bei kritischen Stellungen helfen folgende Kriterien:

3.1. Königssicherheit
3.2. Materialverhältnis
3.3. Stellungsbewertung
3.4. Bauernstruktur

20.cxd5, so das 3.4. Kriterium, weil die Bauernstruktur verändert wird.
Zu 3.1.: Nach 20.0-0± bringt Weiß seinen König in Sicherheit.

Zu 3.2.: 20.Td1, mit =, die Materialwertigkeit auf der d-Linie wird erhöht.
Zu 3.3.: 20.f5, mit → *(= mit Angriff)* und Weiß versucht die Aufstellung des schwarzen Königs auszunützen.

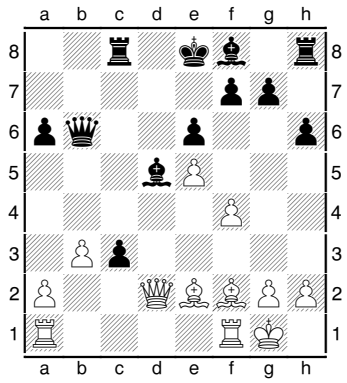
20...Lxd5± 20...dxd5, mit =.

21.0-0 Oder 21.Lc4, mit =.

21...c4+ ∮21...Le7, mit =.

22.Lf2 c3 22...Db7!, Xg2.

9. Aufgabe



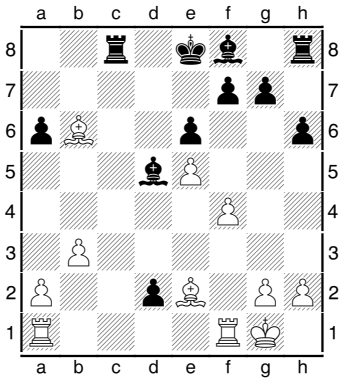
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

Wie soll man sich in einer kritischen Stellung verhalten?

4.1. Vor dem Abtausch von Figuren die Stellung bewerten.
4.2. Eine Entscheidung treffen.
4.2.1. Wenn man besser steht, so sollte man ruhig weiter spielen und keine Aktionen starten.
4.2.2. Wenn man schlechter steht, so sollte man nach Opfer und Kombinationen suchen.

23.Lxb6 ∮23.Dxd5!± Dxf2+ 24.Kxf2 exd5 2.Lxa6, der *XXL-Zwischenzug*[125]. Die Stellung ist für Weiß besser und deswegen ist es für ihn einfacher weiter zu spielen.

10. Aufgabe



☐ Wie soll Weiß fortsetzen?

Wir haben hier eine kritische Stellung erreicht und die Frage ist, wie gehen wir hier vor?

1.1. Die taktischen Faktoren nach *Tal*[95] erkennen

Bevor Weiß eine Aktion beginnt, benötigt er einen Plan, wie man den schwarzen Bauern auf d2 neutralisiert. Die *Quadratregel*[108] ist hier die Lösung.

1.2. Die statische Beurteilung nach *Dorfman*[17]

Wenn man besser steht, so sollte man ruhig weiter spielen und keine Aktionen starten.

1.3. Der gemäßigte Plan nach *Euwe*[31]

Den d2–Bauern blockieren oder erobern.

1.4. Der Übergang in ein Endspiel nach *Chéron*[13]

Weiß hat zwei gegen einen Bauern auf dem Damenflügel, also gute Aussichten das Endspiel zu gewinnen.

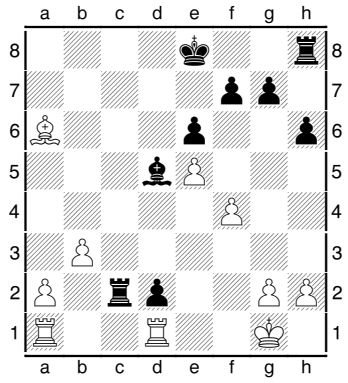
Die Entscheidung

Die Taktik fordert hier Lxa6!, weil ...Tc6?? wegen Lb5 verliert.

24.Ld3?! Der Übergang in ein Endspiel nach *Chéron* kommt hier zum Einsatz, z.B: 24.Lxa6! Lc5+ 25.Lxc5 Txc5 26.Tad1! und falls 26...Tc2, so 27.Tf2 Txa2 28.Lc4 usw.

24...Tc3 Notwendig war hier A) 24...Tc6 oder B) ∮24...Lb4∓. **25.Lxa6**□ **Lc5+** Besser ist 25... La3. **26.Lxc5**□ **Txc5**□ **27.Tfd1** 27.Tad1!, mit +–, wegen 28.Tf2. **27...Tc2**□

11. Aufgabe



☐ Wie kann hier Weiß fortsetzen?

28.a4?!

1.1. Eine Alternative wäre hier die Wahl entsprechend der taktischen Faktoren nach *Tal*[95], z.B. 28.Lc4!, weil dann Schwarz vor der Entscheidung steht alle Varianten exakt berechnen zu müssen und das kostet Zeit!

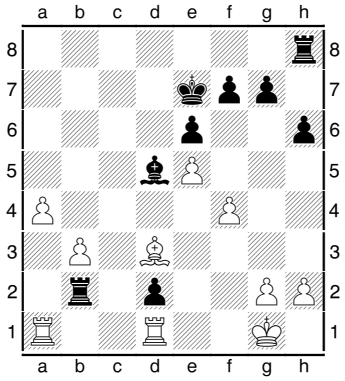
1.2. Objektiv gesehen ist die statische Beurteilung nach *Dorf-*

man[17] noch die beste Wahl, z.B. ∮28.Ld3 Tb2□ 29.Kf2 und Schwarz muss sich hier überlegen, wie er die Stellung halten will.

1.4. Ein Übergang in ein Endspiel nach *Chéron*[13] oder der gemäßigte Plan nach *Euwe*[31] wäre hier die natürlichste Zugwahl, z.B. 28.Kf2! kann Weiß sich dem d2-Bauern nähern um ihn später zu erobern, z.B. 28...Ke7 29.Ke3, mit ↑ *(= mit Initiative*[48]*)*.

28...Ke7 29.Ld3 Tb2

12. Aufgabe



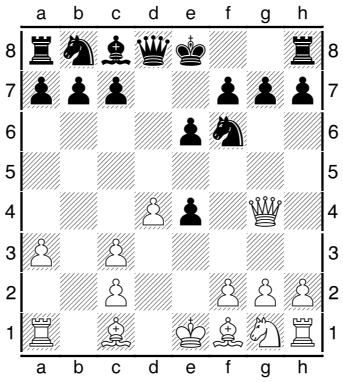
□ Wie soll Weiß fortsetzen?

Diese Stellung ist extrem kritisch. Weiß muss hier eine Entscheidung treffen. Wenn man besser steht, so sollte man ruhig weiter spielen und keine Aktionen starten. Wenn man schlechter steht, so sollte man nach Opfer und nach *Kombinationen*[53], sowie Verwicklungen und komplizierten Varianten suchen.

30.b4? 30.Lc4□ *(= Einziger Zug*[25]*)*, mit = und jetzt: A) 30...Lxc4, mit =. B) 30...Le4, mit =. **30...Lb3!** und Schwarz gewann.

3. Beispiel aus Lichess Quarantäne-Liga 10C, 11.04.2021, 11. Runde

13. Aufgabe

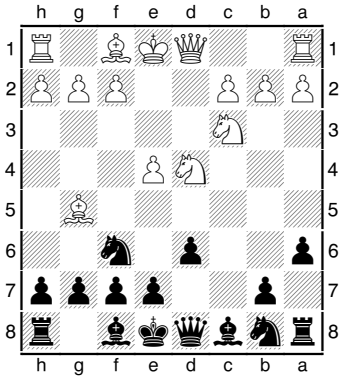


□ Was muss Weiß spielen?

7.Dd1?, mit ∓. 7.Dxg7□ *(= der einzige Zug*[25]*)*, mit =. 7...Tg8 8. Dh6 usw., mit =.

5. Beispiel aus Lichess Quarantäne-Liga 10C, 11.04.2021, 8. Runde

14. Aufgabe

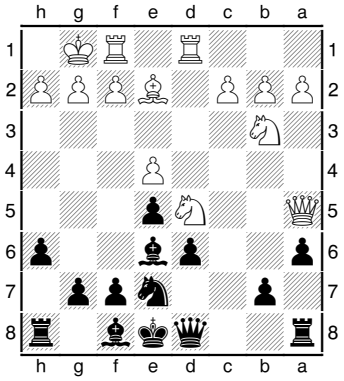


■ Was muss Schwarz ziehen?

6...Ld7?!, mit ±. 6...e6□. **7.Dd2 e5?!**, wegen Xf5 und Xd5, *(X = Schwäche)*.

8.Sb3 h6 9.Lxf6 Dxf6 10.Sd5 Dd8 11.Td1 Le6 12.Le2 Sc6 13.0-0 Se7 14.Da5

15. Aufgabe

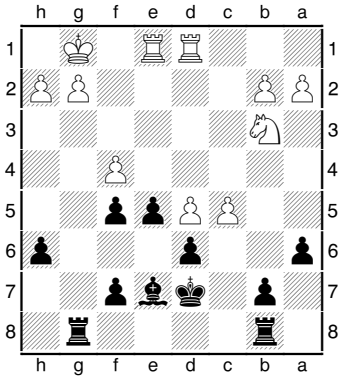


■ Es gibt hier nur einen Weg

14...Dxa5?!, mit ±. ∮14...Sxd5, mit =.

15.Sxa5 Lxd5 16.exd5 Tb8 17.c4 Sf5 18.Sb3 Le7 19.Lg4 g6 20.Lxf5 gxf5 21.Tfe1 Tg8 22.c5 Kd7 23.f4

16. Aufgabe



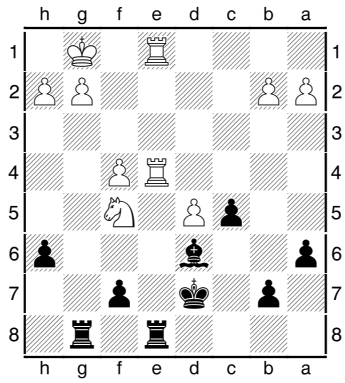
■ Es gibt hier nur einen Weg

23...e4?, wegen X f5. A) ∮23...Lf6 24.fxe5= *(24.cxd6?* und jetzt ist *24...e4!, mit –+ sehr stark, mit technisch gewonnener Stellung für Schwarz.)* 24...Lxe5, mit =. B) 23...f6 24.fxe5 fxe5∓ ⊞ *(= Zentrum)*.

24.Sd4± dxc5 25.Sxf5 Tbe8 26. Txe4 Ld6 27.Tde1

Kritische Stellungen

17. Aufgabe



■ Es gibt hier nur einen Weg

27...Txe4 27...Lxf4! und Schwarz hat genügend Gegenspiel. 28. Te7+ Kd8 29.T1e4 Txe7 30.Txe7 Te8 31.Txb7 Te5 32.Txf7 Txd5 33.g3 Lc1 34.b3 Td1+ 35.Kg2 Td2+ 36.Kh3 *(36.Kf3 Txh2, mit =.)* 36...Txa2 37.Ta7 Ta3 38.Kg4 Txb3 39.Txa6 c4 40.Tc6 c3, mit =. **28.Txe4 Te8?** 28...h5, mit ±. **29.Txe8 Kxe8 30.Sxd6+**, mit +–.

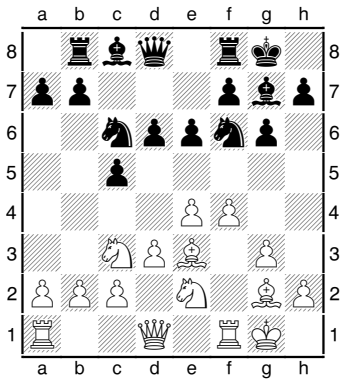
4. Beispiel aus Lichess Quarantäne-Liga 10C, 11.04.2021, 4. Runde

1.e4 c5 2.Sc3 Sc6 3.g3 g6 4.Lg2 Lg7 5.d3 d6 6.f4 Sf6 7.Sge2 0–0 8.0–0 e6 ∆8...Tb8.

9.Le3 A) 9.h3 Se8 10.g4 f5 11.Le3 Sd4, mit =, so die Partie: Vladimir Zhelnin (2484) - Konstantin Sakaev (2649), St Petersburg 1999. B) Weiß kann 9.Kh1 ziehen, mit der Idee nach 10.Le3 Sg4 dann Lg1 spielen zu können.

9...Tb8 ∆9...Sg4.

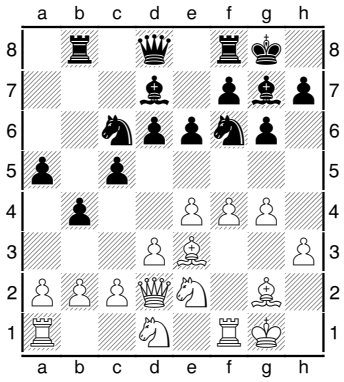
18. Aufgabe



☐ Es gibt hier nur einen Weg

10.Dd2 Ld7!? ∆10... Sg4, mit ∓. **11.h3 b5 12.g4 b4 13.Sd1 a5**

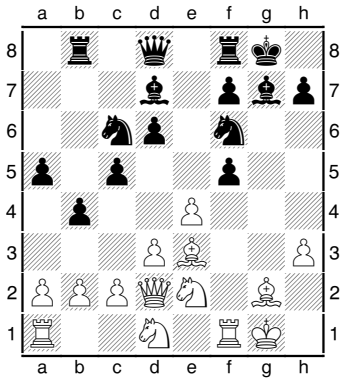
19. Aufgabe



☐ Wie kann Weiß fortzusetzen?

14.f5?!∓ A) 14.a3, mit =. B) 14. c3, mit =. C) 14.Tc1, mit =. **14... exf5 15.gxf5 gxf5**

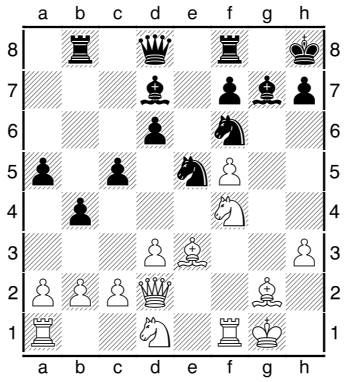
20. Aufgabe



☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

16.exf5 16.Lg5 fxe4 17.dxe4, mit =. **16...Kh8 17.Sf4 Se5∓**

21. Aufgabe



☐ Wie kann Weiß fortsetzen?

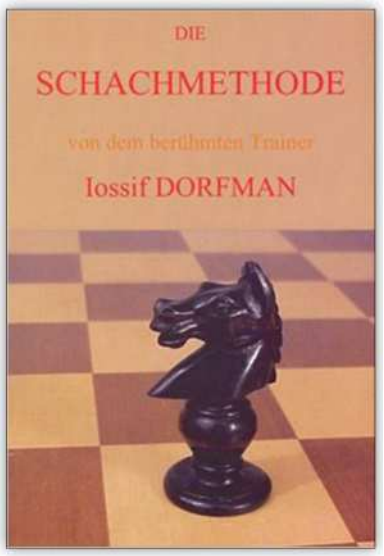
18.Sd5? A) ∆18.Lf2 Lh6 19.Lh4, mit ⇄. B) ∆18.Kh1, mit ⇳ g-Linie. **18...Sxd5 19.Lxd5 Lc6 20.Lxc6 Sxc6 21.Lg5** ∆21.Kh1, mit ⇳ g-Linie. **21...Lf6 22.Lxf6+ Dxf6 23.Kh1** ∆23.Df4 Tg8+ 24.Kh1 Dd4 25.Se3 Dxf4 26.Txf4 Tg3 27.Sc4 Txh3+ 28.Kg2 Th6 29.Tg1 Te8, mit ∓. **23...Tg8 24.Se3 Dh4 25.Tf3 Tg3 26.Txg3 Dxg3 27.Dg2 Dxe3 28.Tg1 Dh6 29.Dxc6 Dxh3+**, mit *Larsen-Matt*[55].

Literaturempfehlung

Kritische Stellungen

„Das Verständnis des Mittelspiels im Schach“. John Nunn Gambit Publications Ltd. ISBN: 978-1906454388. Mit diesem wichtigen Werk widmet sich GM John Nunn dem Mittelspiel - der Phase des Kampfes, in der die meisten Partien entschieden werden, jedoch auch diejenige, die in der Schachliteratur eher stiefmütterlich behandelt worden ist. Mit der überragenden Klarheit, für die er bekannt ist, zerlegt Nunn komplexe Probleme in überschaubare Einzelteile. So wird beim Angriffsspiel gezeigt, wie man entscheidet, wo der Angriff stattfinden soll, und mit welchen speziellen Methoden man dem feindlichen König nachstellen kann. Im Rahmen des Positionsspiels werden die maßgeblichen strukturellen Aspekte und das Zusammenspiel von Figuren und Bauern erläutert.

Nunn erklärt, wann bestimmte Figuren besser sind als andere, und wie man sich diese Erkenntnis am Brett zunutze macht. Dem Leser wird es nie an einem Plan mangeln, welcher Stellungstyp auch immer entstehen mag. Jede Lektion umfasst zwei inspirierende Beispiele aus dem modernen Schach, objektiv kommentiert und mit besonderem Augenmerk auf den hauptsächlichen instruktiven Schwerpunkten.



„Die Schachmethode“, Iossif Dorfman, Verlag: Game Mind, ISBN: 10-295728889032. In diesem Buch geht es um allgemeingültige und leichtverständliche Regeln, wo sich die Kinder im Schach leichter zurechtfinden können. Dorfman geht hier von drei Kriterien aus:

☐ Stellungen, in denen über einen möglichen Tausch entschieden werden muss.

☐ Stellungen, in denen über eine mögliche Veränderung der Bauernstruktur entschieden werden muss.

☐ Das Ende einer Serie erzwungener Züge.

Der nächste Schritt ist die Erstellung der statischen Bilanz der Stellung, um zu klären, wie die langfristigen Perspektiven sind. Diese Bewertung wird mittels Dorfmans "regressiver Skala statischer Faktoren" vorgenommen. Nach Wichtigkeit geordnet lautet sie:

☐ Stellung des Königs

☐ Materielle Kräfteverhältnisse

☐ Wer hat die bessere Stellung nach dem Damentausch

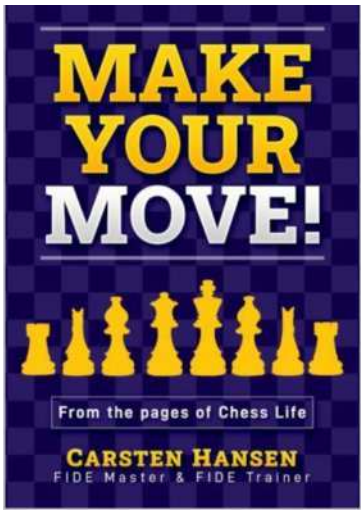
☐ Bauernstruktur

Da die Faktoren mitunter dynamischer oder statischer Natur sein können ist ein wenig Übung nötig, um sich diese Technik anzueignen. Dorfman bietet dafür im ersten theoretischen Teil viele anschauliche Beispiele, in denen die Faktoren noch weiter aufgeschlüsselt werden.

„Urteil und Plan“, Max Euwe, Joachim Beyer Verlag. ISBN: 978-3-940417-85-5. Urteil und Plan im Schach richtet sein Augenmerk auf einen besonders wichtigen Moment im Verlauf der Partie. Wenn nach vollendeter Entwicklung der Übergang von der Eröffnung ins Mittelspiel ansteht und der Spieler einen stellungsgemäßen Plan für das weitere Vorgehen entwickeln muss. Eine solche Planung ist gekoppelt an eine genaue Stellungsbeurteilung: Erst wenn der Spieler

die charakteristischen Merkmale seiner Position erfasst hat, kann er einen korrekten strategischen Plan entwerfen, der im Einklang mit der Stellung die Partie folgerichtig fortsetzt. Natürlich ist diese Erkenntnis nicht neu, sie basiert auf der Positionslehre des ersten Weltmeisters, Wilhelm Steinitz.

Max Euwe hat die Thematik für zeitgenössische Leser ausführlich aufbereitet und zahllosen aufstrebenden Spielern erstmals gezeigt, wie sich die wesentlichen Denkprozesse der Meister inhaltlich darstellen. Urteil und Plan im Schach zählt zu Euwes besten Werken und gilt als zeitloser Klassiker von unverminderter Gültigkeit. Der Holländer Machgielis (Max) Euwe (1901-1981), fünfter Weltmeister der Schachgeschichte (1935-37), hat vor allem durch eine enorme schachliterarische Leistung nachhaltig gewirkt und zur Popularisierung des Schachs beigetragen. Seine Publikationen zeichnen sich durch eine didaktisch geschickte und anschauliche Darstellung aus und sie decken alle Phasen der Partie ab, zudem tragen die hervorragenden analytischen Fähigkeiten Euwes wesentlich zur Qualität seiner Werke bei. Dieses Standardlehrbuch zum planvollen Spiel liegt nun - nahezu 66 Jahre nach der deutschen Erstausgabe (1956) - in der 6. Auflage vor. Auch dem heutigen schachlichen Nachwuchs wird es den Weg weisen, zur rechten Zeit Urteil und Plan walten zu lassen.

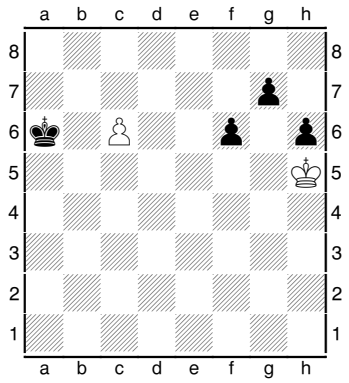


„Make your Move“, Carsten Hansen ISBN: 87938112248. Jeder weiß, dass das Lösen von Taktiken eine entscheidende Komponente der Schachverbesserung ist. Ein menschlicher Autor und Trainer findet Positionen, die nützliche, thematische Ideen enthalten, aber auch solche, die eine besonders ärgerliche Berechnung erfordern.

FM Carsten Hansen hat sowohl online in seinen Twitter- und Facebook-Posts als auch in seinen gedruckten Büchern gezeigt, dass er sowohl bei der Auswahl von Positionen zur Lösung als auch bei der Erklärung der zugrunde liegenden Ideen in seinen Lösungen immens geschickt ist. Jeden Monat bietet er den Lesern von Chess Life neun großartige taktische Tests, jeder mit prägnanten Hinweisen oder Anstößen, falls einer nicht weiterkommt. Dieses Buch enthält das Beste aus Carstens Arbeit für Chess Life , oder, vielleicht besser gesagt, seine bisher beste Arbeit. Ich hoffe, dass Sie Spaß beim Lösen dieser Rätsel haben und dass Ihre Zeit, die Sie damit verbringen, zu konkreten Ergebnissen führt.

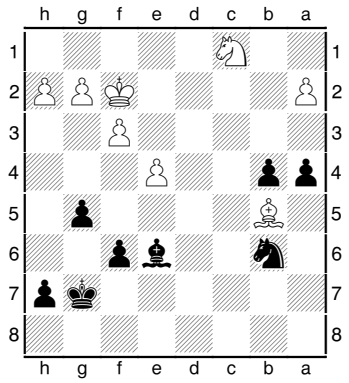
Aufgaben: Tipps in der Zeitnot

1. Aufgabe



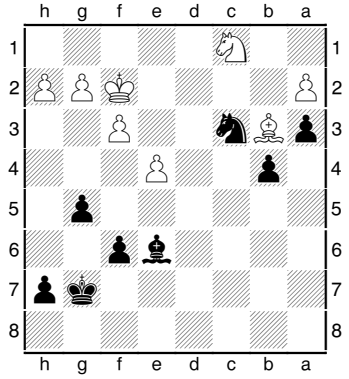
☐ Soll Weiß aufgeben?

2. Aufgabe



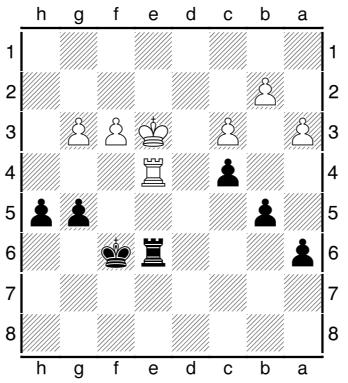
■ Schwarz am Zug

3. Aufgabe



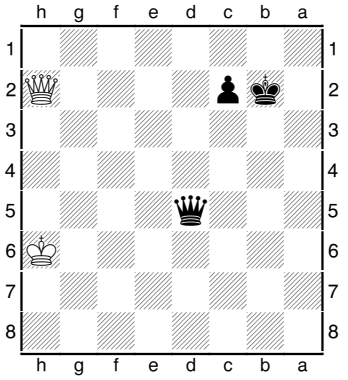
■ Schwarz am Zug

4. Aufgabe



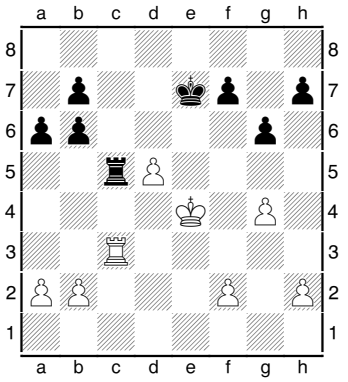
■ Schwarz am Zug

5. Aufgabe



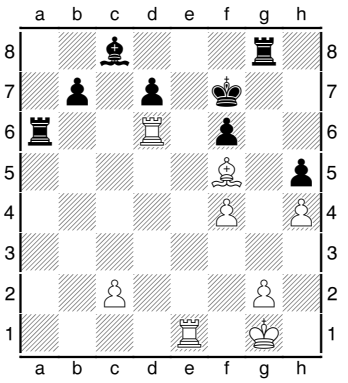
■ Finde den Schlüsselzug

6. Aufgabe



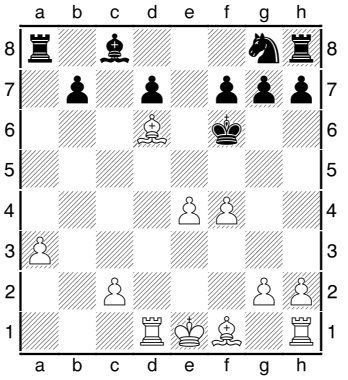
☐ Finde den unangenehmsten Zug für den Gegner

7. Aufgabe



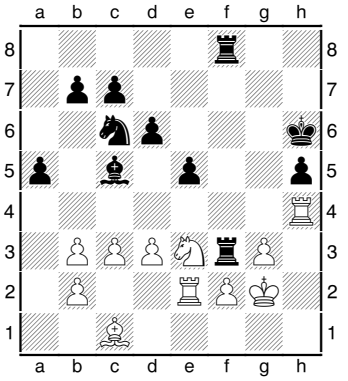
☐ Weiß am Zug

8. Aufgabe



☐ Weiß hat in der Partie e4-e5+ gespielt, aber die Aufgabe ist hier eine erzwungene Zugfolge zu finden

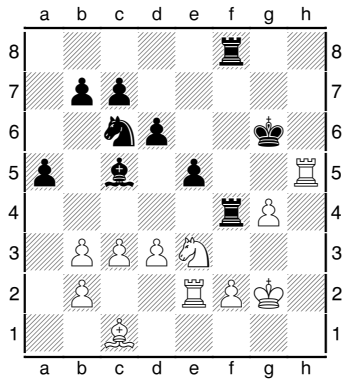
9. Aufgabe



☐ Weiß hat hier g3–g4 gespielt

Aufgaben: Tipps in der Zeitnot

10. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

Tipps in der Zeitnot

Die ***Zeitnot*** ist einer am häufigsten auftretenden Konflikte, mit denen sich ein Turnierspieler immer wieder auseinandersetzen muss. Über den Zeitfaktor im Schach und seinen Einfluss auf die Spielweise wurde schon viel geschrieben oder genauer gesagt auf die Entscheidungen die wir treffen und das letztendliche Ergebnis der Partie.

Es kann mehrere Ursachen dafür geben, dass ein Spieler häufig in Zeitnot gerät.

☐ Wir werden in der Eröffnung überrascht. Nach Mark Dworezki liegt hier ein schachpsychologisches Problem vor.

☐ Durch die entstehende Unentschlossenheit wird für offensichtliche Züge zu viel Zeit verbraucht. Die Intuition versagt hier.

☐ Versagt die Intuition, so hat das zu Folge, dass wir bei unwichtigen Stellungsnuancen noch mehr Zeit verbrauchen.

☐ Der beste Weg zur Vermeidung von Zeitnot ist ein regelmäßiges Notieren des Zeitverbrauchs während einer Partie.

Wir schauen uns heute 11 Aufgaben an

☐ Bevor man aufgibt, sollte man sich immer an Studien erinnern *(s. 1. Aufgabe)*.

☐ In komplizierten Situationen sollte nicht alles analysiert werden, sondern der Zug gespielt werden, der *„natürlich“* aussieht *(s. 2. - 3. Aufgabe)*.

☐ Wenn man einen Freibauer bilden kann, so muss der Abtausch von Figuren erst vorbereitet werden *(s. 4. - 5. Aufgabe)*.

☐ Wenn man auf Gewinn steht, so sollte man den unangenehmsten Zug spielen *(s. 6., 10. und 11. Aufgabe)*.

☐ Bei sehr gedrückter Stellung des Gegners werden die eigenen Figuren so platziert, dass ihre *Wirkungskraft*[118] auf ein oder mehrere Angriffsziele verbessert wird *(s. 7. Aufgabe).*

☐ Man sollte immer eine erzwungene *Zugfolge*[119] suchen und die Folgezüge vorbereiten und erst dann die Züge in rascher Folge setzen *(s. 8. Aufgabe).*

☐ Wenn man einen Bauern mehr hat, so sollte man die Stellung vereinfachen *(s. 9.Aufgabe).*

Trainingstechniken im Internet

■ Bei Live-Übertragungen ist uns aufgefallen, dass am Anfang der Partien zu schnell gespielt wird und in der Folge viel zu lange überlegt wird.

■ Bitte den besprochenen Spieltakt *(Spielrhythmus)* versuchen die ganze Partie durchzuhalten.

■ Die Stellung konzentriert bewerten und spielen.

■ Der Schlüsselzug muss gefunden werden.

■ Die Abwicklungen in die Endspiele müssen erst vorbereitet werden.

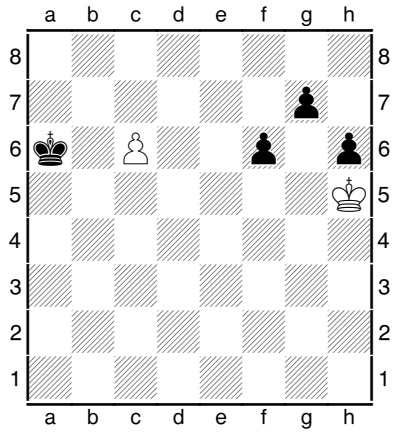
Trainingsziel ist die Verbesserung

☐ Des Zeitmanagements.

☐ Des Verhaltens in der Zeitnot.

☐ Durch Reduzierung des übermäßigen Zeitverbrauchs bei Nebenvarianten.

1. Aufgabe

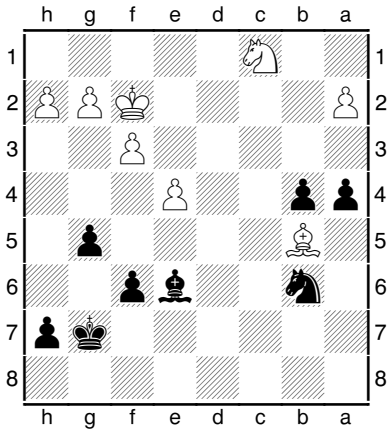


☐ Soll Weiß aufgeben?

Nein, Weiß kann **1.Kg6** spielen, z.B. **1...Kb6 2.Kxg7 f5** 2...h5 3.Kxf6 h4 4.Ke5 Kxc6 5.Kf4, mit =.

3.Kf6 f4 4.Ke5 f3 5.Kd6 f2 6.c7 f1D 7.c8D Df4+ 8.Kd5, mit =, weil wir wissen, dass es mit dem a- und h-Bauer fast unmöglich ist zu gewinnen.

2. Aufgabe

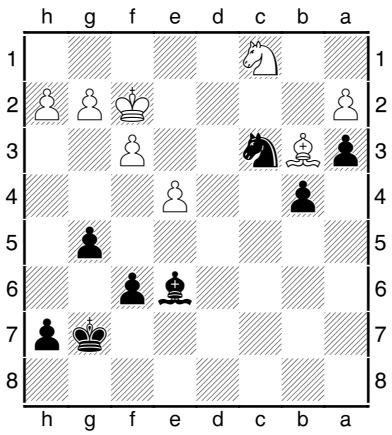


■ Schwarz am Zug

1...a3! Falls 1...Lxa2! 2.Sxa2 *(2. Sd3 b3–+ 3.Sb2 a3 4.Sc4 Sxc4 5.Lxc4 Kg6 6.g4 Lb1 7.Lxb3 a2 8.Lxa2 Lxa2, mit –+.)* 2...b3 3.Sc3 *(3.Sb4 a3 4.Ld3 a2, mit –+.)* 3... a3 4.Sd1 a2, mit –+.

2.Ld3 Sa4 3.Lc2 Sc3 4.Lb3

3. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

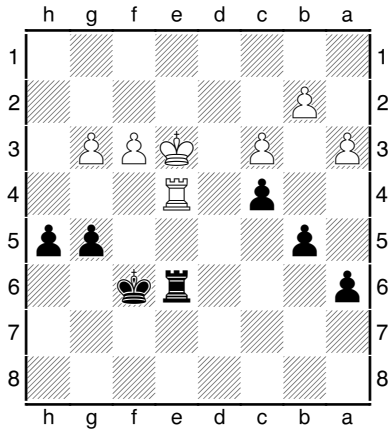
4...Sxa2 Oder 4...Kf7 5.Ke3 Sxa2 6.Lxe6+ Kxe6 7.Sb3 Ke5 8.Kd3 h5 9.Sa1□ Kf4 10.Kc4 Ke3 11.Sc2+ Kd2 12.Sa1□ Ke2 13.Kb3 Sc1+ 14.Kxb4 a2 15.Kc3 Kf2 16.Kd2 Kxg2 17.Kxc1 h4 18.Kb2 h3 19.Kxa2 Kxh2 20.Sb3 Kg2 *(20... Kg3 21.Sd2 Kf2 und der schwarze h-Bauer läuft durch.)* 21.Sd4 h2 und Schwarz gewinnt.

5.Sxa2 Lxb3 6.Sxb4 Kg6 6...a2 7.Sxa2 Lxa2 8.Ke3 Kf7 9.g3 Lb1 10.Kf2 Ke6 11.Ke3 Ke5 12.f4+ gxf4+ 13.gxf4+ Ke6 14.Kd4 Kd6 15.h4 h5 16.e5+ fxe5+ 17.fxe5+ Ke6, mit –+.

7.Ke3 f5 8.exf5+ Kxf5 9.Sc6 Kf6 10.Sb4 a2 11.Sxa2 Lxa2 12.g3 Kf5 13.Kd2 und Schwarz gewinnt.

In komplizierten Situationen sollte nicht alles analysiert werden, sondern der Zug gespielt werden, der *„natürlich“* aussieht.

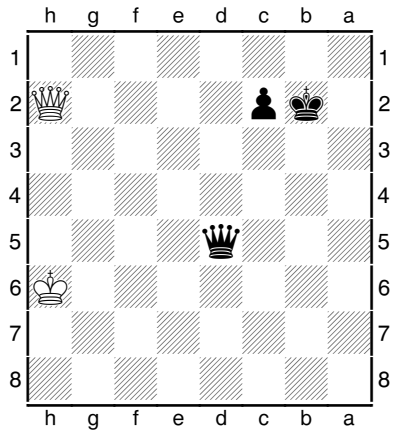
4. Aufgabe



■ Schwarz am Zug

1...Txe4+! 2.Kxe4 h4! 3.gxh4 gxh4 4.Kf4 Ke6! 5.Kg4 Ke5 6.f4+ Ke4 7.f5 h3 8.f6 h2 9.f7 h1D 10.f8D Dg2+ 11.Kh4 Dxb2 12.a4 Dxc3 13.axb5 axb5 14.Da8+ Kd3 15.Df3+ Kc2 16.Df5+ Kb2 17. Dxb5+ Db3 18.De5+ c3 19.Kg5 Ka2 20.Kh6 Db6+ 21.Kh5 c2 22.Dd5+ Ka3 23.Dc4 Kb2 24.De2 Dc5+ 25.Kh6 Dd5 26.Dh2

5. Aufgabe



■ Finde den Schlüsselzug

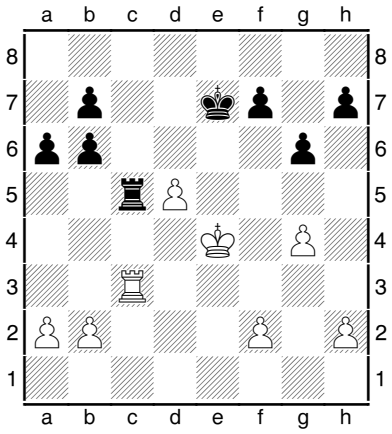
26...Dc6+! Wir haben bereits die Damenendspiele mit den b- und g-Bauer in der 2. Ausgabe des ***Germeringer Schachmagazins*** sehr ausführlich durchgearbeitet und wissen, dass der *Damen-Schlüsselzug*[86] den Gewinn mit der *Brücke* ermöglicht.

27.Kg5 und wir wissen, dass der *Brückenbau*[10] die richtige Gewinnmethode ist.

27...Ka3! 28.Dh3+ Der schwarze König läuft auf die Horizontale des weißen Königs.

28...Kb4 29.Dh4+ Kb5 und Schwarz gewinnt.

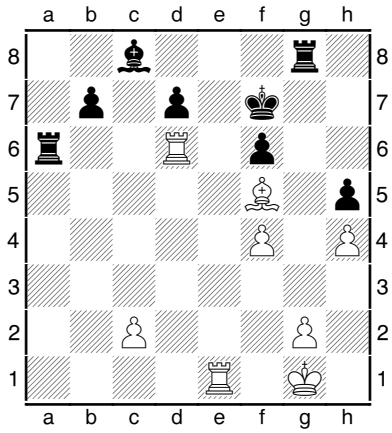
6. Aufgabe



☐ Finde den unangenehmsten Zug für den Gegner

1.g5! Schwarz ist gezwungen folgende Varianten zu beachten: A) 1...Txc3 2.bxc3 und dann: A1) 2...Kd7 3.Ke5 a5 4.Kf6 Kd6 5.Kxf7 b5 6.Kg7 a4 7.Kxh7 Kxd5 8.Kxg6 Kc4 9.Kf5 Kxc3 10.g6 b4 11.g7 b3 12.g8D b2 13.Dc8+ Kb4 14.Dc2 und Weiß gewinnt. A2) 2...b5 3.Ke5 b6 4.h4 a5 5.d6+ Kd7 6.Kd5 a4 7.a3 Kd8 8.Kc6 Ke8 9.d7+ Kd8 10.Kd6⊙ b4 11.cxb4 b5 12.f3 h5 13.gxh6 f6 14.h7 g5 15.h8D+, mit *Grundreihenmatt* [41]. A3) 2...f6 3.gxf6+ Kxf6 4.a4 g5 5.c4 h5 6.f4 g4 7.f5 h4 8.d6 g3 9.hxg3 h3 10.Kf3 Kf7 11.g4 und Weiß gewinnt. B) 1...Ta5 2.Ke5 Txa2 3.Tc7+ Kd8 4.Txf7 Txb2 5.Ke6 Te2+ 6.Kd6 Ke8 7.Txh7 a5 8.Txb7 a4 9.h4 a3 10.Txb6 a2 11.Ta6 Txf2 12.Ke6 Kf8 13.d6 Te2+ 14.Kf6 Ke8 15.Kxg6 Kd7 16.h5 und Weiß gewinnt. C) 1...Kd6 2.Txc5! bxc5 3.a4 b5 4.axb5 axb5 5.h3 Ein *Abwartezug*[1] und jetzt 5...Kd7 6. Ke5 Schwarz befindet sich im *Zugzwang*[123]. 6...Kc7 7.f4 Kd7 8.d6 Kc6 9.d7 Kxd7 10.Kd5 c4 11.Kc5 Ke6 12.Kxb5 Kf5 13.Kxc4 Kxf4 14.b4 Kxg5 15.b5 f5 16.b6 f4 17.b7 f3 18.b8D *(Oder 18.Kd3! und auch hier muss Schwarz überlegen.)*

7. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

Die Aufgabe lautet, wie kann Weiß die *Wirkungskraft*[118] seiner Figuren optimieren? In den u.g. Varianten muss immer Schwarz überlegen, wie er fortsetzen muss und will.

1.Td5! A) 1.Td4! Ta5 2.Le4 Th8 3.Ld5+ Kg6 4.Te7 Tf8 5.g4! hxg4 6.Le4+ f5 *(6...Kh6 7.Th7+*, mit *Keulenmatt*[51]*)* 7.Td6+ Tf6 8.h5+! +– Kxh5 9.Txf6 Kh4 10.Kg2 fxe4 11.Th7+ Th5 12.Tfh6 Txh6 13. Txh6+, mit *Linienmatt*[60]. B) 1.Td3! d6 2.Le4 Td8 3.Tc3 Ta8 4.Kf2 Tb8 5.Ld5+ Kg6 6.Te7 Lf5 7.Tg3+ Kh6 8.c4 Tf8☐ *(8...b5? 9.Tf7 Tf8 10.Txf8 Txf8 11.cxb5, mit +–.)* 9.Tb3 Lc8 10.Le4 Th8 11.Tb6 und Schwarz befindet sich im *Zugzwang*[123].

1...b6 1...Th8 2.Tb1 Ke7 3.Ld3 Td6 4.Txd6 Kxd6 5.Tb5 Ke6 6.Lc4+ Ke7 7.Le2 und der schwarze h5–Bauer geht verloren.

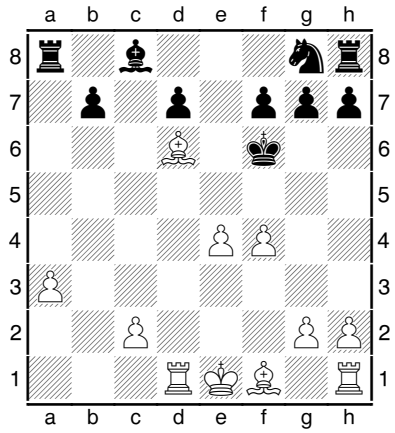
2.Ld3 Die Wirkung des Läufers ist hier am effektivsten. Schwarz muss wieder eine Entscheidung treffen.

2...Ta4 3.Txh5 Txf4 4.Th7+ Schwarz muss wieder eine Entscheidung treffen.

4...Tg7 5.Txg7+ Kxg7 6.Te8! Lb7 und Schwarz muss wieder eine Entscheidung treffen.

7.Te7+ Kf8 8.Txd7 Le4 9.g3 Tg4 10.Kf2 und Weiß gewinnt.

8. Aufgabe



☐ Weiß hat in der Partie e4-e5+ gespielt, aber die Aufgabe ist hier eine erzwungene Zugfolge zu finden

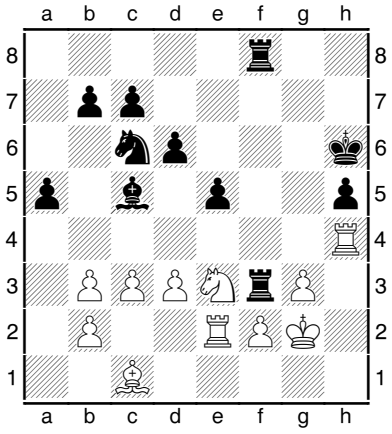
Tipps in der Zeitnot

1.Le5+!! Kg6 A) 1...Ke6 2.Lxg7, mit +–. B) 1...Ke7 2.Lxg7, mit +–.

2.f5+ Kh6 A) 2...Kh5 3.Td3 Sf6 4.Le2+ Kg5 5.Tg3+ Kh6 6.Lf4+ g5 7.Txg5 Sxe4 8.Tg6+, mit *Blackburne-Matt*[8]. Hier wirken die Läufer parallel. B) 2...Kg5 3.h4+ Kh6 4.g4 Sf6 5.g5+ Kh5 6.Lxf6 gxf6 *(6...Kg4 7.Le5 Kf3 8.Lg2+ Kxg2 9.Ke2 Txa3 10.Th2+*, mit *Keulenmatt*[51]*)* 7.Le2+, mit *Läufermatt*[57].

3.Td3! g6 4.Th3+ Kg5 5.Tg3+ Kh6 6.Lxh8 und Weiß gewinnt.

9. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

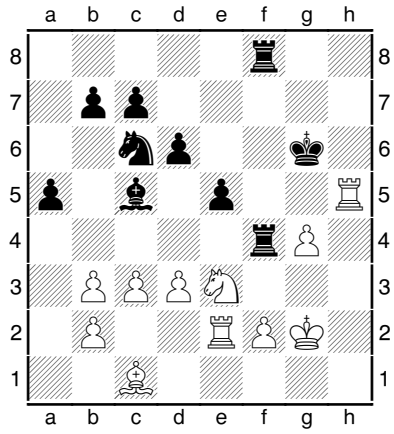
Was wäre aber der unangenehmste Zug für Schwarz?

1.g4!? ⌓1.Sf5+!, mit Abzugsschach und der schwarze Turm auf f3 geht verloren. 1...Kg6 2.Kxf3 Txf5+ 3.Kg2, mit +–, mit Qualitätsgewinn.

1...T3f4? 2.Txh5+!? ⌓2.Sd5! und dann: A) 2...Kg5 3.Kg3I!, ein Großmeisterzug, 3...hxg4 4. Txg4+ Kh5 5.Lxf4 exf4+ 6.Sxf4+ Kh6 7.Te1 und Weiß droht bereits ein *Treppenmatt*[100] auf h1. B) 2...Kg7 3.Lxf4 exf4 4.Te1! und weil die schwarze Stellung sehr gedrückt ist, ist so ein *Zwischenzug*[125] meistens auch der Gewinnzug, z.B.: 4...Tf7 5.Txh5 f3+ 6.Kg3 und Weiß droht bereits ein *Treppenmatt* auf h1.

2...Kg6

10. Aufgabe



☐ Weiß am Zug

Welchen Zug hätte Weiß machen können, damit man diesen als den unangenehmsten Zug für Schwarz bezeichnen kann?

3.Th3!?= A) ⌓3.Th4± Lxe3 4.Lxe3 T4f6 5.Th5 b6 und jetzt kann sich Weiß aussuchen, z.B.: A1) 6.d4± exd4 7.cxd4 Sb4 8.f4 und die schwarze Stellung bricht auseinander. A2) 6.Te1, mit →. B) 3.f3 Lxe3 *(3...Txf3 4.Sf5 Txd3 5.Te1 d5 6.Tf1 Kf7 7.Sd6+ Ke7 8.Th7+ und Weiß gewinnt.)* 4.Lxe3 Txf3 5.Tg5+ Kh6 *(5...Kh7 6.Te1)* 6.Tf5+ Txe3 7.Txe3 und die Stellung ist technisch für Weiß gewonnen.

3...Lxe3 4.Lxe3 Txg4+ 5.Tg3 5.Kf1□=, aber Weiß hat die Initiative.

Der Leser soll hier an die Abhängigkeiten und den Folgen denken, die bei den Wechseln zwischen

☐ Dem *Angriff*[5]
☐ Der *Initiative*[48]
☐ Dem *Gegenspiel*[39]

entstehen.

5...Txg3+ 6.Kxg3 Se7 7.Te1 Sf5+ 8.Kg4 Sxe3+ 9.fxe3 Tf2, usw., die Stellung ist jetzt für Weiß technisch verloren.

Literaturempfehlung

„Die sieben Todsünden des Schachspielers“ von Jonathan Rowsons. Gambit Publications, ISBN: 978-1904600050. Unter anderem wird der Zeitfaktor im Schach und seinen Einfluss auf

Tipps in der Zeitnot

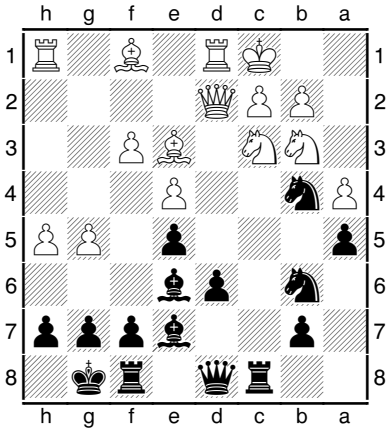
die Spielweise genau untersucht. Großmeister Jonathan Rowson ist der stärkste Spieler Schottlands und obendrein ein namhafter Schachautor. Im Jahre 2002 teilte er den 1. Platz im World Open und im Jahre 2004 gewann er das Großmeisterturnier in Hastings und wurde zum ersten Mal Britischer Meister. Diesen Titel konnte er im Jahre 2005 verteidigen. Er ist außerdem ein erfahrener Schachlehrer.

„Positionelles Schach“, Mark Dworetski & Artur Jussupow, Olms-Verlag, ISBN: 10-978-32830032 27. Wie trainiert man sein Positionsgefühl? Woran erkennt man typische Stellungen und die dazugehörigen Pläne? Selten war ein anspruchsvolles Lehrwerk so nahe an der Praxis. Die Schachschule des Trainerteams Dworetski & Jussupow gilt vielen Schachfreunden als die weltweit beste.

„Zeigt im Schach“, Jean-Marc Horber, Joachim Beyer Verlag, ISBN: 978-3959201254. Im Schach spielt der Faktor Zeit eine wichtige, mitunter sogar entscheidende Rolle. Ein geschickter Umgang mit der zur Verfügung stehenden Bedenkzeit ist für den Erfolg des ambitionierten Turnierschachspielers daher essenziell. Nebst einer umfassenden und detaillierten Darstellung der Entwicklung der Zeitmessung widmet sich dieses Buch in aller Ausführlichkeit der intelligenten Verwaltung der Zeit im Schach. Von der Eröffnung bis zur gefürchteten Zeitnotphase werden sämtliche die Bedenkzeit betreffenden Aspekte einer Partie beleuchtet. Den Besonderheiten des Blitz- und Rapidschach wird dabei Rechnung getragen. Der Leser erfährt bei der Lektüre viel Wissenswertes über berühmte Spieler und ihre manchmal höchst eigentümliche Beziehung zur Bedenkzeit. Vor allem aber stellt dieses Werk dem Interessierten einen Leitfaden, geeignete Methoden und jede Menge Tipps zur optimalen Nutzung des Zeitguthabens zur Verfügung.

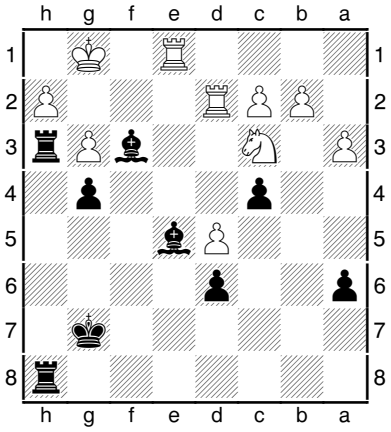
Aufgaben: Zwischenzüge in Konterkombinationen von Michail Tal

1. Aufgabe nach 15.h5?



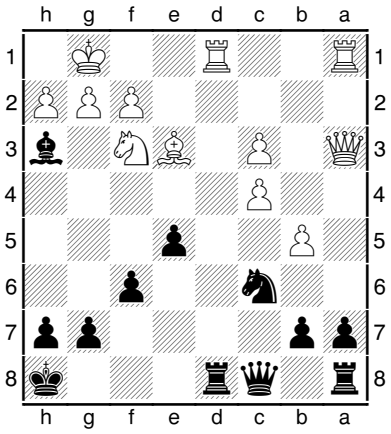
■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

2. Aufgabe nach 44.Te1



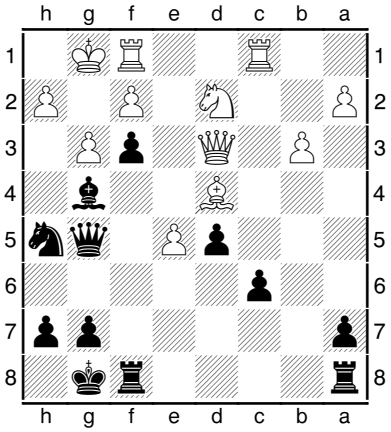
■ Schwarz gewinnt

3. Aufgabe nach 20.Da3



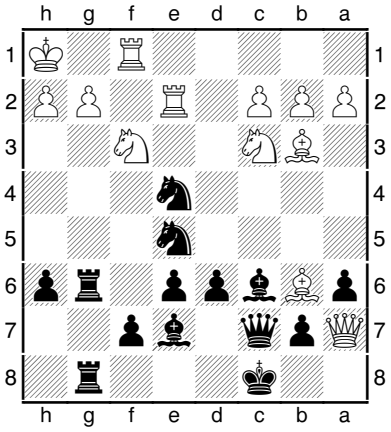
■ Schwarz gewinnt

4. Aufgabe nach 18.Ld4?



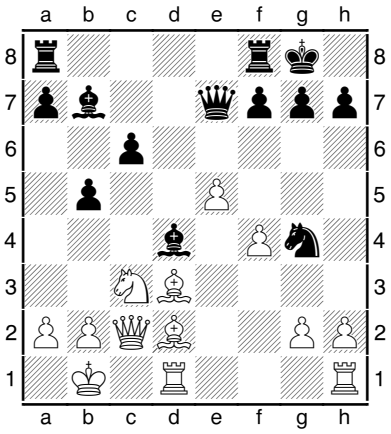
■ Schwarz gewinnt

5. Aufgabe nach 22.Lb6?



■ Schwarz gewinnt

6. Aufgabe nach 16...Sg4



☐ Was hat Weiß hier vorbereitet?

Zwischenzüge in Konterkombinationen von Michail Tal

Trainingsvoraussetzung

- Die Kenntnis aller *Mattarten*[61]
- Die Anwendung von *Opfern*[72]
- Gute Berechnungstechnik
- Gute Suchfähigkeit nach *Zwischenzügen*[125]
- Die Drohungen des Gegners voraussehen

Trainingstechnik

- Die *Motiverkennung*[66]
- Figurenopfer & Folgeopfer voraussehen
- *Zwischenzugfolgen*[126] suchen
- Die *Zugfolge*[119] beachten und anwenden

Trainingsziel

- Das Motiv erkennen und die komplette Kombination durchdenken
- Die Anwendung von *Variantenbäumen*[109] bei der Berechnungstechnik
- *Zwischenzüge* helfen uns den Variantenbaum zu reduzieren.

1. Aus der Richter-Rauser-Variante[78]

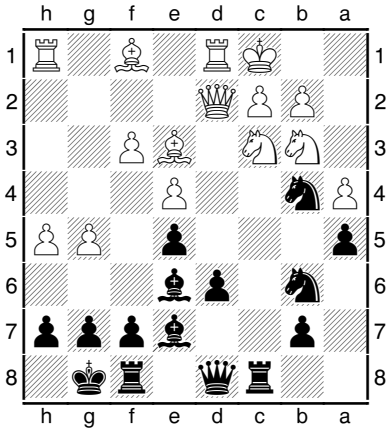
Der *mehrfache Zwischenzug*[124] ist bei der Vorausberechnung von Varianten nur sehr schwer zu sehen. Wird in komplexen Varianten getauscht und die schlagende Figur nicht unmittelbar genommen, so ist es fast unmöglich mehrfache Zwischenzüge vorauszusehen.

1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 d6 6.f3 A) 6.Lg5 und dann: A1) 6...e6. A2) 6...Ld7. A3) 6...Db6. B) 6.Le2 e5 7.Sb3 Le7. C) 6.f3 e5.

6...e5 7.Sb3 Le6 7...Le7 8.Le3 Le6 9.Sd5 Lxd5 10.exd5 Sb4 11.c4, mit ±.

8.Le3 Le7 9.Dd2 a5 9...d5, mit =. **10.a4 0–0 11.0–0–0 Tc8 12.g4 Sb4 13.g5 Sd7 14.h4 Sb6** 14...d5!, mit ∓. **15.h5?** 15.Lb5□, mit =.

1. Aufgabe nach 15.h5?



■ Wie soll Schwarz fortsetzen?

- Die weißen Bauern stehen bereits auf h5 und ..g5 gefährlich da
- Beide Seiten stehen unmittelbar bereit ihren Königsangriff zu starten

15...Sxa4!, Xc2 *(= Schwäche c2)*.

- Schwarz hat seine Springer auf b4 und a4 platziert

16.g6 Lxb3! Der 1. *Zwischenzug*[124].

In solchen Stellungen geht es grundsätzlich darum schneller als der Gegner zu sein.

Schwarz gewinnt auch nach 16...Sxc3!, z.B.: A) 17.gxh7+ Kxh7 18.bxc3 Txc3 19.Dxc3 Sa2+ 20.Kb2 Sxc3 21.Kxc3, mit –+. B) 17.bxc3 Txc3 *(X Gabel auf a2.)* 18.Kb1 Txc2 19.Dxc2 Sxc2 20.Kxc2 fxg6 21.hxg6 h6, mit –+. C) 17.gxf7+ Lxf7 18.bxc3 Txc3 19.Ld3 Sxd3+ 20.Kb1 Dc7, mit –+.

17.cxb3 Sxc3! Der 2. *Zwischenzug*.

18.bxc3 Txc3+ Der 3. *Zwischenzug*. Natürlich darf die weiße Dame nicht auf c3 den schwarzen Turm schlagen, wegen ...Sa2+ nebst Damengewinn.

19.Kb1 Txb3+ Der 4. *Zwischenzug*.

20.Ka1 Dd7!!, der *XXL-Zwischenzug*, mit 0:1, wegen *Larsen-Matt*[56] auf a4, so die Partie: Aevskiy - Michail Tal, Lettland (U20 ch) 1952.

2. Aus der Najdorf-Variante B95[67]

Michail Tal zeigt in dieser Partie, dass er viel Geduld hat. Er nützt die nach einer Belagerung entstandenen Schwächen, um den König zur Strecke zu bringen. Die *Zwischenzüge* vom *Tal* wirken hier durchaus provokativ.

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lg5 e6 7.Df3 7.f4 und dann: A) 7...Le7 8.Df3. B) 7...b5 8.e5 dxe5 9.fxe5 Dc7 10.exf6 Dxe5+ 11.Le2 Dxg5 12.0-0.

7...h6 8.Le3 8.Lxf6 Dxf6 9.Dxf6 gxf6, mit ±.

8...e5 9.Sb3 Le7 9...Le6 10.Sd5, mit ±.

10.Le2 Le6 11.Dg3 g5!? A) 11...Kf8, mit ±. B) 11...g6, mit ± und C) 11...Tg8, mit ±.

12.f3 A) 12.0–0–0 Sbd7 13.h4, mit =. B) ∆12.h4, mit ±.

12...Sbd7 13.Df2= 13.0–0–0, mit ±.

13...Dc7 14.0–0 Kf8!? 14...d5!, mit =.

15.Tad1 Kg7 Oder 15...b5, was nur *Zugumstellung*[121] wäre.

16.Kh1 b5 17.a3 Tac8 Interessant ist 17...Tab8, da in der Partie Schwarz eigentlich ein *Tempo*[99] verschenkt.

18.Td2 Tb8! 19.g3 Db7 20.Sa5 Dc7 21.Sb3 Db7 22.Tfd1 Oder 22.Sa5 und Schwarz muss sich jetzt entscheiden, ob er der *Zugwiederholung*[122] einwilligt oder nicht.

22...Thd8 Schwarz kann auch gleich 22...Sb6 spielen.

23.Sa5 Dc7 24.Sb3 Sb6 Schwarz vermeidet die *Zugwiederholung*[122] und steht bereits leicht besser.

25.f4 Sc4⇄ *(= mit Gegenspiel)*.

26.fxg5 hxg5 Die Bewertung dieses Zuges im Jahr 1955, wo wir noch keinen *Fritz Powerbooks 2021*[35] *oder Fritz 18*[34] gehabt haben, war sehr schwer, aber die Schachliebhaber waren nach ...hxg5 natürlich begeistert.

Für uns können wir festhalten, dass Ex-Weltmeister *Tal* keine Angst gehabt hat 26...hxg5 zu spielen. Ja, man kann sagen, dass er Verwicklungen geradezu provoziert hat.

27.Lxc4? 27.Lxg5 Sg4! 28.Lxg4 Lxg5 29.Lxe6 *(29.De2 war hier zu prüfen.)* 29...fxe6 30.De2 Lxd2 31.Sxd2 Sxb2 32.Dg4+, mit ⩲.

27...bxc4 28.Sc1 Th8!

Tals Instinkt ist bewundernswert. Die Beziehung zwischen Th8 und Kh1 ist hergestellt.

29.De1 Th5 30.Sd5 Sxd5 31.exd5 Lg4 32.Se2 Lf3+ 33.Kg1 Dd7 ∆33...Tbh8.

34.Df2 g4 35.Tb1 Tbh8 36.Sc3 Th3 ∆36...f5.

37.Tf1? Weiß balsamiert seinen König freiwillig ein. Nur 37.Kf1 war noch spielbar.

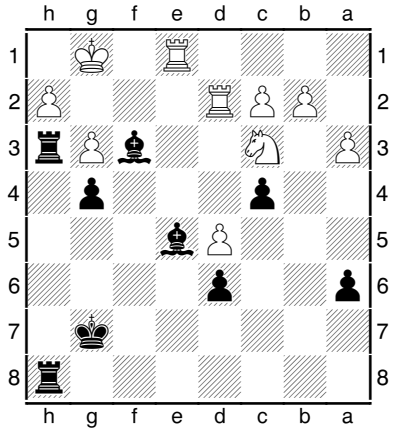
37...f5! Ab hier spielt sich die Partie von selbst.

38.Se2 De8! Für die Freunde der Kombination fügen wie nachfolgende Variante: 38...Txh2! 39.Dxh2 Txh2 40.Kxh2 Dd8 41.Kg1 Lg5 *(41...Dh8 42.Sd4 exd4 43.Th2 Db8 44.Lh6+ Kg8 45.b4 Lf6 46.Kf2 c3 47.Tc1 Db5, mit –+.)* 42.Lxg5 Dxg5 43.Tfd1 Dh5 44.Tc1 Dh3 45.Kf2 f4 46.gxf4 Dh2+ 47.Ke3 Lxe2 48.Tf1 exf4+ 49.Txf4 Dg3+ 50.Kxe2 Dxf4, mit –+.

39.Sc3 f4! 40.Lxf4 exf4 41.Dd4+ Lf6 42.Dxf4 De5 43.Dxe5 Lxe5 44.Te1

Zwischenzüge in Konterkombinationen von Michail Tal

2. Aufgabe nach 44.Te1



■ Schwarz gewinnt

- Zwei schwarze Läufer und zwei schwarze Türme auf der h-Linie versprechen eine erfolgreiche Königsjagt
- Auf die *Zugfolge*[119] kommt es an

44...Txh2! 45.Txh2 Ld4+!, das Zwischenschach gewinnt, wegen 46.Kf1 Txh2, usw., so die Partie: Janis Klavins – Michail Tal, Lettland (ch) 1955.

3. Aus der Nimzowitsch-Indischen Verteidigung[68]

Die Nimzo-Indische Verteidigung beginnt mit E20 und endet mit E59. Hier wird das Zentrum nicht mit den Bauern besetzt, sondern es werden andere Mittel benutzt.

1.c4 Sf6 2.Sc3 e6 3.d4 Lb4 4.e3 c5 5.Ld3 0–0 6.Sf3 d5 7.0–0 Sc6 8.a3 cxd4 A) 8...Lxc3 9.bxc3 dxc4 10.Lxc4 Dc7. B) 8...dxc4 9.Lxc4 cxd4 10.cxd4 Le7. C) 8...La5 9.cxd5 exd5 10.dxc5 Lxc3 11.bxc3 Lg4.

9.axb4 dxc3 Nach 9...dxc4 10.Lxc4 dxc3 11.bxc3 bekommt Weiß eine solide Stellung und das Läuferpaar *(⧉ = Läuferpaar)*.

10.bxc3 Dc7 In den Großmeisterturnieren wird hier 10...dxc4 gespielt.

11.De2 Ld7 12.e4?! ⌓12.cxd5, denn der Zug schafft mehr Raum für ⧉.

12...dxe4 13.Lxe4 Sxe4 14.Dxe4 f6!⊞ *(= Zentrum)*.

Hier stellt sich die Frage, ob GM Taimanov mit diesem *Zwischenzug*[125] gerechnet hat?

15.Td1 Tfd8 16.Le3 e5!? ⌓16...a5, mit =.

17.Dd5+ Kh8 18.Dd6 A) 18.Df7 und B) 18.b5 war zu prüfen

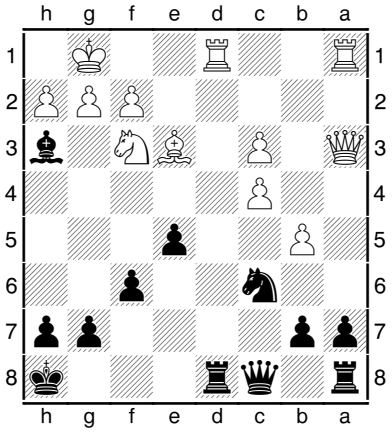
18...Dc8 19.b5? ⌓19.Sg5 fxg5 20.Lxg5, mit ±, Xd8.

Wir stellen fest, dass der Anziehende 19.Sg5 nicht gesehen hat, also sind die gewählten Varianten durch Michail Tal schwer zu widerlegen. Der Rest ist *Michail Tal* pur!

19...Lh3! Der *1. Zwischenzug*.

20.Da3

3. Aufgabe nach 20.Da3



■ Schwarz gewinnt

- Das Motiv erkennen
- Die Variante berechnen
- Die richtige *Zugfolge*[119] festlegen

20...Txd1+ Der *2. Zwischenzug*[124].

21.Txd1 Dg4! Die Pointe.

22.Se1 Dxd1 23.gxh3 Dxe1+ 24.Kg2 Sd4!

Auch diese Rettungsaktion des Springers hat *Michail Tal* sehr elegant vorbereitet.

25.cxd4 exd4 26.Lf4 De4+ 27.Kg3 h5 28.Dd6 Kh7 29.Dd7 Te8 30.h4 Dg6+ 31.Kf3 Te1, mit 0:1, wegen Matt in wenigen Zügen, so die Partie: Mark Taimanov – Michail Tal, UdSSR (ch) 1957.

4. Aus der Réti-Eröffnung[80]

Hier sollte man sich mit dem *Variantenbaum*[109] vertraut machen.

1.Sf3 Sf6 2.c4 A) 2.Sf3 und dann: A1) 2...b6 3.g3 Lb7 4.Lg2 c5 5.0-0. A2) 2...e6 3.g3 a6 4.Lg2 b5.

2...e6 3.b3 d5 4.e3 c5 5.Lb2 Sc6 6.cxd5 exd5 7.Lb5 Ld6 8.0–0 Lg4 9.d4 cxd4 10.exd4?! 10.h3.

10...0–0 11.Lxc6? A) 11.h3 oder B) 11.Sbd2.

11...bxc6 12.Dd3 Sh5!?, ein typischer *„Tal-Zug“*[97]. Der Anziehende wird provoziert diesen abstrakten Zug zu verstehen. A) 12...Se4, mit ⇄. B) 12...Te8, mit =.

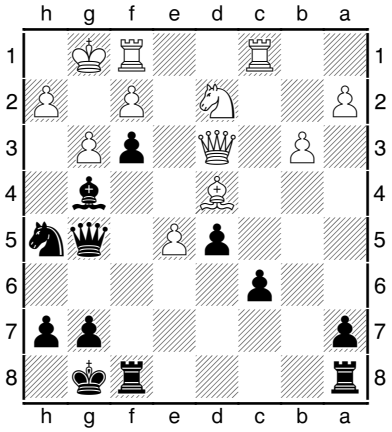
13.g3 Oder 13.h3 Sf4 14.Dd1 Lxh3 15.gxh3 Dd7 16.Se5□ Lxe5! 17.Df3 *(17.dxe5 Dxh3 und Schwarz setzt in wenigen Zügen Matt.)* 17... Sxh3+ 18.Kg2 Sg5 19.Dh5 Lf6, mit –+.

13...f5! 14.Se5 Lxe5 15.dxe5 f4↑ *(= mit Initiative*[48]*)*.

16.Sd2 Dg5 17.Tac1 f3 Auch hier war der naheliegende Zug 17...Lh3 der Beste. 18.Tfe1 fxg3 19.fxg3 Sf4, mit →. *(= mit Angriff*[5]*)*.

18.Ld4? 18.Txc6□ Sf4 19.gxf4 Txf4 20.h4! Dxh4 21.Dxd5+, mit ∞.

4. Aufgabe nach 18.Ld4?



■ Schwarz gewinnt

- Das *Motiv*[66] erkennen
- Die Variante berechnen
- Die richtige *Zugfolge*[119] festlegen

18...Sf4! Der *Schlüsselzug*[86].

19.Le3 19.h4 Dh5 20.De3 Se2+ 21.Kh2 g5, mit →.

19...Se2+ Der *1. Zwischenzug*[124].

20.Kh1 Dh5 Der *2. Zwischenzug*.

21.Tce1 Dh3 Der *3. Zwischenzug*.

22.Tg1 Tf5! Der *4. Zwischenzug*.

23.Lg5 Txg5 24.Sxf3 Th5 Der *5. Zwischenzug*.

25.Tg2 Sf4!!, X f3, mit 0:1, so die Partie: Eugenio Szabados – Michail Tal, Venedig (Venedig – Riga mm) 1957.

5. Aus der Najdorf-Variante[67]

Der Ex-Weltmeister hat mit den weißen und schwarzen Steinen mehrere hunderte Partien in der Najdorf-Variante gespielt.

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lg5 Sbd7 7.Lc4 Da5 8.Dd2 e6 9.0–0 9.0-0-0 b5 10.Lb3 Lb7 11.The1 0-0-0 12.a3 Le7 13.Kb1 Db6

14.f3 Kb8 15.Le3 Sc5, mit ±, so die Partie: Boris Gulko (2530) – Tigran Petrosian (2635), UdSSR (ch) 1976.

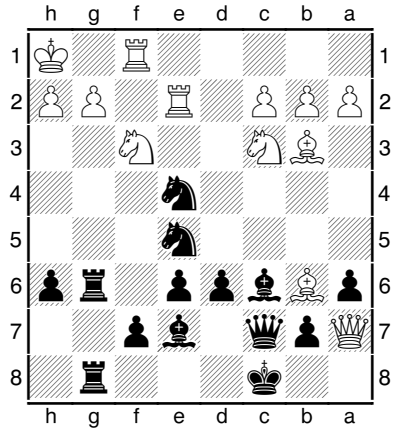
9...h6 10.Lh4 Le7 11.Tae1 Se5 12.Lb3 g5 13.Lg3 Ld7 14.f4 gxf4 15.Lxf4 Dc7 A) 15...Sg6, mit =. B) 15...Sh5, mit =, so die Patie: Michail Tal – Bent Larsen, Portoroz (iz) 1958.

16.Sf3 0–0–0 17.Kh1 Thg8 18.Le3 Lc6 19.Dd4 Tg6 20.Te2 Tdg8 21.Da7 Sxe4?! Schwarz lässt zu, dass Weiß die schwarze Dame gewinnt.

22.Lb6?

⌓22.Sxe4! Es ist schwer zu sagen, ob Michail Tal den *Zwischenzug*[125] 22.Sxe4! gesehen hat, aber ich denke schon 22...Lxe4 23.Lb6 und dann: A) 23...Sc6□ 24.Da8+ Kd7 25.Dxg8 Txg8 26.Lxc7 Lxf3 27.Txf3, mit +–. B) 23...Lxf3 24.Lxc7 Sc6 25.Db6 Lxe2 26.Txf7, mit +–.

5. Aufgabe nach 22.Lb6?



■ Schwarz gewinnt

- Die Idee und das *Motiv*[66] erkennen
- Die Variante berechnen
- Die richtige *Zugfolge*[119] festlegen
- Alle *Zwischenzüge*[124] beachten

22...Sxc3! Die *Kombination*[53] beginnt mit einem *Zwischenzug*.

23.Lxc7 Sxe2 Der *2. Zwischenzug*.

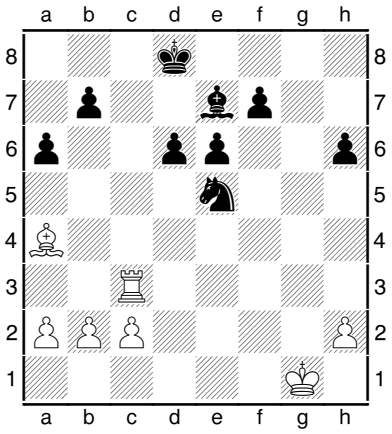
24.Lb6 Txg2 Der *3. Zwischenzug*. ⌓24...Sd7!, so der Computer. 25.Da8+ Sb8 26.La7 Txg2 27.Dxb8+ Kd7 28.Dxg8 Txg8, mit –+.

25.La4 Tg1+!! Die Pointe.

26.Lxg1□ Txg1+! Der *4. Zwischenzug*.

27.Dxg1□ Lxf3+ 28.Txf3 Sxg1 29.Tc3+ Kd8 30.Kxg1

Hilfsdiagramm



Stellungsbewertung

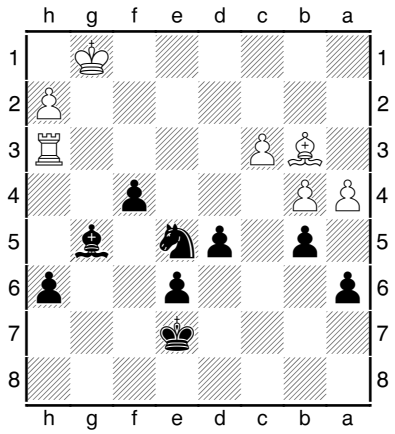
- Schwarz hat zwei Bauern für die Qualität
- Schwarz hat zwei verbundener Freibauer im Zentrum
- Das Wichtigste ist jedoch die Tatsache, dass der weiße Läufer kurz ist. Die Bezeichnung *„kurzer Läufer“* steht für die Unbeweglichkeit eines Läufers.

30...d5! 31.Tg3 Lg5 32.b4 b5 33.Lb3 f5! Die schwarzen Bauer laufen durch.

34.c3 Ke7 35.a4 f4 36.Th3

Zwischenzüge in Konterkombinationen von Michail Tal

Hilfsdiagramm



■ Ein Stopfer wird gesucht

36...Sc4!

Die Einbalsamierung des weißen Damenflügels beginnt.

37.axb5 axb5 38.Kf2 Kd6 39.Ke2 e5 40.Lxc4 bxc4

Der weiße Freibauer wird von dem schwarzen König im *Quadrat*[108] ruhig gehalten.

41.Th5 e4! 42.h4 f3+ 43.Kd1 Lf4 44.Tf5, mit 0:1, 44...Le5 45.Th5 e3, usw., so die Partie: Aleksander Nikitin – Michail Tal, UdSSR (ch) 1959.

6. Aus dem Damengambit

Anti-Meraner Variante **D45**[6]

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 d5 4.Sf3 c6 5.e3 Ld6 6.Dc2 Sbd7 7.Ld2 A) 7.Ld3 0-0 8.0-0 dxc4 9.Lxc4 b5. B) 7.b3 0-0 8.Le2 Te8 9.0-0 dxc4 10.bxc4 e5 11.Lb2 e4. C) 7.e4 dxe4 8.Sxe4 Sxe4 9.Dxe4 e5 10.dxe5 0-0 11.exd6 Te8.

7...De7 ∽7...0–0 8.0–0–0 b5 9.cxb5 c5 10.e4 Lb7 11.exd5 Sxd5 12.Sg5 g6, mit = und es entsteht die *Anti-Meraner-Variante*[6], so die Partie:

8.0–0–0! 0–0 9.Kb1= Oder 9.e4 dxe4 10.Sxe4 Sxe4 11.Dxe4 e5, mit ⇄ *(= mit Gegenspiel*[39]*)*.

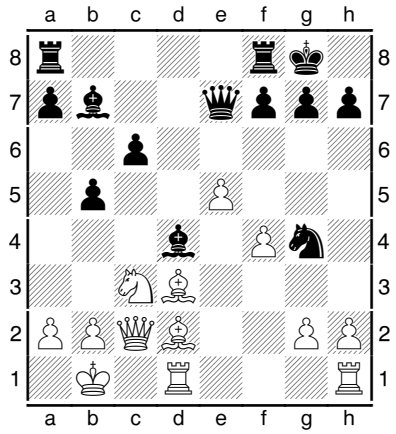
9...dxc4 ∽9...a6 10.e4 dxe4 11.Sxe4 Sxe4 12. Dxe4 e5, mit =.

10.Lxc4 b5 11.Ld3 Lb7 12.e4 e5 13.dxe5 Sxe5 13...Lxe5 14.Sxe5 Sxe5 15.f4 Sxd3, mit =.

14.Sxe5 Lxe5 15.f4 Ld4 15...Lxc3 16.Lxc3 Tfd8 17.e5, mit ±.

16.e5 Sg4? Δ...Sf2, *(= mit der Idee)*.

6. Aufgabe nach 16...Sg4



☐ Was hat Weiß hier vorbereitet?

- Das *Motiv*[66] erkennen
- Die Voraussetzungen für ein korrektes *Opfer*[72] auf h7 kennen wir bereits aus der *1. Ausgabe*
- Die Variante berechnen
- Die richtige *Zugfolge*[119] festlegen
- Die Variante berechnen

17.Lxh7+!

Die Stellungsmerkmale sind:

1. Steht ein wB auf e5?
2. Kann die wD auf g4/h5 ziehen?
   aber *Tal* hat sich hier was überlegt!
3. Ist die Diagonale c1-h6 offen?
4. Kann ein wT auf die 3. Reihe ziehen?

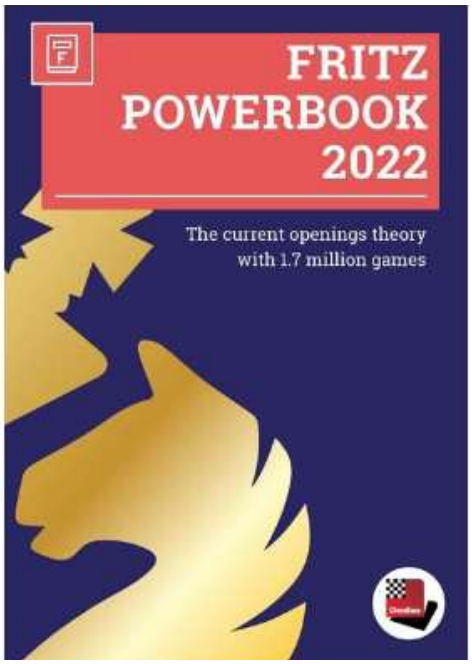
17...Kh8 18.Lf5→ Sf2 19.Le1 Der *1. Zwischenzug*[124].

Zwischenzüge in Konterkombinationen von Michail Tal

19...Sxh1 20.Txd4 Tad8 21.Td3!! Txd3 22.Dxd3 g6 23.Dh3+ Der *2. Zwischenzug*. **23…Kg8 24.Lh4** Der *3. Zwischenzug*. **24...f6 25.Le6+** Der *4. Zwischenzug*. **25...Kg7 26.Se4** Der *5. Zwischenzug*. **26...Sf2 27.Lxf2 fxe5 28.Lc5** Der *6. Zwischenzug*. **28...Dd8 29.Lxf8+ Dxf8 30.f5** Der *7. Zwischenzug*.

30...gxf5 31.Dg3+ und Schwarz gab auf, wegen z.B.: A) 31...Kh7 32.Sg5+ Kg6 33.Sf7+ Kf6 34. Dxe5+ Ke7 35.Lxf5+ Kxf7 36.De6+ Kg7 37.Dg6+ Kh8 38.Dh7+, mit *Keulenmatt*[51]. B) 31...Kh8 32.Sd6 Dg7 33.Dh4+ Dh7 34.Dd8+ Kg7 35.Dg5+ Kh8 *(35...Kf8 36.Df6+ Df7 37.Dxf7+*, mit *Keulenmatt.)* 36.Sf7+ Dxf7 37.Dh6+ Kg8 38.Dg6+ Kh8 39.Lxf7 c5 40.Dg8+, mit *Keulenmatt*, so die Partie: Michail Tal – Neron Valiev, UdSSR (ch U20 mm) 1953.

DVD-Empfehlung



„Fritz Powerbook 2022“, ChessBase, ISBN: 978-3-86681-8200. Noch mehr Power für Fritz. Noch mehr Schachwissen für Sie. Das Powerbook 2022 enthält über 25 Millionen Eröffnungsstellungen aus den 1,7 Millionen besten Turnierpartien. Zu jeder Stellung sind alle Züge gespeichert, die an dieser Stelle gespielt wurden mit Erfolgsquote und ELO-Schnitt der Spieler. Das Fritz Powerbook 2022 repräsentiert damit den derzeitigen Stand der Eröffnungstheorie auf einer DVD-ROM und Ihr Fritz wird damit zum absoluten Theorie-Kenner, der Ihnen zu jeder Eröffnungsstellung Auskunft gibt. Entdecken Sie die erfolgversprechendsten Varianten und üben Sie die Eröffnungen im Spiel gegen Fritz.

Was gibt es neues in dem Powebook 2022?

- Das Powerbook 2022 basiert neben den hochwertigsten Partien der neuen Mega Datenbank 2022 auch auf den stärksten 100.000 Partien der Fernschach-Datenbank 2022. Und das Sahnehäubchen auf der DVD: 1,7 Millionen Partien (aus der Mega Database), die Basis des Powerbooks 2022 und zusätzlich enthält die DVD ein kleines aber feines Spezialbuch aus den stärksten Großmeisterpartien (ELO >= 2550) der letzten hundert Jahre (2,7 Mio Stellungen) und StrongBook Datenbank (125.000 Partien). Das bringt Power: die gesamte Eröffnungstheorie auf DVD-ROM über 25 Millionen Eröffnungsstellungen.

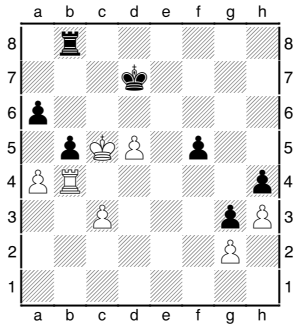
- Jetzt 3 Powerbooks: Das große Fritz PowerBook, StrongBook und CorrBook.

- Das Fritz PowerBook 2022 basiert auf 1,7 Millionen Partien der neuen Mega Database 2022 und auf den 100.000 besten Partien der neuen Fernschach-Datenbank 2022. Zu jeder Stellung alle Züge mit Erfolgsquote und ELO-Schnitt der Spieler.

- Die wichtigste Ergänzungs-DVD für Fritz-Systemvoraussetzungen: Pentium PC, 1 GB RAM, Windows 11, 10 oder 8.1, Fritz 18, 17, 16 oder ChessBase 16 oder ChessBase 15, DVD-ROM Laufwerk.

Aufgaben: Entscheidungen in komplexen Turmendspielen

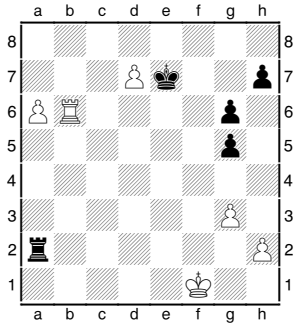
1. Aufgabe nach 1...a6



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 2.Kd4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.d6 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.a5 spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Txh4spielen ☐

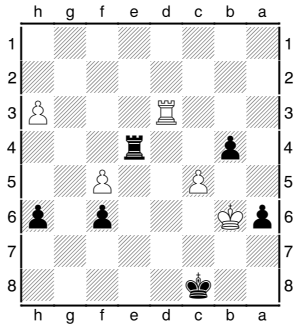
2. Aufgabe nach 1...Ke7



☐ Nur eine Variante führt zum Sieg

A) Weiß sollte 1.Td6 spielen ☐
B) Weiß sollte 1.h4 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.Tb7 spielen ☐
D) Weiß sollte 1.Ke1 spielen ☐

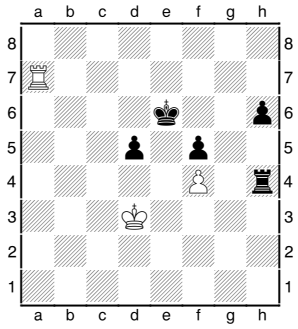
3. Aufgabe nach 1.Td3



■ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Schwarz sollte 1...a5 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Tc4 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Tf4 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Te7 spielen ☐

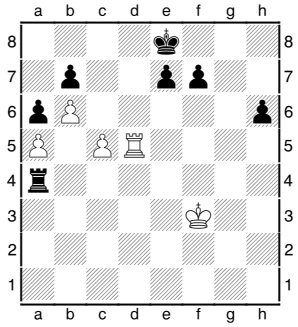
4. Aufgabe nach 1...Th4



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 2.Ta6+ spielen ☐
B) Weiß sollte 2.Ta4 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.Th7 spielen ☐

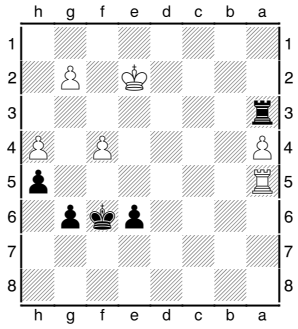
5. Aufgabe *(Analyse)*



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 1.Ke3 spielen ☐
B) Weiß sollte 1.c6 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.Te5 spielen ☐
D) Weiß sollte 1.Th5 spielen ☐

6. Aufgabe nach 1.Ke2

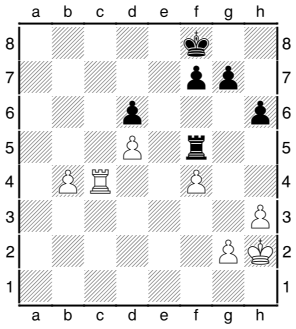


■ Welche Variante führt <u>nicht</u> zum Ausgleich?

A) Schwarz sollte 1...Ta2+ spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Kf7 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Tc3 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1....Tg3 spielen ☐

Aufgaben: Entscheidungen in komplexen Turmendspielen

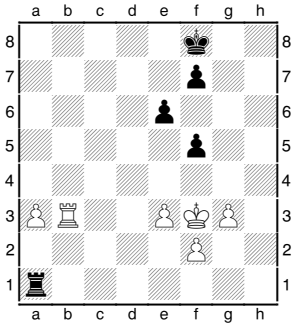
7. Aufgabe nach 1...Kxf8



☐ Nur eine Variante führt zum Sieg

A) Weiß sollte 2.Td4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.b5 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.Tc8+ spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Kg3 spielen ☐

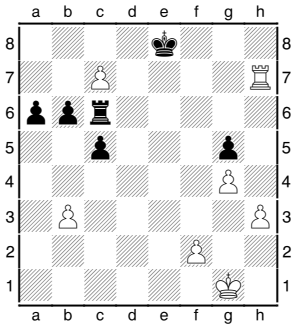
8. Aufgabe nach 1...f5



☐ Nur eine Variante führt <u>nicht</u> zum Sieg

A) Weiß sollte 2.e4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.g4 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.Tb8 spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Tb7 spielen ☐

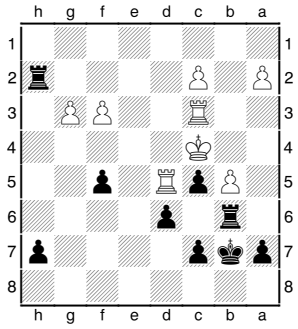
9. Aufgabe nach 1...Ke8



☐ Nur eine Variante führt <u>nicht</u> zum Sieg

A) Weiß sollte 2.h4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.f4 spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Kh2 spielen ☐
D) Weiß sollte 2..c8D+ spielen ☐

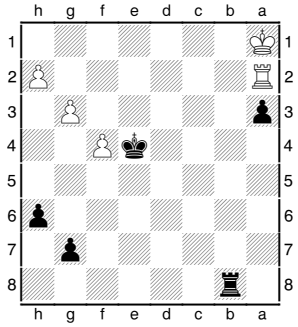
10. Aufgabe nach 1.Td5



■ Nur eine Variante führt zum schwarzen Sieg

A) Schwarz sollte 1...Txb5 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...a5 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...c6 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Te2 spielen ☐

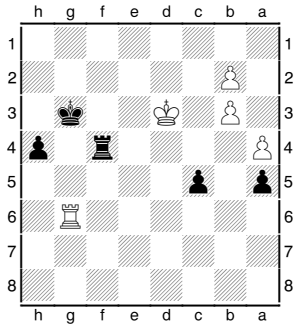
11. Aufgabe nach 1.Ka1



■ Nur eine Variante führt zum schwarzen Sieg

A) Schwarz sollte 1...Tb2 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Tb3 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Td8 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Kf3 spielen ☐

12. Aufgabe nach 1.Tg6+



■ Welche Variante führt <u>nicht</u> zum Sieg?

A) Schwarz sollte 1...Kf2 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Kf3 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Kh3 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Tg4 spielen ☐

Entscheidungen in komplexen Turmendspielen

Die ***Turmendspiele*** kommen sehr häufig vor. Deshalb ist es vernünftig diese zu verstehen und natürlich auch zu trainieren. Die Herausforderung ist hier die Komplexität der Turmendspiele nachzuvollziehen, ein paar grundlegende *Motive*[66] und *Strategien*[93] zu lernen und die richtige Entscheidung zu treffen.

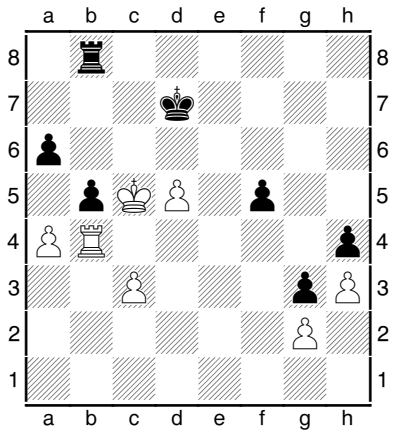
Trainingsinhalte

☐ Soll der König ins *Quadrat*[108]?
☐ Soll der König seinen Freibauern vorziehen?
☐ *Umgehung*[104] mittels paradoxer Turmzüge
☐ Der Turm sollte hinter dem Bauern stehen
☐ Die *horizontale Sperre*[46]
☐ Wann soll ein Freibauer gebildet werden?
☐ Der Turm steht vor dem Bauern
☐ Bauernvorstoß nebst paradoxem Turmzug
☐ Wenn Türme das Unmögliche machen

Trainingsziel

Die Anwendung der bereits gelernten technischen Besonderheiten aus den Turmendspielen aus der 2. Ausgabe des Germeringer Schachmagazins in Verbindung mit allen Arten von Bauernzügen kann der Leser hier trainieren.

1. Aufgabe nach 1...a6



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 2.Kd4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.d6 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.a5 spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Txh4 spielen ☐

Die richtige Antwort ist B

Zu A: **2.Kd4? Te8?** Aljechin: 2...a5!∓ und dann: A1) 3.Tb1 b4 4.c4 f4 5.Ke4 Tc8–+ 6.Tc1 Tf8 7.Kf3 Kd6 8.Tc2 Kc5 9.Td2 Tf6, mit –+, weil Weiß sich im *Zugzwang*[123] befindet. A2) 3.Txb5 Txb5 4.axb5 f4 5.Ke4 und Schwarz gewinnt. A3) **2.Kd3± bxa4** Aljechin: ≤3...Te5 4.c4 bxc4+ 5.Txc4 Te1 6.Txh4 Tg1, mit =. **3.Txa4 Te1 4.Txa6 Tg1 5.Ta2± Kd6 6.c4 Ke5 7.Te2+ Kd6 8.Tc2 Kc5 9.Td2 Tf1??** jetzt ist Schwarz verloren. Die vertikale Absperrung 9...Te1, mit =. **10.Ke2 Tg1** 10...Tf2+ 11.Ke1 Tf4 12.d6, mit +–. **11.Ke3 Kd6 12.c5+ Kxc5 13.d6 Te1+ 14.Kf4 Te8 15.d7 Td8 16.Kxf5** und Schwarz gab auf, so die Partie: Saviely Tartakower (2546_H) – Efim Bogoljubow (2624_H), New York 1924.

Zu B: 2.d6□ Tc8+ 3.Kd5 Txc3 *(3...Tc6 4.axb5 Txd6+ 5.Ke5, mit +–.)* 4.axb5 axb5 5.Txb5 Td3+ 6.Ke5 Td2 7.Tb7+ Kc8 8.Tc7+ Kd8 9.Th7 Txg2 10.Txh4 Te2+ 11.Kxf5 g2 12.Tg4 Kd7, mit =.

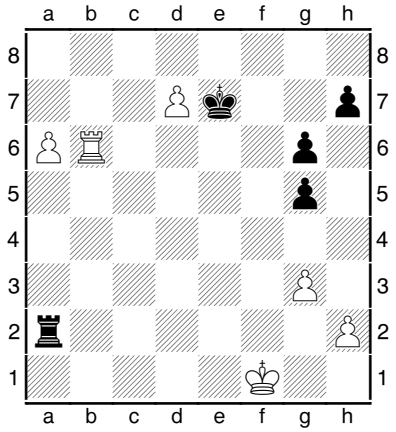
Zu C: 2.a5? Tc8+ 3.Kd4 f4 4.Kd3 f3 5.gxf3 Tg8 6.Tb1 Kd6 7.Kd4 Tf8 8.Tf1 Tf4+ 9.Ke3 Tc4 10.Kd3 Kxd5 11.f4 Ke6 12.f5+ Kf6 13.Kd2 Ta4 und Schwarz gewinnt.

Zu D: 2.Txh4 Tc8+ 3.Kb4 Tc4+ 4.Txc4 bxc4 5.h4 f4 6.h5 f3 7.h6 fxg2 8.h7 g1D 9.h8D und dann: D1) 9...Db1+ 10.Kc5 Dg6 11.Db8? *(∆11.Dh3+)* g2 12.Db7+ Ke8 13.Dc8+ Ke7 14.Dc7+ Kf6 und Schwarz gewinnt. D2) 9...Db6+ 10.Kxc4 Dg6 11.Dd4 g2 12.Da7+ Ke8 13.Da8+ Kf7 14.Da7+ Kg8 15.Dg1 De4+ 16.Kc5 Df3 17.De1 Df7 18.Kb4 Dg6 19.Dg1 Dd6+ 20.Kb3 *(20.Kc4 Df4+ 21.Kb3 Df1*, mit –+.*)* 20...Dxd5+ 21.Kc2 Df5+ 22.Kd2 Df1, mit –+.

Ein sehr lehrreiches Beispiel, zum Thema: "Soll der König ins *Quadrat*[108] des gegnerischen Bauers ziehen oder seinen eigenen Freibauern vorziehen?" Die Anmerkungen von Alexander Aljechin *(Weltmeister 1927 – 1935 und 1937 – 1946)* zeigen bereits, dass Aljechin ein ausgezeichnetes Verständnis in komplexen Turmendspielen gehabt hat.

Entscheidungen in komplexen Turmendspielen

2. Aufgabe nach 1...Ke7



☐ Nur eine Variante führt zum Sieg

A) Weiß sollte 2.Td6 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.h4 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.Tb7 spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Ke1 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

Zu A: 2.Td6!! Kd8□ 3.h3 Tb2⊙ *(= Zugzwang*[123]*)*. A1) 3...Ta5 4.Ke2 Ta3 5.Kf2⊙, mit +–. A2) 3...Ta3 4.Kg2 Ta4 5.Kf3 Ta5 6.Ke4⊙, mit +–. **4.a7 Ta2 5.Tf6!** Die *Umgehung*[104]. 3...Ta3 4.Kg2 Ta4 5.Kf3 Ta5 6.Ke4 und Schwarz befindet sich wieder im Zugzwang. **5...Kxd7 5.Tf8!** und Schwarz gab auf, so die Partie: Enver Bukic – Drazen Marovic, Jugoslawien 1968.

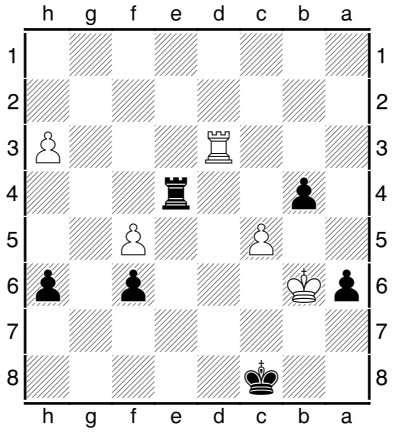
Zu B: 2.h4?! Kxd7 3.hxg5 Kc7 4.Tf6 Kb8 5.Tb6+ Kc7, mit =.

Zu C: 2.Tb7 Txa6 3.d8D+ Kxd8 4.Txh7 , mit =.

Zu D: 2.Ke1 Kxd7 3.h3 Ke7 4.Kf1 Kf8 5.Tc6 und Weiß kommt nicht weiter.

Ein wunderbares Beispiel zum Thema: Die *Umgehung* mittels paradoxer Turmzüge. Hier empfehlen wir unseren Betrag aus der 2. Ausgabe zu dem Thema „Turmendspiele leicht gelernt“ anzuschauen.

3. Aufgabe nach 1.Td3



■ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Schwarz sollte 1...a5 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Tc4 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Tf4 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Te7 spielen ☐

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 1...a5?! 2.Tg3 2.Kxa5 Tc4 3.Kb5 Tc3 4.Td4 b3, mit =. **2...b3?** Ab hier hat es Weiß leicht, das Turmendspiel zu seinem Gunsten zu entscheiden. 2...Td4□, mit =. **3.Kc6!** Plötzlich droht Weiß Matt auf e8. **3...Kb8** A1) 3...Td4 4.Txb3, mit ±. A2) 3...Kd8 4.Txb3 a4 5.Tb8+ Ke7 6.Ta8, mit +–. **4.Txb3+ Ka7 5.Tb7+ Ka6 6.Tb6+ Ka7 7.Kb5!** Der Gewinnzug. **7...a4 8.Txf6 Tf4 9.Txh6 a3 10.Ta6+ Kb8 11.Txa3 Txf5 12.Tg3 Tf6 13.Tg8+ Kc7 14.Tg7+ Kc8 15.Th7** und Schwarz gab auf, so die Partie: Viktor Kortschnoi (2665) - Anatoli Karpow (2725), Baguio City (WM 31m) 1978.

Zu B: 1...Tc4□ 2.Kc6 Tc3 3.Td4 b3 4.Tb4 Txh3 *(4...Kd8 5.Tb8+ Ke7 6.Tb7+ Ke8 7.Tb8+ Kf7 8.Tb7+*, mit *Dauerschach.)* 5.Tb6 a5 6.Tb5 a4 7.Ta5 Kd8 8.Ta8+ Ke7 9.Ta7+, mit *Dauerschach*.

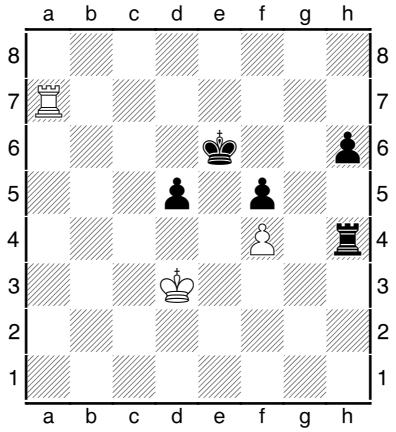
Zu C: ⌓1...Tf4? 2.Tg3! b3 3.Kc6 Kd8 4.Txb3 Txf5 *(4...a5 5.Kd6 Tb4 6.Tg3 Td4+ 7.Ke6 Tc4 8.Kxf6 Txc5 9.Ke6 Tc2 10.f6 Te2+ 11.Kf7 a4 12.Kg7*, mit +–.*)* 5.Tb8+ Ke7 6.Kb6 Tf3 7.c6 Tb3+ 8.Ka7 Tc3 9.Kb7 Tb3+ 10.Kc8 Txh3 11.c7 h5 12.Kb7 Tc3 13.c8D und Weiß gewinnt.

Zu D: ≤1...Te7? 2.c6! Tg7 3.Td6 b3 4.Txf6 Tg8 5.Te6 b2 6.Te1 a5 7.Tb1 Tg2 8.f6 a4 9.f7 Tf2

10.Te1 und Weiß gewinnt.

Die wohl wichtigste Grundregel in Turmendspielen kennt jeder, aber wer kennt die vorletzte 31. Partie aus dem WM-Kampf im Jahr 1978 zwischen Karpow und Kortschnoi, bei der Karpow die Grundregel, dass die Türme hinter die gegnerischen Freibauern gehören, nicht eingehalten hat?

4. Aufgabe nach 1...Th4



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 2.Ta6+ spielen ☐
B) Weiß sollte 2.Ta4 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.Th7 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

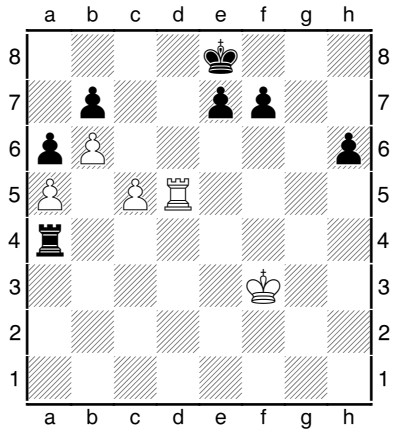
Zu A: 2.Ta6+□ Kf7 3.Kd4 Txf4+ 4.Kxd5??–+ 4.Ke5□= Tf1 5.Txh6 d4 6.Kxd4 Kg7 7.Tc6, mit der *horizontale Sperre*[46]. 7...Te1 8.Kd5 Te3 9.Tb6 f4 10.Kd4 Te7 11.Ta6 Te1 12.Kd3 Kf7 13.Ta4 Te3+ 14.Kd2 Tf3 15.Ke2 Te3+ 16.Kf2, mit =. **4...Kg7!** Ausgezeichnet gespielt. **5.Ke5 Tf1 6.Ta2 Kg6!!** Der Gewinnzug. **7.Tg2+ Kh5 8.Kf6 Kh4 9.Tg6 h5 10.Tg5 f4 11.Kf5 Ta1 12.Tg2** 12.Kxf4?? Tf1+ 13.Ke3 Kxg5 und Schwarz gewinnt. **12...f3** und Weiß gab auf, so die Partie: Theodore Henry Tylor (2302_H) – Reuben Fine (2533_H), Nottingham 1936.

Zu B: 2.Ta4? h5 3.Ke3 Th1! 4.Kf2 h4 5.Ta6+ Ke7 6.Kg2 Te1 7.Kh3 d4 8.Kxh4 d3 9.Ta2 Te4 10.Kg5 Td4 11.Td2 Ke6⊙ *(= Zugzwang*[123]*)* und Schwarz gewinnt.

Zu C: 2.Th7? Txf4 3.Txh6+ Ke5 4.Ke2 Te4+ 5.Kd2 d4 6.Th8 Te3 7.Te8+ Kf4 8.Td8 Ke4 9.Te8+ Kf3 10.Td8 Te4 11.Tf8 f4 12.Kd3 Te1 13.Kxd4 Kg3 14.Kd3 f3 15.Tg8+ Kf2 16.Tg7 Te3+ 17.Kd2 Te2+ 18.Kd3 Kf1 19.Tc7 f2 20.Tc5 Te8 21.Kd4 Ke2 22.Tc2+ Kf3 23.Tc1 *(23.Tc3+ Kg2 24.Tc2 Kg1 und Schwarz gewinnt.)* 23...Te1 und Schwarz gewinnt.

Trotz zwei Bauern weniger hat sich Weiß tapfer geschlagen. Die *horizontale Sperre*[46] nach dem 60. Zug Ta6+ war der richtige Weg die Partie im *Gleichgewicht*[40] zu halten, aber dann im 62. Zug wurde ein vergifteter Bauer geschlagen und die weiße Stellung war dem Untergang geweiht.

5. Aufgabe *(Analyse)*



☐ Nur eine Variante führt zum Ausgleich

A) Weiß sollte 1.Ke3 spielen ☐
B) Weiß sollte 1.c6 spielen ☐
C) Weiß sollte 1.Te5 spielen ☐
D) Weiß sollte 1.Th5 spielen ☐

Die richtige Antwort ist B

Zu A: 1.Ke3? Txa5, mit –+.

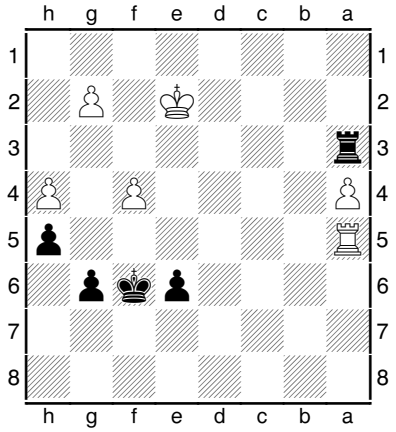
Zu B: 1.c6! Eine der schönsten Bauerndurchbrüche in einem Turmendspiel. **1...bxc6 2.Tb5!!** Eine phantastische *Verstellung*[110]. **5...axb5** *(≤2...Td4? 3.b7 Td8 4.b8D Txb8 5.Txb8+ Kd7 6.Tb6 Kc7 7.Txa6 c5 8.Tb6 c4 9.Ke2 und Weiß gewinnt ganz leicht.)* **3.b7 Txa5 4.b8D+ Kd7 5.Db7+ Kd6**, mit =, so die Partie: Jan Eberle – Laszlo Navarovszky, Budapest (Wch Studenten) 1959.

Zu C: 1.Te5? Kd7!, mit –+.

Zu D: 1.Th5? Kd7, mit –+.

Ein schönes Beispiel zum Thema *Bauernvorstoß* und eine *Verstellung*[110] über den *Schnittpunkt*[88] b5.

6. Aufgabe nach 1.Ke2



■ Welche Variante führt nicht zum Ausgleich?

A) Schwarz sollte 1...Ta2+ spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Kf7 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Tc3 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Tg3 spielen ☐

Die richtige Antwort ist D

Zu A: 1...Ta2+ 2.Kf3 Ta3+ 3.Ke4 Ta2 4.g3 Ta3 5.Ta8 Txg3 6.Tf8+ Kg7 7.Tc8 Ta3 8.Tc4 Kf6 9.Kd4 Th3 10.Kc5 Txh4 11.a5 Th1 12.Ta4 Tc1+ 13.Kd4 h4 14.a6 Tc8 15.Ke3 g5 16.fxg5+ Kxg5 17.a7 Ta8 18.Ke4 Kg4 19.Ke3+ Kg3 20.Ke4 h3 21.Ta3+ Kg4 22.Ta2 Kg3 23.Ta3+, mit =.

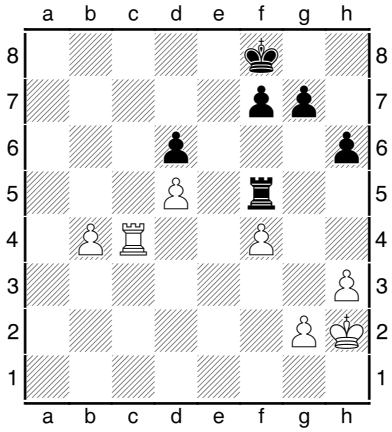
Zu B: 1...Kf7 2.Ta8 Kf6 3.Kf2 Kf5 4.Tf8+ Kg4 5.Tf6 Txa4 6.Txg6+ Kxh4 7.g3+ Kh3 8.Kf3 Ta3+ 9.Kf2 , mit =.

Zu C: 1...Tc3 2.Ta8 Tg3 3.Tf8+ Ke7 4.Tb8 Txg2+ 5.Ke3 Th2 6.Ke4 Ta2 7.Ke5 Txa4 8.Tb7+ Kf8, mit =.

Zu D: **1...Tg3? 2.Tg5!** Eine schöne *Verstellung*[110]. **2...Ta3 3.a5 Kf7 4.Kd2** Der Aufgabenwechsel zwischen dem weißen Turm und König beginnt. **4...Ke7 5.Kc2 Kd7 6.Kb2 Ta4 7.g3 Kc6 8.Kb3 Ta1 9.Kb4 Tb1+ 10.Kc4 Ta1 11.Kb3!!** und nach dem *Dreiecksmanöver*[18] des weißen Königs gab Schwarz auf, so die Partie: Juri Awerbach – Max Euwe, Zürich (Kandidaten) 1953.

Ein historisch sehr bedeutendes Turmendspiel.

7. Aufgabe nach 1...Kxf8



☐ Nur eine Variante führt zum Sieg

A) Weiß sollte 2.Td4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.b5 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.Tc8+ spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Kg3 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

Zu A: **2.Td4! h5** 2...Ke7 3.g4 Tf6 4.b5 Kd7 5.Tc4, mit +–. **3.b5 Ke7 4.b6 Kd7 5.g4 hxg4 6.hxg4 Tf6 7.Tc4** und Schwarz gab wegen 7.Tc4 Th6+ 8.Kg3 Th1 9.Tc7+ auf, so die Partie: Garry Kasparow (2800) – Anatoli Karpow (2730), Lyon/New York (WM m18) 1990. *[Aus den Kommentaren von GM Michail Gurewitsch]*

Zu B: 2.b5 Txd5 3.Tb4 Tc5 4.Kg3 Ke7 5.b6 Tc8 6.Kf3 d5 7.Ke3 Kd6, mit =.

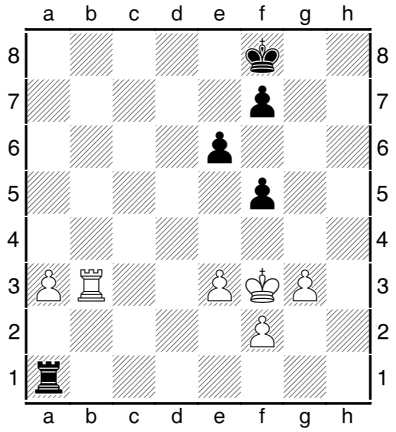
Zu C) 2.Tc8+ Ke7 3.Tc7+ Kf6 4.Kg3 Txd5 5.Kf3 Tb5 6.Tc4 Ke6 7.Te4+ Kd7 8.Td4 Kc6 9.Ke4 h5, mit =.

Zu D) 2.Kg3 Txd5, mit =.

Nach 2.Td4! ist der schwarze Turm kalt gestellt. Der Rest ist Sache der Technik.

Entscheidungen in komplexen Turmendspielen

8. Aufgabe nach 1...f5



☐ Nur eine Variante führt nicht zum Sieg

A) Weiß sollte 2.e4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.g4 spielen ☐
C) Weiß sollte 2.Tb8+ spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Tb7 spielen ☐

Die richtige Antwort ist D

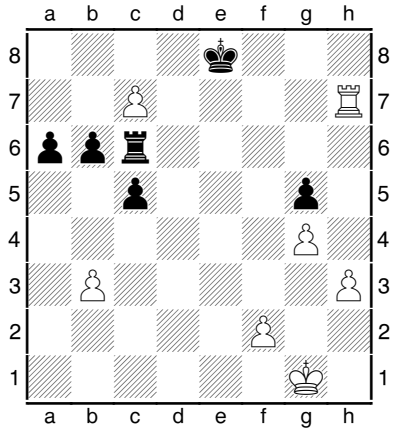
Zu A: 2.e4! fxe4+ 3.Kxe4 Kg7 4.Kd4 Weiß bereitet das s.g. *Wechselspiel*[116] zwischen dem König und seinem Turm. **4...Ta2 5.f3 Kg6 6.Kc5 e5 7.Kb5** Der weiße König sichert die *Umwandlung* des weißen a-Bauers. **7...f5 8.a4 e4 9.fxe4 fxe4 10.a5 Kf5 11.a6 Ke5 12.Tc3 Ta1** Verlockend sieht 12...Kd4, aber nach 13.Tc4+ Kd3 14.Ta4, der *Brückenbau*[10], kann der weiße Bauer durchlaufen. **13.Tc5+ Kd6 14.Tc4 e3 15.Te4 Tb1+ 16.Kc4 Ta1 17.Kd3 Ta3+ 18.Ke2 Kd5 19.Txe3 Txa6 20.Kf3 Tf6+ 21.Kg4 Tf8 22.Kh5 Th8+ 23.Kg6 Kd4 24.Ta3 Ke4 25.g4 Tg8+ 26.Kh5 Th8+ 27.Kg5 Tg8+ 28.Kh4 Ke5??** Es ist erstaunlich, dass so ein Spieler wie GM Larsen, die einfachsten Prinzipien in einem Turmendspiel nicht erkennt. A) 63...Kf4 64.Ta4+ Kf3☐ 65.Tb4 Th8+ 66.Kg5 Tg8+ 67.Kh5 Th8+, mit =.; B) 63...Th8+ 64.Kg3 Ke5, mit =. **29.Ta6!** Eine Gewinnstellung ist entstanden. **29...Kf4 30.Tf6+ Ke5 32.g5**, mit 1:0, Mark Taimanow (2650) – Bent Larsen (2650), Palma de Mallorca (iz) 1970.

Zu B: 2.g4 fxg4+ 3.Kxg4 Kg7 4.Kf4 Kf6 5.Ke4 Ke7 6.Ke5 f6+ 7.Kd4 Kd6 8.Tb6+ Ke7 9.Ta6 Td1+ 10.Ke4 f5+ 11.Ke5 Td5+ 12.Kf4 Kf6 13.a4, mit ±.

Zu C: 2.Tb8+ Ke7 3.Ta8 Ta2 4.Ta7+ Kd6 5.a4 Kc5 6.a5 Kd6 7.a6 Ta4 8.Kg2 Ta3 9.Ta8 Kc7 10.Kh3 Ta2 11.Ta7+ Kb6 12.Txf7 Txa6 13.Td7 Ta2 14.f4 Kc5 15.g4, mit +–.

Zu D: 2.Tb7? Txa3, mit =.

9. Aufgabe nach 1...Ke8



☐ Nur eine Variante führt nicht zum Sieg

A) Weiß sollte 2.h4 spielen ☐
B) Weiß sollte 2.f4 spielen ☐
D) Weiß sollte 2.Kh2 spielen ☐
D) Weiß sollte 2.c8D+ spielen ☐

Die richtige Antwort ist D

Zu A: 2.h4!!, mit 1:0, wegen z.B. 2...gxh4 3.g5 b5 4.Th8+ Kd7 5.c8D+ Txc8 6.Txc8 Kxc8 7.g6, mit +–, so die Partie: Anatoli Karpow (2694) – Wiktor Kupreichik (2490), Russland (ch) 1976.

Zu B: 2.f4! c4 *(2...gxf4 3.h4 c4 4.bxc4 Txc4 5.c8D+ Txc8 6.Th8+ Kd7 7.Txc8 Kxc8 8.h5 und Weiß gewinnt, da der schwarze König nicht ins Quadrat*[108] *des wBh5 reinziehen kann.)* 3.bxc4 und dann: B1) 3...Txc4 4.fxg5, mit +–. B2) 3...gxf4 4.g5 a5 5.c8D+ Txc8 6.Th8+ Kd7 7.Txc8 Kxc8 8.g6, mit +–.

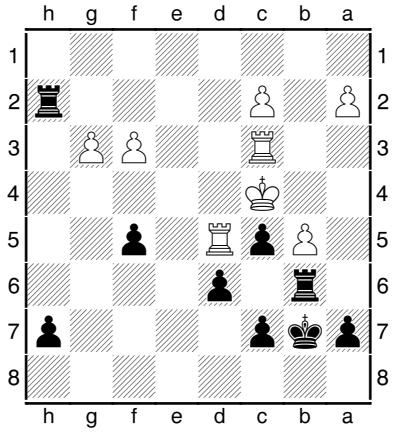
Zu C: 2.Kh2!? b5 3.h4! c4 4.bxc4 bxc4 5.hxg5 c3 6.g6 c2 7.g7 Kf7 8.Th8, mit +–.

Zu D: 2.c8D+? Txc8, mit =.

Ein Musterbeispiel für einen Bauerndurchbruch.

Entscheidungen in komplexen Turmendspielen

10. Aufgabe nach 1.Td5



■ Nur eine Variante führt zum schwarzen Sieg

A) Schwarz sollte 1...Txb5 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...a5 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...c6 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1....Te2 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

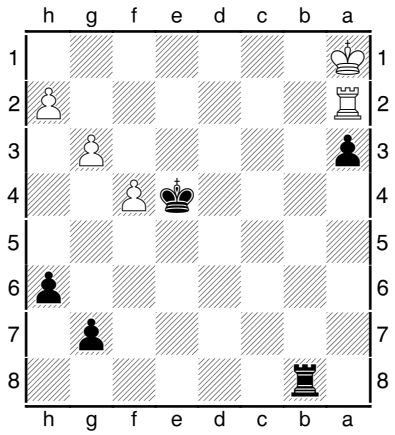
Zu A: **1...Txb5! 2.Kxb5 c6+ 3.Kc4 cxd5+ 4.Kxd5 Kc7 5.Ke6 Kc6 6.Ta3 Te2+ 7.Kxf5 Txc2 8.Ke4 d5+ 9.Ke3 d4+ 10.Kd3 Tc1 11.f4 Kd5 12.Kd2 Tg1 13.f5 c4 14.Tf3 c3+ 15.Kc2 Kc4 16.Tf4 Tg2+ 17.Kc1 Txa2**, mit 0:1, so die Partie: Juan Manuel Bellon Lopez (2415) – Anatoli Karpow (2690), Las Palmas 1977.

Zu B: 1...a5 2.Txf5, mit =.

Zu C: 1...c6 2.Txd6, mit =.

Zu D: 1...Te2 2.Txf5, mit =.

11. Aufgabe nach 1.Ka1



■ Nur eine Variante führt zum schwarzen Sieg

A) Schwarz sollte 1...Tb2 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Tb3 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Td8 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Kf3 spielen ☐

Die richtige Antwort ist A

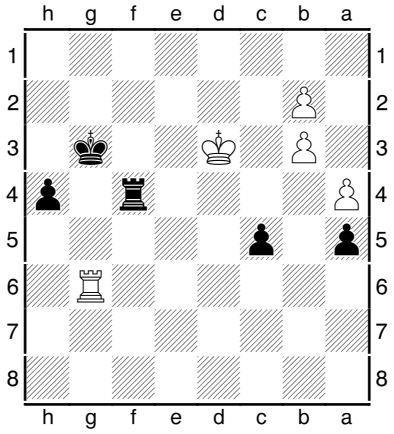
Zu A: **1...Tb2!! 2.Txa3** 2.Txb2? ⊥ *(= Endspiel)* 2...axb2+ 3.Kxb2 Kf3, mit –+, wegen Xh2. **2...Txh2 3.Kb1 Td2!** Durch die *vertikale Sperre*[112] wird der weiße König von seinen Bauern abgesperrt. **4.Ta6 Kf5 5.Ta7 g5 6.Ta6 g4! 7.Txh6 Tg2 8.Th5+ Ke4 9.f5 Tf2!** Das *Wechselspiel*[116] zwischen den schwarzen König und dem Turm beginnt. **10.Kc1 Kf3 11.Kd1 Kxg3 12.Ke1 Kg2!** 12...Tf4? 13.Ke2, mit =. **13.Tg5 g3 14.Th5** 14.Kd1 nützt jetzt auch nicht mehr. **14...Tf4 15.Ke2 Te4+! 16.Kd3 Kf3 17.Th1 g2 18.Th3+ Kg4 19.Th8 Tf4 20.Ke2 Txf5**, mit 0:1, so die Partie: Garry Kasparow (2710) – Anatoli Karpow (2700), Moskau (WM m6) 1984.

Zu B: 1...Tb3 2.Te2+ Kf5 52.Te7 Kf6 53.Te2, mit =.

Zu C: 1...Td8 2.Tc2, mit =.

Zu D: 1...Kf3 2.Txa3+ Kg2 3.Ta2+, mit =.

12. Aufgabe nach 1.Tg6+



■ Welche Variante führt nicht zum Sieg?

A) Schwarz sollte 1...Kf2 spielen ☐
B) Schwarz sollte 1...Kf3 spielen ☐
C) Schwarz sollte 1...Kh3 spielen ☐
D) Schwarz sollte 1...Tg4 spielen ☐

Die richtige Antwort ist C

Zu A: 1...Kf2 2.Th6 Td4+ 3.Kc3 Kg3 4.Tc6 h3

5.Txc5 Tf4 6.Td5 h2 7.Td1 Tb4 8.Td3+ Kg4 9.Td1 Kh4⊙ *(= Zugzwang*[123]*)*, mit –+.

Zu B: 1...Kf3 2.Th6 Td4+ 3.Kc3 Kg4 4.Tg6+ Kh5 5.Ta6 h3 6.Tf6 *(6.Txa5 Th4 7.Txc5+ Kg6 8.Td5 h2 9.Td1 h1D 10.Txh1 Txh1 11.Kc4 Kf7 12.b4 Ke7, mit –+, weil sich der schwarze König im Quadrat*[108] *der weißen Bauern befindet und der schwarze Turm ideal steht.)* 6...h2 7.Tf1 Kg4!, mit –+.

Zu C: 1...Kh3? 2.Tg5 Kh2 3.Txc5 Kg3 *(3...h3 4.Tg5, mit =.)* 4.Txa5 h3 5.Te5, mit =.

Zu D: **1...Tg4! 2.Tc6 h3 3.Txc5 h2 4.Tc1 Kg2 5.Tc2+ Kh3 6.Tc1 Tg3+**, mit 0:1, wegen 7.Kc2 *(7.Ke2 Txb3, mit –+.)* 7...Tg1 und Schwarz gewinnt, so die Partie: Artur Jussupow (2620) – Garry Kasparow (2750), Belfort (Weltpokal) 1988.

Literaturempfehlung

„Praxis des Turmendspiels“, Viktor Kortschnoi, Edition Olms, ISBN: 978-32833002879. Viktor Kortschnoi (* 23.03.1931 - † 06.06.2016) war unbestritten einer der besten Kenner und Könner auf dem Gebiet des Turmendspiels, der wichtigsten Endspielgattung, berichtet in seinem Buch über eigene Erlebnisse in der Turnierpraxis. Es beginnt mit dem ABC der Turmendspiele, die für den Ungeübten eine Initialzündung bedeuten können, und beschäftigt sich dann mit Stellungstypen, die theoretisch schwer fassbar sind und stellt genaue, weitgehende Analysen an. Ihm kommt es nicht auf eine allgemeine Bewertung, sondern auf den genauen Beweis an. Wer Turmendspiele für einfach hält, irrt sich, heißt es im Vorwort. Wie tiefgründig sie wirklich sind, zeigt besonders das berühmte Endspiel aus dem WM-Kampf Karpow – Kortschnoi in Baguio 1978, ein Leckerbissen für Praktiker jeden Stärkegrads. Wie sagte doch der kubanische Weltmeister José Raúl Capablanca: Ich verdanke mein Können dem Studium von tausend Turmendspielen! Dieses Buch, ein Juwel der Schachliteratur, wird künftig die Arbeit erleichtern.

„Geheimnisse des Turmendspiels“, Wasilli Smyslow, Edition Olms, ISBN: 978-3283005206. Mit den zwölf goldenen Regeln des Turmendspiels von GM Karsten Müller und einem Interview mit dem siebten Schachweltmeister. Mit

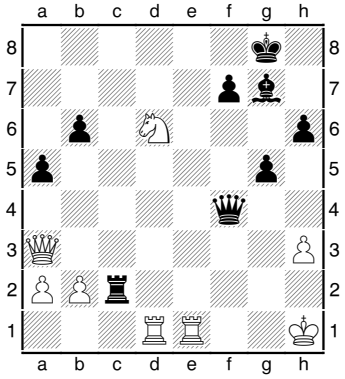
Entscheidungen in komplexen Turmendspielen

85 Jahren nimmt Wassili Smyslow zwar nicht mehr an Schachturnieren teil, aber zum Credo des siebten Weltmeisters (1957-1958) gehört es, seine gesammelten Erfahrungen weiterzugeben. Auf ganz persönliche Art und Weise weiht er den Leser in die Geheimnisse des Turmendspiels ein. Smyslow galt in seiner aktiven Karriere als wahrer Endspiel-Virtuose. Turmendspiele besitzen auch deshalb eine große Bedeutung, weil etwa 50 Prozent aller Partien so entschieden werden und selbst die größten Experten nicht selten dabei unglaubliche Irrtümer begehen. Seine interessantesten und lehrreichsten 60 eigene Partien aus mehr als fünf Jahrzehnten hat Smyslow für diesen Band ausgewählt und leicht verständlich kommentiert, damit auch Sie künftig Erfolg im Turmendspiel haben.

Aufgaben: Kreuzworträtsel

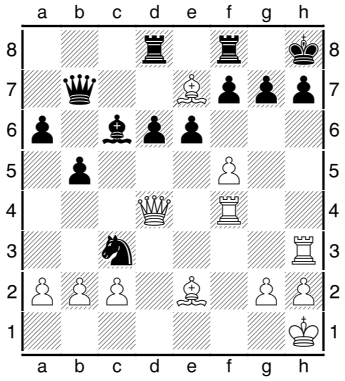
Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

1. Aufgabe



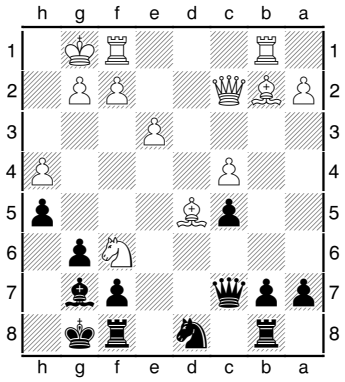
☐ Weiß setzt Matt in fünf Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

2. Aufgabe



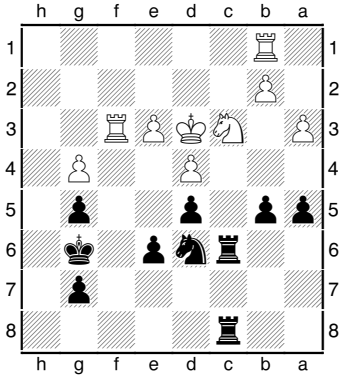
☐ Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

3. Aufgabe



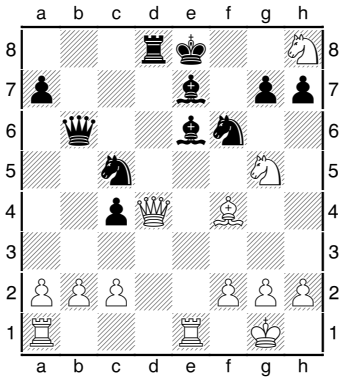
■ Schwarz am Zug spielte hier
1...Lxf6??
Durch welches Ereignis ging diese
Stellung in die Geschichte ein?

4. Aufgabe



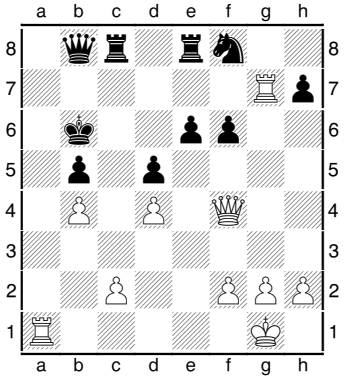
■ Wie heißt der Spieler,
der die schwarze Stellung gewonnen
hat?

5. Aufgabe



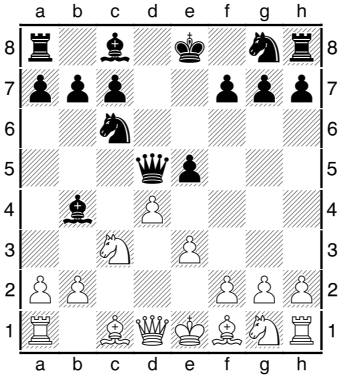
☐ Weiß am Zug.
Wie heißt der Schlüsselzug?

6. Aufgabe



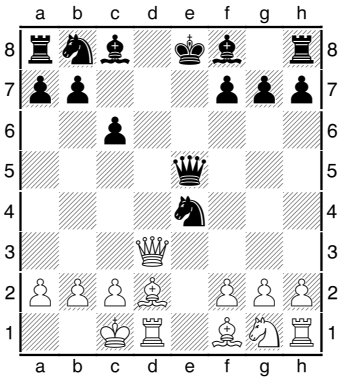
☐ Weiß gewinnt.
Wie heißt der gesuchte
Schachbegriff?

7. Aufgabe



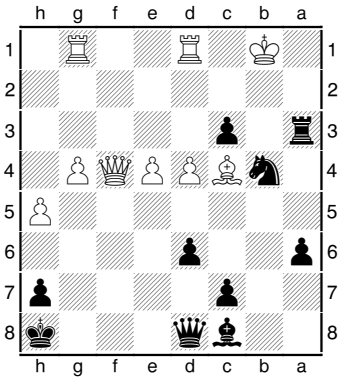
☐ Was ist hier der beste Zug und
wie wird dieser bezeichnet?

8. Aufgabe



☐ Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

9. Aufgabe

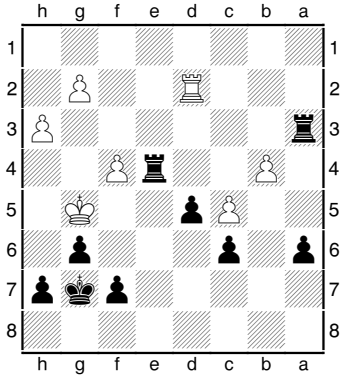


■ Schwarz spielt 1...Le6!
Wie heißt so ein Opfer?

Aufgaben: Kreuzworträtsel

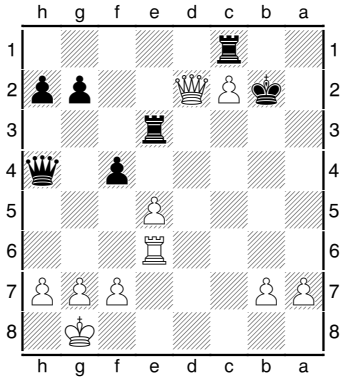
Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

10. Aufgabe



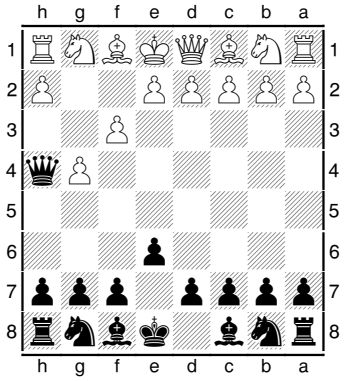
■ Matt in fünf Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

11. Aufgabe



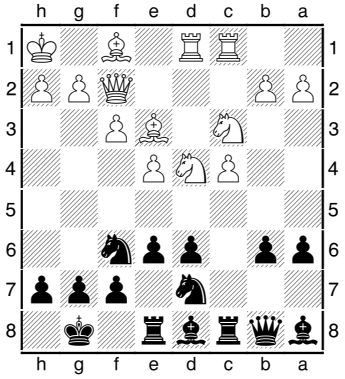
☐ Matt in vier Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

12. Aufgabe



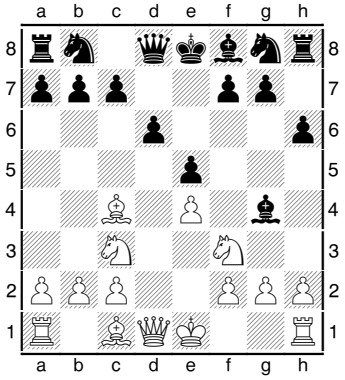
■ Wie heißt das Mattbild?

13. Aufgabe



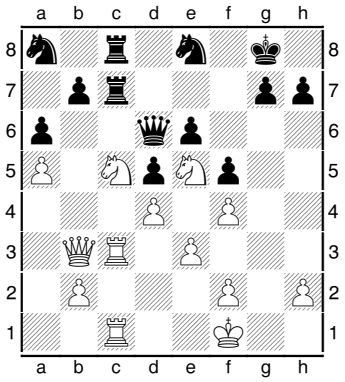
Wie heißt diese Eröffnung?

14. Aufgabe



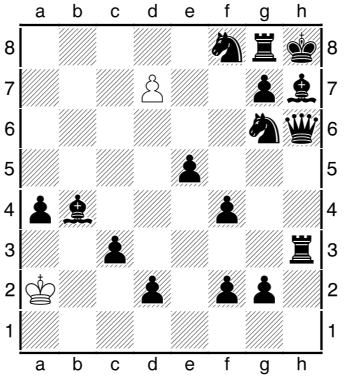
☐ Weiß setzt Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

15. Aufgabe



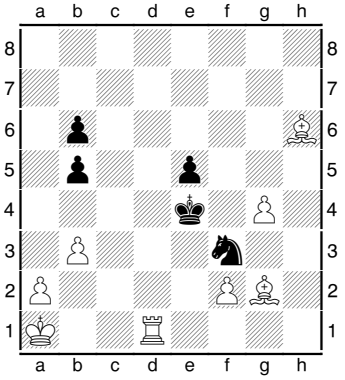
☐ Wie kann Weiß hier gewinnen und
wie heißt das Thema dieser Partie?

16. Aufgabe



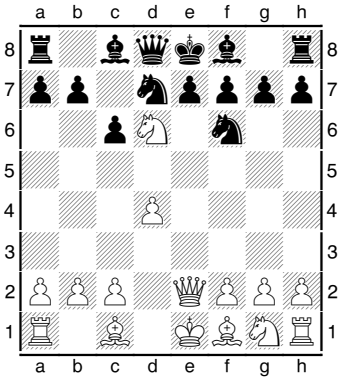
☐ Weiß setzt Matt in zwei Zügen.
Wie heiß das Mattbild?

17. Aufgabe



☐ Weiß setzt matt in vier Zügen.
Wie heißt der erste Zug?

18. Aufgabe

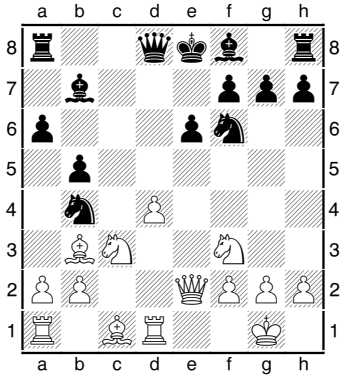


☐ Weiß setzt matt.
Wie heißt das Mattbild?

Aufgaben: Kreuzworträtsel

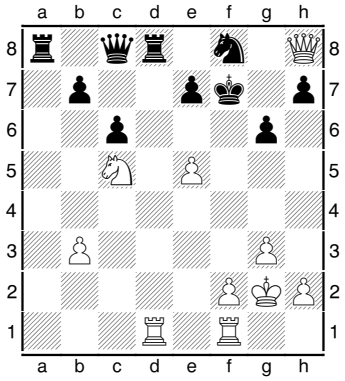
Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

19. Aufgabe



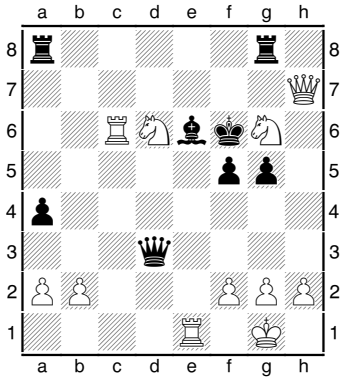
☐ Weiß am Zug setzt energisch fort. Wie heißt der Hauptdarsteller?

20. Aufgabe



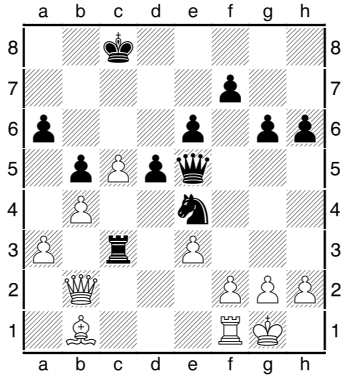
☐ Weiß gewinnen, aber wie heißt der Spieler, der die weißen Steine geführt hat?

21. Aufgabe



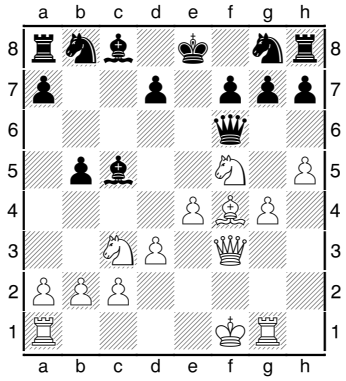
☐ Hier kann Weiß auf mehrere Arten Matt setzen.
Gesucht wird die Mattart, die nach sechs Zügen entsteht.

22. Aufgabe



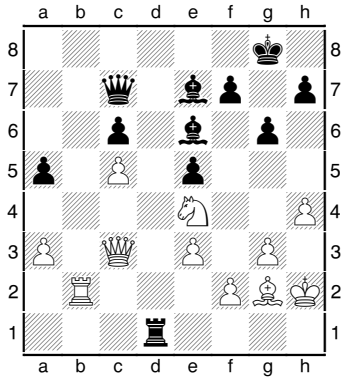
☐ Weiß fand eine interessante Idee. Gesucht wird aber ein Synonym.

23. Aufgabe



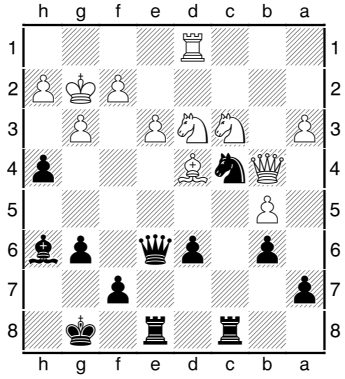
☐ Wie soll Weiß fortsetzen? Gesucht wird ein Schachbegriff, der das Zusammenwirken der weißen Figuren im *Verband* bezeichnet.

24. Aufgabe



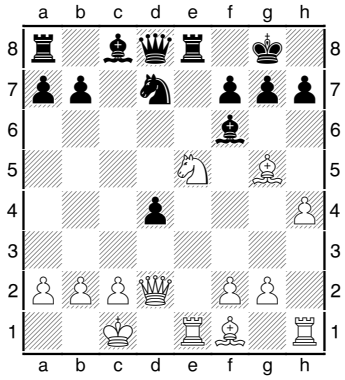
☐ Weiß am Zug. Wie heißt der Spieler, der die weißen Steine geführt hat und Präsident des Weltschachbundes FIDE war?

25. Aufgabe



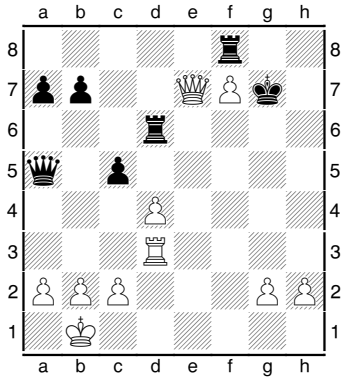
■ Schwarz gewinnt. Wie heißt der Großmeister, der die schwarzen Steine geführt hat?

26. Aufgabe



☐ GM Jan Timman setzt hier energisch fort. In welchen Land wurde die Partie gespielt?

27. Aufgabe

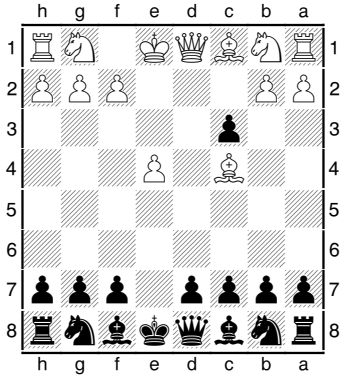


☐ Matt in vier Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Aufgaben: Kreuzworträtsel

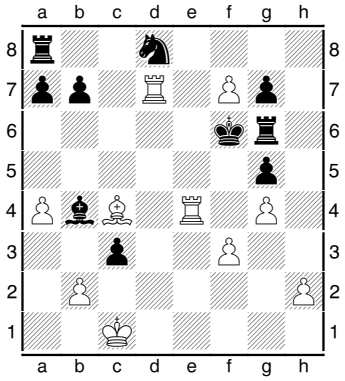
Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

28. Aufgabe



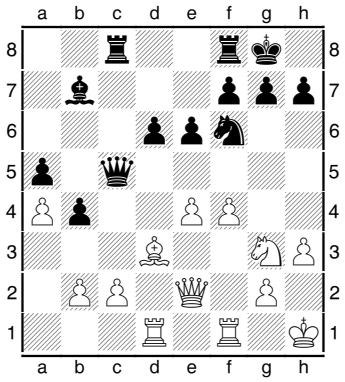
■ Schwarz am Zug.
Wie heißt diese Eröffnung?

29. Aufgabe



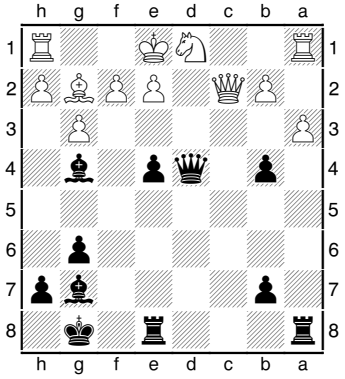
☐ Weiß setzt Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Matt?

30. Aufgabe



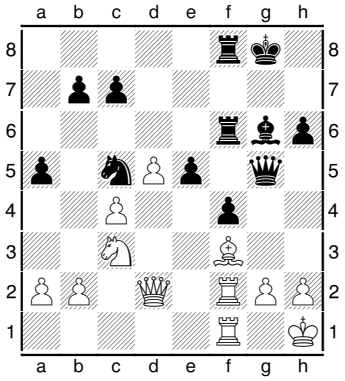
☐ Welcher Begriff beschreibt folgendes Ereignis? Zwei Giganten des Kombinationsspiels behindern sich gegenseitig eine Aktion zu starten.

31. Aufgabe



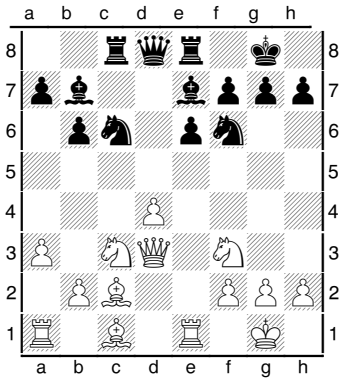
■ Schwarz am Zug.
Wie wird der erste Zug ironisch benannt?

32. Aufgabe



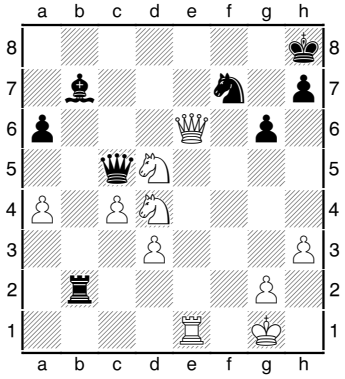
☐ Weiß am Zug fand eine interessanten Idee.
Wie heißt der gesuchte Begriff?

33. Aufgabe



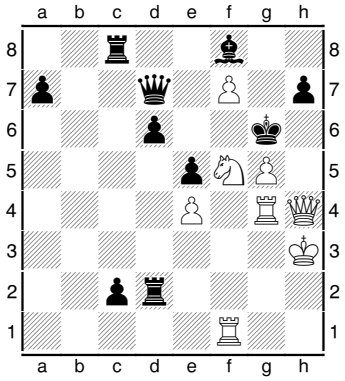
☐ Wie kann sich Weiß von seinem schwachen Bauer trennen? Wie heißt dieser Bauer?

34. Aufgabe



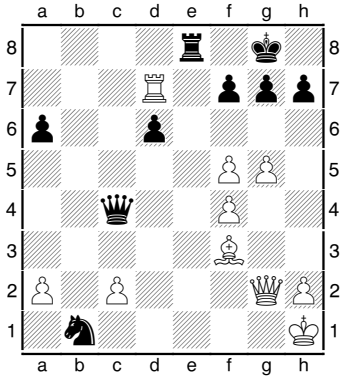
☐ Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

35. Aufgabe



☐ Matt in vier Zügen.
Wie heißt die Mattart?

36. Aufgabe

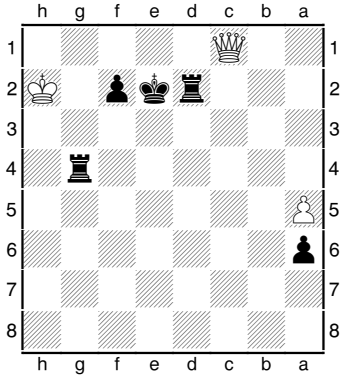


☐ Weiß gewinnt.
Wie heißt der gesuchte Begriff?

Aufgaben: Kreuzworträtsel

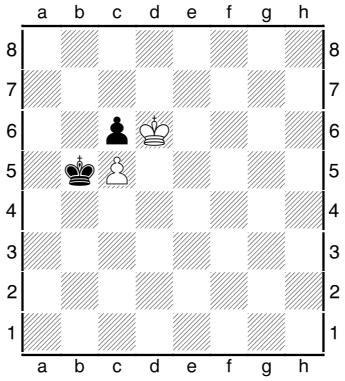
Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

37. Aufgabe



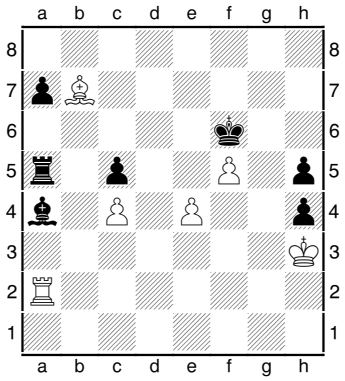
■ Schwarz gewinnt.
Wie heißt die Verwandlung?

38. Aufgabe



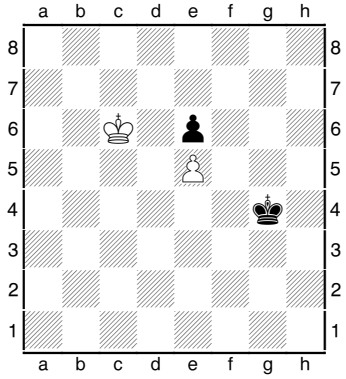
☐ Wer am Zug ist, der verliert.
Wie heißt der gesuchte Begriff?

39. Aufgabe



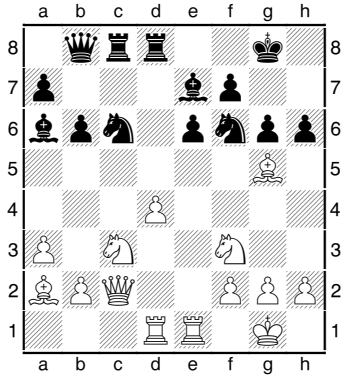
☐ Weiß am Zug gewinnt. Wie heißt der Spieler mit den weißen Steinen?

40. Aufgabe



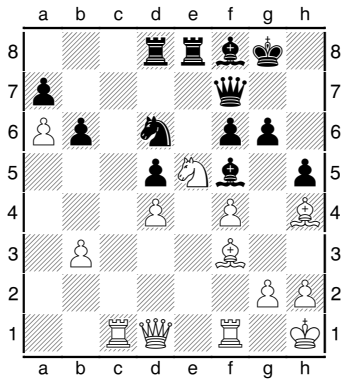
☐ Wie heißt diese Stellung?

41. Aufgabe



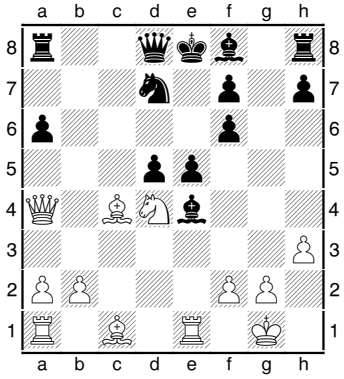
☐ Weiß am Zug gewinnt. Welcher Begriff charakterisiert diese Stellung?

42. Aufgabe



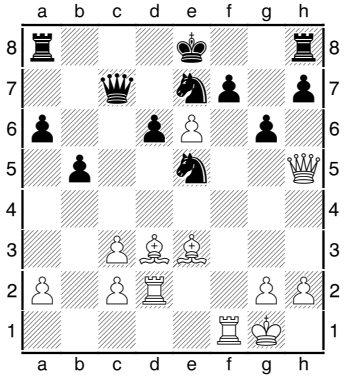
☐ Weiß hat 1. Se5?! gespielt.
Aber wo wurde die Partie gespielt?

43. Aufgabe



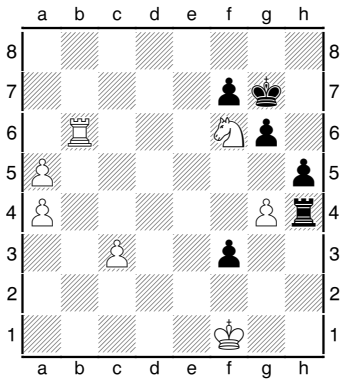
☐ Weiß am Zug gewinnt.
Wie heißt aber die Eröffnung?

44. Aufgabe



☐ Weiß setzt Matt. Wie wird die Lage des schwarzen König bezeichnet?

45. Aufgabe

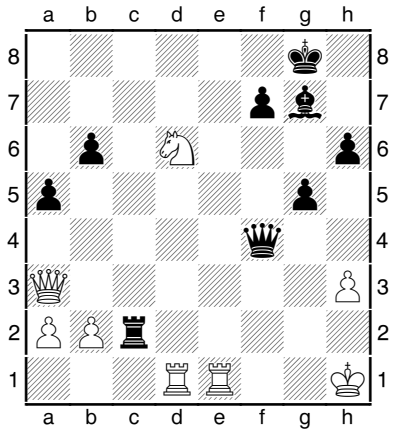


☐ Weiß gewinnt.
Wie heißt die 25. Junioren-Weltmeisterin?

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

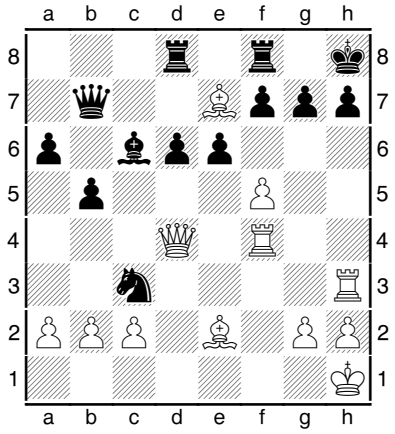
1. Aufgabe



☐ Weiß setzt Matt in fünf Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt die ***Anastasias-Matt***[s. Mattarten: 61]. **1.Te8+ Lf8** Falls 1...Kh7, so 2.Dd3+ f5 3.Dxc2 und der schwarze Turm geht verloren. **2.Txf8+ Kxf8 3.Sf5+** und Schwarz gab auf, wegen 3...Kg8 *(3...Tc5 4.Td8+ mit Anastasias-Matt.)* 4.Df8+ Kxf8 5.Td8+, mit *Anastasias-Matt*, so die Partie: Milan Vidmar (2600_H) – Max Euwe (2595_H), Karlsbad 1929.

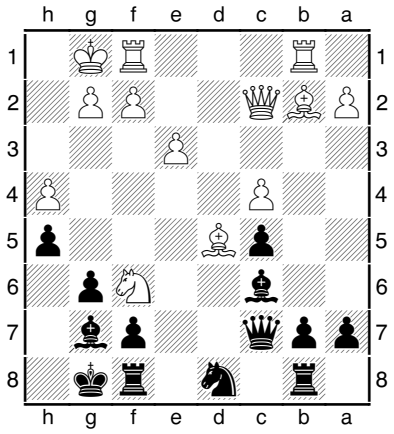
2. Aufgabe



☐ Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Morphys Matt***[65]. **1.Dxg7+!! Kxg7**☐[25] **2.Tg3+** Oder 2.Tg4+ Kh8 3.Lf6+ mit *Morphys Matt*. **2...Kh8 3.Lf6+**, mit *Morphys Matt*, so die Partie: Juri Awerbach – German Fridstein, Lettland (ch) 1946.

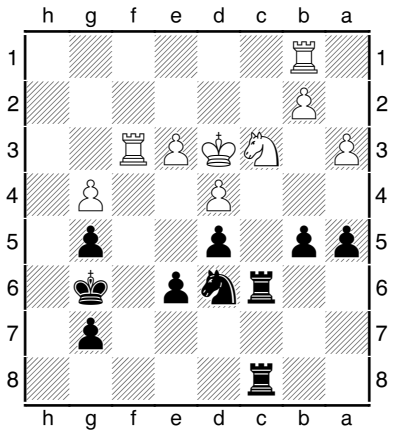
3. Aufgabe



■ Schwarz am Zug spielte hier 1...Lxf6??
Durch welches Ereignis ging diese Stellung in die Geschichte ein?

Der gesuchte Schachbegriff heißt die ***Schachblindheit***[83]. Die Stellung entstand in einer Partie zwischen GM Laszlo Szabo und GM Samuel Reshevsky, Zürich (Kandidatenfinale) 1953. Schwarz steht im Schach. Natürlich ist 1...Kh8☐[25] erzwungen, doch Reshevsky spielte **1...Lxf6??**, was GM Szabo ein zweizügiges Matt nach 2.Dxg6+ Kh8 3.Lxf6+ und Matt ermöglicht hätte. Doch GM Szabo spielte **2.Lxf6??** und die Partie endete nach weiteren drei Zügen Remis.

4. Aufgabe



■ Wie heißt der Spieler, der die schwarze Stellung gewonnen hat?

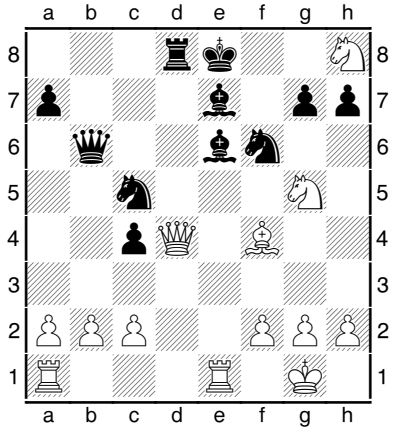
Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Capablanca***[12]. **1...b4! 2.axb4 axb4 3.Sd1 Tc2 4.Tf2 b3**

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

5.Ta1 Se4 6.Te2 T8c6 7.Tb1 e5 8.Ta1 T6c4 9.Ta5 Sc5+, mit 0:1, so die Partie: Efim Bogoljubow (2596_H) - José Raúl Capablanca[12] (2666_H), Bad Kissingen 1928. Trotz der Niederlage gewann Efim Bogoljubow das Turnier und José Raúl wurde nur Dritter. Leider hat Alexander Aljechin in Bad Kissingen gefehlt.

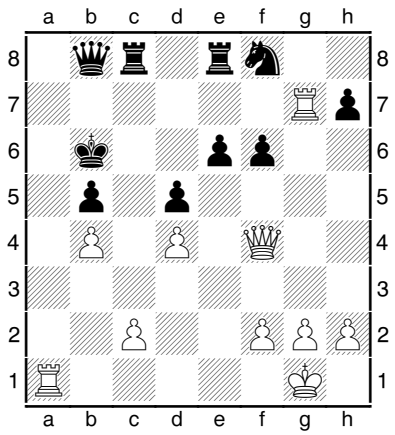
5. Aufgabe



☐ Weiß am Zug.
Wie heißt der Schlüsselzug?

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Hinlenkungsopfer***[45]. **1.Dxc5!!** Die *Hinlenkung*[45]. **1... Dxc5 2.Sxe6 Db6 3.Lc7!**, mit 1:0, so die Partie: Michail Tal (2585) - Eduard Meduna (2475), Bundesliga 1989.

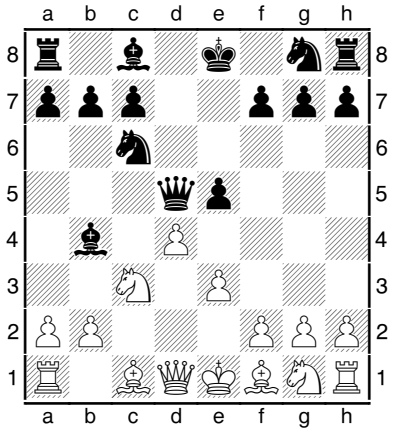
6. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt.
Wie heißt der gesuchte Schachbegriff?

Der gesuchte Schachbegriff heißt die ***Weglenkung***[115]. **1.Dd6+!!** und Schwarz gab auf, wegen 1...Dxd6 2.Tga7!, z.B. 2...Dxb4 3.T1a6+, mit *Linienmatt*[60], so die Partie: Lothar Schmid - Tigran Petrosjan, Schweden 1952.

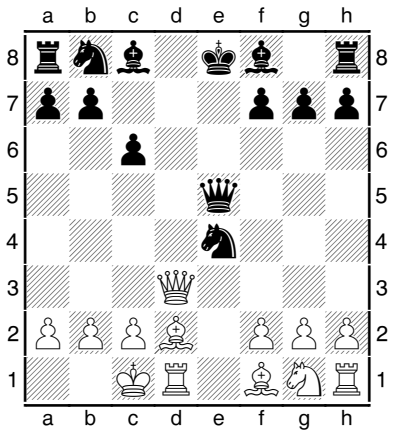
7. Aufgabe



☐ Was ist hier der beste Zug und
wie wird dieser bezeichnet?

Die 7. Aufgabestellung entstand aus der *Tschigorin-Verteidigung*[101]. 1.d4 d5 2.c4 Sc6 3.cd5 Dxd5 4.e3 e5 5.Sc3 Lb4. Der gesuchte Schachbegriff heißt die ***Entfesselung***[26]. **6.Ld2** Weiß entfesselt sich. **6...Lxc3 7.Lxc3 exd4 8.Se2** Weiß fesselt den schwarzen d4-Bauer gegen die schwarze Dame auf d5. **8...Lg4** Schwarz fesselt den e2-Springer. **9.f3** Weiß entfesselt sich.

8. Aufgabe



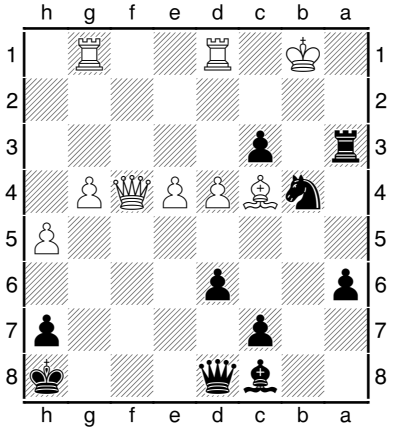
☐ Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Rétis Matt***. **1.Dd8+** Ein *Hinlenkungsopfer*[45]. **1...Kxd8□**[25] **2.Lg5++** Ein *Abzugsdoppelschach*[3]. **2...Kc7□ 3.Ld8+** mit *Rétis Matt*, so die Partie: Richard Réti (2403_H) – Savielly Tartakower (2519_H), Wien (Blitz) 1910. Das Charakteristische beim *Rétis Matt* ist das *Abzugsdoppelschach* nach vorherigem Damenopfer.

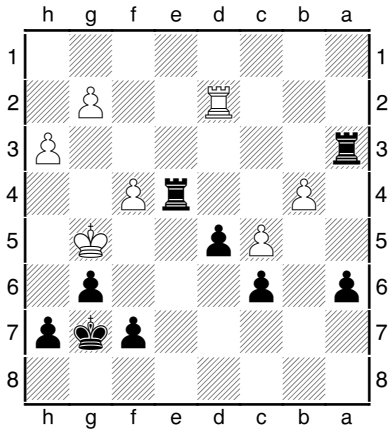
9. Aufgabe



■ Schwarz spielt 1...Le6!
Wie heißt so ein Opfer?

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Scheinopfer***[84]. **1...Le6! 2.Lxe6 Sd3 3.Df7** Falls 3.Txd3?, so 3...Db8+ 4.Kc2 Db4+ 5.Kd1 Ta1+ 6.Dc1 Txc1+ und matt. **3...Db8+ 4.Lb3** 4.Kc2 Sb4+ 5.Kc1 *(5.Kb1 Ta1+! 6.Kxa1 Sc2+ 7.Ka2 Db2+*, mit *keinem Keulenmatt*[52]*.)* 5...Ta1+, mit *Grundreihenmatt*[41]. **4...Txb3+ 5.Kc2 Sb4+ 6.Kxb3 Sd5+ 7.Kc2** 7.Ka3 Db4+ 8.Ka2 Db2+ und matt. **7...Db2+ 8.Kd3 Db5+**, mit 0:1, wegen 9.Kc2 De2+ 10.Kb1 Db2+, mit *keinem Keulenmatt*, so die Partie: Wladimir Bagirow - Eduard Gufeld, Aserbaidschan 1973.

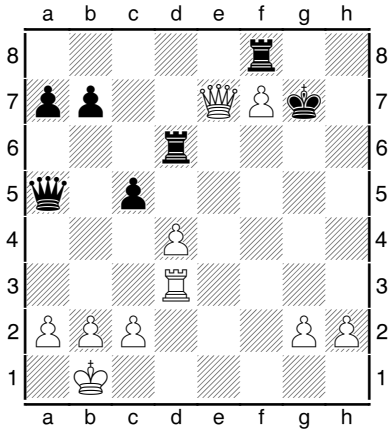
10. Aufgabe



■ Matt in fünf Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Treppenmatt***[100]. **1...h6+ 2.Kg4 f5+ 3.Kh4 g5+** 3...Txf4+ 4.g4 g5+ 5.Kh5 Th3+, mit *Linienmatt*[60]. **4.Kh5 Txf4 5.g3 Txg3**, mit 0:1, wegen 6.h4 Txh4+, mit *Treppenmatt*, so die Partie: Izudin Jasarevic (1747) – Bernhard Kern (1987), Moosburg 2019.

11. Aufgabe



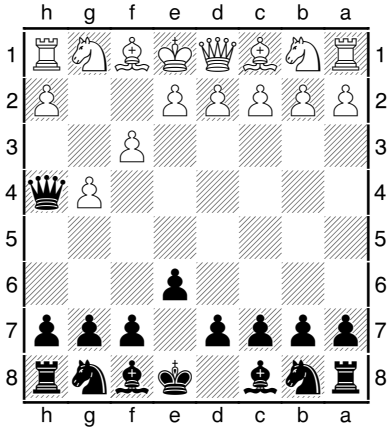
□ Matt in vier Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Epaulettenmatt***[29]. **1.Tg3+ Tg6 2.De5+ Kxf7 3.Df5+ Tf6 24.Dd7+**, mit *Epaulettenmatt*, so die Partie: Magnus Carlsen (2484) - Ernst Sipke (2474) Wijk aan Zee 2004.

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

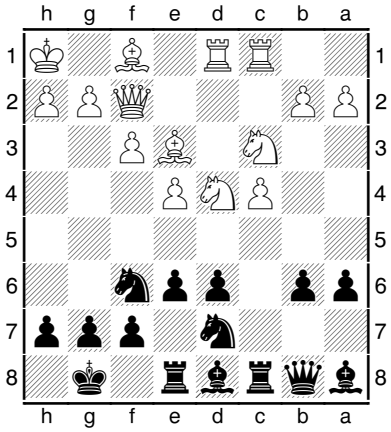
12. Aufgabe



■ Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Narrenmatt***. Das *Narrenmatt* ist das schnellste mögliche Matt. **1.g4 e6 2.f3?? Dh4+**, mit *Narrenmatt*.

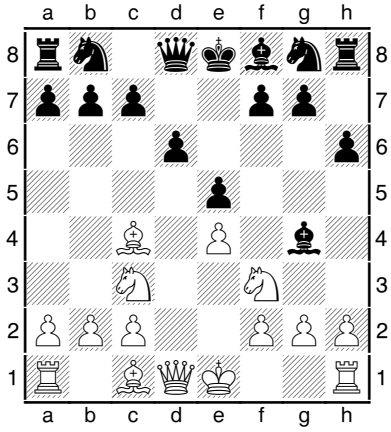
13. Aufgabe



Wie heißt diese Eröffnung?

Der Aufbau dieser Eröffnung trägt den Namen der ***Igel***[47]. Der *Igel* verdankt seinen Namen seiner passiven, aber effektiven Bauernstruktur.

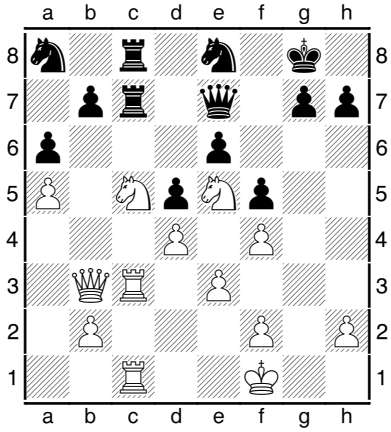
14. Aufgabe



☐ Weiß setzt Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt das ***Seekadettenmatt***[89]. **1.Sxe5! Lxd1? 2.Lxf7+ Ke7 3.Sd5+**, mit *Seekadettenmatt.*

15. Aufgabe

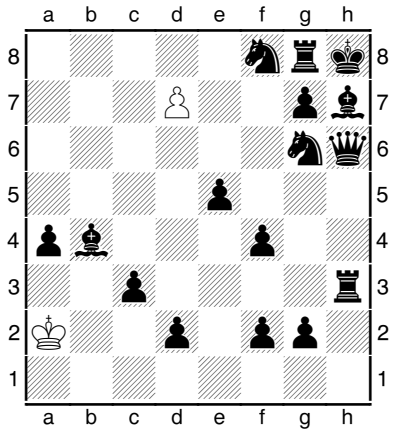


☐ Wie kann Weiß hier gewinnen und wie heißt das Thema dieser Partie?

Das Thema dieser Partie lautet die ***Turmverdoppelung***[103]. **1.Sxb7!! Txb7 2.Dxb7 Dxb7 3.Txc8 Kf8 4.Tb8!!** Nach 4…Dxb8 folgt 5.Sd7+ und die schwarze Dame geht verloren. Nach 4…Da7 würde folgen: A) 5.Txe8+ Kxe8 6.Tc8+ Ke7 7.Sc6+ nebst 8.Sxa7 und Weiß hat einen ganzen Turm mehr. B) 5.Tcc8 Sac7 6.Sc6 und Weiß gewinnt. **4…De7 5.Txa8 g6 6.Tcc8**! Der 1. Grundsatz bei der *Turmverdoppelung* ist: Erst mal einen *Vorposten*[113] in Form einer Leichtfigur so

platzieren, dass diese nicht vertrieben oder getauscht werden kann. 2. Grundsatz: Dann die Schwerfiguren hinter dem Vorposten aufstellen und nach einem schwachen Punkt im gegnerischen Lager ausschauen. 3. Grundsatz: Jetzt muss noch auf folgende technische Gegebenheiten im Schach hinweisen werden, wenn zwei Türme auf der 7. Reihe agieren. Zwei Türme auf der 7. Reihe, die von einem Bauern oder einer Leichtfigur unterstützt werden, setzen den gegnerischen König meistens Matt. Zwei Türme auf der 7. Reihe räumen ALLES auf. Der Rest von dieser Partie wird nicht kommentiert, denn die Züge von Weiß soll man nur genießen. **6…Kg7 7.Txe8 Dc7 8.Tec8 Db7 9.Tab8 Da7 10.Th8 De7 11.Tbg8+ Kh6 12.Txg6+ Kh5 13.Tg3 Kh4 14.Sf3+ Kh5 15.Thg8**, mit 1:0, so die Partie: Mark Taimanow[98] - Georgy Lisitsin, Leningrad (ch) 1949. Dies ist die schönste und am meisten publizierte Stellung zum Thema *Turmverdoppelung*[103].

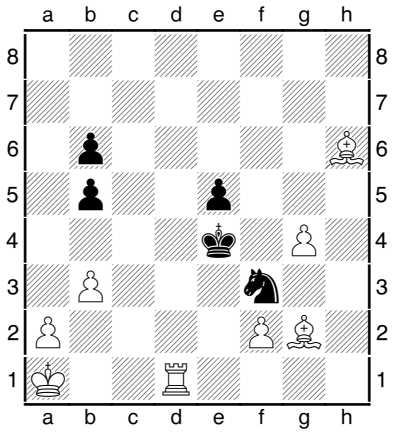
16. Aufgabe



☐ Weiß setzt Matt in zwei Zügen.
Wie heiß das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt ***ersticktes Matt***[30]. **1.d8S** und keine schwarze Figur vermag das nachfolgende **2.Sf7+** , mit erstickten Matt zu verhindern. *[Quelle: Studie vom Kupping 1936]*

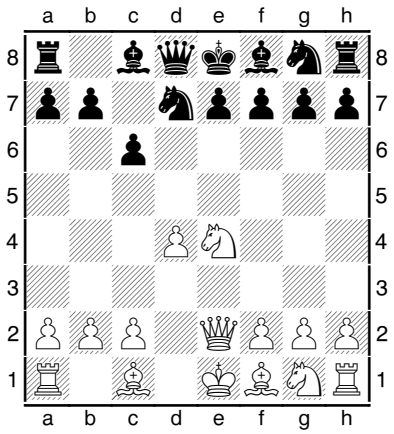
17. Aufgabe



☐ Weiß setzt matt in vier Zügen.
Wie heißt der erste Zug?

Der gesuchte Schachbegriff heißt der ***Schlüsselzug***[86]. **1.Lc1! b4 2.Td2** Auf dem *Schnittpunkt*[88] d2 wird die Verstellung des c1-Läufers genutzt. **2…b5 3.Kb1 Kf4 4.Td4+** und matt. *[Quelle: Henry Lovedav veröffentlich in The Chess Player`s Chronicle 1845]*

18. Aufgabe



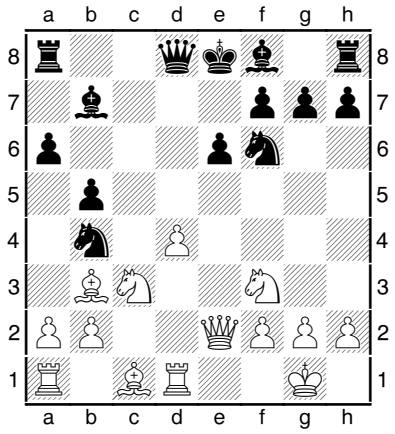
☐ Weiß setzt matt.
Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Schachbegriff heißt der ***ersticktes Matt***[30]. **1.Sd6+**, mit *erstickten Matt*[30].

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

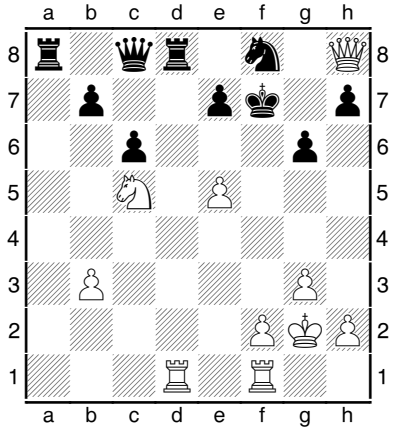
19. Aufgabe



☐ Weiß am Zug setzt energisch fort.
Wie heißt der Hauptdarsteller?

Der Hauptdarsteller ist hier der d4-Bauer und er heißt ***Isolani***[49]. **1.d5!** Das Feld d5 ist zwar durch vier Figuren und einen Bauern überdeckt, aber der 12-jährige Spasski zieht trotzdem d4-d5, so dass der Isolani zu einem *Chamäleonbauer*[11] wird. **2…Sbxd5 Lg5 Le7 3.Lxf6 gxf6 4.Sxd5 Lxd5 5.Lxd5 exd5 6.Sd4 Kf8 7.Sf5!** Weiß hat praktisch eine Gewinnstellung erreicht. Die schwarze Stellung gleicht einer Ruine. **7…h5 8.Txd5 Dxd5 9.Dxe7+Kg8 10.Dxf6**, mit 1:0, so die Partie: Boris Spasski – Alexei Avtonomov, Leningrad (U12 ch) 1949.

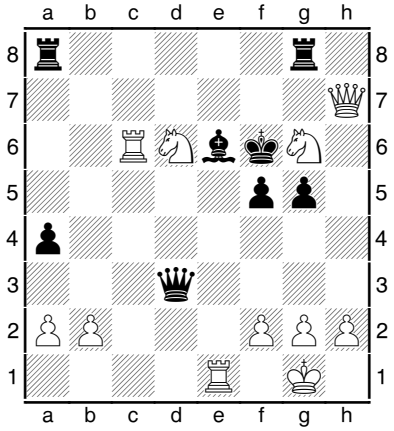
20. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt, aber wie heißt der Spieler, der die weißen Steine geführt hat?

Der gesuchte Name heißt ***Nakamura***[70]. **1.e6+! Sxe6 2.Dxh7+! Sg7 3.Tde1 Tg8 4.Te6 Dd8 5.Dxg6+ Kf8 6.Te3**, mit 1:0, so die Partie: Hikaru Nakamura (2787) - Kramnik,Vladimir (2800), Moskau (Tal Gedächtnisturnier) 2018.

21. Aufgabe



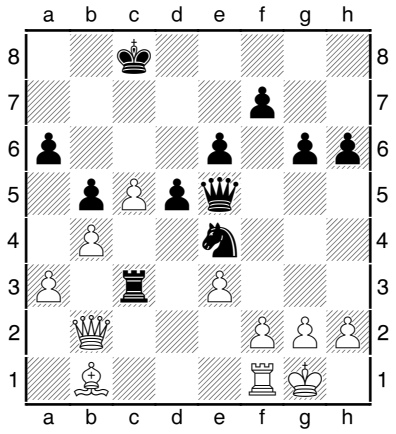
☐ Hier kann Weiß auf mehrere Arten Matt setzen.
Gesucht wird die Mattart, die nach sechs Zügen entsteht.

Der gesuchte Begriff heißt ***Guéridon-Matt***[42]. **1.De7+!?** Weiß übersah, dass er einfacher Matt setzen konnte. A) 1.Df7+!! Lxf7☐[25] 2.Se8++ mit *Vukovic-Matt*[114]. B) 1.Txe6+!! Kxe6☐ 2.Df7+ mit *Keulenmatt*[51]. C) 1.Se8+!! Taxe8 2.T1xe6+!! Txe6 3.De7+ mit *Keulenmatt* oder im deutschsprachigen Raum als *schräges Epaulettenmatt*[42] bekannt. Diese Beispiele sollen uns verdeutlichen, wie wichtig es ist die grundsätzlichen Mattformen zu kennen. In der Partie folgte dann noch weiter **1...Kxg6 2.Txe6+ Kh5 3.Dh7+ Kg4 4.Tc4+ f4 5.h3+ Dxh3 6.Dxh3+** mit *Guéridon-Matt*, so die Partie: Louis De Labourdonnais Mahe – Alexander Mc Donnell (2511_H), London (8m) 1834. *[Quelle: The Chess Player's Chronicle 1841]*

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

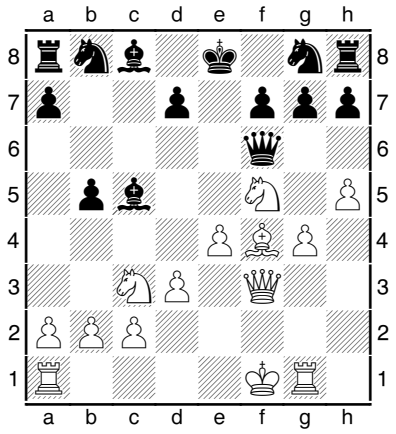
22. Aufgabe



☐ Weiß fand eine interessante Idee.
Gesucht wird aber ein Synonym.

Das gesuchte Synonym heißt ***Einfall***[23]. **1.f4! Dg7 2.Lxe4 dxe4 3.Kf2?!**⊕ *(= Zeitnot)*. Einfacher gewann 3.Tf2 g5 4.Tc2, mit +–. **3...Df6 4.g3 g5 5.Tc1**, mit 1:0, wegen 5.Tc1 gxf4 6.Txc3 fxg3+ 7.Kg1!, mit +–, so die Partie: Alexander Aljechin (2685_H) - José Raúl Capablanca (2681_H), Buenos Aires (WM m12) 1927. Eine *Idee* ergibt sich meistens aus den Besonderheiten der Stellung.

23. Aufgabe



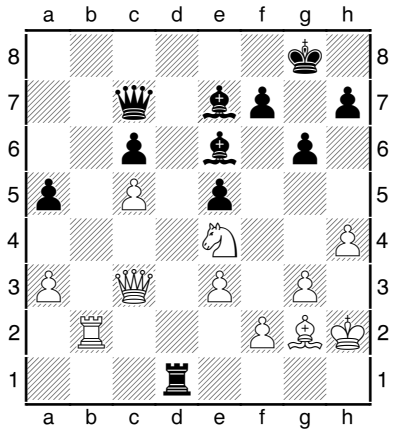
☐ Wie soll Weiß fortsetzen?
Gesucht wird ein Schachbegriff, der das Zusammenwirken der weißen Figuren im *Verband* bezeichnet.

Das gesuchte Begriff heißt ***Wirkungskraft***[118]. **1.Sd5! Dxb2 2.Ld6?** In der Schachliteratur bekommt der Zug 2.Ld6 zwei „!!“ Zeichen. Diese Stellung wurde von der rumänischen Großmeisterin Elisabeta Polihroniade und dann noch von dem GM Robert Hübner sehr ausführlich analysiert und der Zug 2.Ld6 bekam ein „?“ Zeichen. A) 2.d4 Dxa1+ *(2...Lf8 3.Sc7+ Kd8 4.Te1, mit +–.)* 3.Kg2 Db2 4.dxc5 Sa6 5.Sd6+ Kf8 6.Le5 Dxc2+ 7.Kh3 f6 8.Sxf6, mit +–. B) 2.Le3 und jetzt: B1) 2...d6 3.Ld4 *[3.Te1 Lxf5 (3...Kd7 4.Lxc5 dxc5 5.Dg3, mit +–.) 4.exf5 Kd7 5.Lxc5 dxc5 6.Sc7)* 3...Lxd4 4.Sxd6+ Kd8 *(4...Kd7 5.Dxf7+ Kxd6 6.Dc7+ Ke6 7.Sf4+ Kf6 8.g5+, mit Bauernmatt*[7]*.]* 5.Dxf7, mit +–, so WGM Elisabeta Polihroniade. B2) 2...Dxa1+ 3.Kg2 Db2 *(3...Dxg1+ 4.Lxg1 Lxg1 5.Sd6+, mit +–.)* 4.Lxc5 Dxc2+ 5.Kh3 Dxc5 6.Tc1 d6 *(6...Dxc1 7.Sd6+)* 7.Txc5 Lxf5 8.Dxf5 *(8.Sc7+, so Polihroniade.)* 8...dxc5 9.Dc8+, mit *Larsen-Matt*[55]. C) 2.Te1 Lb7 *(2...Sa6 3.Ld6 Lb7 (3...Lxg1 4.e5, mit +–.) 4.Lxc5 Sxc5 5.Sd6+ Kd8 6.Sxf7+, mit +–.)* und dann: C1) 3.d4, mit +–. C2) 3.Sc7+ Kd8, so Polihroniade. *(3...Kf8 4.Ld6+ Lxd6 5.Sxd6 Df6 6.Dxf6 Sxf6 7.Sxb7, mit +–.)* 4.Sxa8 Sa6 *(4...Lxa8 5.Lxb8 Lxg1 6.Kxg1, mit +–, so* Polihroniade.*)* 5.Le3 Lxa8 6.Lxc5 Sxc5 7.Sd6 Sh6 8.g5, mit +–. 2...Lxg1 2...Dxa1+ 3.Ke2 Db2! 4.Kd2 Lxg1 5.e5 La6! 6.Sc7+ Kd8 7.Dxa8 Lb6 8.Dxb8+ Lc8 9.Sd5 La5+ 10.Ke3 Dxc2, mit ∓. **3.e5 Dxa1+** 3...La6 4.Sc7+ Kd8 5.Sxa6 Dxa1+ *(5...Lb6 6.Dxa8 Dxc2 7.Dxb8+, mit +–.)* 6.Ke2, mit ±. **4.Ke2 Sa6 5.Sxg7+ Kd8 6.Df6+!! Sxf6 7.Le7**+, mit *Blackburne Matt*[8], so die Partie: Adolf Anderssen - Lionel Kieseritzky, London 1851. *[Aus den Kommentaren von WGM Elisabeta Polihroniade und den Analysen von GM Robert Hübner]*

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

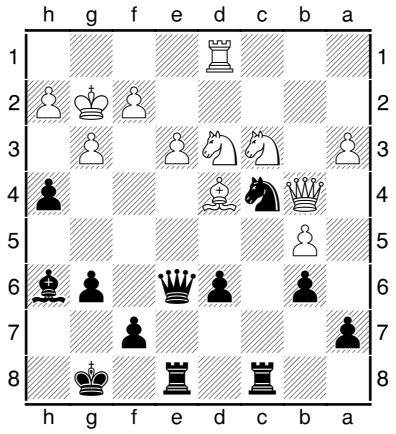
24. Aufgabe



☐ Weiß am Zug. Wie heißt der Spieler, der die weißen Steine geführt hat und Präsident des Weltschachbundes FIDE war?

Der gesuchte Schachbegriff heißt ***Olafsson, Fridrik***. GM Fridrik Olafsson war von 1978 bis 1982 Präsident des Weltschachbundes FIDE. **1.Tb6! Ld5 2.Dxa5+ Dd7 3.Da8+ Kg7 4.Tb7! De6** 4...Df5 5.Da4, mit +–. **5.De8 Lxe4** A) 5...Lf8 6.Dxe6 Lxe6 7.Sg5, mit +–. B) 5...Lf6 6.Sd6!, mit +–. **6.Lxe4+– Df6 7.Dxe7 Dxf2+ 8.Lg2** A) 8.Lg2 Dg1+ 9.Kh3, mit +–. B) 8...Tg1 9.Dxf7+, mit +–. C) 8...Td2 9.Dxe5+, mit +–, und Schwarz gab auf, so die Partie: Fridrik Olafsson – Anatoli Karpow (2725), Buenos Aires 1980.

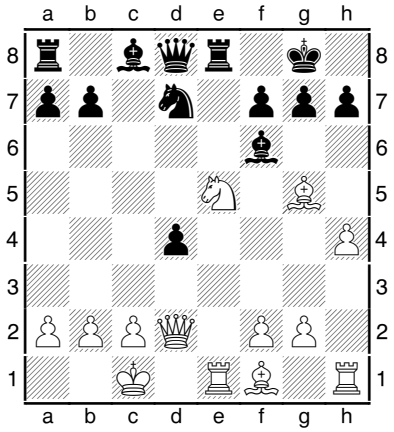
25. Aufgabe



■ Schwarz gewinnt. Wie heißt der Großmeister, der die schwarzen Steine geführt hat?

Der gesuchte Schachbegriff heißt ***Najdorf, Miguel***. **1...h3+! 2.Kg1 Sxe3**, mit 0:1, wegen 3.Lxe3 Lxe3 4.fxe3 *(5.De4 Db3!, mit –+.)* 5...Dxe3+ 6.Sf2 De1+ 7.Txe1 Txe1+, mit *Grundreihenmatt*[41] so die Partie: Ulf Andersson (2545) – Miguel Najdorf (2525), Wijk aan Zee 1978.

26. Aufgabe



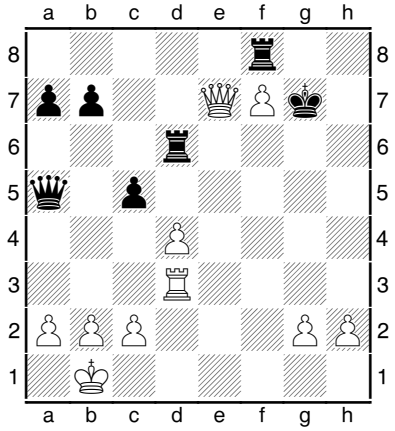
☐ GM Jan Timman setzt hier energisch fort. In welchen Land wurde die Partie gespielt?

Das gesuchte Land heißt ***Niederlande***. **1.Sxf7!+– Txe1+** [1...Kxf7 2.Lc4+ Kf8 *(1...Kg6 2.Dd3+ Kh5 3.Lf7+ g6 4.Df3+*, mit *Larsen-Matt*[55]*.)* 2.Txe8+! Dxe8 3.Te1 Δ4.Db4+ 5...Se5 6.Lxf6 gxf6 7.Dh6+ Ke7 8.Dg7+ Kd6 9.Dxf6+ Kc7 10.Txe5, mit +–. **2.Dxe1 Kxf7 3.Lc4+ Kf8 4.De6 Lxg5+** 4...Se5 5.Dg8+ Ke7 6.Dxg7+, +–. **5.hxg5 Dxg5+ 6.Kb1 Se5** 6...Df6 7.Dg8+ Ke7 8.Te1+ Se5 9.Dd5!, mit +–, so GM Ftacnik. **7.Dg8+ Ke7 8.Te1! Ld7** A) 8...h6 9.Dd5 Kf6 10.Dd6+, mit +–. B) 8...Kf6 9.Dd8+ Kg6 10.De8+ Kf6 11.Ld5 h5 12.g3 Lf5 13.Dxa8, mit +–, so GM Ftacnik. **9.Dxa8 Dd2 10.Txe5+ Kf6 11.a3 Kxe5 12.Db8+ Kf5** A) 12...Ke4 13.Dxb7+, mit +–, so GM Ftacnik. B) 12...Kf6 13.Dd8+, so GM Anand. **13.Df8+**, mit 1:0, wegen: 13.Df8+ Kg6 14.Df7+ Kh6 15.Dxd7, mit +–. So die Partie: Jan Timman (2630) – Viktor Kortschnoi (2610), Tilburg Tilburg 1991. *[Aus den Kommentaren von IM Rainer Knaak]*

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

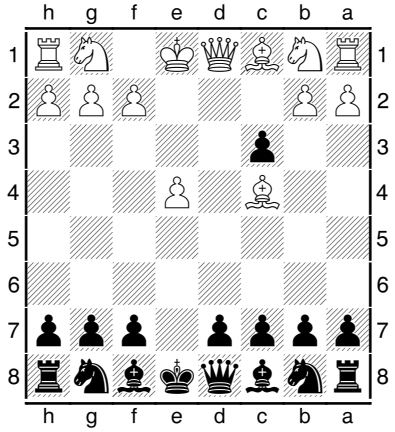
27. Aufgabe



☐ Matt in vier Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Der gesuchte Mattbild heißt ***Epaulettenmatt***[29]. **1.Tg3+ Tg6 2.De5+ Kxf7 3.Df5+ Tf6 24.Dd7+**, mit *Epaulettenmatt*, so die Partie: Magnus Carlsen (2484) - Ernst Sipke (2474) Wijk aan Zee 2004.

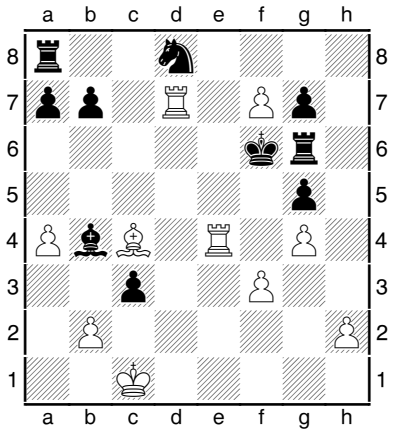
28. Aufgabe



■ Schwarz am Zug.
Wie heißt diese Eröffnung?

Der gesuchte Begriff heißt ***Nordisches Gambit***. Das Nordische Gambit beginnt mit den Zügen 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Lc4. In den nördlichen Ländern wird diese Eröffnung auch als das *Dänische Gambit* bezeichnet.

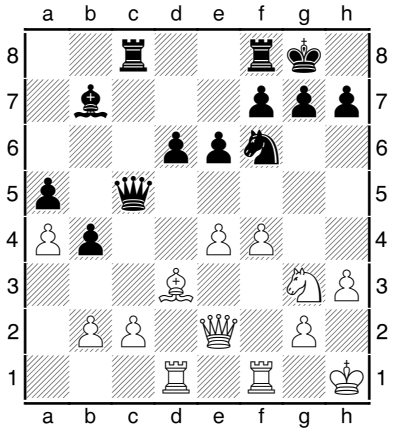
29. Aufgabe



☐ Weiß setzt Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Matt?

Der gesuchte Schachbegriff heißt ***Epaulettenmatt***[29]. **1.f8D+!! Lxf8**□[23] **2.Tf7+!! Sxf7 3.Te6+**, mit *Epaulettenmatt*.

30. Aufgabe



☐ Welcher Begriff beschreibt folgendes Ereignis?
Zwei Giganten des Kombinationsspiels behindern sich gegenseitig eine Aktion zu starten.

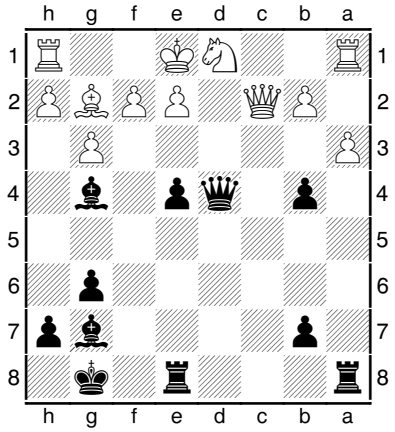
Der gesuchte Begriff heißt ***Stellungskampf***[92]. **1.e5! dxe5 2.fxe5 Sd5 3.Se4 De3 4.Dh5 Dh6!** GM Polugajewski gibt dem Partiezug ein !-Zeichen und begründet dies wie folgt: *„Schwarz muss die Entwertung seiner Bauernstellung in Kauf nehmen. Weiß hat auch eine Schwäche, die auf e5“*. **5.Dxh6 gxh6 6.Tf3 Tc7** 6…Se7 7.Sf6+ Kg7 8.Tg3+ Sg6 9.Tf1, mit =. **7.Tdf1 Se7! 8.Tg3+ Kh8 9.Sd6** Oder 9.Sf6 Sc6 10.Sxh7 Tg8 11.Txg8+

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

Kxg8 12.Sf6+ Kf8 13.Te1, mit =. **9...Sc6 10.Te3 Kg7! 11.Tf4 Se7 12.Lb5 Sg6 13.Td4 Ld5! 14.c4 bxc3 15.bxc3 Tc5! 16.Se8+ Kh8 17.Sf6 Tfc8 18.c4 Lxc4** Schwarz opfert die Qualität und forciert das Remis. **19.Se4 Lxb5! 20.Sxc5 Txc5 21.axb5**, mit ½:½, so die Partie: Michail Tal - Miguel Najdorf, Belgrad (UdSSR - Weltauswahl) 1970.

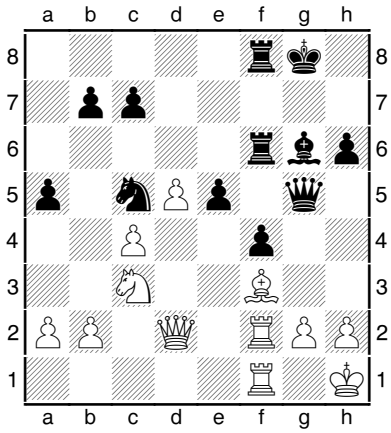
31. Aufgabe



■ Schwarz am Zug.
Wie wird der erste Zug ironisch benannt?

Der gesuchte Begriff heißt ***stiller Zug***[91]. **1... Dd3!!** Der Ex-Weltmeister Anatoli Karpow leitet mit seinem *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*[60], so die Partie: Stefano Tatai (2480) - Anatoli Karpow (2690), Las Palmas 1977.

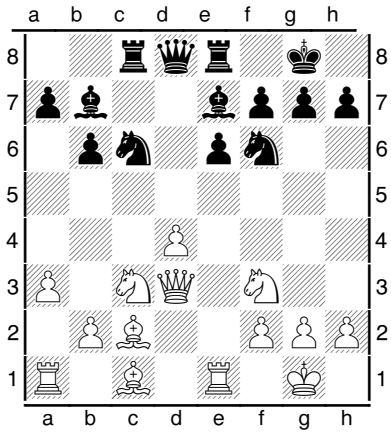
32. Aufgabe



☐ Weiß am Zug fand eine interessanten Idee.
Wie heißt der gesuchte Begriff?

Der gesuchte Schachbegriff heißt ***positionelles Qualitätsopfer***. Schwarz droht seinen e5-Bauer vorzuziehen und zu gewinnen. Petrosjan sah das Feld e4 als ein *Blockadefeld*[9] für Weiß an. **1.Te1!** Falls 1.De2, so 1...e4, mit –+. Oder auf 1.Te2 folgt 1...Ld3, mit ∓. **1...Sd3** Schwarz gewinnt die Qualität, verliert aber die Kontrolle über das e4-Feld. **2.Tfe2 Sxe1 3.Dxe1 Te8 4.c5 Tff8 5.Se4**, mit ½:½, so die Partie: Tigran Petrosjan - Svetozar Gligorić, Warna (ol) 1962.

33. Aufgabe



☐ Wie kann sich Weiß von seinem schwachen Bauer trennen? Wie heißt dieser Bauer?

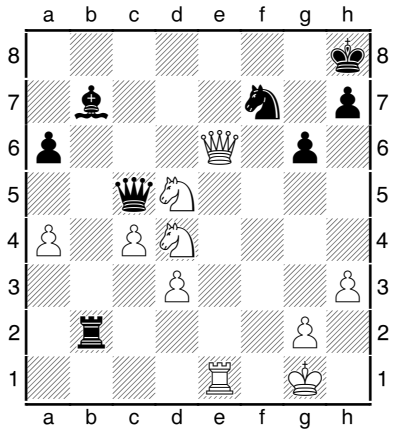
Der gesuchte Schachbegriff heißt der ***Isolani***[49]. **1.d5! exd5 2.Lg5 Se4**□[23] 2...g6? 3.Txe7 Dxe7

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

4.Sxd5, mit +–. **3.Sxe4 dxe4 4.Dxe4 g6 5.Dh4 h5** Falls 5...Dc7 6.Lb3 h5 7. De4 *(Es droht Dg6+.)* 7...Kg7 8.Lxf7 Kxf7 9.Lh6 Dd6 10.Dc4+ Kf6 11.Tad1 Sd4 12.Dxd4+ Dxd4 13.Txd4 Tc5 14.h4, mit 1:0, so die Partie: Tigran Petrosjan - Juri Balaschow, UdSSR 1974. **6.Tad1?!** Nach der Partie hat Portisch 6.Lb3! vorgeschlagen. Ein Jahr später wurde 6.Lb3 tatsächlich gespielt, es folgte 6...Tc7 *(Zu beachten ist hier 6...Lxg5. Portisch schlug hier 6...Dc7 vor nebst folgender Variante: 7.De4 Kg7 8.Lxf7! Kxf7 9.Lh6 mit den Drohungen Dc4+ und De6+ und matt.)* 21.Tad1 Td7 *(Auch hier muss 6...Lxg5 geprüft werden.)* 22.De4 Td6 23.Df4 Txd1 24.Dxf7+ Kh8 25.Txd1 Dc8 26.Dxg6, mit 1:0, so die Partie: Mihail Kaloskambis - Nikolaos Skalkotas (2260), Grichenland (ch) 1976. **6...Dc7 7.Lxg6 fxg6 8.Dc4+ Kg7 9.Lf4! La6□ 10.Dc3+ Lf6□ 11.Lxc7 Lxc3 12.Txe8 Txe8 13.bxc3 Le2! 14.Te1 Tc8! 15.Txe2** Nach 15.Sg5! kann Schwarz die Stellung nicht mehr im Gleichgewicht halten. **15...Txc7 16.Te6 Sd8 17.Te3 Kf6 18.Kf1 Se6 19.g3 g5 20.h3 Sc5 21.Sd2 Td7 22.Ke2 Td5 23.c4 Td4 24.Te8 h4 25.Tf8+ Ke7 26.Th8 hxg3 27.fxg3**, mit ½:½, so die Partie: Lajos Portisch (2635) - Anatoli Karpow (2705), Milan 1975.

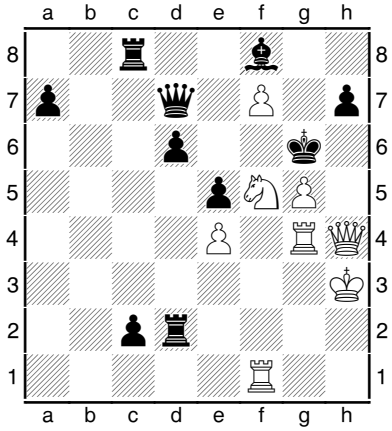
34. Aufgabe



☐ Matt in drei Zügen.
Wie heißt das Mattbild?

Das Matt heißt das ***ersticktes Matt***[30]. **1.Df6+ Kg8 2.Te8+ Df8 3.Se7+,** mit *ersticktem Matt*, so die Partie: Karl Ernst Adolf Anderssen (2682_H) - Schallopp (2395_H), Altona 1869.

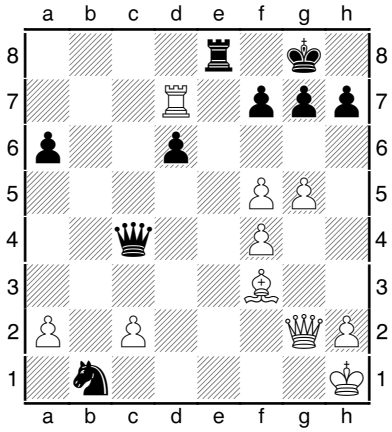
35. Aufgabe



☐ Matt in vier Zügen.
Wie heißt die Mattart?

Der gesuchte Schachbegriff heißt ***Linienmatt***[60]. **1.Dxh7+! Kxh7 2.g6+ Kh8 3.Th4+ Lh6 4.Txh6+**, mit *Linienmatt*, so die Partie: Karl Ernst Adolf Anderssen (2620_H) - N.N., Berlin 1866.

36. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt.
Wie heißt der gesuchte Begriff?

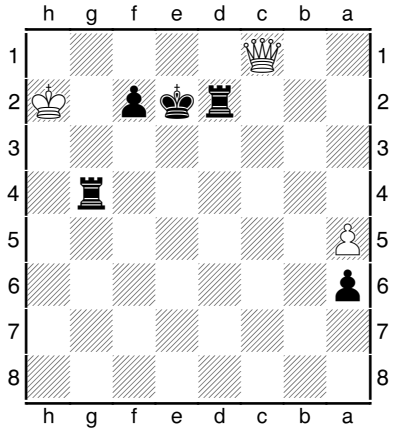
Der gesuchte Begriff heißt der ***Zwischenzug (mehrfach)***[126]. Wegen der schwarzen Drohung Te1+ muss Weiß hier reagieren. Es folgte erwartet **1.De2!! Dc8** Nach 1...Txe2?? folgt 2.Td8+ nebst *Grundreihenmatt*[41]. Nach

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

1…Dxe2 2.Lxe2 a5 3.Lc4 Tf8 4.g6 hat Weiß ein gewonnenes Endspiel. **2.Tc7!** Der nächste Zwischenzug. **2…Dd8 3.Dc4** Es droht Dxf7+ nebst Dxg7 matt **3…d5 4.Lxd5** Mit der Idee nach 4...Tf8 5.Txf7 und Weiß hat zwei Mehrbauern und vielversprechenden Angriff. **4…Sd2 5.Dc6 Tf8 6.Txf7 Txf7 7.g6 hxg6 8.fxg6 Kh8 9.gxf7 Se4 10.De8+**, mit 1:0, so die Partie: Wolfgang Unzicker - Samuel Reshevsky, München (ol) 1958. *[Aus den Kommentaren von GM Wolfgang Unzicker]*

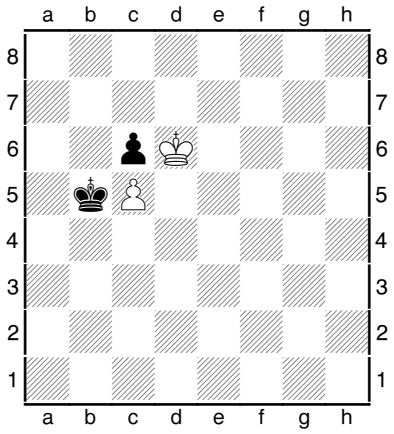
37. Aufgabe



■ Schwarz gewinnt.
Wie heißt die Verwandlung?

Der gesuchte Schachbegriff heißt die ***Unterverwandlung***[106]. Falls Schwarz 1…f1D?? spielt, so folgt 2.Dxd2+ mit erzwungenem *Patt*. Nach 2…Kxd2 folgt ein späterer *Patt* nach 2…Kf3 3.Df4+ usw. Also muss Schwarz **1…f1T!!** spielen und die drei Türme machen kurzen Prozess mit der weißen Dame. Es folgte noch **2.Dc6 Tgf4**, mit 0:1, so die Partie: Dinara Dordchijewa (2324) - Alexandra Kosteniuk (2552), Sotschi 2018.

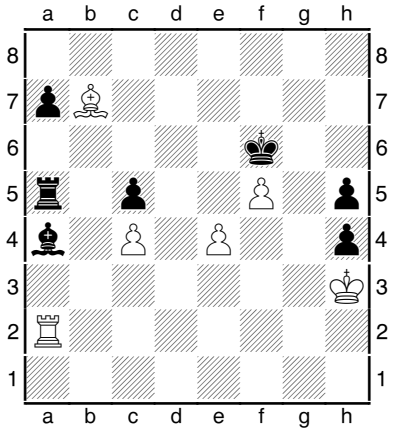
38. Aufgabe



☐ Wer am Zug ist, der verliert.
Wie heißt der gesuchte Begriff?

Der gesuchte Begriff heißt der ***gegenseitige Zugzwang***[38].

39. Aufgabe



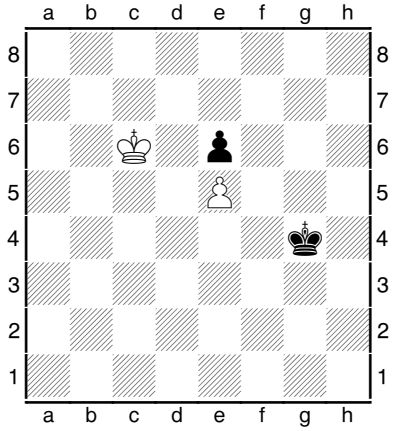
☐ Wie heißt der Spieler, der die weißen Steine geführt hat und auch Präsident des Weltschachbundes FIDE war?

Der gesuchte Schachbegriff heißt der ***Euwe***[31]. **1.Lc8!** Ein hübscher *Zwischenzug*[125], denn Schwarz gab auf, wegen 1….Kg5 *(1...Ke5 2.Kxh4 Kxe4 3.f6, usw.)* 2.e5 und Weiß gewinnt, so die Partie: Max Euwe (2607_H) – Alexander Aljechin (2611_H), Holland (WM m20) 1935.

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

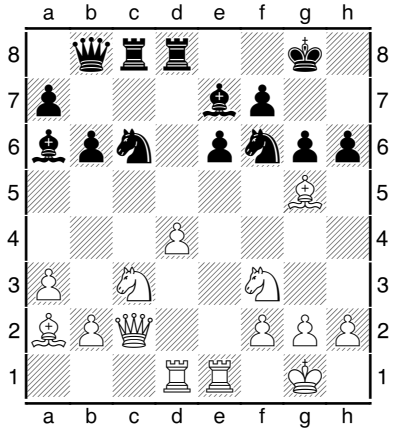
40. Aufgabe



☐ Wie heißt diese Stellung?

Der gesuchte Begriff heißt die ***Widderbauernstellung***. Zwei verschieden Farbige Bauern, die gegenüberstehen. Wenn Weiß 1.Kd6?? zieht, so gewinnt Schwarz mit 1…Kf5. Also zieht Weiß **1.Kd7!** und jetzt muss Schwarz **1…Kf5** antworten, was nach **2.Kd6** Das *Dreiecksmanöver*) zum weißen Gewinn führt.

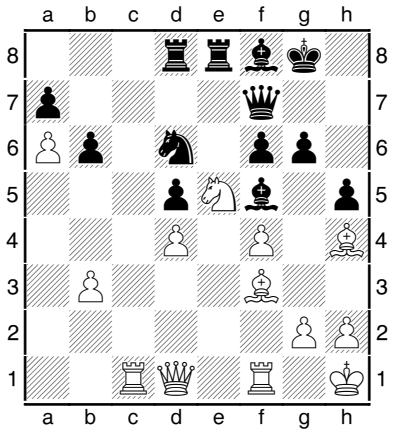
41. Aufgabe



☐ Weiß am Zug gewinnt. Welcher Begriff charakterisiert diese Stellung?

Die Stellung wird dem Thema der ***Isolani***[49] zugeordnet. **1.Lxe6! hxg5** A) 1...fxe6 2.Dxg6+ Kh8 3.Lxf6+, mit +–. B) 1...Kg7 2.Lxf7 hxg5 *(2...Kxf7 3.Lxh6 Sd5 2.De4 Dd6 3.Se5+ Sxe5 4.dxe5 De6 5.Sxd5, mit +–.) 3.*Dxg6+ Kf8 4.Sxg5+–. **2.Dxg6+ Kh8 3.Dh6+ Kg8 4.Sxg5 Tf8** 4...fxe6 5.Dg6+ Kf8 *(5...Kh8 6.Sf7+, mit erstickten Matt*[30]*.)* 6.Sxe6+, mit E*rstickten Matt*. **5.Te4** und Schwarz gab auf, wegen A) 5.Dg6+ Kh8 6.Lxf7, mit +–. B) 5.Te4 Dd6 6.Dg6+ Kh8 7.Th4+ Sh7 8.Dxh7+, mit *Keulenmatt*[51]. So die Partie: Michail Tal – Luri Chikovani, Gori/Georgien 1968. *[Aus den Kommentaren von ChessBase]*

42. Aufgabe



☐ Weiß hat 1. Se5?! gespielt.
Aber wo wurde die Partie gespielt?

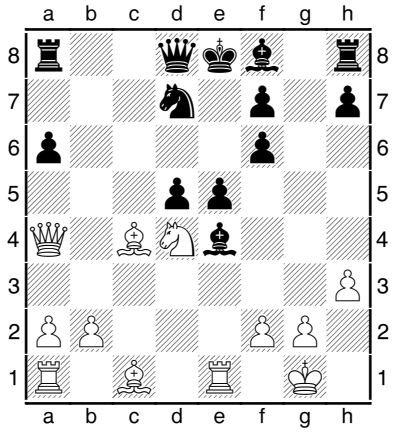
Es handelt sich um die 14. Partie aus der *PCA-Weltmeisterschaft*[74] zwischen Kasparow und Anand. Der gesuchte Spielort heißt ***New York***. **1.Se5!?** Ein psychologischer Trick. Angefangen beim frühen Mittelspiel war Kaparow fortwährend positionell im Nachteil, ohne wirkliche Chancen auf Gegenspiel. Plötzlich jedoch wird die Lage unklar. **1...De6?** Genau davon ging Kasparow aus! In dem Bestreben seinen positionellen Vorteil nicht zu gefährden, würde Anand davor zurückschrecken sich in Verwicklungen zu stürzen,und sich auf diese Weise nicht für die kritischen Fortsetzungen entscheiden. **2.g4!** Dieser starke Zug Kasparows ließ die Zuschauer, zumindest teilweise von ihren Sitzen aufspringen. **2...hxg4 3.Sxg4** Zum ersten Mal in der Partie sind sämtliche weißen Figuren in das Geschehen einbezogen. **3...Lg7** Besser wäre Ilja Mark Gurewitsch zufolge 3..Le7 gewesen. **4.Tc7** Die Spannung steigt,denn das erste Mal in diesem Wettkampf befinden sich die Kontrahenten in Zeit-

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

not. **4...Se4 5.Se3 Lh3 6.Tg1 g5 7.Lg4 Lxg4 8.Dxg4 Dxg4 9.Txg4 Sd6** Gemäß Kasparow wäre 9..Tc8 die letzte Möglichkeit gewesen, die Partie vielleicht zu retten. **10.Lf2 Sb5 11.Tb7 Te4 12.f5 Txg4 13.Sxg4 Tc8 14.Td7 Tc2??** Anand wird zum Opfer seiner Zeitnot. **15.Txd5** Anand hatte nun wieder genügend Zeit, um sich von der Hoffnungslosigkeit seiner Lage überzeugen zu können und gab auf. So die Partie: Garry Kasparow (2795) - Viswanathan Anand (2725), New York (PCA-WM m14) 1995. *[Aus den Kommentaren von GM Matthias Wahls]*

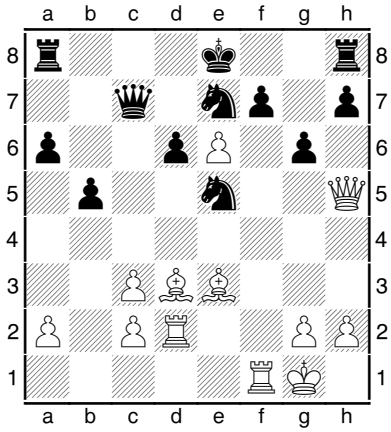
43. Aufgabe



☐ Weiß am Zug gewinnt.
Wie heißt aber die Eröffnung?

Der gesuchte Eröffnung heißt die ***Najdorf-Variante***[67]. **1.Txe4! dxe4** 1...dxc4 2.Sf5, mit ±/+–. **2.Sf5!** 2.Db3 Db6 3.Lxf7+ Kd8, mit ±/+–. **2...Lc5 3.Sg7+! Ke7** 3...Kf8 4.Lh6 Kg8 5.Db3, mit +–. **4.Sf5+ Ke8 5.Le3** 5.Lh6, so Michail Tal, 5...Ta7 6.Td1 Db6, mit ±/+–. **5...Lxe3 6.fxe3** ΔSd6+. **6...Db6 7.Td1** 7.Lxf7+ Kd8! 8.Td1 Db5, mit +–. **7...Ta7 8.Td6!+–** A) 8.Lxf7+ Kd8, mit +–. B) 8.Sd6+ Ke7 9.Da3, mit +–. **8...Dd8** A) ⌓8...Dc7 9.Txf6, mit +–. B) 9...Dxb2 10.Lxf7+! Kxf7 *[10...Kd8 11.Da5+ Kc8 (11...Tc7 12.Le6, mit +–.)* 12.Se7+ Kb8 13.Sc6+ Ka8 14.Sxa7, nebst Matt in neun Zügen.*]* 11.Txd7+ Txd7 12.Dxd7+ Kg6 13.Dg7+ Kxf5 14.Dg4+, mit *Guéridon-Matt*[42] oder mit *schrägen Epauletttenmatt*[29]. **9.Db3 Dc7** 9...Tf8 10.Sg7+ Ke7 11.Da3!, mit +–. **10.Lxf7+ Kd8** 10...Kf8 11.Lh5 ΔDf7+, mit *Keulenmatt*[51]. **11.Le6**, mit 1:0, wegen 11...Tb7 12.Da4 Dc8 13.Da5+ Ke8 14.Dxa6 Kd8 15.Lxd7 Txd7 16.Txd7+ Dxd7 *(16...Kxd7 17.Dd6+ Ke8 18.De7+, mit Keulenmatt.)* 17.Dxf6+ Kc7 18.Dxe5+ Kb6 19.Dxh8+–. So die Partie Bobby Fischer – Miguel Najdorf, Sizilianisch *(Najdorf-Variante*[57]*)*, B90, Warna (ol) 1962. *[Aus den Kommentaren von ChessBase]*

44. Aufgabe



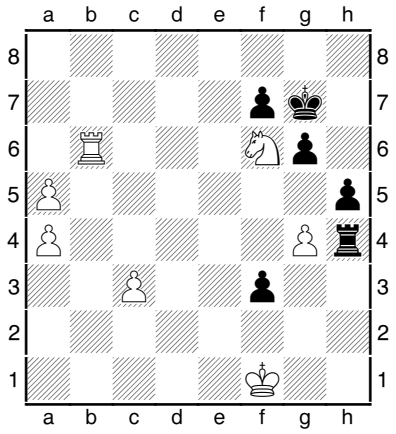
☐ Weiß setzt Matt. Wie wird die Lage des schwarzen König bezeichnet?

Der gesuchte Schachbegriff heißt die ***Einkreisung***[24]. **1.Dxe5!! dxe5 2.exf7+**, mit 1:0, wegen z.B. 2...Kd7 *(2...Kf8 3.Lh6+, mit Läufermatt*[57]*.)* 3.Lf5+ Kc6 4.Le4+ Sd5 5.Lxd5+ Kd6 6.Tf6+ Ke7 7.Te6+ Kxf7 8.Tc6+ Ke7 9.Txc7+ Kd6 10.Tb7+, mit *Treppenmatt*[100], so die Partie: Michail Tal - Alexei Suetin, Georgien 1970. Die *Einkreisung* des schwarzen Königs auf e8 ist deutlich sichtbar, denn Td2 steht auf der *Wirkungslinie*[117] bis d8 und der Tf1 steht auf der halb offenen f-Linie, die auch eine *Wirkungslinie* ist.

Kreuzworträtsel

Gesucht wird der erste Buchstabe aus dem Lösungsbegriff

45. Aufgabe



☐ Weiß gewinnt.
Wie heißt die 25. Junioren-Weltmeisterin?

Die 25. Junioren-Weltmeisterin heißt ***Nebolsina***. **1.g5! Txa4 2.Tb8**, mit 1:0, wegen 2...Ta1+ 3.Kf2 Ta2+ 4.Kxf3, nebst *Vuckovic-Matt*[114], Vera Nebolsina (2349) - Sabrina Neide Vega Gutierrez (2331), Jerewan (Wch U20) 2007. Im Oktober 2007 gewann Vera Nebolsina die Junioren-Weltmeisterschaft U20 in Jerewan mit 10 Punkten aus 13 Partien.

Lösung:

„Am schwersten ist es ein gewonnenes Spiel zu gewinnen“, es handelt sich hier um einen Schachspruch des Ex-Weltmeisters Emanuel Lasker (1868-1941).

1. **A**nastasias-Matt
2. **M**orphys Matt
3. **S**chachblindheit
4. **C**apablanca
5. **H**inlenkungsopfer
6. **W**eglenkung
7. **E**ntfesselung
8. **R**étis Matt
9. **S**cheinopfer
10. **T**reppenmatt
11. **E**paulettenmatt
12. **N**arrenmatt
13. **I**gel
14. **S**eekadettenmatt
15. **T**urmverdoppelung
16. **E**rsticktes Matt
17. **S**chlüsselzug
18. **E**rsticktes Matt
19. **I**solani
20. **N**akamura
21. **G**uéridon–Matt
22. **E**infall
23. **W**irkungskraft
24. **O**lafsson
25. **N**ajdorf
26. **N**iederlande
27. **E**paulettenmatt
28. **N**ordisches Gambit
29. **E**paulettenmatt
30. **S**tellungskampf
31. **S**tiller Zug
32. **P**ositionelles Qualitätsopfer
33. **I**solani
34. **E**rsticktes Matt
35. **L**inienmatt
36. **Z**wischenzug
37. **U**nterverwandlung
38. **G**egenseitiger Zugzwang
39. **E**uwe
40. **W**idderbauernstellung
41. **I**solani
42. **N**ew York
43. **N**ajdorf - Variante
44. **E**inkreisung
45. **N**ebolsina

Link-Empfehlung

▷ SCHACHBEGRIFF – 93 Lösungen mit 4-19 Buchstaben | Kreuzworträtsel-Hilfe (wort-suchen.de)

Begriffserklärungen

[1] Ein ***Abwartezug/Wartezug*** ist ein Zug, der beim Ausführenden alles offen hält. RR: Bei Vorhandensein von mehreren Varianten wird kein Variantenbaum eingeschlagen. Der Ausführende hat also nach Ausführung des Abwartezuges nach wie vor die volle Flexibilität. In Zugzwangsstellungen, bei denen jeder Zug zur Verschlechterung führen würde, kann ein Abwartezug helfen, die Stellungsverschlechterung zu verhindern.

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

[3] Der ***Abzug*** auch als *Demaskierung* bekannt, ist ein *Angriff*[5], bei dem zwei Figuren zusammenarbeiten. Es wird in vier Abzugsthemen unterschieden: *Abzugsangriff*, *Abzugsschach*, *Abzugsdoppelangriff* und *Abzugsdoppelschach*.

[4] Ein ***Anderssen-Matt*** ist ein reines *Keulenmatt*[51], bei dem die Dame den König direkt berührt.

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

[6] Die ***Anti-Meraner-Variante*** entsteht nach den Zügen: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Sf3 Sf6 4.Sc3 e6 5.e3 Sbd7 6.Dc2.

[7] Ein ***Bauernmatt*** ist ein *Keulenmatt*[51] mit einem Bauer.

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

[9] Die ***Blockade/Blockadefeld*** ist ein strategisches Schachmotiv. Der Hintergrund der Blockade ist es, die gegnerischen Bauern an ihrem weiteren Vorziehen zu hindern.

[10] ***Brückenbau***: eine gedeckte Figur verstellt einer gegnerischen Figur eine Diagonale/Linie/Reihe damit ein Freibauer umwandeln kann.

[11] Wenn ein *Isolani*[49] vorzieht, so wird er zu einem ***Chamäleonbauer*** *(Farbwechsel)*.

[12] José Raúl ***Capablanca*** war ein kubanischer Schachspieler und Diplomat. Von 1921 bis 1927 war er der dritte Schachweltmeister.

[13] André ***Chéron*** (1895 – 1980) war ein französischer Schachmeister und -autor. Die vier Bände über *Lehr- und Handbuch der Endspiele*, können in pädagogischer und instruktiver Hinsicht wohl als das bedeutendste Endspielwerk der Gegenwart angesehen werden.

[14] Beim ***Chess960***, auch *Fischer-Random-Chess* genannt, handelt sich um eine Schachform, bei der 960 unterschiedliche Ausgangsstellungen, d.h. Figurenanordnungen, möglich sind. Die Ausgangsstellungen werden kurz vor jeder Partie neu ausgelost und aufgebaut.

[15] Bei der ***Diagonalopposition*** stehen sich die Könige diagonal gegenüber. Ein Übergang in die waagerechte oder senkrechte Opposition ist oft die Folge. Ein Beispiel ist hier das *Dreiecksmanöver*[18].

[16] ***Doppelangriff***: Mit einem Zug werden zwei Drohungen gleichzeitig aufgestellt. Dabei können unterschiedliche Drohungen vorliegen.

[17] Die Beurteilung nach ***Dorfman*** 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.

[18] 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.

[19] Ein ***dynamisches Gleichgewicht*** liegt vor, wenn die Materialverteilung einseitig oder sogar sehr einseitig für eine Partei ist, aber die andere Partei daraus keinen Nutzen ziehen kann.

Begriffserklärungen

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

[21] ***ECO***-Schlüssel (= Encyclopedia of Chess Openings, auch *ECO-Code*)

[22] Ein ***Einbruchsfeld*** ist ein Feld, das vom Gegner nicht ausreichend abgedeckt ist, und daher leichter besetzt werden kann (z.B. schwache Felder).

[23] Von einem ***Einfall*** sprechen wir, wenn wir eine gute Idee haben.

[24] Die ***Einkreisung*** hat zum Ziel den gegnerischen König zu umstellen, um diesen in der Folge Matt zu setzen.

[25] Der ***einzige Zug*** rettet meistens die Partie.

[26] Eine Fesselung soll möglichst schnell durch eine ***Entfesselung*** aufgehoben werden, damit die gefesselte Figur mitspielen kann. Welche Möglichkeiten gibt es noch im Schach, sich zu entfesseln? 1. Man kann die Fesselungsfigur abtauschen. 2. Die gefesselte Figur zieht aus der Wirkungslinie weg. 3. Eine andere Figur wird in die Wirkungslinie dazwischen gezogen.

[27] Die ***Endspielstrategie nach André Chéron***[13] findet sich in *Lehr- und Handbüchern der Endspiele*, 4x Bände.

[28] Über die ***Entscheidungsfindung*** wurde in der 2. Ausgabe des Germeringer Schachmagazins ein sehr interessanter Artikel geschrieben.

[29] Ein ***Epaulettenmatt*** ist ein Matt mit der Dame oder mit einem Turm, wobei die beiden Flankenfelder dem König durch eigene Figuren versperrt bleiben. Die Epauletten sind die Schulterstücke links und rechts einer Uniform.

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

[31] 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. Der ***Plan nach Euwe*** geht davon aus, dass erst die charakteristischen Merkmale einer Position erfasst werden müssen, bevor man einen korrekten *strategischen Plan* entwerfen kann.

[32] Eine ***Fesselung*** schränkt die Beweglichkeit einer Figur ein. Wir unterscheiden drei Arten der Fesselungen:
1. Die *echte Fesselung*[32].
2. Die *Linienfesselung*[59].
3. Die *unechte Fesselung*[105].

[33] Die ***Fernopposition***, bei der sich die Könige auf einer Linie durch mehrere Felder getrennt gegenüberstehen, ist oft Ausgangspunkt für den Übergang zur *Nahopposition (= Opposition)*.

[34] ***Fritz 18*** ist eine komplett innovative *Trainingsmethode*, mit der der Leser im Spiel gegen Fritz nicht nur angreifen lernen kann.

[35] Die DVD ***Fritz Powerbooks 2022*** enthält über 25 Millionen Eröffnungsstellungen aus 1,7 Millionen besten Turnierpartien. Zu jeder Stellung sind alle Züge gespeichert, die an dieser Stelle gespielt wurden mit Erfolgsquote und Elo-Schnitt der Spieler. Das Fritz Powerbook 2022 repräsentiert damit den derzeitigen Stand der Eröffnungstheorie auf einer DVD-ROM und Ihr Fritz wird damit zum absoluten Theorie-Kenner, der Ihnen zu jeder Eröffnungsstellung eine Auskunft gibt. ISBN: 978-3-86681-8200.

[36] Eine ***Gabel*** ist eine Form des Doppelangriff, auf mindestens zwei gegnerische Figuren oder auch Felder.

[37] Die ***Gegenfelder***: wenn der verteidigende König immer das Gegenfeld zum Feld des angreifenden Königs betritt, kann er verhindern, dass der angreifende König das *Schlüsselfeld* er-

reicht.

[38] Beim ***gegenseitigen Zugzwang*** verliert diejenige Partei, die sich am Zug befindet. Diese Situation wird als *gegenseitiger* oder als *reziproker* oder auch als *mutualer Zugzwang* bezeichnet.

[39] Von einem ***Gegenspiel*** einer Partei sprechen wir dann, wenn diese keine *Initiative*[48] hat, und deshalb dort angreift, wo der Gegner schwach ist.

[40] Ein positionelles ***Gleichgewicht*** liegt vor, wenn bei korrektem Spiel keiner der beiden Spieler mehr Aussichten auf einen Vorteil hat.

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

[42] 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*[29].

[43] 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.

[44] Das ***Hineinziehungsopfer*** ist ein taktisches Manöver mit dem Ziel den schwarzen König durch ein Opfer auf ein bestimmtes Feld zu zwingen.

[45] Ein ***Hinlenkungsopfer/Hinlenkung*** erfolgt mittels eines Opfers, eines Schachs oder einer Drohung, mit dem Ziel, eine gegnerische Figur auf ein ungünstiges Feld zu locken.

[46] Bei der ***horizontalen Sperre***, auch bekannt als Horizontal-Verteidigung, wird der gegnerische König daran gehindert, eine Reihe zu betreten. RR: Das Absperren des gegnerischen Königs erfolgt mit dem Turm oder der Dame.

[47] Als ***Igel*** bezeichnet man im Schach einen Stellungstyp, der in erster Linie durch eine bestimmte Bauernstruktur aus der Eröffnung entsteht. Der Igel kann aus der Englischen Eröffnung, der Sizilianischen Verteidigung, dem Nimzoinder und dem Dameninder entstehen.

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

[49] Als ***Isolani*** wird ein vereinzelter Bauer bezeichnet, der links und rechts keinen Nachbarbauern in seiner Farbe hat.

[50] Der ***Jugoslawische Angriff*** entsteht nach 1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 und es handelt sich um eine Hauptvariante im Drachen.

[51] Der Begriff des ***Keulenmattes*** leitet sich vom Begriff der Keule ab. Die Keule besteht aus einem *Astarm/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.

[52] 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.

[53] Eine ***Kombination*** ist eine wohl überlegte und erzwungene Folge von *taktischen Elementen*[94].

[54] ***Kritische Stellung***: ist eine Stellung, in der es nur einen richtigen Zug gibt, der in Betracht kommt. Abweichungen führen zwangsweise zum Verlust.

[55] Ein ***Larsen-Matt*** ist ein Damenmatt 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 ein *Anderssen-Matt*[4] ein *Keulenmatt ist*, weil die Dame den König direkt berührt und beim *Lar-*

sen-Matt nicht.

[56] 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.

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

[58] 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*[107] des Läufers der schlanke Körper des Insekts und der Springer ist das Flügelpaar. Meistens fängt die Kombination mit einem Damenopfer an.

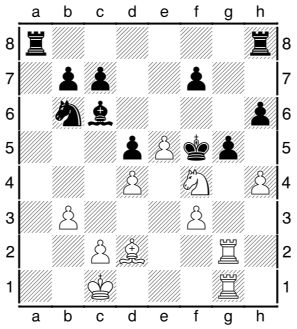
[59] Bei einer echten ***Linienfesselung*** darf die gefesselte Figur die Linie nicht verlassen.

[60] Ein ***Linienmatt*** ist eine Art von *Grundreihenmatt*[41] um 90° gedreht.

[61] Wir kennen folgende ***Mattarten***:

☐ *Anastasias-Matt* entsteht dann, wenn der gegnerische König durch einen Springer so abgedrängt wird, dass ihm die Fluchtfelder genommen werden und der Turm dann Matt setzen kann.

Anastasias-Matt in zwei Zügen



1.Txg5+!! hxg5☐ **2.Txg5+!** mit *Anastasias-Matt*.

☐ *Anderssen-Matt*[4]
☐ *Araber Matt*: Bei einem Araber Matt wird der gegnerische König durch eine Zusammenarbeit von Turm und Springer in einem Eck des Schachbrettes matt gesetzt.
☐ *Bauernmatt*[7]
☐ *Blackburne Matt*[8]
☐ *Boden-Matt* auch als *Kreuzmatt* genannt, ist ein Schachmotiv, bei dem das Läuferpaar den gegnerischen König nach einem Opfer der Dame matt setzt. Die Läufer wirken dabei über Kreuz, weshalb dieses Mattbild auch als *Kreuzmatt* bekannt ist.
☐ *Damianos Matt*: Ein Damianos Matt beginnt mit einem oder zwei Turmopfer(n) gefolgt von einem Damenschach nebst Damenmatt.
☐ *Epaulettenmatt*[29]
☐ *Ersticktes Matt*[30]
☐ *Gestützes 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.
☐ Grundreihenmatt[41]
☐ *Guéridon-Matt*[42]
☐ *Halbes Epaulettenmatt* entsteht immer dann, wenn der fehlende zweite Turm durch den Brettrand ersetzt wird.
☐ *Halbes Guéridon-Matt*[43]
☐ *Keulenmatt*[51]
☐ *Kleines Keulenmatt*[52]
☐ *Larsen-Matt*[56]
☐ *Läufermatt*[57]
☐ *Légals Matt*[89]
☐ *Libellenmatt*[59]
☐ *Linienmatt*[60]
☐ *Morphys Matt*[65]
☐ *Narrenmatt/Fool`s Matt* ist das kürzestmögliche Eröffnungsmatt und beginnt mit 1.g4 e6 2.f3 Dh4+ und Matt.
☐ *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.
☐ *Ein Reihenmatt*[79]
☐ *Rétis Matt* ist ein Abzugsdoppelschach[3] mit Matt nach vorherigem Damenopfer.
☐ *Rochade-Matt*: Das Rochade-Matt ist ein *Linienmatt*[60] mit der Rochade.

Begriffserklärungen

☐ *Schäfermatt* wird auch als *Schustermatt* oder *Schäferzug* bezeichnet. Dieses Matt entsteht man nach 1.e4 e5 2.Lc4 Sc6 3.Dh5 Sf6?? 4.Dxf7+, mit *Schäfermatt*, so die Partie: Juan Mapura (1529) – Jose Olaya (1382), Cali/Kolumbien (op) 2008.
☐ *Schräges Epaulettenmatt*: Ein Schräges Epaulettenmatt *(auch als Guéridon-Matt*[42] *bezeichnet)* entsteht, wenn die beiden diagonalen Eckfelder hinter dem König durch eigene Figuren gesperrt sind und die Dame des Angreifers die sechs übrigen Felder kontrolliert.
☐ *Schustermatt*
☐ *Seekadettematt*[89]
☐ *Springermatt*
☐ *Treppenmatt*[100]
☐ *Turmmatt* ist eine Art von *Keulenmatt*[51].
☐ *Vuckovic-Matt*[114]
☐ *Zwangsjacken-Matt*

[62] ***Mattbild*** ist ein Vorlagemuster in einer erzwungenen Kombinationen, die zu einer *Mattart*[61] führt.

[63] Ein ***Mattnetz*** ist eine Stellung, in der der König festgesetzt und in absehbarer Zeit Matt gesetzt wird.

[64] Der ***mehrfache Zwischenzug*** ist bei der Vorausberechnung 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 vorauszusehen.

[65] Das ***Morphys Matt*** fängt mit einem Damenzug, einem Damenopfer oder einem Turmopfer an, dass die Öffnung einer Linie erzwingt. Dabei arbeitet ein Turm mit einem Läufer zusammen und der Läufer setzt Matt.

[66] Ein ***Motiv*** ist die Begründung für eine Spielbehandlung.

[67] Die ***Najdorf-Variante*** in der Sizilianischen Verteidigung ist eine der komplexesten und gleichzeitig bekanntesten Eröffnungen. Der ECO-Codes[31] wird im Schlüsseln B90 bis B99 klassifiziert und entsteht nach den Zügen: 1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5. Sc3 a6.

[68] Die ***Nimzowitsch-Indische Verteidigung*** (Oder auch *Nimzo-Indische Verteidigung*) ist in den ECO-Codes[31] unter den Schlüsseln E20 bis E59 klassifiziert. Die Nimzowitsch-Indische Verteidigung beginnt mit den Zügen: 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4.

[69] Das ***Nordisches Gambit*** beginnt mit den Zügen 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Lc4. Diese Eröffnung wurde früher auch *Dänisches Gambit* genannt, entsprechend der englischen Bezeichnung *„Danish Gambit“*.

[70] ***Nakamura, Hikaru*** ist ein US-amerikanischer Großmeister, der 2009 und 2022 Weltmeister im *Chess960*[14] war und ist. Im Jahr 2015 hatte *Nakamura* eine ELO-Zahl von 2816.

[71] Die ***Nahopposition*** kann nur auf einer Linie oder Reihe erfolgen.

[72] Ein ***Opfer*** ist ein Schachzug, wo Spieler eine oder mehrere Figuren opfert.

[73] Bei der ***Opposition*** kämpfen die beiden Könige, die in einem bestimmten Abstand gegenüberstehen, um die *Schlüsselfelder*[85].

[74] Die Professional Chess Association ***PCA*** wurde von Garri Kasparow und Nigel Short im Jahr 1993 gegründet. Die Grundidee der PCA war es, die Weltmeisterschaft zu vermarkten.

[75] Ein ***positionelles Gleichgewicht*** liegt vor, wenn bei optimalen Spiel keiner der beiden Parteien ein Übergewicht erspielen kann. RR: Die Materialverteilung darf hier keine Rolle spielen. Es gibt noch das *Nash-Gleichgewicht*, welches wir im Beitrag in der Spanischen Abtauschvariante erklären.

[76] Beim begründeten ***positionellen Qualitätsopfer*** strebt man nach Kompensation. RR: Unter Kompensation versteht man einen Ausgleich für das getätigte Opfer, wie z.B.

Raumvorteil, Königsangriff oder Entwicklungsvorsprung.

[77] Die ***Räumung*** ist ein Motiv, bei dem ein Feld freigemacht wird, damit eine andere Figur dort hinziehen kann.

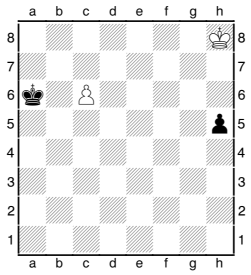
[78] Die ***Richter-Rauser-Variante*** entsteht nach der Zugfolge 1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 Sc6 6.Lg5.

[79] Ein ***Reihenmatt*** ist eine Art von *Grundreihenmatt*[41], nur um eine/einige Reihe(n) verschoben.

[80] Die ***Réti-Eröffnung*** wurde nach ihrem Erfinder Richard Réti benannt. Richard Réti hatte um 1920 einige Partien mit dem Zug 1.Sf3 gespielt und die Schachwelt in eine Art von Furore versetzt.

[81] Erweiterte ***Réti-Studie***. RR: Aber die original *Réti-Studie*, siehe Diagramm, wurde in der deutsch österreichischen Tageszeitung am 11.09.1921 veröffentlicht und Savielly Tartakower lobte diese Studie als „Quadratur des Kreises“.

Réti-Studie



☐ Weiß am Zug erreicht Remis

1.Kg7! h4 2.Kf6 Kb6 Oder 2…h3 3. Ke7 und der weiße Bauer zieht mit dem schwarzen Bauern gleichzeitig ein. **3. Ke5!!** Die Pointe. Weiß erreicht nun entweder rechtzeitig seinen Bauern, oder er fängt den schwarzen Bauern ab nach 3… Kxc6 4. Ke5–f4 **3…h3 4.Kd6** und die Bauern ziehen gleichzeitig ein.

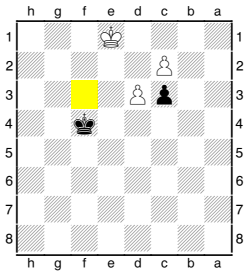
[82] Steht eine gegnerische Figur auf einer *Wirkungslinie*, *Wirkungsreihe* oder *Wirkungsdiagonale* einer eigenen Figur und wird diese Figur nicht direkt angegriffen, so liegt ein ***Röntgenangriff*** vor. RR: Dabei kann die *Wirkungslinie*, *Wirkungsreihe* oder *Wirkungs-Diagonale* von eigenen bzw. von gegnerischen Figuren verstellt bzw. blockiert sein. Die Aufhebung der *Röntgendrohung* kann durch einen *Abzug* geschehen oder auch durch eine *Weglenkung*[115] gegnerischer Figuren von der *Wirkungslinie*[117]. Ein *Röntgenangriff* reicht bis zum letzten Feld der *Wirkungslinie*, *Wirkungsreihe* bzw. *Wirkungs-Diagonale*.

[83] Ein Übersehen einer offensichtlichen Drohung wird als ***Schachblindheit*** bezeichnet.

[84] Ein ***Scheinopfer*** ist ein *Opfer*, bei dessen Annahme durch den Gegner mit einem Vorteil zu rechnen ist.

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

Schlüselfeld c6



■ Schwarz am Zug

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

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

[87] Das ***Schneckenmanöver*** wird am einfachsten wie folgt umschrieben: ein Springer springt einmal 360° um bestimmte Felder herum auf ein *Schlüsselfeld*[87].

[88] Wenn eine Figur auf einer Kreuzung von

zwei Wirkungslinien platziert wird, so sprechen wir von einem ***Schnittpunkt***.

[89] Ein ***Seekadettenmatt*** entsteht nach 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 h6 4.Sc3 Lg4 5.Sxe5 Lxd1 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5+. Das Seekadettenmatt auch als das *Légals Matt* bekannt, beschreibt eine Eröffnungsfalle, die auf einer *Kombination*[53] beruht.

[90] Der ***Spieß*** ist eine Form des *Doppelangriffs*[16] 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 *Röntgenangriff*[82].

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

[92] Ein ***Stellungskampf*** erfordert Geduld. RR: In passiven Stellungen kommt der Geduld für den Stellungskampf eine primäre Rolle zu. Sie stellt eine wichtige Eigenschaft dar, die ein Vereinsspieler mitbringen sollte. GM Polugajewski geht noch weiter und sagt, dass unsere eigene *Ungeduld* und unser Temperament dafür verantwortlich sind, dass wir manchmal die Partie *„überziehen“*. Bevor es in Partien zu Abwicklung kommt, die das Spiel entscheiden *(Aktiv-Phase, Phase der Kombination)* bringen Topspieler ihre Figuren in gute Positionen *(Passive-Phase)*. Es ist wichtig, dass man nicht angreift, solange die Figurenstellung dafür noch nicht bereit ist. Dabei erfordert das *Lavieren* Geduld. Ein verfrühter *Angriff*[5] am Flügel kann mit *Gegenschlag* im Zentrum widerlegt werden. In der Aktivphase spielt die konkrete Zugreihenfolge[119] eine zunehmende Rolle. Der eigentliche *Stellungskampf* ist also nach dem *Lavieren*[s. 2. Ausgabe der 78 Begriff] bzw. vor der Abwicklung mittels einer *Kombination*[53] beendet.

[93] Die Hauptaufgabe der ***Strategie*** ist die Entwicklung eines Spielplans während der Partie.

[94] Wir kennen folgende ***taktische Elemente***:

☐ Ablenkung[2]
☐ Abzug[3]
☐ Doppelangriff[16]
☐ Räumung[77]
☐ Fesselung[32]
☐ Gabel[36]
☐ Hinlenkung[45]
☐ Spieß[90]
☐ Räumung[77]
☐ Überlastung[107]
☐ Wartezug/Abwartezug[1]
☐ Zugumstellung[121]
☐ Zwischenzug/Zwischenschach[124]

[95] Die ***taktischen Faktoren nach Tal***[96] sind extrem risikoreich. Sie beinhalten neben vielen *Zwischenzügen*[124] auch die sogenannten *Zwischenzugfolgen*.

[96] ***Tal, Michail*** war der 8. Schachweltmeister (1960-1961).

[97] Über den typischen ***“Tal-Zug“*** haben wir bereits in unserer 2. Ausgabe ausführlich berichtet.

[98] ***Taimanow, Mark*** war einer der wenigen Großmeister, die sechs Weltmeister geschlagen haben, wie Botwinnik, Smyslow, Tal, Petrosian, Spasski und Karpow.

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

[100] Bei einem ***Treppenmatt*** 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.

[101] Die ***Tschigorin-Verteidigung*** entsteht nach den Zügen 1.d4 d5 2.c4 Sc6.

[102] Die Definition des ***Turmtunnels***: die Türme links und rechts und in der Mitte steht der gegnerische König.

[103] Die ***Turmverdoppelung*** von und mit GM Mark Taimanow ist die wohl schönste Partie, die

je zu diesem Thema gespielt worden ist. Hier der Inhalt kurz gefasst:
1. Auf offener Linie Vorposten bilden
2. Deckungsfiguren beseitigen
3. Besetzung der 7. Reihe
4. Findung eines schwachen Punktes
5. Zwei Türme + Bauer/Leichtfigur setzen Matt
6. Nach paradoxen Taktiken suchen
7. Den Gewinnweg finden

[104] Bei einer ***Umgehung*** umgeht ein König den anderen, um ihn abzusperren oder um ihn an die *Opposition*[73] zu binden. Die *Umgehung* kommt in den Turm- und den Bauernendspielen vor.

[105] 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.

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

[107] Von einer ***Überlastung*** spricht man im Schach, wenn Deckungsaufgaben nicht mehr vollständig erfüllt werden können. RR: Dabei können Bauern, Figuren oder auch *Schlüsselfelder*[85] *(z.B. ein Feld auf dem Matt droht)* die einfach bzw. mit einer *Doppeldrohung*[16] angegriffen sind oder angegriffen werden, nicht mehr ausreichend gedeckt werden. Charakteristisch ist dabei, dass mehrere Felder abgedeckt werden müssen. Dies ist aber nicht in ausreichendem Maße möglich.

[108] Die ***Quadratregel*** *(siehe Réti-Studie*[81]*)* lässt sich am besten wie folgt erklären: Man denkt sich ein Quadrat, dessen eine Kante von dem Bauern bis zur Grundlinie reicht. RR: Die andere Quadratseite wird in Richtung des gegnerischen Königs gebildet. Kann der gegnerische König ins Quadrat ziehen, kann er den Bauern abfangen, ansonsten nicht.

[109] Unter einem ***Variantenbaum*** verstehen wir eine Auflistung von Varianten in bestimmten Gliederungsformen.

[110] Wenn eine Figur/Bauer auf einen *Schnittpunkt*[88] von zwei *Wirkungslinien*[117] zieht und der Gegner dadurch auf den beiden *Wirkungslinien* nichts unternehmen kann, so sprechen wir von einer ***Verstellung***.

[111] Eine ***Virtuelle-Opposition*** ist eine Vorstufe zur vertikalen oder horizontalen Opposition[73].

[112] Bei der ***vertikalen Sperre***, bekannt auch als Vertikale-Verteidigung, wird der gegnerische König daran gehindert eine Linie zu betreten.

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

[114] Ein ***Vuckovic-Matt*** ist eine Art von Königs-Treibjagd mit dem Turm und dem Springer. Dabei kann sowohl der Turm, als auch der Springer Matt setzen.

[115] Die ***Weglenkung*** ist eine Form der *Ablenkung*[2].

[116] Das ***Wechselspiel*** kommt sehr häufig in den Turmendspielen vor. Dabei werden die Stellungsaufgaben zwischen König und Turm abwechselnd gemeistert.

[117] Eine ***Wirkungsdiagonale/Wirkungslinie*** kann eine Linie, Diagonale oder Reihe sein, bei der Figuren ihre *Wirkungskraft*[118], z.B. an einem *Schnittpunkt*[88], optimal entfalten können.

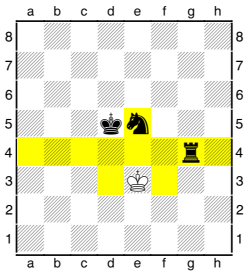
[118] Die ***Wirkungskraft*** von Figuren im *Verband* wird daran gemessen, wie die tatsächliche Beweglichkeit auf weiteres Spiel ermöglicht wird. Wir sprechen hier von der *realen Figurenstärke*.

[119] Die ***Zugfolge*** beschreibt eine logische und überlegte Zugreihenfolge zwischen bestimmten Partieabspielen.

Begriffserklärungen

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

Zuglinien von Figuren



[121] Wir sprechen von einer ***Zugumstellung***, wenn wir die gleiche Stellung über verschiedene *Zugfolgen*[119] erreichen können. RR: Insbesondere kann beispielweise durch die Wahl einer bestimmten *Zugfolge* in der Eröffnung verhindert werden, dass eine unbeliebte Variante, die man nicht spielen möchte, umgangen werden kann.

[122] Die ***Zugwiederholung*** ist eine Art von Stellungswiederholung. RR: Bei dreimaliger Stellungswiederholung kann man *„Remis“* reklamieren.

[123] Bei einem ***Zugzwang*** *(Zugzwangstellung)* muss ein Spieler einen Zug machen, der als einziger Zug noch möglich ist. RR: Nicht selten führt ein Zugzwang zu einer schlechteren Position.

[124] Ein ***Zwischenzug*** *(einfach)* ist ein unerwarteter Zug, der einen Plan verstärkt oder ihn überhaupt erst möglich macht. RR: Schach ist ein Spiel, in dem Möglichkeiten eine Rolle spielen. Während des Spieles ist es gut, darauf zu schauen, dass man selbst möglichst viele Möglichkeiten hat, und gleichzeitig der Gegner möglichst wenige. Zum Schluss hin gipfelt das Ganze darin, dass der Gegner immer weniger, bis am Schluss nur noch einen *(Zugzwang)* oder idealerweise gar keinen Zug mehr zur Verfügung hat. Der Zugzwang kann also ein Hinweis sein, dass das Spiel zu Ende geht. Nichts desto Trotz gibt es Stellungen, in denen nur einziger Züge (Zugzwang) gespielt werden müssen, die aber gut sind.

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

[126] Der ***mehrfache Zwischenzug*** ist bei der Vorausberechnung von Varianten sehr schwer zu sehen. Wird in komplexen Varianten getauscht und die schlagende Figur nicht unmittelbar genommen, so ist es fast unmöglich *mehrfache Zwischenzüge* vorauszusehen.

Links zu den Schachbegriffen

Das chess24-Handbuch der wichtigsten Schachbegriffe | chess24.com

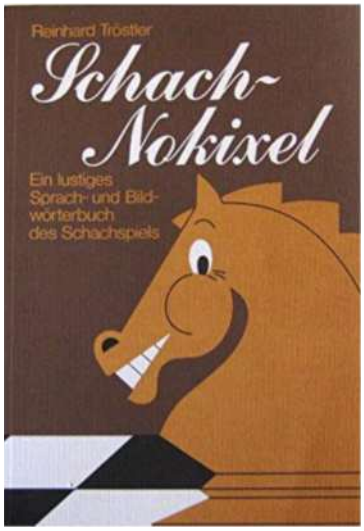
Schachbegriffe - Deutsch und Englisch - Schach: Schachfeld.de

Schach-Glossar – Wikipedia

Schachlexikon - Münchener Schachakademie (mucschach.de)

Schach Lexikon: Schach lernen und verstehen inkl. Schachbegriffe (kcfe.eu)

Literaturempfehlung



"Schach-Nokixel – Schachbegriffe von A bis Z humorvoll neu definiert", Reinhard Tröstler, Schachversand Ullrich. Ein lustiges Sprach- und Bildwörterbuch des Schachspiels. Schachbegriffe humorvoll definiert.

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 geopferte Material/Zeit
↻	Entwicklungsvorsprung
○	Raumvorteil
↑	Mit Initiative
→	Mit Angriff
⇄	Mit Gegenspiel
□	Einziger Zug
⊙	Zugzwang
⊕	Zeitnot (wird häufig auch als Zeitüberschreitung benutzt)
⊥	Endspiel
⚯	Läuferpaar
+	Schach
++	Doppelschach
#	Matt
!!	Ein ausgesprochen guter Zug
!	Ein sehr guter Zug
!?	Ein interessanter Zug
?!	Ein zweifelhafter Zug
?	Ein Fehler
??	Ein Fehler, der sofort zum Verlust führt
⌓	Besser ist (wird vor dem Zugvorschlag geschrieben)
Δ	Mit der Idee (wird vor dem Zugvorschlag geschrieben)
≤	Schlechter ist (wird vor dem Zugvorschlag geschrieben)
⇔	Reihen
⇕	Linien
⇗	Diagonalen
»	Königsflügel
«	Damenflügel
>	Mehrbauer
N	Neuerung
X	Schwäche
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)*