

**Konstantin Sakajew & Konstantin Landa**

# **Das große Lehrbuch des Positionsspiels**

Umfassende Einblicke in die neue russische Schachschule

Dynamik und typische Strukturen in Eröffnung und Mittelspiel

**New In Chess 2021**

# Inhalt

Erklärung der Symbole . . . . .	8
Einleitung . . . . .	9
<b>Teil I Die Eröffnung . . . . .</b>	<b>19</b>
<b>Kapitel 1</b> Entwicklungsvorsprung . . . . .	20
<b>Kapitel 2</b> Das Zentrum und seine Bedeutung . . . . .	28
<b>Kapitel 3</b> Vermeiden Sie unnötige Bauernzüge, solange Sie nicht vollständig entwickelt sind! . . . . .	41
<b>Kapitel 4</b> Entwickeln Sie die Dame nicht zu früh! . . . . .	48
<b>Kapitel 5</b> Nicht zweimal dieselbe Figur ziehen! . . . . .	58
<b>Kapitel 6</b> Den König nicht im Zentrum stehen lassen! . . . . .	63
<b>Kapitel 7</b> Unvorbereitete Angriffe . . . . .	71
<b>Teil II Das Mittelspiel . . . . .</b>	<b>79</b>
<b>Kapitel 8</b> Berechnung der Varianten und Methoden der Entscheidungsfindung. . . . .	80
<b>Kapitel 9</b> Das Figuren- und Bauernzentrum und der Kampf dagegen. . . . .	87
<b>Kapitel 10</b> Koordination und Figurenaktivität . . . . .	101
<b>Kapitel 11</b> Entwicklung der Initiative. . . . .	113
<b>Kapitel 12</b> Prophylaktisches Denken: Bekämpfung der gegnerischen Ideen . . . . .	128
<b>Kapitel 13</b> Einschränkung des gegnerischen Gegenspiels und seiner Beweglichkeit . . . . .	140
<b>Kapitel 14</b> Prophylaxe, Stärkung der eigenen Stellung . . . . .	153
<b>Kapitel 15</b> Schematisches Denken, Umgruppierung: Figuren auf günstigere Felder bringen . . . . .	165
<b>Kapitel 16</b> Raumvorteil. . . . .	187
<b>Kapitel 17</b> Das Abtauschproblem: Stellungen vereinfachen . . . . .	200
<b>Kapitel 18</b> Schwache Felder. Kontrolle zentraler Schlüsselfelder bzw. eines Felderkomplexes . . . . .	221
<b>Kapitel 19</b> Offene und halboffene Linien. . . . .	247
<b>Kapitel 20</b> Der Vorteil des Läuferpaars . . . . .	261
<b>Kapitel 21</b> „Gute“ und „schlechte“ Läufer . . . . .	275
<b>Kapitel 22</b> Springer oder Läufer? . . . . .	286
<b>Kapitel 23</b> Ungleichfarbige Läufer . . . . .	296
<b>Kapitel 24</b> Gesicherte Punkte, Vorposten. . . . .	300

<b>Kapitel 25</b>	Ein Springer auf dem Rand des Brettes steht schlecht/ gut .....	308
<b>Kapitel 26</b>	Flügelspiel: Nicht auf dem Flügel angreifen, solange das Zentrum nicht gesichert ist! .....	313
<b>Kapitel 27</b>	Königswanderung vom einen zum anderen Flügel. . .	327
<b>Kapitel 28</b>	„Überflüssige“ Figuren .....	336
<b>Kapitel 29</b>	Die gegnerischen Möglichkeiten im Auge behalten – Nachlassen der Konzentration .....	341
<b>Kapitel 30</b>	Methoden der Verteidigung. ....	348
<b>Teil III</b>	<b>„Der Bauer ist die Seele des Schachspiels“ .....</b>	<b>363</b>
<b>Kapitel 31</b>	Der Freibauer .....	364
<b>Kapitel 32</b>	Der gedeckte Freibauer .....	370
<b>Kapitel 33</b>	Blockade des Freibauern .....	376
<b>Kapitel 34</b>	Bauernkeil im gegnerischen Lager .....	386
<b>Kapitel 35</b>	Bauern umwandeln .....	391
<b>Kapitel 36</b>	Blockade der Bauernkette .....	396
<b>Kapitel 37</b>	Eine Bauernkette aufbrechen .....	402
<b>Kapitel 38</b>	Rückständige Bauern .....	413
<b>Kapitel 39</b>	Doppelbauern .....	417
<b>Kapitel 40</b>	Isolierte Bauern .....	426
<b>Kapitel 41</b>	Verbundene Bauern .....	433
<b>Kapitel 42</b>	Hängende Bauern .....	442
<b>Kapitel 43</b>	Eine Bauernmajorität/-minorität auf einem Brettabschnitt. Der Minoritätsangriff .....	446
<b>Kapitel 44</b>	Die gegnerische Bauernstruktur schwächen .....	450
<b>Kapitel 45</b>	Bauerndurchbruch .....	458
<b>Kapitel 46</b>	Das gegnerische Bauernzentrum zerstören .....	466
<b>Kapitel 47</b>	Am meistüberdeckten Punkt zuschlagen .....	470
<b>Kapitel 48</b>	Zuverlässiger Schutz des Königs .....	480
<b>Kapitel 49</b>	Angriff mit dem Turmbauern .....	485
<b>Kapitel 50</b>	Zerstörung des Bauernschutzes des Königs .....	497
<b>Teil IV</b>	<b>Dynamik .....</b>	<b>507</b>
<b>Kapitel 51</b>	Direkte Drohung .....	508
<b>Kapitel 52</b>	Abzugsschach und Abzugsdrohung .....	510
<b>Kapitel 53</b>	Verlegung der Truppen .....	514
<b>Kapitel 54</b>	Linienöffnung .....	519
<b>Kapitel 55</b>	Die Fesselung .....	524
<b>Kapitel 56</b>	Die Gabel .....	534

<b>Kapitel 57</b>	Der Doppelangriff .....	537
<b>Kapitel 58</b>	Verstellung .....	540
<b>Kapitel 59</b>	Ablenkung .....	544
<b>Kapitel 60</b>	Überlastete Figuren .....	550
<b>Kapitel 61</b>	Die Zwickmühle .....	554
<b>Kapitel 62</b>	„Laskers Kombination“ .....	556
<b>Kapitel 63</b>	Ersticktes Matt .....	561
<b>Kapitel 64</b>	Figuren fangen .....	562
<b>Kapitel 65</b>	Schwäche der Grundreihe .....	571
<b>Kapitel 66</b>	Das Opfer auf h7 (h2) .....	576
<b>Kapitel 67</b>	Angriff gegen f7 (f2) .....	579
<b>Kapitel 68</b>	Sperrung .....	584
<b>Kapitel 69</b>	Die Bedeutung der 7. Reihe .....	588
<b>Kapitel 70</b>	Angriff auf den unrochierten König .....	591
<b>Kapitel 71</b>	Angriff auf den König .....	606
<b>Kapitel 72</b>	König herauslocken .....	617
<b>Kapitel 73</b>	König im Mattnetz .....	623
<b>Kapitel 74</b>	Angriff auf gegenüberliegende Flanken / heterogene Rochadestellungen .....	630
<b>Kapitel 75</b>	Untätige Figuren in den Angriff führen .....	646
<b>Kapitel 76</b>	Verteidiger eliminieren .....	652
<b>Kapitel 77</b>	Diagonalen ausnutzen .....	655
<b>Kapitel 78</b>	Zwischenzüge .....	667
<b>Kapitel 79</b>	Figuren auf schlechte Felder locken .....	675
<b>Kapitel 80</b>	Felder- und Linienräumung für Angriff .....	678
<b>Kapitel 81</b>	Ungedeckte Figuren, Röntgenwirkung .....	681
<b>Kapitel 82</b>	Ruhige Züge / Prophylaxe mitten im Angriff .....	686
<b>Kapitel 83</b>	Gegenangriff .....	694
<b>Kapitel 84</b>	Der Gegenschlag .....	701
<b>Kapitel 85</b>	Unerwartete Möglichkeiten. „Lange“ Züge .....	708
<b>Kapitel 86</b>	Das intuitive Opfer .....	720
<b>Kapitel 87</b>	Das positionelle Opfer .....	729
<b>Kapitel 88</b>	Stellungen mit ungewöhnlicher Materialverteilung .....	742
Namenverzeichnis .....		755

# Einleitung

Dieses Buch basiert auf Unterrichtsmaterial, welches für Schachlehrer an den DYSS, speziellen Sportschulen für Jugendliche in Russland, zusammengestellt wurde. Sicherlich existieren etliche ausgezeichnete Programme und es gibt viele gute Bücher, die eine Auswahl der verschiedenen Themen behandeln. Allerdings ist unser geliebtes Spiel unvergleichlich vielschichtig, und bisher gab es noch keine Vorgängerarbeit, die eine derart hohe Anzahl an verschiedenen Aspekten betrachtet, wie wir sie gerne behandelt sehen wollen.

Mit diesem Buchprojekt haben wir nun die Aufgabe unternommen, das „Unzusammenfassbare zusammenzufassen“! Vor allem wollen wir die wichtigsten Themen darstellen, die ein gut ausgebildeter Schachspieler beherrschen sollte. Unterschiedliche Trainer haben zweifellos (das sollten sie auch!) ihre eigenen Ideen und Methoden, junge Spieler vorzubereiten. Aber ich hoffe, dass meine Arbeit für Jedermann von Nutzen ist, der auf diesem schwierigen Gebiet tätig ist. Wie ich bei vielfältigen Gelegenheiten sehen konnte, kommen die starken Seiten im Spiel eines jungen Spielers nicht von ungefähr. Ausschlaggebend ist nämlich die Arbeit, die er mit seinem Trainer macht, sind die Einflüsse der Bücher, die er studiert. Aber manche Dinge mögen übersehen worden sein, und ich hoffe, dass ich diese „Lücken“ in der Ausbildung junger Schachtalente bis zu einem Minimum werde schließen können.

Ein paar Worte nun zum im Buch benutzten Material: es besteht keinerlei Notwendigkeit, den Inhalt des Buches in der präsentierten Reihenfolge gewissenhaft zu befolgen, und es ist dem Benutzer völlig freigestellt, von Kapitel zu Kapitel zu wechseln, je nachdem, welche Spielstärke ein betreffender Schüler aufweist und an welchen Themenbereichen er noch arbeiten muss. Dadurch kann der Prozess der Ausbildung eines Spielers kreativer und mit größerer Vielfalt einhergehen, aber nicht weniger effektiv ausfallen. Wichtig ist dabei in der Gesamtsicht, dass der Schüler letztlich einen Einblick in alle Themenbereiche erhält. Ich bin der Ansicht, dass viele Trainer ausgezeichnete Programme, die auf ihrer eigenen Erfahrungen basieren, bereitstellen, hoffe aber, dass das von mir präsentierte Material als nützliche Ergänzung dieser Programme dienen wird.

Ich empfehle, dass der Trainer die Partien im Buch mit dem Schüler auf einem Brett nachspielt und alle angegebenen Varianten durchgeht. Dies

ist ein besonders wichtiger Punkt, denn mein Ziel war es, nicht zu viele Varianten anzugeben, sondern nur diejenigen, die wirklich notwendig sind, um die Essenz der Stellung verstehen zu können. Wichtig ist es dabei auch, nicht nur zu erklären, was sich abspielt, sondern den Schüler nach seiner Meinung zu den Schlüsselmomenten eines Kampfes zu fragen und ihn zum selbstständigen Denken zu veranlassen. Nach einigem Nachdenken und Diskutieren beginnt der Trainer, die instruktiven Momente zu analysieren. Sollte das Beispiel aus dem Buch mit einer konkreten Stellung beginnen (anstatt einer vollständigen Partie), wie es in der überwiegenden Anzahl der Fälle ist, sollte man erst den Schüler auffordern, die Stellung zu beurteilen und einen Zug beziehungsweise einen Plan vorzuschlagen und erst anschließend das Beispiel im Detail zu analysieren.

Das Buch richtet sich an Spieler mit einer etwaigen Spielstärke der 1. Kategorie [Red: entspricht ungefähr 2000-2200 Elo], aber einige Beispiele werden genauso noch stärkeren Spielern nützlich sein. Das Buch eignet sich auch zum Selbststudium. In diesem Fall ist zu empfehlen, bei jedem Diagramm zunächst die Stellung selbstständig zu beurteilen, und sich nicht damit zu beeilen, den darunter stehenden Text durchzulesen. Die Diagramme sind stets an den interessantesten und instruktivsten Momenten platziert.

Dieses Arbeitsbuch wurde nach dem Prinzip „vom Einfachen zum Komplizierten“ konstruiert. Leicht verständliche, einfache Beispiele sind mit einem Stern gekennzeichnet \*, die etwas schwierigeren mit zwei Sternen \*\*, und die besonders komplizierten sind mit drei Sternen versehen \*\*\*. Am Ende eines jeden Kapitels geben wir Hinweise auf zusätzliches Material zum ausgewählten Thema.

Bei einfachen Varianten, die keine verbale Erläuterung benötigen, haben wir symbolische Bewertungen eingefügt. Siehe die Tabelle auf Seite 8.

Ich habe versucht, einen eigenständigen Blick auf viele bekannte Lehrbücher zu werfen und das vielfältige Material, das ich darin vorfand, zu systematisieren und klassifizieren. Allerdings sind die Kategorisierungen, die ich benutzt habe, durchaus zu diskutieren, da beim Schach vielfältige Aspekte des Kampfes eng miteinander verknüpft sind und sich überlappen. Die Fähigkeit, die unterschiedlichen Aspekte einer Stellung adäquat nach ihrer Wichtigkeit zu beurteilen, erwächst aus der Erfahrung. Ganz egal, wie talentiert ein Spieler sein mag, ein vollständig gewachsener Spieler wird er erst, nachdem er tausende Partien gespielt und zahlreiche Bücher studiert hat. Ein vollständiger Spieler wird man erst, wenn man sich in die Schachkultur vertieft hat und in

der Lage ist, nicht nur zufällige Treffer zu landen, sondern komplette strategische Partien durchführen zu können. Ein erfahrener Spieler ist in der Lage, in jeder erdenklichen Stellung sogleich die wichtigen Nuancen, gleichermaßen statischer oder dynamischer Natur, zu erkennen; etwa welche Bauern und Felder schwach sind, welche Figur umgruppiert werden muss und welche taktischen Motive in der Stellung liegen. Ich hoffe, meine Arbeit hilft Ihnen unter anderem darin, solch eine Fähigkeit zu entwickeln, die für den praktischen Erfolg unverzichtbar ist.

Was die Beispiele anbelangt, so bestehen diese aus einer Mischung aus gutbekannten klassischen Stellungen ergänzt mit der zeitgenössischen Praxis. Letzteres Element halte ich für besonders wichtig, denn Schach steht nicht still, es entwickelt sich ständig weiter und man kann aus aktuellen Turnierpartien, in denen das Spielniveau sehr hoch ist, oft mehr lernen. Die kostbarsten Beispiele aus der aktuellen Großmeistergeneration sind exakt diese, in denen es ihnen gelingt, ihre Pläne trotz des heftigsten Widerstandes ihrer Gegner erfolgreich umzusetzen.

Das Endspiel tangieren wir in diesem Buch nur nebenbei, denn dies ist für sich selbst ein bedeutender Gegenstand, der einer eigenständigen Erforschung bedarf.

Ich hoffe, dass meine persönlichen Erfahrungen im Spiel auf hohem Niveau kombiniert mit vielen Diskussionen und kreativer Arbeit mit vielen führenden Großmeistern dazu beitragen, dass die hier präsentierte Arbeit dauerhaften Einfluss auf die junge Generation nehmen wird.

Ich möchte mich hier bei Großmeister Konstantin Landa für seine Mithilfe bedanken.

## **Allgemeine Empfehlungen**

Bei der Arbeit mit jungen Spielern ist es wichtig, darauf zu achten, dass sie sich so gut wie nur möglich auf verlässlichen, abgerundeten Grundlagen entwickeln. Sinn macht es bei größeren Gruppen, einen Teil der Kinder, nämlich diese, die wirklich ein tiefes Eigeninteresse daran haben, ihr Spiel zu verbessern, von denjenigen zu trennen, die nur am Spielen interessiert sind, und die den Unterrichtsstunden nur zum Spaß beiwohnen. Wenn in einer Gruppe einer desinteressiert ist, hat das einen negativen Effekt auf alle anderen. Mit denjenigen, die nicht so ernst bei der Sache sind und die nicht hinter den Sinn des Unterrichts kommen, kann der Trainer etwas lockerer umgehen. Diese Kinder soll man vor allem spielen lassen, sie wollen ihren Spaß und nicht in Stress geraten.

Gehen wir also davon aus, wir haben eine Gruppe von Kindern, die ernsthaft an ihrer Spielstärke arbeiten wollen, und wir sind gerne bereit, ihnen dabei zu helfen. Ein Grundverständnis der Schachprinzipien

müssen sie alle gleichermaßen erhalten, und somit ist die grundsätzliche Arbeit für alle obligatorisch. Zu dieser Arbeit zählen wir:

1) **Das Studium von Partiensammlungen.** Am allerwichtigsten! Im Prinzip ist das Studium und die Analyse jeder Partie auf hohem Niveau nützlich. Partiensammlungen mit verbalen Erläuterungen nehmen in der Erziehung eines jungen Spielers den größten Wert ein. Unglücklicherweise wird die Wichtigkeit dieser Komponente oft unterschätzt. Es ist kein Zufall, dass jeder herausragende Spieler ein Lieblingsbuch mit ausgezeichnet kommentierten Partien besaß, welches er von der ersten bis zur letzten Seite verschlang und quasi auswendig kannte. Der Schüler selbst kann auswählen, welchen Spielstil bzw. welche Art der Kommentierung er am liebsten mag. Ich möchte hier zunächst die Klassiker empfehlen: Capablanca, Rubinstein und Aljechin. In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts war der Standard des Widerstandes, den deren Gegner ihnen entgegenbrachten, nicht sehr hoch, weshalb die Ideen und Kombinationen, die sie umsetzten, in einer sehr klaren und leicht verständlichen Form zu Tage traten. Später können die Schüler dann zu Partien der gegenwärtigen Großmeister übergehen, insbesondere zu denen des Weltmeisters.

Auch sind Turnierbücher stets sehr beachtlich, in denen Spitzenspieler die Partien einer Veranstaltung kommentieren.

2) **Gute Lehrbücher studieren.** Von den vielen erhältlichen Monografien möchte ich ein paar herausheben:

Allen voran Alexander Pantschenkos Bücher *Mastering Chess Middlegames* und *Theory and Practice of Chess Endings*, sowie Michail Schereschewskis Arbeiten *Strategie der Schachendspiele* und *Contours of the Endgame*.

Portisch, Sarközy: *600 Endspiele*

Gelfer: *Positional Chess Handbook 1-2*

Kotow: *Denke wie ein Großmeister*

Euwe: *Strategie und Taktik im Schachspiel*

Zu einem späteren Entwicklungszeitpunkt lohnt es sich, die Bücher von Nunn, Dorfman, Tukmakow, Dworetzki und Beljowski zu lesen, sowie Michaltschischins Werk *Geheimnisse der Schachintuition*. Freilich ist diese Auflistung hier kurz und könnte leicht noch weitergeführt werden.

3) **Liveübertragungen von aktuellen Superturnieren anschauen, zumindest in einem kleineren Umfang.** Wenn man die Gelegenheit und die Zeit findet, ist es durchaus nützlich, Partien der Supergroßmeister live im Internet zu verfolgen und sich selbst zu fragen,

was man spielen würde. Dabei sollte man aber kein Schachprogramm zuschalten, sondern seine eigene Meinung bilden. Falls es Ihnen an Selbstkontrolle mangelt und Sie dazu neigen, immer wieder die Engine anzuschalten, ist es besser, das Programm vom Computer zu löschen. Fehlt Ihnen die Zeit für die Liveübertragung, macht es auch Sinn, die Partien der Superturniere im Nachhinein durchzuschauen. Besonders beachten sollten Sie dabei die Partien, in denen Eröffnungen Ihres eigenen Repertoires gespielt werden. Auch wenn manche Dinge schwer zu verstehen sein sollten, so werden sie sich doch im Unbewussten festsetzen und mit der Zeit wachsen.

**4) Alle Arten von Kombinationsaufgaben lösen.** Die Gewohnheit, den Kampf vor allem auf positioneller Basis zu führen, wird dadurch verstärkt, wenn man sich häufig mit Stellungen beschäftigt, in der es keine, oder nur ganz wenig taktische Motive gibt. Studien sind sehr hilfreich dabei, Tiefe und Genauigkeit der Variantenberechnung zu verbessern, und das Lösen von Kombinationsaufgaben heilt die tendenzielle Schwäche, einfache taktische Überseher zu begehen. Wer regelmäßig Taktikaufgaben löst, wird es gewohnt werden, taktische Motive sogleich wahrzunehmen, wenn sie in einer Stellung auftreten. Man findet solche Aufgaben in den Büchern von Slawin, Iwaschenko und Konotop, wobei ich den älteren und erfahreneren Studenten empfehlen möchte: Hort + Jansa: *Der beste Zug*, Wolokitin + Grabiniski: *Perfect your Chess*, und Dworetzkis Werke.

**5) Sorgfältige Analyse der eigenen Partien**, insbesondere diejenigen, in denen man in Schwierigkeiten geraten ist. Falls möglich, sollte man dies mit einem Trainer tun, und im Idealfall zeigt der Schüler dem Trainer seine eigenen Analysen der Partie (ohne Computerhilfe!).

Unterschiedliche Arten des Unterrichts gilt es zu kombinieren, um eine einseitige Entwicklung oder die Konzentration auf eine spezifische Spielkomponente zu verhindern. Zugleich sollten die Stunden keine lästige Pflicht für die Schüler sein, und man sollte sich als Trainer bemühen, die Aspekte, die den Schüler nicht von Haus aus ansprechen, attraktiver zu gestalten.

So weit es möglich ist, sollte man überprüfen, inwieweit die Schüler die ihnen gestellten Aufgaben auch bearbeitet und bewältigt haben. Um die natürliche Bequemlichkeit der Schüler zu überwinden, sollte man immer wieder daran erinnern, dass es ohne konstante harte Arbeit nicht möglich ist, die höchsten Ziele zu erreichen. Sicherlich können sie in Jugendwettbewerben einiges erreichen, aber nur auf der Basis von

Erfahrung und Talent kann man es nicht zu einem Top-Großmeister schaffen.

Viele jungen Leute bevorzugen es, Tag und Nacht zu blitzen, anstatt zu arbeiten. In Maßen hat es durchaus seine Vorteile, einige schnellere Partien zu üben, aber eine exzessive Beschäftigung schadet dem Spieler nur.

Wir wollen nun über die individuellen Charakteristiken eines jungen Spielers nachdenken: die Fähigkeit, in jedem einzelnen Fall eine klare und korrekte Diagnose zu treffen, ist die wichtigste Arbeit eines Trainers. Auf der Grundlage der Partien eines Schülers sowie der Unterhaltung mit ihm sollte er herausfinden, welches die wichtigsten Probleme beim Besserwerden darstellen. Diese Schwierigkeiten können **physischer, psychologischer** and **auch rein schachbezogener Natur sein**.

So gerät das **physische Durchhaltevermögen** in den Fokus, wenn ein Spieler regelmäßig zum Ende eines Turniers hin ermüdet oder gar schon während einer einzelnen Trainingseinheit. Dann sollte man darauf Wert legen, dass der Schüler mehr Aufmerksamkeit auf einen gesünderen Lebensstil oder auf mehr Sport legt. Heutzutage ist dies besonders wichtig, noch nie hat Schach so viel Kraft und Energie gekostet. Diejenigen, die nicht auf ihre Fitness achten, verlieren schon bereits im Alter von 25-30 signifikant an Spielstärke, während diejenigen, die viel Sport betreiben, ihre Topform bis in die 40er bewahren können. Ein Beispiel ist etwa Wesselin Topalow, der jeden Tag 1.5 Stunden im Fitnessstudio verbringt. Während der Turniere ist er in der Lage, von Runde zu Runde mehr Druck zu entwickeln, und häufig ist sein Schlusspurt unwiderstehlich, wenn die Kontrahenten bereits gegen die Müdigkeit ankämpfen. Auch Vishy Anand ist einer, der regelmäßig Ausdauertraining betreibt, oder Wladimir Kramnik, der sich mit Tennis und Schwimmen fit hält. Auch unter Kindern kann die Fitness die Ergebnisse beeinflussen, besonders in der zweiten Turnierhälfte.

**Psychologische** Probleme haben meistens mit mangelndem Selbstbewusstsein zu tun, was dann wiederum eine ganze Serie von Problemen ins Rollen bringt. Ein Spieler kann einen bestimmten Gegner fürchten, vor wichtigen Partien nervös werden und vor allem kann er zu chronischer Zeitnot neigen. Um diese Probleme zu überwinden, muss er vor allem zunächst einmal eine bessere Meinung von sich selbst bekommen. Er muss sich mit Überzeugung sagen können: „Ich schaffe das!“ Er muss verstehen, dass dies keine leeren Worthülsen sind, und idealerweise sollten sie von einem Erfolg begleitet und gestärkt sein, sei

es auch nur in lokalen Turnieren. Zum Beispiel sollte er zu sich selbst sagen können, nachdem er beispielhaft gewisse Probleme in einer Partiensammlung bearbeitet und gelöst hat: „Ich habe etwas gelernt und bin stärker geworden.“ Dies stärkt das Selbstvertrauen und erlaubt es, schwierige Entscheidungen leichter zu machen und Zeitnot zu vermeiden.

Michail Botwinnik argumentierte, man solle spezielle „Anti-Zeitnot“-Trainingspartien spielen, in denen es hauptsächlich darum geht, die Zeit effizient zu nutzen. Tatsächlich macht dies fast niemand wirklich, aber ich empfehle, immer ein Auge darauf zu werfen, wie viel Zeit man pro Zug verbraucht, und hinterher die Gründe für ein langes Denken zu hinterfragen. Hierbei ist das Wichtigste die Selbstkontrolle, die Fähigkeit, sich in einem bestimmten Moment klar zu machen, dass es nun einfach Zeit ist, einen Zug zu machen. Kein Trainer kann da Wunder wirken, wenn der Schüler nicht selbst gewillt ist, dagegen anzukämpfen. Somit besteht die Hauptaufgabe eines Trainers in solchen Situationen darin, ein guter Psychologe zu sein und das Selbstwertgefühl des Schülers zu heben. Freilich gibt es auch das Phänomen der „gerechtfertigten Zeitnot“, wenn die verschwundene Zeit durch Probleme am Brett verursacht wurde. Kommt dies nur selten vor, ist es durchaus als völlig normale Zeitnot anzusehen.

Schließlich kommen wir zu **ausschließlich schachbezogenen Problemen**. Die können selbstverständlich zu Zeitnot führen. Wenn ein junger Spieler wenig an Studien und Kombinationen arbeitet, wird er sich während der Partie mit dem Berechnen schwer tun. Wenn er sich wenig mit Großmeisterpartien beschäftigt, wird er sich in vielen Stellungstypen nicht vertraut fühlen, was auch zu langem Zeitverbrauch und zu Fehlern führen kann. Ein Fehler dabei ist die falsche Beurteilung von Stellungen, und wenn sich die Bewertung von Zug zu Zug ändert, kostet dies jedes Mal extra Zeit. Objektivität bei der Bewertung ist ein Mix aus Schachelementen und psychologischer Stabilität. Auch unter starken Großmeistern gibt es sehr viele, die dazu tendieren, ihre Stellung zu überschätzen und sie immer für besser halten als sie ist. Viel hängt dabei vom Charakter eines Spielers ab, aber alle Extreme diesbezüglich sind nicht wünschenswert, und man sollte immer versuchen, die Stellung so objektiv wie möglich zu bewerten.

**Die Eröffnung** ist eine Komponente, deren Wichtigkeit zunimmt in gleichem Maße, wie der Schüler stärker wird. Am Anfang der Entwicklung ist 1.e4 als Initialzug zu bevorzugen, denn in den offenen Spielen läßt sich besser ein Verständnis für schnelle Entwicklung trainieren sowie auch die taktische Beschlagenheit des Schülers. Aber

vor allem geht es darum, einen „korrekte“ Herangehensweise ans Spiel zu entwickeln. Trickreiche unkonventionelle Eröffnungen sollten zu einem frühen Zeitpunkt aus dem Repertoire des Schülers ausgeschlossen werden, um schlechte Angewohnheiten zu verhindern. Die wichtigsten Dinge, die man in der Eröffnung lernen kann, sind schnelle Entwicklung sowie der Kampf ums Zentrum, und in offenen Positionen treten diese Themen besonders klar zu Tage. Nach gewisser Zeit, insbesondere, wenn der Schüler die erste Kategorie (ca. 2000 Elo) oder das Niveau des Meisterkandidaten (c. 2200 Elo) erreicht hat, ist es sinnvoll, auch geschlossene Eröffnungen ins Repertoire einzufügen, und zu versuchen, „beidhändig aufzuschlagen“, was eine Flexibilität in der Eröffnung verschafft, welche ein signifikanter Vorteil auf Großmeisterlevel darstellt. Ein Spieler, der das Meisterniveau erreicht, ohne jemals offene bzw. geschlossene Eröffnungen gespielt zu haben, wird sich schwer tun, diese im fortgeschrittenen Alter zu erlernen – die Basis sollte in jungen Jahren gelegt werden.

**Das Mittelspiel** ist in der Regel der Teil, der die Kinder am meisten interessiert. Unterricht über diesen Spielbereich wird von ihnen oft mit Begeisterung aufgenommen. Im Mittelspiel wird man am immer wieder mit Fragen konfrontiert, wie man den Schülern das korrekte Berechnen von Varianten vermitteln kann und welche Kriterien man bei der Entscheidungsfindung zu Rate ziehen soll. Diese Fragen werden wir insbesondere im Kapitel 8 thematisieren. Bezüglich der Steigerung der Rechenfähigkeit ist die Methode relativ klar – man sollte regelmäßig Kombinationen und Studien lösen, dann werden die taktischen Motive in der Partie nicht unbemerkt an einem vorübergehen.

Schach ist nicht Dame und man ist nicht zum Schlagen verpflichtet. Sobald eine unserer Figuren angegriffen ist, sollten wir uns zuerst fragen, ob man die Figur ziehen muss, oder ob man sie opfern beziehungsweise eine gegnerische Figur angreifen soll. **Zwischenzüge** sollte jeder Spieler der ersten Kategorie finden können. Dasselbe gilt auch fürs Gegenteil: greift man eine gegnerische Figur an, muss man sich fragen, ob der Gegner diese überhaupt zurückziehen muss.

Im Mittelspiel sind junge Spieler oftmals zu sehr bereit, einem allgemeinen Urteil zu vertrauen, das etwa auf dem Material basiert, ohne die spezifischen Eigenheiten der Stellung in Betracht zu ziehen. Ihr Spiel wird oft behindert durch die Furcht, die materielle Balance zu stören. In solchen Fällen ist es nützlich, die Schüler daran zu erinnern, dass jede Stellung anders ist. Im Schach gibt es mindestens so viele Ausnahmen wie Regeln. Um dies zu vertiefen sollte man solche Themen wie „Positionen mit atypischer materieller Verteilung“, „positionelle Opfer“ und „intuitive

Opfer“ immer wieder aufgreifen. Man muss manchmal bereit sein, Risiken einzugehen, denn ohne Niederlagen gibt es auch keine Siege. Man sollte sich vor nichts fürchten!

Ich will auch dem Thema des „**prophylaktischen Denkens**“ zur Aufmerksamkeit bringen. Diese Methode wird von allen erstklassigen Spielern angewandt. Bei jedem Zug sollte man sich fragen: „Was will mein Gegner erreichen?“. Indem man sich diese Frage stellt, kann man sich die passende Antwort zurechtlegen. Die Angewohnheit, bei der Zugwahl diese Technik zu berücksichtigen, sollte von den ersten Übungsstunden an eingeschärft werden.

**Endspieltechnik** ist schwieriger zu erlernen als das Mittelspiel, denn den meisten Spielern fehlt es an der Freude am Endspiel. Dabei werden die Jugendlichen, welche die Grundlagen des Endspiels und die bekannten Lehrbücher über diesen Spielabschnitt geduldig studieren, einen kolossalen Vorteil über ihre Rivalen haben. Aus meiner Erfahrung weiß ich, dass selbst die vielversprechendsten jungen Talente in Partien gegen Erwachsene schwach im Endspiel spielen und wegen elementarer Fehler in diesem Partieabschnitt viele Punkte liegenlassen.

Eine weitere wichtige Frage ist, **wie viele praktische Partien** der Schüler spielt. Das Schaubild seiner Turnierteilnahmen sollte ausgewogen sein – einerseits sollten zwischen den Turnieren nicht zu lange Pausen entstehen, er sollte aber auch nicht pausenlos spielen. Es ist wesentlich, seine Stärken und Schwächen objektiv beurteilen zu können, um dann an den Schwächen arbeiten zu können. Ein mangelhafter Turnierkalender führt zu zusätzlichen Problemen, zu Einstellern und Zeitnot. Freilich muss auf die individuellen Charaktereigenschaften des Schülers eingegangen werden: die Leichtigkeit, mit der er spielt, seine Versessenheit auf analytische Arbeit, seine Fähigkeit zur Selbstreflexion. Meiner Ansicht nach sind etwa 80 bis 120 Turnierpartien im Jahr ideal.

Eine weitere wichtige Qualität eines Schachspielers ist seine **Fähigkeit zur Konzentration** während der Partie. Unglücklicherweise entwickelt sich diese mit der Erfahrung. Oft wird viel Energie damit verschwendet, auf andere Partien zu schauen. Ein wichtiger Faktor ist die Geduld, die Fähigkeit, lange zu sitzen und ausdauernd über die Stellung nachzudenken. Fehler entstehen meistens in diesem Bereich. Es muss dem jungen Spieler ins Blut gehen, dass selbst die einfachsten Stellungen verborgene Ressourcen enthalten. Am schwierigsten ist es, in Gewinnstellungen und solchen mit großem Vorteil die Konzentration aufrechtzuerhalten. Man denkt, die Arbeit wäre bereits erledigt, und entspannt zu früh. Andererseits fehlt vielen Jugendlichen auch die

Fähigkeit, sich ausreichend auf die Schwierigkeiten einer Stellung zu fokussieren. Sie mögen es nicht, sich verteidigen zu müssen, und möchten solche unangenehmen Partien so schnell wie möglich hinter sich bringen. Um sich konzentrieren zu können, ist ein kühler Kopf vonnöten. Besonders wichtig ist diese Fähigkeit in Zeitnot. Auch in äußerst kritischen Stellungen, wenn die Stellung schlecht und die Zeit zudem knapp ist, sollte man stets versuchen, vernünftige Entscheidungen zu treffen. In der Regel werden junge Spieler in Zeitnot panisch und spielen spontan einen Zug, den sie zuvor bereits als schlecht identifiziert haben, oder einen Zug, über den sie gar nicht nachgedacht haben. Man muss allerdings auch einwenden, dass dies selbst Großmeistern immer wieder mal passiert. Auch wenn die Stellung hoffnungslos erscheint, sollten sich die Schüler immer bewusst sein, wie wichtig es ist, die Konzentration hoch zu halten.

Ich wünsche viel Erfolg auf diesem dornenreichen Weg!

Konstantin Sakajew

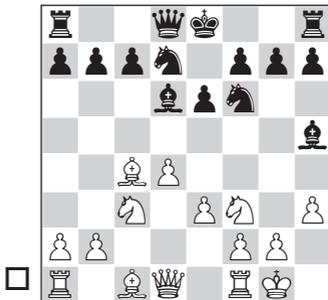
# Das Figuren- und Bauernzentrum und der Kampf dagegen

Das Mittelspiel ist die Fortsetzung der Eröffnung, und somit gilt auch hier, dass das Zentrum und dessen Besetzung mit Figuren und Bauern von großer Bedeutung ist. Besitzt man das Zentrum, sollte man dies überdecken, sichern und schließlich in Bewegung setzen. Kontrolliert ihr Gegner das Zentrum, ist es von wesentlicher Bedeutung, es zu bekämpfen und schwache Punkte darin ausfindig zu machen.

**38**  
**Suat Atalik**  
**Gerlef Meins**

Bad Wiessee 2003 (7)

\* alles wegfehen, was sich in den Weg stellt. Schwarz muss eine schwierige Entscheidung treffen.



Weiß hat ein bewegliches Bauernzentrum. Mit dessen Hilfe stört er die momentan noch gut platzierten schwarzen Figuren.

**9.e4! e5 10.g4**

Ein kompromittierender Zug. Weiß exponiert seinen König, verschafft sich aber eine aktive Bauernmasse.

**10...♙g6 11.dxe5 ♘xe5 12.♘xe5 ♙xe5 13.f4**

Die kritische Stellung. Wenn Schwarz kein Allheilmittel findet, werden die weißen Bauern



**13...♙d4+**

Die Alternative war das scharfe 13...♙d4+ 14.♖h2 h5 (14...♙xc3 15.bxc3 ♜xd1 16.♜xd1 ♙xe4 17.g5 ♘d7 18.♞e1 f5 19.gxf6 ♘xf6 20.♙d3 0-0 (20...♙f7 21.♞e4±) 21.♙xe4 ♞ae8 22.♙a3 ♘xe4 23.♙xf8 ♙xf8 24.♞e3± Littlewood-Muir, Chester 1979) 15.f5 (15.g5!?) 15...hxg4 16.fxg6 f5 17.h4! ♙d6+ (17...♙e5+ 18.♙g2 ♙xd1 19.♘xd1 ♞xh4 20.♙f4±) 18.♙g2 ♞xh4 (es droht 19...♙g5) 19.♙f4 ♙c5 20.♘d5! 0-0-0 (20...♙xc4 21.♞c1+-) 21.♞c1 ♘xe4 22.b4! mit entscheidendem Angriff

für Weiß in Lipiridi-Rusakow, Fernpartie 1981.

**14.** ♖xd4 ♙xd4+ **15.** ♔h2 ♙xc3

**16.** bxc3 ♙xe4 **17.** g5 ♙d5

17...♗d7 18. ♖e1 führt zur in der letzten Anmerkung erwähnten Partie Littlewood-Muir.

**18.** ♖e1+ ♔f8

18...♗d7 beantwortet Weiß mit 19. ♖d1! ♔c6 20. ♖d4 b5 21. ♙xb5+ ♔xb5 22. gxf6 ♔c6 23. fxf7 ♖he8. Diese Stellung ergab sich in Flear-K.Norman, London 1979 (23...♖hg8 24.c4 ♙e6 25.f5 ♙xf5 26.♖f4 ♙e6 27.♙b2±; der Bauer auf g7 ist sehr gefährlich). Mittels 24. ♖d2! ♖e3 25. ♖f2 ♖xc3 26. ♙b2 sichert Weiß großen Vorteil.



**19.** ♙b5! a6

Schwarz gelingt es nicht, alle Schwächen zu verteidigen nach 19...♗e4 20.c4 ♗d6 21.cxd5 ♗xb5 22. ♖b1 ♗d6 23. ♙a3 b6 24. ♖ec1±.

**20.** ♙a4 b5 **21.** ♙a3+ ♔g8 **22.** gxf6!

Jetzt spielt Schwarz definitiv ohne seinen Turm auf h8, zudem zappelt sein König im Mattnetz.

**22...** bxa4 **23.** ♖e5 c6?

Verhältnismäßig besser war 23...♙e6 24.f5 ♙d7 25. ♖d1 ♙c6, wengleich Schwarz nach 26. ♖e7

h5 27. ♖xc7 ♙e8 28. ♖g1 ♖h7 29.c4± nicht zu beneiden ist.

**24.** ♖g1

Es gewann auch 24.c4 ♙xc4 25.fxf7 ♔xg7 26. ♖g1+ ♔h6 27.f5 ♖ae8 (27...f6 28. ♖e4+-) 28. ♙c1+ ♔h5 29. ♖g5+ ♔h4 30. ♖g4+ ♔h5 31. ♔g3 ♖xe5 32. ♖h4#.

**24...** g6 **25.** ♖e7 **♖d8** **26.f5**

Schwarz gab auf.

**39**

**Konstantin Sakajew**

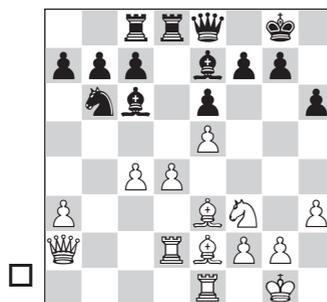
\*

2645

**Adrian Michaltschischin**

2530

Jugoslawien, Mannschaftsmeisterschaft 2002



Die weißen Figuren stehen optimal. Die Zeit ist reif, das Zentrum in Bewegung zu setzen.

**24.** d5! exd5

Auf 24...♙a4 ist die stärkste Antwort 25.dxe6 fxe6 26. ♗d4 – der Bauer e6 ist eine chronische Schwäche.

**25.** ♙xb6 axb6 **26.** cxd5 ♙a4

Vorzuziehen war 26...♙b5, um das Angriffspotenzial der weißen Figuren zu reduzieren. Zugegeben, nach 27. ♗d4 ♙xe2 28. ♖exe2 hat Weiß eine sehr aussichtsreiche Stellung.



**27. ♖d3!**

Dieser Zug unterstreicht die Schwäche der weißen Felder im schwarzen Lager. Dies ist viel stärker als der Versuch, einen Freibauern auf der d-Linie zu bilden. Der Läufer besetzt die Diagonale, auf der er sehr effektiv einzusetzen ist.

**27... ♜a8 28.e6!**

Setzt die eingeschlagene Strategie fort.

**28... ♗d6**

28... fxe6 29. ♖xe6 ♗d6 30. ♗de2 ♖xe6 31. ♖xe6+-.

**29. ♘e5**

Entscheidenden Angriff versprach auch 29. ♘h4, um nach f5 zu hüpfen.

**29... ♗xe5 30. ♖xe5 f6 31. ♗e3 ♖e7**

**32. ♖c4 ♗e8 33. ♖e4 g6**

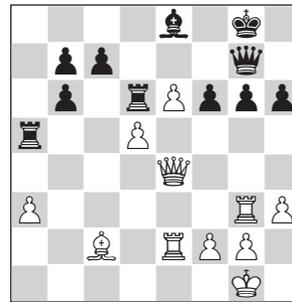
Bei 33...g5 gab es den ausgezeichneten Prophylaxezug 34. ♗c2!, der den Turm hinder, nach a4 zu kommen. Anschließend bricht h3-h4! die Verteidigung des schwarzen Königs auf.

**34. ♖g3 ♖g7 35. ♗c2**

Noch überzeugender war 35.e7 ♗d6 (35... ♗d7 36. ♖e6+ ♗h8 37. ♖xg6 ♗xg6 38. ♖xd7+-; 35... ♗dc8 36. ♖e2+- mit der Idee ♗d3-f5)

36. ♖xg6 ♗xg6 37. ♖xg6+- – der e-Bauer geht zur Dame.

**35... ♗d6 36. ♗e2 ♖a5**



**37. ♖xg6! ♗xg6 38. ♖xg6 ♖xg6**

**39. ♗xg6 ♖xa3 40.e7 ♗a8 41.e8 ♖+**

**♖xe8 42. ♖xe8+ ♗g7 43. ♗e4**

Schwarz gab auf.

**40**

**Garri Kasparow**

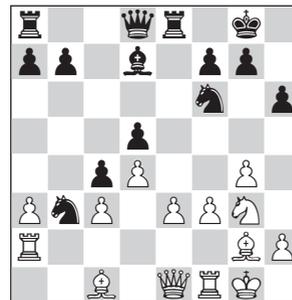
**Judit Polgar**

Tilburg 1997 (2)

**\*\***

2820

2670



Die schwarzen Figuren koordinieren schlecht miteinander, und weil Polgar den Druck auf das Zentrum durch ...c5-c4 aufgegeben hat, kann Weiß den Durchbruch im Zentrum unter den besten Annehmlichkeiten durchsetzen.

**16.e4! dxe4 17.fxe4 ♘xg4**

Solche Trivialitäten wie der Bauer g4 verblassen zur Bedeutungslosigkeit in Anbetracht der uneingeschränkten weißen Zentrumsdominanz.

**18.♙f4**

Der Springer auf b3 wird nun zum Zuschauer des hereinbrechenden weißen Angriffs.

**18...♖h4**

Bei 18...♖b6 mit der Absicht ...♘g4-e5 ist das prophylaktische 19.♙h1! am besten.

**19.h3 ♘f6 20.e5 ♞ad8**

Auf 20...♙xh3 ist sehr stark 21.♙xh3 ♖xh3 22.♞h2 ♖e6 23.♙xh6! ♘g4 24.♙xg7! ♘xh2 25.♙xh2 – der weiße Angriff ist unaufhaltsam.

**21.♖f2**

Auch mit 21.♙e3 ♘h7 22.♘e4 ♖xe1 23.♞xe1 war klarer Vorteil zu erreichen, aber da Weiß Angriffsaussichten auf dem Königsflügel hat, will er prinzipiell lieber die Damen auf dem Brett behalten.

**21...♘h5**



**22.♙xh6! ♞e7**

Zäher war 22...♙e6, worauf folgen könnte 23.♘xh5 ♖xh5 24.♙e3, um

sukzessive die Schwerfiguren auf die g-Linie zu schwenken.

**23.♘f5 ♖xf2+ 24.♞xf2 ♞e6 25.♙e3 ♙c6 26.♙f1 f6 27.♙xc4 ♙d5 28.♙e2 fxe5 29.♙xh5 exd4 30.♙g5 ♞d7 31.♞ae2 ♙e4 32.♘xd4 1-0**

**41**

**Anton Korobow**

**\*\***

2705

**Wasif Durarbeili**

2584

Baku 2012 (8)



Auf dem Brett erkennt man eine typische Igelstruktur. Weiß kontrolliert das Zentrum und mehr Raum, aber Schwarz macht sich dennoch keine Sorgen! Im Igel sind seine Figuren harmonisch auf den letzten drei Reihen postiert, und sobald der Gegner kurz mal nicht aufpasst, droht einer der Befreiungsschläge ...b6-b5 oder ...d6-d5. Weiß muss diese Möglichkeiten stets im Auge behalten. Mit seinem nächsten Zug zerreißt Schwarz das Zentrum und entfacht einen taktischen Flächenbrand.

**19...d5! 20.cxd5 exd5 21.♘xd5 ♙xh2**

Am Brett sind die Konsequenzen von 21...♘xd5 22.exd5 ♙xh2

23. ♖xc8 ♕xc8 24. f4 kaum zu berechnen, Schwarz hat indes 24... ♗f6! 25. ♕e2 ♗e4 26. ♜f3 h5! (der Schlüsselzug! Eine interessante Zugwiederholung ergibt sich nach 26... ♗f6 27. ♜f2=) 27. ♖xh2 ♕g4 28. ♜f1 ♕xe2 29. ♜xe2 ♗c3 ♣.  
**22. ♖xc8 ♕xc8**



**23.g4**

Der Computervorschlag 23. ♗xf6+ ♗xf6 24. ♕xb6 ♕g3 25. ♜e3 ♜e5 26. ♕c4 ♜h5+ 27. ♖g1 verspricht Weiß einen kleinen Vorteil, aber die Stellung zu verteidigen ist für einen Menschen sehr unangenehm.  
**23... ♗xd5 24. ♖xd5 ♗f6 25. ♖d3 ♕f4**  
 25... ♕g3! war sogar noch besser.  
**26. ♕xf4 ♜xf4 27. ♜d2 ♜g3 28. ♜h2 ♜e1 29. ♖g1**



Eine weitere kritische Stellung. Die Dame steht sehr stark auf e1, aber

die restlichen schwarzen Figuren sind noch sehr passiv. Schwarz findet einen Weg, sie zu aktivieren:

**Der Turmbauern befreit Felder und öffnet Linien für den Angriff**

**29...h5! 30.gxh5**

Schlecht ist 30.g5 ♗h7 (30... ♗xe4? 31.fxe4 ♖xe4 32. ♖d8+ ♖h7 33. ♜xh5#) 31. ♜f2 (31. ♜xh5 ♜g3+ ♣) 31... ♜xf2+ 32. ♖xf2 ♗xg5 33. ♖d5 f6 ♣.

**30...a5**

Schwarz spielt auf dem gesamten Brett! Gerade hat er den h-Bauern geopfert, um seinen Springer zu aktivieren, jetzt öffnet er für seinem Läufer das Feld a6! Doch Weiß hat eine schlagkräftige Antwort auf den letzten schwarzen Zug parat. Schach ist nicht Dame – man ist nicht zum Schlagen verpflichtet.

Stattdessen war es dem Schwarzen anzuraten, das unerwartete Opfer 30... ♗xe4! 31.fxe4 ♖xe4 zu spielen, wonach eine Schlüsselstellung entsteht, in der Weiß viele Möglichkeiten hat, aber ihm nur der beste Zug Ausgleich verspricht:

- A) 32. ♖g3 (oder 32. ♗d2? ♖g4+ 33. ♖h1 ♕b7+ – beziehungsweise 32. ♜c2? ♖g4+ 33. ♖h2 ♜e5+ 34. ♖h1 ♕b7+ –) 32... ♖e3 33. ♖xe3 ♜xe3+ 34. ♜f2 ♜xb3 35. ♜xb6 ♜g3+ 36. ♕g2 ♕h3 37. ♜c6 ♕xg2 38. ♜xg2 ♜xa3 39. ♜a8+ ♖h7 40. ♜e4+ ♖h6 41. ♜f4+ ♖xh5 42. ♜xf7+ ♖h6 ♣;
- B) 32. ♖d4! ♖e5 (32... ♖e3 33. ♜f4+ –), und nun:

B1) 33.♞d8+ ♔h7 34.♞c2+ g6  
 35.hxg6+ ♔g7 36.♞d2 ♕h3 37.♞d3  
 ♞g5+ 38.♔h2 ♕xf1 39.♞c3+ ♞e5+  
 40.♞xe5+ ♞xe5 41.gxf7 ♞h5+  
 42.♔g1 ♕c4=;

B2) Ich konnte auch keinen Gewinn finden nach 33.♞h4 ♞e3+ 34.♔h2 ♞g5 35.♕g2 ♕b7 36.♞g4 (36.♕xb7?! ♞e2+ (36...♞g1+ 37.♔h3 ♞f1+=) 37.♔h3 ♞xh5?) 36...♞xg4 37.♞xg4 ♕xg2. In dieser Variante ergibt sich ein kurioses Remiskarussell nach 38.h6! g6 39.♞c8+ ♔h7 40.♞f8 ♞h3+ 41.♔g1 ♞h1+ 42.♔f2 ♞f1+ 43.♔g3 ♞f3+ 44.♔h2 ♞h3+=.

**31. ♞f2 ♞b1 32. ♔d2 ♞a1 33. ♞xb6 ♞e5 34. ♞d8**

34.♞c5!? ♞g3+ 35.♕g2 ♞h4

– Schwarz hat ausreichend Kompensation. Der Springer reitet über h5 zur Attacke.

**34... ♞g5+ 35. ♕g2 ♕h3 36. ♞xe8+ ♔xe8 37. ♞f2 ♕xg2 38. ♞xg2 ♞e3+ 39. ♞f2 ♞xa3**



Und der Wunsch, zu gewinnen, trübte die objektive Wahrnehmung der Stellung:

**40.b5?!**

Verliert noch nicht, aber bereitet nur dem Weißen Verdruss. Es ist

evident, dass der b-Bauer gestoppt werden kann, aber dasselbe lässt sich nicht über den gefährlichen a-Bauern sagen.

**40... ♞b4 41.b6 a4**

41...♔f6 42.h6 ♔d7 43.hxg7 ♞xb6=.

**42. ♔c4**

Der Rechner hilft uns dabei, ein subtiles positionelles Remis zu finden: 42.e5! (um den schwarzen Aktionsradius einzuschränken)

42...a3 43.♞e3 a2 44.♔b3 ♞xb3 45.♞xb3 a1 ♞+ 46.♔g2 ♞xe5 47.b7 ♞b8 48.♞a4 ♔c7 49.♞c6 ♞d8 50.♞b6 ♞b8 51.♞c6 ♔h7 52.♞e4+ ♔g8 53.♞c6=.

**42... ♔f6**

42...♞xc4 43.b7 ♞c7 44.♞a7 ♞g3+ 45.♔h1 ♞xf3+ 46.♔g1 ♞g3+ 47.♔f1 ♞f3+ 48.♔g1=.

**43.e5 ♔xh5 44. ♞b2 ♞e1+ 45. ♔h2 a3!?**

45...♞g3+ 46.♔h1 ♞xf3+ 47.♞g2=.

**46. ♔xa3 ♞g3+ 47. ♔h1 ♞xf3+**



**48. ♔g1??**

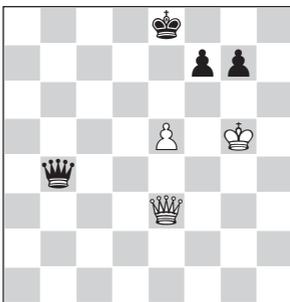
Ein Einsteller. Nach 48.♔h2! hat Schwarz nur Dauerschach: 48...♞g3+ 49.♔h1 ♞h4+ 50.♔g1 ♔g3 51.♞c2=.

**48... ♔g3 49. ♞g2**

49.b7 ♞h1+ 50.♔f2 ♞h2+ 51.♔f3 ♞xb2-+.

**49... ♖xa3 50.b7 ♜a7+ 51.♔h2**  
 51.♞f2 ♘e2+ 52.♔f1 ♜xb7 53.♞xe2  
 ♞h1+ 54.♔f2 ♞h2+–+.  
**51... ♘f5 52.♞c6 ♞f2+ 53.♞g2 ♞b6**  
**54.♞c2 ♞xb7?**

Sofort gewinnt 54...g6! 55.♞c8+  
 ♔g7 56.♔g2 ♘e7 57.♞a8 ♘c6  
 58.♞c8 g5!. Die Dame im Verbund  
 mit dem Springer sind ein  
 derart tolles Gespann gegen den  
 weißen König, dass Weiß es nicht  
 gelingt, das gewünschte remisige  
 Damenendspiel mit zwei gegen  
 einen Bauern zu erzwingen:  
 59.♔h2 (59.♔f1 ♞b5+ 60.♔f2 ♞b2+  
 61.♔f1 ♘d4–+.) 59...♘e7 60.♞a8  
 ♞f2+–+.  
**55.♞xf5 ♞c6 56.♔g3 ♔f8 57.♞g5**  
**♞d5 58.♞e3 ♔e8 59.♔f4**  
 59.♞c3!?.  
**59... ♞c4+ 60.♔g5 ♔e7 61.♞a3+**  
**♔e8 62.♞e3 ♞b4**



Das Endspiel ist vermutlich  
 gewonnen für Schwarz, aber er  
 müsste noch einiges an Technik  
 aufbieten. Allerdings folgte  
**63.♔f5??**  
 was die Aufgabe stark vereinfacht.  
 Die letzte Chance war 63.♞e2!.  
**63... ♞h4**  
 Und Weiß gab auf wegen 64...g6#.

**42** **\*\*\***  
**Joel Lautier** 2655  
**Anatoli Karpow** 2765  
 Linares 1995 (8)



Wofür hat Schwarz die Qualität  
 geopfert? Für ein bewegliches  
 Bauernzentrum!

**19...e5! 20.♙d3**  
 Schwarz erhält auch nach 20.dxe5  
 d4! 21.♞d2 ♘xe5 22.0-0 ♞b6  
 23.♙d3 c4 24.♙xc4 d3 25.♞f2 ♞d8  
 entscheidenden Angriff.  
 Am besten war 20.dxc5!, um die  
 e-Linie, auf der viel Gefahr lauert,  
 geschlossen zu halten. Wobei auch  
 hier nach 20...d4 21.♞d2 ♘xc5  
 22.♞c1 ♞b6 23.♙c4 ♘d5 24.b4 ♘e6  
 25.♙xd5 ♙xd5 26.♘g3 ♞a6 der  
 schwarze Vorteil unstrittig ist –  
 seine Zentralisierung ist sehr stark,  
 während Weiß Schwierigkeiten mit  
 der Rochade hat.  
**20...exd4 21.♘xd4 ♞e8+ 22.♔f1 ♞b6**  
**23.♘f5 d4 24.♞d2 ♘e5 25.♞e1 ♞e6**  
 Die weißen Figuren harmonieren  
 nicht gut und sein Turm auf h1 ist  
 völlig abgeschnitten. Schwarz kann  
 seinen positionellen Vorteil auf  
 diverse Weise realisieren, z.B. durch  
 25...♙c6 26.♙b1 ♙b5+ 27.♔g1 d3  
 gefolgt von ...c5-c4.



**17... ♖xd6**

Der Freibauer wird, von seinen Figuren unterstützt, die Partie entscheiden.

Am besten war noch, den Fehler des letzten Zuges mittels 17... ♘xf4 18. ♖xf4 ♖c7 19. ♖ad1 ♖ad8 einzugestehen, was immer noch Widerstand erlauben würde.

**18.exd6 ♜fe8 19. ♜xe8+ ♜xe8**

**20. ♖xd5 cxd5 21.d7 ♜e7**

21... ♖d8 22. ♖e3 f6 23. ♖e7+–.

**22. ♖c1 ♜xd7 23. ♖c8+ ♖d8 24.b4!**

Ein wichtiger Zwischenzug, der ein schwarzes Schachgebot auf e1 unterbindet.

**24... ♖b6 25. ♖c7 ♜xc8 26. ♖xb6 axb6 27. ♖xd5**

Die Damenflügelbauern sind nicht zu verteidigen und somit gibt es auch keine Festung.

**27...h6 28. ♖xb7 ♖c1+ 29. ♖h2 ♖c2**

**30. ♖xb6 ♜xa2 31. ♖d4 1-0**

**44**

**Konstantin Sakajew**

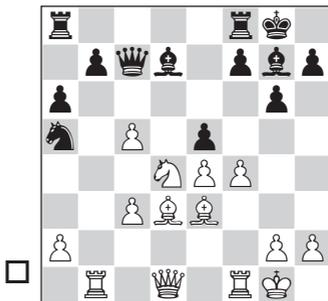
**Wladimir Below**

**\*\*\***

2655

2553

Krasnojarsk, Russische Meisterschaft 2003 (5)



Auf dem Brett steht eine typische Struktur aus dem Grünfeld-

Inder. Das weiße Zentrum wurde gerade herausgefordert und der Anziehende muss entscheiden, wie er darauf reagieren will.

**16.f5!**

Weiß opfert einen Springer und erhält dafür eine mächtige Bauerngruppe sowie Angriffsaussichten auf dem Königsflügel.

Das Opfer trägt intuitiven Charakter, da es nicht realistisch ist, die vielfältigen forcierten Abspiele vollständig durchzurechnen.

Ein pragmatisches Element ist auch mit dabei – für Weiß spielt sich die Stellung leichter als für den Schwarzen,

dem ein überraschender Schlag versetzt wurde. Trotzdem ist zu bedenken: damit so ein Schlag wirklich effektiv ist und nicht nur auf einer psychologischen Basis, muss er auch korrekt sein!

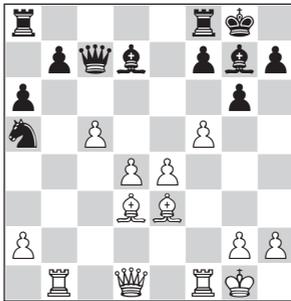
In diesem konkreten Fall muss Schwarz, um die Balance zu halten, eine Entscheidung treffen, die alles andere als naheliegend ist.

Und das ist in solch komplizierten Stellungen extrem schwierig.

Die schwarze Idee tritt in der Variante 16.fxe5 ♖xe5 17. ♖h6 (bei 17. ♘f3 wäre die Erwiderung 17... ♖g4 gut) 17... ♖xh2+ 18. ♖h1 ♖e5! 19. ♖xf8 ♖xf8 zutage – für die Qualität besitzt Schwarz beste Kompensation.

Es war nicht sehr attraktiv für Weiß, den Springermarsch über d4-e2-f4-d5 zu bedenken, der zuviel Zeit beansprucht: 16. ♘e2 ♖ad8! 17.fxe5 ♖xe5 18. ♘f4 (nach 18.h3

♙e6 19.♖c2 ♘c4 20.♙xc4 ♙xc4 kämpft Weiß um den Ausgleich) 18...♙xf4! 19.♞xf4 ♙b5. **16...exd4 17.cxd4**



**17...♞fe8**

Eine riskante, aber spielbare Alternative war 17...gxh5!?, um das weiße Zentrum aufzubrechen, auch wenn man dabei den Schutz um den eigenen König schwächt. Nach 18.exf5 sind folgende Varianten denkbar:

A) 18...♞ae8! 19.f6 (interessant ist 19.♞d2!?) mit ausreichender Kompensation für die Figur) 19...♞xe3 20.♞h5 h6 21.♞f5 (Ausgleich ergibt 21.fxg7 ♘xg7 22.♞f6 ♘xf6 23.♞xh6+ ♘e7 24.♞xe3+ ♘d8 25.d5 ♞e8 26.♞g5+ ♘c8 27.c6 ♘xc6 28.dxc6 ♙xc6) 21...♞d8 22.fxg7 ♘xg7 23.♞g4+ ♘h8 24.♞f4 ♞e6 25.d5 ♞g6 26.♞xf7 ♞xf7 27.♞xf7 ♞g7 28.♞f2 – Schwarz muss sich sehr umsichtig verteidigen, da sein König geschwächt ist;

B) Schwarz kann auch den f5-Bauern mit 18...♙f6! blockieren. Die Stellung ist reich an Möglichkeiten, etwa 19.d5 (oder 19.♞f3 ♞fe8 20.♘h1 ♙c6 21.♞h3 ♞xe3 22.♞xe3 mit unklarem Kampf)

19...♞e5 20.♞f3 ♞fe8 21.♙f2 mit Kompensation.

**18.f6 ♙f8?!**

Dieser verlockende Rückzug ist ein Fehler, nach dem Schwarz am Rande des Abgrunds balanciert. Mit 18...♙h8! ins Eck zu gehen sieht überhaupt nicht schön aus, denn der Läufer droht dort für den Rest der Partie vom Bauern f6 eingekerkert zu werden. Und doch hätte er diesen Zug wählen sollen. Zunächst hat Weiß nicht länger die Idee, über h6 die schwarzfeldrigen Läufer zu tauschen und Matt zu drohen, zudem ist es gar nicht einfach, das weiße Zentrum zusammenzuhalten. Weiß könnte mit 19.♞e2 oder 19.♞b6 fortsetzen, um das Zentrum zu stützen, aber in beiden Fällen bleibt es eine intensive Schlacht mit unklarem Ausgang.



**19.♞c1!**

Um über h6 matt zu drohen. 19.♞d2 mit derselben Idee scheitert an 19...♙b5 20.♙h6 ♙xc5! 21.dxc5 ♞ed8! und die Rollen sind umgekehrt – Schwarz ist nun derjenige, der zuerst angreift.

**19...♘c6**

Wir wollen andere Fortsetzungen betrachten:

A) 19...♔h8 20.♙h6 ♖g4 (20...♙xh6 21.♖xh6 ♜g8 22.♜f4 g5 23.e5+–) 21.♙xf8 ♜xf8 22.♖h6 ♜g8 23.♜f4 ♖d7 24.e5 ♜ae8 (24...♞c6 25.♜xb7 ♖xb7 26.♜xg4) 25.h3 ♙h5 26.♜e1 gefolgt von ♜h4;

B) 19...♙b5 20.♙xb5 axb5 21.♙h6 ♜e6 (bei 21...♜xe4 folgt 22.♙xf8 ♙xf8 23.♖h6+ ♙e8 24.♜be1 und der Angriff dringt durch) 22.♙xf8 ♙xf8 23.♖h6+ ♙e8 24.♖xh7 ♙d8. Weiß hat die Auswahl, wobei sowohl das aggressive 25.d5, als auch ruhige, zentrumsstützende Maßnahmen wie 25.♜fe1 oder 25.♖h4 einen Gedanken wert sind.

Öffnet dem König das Feld h7; die Drohung 21.♙h6 war nicht anders abzuwehren.

### 21. ♙f4!

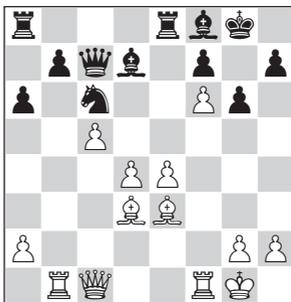
Der schwarzfeldrige Läufer des Weißen dringt von der anderen Seite in die schwarze Stellung ein. Zu nichts führt 21.♙h6 ♙h7 22.♙xf8 ♜xf8 23.♖e3 ♜ad8.

### 21... ♖d8

Das „aktive“ 21...♖a5 wird treffend widerlegt durch 22.♙d6 ♙xd6 23.cxd6 ♙h7 (23...♞xd4 24.♖h6 ♞e6 25.e5, and 26.♙g6) 24.♖xb7 ♖d8 25.♜f5!! ♜g8 26.♜g5 mit den unwiderstehlichen Drohungen e4-e5 und ♜g5xh5.

### 22. ♙d6 ♙h7

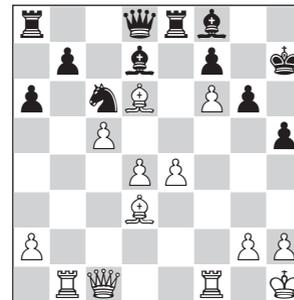
## Ruhige Züge / Prophylaxe inmitten des Angriffs



### 20. ♔h1!

Der König geht eventuellen Schachgeboten aus dem Weg, eine Notwendigkeit, die ihre Bestätigung in der Variante 20.♙h6 ♞xd4 21.♙xf8 ♜xf8 22.♖h6 ♞e6 findet. Nun würde 23.♙c4 an 23...♖xc5 scheitern.

### 20...h5



### 23. ♖e3

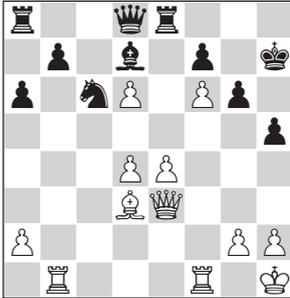
Es ist schwer für Schwarz, etwas gegen die weiße Bauernmasse und die Figuren, die sich dahinter auf schwarzen Feldern heranschleichen und den Schlussangriff vorbereiten, zu unternehmen.

Objektiv noch stärker war 23.e5, um 23...♞xd4 mit 24.♜xb7 zu beantworten. Allerdings führte Weiß etwas im Schilde und wollte dem Gegner die Chance bieten, das Bauernzentrum aufzubrechen:

**23...♙xd6**

Bei 23...♙h6 wäre das einfache  
24.♖f2 nebst 25.e5 gefolgt.

**24.cxd6**

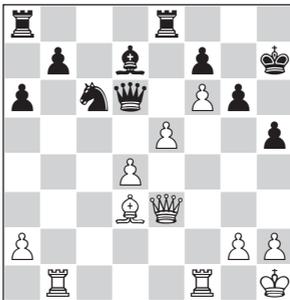


**24...♙c8?**

Passiv und das Ergebnis eines  
Übersehers.

A) Im Fall von 24...b5 gewinnt  
Weiß sehr schön mit 25.e5 ♖b6  
26.♗g5 ♙g4 27.♞f4 ♞h8 28.♞xg4!  
hxg4 29.e6!;

B) Am zähesten ist 24...♗b8 25.e5  
♗xd6 und nun:



Analysediagramm

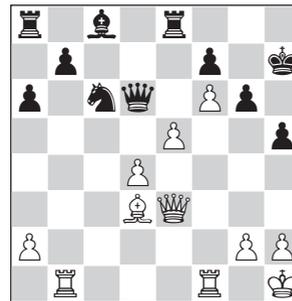
B1) 26.♞xb7 ♞ad8 27.♖f3 ♜xe5  
28.♖xh5+ ♝g8 29.♖h6 ♖f8  
30.♖xf8+ ♝xf8 31.dxe5 ♙c8  
32.♞b3 ♞xe5 33.♝g1 – die weißen  
Gewinnchancen sind hier so hoch  
zu beziffern wie die schwarzen  
Remisaussichten;

B2) ein ähnliches Endspiel ergibt  
sich nach 26.♖f3 ♜xe5 27.♖xh5+  
♝g8 28.dxe5 ♞xe5 29.♖h6 ♖f8:

B21) Bei 30.♖h4 ♞h5 (es drohte  
31.♙g6) 31.♗g3 gibt es noch  
31...♖b8! (31...♞h6 32.♞fe1! (nach  
dem naheliegenden 32.♞xb7  
ergibt sich die unerwartete  
Verteidigungsressource 32...♞h3!)  
32...♙c6 33.♞e7 und Schwarz hat  
Schwierigkeiten) 32.♞f4 g5 mit  
Gegenspiel;

B22) 30.♖xf8+ ♝xf8 31.♞xb7 ♙c6.  
**25.e5 ♖xd6**

**Den Bauernschutz des Königs  
zerstören**



**26.♙xg6+!**

Die entscheidende Taktik.

**26...fxg6 27.f7 ♖e7 28.fxe8 ♗ ♖xe8  
29.♞f6**

Die schwarzen Figuren spielen  
nicht zusammen, weshalb sich das  
Matt nicht vermeiden lässt.

**29...♖e7**

Auf 29...♝g7 könnte z.B. folgen  
30.♞bf1 ♙e6 31.d5! ♙xd5 32.e6.

**30.♞bf1 ♙e6 31.♖e4 ♙f5**

Oder 31...♞g8 32.d5.

**32.♞1xf5 gxf5 33.♖xf5+ ♝g8**

**34.♞g6+ 1-0**

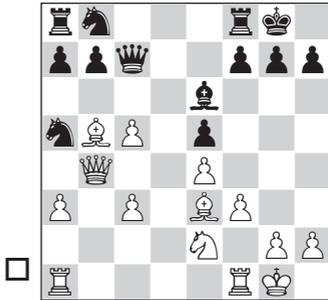
45

Viswanathan Anand  
Wang Hao

\*\*\*

2810  
2731

Wijk aan Zee 2011 (4)



Gerade hat die Partie das Eröffnungsstadium hinter sich gelassen und wir können einige Schlüsse ziehen. Weiß besitzt eine größere Konzentration an Bauern und Figuren im Zentrum, doch seinem Figurenspiel mangelt es an Harmonie – der ♘e2 hat kaum Perspektiven, die Schwäche c4 springt ins Auge und die Doppelbauern werden bald zum Angriffsobjekt. Aus diesen Gründen galten solche Stellungen lange Zeit als ausgezeichnet für Schwarz, aber eine brillante Idee des ehemaligen Weltmeisters machte eine völlige Neubewertung des Positionstypus nötig:

**16. ♘d4!!**

Den Springer stehen zu lassen, wenn er angegriffen wird (wie im vorigen Beispiel) ist schon äußerst beachtlich, aber noch beeindruckender ist es, den Springer aktiv auf ein vermintes Feld zu ziehen. Einfach fantastisch! Die weiße Einschätzung sieht so

aus: er geht davon aus, Schwarz müsse über kurz oder lang die Figur für die Bauern zurückgeben (etwa auf d5 für ein Paar Zentralbauern), aber dann werden das Läuferpaar sowie die Schwäche b7 sich bemerkbar machen.

**16...exd4 17.cxd4 ♘bc6 18. ♖c3 ♘e7**

Schwarz steht bereit, die Figur auf d5 zurückzugeben, aber Weiß muss sich nicht beeilen, sondern kann hinter dem Schutz des Bauernzentrums gemächlich seine Stellung maximal verstärken.

**19. ♗fd1 ♗ad8 20. ♙f2 a6**

Es war dringend anzuraten, etwas gegen das weiße Zentrum zu unternehmen, etwa 20...b6 oder 20...f5.

**21. ♙g3 ♖c8 22. ♙f1 b6 23. ♗ab1**

Wegen des wackligen Springers auf a5 ist Schwarz chancenlos.

**23...♘b3 24. ♗xb3**

Es gewinnt auch 24.d5 ♘xc5 25.dxe6 – Schwarz verliert seine Bauern.

**24...♙xb3 25. ♖xb3 bxc5 26.d5**



Weiß hat unangefochtene Dominanz im Zentrum.

**26...♘g6 27. ♖b6 f5 28. ♙xa6 ♖d7**

**29. ♙b5 ♖f7 30.exf5 ♖xf5 31. ♖xc5**

**♗c8 32. ♖d4 ♗fd8 33.a4**

Schwarz gab auf.

### **Zusätzliches Material**

Botwinnik-Euwe, Den Haag-Moskau, WM (Match-Turnier) 1948  
Bronstein-Boleslawski, Moskau 1950  
Bronstein-Ljubojevic, Petropolis 1973  
Euwe-Smyslow, Den Haag-Moskau, WM (Match-Turnier) 1948  
Geller-Smyslow, Zürich 1953  
Geller-Smyslow, Amsterdam 1956  
Botwinnik-Capablanca, Amsterdam 1938  
Botwinnik-Keres, Moskau 1952  
Denker-Botwinnik, USA-UdSSR 1945  
Tal-Ghitescu, Miskolc 1963  
Kasparow-Timman, Hilversum (Match/4) 1985  
Kasparow-Timman, Hilversum (Match/6) 1985  
Kasparow-Andersson, Belfort 1988  
Jussupow-Kasparow, Barcelona 1989  
Karpow-Kasparow, Amsterdam 1988  
Karpow-Kasparow, Belfort 1988  
Kasparow-Karpow, Sevilla, WM-Match (2) 1987  
Kasparow-Karpow, Sevilla, WM-Match (4) 1987  
Karpow-Kasparow, Sevilla, WM-Match (5) 1987  
Karpow-Kasparow, Sevilla, WM-Match (7) 1987  
Karpow-Kasparow, Sevilla, WM-Match (9) 1987  
Karpow-Kasparow, Lyon, WM-Match (17) 1990

## KAPITEL 34

# Bauernkeil im gegnerischen Lager

In diesem Kapitel geht es um Bauern, die im gegnerischen Lager von ihren Getreuen abgeschnitten sind, die aber für gehöriges Chaos und Durcheinander in der feindlichen Stellung sorgen können. Diese Bauern gehen meist verloren, dafür zerstören sie aber die Koordination der gegnerischen Figuren nachhaltig.

**266**

**Alexander Chalifman**

**Nidjat Agajew**

Najitschewan 2012 (6)

\*

2649

2318

**1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.♗c3 exd5  
5.cxd5 ♕d6**



Dieses System ist ein seltener Gast in der Turnierpraxis. Es beruht vor allem auf seinem Überraschungswert. Der Läufer soll über d6 nach c7 gebracht werden, aber dann bietet sich für Weiß durchaus d5-d6 an. Danach entsteht eine ungewöhnliche, interessante Stellung, in der die weißen Aussichten dank des mächtigen Bauern auf d6 besser sein sollten.

**6.g3**

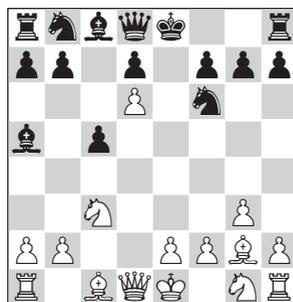
Die Überführung des Läufers nach c7 kann radikal durch 6.e4 unterbunden werden, weil dann 6...♕c7?? verliert nach 7.d6 ♕a5 8.e5! ♗e4 9.♖g4 ♗xc3 10.♖xg7 ♗e4+ 11.♗d1 ♖f8 12.♕h6+–.

Dagegen geht die Überführung nach c7 auf 6.♗f3 ♕c7!?, und nun wäre nicht so klar 7.d6 ♕a5 8.♕g5 ♖b6! 9.♕xf6 ♖xb2! 10.♕xg7 ♖g8 (oder 10...♕xc3+ 11.♕xc3 ♖xc3+ 12.♗d2 b6) 11.♖b1 ♕xc3+ 12.♕xc3 ♖xc3+ 13.♗d2 ♖g6 14.♖b3 ♖d4±.

**6...♕c7**

Die Hauptvariante lautet 6...0-0 7.♗f3 ♕c7 8.d6 ♕a5 9.♕g2 ♗e4 10.♖d3 ♖f6 11.0-0! ♗xc3 12.bxc3 h6 13.♕f4! und ist ebenfalls schwierig für Schwarz.

**7.d6 ♕a5 8.♕g2**



**8...h6**

Bei 8...0-0 kann Weiß zur vorteilhaften Variante mit 9.♘f3 überleiten (oder auch 9.♘h3!?, was nicht schlecht ist).

9.♘h3 0-0 10.0-0 ♙xc3 11.bxc3 ♘c6



**12.e4**

Das weiße Spiel ist einfach – Bauernvormarsch im Zentrum. Der Schwarze, der durch den Bauern d6 eingengt ist, kann keinerlei Aktivität entwickeln. Man kann schon von einer verlorenen Stellung sprechen.

12...♙a5 13.♙c2 ♞e8 14.f4 b5  
15.e5 ♘h7 16.♙e3



Die schwarzen Figuren sind nahezu unsichtbar, und der Rest ist eine Frage von einfacher Technik.

16...♙a6 17.♙xc6 dxc6 18.♙xc5 ♘f8 19.♘f2 ♙c8 20.♘e4 ♙h3

21.♞fe1 ♘d7 22.♞f2 ♙a4 23.♙b4 a5 24.♘c5 ♘xc5 25.♙xc5 ♙c4 26.♙d4 ♙xd4+ 27.♙xd4 a4 28.♞ad1 ♞eb8 29.♙c5 ♞b7 30.♙f2 ♞d7 31.♙e3 ♙f8 32.c4 ♙e6 33.cxb5 cxb5 34.a3 ♞c8 35.♞c1 ♙e8 36.g4 g6 36...♙xg4 37.♞g1+-. 37.h3 ♞b7 38.♙e4 ♘d7 39.f5 gxf5+ 40.gxf5 ♙c4 41.♙b4 ♞bb8 42.♞g1 ♙b3 43.e6+ fxe6 44.♞g7+ ♘d8 45.♙a5+ Schwarz gab auf.

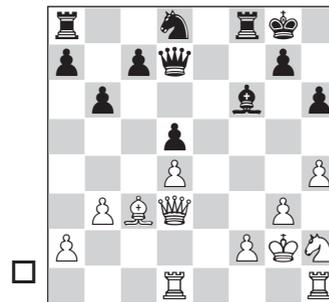
**267**

\*\*

**Konstantin Sakajew  
Alon Greenfeld**

Russland, Mannschaftsmeisterschaft 1998 (1)

**Schwache Felder**



Die Stellung sieht ziemlich ausgeglichen aus. Das Feld e5 hat die falsche Farbe, um als Vorposten für den Springer zu dienen: Schwarz nimmt einfach auf e5 mit dem Läufer und spielt auf den weißen Feldern. Deshalb versucht Weiß lieber, die e-Linie zu erobern und dies mit Spiel am Königsflügel zu kombinieren, indem er die

unmerkliche Schwäche des Feldes g6 ausnützt.

**19. ♖g6! ♜f7**

19... ♘c6 20. ♘g4 ♘e7 21. ♜h5  
(21. ♘xh6+ ♚h8 22. ♘f7+ ♚g8=)  
21... ♘f5 22. ♜he1 mit weißer Initiative.



**20. h5!**

Legt die schwarzen Bauern auf die Farbe seines Läufers fest, was auf lange Sicht Vorteile bietet. Weiß hat realisiert, dass nach dem Tausch auf g6 der dort erscheinende Bauer eine Stärke und keine Schwäche ist. Er beengt den Schwarzen ernsthaft und kann dabei nicht so einfach angegriffen werden. 20. ♜xf7+ ♚xf7 bietet nicht wirklich was.

**20... ♜xg6**

20... ♙e7 21. ♜xf7+ (21. ♘g4!? ♜f3+ 22. ♚h3 ♜xc3 23. ♘xh6+ ♚h8∞)  
21... ♘xf7 22. ♘g4±.

**21. hxg6**

Der Bauer stört den Schwarzen und wird am Ende die Partie entscheiden.

**21... ♘c6 22. ♘g4 ♜ae8?**

Schlecht ist 22... ♘e7? 23. ♙b4 mit entscheidender Fesselung des Springers.

Einen Gedanken wert war 22...a5!?, wobei Schwarz nach 23. ♜he1 oder 23. ♜c1 immer noch nicht alle Probleme gelöst hat.

**23. ♘e3 ♜e4**

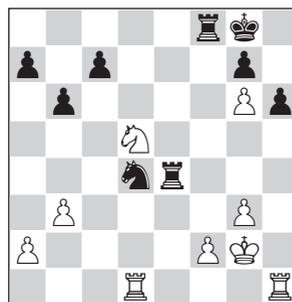
Aufmerksamer war 23... ♙g5, aber auch hier behält Weiß nach die Zugfolge 24. ♘d5 ♜e2 25. ♜hf1 ♜xa2 26. ♘xc7 ♜c2 27. ♜d3! (mit 27. ♘d5 könnte Weiß den Mehrbauern klammern, aber da wären die schwarzen Remischancen höher) 27... ♘xd4 28. ♜xd4 ♜xc3 29. ♘e6 ♜e8 30. ♜e1 ♙f6 31. ♜d7 seine dominante Stellung und Gewinnchancen – Schwarz leidet unter seiner...

---

### Grundlinienschwäche

---

**24. ♘xd5 ♙xd4 25. ♙xd4 ♘xd4**



**26. ♜he1!**

Weiß lässt sich nicht vom Bauern c7 ablenken – wichtiger ist es, die e-Linie zu erobern.

**26... ♜xe1 27. ♜xe1 c6 28. ♘e7+**

Einfacher und überzeugender war 28. ♘f4!, um den Springer nach h5 zu bringen.

**28... ♚h8 29. ♜e4 c5 30. ♘d5 ♘c6 31. f4 ♜c8 32. f5 ♚g8**



Der schwarze König sitzt im Käfig, und Weiß findet einen Weg, ihn komplett wegzuschließen:

**33. ♖e7! ♜d8 34. f6! ♞xe7 35. fxe7 ♞e8 36. ♔f3**

Der weiße König regiert auf dem Brett.

**36...b5 37. ♕e4 c4 38. bxc4 bxc4 39. ♕d4 ♜c8 40. ♕c3**

Schwarz gab auf.

Es ist nie zu spät, einen Fehler zu begehen – nach 40. ♞c7?? c3 würde sich das Resultat um 180 Grad drehen.

**268**

**Alexei Schirow**

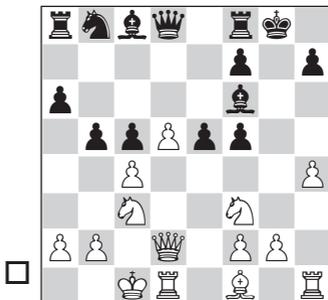
**Wesselin Topalow**

Sarajevo 2000 (3)

\*\*\*

2751

2702



Es folgte...

**14.d6!**

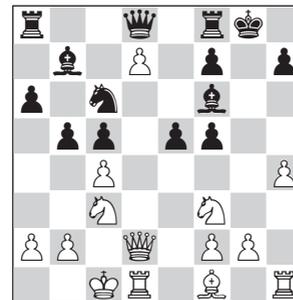
Sicherlich glaubt Alexei Schirow nicht daran, den Bauern umwandeln zu können?! Nein, aber indem er ihn nach d7 vorantreibt, schneidet der Freibauer die schwarze Stellung in zwei Hälften, wobei er im Fortgang bereit ist, sein Leben zu opfern. Ein anderer wichtiger Zweck ist es, Angriffsfelder für die Figuren zu befreien: d5 für den Springer, d6 für die weiße Dame sowie die Diagonale a2-g8.

**14...♞c6**

Der Springer eilt nach d4, aber das wird nicht ausreichen, da die anderen schwarzen Figuren, insbesondere die Türme, nicht miteinander koordinieren.

Stärker war es, mit 14...e4 den Läufer zu aktivieren oder den Bauern durch 14...♞d7 zu stoppen.

**15.d7! ♙b7**



**16. ♞d6**

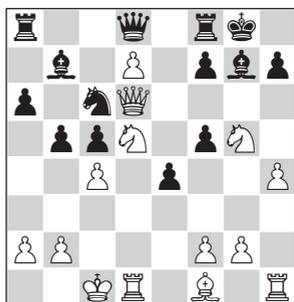
Eine weitere verlockende Alternative war 16. ♜h3, um zuerst den Turm in den Angriff einzubeziehen. Schwarz muss mit 16...♔h8 den König ins Eck ziehen, woraufhin Weiß zwischen zwei Feldern

für seine Dame wählen kann  
 – d5 oder d6 (Schwarz verliert  
 beim sofortigen 16...♘d4 17.♚h6  
 ♙g7 18.♞g3 ♘e6 19.♞xg7+ ♘xg7  
 20.♘g5+-).

**16...e4**

Falls sich der Läufer mit 16...♙g7  
 zurückzieht, um ♘d5 zuvorzu-  
 kommen, ist 17.♞h3! sehr stark.

**17.♘d5 ♙g7 18.♘g5**



Mithilfe der Springer entspinnt  
 sich ein Mattnetz um den  
 schwarzen König.

**18...♘d4 19.♘e7+ ♘h8 20.♞h3 f4**

**Dynamik. Prophylaxe / „ruhige  
 Züge“ mitten im Angriff**



**21.♚b1!**

Schwarz kann seine Stellung nicht  
 verstärken, somit kann sich Weiß  
 ein wenig Prophylaxe leisten – der  
 König geht einem eventuellen  
 Springerschach aus dem Weg.

**21...b4 22.♙e2!**

Sobald der Läufer teilnimmt, wird  
 der Angriff überwältigend.

**22...f3 23.gxf3 ♘xe2 24.♚xc5 ♘f4**

**25.♚f5 ♘g6 26.h5 ♚xe7 27.hxg6**

Schwarz gab auf.

## KAPITEL 47

# Am meistüberdeckten Punkt zuschlagen

Hat man ein bestimmtes Feld vielfach überdeckt, kann dies den Anschein erwecken, das Feld würde einem „gehören“. Eine durchaus typische Schachweisheit ist es indes, zu versuchen, just an diesem stärksten Punkt zuzuschlagen. Solch ein extremer Befreiungsschlag kann eine entscheidende Wirkung auslösen oder zumindest hilfreich dabei sein, die feindlichen Figuren abzulenken, damit man dann an einem anderen Punkt zuschlagen beziehungsweise die eigenen Figuren befreien kann. Je nach Situation werden Felder, Linien oder Diagonalen geöffnet. Taktische Nuancen erlauben es zuweilen, eine Figur, die nicht geschlagen werden kann, auf eben dieses Feld zu stellen und Drohungen zu kreieren. Die gegnerischen Möglichkeiten müssen stets aufmerksam beobachtet werden, auch auf dem am besten bewachten Brettabschnitt!

**336**

**Konstantin Sakajew**

**Rinat Schumabajew**

Swenigorod 2008 (3)

**\***

2635

2442

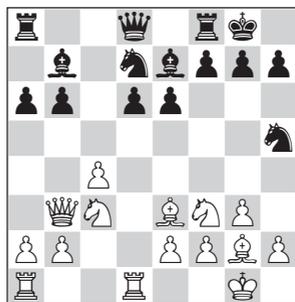
Weiß wird ihn so teuer wie möglich verkaufen.

**15...♘hf6 16.♖ac1 ♜c8 17.♘a4 ♙c6 18.♘d4!**

Schwarz wird den Bauern zurückgewinnen, aber auf Kosten seiner wichtigsten Verteidigungsfigur. Für den Rest der Partie wird er an der Schwäche c6 laborieren.

**18...♙xa4 19.♚xa4 ♜xc1 20.♜xc1 ♚xb6**

□

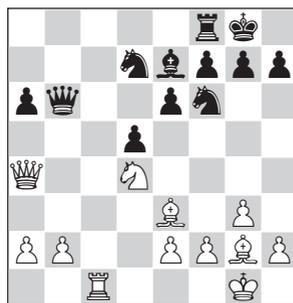


**14.c5!**

Dieser Hieb wird durch den abseits stehenden Springer h5 ermöglicht, den Schwarz dorthin zog, um den weißen Läufer von f4 abzuhalten.

**14...d5 15.cxb6**

Der Bauer auf b6 kann nicht dauerhaft gehalten werden, aber



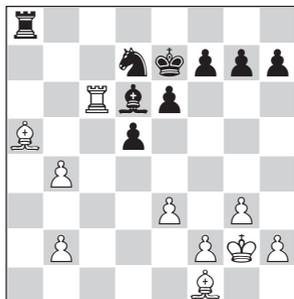
**21.♘b3!**

Warum sich mit komplizierten Berechnungen aufhalten, die

sich durch den Rösselsprung ins feindliche Lager ergeben, wenn wir forciert in ein günstiges Endspiel abwickeln können? Mit der c-Linie und dem Läuferpaar wird es leicht sein, die Vorteile im Endspiel umzusetzen.

**21... ♖b5 22. ♗xb5 axb5 23. ♔d4 b4** Vorzuziehen war 23... ♗a8, aber auch dann hat Schwarz nach 24. ♔c6 (schwächer ist 24. a3 b4 25. ♔c6 bxa3! 26. ♔xe7+ ♕f8 27. bxa3 ♕xe7 28. ♗d2 ♕d8 29. ♗b4, wobei auch hier Weiß besser steht) 24... ♗d6 25. a3 ein schwieriges Endspiel.

**24. ♔c6 ♗d6 25. ♗d2 b3 26. axb3 ♗a8 27. ♗a5 ♕f8 28. b4 ♔e5 29. e3 ♔xc6 30. ♗xc6 ♕e7 31. ♗f1 ♔d7 32. ♕g2**



Weiß baut seine Stellung in aller Ruhe aus. Sein Plan für die nahe Zukunft sieht vor, mit seinen Bauern Raum am Königsflügel zu erobern. Mit der Zeit werden die schwarzen Figuren eingeeengt und Bauernschwächen werden einhergehen. Dieses Vorgehen ist typisch und sehr nützlich, insbesondere wenn eine Seite mehr Raum oder das Läuferpaar besitzt.

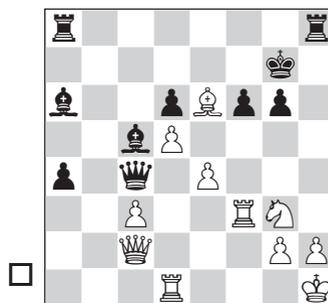
**32... ♔e5 33. ♗c2 ♗a7 34. h3**

Wiederholt ist Weiß nicht in Eile, da Schwarz ohnehin nur abwarten kann.

**34... h5 35. f4 ♔d7 36. ♗c6 g6 37. ♕f3 ♔b8 38. ♗c8 ♕d7 39. ♗d8+ ♕e7 40. ♗c8 ♕d7 41. ♗c1 ♕e7 42. g4 hxg4+ 43. hxg4**

Schwarz überschreitet die Zeit, er hätte auch aufgeben können.

<b>337</b>	<b>*</b>
<b>Alexei Schirow</b>	2500
<b>Daniel King</b>	2515
Gausdal 1990 (4)	



Es ist offensichtlich, dass die weißen Chancen mit Spiel auf den weißen Feldern einhergehen. Das Feld e5 ist von zwei Bauern gedeckt, aber im Moment ist es nicht blockiert! Weiß öffnet folgerichtig die Diagonale und bringt mit entscheidendem Effekt seine Dame zum Angriff.

**32. e5! dxe5**  
 Der Gegenangriff auf der h-Linie funktioniert nicht: 32... ♗xh2+ 33. ♕xh2 ♗h8+ 34. ♗h3!  
**33. ♔f5!+ gxf5 34. ♗g3+ ♕f8 35. ♗xf5 ♗f4 36. ♗g6 ♗a7 37. ♗h3 ♗xh3 38. ♗g8+ ♕e7 39. d6+ 1-0**

Er wird nach 39...♙xd6 40.♖f7+ ♕d8 41.♖xd6+ mattgesetzt.

**338**

**Wladislaw Newednitschi**  
**Konstantin Sakajew**

Moskau, Olympiade 1994 (4)

\*

2470  
2555



Die komplette weiße Strategie dreht sich darum, das Feld d5 als Vorposten für die Figuren zu nutzen. Deswegen ging er gar so weit, ein positionelles Damenopfer zu spielen. Zweifellos: sollte es Weiß gelingen, lang zu rochieren, ein Springerpaar zu tauschen und den Läufer auf d5 zu etablieren, wäre sein Struktur ideal. Der Bauer e4 und der ♙d5 decken sich gegenseitig, und über das Feld d3 könnte Weiß seine Türme auf den Damenflügel schwenken, um die schwarzen Bauern dort anzugreifen. Um im weißen Lager Disharmonie zu erzeugen, entscheidet sich Schwarz deshalb für ein Gegenopfer:

**16...d5! 17.exd5**

Um wirklich gefährlich zu sein, müsste der Bauer besser von seinen Figuren unterstützt werden.

**17...♙b4 18.0-0 ♙xc3 19.d6 ♖c6**  
**20.bxc3 ♖xc3 21.♖he1 0-0 22.g5**

Das hilft nicht, aber auch nach anderen Fortsetzungen stellt Schwarz den Turm nach d8 und umringt den d-Bauern.

**22...hxg5 23.♙xg5 ♖d8 24.♙b1**  
**♖xd6 25.♖xd6 ♖xe1+ 26.♙b2 ♖b4**  
**27.♖d8+ ♙h7 28.c3 ♖e7**

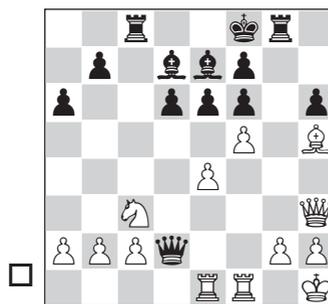
Und Schwarz brachte seinen Materialvorteil zur Geltung.

**339**

**Raschid Neschmetdinow**  
**Leonid Schamkowitsch**

Krasnodar 1957

\*\*



Auf der d-Linie können der ♙d7 und die ♖d2 unter Angriff geraten, und das gilt auch für den schwarzen König auf der f-Linie. Abgesehen von den Drohungen, diese Linien zu öffnen, existiert nach...

**22.e5!**

... auch noch die Drohung, den Springer nach e4 zu bringen.

**22...♙c6**

Danach wird die f-Linie, auf der der König steht, geöffnet, was unter keinen Umständen zu dulden war. Eine weitaus hartnäckigere

Verteidigung war mithin 22...exf5, wonach die stärkste Antwort 23.exd6 ist (23.♖e2 ♘d4 24.exd6 ♙xd6 25.♙f3 ♗f4 führt zu einer zweiseitigen Schlacht mit nur geringem weißem Vorteil; 23.♞d1 ♗xc2 24.exd6 ♙d8 25.♙f3 ♗g6 26.♙xb7 behält Vorteil, doch hier bekommt Schwarz Gegenspiel) 23...♗xd6 24.♞d1 ♗c7 25.♞d5 und der weiße Angriff wird sich im Weiteren wie von selbst entwickeln.

**23.♖e2 ♗g5 24.fxe6 fxe6 25.exf6 ♙xf6 26.♞e4 ♙xe4 27.♞xe4 ♞xc2 28.♞xe6 ♞f2**

Zäher war 28...♞g7, wonach der sauberste Gewinnweg 29.♞exf6 ♗xf6 30.♗d3 ♞d2 31.♗g3+ ♗g5 32.♞f7+ ♞h8 33.♗c3+ ♗e5 34.♗xd2 ♗xh5 35.♞xb7 ist.

**29.♞e8+ ♞g7 30.♞xg8+ ♞xg8 31.♗c8+ ♞g7 32.♞xf2 1-0**

**340**

**Akiba Rubinstein  
Rudolf Spielmann**

San Sebastian 1912 (10)

\*\*



Auf dem Brett steht eine typisch sizilianische Struktur (wenngleich die Partie mit Holländisch

begann!). Schwarz gelang es, einige Figuren zu tauschen, so dass seine Stellung nicht mehr beengt ist. Stattdessen hat er Probleme mit dem Bauern d6. Wenn Schwarz nicht sogleich mit entscheidenden Maßnahmen aufwarten kann, wird seine Stellung schwierig.

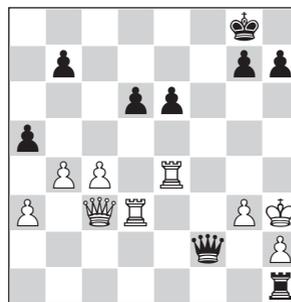
**25...♙xe4!!**

Der vorherige Bauerntausch 25...axb4 26.axb4 wäre Schwarz zum Nutzen, aber Weiß kann mit 26.♗xb4!? zurückschlagen und die schwarze Kombination damit an ihren Wurzeln packen.

Am besten ist nun selbstverständlich **26.♙xe4!**.

Die Dame ist unverletzlich wegen 26.bxc5 ♞f1+ 27.♞xf1 ♞xf1#.

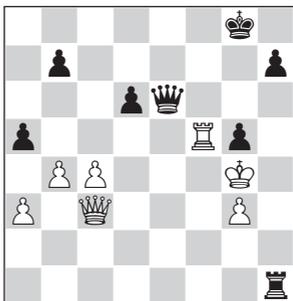
In der Partie verlor Schwarz den Kopf. 26.♞xe4?? verlor schnell: 26...♞f1+ 27.♙xf1 ♞xf1+ 28.♞g2 ♗f2+ 29.♞h3 ♞h1.



Analysediagramm

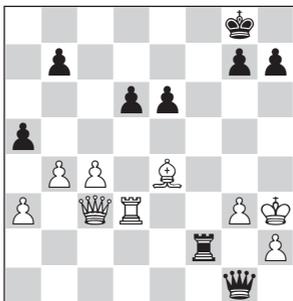
Dieser Zug würde nicht gehen, hätte Weiß statt eines Turmes einen Läufer auf e4. 30.♞f3 ♗xh2+ 31.♞g4 ♗h5+ 32.♞f4 ♗h6+ 33.♞g4 g5 34.♞xe6 ♗xe6+ 35.♞f5 (nach 35.♞xg5 h6+ 36.♞f4 ♞e1 hat Schwarz bei gleichem Material

entscheidenden Angriff auf den weißen Wanderkönig – der Traum eines jeden Spielers! 37. ♖e3 (37.g4 ♖e4+ (schneller gewinnt 37... ♗g1) 38. ♘g3 axb4 39. axb4 ♖xc4 40. ♗d2 ♖xg4+ mit Gewinn) 37... ♗f7+ 38. ♘g4 (38. ♘e4 ♗g6+ 39. ♘d5 ♖d1+ –+) 38... ♗g6+ 39. ♘f4 ♗g5+ 40. ♘e4 ♗g4+ 41. ♘d5 ♖d1+ 42. ♖d3 ♗f5+ 43. ♘d4 ♗e5#)



Analysediagramm

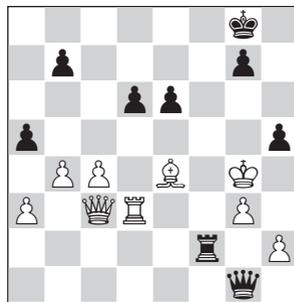
35...h6 36. ♗d3 ♘g7 37. ♘f3 ♖f1+ 38. ♗xf1 ♗xf5+ 39. ♘g2 ♗xf1+ 40. ♘xf1 axb4 41. axb4 ♘f6 42. ♘f2 h5 und Weiß gab auf.  
**26... ♖f1+ 27. ♖xf1 ♖f1+ 28. ♘g2 ♖g1+**  
 Ein wichtiger Zug. Verlockend war 28... ♗g1+ 29. ♘h3 ♖f2, um den weißen König in die Flucht zu schlagen:



Analysediagramm

A) 30. ♖xd6 ♗f1+ (30... ♖xh2+ 31. ♘g4 h5+ 32. ♘g5+-) 31. ♘h4 ♗e2! 32. ♖xe6 ♘f7!! gibt Schwarz Hoffnung: 33. ♘d5 ♖xh2+ 34. ♘g5 ♗h5+ 35. ♘f4 ♖f2+ 36. ♘e3 ♖e2+ 37. ♘d3 ♖xe6 38. ♘xe6+ ♘xe6=;  
 B) 30. ♖f3 ♖xh2+ 31. ♘g4 h5+ 32. ♘g5! (32. ♘f4? ♖h4+ 33. gxh4 e5+ 34. ♘f5 ♗g4#) 32... ♗b6! 33. ♘g6! und der gejagte weiße König wird zum Jäger! Jedenfalls droht Weiß Matt in einem Zug (bei 33. ♘f4 ♗c7! droht Schwarz mindestens Dauerschach: 33. ♗d3 ♗d8+ 34. ♘g6 (34. ♘f4 e5+ 35. ♘e3 ♗g5+-+) 34... ♗e8+ 35. ♘g5 ♗e7+=; 34. bxa5 ♗d8+ 35. ♘f4 ♖e2 36. ♖e3 ♖f2+ 37. ♖f3 ♖e2=) 34... ♗c7 35. ♖f1! ♗e7 36. ♗f3 ♖h3! 37. ♗g2 ♗e8+ 38. ♘g5 ♗e7+ 39. ♘f4 ♗f6+ 40. ♘e3 ♗c3+ 41. ♘d3 ♗e5+ 42. ♗e4 ♖xg3+ 43. ♖f3 und Weiß steht besser, doch Schwarz hat ausgezeichnete Aussichten auf Ausgleich.

C) Doch Weiß kann 30. ♘g4!! spielen; ein ausgezeichnetes Beispiel zum Thema „Prophylaxe“ und die einzige Widerlegung der schwarzen Idee: 30...h5+ (30... ♗xh2 31. ♖xd6+-; 30... ♗f1 31. ♖f3 h5+ 32. ♘h4!+-)

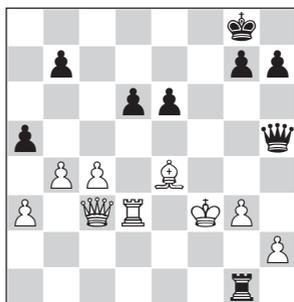


Analysediagramm

C1) 31.♔xh5?! schmeißt den Vorteil weg: 31...♖xh2+ 32.♔g4 g6!! gewinnt ein enorm wichtiges Tempo, um Drohungen gegen den weißen König zu schaffen: 33.♙xg6 ♖h6 34.♙e4 (34.♙e8 e5 35.♗f3 ♖e6+ 36.♔g5 ♖e7+ 37.♔f5 ♖f8+ 38.♔e4 ♗xf3 39.♖xf3 ♖xe8=) 34...♗h2! und nun hält nur 35.♗d5! das Gleichgewicht aufrecht: 35...♖h3+ 36.♔f3 ♖f1+ 37.♔g4 exd5 38.♙xd5+ ♔f8 39.♔g5!∞;

C2) 31.♔g5! ♖f1 32.♗f3! ♖h3 33.♗f4! e5 34.♙f5+.

**29.♔f3 ♖h5+**



**30.♔f4!**

Notwendige Tapferkeit. Weiß provoziert Schwarz, den e-Bauern zu ziehen.

Das „solide“ 30.♔e3? führt direkt zum Verlust: 30...♖xh2 31.♖d2 ♖xg3+ 32.♔e2 (32.♔d4 ♖e5+ 33.♔e3 ♗g4 34.♗d4 d5 und Schwarz gewinnt) 32...♖h2+ 33.♔e3 ♖h4! 34.♗d4 ♗a1! – Weiß kann weitere Materialverluste nicht verhindern.

**30...♗f1+**

Nach einer Serie von einzigen Zügen ergibt sich jetzt ein remisiges Endspiel.

A) 30...e5+ 31.♔e3 ♖xh2 (31...♖h6+ 32.♔f3 ♖h5+=) 32.♙d5+ (diese

Option hätte Weiß nicht, stünde der Bauer auf e6) 32...♔h8 33.♔e4!! und ein Überfall auf das Herz der schwarzen Stellung rettet Weiß;

B) 30...g5+ 31.♔e3 ♖xh2 32.♖f6! (einziger Zug, aber zum Remis ausreichend) 32...♗e1+ 33.♔d4 ♖b2+ 34.♗c3 ♖d2+ 35.♗d3 ♖b2+ 36.♗c3=.

**31.♗f3! axb4 32.axb4 ♗c1 33.♖d3 ♗e1! 34.♖xd6 g5+ 35.♔e5 ♖xf3 36.♖xe6+ ♖f7 37.♖xf7+ ♔xf7 38.c5! ♔e7 39.♔f5=**

**341**

**Vlastimil Babula**

**\*\***

2571

**Twan Burg**

2490

Deutsche Bundesliga 2012/13 (6)

**1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♙b7 5.♙g2 g6**

Ein origineller Weg, Damenindisch zu handhaben. Schwarz will eine zweischneidige Stellung abseits des Standards herbeiführen, um auf drei Resultate spielen zu können.

**6.♘c3 ♘e4**

Die Standardreaktion auf ♘c3 in den meisten Damenindern.

Solider ist 6...♙g7 7.♖c2 0-0 8.0-0 d5, um eine Art Hybrid aus Damen- und Grünfeldindisch zu erreichen.



**7.d5! ♖b4**

7...♗xc3 8.♚d4! zeigt den Nachteil des frühen ...g7-g6: 8...♖g8 9.♚xc3 exd5 10.♚e5+ ±.

**8.0-0 ♗xc3 9.bxc3 ♖xc3 10.♖h6!** Hindert Schwarz an der Rochade.

**10...d6**

Riskant ist die Annahme des Opfers. Nach 10...♖xa1 11.♚xa1 f6 12.♗g5! ist der weiße Angriff sehr stark. Beispielhaft 12...♖g8 13.♗e4! ♗f7 14.dxe6+ dxe6 15.♖d1 ♚e7 16.♗g5+ fxg5 17.♖xb7 ♗d7 18.♖xg5+–.

**11.♗g5 e5 12.♗e4**

12.♖b1±.

**12...♖xa1 13.♚a4+ c6**

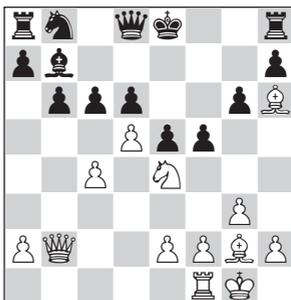
Für den Moment sichert dieser Blockbauer vor Schachgeboten. 13...♗d7 14.♖g5 ♚c8 15.♗f6+ ♗f8 16.♗xd7+ +–.

**14.♚a3 ♖b2**

14...c5 15.♚a4+ und Schwarz kann dem Schach nichts mehr dazwischensetzen.

**15.♚xb2 f5**

15...cxd5 16.cxd5 ♖xd5 17.♗f6+ ♚xf6 18.♖xd5+–.



**16.♗c5!**

Ein Schlag am meistbefestigten Punkt.

Zu nichts hätte die Fortsetzung 16.♖g5 ♚c7 17.♗f6+ ♗f7 geführt.

**16...♚e7**

16...bxc5 17.♚xb7 ♗d7 18.dxc6+–.

16...dxc5 17.♚xe5+ ♚e7 18.♚xh8+ +–.

**17.♗xb7 ♚xb7**

Es verlor 17...c5 18.♗xd6+! ♚xd6

19.♖g7 ♖f8 20.♖xe5 ♚d7 21.e4 ♗a6

22.♖f6 fxe4 23.♖h3 ♚xh3 24.♚e5+

♗d7 25.♚e7+ +–.

**18.c5!**

Noch ein Schlag, der es Weiß erlaubt, zum schwarzen König durchzuberechnen.

**18...cxd5**

18...♚c7 19.cxd6 ♚xd6 20.♖g7 ♖g8

21.♖xe5 ♚c5 22.♖c1+–.



**19.♖d1**

Die weißen Drohungen sind gar noch gefährlicher nach 19.cxd6 ♗d7 20.♖d1 0-0-0 21.♖xd5 ♚a6 22.♚c3+ ♗c5 23.♚xe5 ♖he8 24.d7+! ♗xd7 25.♖e6 mit unwiderstehlichem Angriff.

**19...♗c6 20.♖xd5 0-0-0 21.cxb6!**

**♗d7**

21...axb6 22.♖c1+–.

**22.♖e3 axb6 23.♚b5 ♖a8**

Hier verpasste es Weiß, zum dritten Mal einen Schlag auf dem am besten verteidigten Feld zu landen.



Überzeugend hätte er gewonnen nach...

**24. ♖c5!**

In der Partie folgte 24.a4 ♜hc8

25. ♚c4 ♚a6 26. ♜e6+ ♚c7 27. ♚h4

♚xa4 28. ♚xh7+ ♚b8 29. ♜b1 und

Weiß gewann später auch.

**24... ♜hc8 25. ♜xd6 ♜a5 26. ♚c4 ♝d4**

**27. ♚xd4! exd4 28. ♜xb7 ♜c4 29. ♜f4**

**♚e6**

29... ♜xa2 30. ♜d5+–.

**30. ♜d2 ♜ca4 31. ♜f3**

Mit entscheidendem Vorteil.

**342**

**Gata Kamsky**

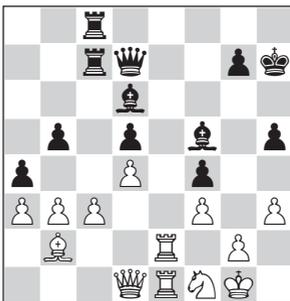
**Wassili Iwantschuk**

Linares 1991 (4)

**\*\*\***

2640

2695



Schwarz steht klar besser, da die weißen Figuren passiv und

unbeweglich sind. Der ♜b2 ist schlecht, das größte Problemkind ist der Springer, der einfach nicht aktiviert werden kann – es gibt keine Route, die ihn nach d3 bringen könnte. Die Frage ist, wie Schwarz durchbrechen kann. Riskant ist es, ...g7-g5-g4 vorzubereiten, was den schwarzen König entblößen und dem weißen Springer helfen könnte, ins Spiel zu gelangen.

Schwarz findet einen großartigen Weg, die Struktur auf dem Damenflügel zu verändern:

**34...b4! 35.axb4**

35.cxb4 ♜c2 36. ♚d2 axb3–.

Schwarz zieht den Läufer von c2 weg und dringt anschließend mit dem Turm ein.

**35...a3 36. ♜xa3**

36. ♜a1 ♜xc3 37. ♜xc3 ♜xc3 löst das Problem nicht – der freie a-Bauer ist höchst gefährlich, während der Springer immer noch keine aktive Route aufweist.

**36... ♜xc3 37. ♚h2 ♜a8 38. ♜b2**

Mehr Ausgleichschancen bot 38. ♜a2 mit der Idee ♜a2-a1 und ♜a3-b2, aber psychologisch ist es sehr schwer, freiwillig in eine Fesselung zu ziehen.

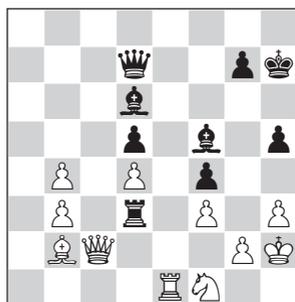
**38... ♜d3 39. ♚c1**

39. ♜d2 ♜xb4 40. ♜xd3 ♜xe1–+ verliert die Qualität.

**39... ♜c8 40. ♜c2**

Hier war 40. ♚a1! am besten, wenngleich Schwarz nach 40... ♚b7 (40... ♜xb3 41. ♚a2 ♜xb4 42. ♚xd5 ♜b5 43. ♚a2 ♜b4) 41. ♜c1 ♚xb4 am Drücker bleibt.

**40... ♜xc2 41. ♚xc2**



**41...♖g6**

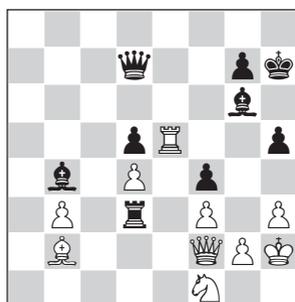
Trotz Bauerndefizit behält Schwarz einen stabilen Positionsvorteil.

Er konnte mit dem erstaunlichen 41...♜xf3! 42.♞d1 (42.♞e2 ♜xh3+!) 42...♜f2 43.♞xh5+ ♔g8 44.♞e8+ ♕f8 gewinnen.

**42.♞f2 ♕xb4 43.♞e5**

Aufmerksamer war 43.♞a1 ♜xb3 44.♞e2♯ und noch ist einigermaßen Widerstand möglich.

**Dynamik – Figuren fangen**



**43...♞d1!**

Der ♖b2 sitzt in der Falle, obgleich er gar nicht angegriffen ist.

**44.♞e2 ♜b1 45.♞g5 ♞c6 46.♞e5 ♞c2 47.♜xh5+ ♔g8 48.♞e6+ ♕f7 49.♞h8+ ♔xh8 50.♞xf7 ♞c6 51.♕c3 ♕xc3 52.♞f8+ ♔h7 53.♞f5+ ♞g6 0-1**

**343**

**Smbat Lputjan  
Wassili Iwantschuk**

\*\*\*

2598  
2719

Montecatini Terme 2000 (2)



**15...e3!!**

Der angegriffene Bauer opfert sich selbst! Das Ziel dieses verblüffenden Schlages ist es, die schwarzen Felder im weißen Lager zu schwächen. In der Folge wird das Feld e3 zur Hauptschwäche, anstatt zu einem starken Stützpunkt für den weißen Springer.

Es fehlte die Zeit dafür, den Bauern zu verteidigen, denn nach 15...♞e8 16.♜ec2 ♜f5 17.c5 b6 18.cxb6 ♜xb6 19.♞fe1 ♜d5 20.♞b2 ♜d6 21.♜b4 löst sich der Vorteile nach und nach auf. Wenngleich die weißen Figuren etwas passiv stehen – seine Stellung ist fest und weist keine Schwäche auf.

Verlockend war es, mit 15...♜f5 den Springer ins Zentrum zu bringen, aber auch hier und nach der Folge 16.♜ec2 ♜xd4 17.♜xd4 ♕xd4 18.♕xd4 ♞xd4 19.♜c2 ♞d3 20.♜e3 ♞e8 ist die weiße Struktur am Königsflügel sehr solide und der Springer gut platziert auf e3, so dass

es schwerfällt, den ♖c8 ins Spiel zu bekommen. Auch hier ist der schwarze Vorteil minimal.

**16.fxe3**

Nach 16.♟f3 exf2+ 17.♞xf2 ♟g4 18.♞ff1 c5 19.dxc5 ♟xc3 20.dxc3 ♟e3 ist die unterschiedliche Aktivität entscheidend.

16.♟ec2 c5 17.dxc5 ♟xc3 18.dxc3 exf2+ 19.♞xf2 ♟g4♣.

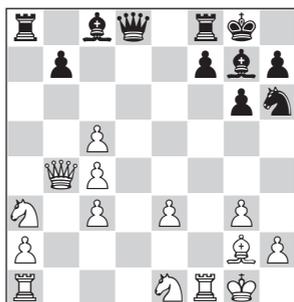
**16...c5**

Ohne diesen zweiten Schlag wäre der vorherige Zug nur ein sinnloser Bauernverlust.

**17.dxc5**

Deutlich hartnäckiger war 17.♞b3! cxd4 18.exd4 ♟xd4+ 19.♟h1 ♟xc3 20.dxc3 ♟c5 21.♞d1 mit einer schlechteren, aber verteidigungsfähigen Stellung.

**17...♟xc3 18.dxc3**



**18...♞d2!**

Die schwarzen Felder sind völlig aufgeweicht.

**Zusätzliches Material**

Browne-Ljubojevic, Tilburg 1978

**19.♟b5**

19.♞f2 ♞xc3–+.

**19...♟g4 20.♟f3 ♞xe3+ 21.♟h1 ♟f2+ 22.♞xf2 ♞xf2 23.a4**

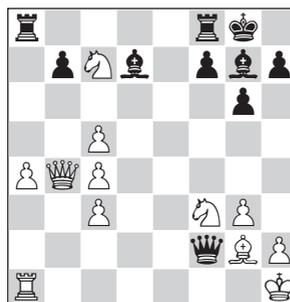
Ein taktisches Motiv taucht nun auf, aufgrund dessen es Weiß nicht gelingt, den Springer über b5 nach d6 zu bringen – seine einzige Quelle für Gegenspiel.

Überraschend gut ist das notwendige 23.a3!, wonach Schwarz noch einige technische Schwierigkeiten überwinden müsste.

**23...♟d7!**

Gelangt der Läufer nach c6, so übt Schwarz starken Druck auf der langen Diagonalen aus und deckt nebenbei zuverlässig b7.

**24.♟c7**



**24...♞xa4!**

Weiß gab auf wegen 25.♞xa4 ♟h3! 26.♟xh3 ♞xf3+ 27.♟g1 ♟xc3–+.