

Gert Schnider

Lehrreiche Kinder- und Jugendpartien



Joachim Beyer Verlag

Gert Schnider

Lehrreiche Kinder- und Jugendpartien

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
Geleitwort	8
Wichtige Vorbemerkung	9
Die Bedeutung von Zeichen und Abkürzungen	10
Kapitel 1 – Die Italienische Eröffnung ohne c3	11
Kapitel 2 – Die Italienische Eröffnung nach Greco	28
Kapitel 3 – Die Italienische Eröffnung (sonstige Varianten)	46
Kapitel 4 – Das Zweispringerspiel im Nachzug	67
Kapitel 5 – Schottisch	94
Kapitel 6 – Das Vierspringerspiel	126
Kapitel 7 – Spanisch (Abtauschvariante und Nebenvarianten)	149
Kapitel 8 – Spanisch (Hauptvariante)	179
Kapitel 9 – Verschiedene Gambits	204

Vorwort

Bei vielen Vorträgen und Trainingsveranstaltungen für Jugendliche habe ich bemerkt, dass sich das Publikum am meisten für Partien interessiert, die von Spielern aus dem jeweiligen Umfeld stammen, also gewissermaßen von ‘guten Bekannten’. Auch ist das Interesse an solchen Partien größer, deren Spieler ungefähr derselben Altersgruppe angehören oder die eine ähnliche Spielstärke aufweisen.

In dieser Erkenntnis habe ich schon vor längerer Zeit damit begonnen, interessante Partien zu sammeln und zu kommentieren, die von meinen Schülern stammen, und somit von Spielern, die noch im Kinder- bzw. Jugendalter sind und deren Spielstärke sich weitgehend noch auf einem eher bescheidenen Niveau bewegt.

Die meisten Trainer teilen die Ansicht, dass man aus Partiesammlungen enorm viel lernen kann. Nun enthalten die üblichen Sammlungen aber zumeist nur Großmeisterpartien, die zwar für starke Spieler sehr nützlich und lehrreich sind, die jedoch denjenigen wenig bringen, die nur über gewisse Grundkenntnisse in den Bereichen Taktik, Positionsspiel und Strategie verfügen.

Entsprechend habe ich eine Sammlung von Kinder- und Jugendpartien zusammengestellt, in denen das Niveau der Spieler weitgehend dem der Lernenden entspricht. In diesen Partien kommen sämtliche Themen vor, die auch in den Partien von Spielern größerer und größter Spielstärke anzutreffen sind. Der einzige wirklich wichtige Unterschied besteht darin, dass die Partien von Weltklassespielern frei von groben Fehlern und Ungenauigkeiten sind, die für die Partien von Lernenden noch typisch sind.

Die meisten Partien in diesem Buch stammen von meinen Schülern und wurden zum Großteil bei Turnieren gespielt, bei denen ich als Betreuer zugegen war. Seit nunmehr über 20 Jahren fahre ich mit den Mitgliedern des steirischen Jugendkaders zu Österreichischen Meisterschaften, zu Europa- und Weltmeisterschaften sowie zu allerlei anderen Turnieren – und in diesem Buch möchte ich einiges von dem zeigen, was wir in dieser Zeit gemeinsam gelernt und geleistet haben. Die Sammlung enthält ebenso Partien von Jungen und Mädchen der Altersgruppe U8 – wie auch solche von unseren stärksten Jugendspielern und -spielerinnen.

Angereichert wird das Ganze mit drei historischen Partien des frühen italienischen Meisters Gioacchino Greco, der schon vor sage und schreibe *fünf* Jahrhunderten wunderschöne Angriffspartien gespielt hat. Ebenso eingeschlossen sind ein paar meiner eigenen Partien sowie einige weitere, die mir bei österreichischen Jugendmeisterschaften aufgefallen sind.

Die Partien sind nach Eröffnungen geordnet, wobei jedem Kapitel einige interessante Stellungen aus den folgenden Partien als Übungsaufgaben vorangestellt sind. Über diese Aufgaben sollte man gründlich nachdenken, wobei es aber gar nicht so wichtig ist, ob man die richtige Lösung findet, denn allein schon der Prozess des Nachdenkens bringt seinen eigenen Lerneffekt mit sich – etwa in Anlehnung an die alte Weisheit: Der Weg ist das Ziel.

Am Anfang jedes Kapitels werden Partien von jüngeren und entsprechend weniger fortgeschrittenen Spielern gezeigt, gefolgt von Partien stärkerer Jugendspieler und -spielerinnen sowie auch von mir selbst, wobei in letzteren dargestellt wird, wie die jeweiligen Varianten auf höherem Niveau gespielt werden können.

Bei den meisten Partien habe ich auf drei Dinge Wert gelegt, die man sich als Leser speziell merken sollte. Als Trainer habe ich festgestellt, dass eine Trainingsstunde besser im Gedächtnis haften bleibt, wenn den Schülern quasi auf den Punkt gebracht klargemacht wird, was es darin zu lernen gibt. Zu diesem Zweck eignet sich am besten ein prägnanter Titel oder auch ein 'lockerer Spruch'.

Am Ende jedes Kapitels werden die wichtigsten Motive und Konzepte daraus noch einmal hervorgehoben. Darüber hinaus werden allerlei interessante Varianten gezeigt, die auf diesem oder jenem Spielstärkeniveau Erfolg versprechen können – und außerdem wird hier und da 'verraten', welche Vorbereitungen und 'Trickvarianten' bei Jugendmeisterschaften zum Erfolg geführt haben.



IM Gert Schnider beim Vorzeigen einer lehrreichen Jugendpartie

Fotografin: Aurelia Schernthaner

Einige der kommentierten Partien wurden schon in der Zeitschrift Schach-aktiv abgedruckt, für die ich viele Jahre gearbeitet habe. Ich habe die Kommentare für dieses Buch überarbeitet. Die Betrachtung der „spanischen Bauernstrukturen“ ist als Jugendteil im Heft 12/2020 erschienen.

Gert Schnider, Graz im März 2022

Geleitwort

Schach hat sich weltweit ausgebreitet. Zugleich hat er sich kräftig verjüngt. IM Gert Schnider hat diese Entwicklung als Ligaspieler in Österreich und Deutschland mitgemacht. Ebenso wirkt er als qualifizierter Lehrer und Trainer für die junge und jüngste Generation. Mit seiner Sammlung an Partien trachtet er, Schach altersgerecht zu vermitteln.

Prof. Kurt Jungwirth
Mitbegründer der Europäischen Schachunion

Wichtige Vorbemerkung

Am Beginn jedes Kapitels gibt es einige Diagramme mit interessanten Stellungen aus den danach folgenden Partien. Nehmen Sie sich für jede Stellung ein paar Minuten Zeit und überlegen Sie, was Sie spielen würden. Die Auflösungen finden Sie in den Partien.

Und am Ende jedes Kapitels werden einige Motive und Konzepte aufgeführt, die man sich zu den jeweiligen Themen merken sollte.

Die Bedeutung von Zeichen und Abkürzungen

- ! ein sehr guter Zug
- !! ein ausgezeichneter Zug
- ? ein schwacher Zug
- ?? ein grober Fehler
- !? ein beachtenswerter Zug
- ?! ein Zug von zweifelhaftem Wert
- + - Weiß hat entscheidenden Vorteil
- + Schwarz hat entscheidenden Vorteil
- ± Weiß steht besser
- ✗ Schwarz steht besser
- ⊤ Weiß steht etwas besser
- ⊤ Schwarz steht etwas besser
- = ausgeglichen
- x schlägt
- + Schach
- # matt

ÖM Österreichische Meisterschaften

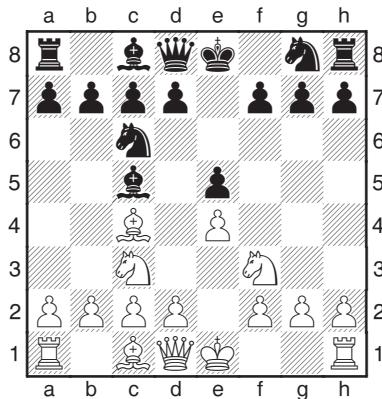
U8, U10 usw. Altersklasse unter 8 Jahren, unter 10 Jahren usw.

M Mädchen – z.B. U8 M – Altersklasse unter 8 Jahren Mädchen

Kapitel 1

Die Italienische Eröffnung ohne c3

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.Sc3 (oder 4.d3)

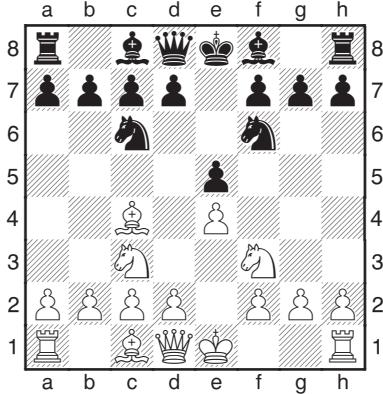


Italienisch ist eine der ersten Eröffnungen, die man als Anfänger erlernt und die zumeist auch in Anfängerkursen besprochen wird. Der Grund dafür besteht darin, dass hier die wichtigsten der „Goldenen Eröffnungsregeln“ in die Tat umgesetzt werden.

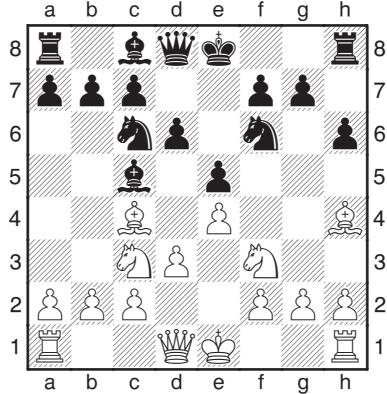
1. Zentrum besetzen!
2. Figuren entwickeln!
3. König in Sicherheit bringen!

Der Läufer zielt sofort nach f7 und bei unaufmerksamer Verteidigung kann dort rasch ein Unglück geschehen. Dieser Sachverhalt wird in Kapitel 4 zum „Zweispringerspiel im Nachzug“ verdeutlicht.

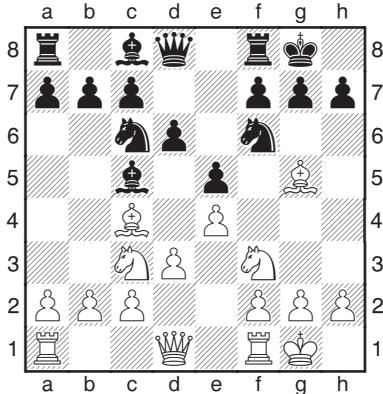
Interessante Stellungen aus Kapitel 1



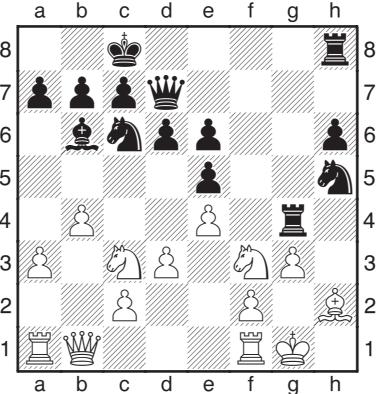
1) Mit welcher tollen Idee kann Schwarz sofort um die Initiative kämpfen?
(Partie 1 nach 4.Lc4)



3) Wieder die Fesselung! – Was ist hier anders und wie sollte Schwarz entsprechend spielen?
(Partie 2 nach 7.Lh4)



2) Wie soll Schwarz auf die Fesselung des Springers reagieren?
(Partie 1 nach 7.Lg5)



4) Schwarz gewinnt!
(Partie 2 nach 17.g3)

Der Angriff von Harry und Garry

Wie man ein verfrühtes Lg5 ausnützt

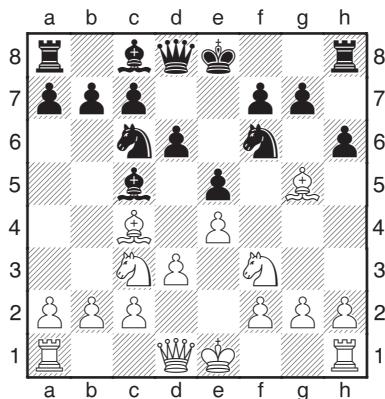
Partie 2
Stefan Brandauer (1200)
Stefan Kreiner (1826)
Styrian op U14/17, Mureck 2009

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.d3 d6
5.Sc3 Sf6 6.Lg5**

Das sollte Weiß normalerweise erst spielen, wenn Schwarz rochiert hat.

6...h6!

Wie soll Weiß den Angriff auf seinen Läufer beantworten?



7.Lh4?!

Richtig ist die sogenannte „Canal-Variante“ 7.Lxf6 Dxf6 8.Sd5, die nach dem gebürtigen Peruaner Esteban Canal (1896-1981) benannt wurde.

Nun ist 8...Dd8 notwendig, denn c7 muss gedeckt werden. Nach 9.c3 ist 9...Le6? ein typischer Fehler.

(Richtig ist es, mit a6!? eine „Garage“

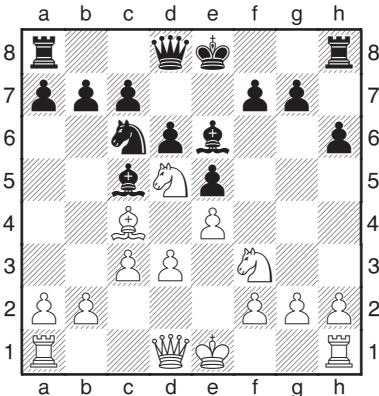


Stefan Kreiner bei der ÖM U16 2010

für den Läufer zu schaffen, in die dieser nach 10.d4 La7= einparken kann.)

Man beachte die Stellung der schwarzen Leichtfiguren: „Dietrich“, der weiße d-Bauer freut sich sehr darüber, sie der Reihe nach anzugreifen.

Wie kann Weiß großen Vorteil erlangen?



Analysediagramm

10.d4 exd4

(Nach 10...Lb6? 11.Sxb6 axb6 12.d5 gewinnt Dietrich eine Figur.)

11.cxd4 Lb4+ 12.Sxb4 Lxc4

(12...Sxb4? 13.Da4+ Sc6 14.d5+–)

13.Sxc6 bxc6 14.Dc2

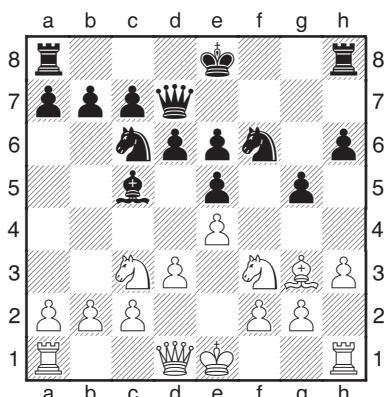
Nun gewinnt Weiß nach Wegzug des Läufers den c6–Bauern, denn 14...Lb5? scheitert an 15.a4 La6 16.Dxc6+ mit Figurengewinn.

Zurück zur Partie: Wie soll Schwarz nach 7.Lh4?! mit der Fesselung des Sf6 umgehen?

7...g5!

Da Schwarz noch nicht kurz rochiert hat, kann er seine Königsflügelbauern ohne Angst vorrücken lassen. Er plant, nach Le6 und Dd7 die große Rochade zu machen.

8.Lg3 Le6 9.Lxe6 fxe6 10.h3 Dd7



11.0–0?

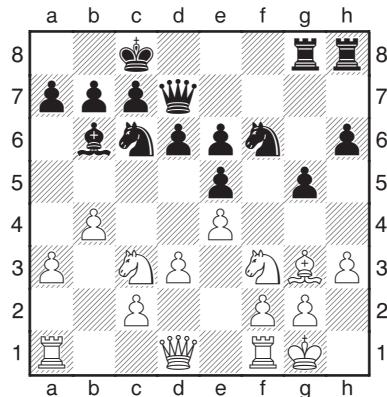
Rochiert in den schwarzen Angriff hinein – Harry und Garry stehen schon bereit, den weißen Königsflügel zu stürmen. Weiß sollte stattdessen den König in der Mitte lassen oder auch die große Rochade anstreben.

Am besten ist 11.Sa4, um den starken schwarzen Läufer abzutauschen.

11...0–0–0

11...a6!? baut eine Garage für den Lc5. Das ist oft eine sinnvolle Vorsichtsmaßnahme, um einen Abtausch dieses Läufers durch Sa4 zu verhindern.

12.a3 Tdg8 13.b4 Lb6



14.Db1?

Die beste Verteidigung ist 14.Sa4, um den starken Lb6 abzutauschen.

14...Sh5

Droht Figurengewinn, denn der f2–Bauer ist gefesselt.

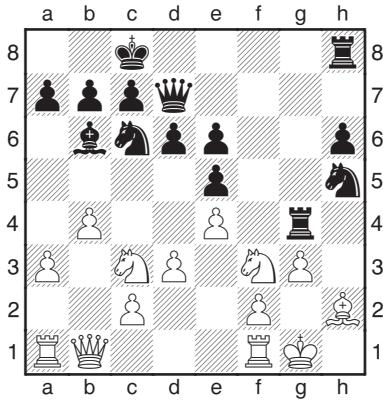
Das sofortige 14...h5 ist allerdings noch stärker.

15.Lh2 g4!

Schwarz öffnet die g-Linie für den Angriff auf den weißen König.

16.hxg4 Txg4 17.g3?

Wie gewinnt Schwarz?



17...Sxg3!

Gefesselte Figuren oder Bauern können keine Deckungsaufgaben wahrnehmen, wenn es sich um eine **echte** Fesselung handelt! Der g3-Bauer ist daher nur durch den Lh2 gedeckt, aber zweimal angegriffen.

18.Lxg3 Txg3+ 19.Kh2 Txf3 20.Sd1 Dd8 21.Kg2 Sd4

21...Dg5+ setzt schneller matt: 22.Kxf3 Sd4# oder 22.Kh2 Dh5+ 23.Kg1 Tg8#.

22.Dc1 Tg8+ 23.Dg5 Txg5+ 24.Kh2 Th5+ 25.Kg2 Dg5#

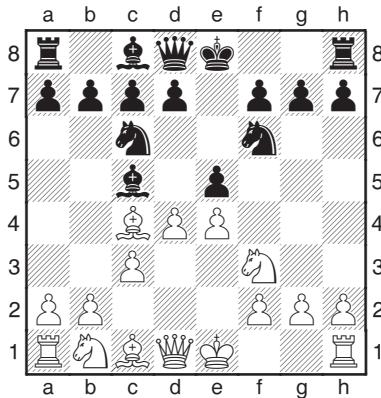
3 Dinge zum Merken

1. Wenn Schwarz noch nicht rochiert hat, kann er den Lg5 mit h6 und g5 vertreiben.
2. Gefesselte Figuren (Bauern) decken keine Felder!
3. Nicht in einen Angriff hineinrochieren.

Kapitel 2

Die Italienische Eröffnung nach Greco

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4

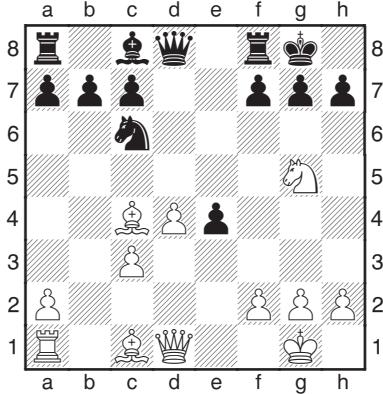


Italienisch mit c3 und d4 ist eine tolle Eröffnung für Lernende! Weiß baut direkt ein starkes Zentrum auf und Schwarz muss daher genau spielen, um nicht in Schwierigkeiten zu kommen. Diese Eröffnung wurde bereits im 17. Jahrhundert von dem Italiener Gioacchino Greco analysiert und in seinem Schachlehrbuch besprochen. Zu Beginn des Kapitels kommentiere ich drei Kurzpartien von Greco selbst, aus denen man viel lernen kann und deren Varianten in ähnlicher Form auch heute noch im Jugend- und Anfängerbereich häufig aufs Brett kommen. Da die Namen von Greco's Gegnern nicht überliefert sind, steht an deren Stelle „N.N.“, eine Abkürzung für das lateinische „Nomen nescio“ (den Namen kenne ich nicht).

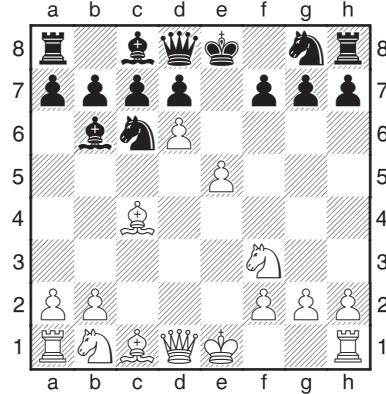
Ich konnte als Jugendlicher mit der Greco-Variante ebenfalls einige Erfolge feiern und sogar meinen ersten starken internationalen Gegner schlagen. Es fühlt sich toll an, wenn man von Beginn an auf Matt spielt!

Solche Varianten sind aber auch sehr riskant. Wenn der Gegner weiß, wie er sich gegen den Angriff verteidigt, kann dieser leicht nach hinten losgehen. Bei einer U16-Europameisterschaft konnte einer meiner Schüler zeigen, wie man die Greco-Variante erfolgreich bekämpft (Partie 9). Daher wird diese Variante in höheren Elo-Kategorien nur selten gespielt.

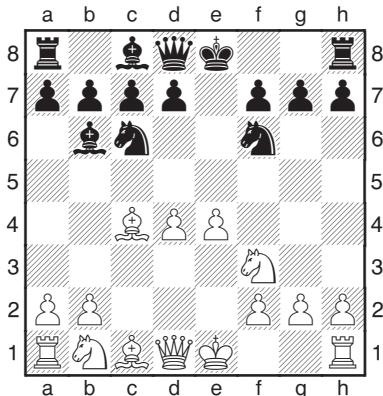
Interessante Stellungen aus Kapitel 2



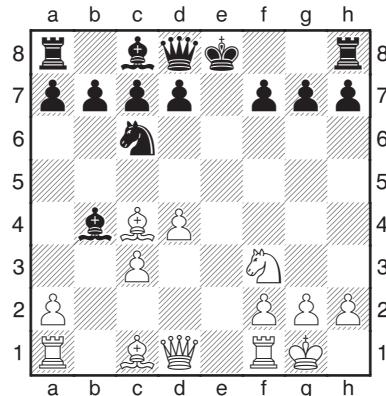
- 9)** Wie schließt Weiß den Angriff ab?
(Partie 5 nach 12...0-0)



- 11)** Wie entschied Weiß die Partie?
(Partie 6 nach 9...Sc6)



- 10)** Wie nützt Weiß sein starkes Bauernzentrum?
(Partie 6 nach 6...Lb6)



- 12)** Wie soll Schwarz hier spielen?
(Partie 8 nach 9.bxc3)

Partien 5-7

Wie Greco seine Gegner schon im 17. Jahrhundert in Windeseile besiegte

Partie 5 Gioacchino Greco – N.N. Europa um 1620

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 d6?!

4...Sf6 greift sofort den e4–Bauern an und ist damit aktiver.

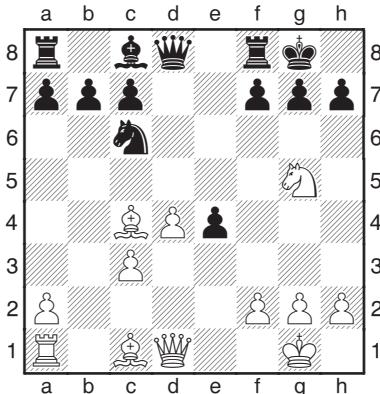
5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+?! 7.Sc3 Sf6
8.0–0 Lxc3 9.bxc3 Sxe4 10.Te1 d5
11.Txe4+!

Für die Öffnung der Stellung scheut Weiß keine Opfer.

11...dxe4 12.Sg5 0–0?

Das deckt zwar den f7–Bauern und evakuiert den König aus dem Zentrum, allerdings kommt dieser dadurch vom Regen in die Traufe.

Wie kann Weiß seinen Angriff erfolgreich abschließen?



13.Dh5!

Der Doppelangriff auf f7 und h7 erzwingt den Gewinn.

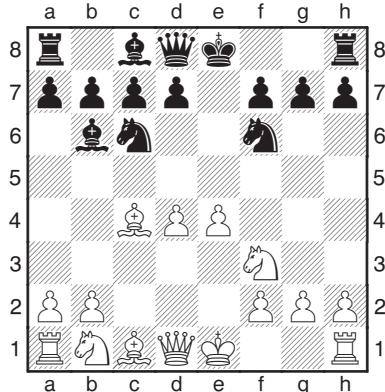
13...h6 14.Sxf7 Df6 15.Sxh6+ Kh8
16.Sf7+ Kg8 17.Dh8#

Partie 6 Gioacchino Greco – N.N. Europa um 1620

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6
5.d4 exd4 6.cxd4 Lb6?

Durch das Schachgebot 6...Lb4+ kann Schwarz ein sehr wichtiges Tempo gewinnen.

Wie nützt Weiß sein starkes Bauernzentrum?



7.e5!

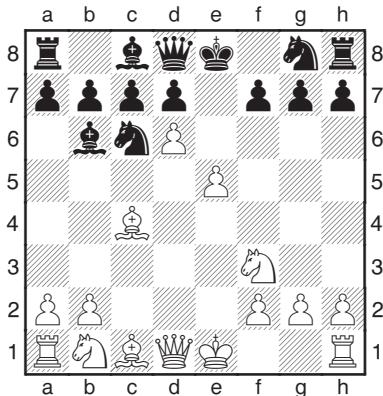
Ebenfalls stark ist 7.d5! und nun 7...Se7 8.e5! oder 7...Sa5 8.Ld3, wonach der Sa5 in großen Schwierigkeiten ist, da Weiß ihn mit 9.b4 zu gewinnen droht.

7...Sg8 8.d5!

Das weiße Zentrum schiebt die schwarzen Figuren an den Brettrand.

8...Sce7 9.d6! Sc6

Wie schloss Greco den Angriff ab?



10.Dd5!

Die Mattdrohung auf f7 lässt sich nur noch unter Materialverlust abwehren.

10...Sh6 11.Lxh6 Tf8 12.Lxg7 Sb4

13.Dd2 Tg8 14.Lf6

Und **1–0**, da auch noch die schwarze Dame verloren geht.

3 Dinge zum Merken

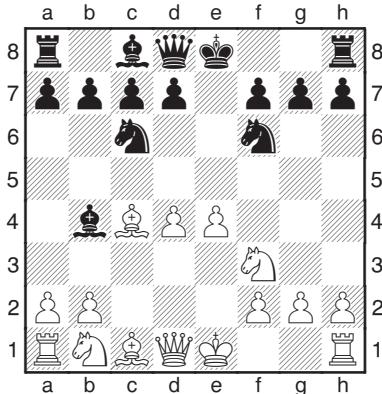
1. Schnelle Entwicklung führt zu schnellen Angriffen.
2. Ein starkes Bauernzentrum kann den Gegner überrollen.
3. Für einen Königsangriff ist jedes Opfer gerechtfertigt.

Immer bis zum Schluss konzentriert bleiben!

Wie soll Schwarz reagieren?

Partie 8
Sarah Horn (1120)
Börte Ragchaasuren (1099)
 ÖM U12 M, St. Veit/Glan 2017

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



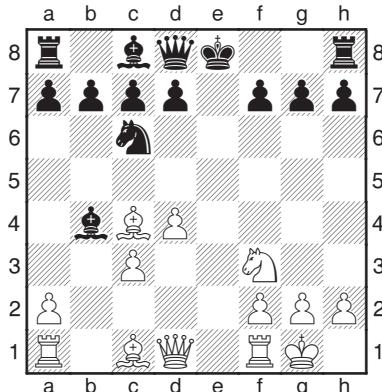
7.Sc3

Die Greco-Variante. Weiß opfert einen Bauern für Entwicklungsvorsprung und Angriff.

7...Sxe4 8.0–0 Sxc3?!

8...Lxc3 9.d5 Lf6 10.Te1 führt zu einer langen erzwungenen Variante, in der Schwarz Vorteil behält, wenn er alles richtig macht. Siehe Partie 9 für die Erklärung, wie Schwarz spielen soll.

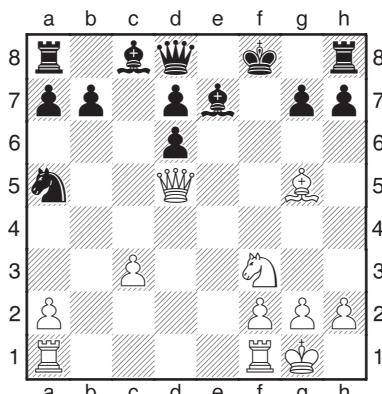
9.bxc3



9...Lxc3?

Den zweiten Bauern zu nehmen ist zu viel. Schwarz sollte stattdessen in der Entwicklung aufholen.

- 1) Schlecht ist auch 9...Le7? 10.d5 Sa5 11.d6! mit den Möglichkeiten:
 - a) 11...Sxc4 12.dxe7 führt nach 12...Kxe7 13.De2+ zu Figurengewinn – und 12...Dxe7 13.Te1 kostet Schwarz sogar die Dame.
 - b) 11...cxd6 12.Lxf7+ Kxf7 13.Dd5+ Kf8 14.Lg5.



Analysediagramm

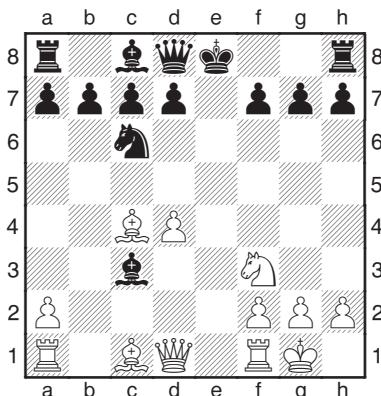
Der weiße Angriff wird rasch entschieden, denn Schwarz kann sich nicht

leicht zu Ende entwickeln und spielt daher eigentlich mit deutlich weniger Material.

2) Hingegen ist 9...d5! nach 10.Lb5 Le7 oder 10.cxb4 dxc4 noch recht ausgeglichen.

Zurück zur Partie nach **9...Lxc3?**

Weiß hat nun zwei Bauern geopfert und der Turm a1 ist bedroht. Wie soll man darauf reagieren?



10.La3!

Weiß kümmert sich nicht um den angegriffenen Turm, sondern spielt direkt auf Königsangriff. Schwarz kann jetzt nicht mehr wegrocieren.

10...d6

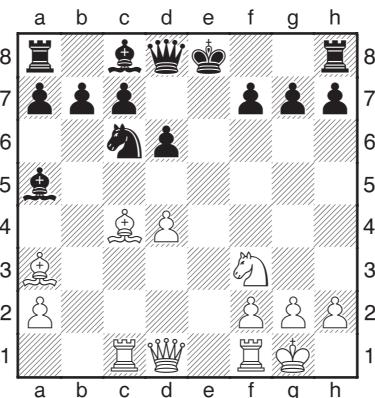
Das schließt die Diagonale a3–f8, aber Schwarz wird nicht mehr dazu kommen, die Entwicklung abzuschließen, ohne dabei Material zu verlieren.

1) Schlechter ist 10...Lxa1 11.Te1+ Se7 12.Lxe7 Dxe7 13.Txe7+ Kxe7 14.Dxa1+– und Weiß hat Material gewonnen. Zusätzlich ist der König von Schwarz sehr schwach und die verbliebenen Figuren sind noch nicht entwickelt.

2) Und nach 10...Lb4 11.Lxb4 Sxb4 12.Te1+ Kf8 13.Db3+– hat Weiß entscheidenden Angriff.

11.Tc1 La5

Wie kann Weiß die überlegene Stellung zum Materialgewinn nutzen?

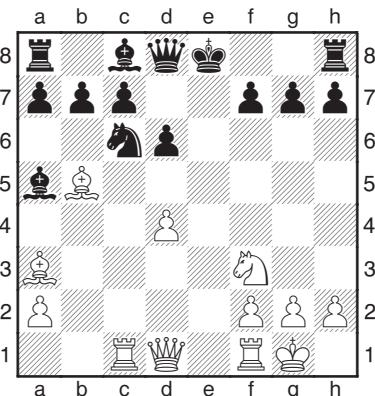


12.Lb5?

1) Mit dem besseren Ansatz 12.Da4! fesselt Weiß den Springer und droht ihn mit d4–d5 zu gewinnen. Und da zusätzlich der La5 bedroht ist, gewinnt Weiß eine Figur; z.B. 12...Ld7 13.d5 Se5 14.Dxa5.

2) Weniger gut ist der Versuch 12.d5 Se7 13.Da4+, aber Schwarz rettet die Figur mit 13...c6 14.dxc6 bxc6. Weiß hat weiterhin starken Angriff, aber Schwarz verliert noch nicht direkt.

Wie kann Schwarz die Stellung sichern?



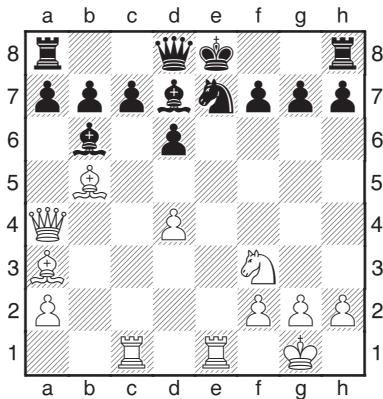
12...Ld7?

Mit 12...0–0! sollte Schwarz den König in Sicherheit bringen und steht dann mit zwei Mehrbauern deutlich besser.

13.Da4 Lb6 14.Tfe1+ Se7?

14...Kf8 ist notwendig. Nach beispielsweise 15.d5 Sb8 hat Schwarz zwar das Rochaderecht verloren, behält aber das Mehrmaterial.

Weiß gewinnt mit einer Kombination Material.



15.Sg5??

Mit 15.Txe7+! gewinnt Weiß entweder Dame und Springer für zwei Türme oder zwei Leichtfiguren für den Turm; z.B. 15...Dxe7 16.Te1 oder 15...Kxe7 16.Te1+ Kf8 17.Lxd7.

15...Lxb5 16.Dxb5+ Dd7 17.Dd5 0–0

Schwarz hat die Rochade geschafft, besitzt weiterhin zwei Mehrbauern und sollte nun gewinnen.

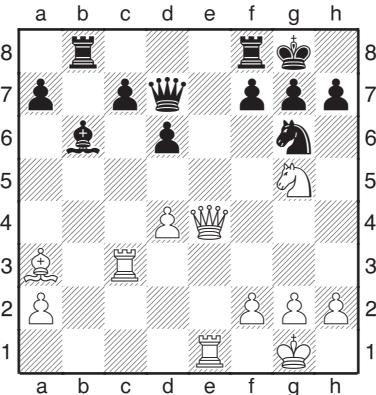
18.De4 Sg6 19.Dxb7 Tab8 20.Dd5 Sf4?!

„Ein reicher Mann sollte keinen Streit suchen!“

Mit einem Mehrbauer und einer starken Stellung sollte Schwarz einfach die Figuren aktivieren. Da auch Abtäusche hierbei willkommen sind, ist 20...Tfe8 ein guter Zug.

21.De4 Sg6 22.Tc3?

Wie gewinnt Schwarz weiteres Material?



22...Tfe8!

Ein Spieß gegen Dame und Turm.

22...La5! ist ebenfalls ein Spieß, diesmal gegen zwei Türme.

23.Db1

Weiß kann noch alles decken, zieht aber die Dame in die Gegenüberstellung mit dem anderen schwarzen Turm. Wie kann Schwarz das ausnutzen?

23...Lxd4

Dieser Abzug gewinnt weiteres Material. Und 23...Txe1+ 24.Dxe1 La5 mit einem weiteren Spieß ist sogar noch stärker.

24.Dc1 Lxc3 25.Dxc3 Txe1+ 26.Dxe1 Df5 27.Lc1 Tb1 28.h4!?

Ein schlauer letzter Trick.

28...Sxh4??

In völliger Gewinnstellung vergisst Schwarz die Grundreihe. Eine Partie ist erst zu Ende, wenn das Ergebnis unterschrieben ist. Man sollte sich also immer bis zum Schluss konzentrieren!

29.De8#

3 Dinge zum Merken

1. Man kann auch Material zurückgeben, vor allem wenn man schon einiges mehr hat.
2. Konzentration bis zum Schluss – eine Partie endet erst durch Matt oder Aufgabe.
3. Auf eine schwache Grundreihe aufpassen!



Sarah Horn bei der ÖM U12M 2017

Auch zähe Verteidigung kann zum Erfolg führen!

Partie 9

Fabian Matt (2125)

Lukas Handler (2225)

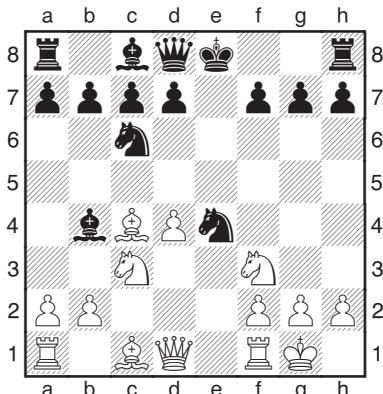
Jugend-EM U16, Prag 2010

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6

5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+ 7.Sc3

Ein sehr riskanter Zug, der bei richtigem Spiel von Schwarz zu deutlichem schwarzen Vorteil führt. Da die Varianten aber nicht so leicht sind, ist die Variante bis zu einem gewissen Niveau durchaus spielbar. Hier versucht Weiß es allerdings gegen einen zu starken Gegner.

7...Sxe4 8.0-0



8...Lxc3

Zu der schlechteren Alternative 8...Sxc3?! findet sich eine Analyse in der vorigen Partie.

9.d5

Auf 9.bxc3 sichert Schwarz mit 9...d5! seinen Springer, bekommt Halt im Zentrum und steht mit einem Mehrbauern deutlich besser.

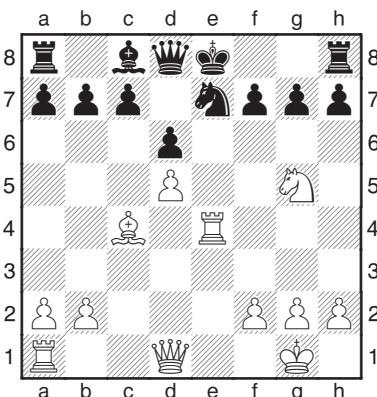
9...Lf6 10.Te1

Nach 10.dxc6 bxc6 nebst d7-d5 verbleibt Schwarz mit mindestens einem Mehrbauern.

10...Se7 11.Txe4 d6

Ansonsten spielt Weiß d5-d6 und Schwarz hat Probleme mit der Entwicklung des Lc8.

12.Lg5 Lxg5 13.Sxg5



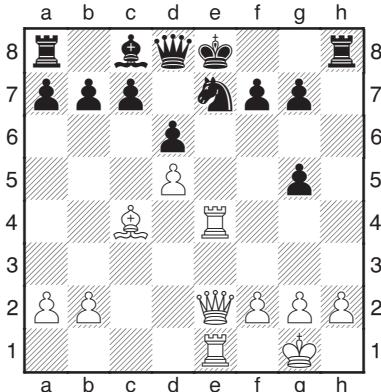
13...h6!

13...0-0 ist sehr riskant. Die Variante 14.Sxh7! Kxh7 15.Dh5+ Kg8 16.Th4 endet bei bestem Spiel mit einem Remis durch Dauerschach. Mehr dazu in der nächsten Partie.

14.De2 hxg5 15.Te1

Manchmal wird auch 15.Te3 versucht. Schwarz antwortet am einfachsten 15...Kf8 und nach 16.Te1 Le6 17.dxe6 f6 steht der schwarze König ausreichend sicher und Schwarz behält seinen Mehrbauern; z.B. 18.Th3 Txh3 19.gxh3 g6#.

Wie soll sich Schwarz verteidigen?



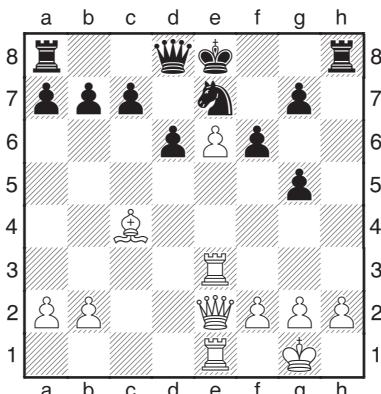
15...Le6!

Damit stellt Schwarz sicher, dass die e-Linie geschlossen wird.

15...Kf8? 16.Txe7 Le6 gewinnt eine Qualität, ist aber sehr gefährlich für den schwarzen König; z.B. 17.Txe6 fxe6 18.dxe6 De7 19.Df3+ Kg8 20.Dxb7 und da Weiß bei anhaltendem Angriff einen Bauern für die Qualität hat, steht er deutlich besser.

16.dxe6 f6! 17.Te3

Wie soll Schwarz seine Entwicklung abschließen?



17...c6!

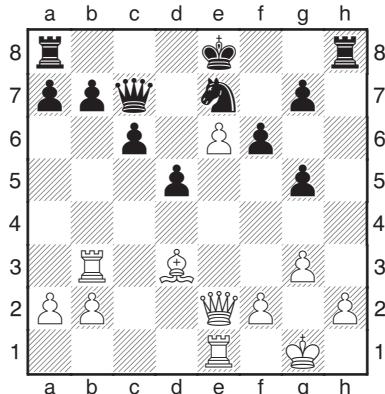
Schwarz möchte lang rochieren und zu dem Zweck seine Dame aktivieren.

17...Kf8 ist ebenfalls spielbar – mit der gleichen Stellung wie in der Variante mit 15.Te3.

18.Tb3!?

Der üblicherweise Zug ist 18.Th3 und nach 18...Txh3 19.gxh3 droht Weiß Dh5+, aber mit 19...g6 20.Df3 Da5 21.Td1 De5 –+ kann Schwarz sich leicht gegen alle Drohungen verteidigen.

18...Dc7 19.Ld3 d5 20.g3



20...g6!?

1) 20...0–0–0?? wäre ein grober Fehler wegen 21.La6 mit entscheidendem Angriff.

2) Sicherer erscheint 20...b6!, um 0–0–0 mit großem Vorteil folgen zu lassen. Und wenn Weiß mit 21.La6 die lange Rochade verhindert, kann Schwarz mit 21...Kf8 22.Tf3 Kg8 eine sichere Stellung am Königsflügel erreichen. Er hat weiterhin einen gesunden Mehrbauern und steht daher deutlich besser.

21.Dc2 f5 22.Dc3 Tf8?

1) 22...0–0–0? ist noch immer nicht gut, denn nach 23.Dd2 hängt der g5–Bauer und 23...g4 kann Weiß mit 24.La6! bxa6

25.De2 Da5 26.De5 beantworten. Danach führen die Drohungen gegen a6 und b8 zu der Zugwiederholung 26...Dc7 27.De2=.

2) 22...0–0!? erscheint am sichersten.

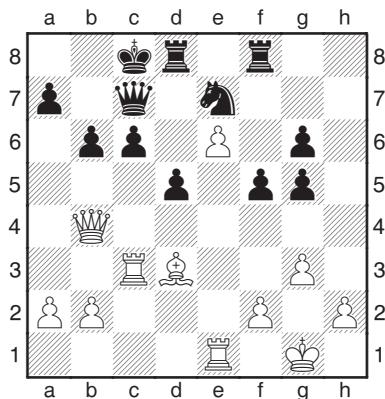
23.Db4

23.a4! startet den Angriff am Damenflügel, denn irgendwann wird Schwarz wohl lang rochieren.

23...b6 24.Tc3?

Wenn Weiß mit 24.La6 die lange Rocaade verhindert, hat er weiterhin Kompensation für den Bauern.

24...0–0–0



Nun ist der König ausreichend sicher und Schwarz kann sich daran machen, seinen Materialvorteil zu verwerten.

25.Lb5 Kb8 26.La4?

Ein besserer Versuch ist 26.Txc6 Sxc6 27.Lxc6 Dxc6 28.e7, aber Schwarz verbleibt nach 28...Df6 mit einem gesunden Mehrbauern.

26...Dd6 27.Dd4 Tc8 28.b4 Kb7 29.a3 f4 30.Dg7 Tg8 31.Df6 Tcf8 32.Dxg5 Tf5 33.Dg4 Tgf8 34.Te2 T8f6 35.Tec2?

Weiß musste 35.Lc2? versuchen.

35...b5 36.Lb3 Txe6



Lukas Handler bei der ÖM U16 2010

Jetzt sind alle Drohungen abgewehrt und Schwarz gewinnt leicht.

37.a4 Dxb4 38.h3 Te1+ 39.Kh2 De4 40.f3 Dd4 41.gxf4 bxa4 42.Dg3 Dd1 0–1

Lukas kannte die Variante bis zum 17. Zug. Er war bis dato einer meiner erfolgreichsten Schüler. Wir haben nach seiner ÖM U12 im Jahr 2002 mit dem gemeinsamen Training begonnen. Danach konnte er in etwas über 2 Jahren seine Elozahl um beinahe 600 Punkte von 1444 auf 2030 steigern und im Jahr 2004 die ÖM U14 gewinnen. Mit 16 hat er den FIDE-Meistertitel erlangt und war damals der jüngste FIDE-Meister Österreichs. Inzwischen ist Lukas Internatio-

naler Meister und vielleicht gelingt ihm auch noch der Großmeistertitel – ich wünsche ihm viel Erfolg dabei.

3 Dinge zum Merken

1. In scharfen Varianten sollte man sich gut auskennen.
2. Linien zu schließen hilft bei der Verteidigung.
3. Wenn ein Angriff abgewehrt ist, bekommt der Verteidiger seine Chance.

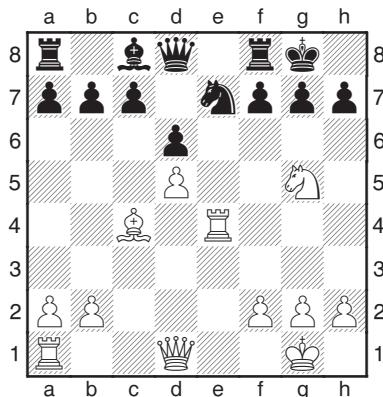
Ein einziger Fehler entscheidet!

Partie 10
Gert Schnider (AUT)
Gergely Kiss (HUN/2255)
Mureck, 1995

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6
5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+ 7.Sc3 Sxe4
8.0-0 Lxc3 9.d5 Lf6 10.Te1 Se7
11.Txe4 d6 12.Lg5 Lxg5 13.Sxg5
0-0?

13...h6 ist am stärksten, wie in der vorigen Partie gezeigt.

Wie soll Weiß nun fortsetzen?



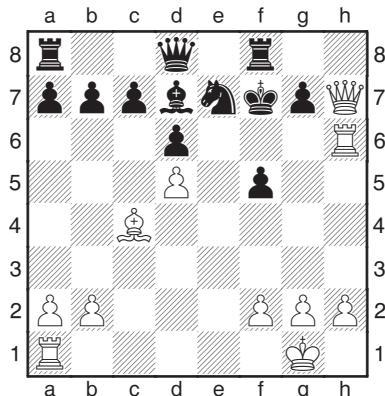
14.Sxh7!

Weiß muss rasch einen Angriff starten, um sein Bauernminus zu kompensieren. Der aktive weiße Turm und die Tatsache, dass Schwarz keine Verteidigungsfigur vor seinem König hat, rechtfertigen das Opfer.

**14...Kxh7 15.Dh5+ Kg8 16.Th4 f5
17.Dh7+ Kf7 18.Th6 Ld7??**

Richtig ist 18...Tg8 19.Te1 Df8 20.Lb5 Th8 21.Dxh8 gxh6 22.Dh7+ Kf6 23.Txe7 Dxe7 24.Dxh6+ Ke5 25.De3+ mit Remis durch Dauerschach.

Wie kann Weiß gewinnen?



19.Le2!

Ein weiterer Angreifer wird herbegeholt und Schwarz kann sich gegen die Drohung Lh5+ nicht mehr sinnvoll verteidigen.

Hier habe ich viel Zeit investiert, denn das war die erste Stellung in der Partie, die ich nicht kannte. Beim ersten eigenen Zug nach Abschluss des Theoriewissens sollte man immer besonders genau nachdenken, denn die Gefahr ist sehr groß, dass man einfach schnell weiterspielt und etwas Wichtiges überseht.

In dieser Stellung war außerdem klar, dass jeder Zug die Partie entscheiden kann, denn ich habe eine Figur geopfert, aber dafür den gegnerischen König in Gefahr gebracht.

**19...Tg8 20.Lh5+ Kf8 21.Tf6+ gxf6
22.Df7#**

Das war der seinerzeit stärkste Gegner, den ich in einer Turnierpartie besiegen konnte. Ich kannte die Variante bis 18.Th6 und hatte auch einige Varianten nach 18...Tg8 bis ins Remis analysiert. Damals haben wir diese Analysen am Brett durchgeführt und ich habe die Varianten in einem Heft notiert. Heutzutage gehen die Analysen mit Computerhilfe viel schneller und taktisch deutlich genauer, aber die Zeit, die wir damals in die Analysen investiert haben, hat unsere taktischen Fähigkeiten geschult und mir dabei geholfen, in der Partie den Weg zum Matt zu finden. Außerdem waren die gemeinsamen Analysesitzungen am Brett eine sehr unterhaltsame und spannende Sache.

3 Dinge zum Merken

1. Analysen können bereits vor der Partie das Ergebnis entscheidend beeinflussen.
2. Auch starke Gegner können taktische Fehler machen.
3. Sobald das Eröffnungswissen endet, sollte man genau nachdenken.

14...Lxd4 15.Dh5+ Kxg7 16.Dxh7+ Kf8

17.Lh6+ Tg7 18.Dh8+ und 1–0, denn es folgt matt im nächsten Zug.

3 Dinge zum Merken

1. Schnelle Entwicklung und Angriff sind oft wichtiger als Bauern.
2. Auf e5 folgt d5!
3. Hat man Materialvorteil, kann man auch etwas zurückkopfern!



Die Siegerinnen bei der ÖM U14 M 2019

(v.l.) Kata Vicze, Katharina Katter und Dorothea Enache

Wie man ein Gambit widerlegt

Partie 65

Stefan Tabak (NED/2142)

IM Gert Schnider (AUT/2427)

Summer Prague Open 2020

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3

Keine gute Eröffnungswahl gegen einen Trainer, denn mit solchen Varianten beschäftige ich mich regelmäßig und weiß daher auch, wie man dagegen spielt.

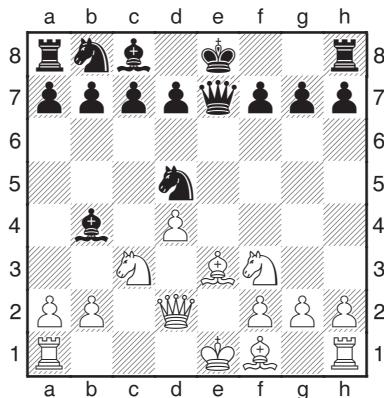
3...De7!

Da im Moment auf c3 ein Bauer steht, kann Weiß den e4-Bauern nicht mit dem natürlichen Entwicklungszug Sc3 decken.

**4.cxd4 Dxe4+ 5.Le3 Lb4+ 6.Sc3 Sf6
7.Sf3**

Weiß hat etwas Entwicklungsvorteil für den geopferten Bauer, aber durch entschlossenes Spiel kann Schwarz sich dauerhaften Vorteil sichern.

7...Sd5! 8.Dd2 De7



9.Lc4?

9.Ld3 ist geschickter, weil Schwarz im Vergleich zur Partie der Zug c6 fehlt. Nach 9...Sxe3 10.fxe3 d5 11.0–0 Sd7± steht

Schwarz aber etwas besser. Der Springer will nach f6, um den d5-Bauern zu decken und das wichtige Feld e4 zu kontrollieren.

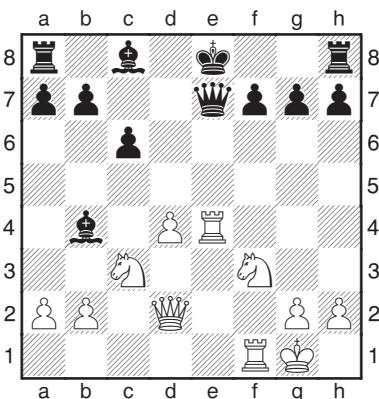
9...Sxe3 10.fxe3 c6 11.0–0

Ich hatte 11.d5 erwartet, aber nach 11...0–0–0 steht Schwarz trotzdem deutlich besser.

11...d5 12.Ld3 Sd7

12...f5!?! verhindert e4 und stabilisiert damit den Vorteil.

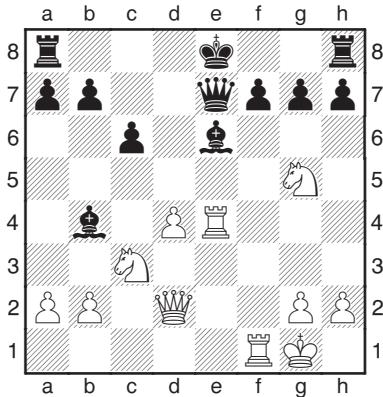
**13.Tae1 Sf6 14.e4 Sxe4 15.Lxe4 dxe4
16.Txe4**



16...Le6

16...Dxe4 17.Te1 Dxe1+ 18.Dxe1+ Le6 19.Sg5 0–0–0 20.Sxe6± erschien mir weniger klar, da mit der Dame immer Gegenspiel möglich ist.

17.Sg5



17...0–0!

Schnelle Entwicklung ist wichtig und Schwarz sollte hier nichts riskieren.

18.Tfe1 Tad8

Schwarz will den Mehrbauern zurückgeben und Druck auf den weißen Isolani machen.

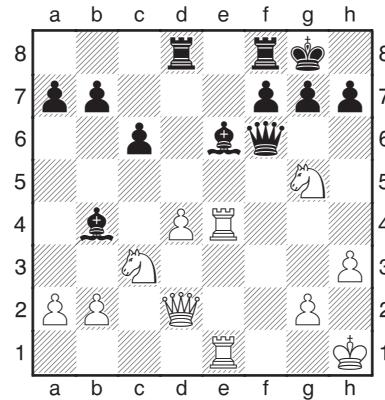
19.Kh1?

Weiß ist unzufrieden mit seiner Stellung und möchte die Partie verkomplizieren, aber damit macht er die Sache nur noch schlimmer.

Nach der von mir erwarteten Folge 19.Sxe6 fxe6 20.Txe6 Dd7† hat Weiß große Probleme mit dem d4–Bauern.

19...Df6 20.h3?

Weiß bricht völlig zusammen. Zwar hätte Schwarz nach 20.Sxe6 fxe6 21.De2 Txd4 22.Txd4 Dxd4 23.Dxe6+ Kh8 einfach einen gesunden Mehrbauern, aber trotzdem wäre das besser als die Partiefolge.



20...Lxa2!

Gewinnt einen zweiten Bauern und entscheidet damit die Partie.

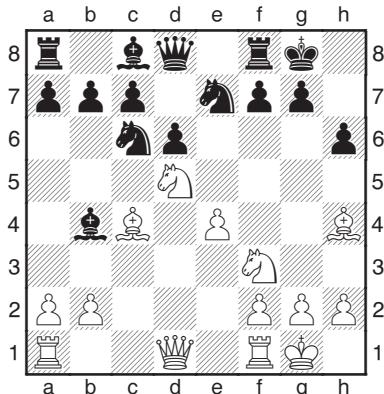
**21.Te5 h6 22.De2 Txd4 23.Sxa2 Lxe1
24.Sf3 Lg3 0–1**

3 Dinge zum Merken

1. Riskante Gambits sollte man nicht gegen zu starke Gegner versuchen.
2. Gewonnene Bauern kann man zurückgeben, um in der Entwicklung aufzuholen.
3. Man sollte dem Gegner nicht die Arbeit abnehmen und die eigene Sache auch in schlechter Stellung nicht aufgeben.

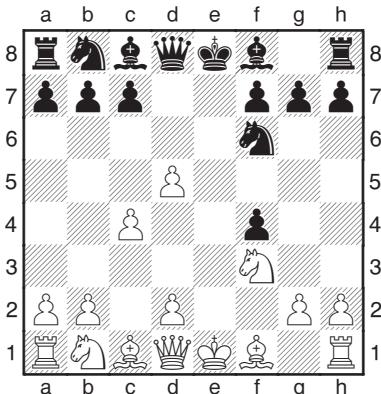
Wichtige Motive und Konzepte aus Kapitel 9

Gambits bieten viele taktische Möglichkeiten



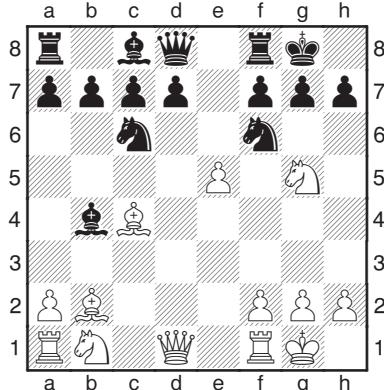
Weiß hat einen Bauern geopfert, aber seine aktiven Figuren bieten viele taktische Möglichkeiten. Es droht beispielsweise Lxe7 Sxe7 nebst Sxb4.

Vorgerückte Zentrumsbauern



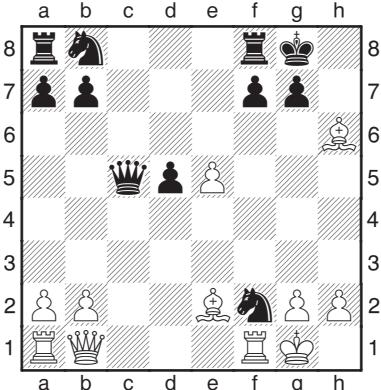
Vorgerückte Zentrumsbauern schränken den Gegner ein. Da er sich nicht gut zu Ende entwickeln kann, sollte er schleunigst versuchen, sie loswerden – wie hier z.B. mit 5...c6!.

Rückopfer können helfen



Weiß hat zwei Bauern geopfert, dafür aber starken Angriff erhalten. Das Rückopfer 9...Sxe5! 10.Lxe5 d5! führt zu einer ausgewogenen Stellung. Schwarz behält den letzten Zentrumsbauern und bekommt einen dritten Bauern für die Figur.

Ersticktes Matt



Eine der schönsten und eindrucksvollsten Kombinationen ist das erstickte Matt nach einem eleganten Damenopfer: 18...Sh3+ 19.Kh1 Dg1+! 20.Txg1 Sf2#.