

# AMATEUR WIRD MEISTER

Max Euwe  
Walter Meiden



Joachim Beyer Verlag

Max Euwe  
Walter Meiden

**Amateur  
wird  
Meister**

---

JOACHIM BEYER VERLAG

# INHALTSÜBERSICHT

Vorwort .....	5
Einleitung .....	9
Partie Eröffnung	Thema
1 Nimzowitsch-Indisch	Ausnutzen von Vorteilen .....29
2 Nimzowitsch-Indisch	Durchlöcherter Formation .....39
3 Englisch	Ausnutzung von Bauernschwächen .....49
4 Ben-Oni	Geschwächte Felder .....55
5 Spanisch (Offen)	Theorie der Spanischen Partie .....61
6 Spanisch (Geschlossen)	Königsangriff .....69
7 Spanisch (Steinitz-Vert.)	Positionsspiel .....79
8 Holländisch	Strategisches Planen .....89
9 Grünfeld-Verteidigung	Verwundbares breites Zentrum ...97
10 Zukertort-Réti-System	Hängende Bauern ..... 105
11 Abgelehntes Damengambit	Ausnutzung der offenen Linie... 113
12 Abgelehntes Damengambit	Schwache Züge ..... 125
13 Abgelehntes Damengambit	Minoritätsangriff ..... 135
14 Abgelehntes Damengambit	Mittelspiel-Strategie ..... 145
15 Caro-Kann	Finden eines Plans ..... 157
16 Sizilianisch (Drachen)	Der Sinn der „Sizilianischen“ ..... 165
17 Sizilianisch (f2-f3)	Rochadeangriff..... 177
18 Sizilianisch (mit e7-e5)	Strategie und Taktik..... 183
19 Königsindisch	Die Bauernkette ..... 191
20 Königsindisch	Verfrühte Initiative ..... 203
21 Königsindisch	Austausch von Schwächen ..... 209
22 Königsindisch	Spiel auf Remis ..... 217
23 Italienisch (De7)	Behauptung des Zentrums ..... 227
24 Damenindisch	Austausch von Vorteilen ..... 239
25 Réti-System	Spiel an mehreren Fronten ..... 249
Schlusswort .....	259



# EINLEITUNG

Die Gruppe der Schachamateure ist vielschichtig, und in der großen Zahl von Gelegenheitsspielern gibt es diejenigen, die sich durch viel Übung im Kampf mit fähigen Gegnern, durch sorgfältiges Studium von Lehrbüchern und durch fleißiges Nachspielen von Meisterpartien viele Grundsätze der Schachtechnik angeeignet haben. Sie finden starke Züge, vermeiden ernsthafte Schwächen und begehen keine offensichtlichen taktischen Irrtümer mehr – kurz gesagt, die starken Spieler. Sie haben ein feineres Gefühl für manche Tiefgründigkeit des Positionsspiels als die meisten Spitzenkönner des 19. Jahrhunderts. Im Allgemeinen bereiten sie schwächeren, weniger bewanderten Gegnern ohne Mühe Niederlagen. Im Turnierspiel jedoch unterliegen diese Amateure gewöhnlich den heutigen Meistern. Der ehrgeizige Schachspieler fühlt sich herausgefordert, über diesen Unterschied nachzudenken. Welche Eigenschaften besitzt ein Meister, die dem Amateur fehlen? Welche Grenze trennt den Meister vom starken Amateur? Was kann ein Amateur tun, um es zum Meister zu bringen – oder wenigstens sein Schach zu verbessern? Was ist ein Meister?

Der Meister ist gründlich bewandert in der Technik der Eröffnung, des Mittel- und Endspiels. Er behandelt die Partie als Ganzes, wobei jeder Zug Teil eines bestimmten strategischen oder taktischen Entwurfs ist. Er schätzt die Möglichkeiten aller Stellungen scharf ab. Er kann genau analysieren und mit erheblicher Genauigkeit die Folgen jedes Zuges vorhersehen. Er versteht die Grundsätze, die in allen möglichen Situationen anzuwenden sind. Sein taktisches Spiel ist zielbewusst, er macht weniger und unbedeutendere Fehler als andere Spieler. Er kennt eine große Menge Partien der Vergangenheit und ist auf dem Laufenden, was die Eröffnungsvarianten der aktuellen Turniere angeht.

Der Meister und der Amateur betrachten Stellungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Der Meister begreift und versteht eine Stellung und ihre Auswirkungen besser als der Amateur. Dem Meister sind die Wechselbeziehungen verschiedener Grundsätze gegenwärtig, deren Vorhandensein dem Amateur unbekannt sein mag.

Untersuchen wir die verschiedenen Aspekte, bei denen die Unterschiede zwischen Meister und Amateur klar hervortreten, im Hinblick darauf, was der Amateur in jedem Bereich tun muss, um sein Spiel zu verbessern und Fortschritte auf dem Weg zur Meisterschaft zu erzielen.

## 1) DIE ERÖFFNUNG

Bis zu einem gewissen Grad gibt es keinen erkennbaren Unterschied zwischen Meister und Amateur, weil beide die gleichen theoretischen Varian-



ten spielen. Der große Unterschied besteht darin, dass der eine die Züge mechanisch nachahmt, der andere sie versteht. Vom allerersten Zug ab weiß der Meister, warum er jeden Zug macht, ob strategisch oder taktisch. Der Amateur andererseits lernt oft Varianten auswendig und leiert sie herunter. In solchen Fällen verliert er häufig den Faden bei der ersten Abweichung vom „Buch“, während der Meister, der die Gründe für die Züge versteht, Vorteil aus jeglichem fehlerhaften Verhalten zieht.

Der Meister behandelt gewöhnlich die Eröffnung in Übereinstimmung mit der Theorie; gelegentlich vermeidet er jedoch absichtlich die beste theoretische Fortsetzung, um einer zum Remis neigenden Spielweise zu entgehen oder eine Variante zu vermeiden, die ihm nicht liegt, die seinem Temperament nicht entspricht, oder einfach um seinen Gegner zu verwirren. So kann ein zweifelhafter Zug eines Meisters eine ganz andere Bedeutung haben als der gleiche, von einem Amateur ausgeführte Zug.

Der Meister hat noch andere Gründe, von einem theoretischen Abspiel abzuweichen. Beim Studium spezieller Varianten entdeckt er manchmal Verbesserungen. Als starker Spieler ist er in der Lage, kleine Irrtümer in herkömmlichen Spielweisen zu finden. Das ist nicht so schwierig, wie es scheinen mag. Schließlich – was ist Theorie? Sie stammt aus zwei Quellen: der statistischen Sammlung von Varianten, die in Turnieren gespielt wurden, und den Analysen der Spieler vor und nach den Turnieren. Die letztere Art von Analyse ist natürlich verlässlicher, weil sie ohne den Zeitdruck erfolgt, der in der Turnierpartie herrscht. Meister untersuchen oft gewisse Abspiele sehr genau, bevor sie sie erstmals im Turnier anwenden, um einen verhältnismäßig unvorbereiteten Gegner zu überraschen. Eröffnungsexperten prüfen alle Partien eines bestimmten Abspiels zusammen mit allen verfügbaren theoretischen Analysen der Variante und erhalten aus ihrem Studium eine theoretische Einheit, die mehr ist als eine statistische Sammlung: sie begründet und fällt ein Urteil. Der Meister ist ferner befähigt, in diesen theoretischen Einheiten Verbesserungen zu finden; aber das ist viel schwieriger, weil das Feld schon von einem oder mehreren Fachleuten vor ihm durchgepflügt worden ist.

In den Partien dieses Buchs weicht der Amateur oft von der Theorie ab. In Partie 1 ist der 7. Zug von Schwarz ein theoretischer Fehler. In Partie 10 begeht Schwarz im 6. Zug einen strategischen Missgriff. In Partie 20 verdirbt gleichfalls der 6. Zug des Schwarzen sein Spiel. In Partien wie der 2., 4., 11., 16. und 17. unterlaufen dem Amateur zwar in den ersten Zügen keine Irrtümer, sie zeigen einfach, dass er die Eröffnung nicht verstanden hat, und das hat gleichfalls ernste Folgen im Mittelspiel. Als theoretische Verbesserung kann die Widerlegung des Zuges 9. ... Sc6-a5 (Partie 5) betrachtet werden, der ebenfalls mangelndes Eröffnungswissen seitens des Amateurs zeigt.

### *Wie der Amateur seine Eröffnungstechnik verbessern kann*

Der Amateur sollte einigermaßen mit allen Haupteröffnungen vertraut sein und eine äußerst gründliche Kenntnis von zwei oder drei Eröffnungen besitzen. Beabsichtigt er, in Turnieren zu spielen, sollten ihm aktuell vorherrschende Varianten wohlbekannt sein. Es ist jedoch so gut wie unmöglich für jeden, der nicht zahllose Stunden dem Schach widmet, mehr als eine flüchtige Kenntnis vieler Varianten zu haben. Aus diesem Grund kann man eine Verbesserung des Eröffnungsspiels wohl am besten erreichen, indem man die Grundidee jeder Haupteröffnung studiert und sich diese beim Spiel immer vor Augen hält, während man zugleich die taktischen Zusammenhänge jeder Stellung sorgfältig beachtet. Man sollte danach streben, die Ideen der einzelnen Züge zu verstehen und sich ein genaueres Verständnis dafür anzueignen, worin während und am Ende der Eröffnungsphase eine gute Stellung besteht.

Die Ideen hinter den Eröffnungen sind in Lehrbüchern, Artikeln in Schachzeitschriften und oft in erläuterten Partien zu finden. In den Partien dieses Buches ist erhebliche Aufmerksamkeit darauf verwendet worden, den Sinn und das Ziel der betreffenden Eröffnung als Ganzes sowie der einzelnen Züge zu erklären. Der Amateur wird es nützlich finden, eine Anzahl von Partien einer bestimmten Eröffnung nachzuspielen. Das gibt ihm eine Idee, wie sich das Spiel entwickelt, von den mit ihr zusammenhängenden Stärken und Schwächen und von einigen der Probleme, die sich in ihrem Ablauf stellen. Außerdem kann der fortgeschrittene Amateur, der sich auf bestimmte Eröffnungen oder Varianten spezialisiert, versuchen, die Theorie zu verbessern, so wie es der Meister tut. Er wird natürlich eher in Turnierpartien kleine Irrtümer finden als in theoretischen Analysen. Neben dem Kennenlernen von Theoriezügen sollte der Amateur immer an die Grundlagen einer guten Schachstellung denken und versuchen, sobald ihm eine unbekannte Eröffnung oder ein ungewöhnlicher Zug in einer bekannten Eröffnung vorgesetzt wird, durch sorgfältige Analyse eine *feste* Stellung zu erhalten.

## **2) DIE ÜBERLEITUNG ZUM MITTELSPIEL**

Wenn die Figuren entwickelt sind und zur offenen Feldschlacht bereitstehen, ist die Eröffnung abgeschlossen und das Mittelspiel beginnt. Dieser Teil der Schachpartie ist vielleicht derjenige, der von allen am schwierigsten zu behandeln ist. Zum Teil, weil er nicht tabellarisch in Buchform vorliegt, zum Teil, weil die Figuren noch nicht in unmittelbarem Kontakt mit den gegnerischen Streitkräften gekommen sind (wenngleich sie zum Einsatz bereitstehen); daher verläuft das Denken in rein strategischen, nicht taktischen Bahnen. In diesem Teil der Partie wird deutlich, ob der Spieler die von ihm gewählte Eröffnung verstanden hat, oder ob er lediglich eine Reihe von auswendig gelernten Zügen aufs Brett gesetzt hat.



In dieser Phase werden die Pläne für die Zukunft geschmiedet, eine umfassende Strategie entworfen. Die Wahl der richtigen Strategie ist äußerst bedeutsam und kann auch sehr schwierig sein. Ihre Wurzeln stecken in der Eröffnung.

Der Unterschied zwischen Amateur und Meister tritt hier deutlicher hervor als in der Eröffnung. Es kommt vor, dass der Amateur völlig verwirrt ist und nicht weiß, was er mit der Stellung, die er sich aufgebaut hat, anfangen soll. Er spielt ziellos oder zumindest unentschlossen, wie in den Partien 8, 12 und 14. Der Meister dagegen plant seine Strategie entsprechend den Anforderungen seiner Stellung und legt die Basis für eine erfolgreiche Fortsetzung des Mittelspiels. In den letzten acht Partien des Buches wissen beide Parteien genau, was sie anstreben, und in diesen Partien sehen wir einen spannenden und heftigen Zusammenprall der gegnerischen Zielsetzungen, wobei der Meister im Allgemeinen, aber nicht immer, durchdringt.

*Wie der Amateur sein Spiel zu Beginn des Mittelspiels verbessern kann*  
Es gibt mehrere Abhandlungen über das Mittelspiel, die diese Übergangsphase erörtern, und es ist sehr nützlich, wenn man bei dem Versuch, sich in diesem Teil der Partie zu vervollkommen, sorgfältig studiert, wie der Meister diese Phase behandelt. Diese Art Technik sehen wir oft in Turnierpartien, die man jedoch im Hinblick darauf studieren muss, herauszufinden, was unmittelbar nach der Eröffnung geschieht. Es ist besonders interessant, diese Phase der Partien Meister gegen Amateur zu untersuchen, um zu sehen, wie der Meister gegen die unentschlossenen Züge des Amateurs vorgeht, was z.B. in den Partien 8 und 14 deutlich illustriert wird. Dieser Partiephase wurde in dem vorliegenden Werk besondere Aufmerksamkeit gewidmet.

Ein zweckvolles Vorgehen zu Beginn des Mittelspiels ist vor allem eine Frage des Eröffnungsverständnisses. In Partie 9 z.B. weiß der Schwarze, dass ihm die nach der Eröffnung erreichte Stellung Chancen gibt, einen Angriff auf die weißen Mittelbauern zu starten. Aus der gleichen Quelle ist dem Weißen bekannt, dass er die Mitte stützen muss, zu diesem Zweck bringt er sogar den König aufs Schlachtfeld und leistet einen heroischen Widerstand, der wohl gegen einen nur geringfügig schwächeren Spieler als den Meister erfolgreich gewesen wäre.

### 3) DAS MITTELSPIEL

Das Mittelspiel ist die Phase, die die Erfindungskraft des Spielers am meisten herausfordert. Es ist anders als die Eröffnung keiner erschöpfenden theoretischen Erforschung unterzogen worden; anders als das Endspiel ist es in keine Sammlung gefälliger Techniken zusammengepresst worden. Weil klare Regeln fehlen, wie vorzugehen ist, und wegen der ihm innewoh-

nenden Schwierigkeit stellt es die anspruchsvollsten Probleme in der Schachpartie. Um das Mittelspiel richtig zu spielen, muss man einerseits die Stellung als Ganzes sehen, um die korrekte Spielweise beurteilen zu können, andererseits alle Einzelheiten erkennen und keine Möglichkeiten übersehen, mögen sie offenkundig oder versteckt sein.

Im Mittelspiel kommen alle Arten allgemeiner strategischer Erwägungen ins Bild: ob Kräfte versammelt oder Figuren getauscht, ob die Spannung aufrechterhalten oder Bauern getauscht werden sollen, ob Linien zu öffnen oder für immer zu schließen sind, ob ein Großangriff auf den feindlichen König begonnen werden, ob man auf Materialgewinn ausgehen, die feindlichen Bauern schwächen oder ein günstiges Endspiel durch allgemeinen Figurentausch anstreben soll. Zu all diesen Fragen kommen die allgegenwärtigen taktischen Probleme, die das Vorrecht vor allen strategischen Erwägungen haben: Hat der Gegner irgendwelche Drohungen, denen zu begegnen ist? Wenn ja, wie? Wenn nicht, kann man selbst drohen? Oder kann man eine unbequeme Situation für den Gegner schaffen, die ihn zwingt, seinen eigenen Absichten entgegenzuwirken? Im Schach wie im Leben sieht nicht jeder die gleiche Lage vom gleichen Standpunkt aus. Man setze sechs verschiedenen Spielern die gleiche komplizierte Mittelspielstellung vor, und man wird finden, dass diese Spieler die Position bei der Suche nach dem besten Zug verschieden betrachten. Die Elemente der Vielfalt und Unvorhersehbarkeit steigern den Reiz des Schachs und verhindern seine rein mechanische Ausübung, die auf auswendig gelernten Zugfolgen beruht.

Im reinen Mittelspiel ist wie in der vorhergehenden Phase der Unterschied zwischen Amateur und Meister besonders merklich. Der Amateur hat in der Regel ein weniger umfassendes Verständnis von der Lage auf dem Brett; die Möglichkeiten sind ihm in ihrer Gesamtheit weniger klar bewusst. Ist die Situation positionell zu erfassen, misslingt es dem Amateur häufig, die richtige Strategie zu finden; ist die Lage taktisch geprägt, neigt der Amateur dazu, weniger zu sehen und die Analyse weniger weit auszudehnen oder weniger präzise auszuführen als ein Meister.

#### *Wie der Amateur sich im Mittelspiel verbessern kann*

Es gibt keine einfache Formel dafür, wie man die verwickelten Situationen, die sich im Mittelspiel ergeben, beherrschen kann. Einen guten Beginn bildet das eingehende Studium von Mittelspielen der Meister mit Hinblick darauf, jeden der einzelnen Züge und ihr Verhältnis zur Gesamtstrategie verstehen zu lernen. Unter *Taktik* werden wir zeigen, wie Amateure ihr taktisches Spiel bzw. unter *Strategie*, wie sie ihr Stellungsspiel verbessern können.

Es ist eine gute Idee, das gesamte Brett zu prüfen und Einfallsreichtum zu



entwickeln, um Züge zu finden, die die Lage für uns günstig gestalten und für den Gegner ärgerlich sind. Der naheliegende Zug ist nicht immer der beste, und man darf nicht so leicht der Versuchung nachgeben, mechanisch zu spielen, wie etwa einen Turm auf eine offene Linie oder einen Springer nach f3/c3 (bzw. f6/c6) zu stellen. Das mögen die gegebenen Züge sein, in der aktuellen Situation könnte es jedoch etwas viel Besseres geben. Manchmal sind stille Züge angezeigt, ein Zug jedoch, der den Druck erhöht oder eine direkte bzw. indirekte Drohung aufstellt, kann den Gegner zu Zügen verleiten, die seine Position bloßstellen oder wenigstens seine Aufgabe erschweren. Züge, die die Initiative erhalten, sind immer wünschenswert. Manchmal lässt sich das Mittelspiel nach einem gradlinigen Plan führen. Öfter hingegen besteht es aus einer Reihe strategischer Phasen, von denen jede ihr eigenes Ziel hat. Ist es erreicht, lässt es die Partie in eine neue Phase mit einem neuen Teilziel übergehen. Immer wieder wird man in den Anmerkungen lesen: „Die Partie tritt nun in eine neue Phase ein ...“ Amateure sollten die Fähigkeit entwickeln, diese Etappen zu erkennen und wünschenswerte Ziele für sie aufzustellen.

Obwohl das Mittelspiel nicht im gleichen Maß wie Eröffnung und Endspiel aufgeschlüsselt worden ist, gibt es gewisse typische Mittelspielstellungen, die ein Vorgehen nach bekannten Schemata erlauben. Das Spiel der Meister zeigt, dass gebräuchliche Bauernformationen wie in Partie 10, andere Schwächen in der Bauernstellung wie in den Partien 2 und 9, die Bauernmehrheit am Damenflügel wie in Partie 25 usw. auf vorgeschriebenen Wegen ausgenutzt werden können. In gewissen Stellungen wie Minoritätsangriff in Partie 13, Strategie der offenen Linie in den Partien 11 und 16, Damenflügelangriff in Partie 3, Königsflügelangriff in den Partien 17 und 19, Angriff gegen den König auf der offenen Linie in den Partien 6 und 22, Schlussangriff in den Partien 1, 20, 21, 24, vereinigter Druck entlang der Schrägen und der offenen Linie in Partie 23 und Bauernkettenstrategie in den Partien 19 und 21, kann standardmäßig vorgegangen werden, wenn nicht mit mathematischer Genauigkeit, so doch zumindest innerhalb eines fest umrissenen Rahmens. Der Amateur, der sich mit diesen immer wieder vorkommenden Mittelspielkonstellationen vertraut macht und sie zu behandeln weiß, verbessert seine Fähigkeiten in diesem Teil der Partie.

#### 4) DAS ENDSPIEL

Dies ist der Teil der Schachpartie, in dem so viele Figuren durch Tausch vom Brett verschwunden sind, dass die beiden Könige aktiv am Kampf teilnehmen können. Nicht alle Partien erreichen dieses Stadium.

Das Endspiel unterscheidet sich von Eröffnung und Mittelspiel darin, dass hier im Allgemeinen ein methodisches und sorgfältig ausgearbeitetes Vorgehen, das man Technik nennt, anwendbar ist. Wegen der verringerten

Figurenzahl ist es möglich, mit viel größerer Genauigkeit vorauszuberechnen, was passieren wird, und die Untersuchung verschiedener Stellungstypen hat zur Bestimmung ihrer richtigen Behandlung geführt.

Der Meister ist in der Endspieltechnik bestens bewandert. Ist einmal ein bestimmter Endspieltyp erreicht, kennt er innerhalb von Grenzen die richtige Behandlungsweise. Das genügt im Allgemeinen, denn in Endspielen ist in der Regel kaum Neues zu finden (anders als in der Eröffnung), und es gibt kaum die unüberschaubaren Möglichkeiten, die das Mittelspiel charakterisieren.

Nicht nur die Endspieltechnik, sondern auch die Kenntnis der Ergebnisse, zu denen typische Endspielstellungen führen, ist sehr nützlich. So kann man unter Umständen schon im Mittelspiel ein günstiges Endspiel anstreben und hat die Sicherheit, dass die erwünschte Stellung gewonnen ist, sofern sie im Endspiel erreicht wird.

Der Amateur ist natürlich erheblich weniger vertraut mit der Endspieltechnik als der Meister. Was dem letzteren selbstverständlich erscheint, bedeutet für den ersteren oft harte Arbeit, die sorgfältige Analyse erfordert und Anlass zu Fehlern gibt.

#### *Wie der Amateur sich im Endspiel verbessern kann*

Fortschritte im Endspiel erzielt man auf zweierlei Wegen: a) durch ein größeres Wissen über die Ergebnisse der signifikanten Endspieltypen und b), die spezifische Weise, diese Endspieltypen zu behandeln.

Es ist äußerst wichtig, den theoretischen Ausgang der regelmäßig vorkommenden Endspiele zu kennen, weil dieses Wissen als Führer dienen kann, welche Richtung einzuschlagen ist, solange die Stellung noch verwickelt genug und eine Auswahl möglich ist. Wenn man z.B. in einem Endspiel T+S+B gegen T+S weiß, unter welchen Umständen T+B gegen T gewinnen, hat man einen Hinweis, wann durch Abtausch der Springer vereinfacht werden kann.

Ebenso wichtig ist es zu wissen, wie die normalen Endspiele richtig zu behandeln sind. Es genügt z.B. nicht, K+B gegen K in einer Stellung zu erhalten, in der die Umwandlung des Bauern möglich ist. Man muss auch wissen, wie das Spiel zu führen ist, um das Patt zu vermeiden, und dies ist eine Technik, die man lernen kann. Lernt man sie aber nicht, läuft man Gefahr, den Gewinn auszulassen, wann immer sich eine solche Stellung ergibt. Sehr wichtig ist in solchen Endspielen auch ein Verständnis der Bedeutung und Anwendung der Opposition. Der Amateur sollte sich vertraut machen mit elementaren Endspielen wie K+B gegen K, K+T+B gegen K+T, Bauernendspielen im Allgemeinen, wo die Opposition eine Rolle spielt, Dame gegen vorgerückte Bauern usw., ferner mit dem Kampf zwischen L+B und S+B, wo es Faktoren gibt, die den Springer begünstigen



(Bauern nur auf einer Seite des Brettes wie in Partie 2, oder festgelegte Bauern auf der Felderfarbe des feindlichen schlechten Läufers), oder Faktoren, die den Läufer begünstigen (Bauern auf beiden Seiten, oder festgelegte Bauern auf der Felderfarbe des eigenen guten Läufers). Bei der Arbeit mit dem Endspiel sollte man sich die folgenden allgemeinen Hinweise stets klar vor Augen halten: a) In mehr als 90% der Fälle ist ein Mehrbauer in einem einfachen Bauernendspiel ausschlaggebend. b) Mit Figur(en) + Bauer(n) ist der Mehrbauer in vielleicht 50-60% der Fälle entscheidend; er entscheidet endgültig, sobald der Spieler zusätzlich einen Stellungs Vorteil besitzt. In Partie 2 z.B. steht Schwarz beweglicher und hat außerdem einen Bauern mehr. In Partie 9 ist der gegnerische König gefährdet. In den Partien 7, 10, 11, 13, 16 und 23 genießt die materiell besser gestellte Seite außerdem die erheblich größere Wirksamkeit ihrer Figuren. c) Der König spielt eine wichtige Rolle im Endspiel. In Partie 14 z.B. kann der schwarze König über das ganze Brett spazieren und die gegnerischen Figuren in Verlegenheit bringen, während der weiße an die Verteidigung der ihn umgebenden Bauern gebunden ist. Andererseits muss man auch im Endspiel die Gefährdung des Königs einberechnen; ein Beispiel bietet Partie 9. d) Die Initiative ist im Endspiel vielleicht noch wichtiger als in anderen Partiephasen. In Turmendspielen muss man ihren Besitz mindestens so hoch wie einen Bauern einschätzen. In Partie 25 ist Schwarz im Besitz der Initiative beinahe in der Lage, das Fehlen von zwei Bauern zu kompensieren. e) Zwei verbundene Freibauern sind sehr stark, und wenn sie auf die 6. Reihe vordringen, wiegt ihre Kraft im Allgemeinen so schwer wie ein Turm. Ist der König in ihrer Nähe, können sich zwei extreme Möglichkeiten ergeben: 1) Kann der feindliche König vor die weniger weit vorgerückten Bauern gelangen, werden sie fast wertlos; jedoch 2) kann die Seite mit den zwei Bauern den feindlichen König angreifen – und diese Möglichkeit ist gewöhnlich vorhanden – übersteigt die Kraft der Bauern sogar die eines Turmes, wie in Partie 24 gezeigt wird.

Kurz gesagt, das Endspiel ist eine Partiephase, die weitgehend durch Studium zu erlernen ist und in der Kenntnisse mehr zählen als Scharfsinn. Nicht ohne Grund haben große Meister wie Capablanca geraten: „Studiere das Endspiel.“

## 5) STRATEGIE, TAKTIK UND TAKTISCHE LAGEN

Greift man zu Abhandlungen über die Schachtechnik, so stößt man alsbald auf die Begriffe **Strategie** und **Taktik**, die manchmal sehr lose auf jede Art von Manöver angewandt werden, manchmal sehr genau, um zwei unterschiedliche Prozesse des Vorgehens zu bezeichnen. Obwohl unterscheidbar, sind Strategie und Taktik zuweilen so eng verflochten, dass man beim Ausarbeiten einer strategischen Idee mit taktisch bedingten Abwandlungen

oder Änderungen des gesamten Plans rechnen muss, und manchmal hängt eine taktische Entscheidung von den strategischen Zielen des Spielers ab. Vor und über Strategie bzw. Taktik rangiert das, was wir eine taktische Lage nennen, weil Rechnen erforderlich und doch (anders als bei dem, was man üblicherweise unter Taktik versteht) kein vorgefasster strategischer Plan einzubeziehen ist.

Was auch die genaue Bedeutung dieser Bezeichnungen sein mag, es ist von größter Wichtigkeit für ein erfolgreiches Spiel, jede von ihnen im richtigen Moment anzuwenden. Im Allgemeinen prüft jeder erfahrene Spieler taktische Einzelheiten; vielen Amateuren ist jedoch die Strategie und die wichtige Rolle, die sie bei erfolgreichem Schach spielt, teilweise oder vollständig unbewusst. Das gleiche gilt für die Taktik, soweit sie mit der Ausführung eines strategischen Plans verknüpft ist.

## 6) STRATEGIE

Strategie bedeutet „umfassende Planung“, um ein gegebenes Ziel in einer gegebenen Partiephase zu erreichen, im Unterschied zum taktischen Verhalten während der Unternehmung. Strategisches Denken ist angebracht, wenn die Stellung ruhig ist und keine unmittelbaren taktischen Probleme zu lösen sind. Die richtige Strategie lässt sich aus der Charakteristik der Stellung entwickeln.

Es gibt eine Reihe verschiedener Situationen, die strategisches Denken erfordern:

a) In der Eröffnungsphase gibt es immer irgendein Grundziel, mag es sich um Kontrolle der Mitte, die Aufstellung der Figuren auf wirkungsvolle Angriffsplätze bzw. Verteidigungsposten oder die Öffnung einer Linie handeln. Es ist wichtig, sich die strategischen Ziele in dieser Phase klar zu vergegenwärtigen. Einerseits können diese Ziele den Spieler leiten, wenn der Gegner von der Theorie abweicht; andererseits weisen sie auf den strategischen Plan zu Beginn des Mittelspiels hin.

b) In allen ruhigen Stellungen, wo keine taktischen Probleme bestehen, ist es opportun, eine wirkungsvolle Strategie zu suchen und nicht ziellos zu spielen. Züge, die einen Zweck verfolgen, sind wirkungsvoller als zwecklose. Druck auf bestimmte Punkte im gegnerischen Lager auszuüben, den Gegner an der Rochade zu hindern, die Überdeckung der eigenen Mitte sind einige Beispiele strategischen Denkens. Nach einer Reihe solch zweckvoller Züge fällt manchmal die Stellung des Gegners infolge unserer Kräftekonzentration auseinander.

c) In manchen ruhigen Stellungen kann ein Spieler Züge finden, die taktische Probleme für seinen Gegner schaffen und diesen zu Antwortzügen zwingen, die unerwünscht sind und ihn in der Folge nötigen, sich mit bestimmten Schwächen abzufinden.



d) Wenn im gegnerischen Lager bereits eine Schwäche besteht, dreht sich unser strategischer Plan oft um die Ausnutzung dieser Schwäche. In Partie 2 z.B. nutzt Schwarz die vorgerückten Damenflügelbauern des Weißen aus, in Partie 3 macht sich Weiß die geschwächten Damenflügelbauern des Schwarzen zunutze, und in Partie 4 beutet Weiß gleichzeitig die schwachen Felder des Schwarzen und die Stellung des unrochierten Königs aus.

e) Manchmal ist die Stellung reif, um einen weit ausgedehnten Angriffsplan zu entwerfen. In Partie 1 z.B. zeigen die Beherrschung des Zentrums, der Besitz des Läuferpaars und eine Ansammlung von Kräften einen Großangriff am Königsflügel an; in Partie 11 plant Weiß einen Angriff auf der offenen c-Linie und anschließend auf der 7. Reihe; in Partie 13 ermöglicht die Bauernstruktur einen Minoritätsangriff; in Partie 17 verlangen drei Umstände nach einem Königsangriff: die weiße Kontrolle des Zentrums, der Aufbau seiner Königsflügelbauern und der leicht geschwächte Königsflügel des Schwarzen.

Dem Meister ist das Erfordernis, mit einem Plan zu spielen, immer bewusst, und er weiß, welche Pläne der jeweiligen Situation am besten entsprechen. Der Amateur spielt oft ohne irgendeinen Plan, wie in Partie 12, oder wählt den falschen, wie in Partie 14, oder beginnt einen Plan und versäumt dann, ihn zu Ende zu führen, wie in Partie 8. Viele Amateurpartien bestehen aus relativ zusammenhanglosen Zügen, die taktisch nicht schlecht sein müssen, denen es aber am Zweck und am Zusammenhang mangelt.

### *Wie der Amateur sein strategisches Spiel verbessern kann*

Obwohl Kommentatoren sich gewöhnlich mehr auf taktische Varianten als auf strategische Pläne konzentrieren, finden sich Abhandlungen, die besonders der Strategie gewidmet sind. Es gibt auch Meister, die in ihren Anmerkungen das strategische Denken hervorheben. Der Amateur kann aus solchen Werken Anregungen zu strategischem Denken gewinnen. Sobald er einmal dessen Bedeutung erkannt hat, wird er beim Nachspielen von Meisterpartien nach den strategischen Phasen Ausschau halten. In seinen Partien kann er sich in ruhigen Stellungen ständig zwingen, Züge zu suchen, die ein Ziel haben und einem Plan folgen. Es ist auch nützlich, Partien zu studieren, die unterschiedliche Arten von Strategie aufweisen, wie Königsflügel-, Zentrums-, Minoritätsangriff usw., von denen etliche in diesem Buch zu finden sind.

## **7) TAKTIK**

Sobald ein strategischer Plan beschlossen ist, wird man sich überlegen, mit welchen Mitteln dieser Plan auszuführen ist. Damit begeben wir uns auf das Gebiet der Taktik. Sie umfasst die Berechnung der Züge, die erforderlich sind, um den Zweck zu erreichen, und bezieht die vernünftigen Antworten

des Gegners mit ein. In Partie 1 z.B., wo Weiß Kräfte akkumuliert hat, besteht seine Strategie darin, den schwarzen Bauernwall zu durchbrechen, um diese Kräfte einsetzen zu können, und das taktische Problem besteht darin, die Züge zu finden, die den Durchbruch ermöglichen. In Partie 2, wo Weiß seine Damenflügelbauern geschwächt hat, besteht das taktische Problem des Schwarzen darin, die Züge zu berechnen, durch die er Vorteil aus den Bauernschwächen ziehen kann. Am Ende der Partie 2 stoßen wir auf eine typische Konstellation in Form einer „ewigen Fesselung“. Die Partie zeigt, wie die Fesselung auszunutzen ist und wie man daraus mit dem Gewinn einer ganzen Figur den vollen Vorteil zieht. In Partie 17, wo für Weiß ein Angriff am Königsflügel angezeigt ist, besteht das taktische Problem darin, die genaue Zugfolge festzulegen, mit der der Angriff ausgeführt wird. Er wird durch ein typisches Turmopfer gekrönt. In vielen anderen Partien sehen wir die gleiche enge Verbindung zwischen der vorausgegangenen Strategie und der daraus folgenden Taktik. Ebenso wie in Partie 1 sehen wir eine Anhäufung von Macht in den Partien 19 bis 24. Das strategische Meisterstück des Zugzwangs auf vollem Brett in Partie 13 wird an Zugfolgen demonstriert, die zumeist von einfacher, taktischer Art sind. Ein Sonderbegriff taktischen Spiels ist die Kombination, die einen kurzen Teil der Partie ausmacht und mit deren Hilfe ein bestimmter Zweck durch Gewalt erreicht wird. Ihre Zugfolge bildet eine logische unteilbare Kette. Betrachtet man jeden einzelnen der Züge, scheinen sie sinnlos oder gar fehlerhaft; zusammen bilden sie jedoch eine außergewöhnlich attraktive Einheit. Auf eine Reihe von für sich selbst unverständlichen Zügen folgt plötzlich die Erleuchtung, und ihr wirklicher Zweck wird klar. In Partie 15 sehen wir, wie Weiß Bedenken hat, dass rein strategische Mittel nur zu gleichem Spiel führen; er führt daher eine Kombination aus, die die Merkmale der Stellung zu seinen Gunsten ändert. Die Schwächung des schwarzen Königsflügels bedeutet den Anfang eines neuen, vielversprechenden Plans. In Partie 18 benötigt Schwarz eine schwierige Kombination, um einen kleinen Vorteil zu behaupten. In den Partien 3 und 4 wird vorgeführt, wie ein unrochierter König zu Opferkombinationen ermuntert. In Partie 11 gibt die Gefährdung der 8. Reihe Anlass zu Kombinationen verschiedener Art. In Partie 5 ist eine verwundbare Figur das Objekt, um das sich Kombinationen beider Seiten drehen. Partie 22 zeigt uns die typische Form eines Scheinopfers in einer Stellung, wo sich König und schwere Figuren auf der gleichen Diagonale befinden.

### *Wie der Amateur seine Taktik ausfeilen kann*

Hat der Amateur einmal gelernt, in strategischen Begriffen zu denken und strategische Ziele zu formulieren, dann muss er versuchen, sich die taktischen Schritte vorzustellen, die die Strategie verwirklichen sollen. Es gibt



spezielle Bücher über Kombinationen, die ihm helfen, sein Können im Planen und Ausführen von Kombinationen zu entwickeln. Ein sorgfältiges Studium der taktischen Schritte, durch die die strategischen Pläne in den Partien dieses Buches ausgeführt werden, wird sicherlich ebenfalls Früchte tragen.

### 8) DIE TAKTISCHE LAGE

Wenn die Figuren beider Parteien so miteinander in Berührung kommen, dass eine Drohung entsteht, oder wenn diese Lage unmittelbar bevorsteht, so dass eine Berechnung der Züge erforderlich wird, dann tritt eine **taktische Lage** auf, denn der Spieler muss das Ergebnis seiner Züge dahingehend einschätzen, ob die Drohung ausgeführt wird oder nicht.

Eine taktische Lage entsteht entweder bei der Ausführung eines strategischen Plans oder an irgendeinem Punkt bei zufälligen oder gar zwecklosen Zügen, wie häufig in Amateurpartien. Sie erfordert unverzügliche Aufmerksamkeit und ist gegenüber allen anderen Erwägungen vorrangig. Ein taktischer Irrtum könnte ernsthafte Folgen haben wie schlechtere Stellung, materielle Einbuße oder sogar Matt.

Es ist von unschätzbarem Wert, wenn man eine taktische Lage wirkungsvoll zu behandeln versteht. Das Minimalziel heißt, jeden Zug zu vermeiden, der zum Nachteil führt; das Maximum ist, einen Zug zu finden, der dem Gegner irgendeinen Nachteil auferlegt. Unter diesen Umständen kann man oft einen „scharfen Zug“ machen, das ist ein gewaltsamer Zug, der dem Gegner ein Problem stellt und ihn mit einer unmittelbaren Drohung beschäftigt. Scharfe Züge sorgen für eine lebhaftere Partie und bringen dem Gegner oft Ungelegenheiten; sie sind häufig, jedoch nicht immer, die besten. Ihr genauer Wert in der gegebenen Stellung muss durch die Analyse bestimmt (geprüft) werden. Jede vernünftige Möglichkeit muss untersucht und abgeschätzt werden, und der Spieler muss das Abspiele wählen, das ihm die meisten Ressourcen bietet.

Für viele Amateure ist die Auflösung taktischer Lagen durch Analyse das wahre Schach. Sie kennen nichts anderes als eine konkrete Stellung sorgfältig zu untersuchen und zu ermitteln, wie viel sie herauskitzeln können. Das ist in der Tat ein sehr wichtiger schachlicher Gesichtspunkt, den ein Spieler nicht vernachlässigen darf. Wenn eine schachliche Fähigkeit allen anderen vorzuziehen wäre, könnte es wohl die des bewanderten Taktikers sein.

*Wie der Amateur sich in der Behandlung taktischer Lagen ausbilden kann*  
Die in Partieanmerkungen gegebenen Varianten zeigen, wie taktische Lagen zu behandeln sind, sie vermitteln die taktische Analyse, wie sie Meister und Kommentatoren handhaben. Der Amateur könnte gut mit einer ge-

benen taktischen Lage beginnen, seine eigenen Untersuchungen anstellen und sie dann mit denjenigen des Kommentators vergleichen, wobei er sorgsam die Möglichkeiten festhält, die er in der eigenen Analyse übersehen hat.

Für die Analyse kann eine gewisse Zahl von Grundsätzen aufgestellt werden:

- a) Prüfe jedes Schach und jeden Schlagfall. Selbst wenn ein derartiger Zug offensichtlich falsch aussieht, könnte sich ein unerwartetes und wünschenswertes Ergebnis einstellen.
- b) Prüfe alle Möglichkeiten – unwahrscheinliche wie wahrscheinliche Züge. Was der Amateur am häufigsten versäumt, ist, den fehlerhaft scheinenden Zug zu erwägen. Manchmal ist ein solcher Zug gerade der, der dem Gegner die meisten Sorgen bereitet.
- c) Führe die Analyse zu Ende. Eine Zugfolge, die an einer Stelle schlecht aussehen mag, nimmt zuweilen eine vorteilhafte Wendung, wenn sie etwas weitergeführt wird.
- d) Unterschätze den Gegner nicht. Nimm nicht an, dass er die Erwiderung wählen wird, die für dich am günstigsten ist, sondern dass er sich jede Mühe geben wird, das Allerbeste für sich zu finden.
- e) Untersuche besonders aufmerksam Züge, die den Gegner einschränken, wie starke Drohungen, Doppeldrohungen, Angriffe auf die Dame usw.
- f) Beachte genau die Reihenfolge der Züge, die eine strategische oder taktische Idee verwirklichen sollen. Die falsche Reihenfolge kann dem Gegner eine Gelegenheit eröffnen, aus den Schwierigkeiten herauszukommen oder zumindest die Wirkung der Züge abschwächen. Sie kann Zeit und Kraft kosten und den Spieler zwingen, unnötig viel Abspiele durchzurechnen.

## 9) DIE INITIATIVE

Der Ausdruck „Initiative“ beschreibt eine Situation, in der einer der Spieler derart dominiert, dass sein Gegner entweder gezwungen ist, sich nach seinem Spiel zu richten oder auf jede eigene Unternehmung zu verzichten. Der Besitz der Initiative ist an jedem Punkt der Partie außerordentlich wertvoll, besonders jedoch im Mittel- und Endspiel. Im Allgemeinen sollte ein Spieler immer die Initiative ergreifen, wenn er kann, und sie behalten, solange er kann. Das Geheimnis des (Wieder-)Erlangens der Initiative liegt darin, eher unternehmende als unbestimmte oder passive Züge zu machen. Der starke Spieler drückt ständig, zwingt den Gegner, nach seiner Pfeife zu tanzen, wann und wo immer er dies vermag.

Jeder Schachspieler hat schon einmal das Spiel vollständig beherrscht, wenn er einem Anfänger gegenüber saß, der nach wenigen Zügen derart eingeschnürt war, dass er nichts mehr von Belang unternehmen konnte.



Dies geschah, weil der Anfänger keine angemessenen Maßnahmen ergriffen hat, um die kühnen Vorstöße seines Gegners aufzufangen, geschweige denn selbst die Initiative zu ergreifen. Ungefähr genauso, wenn auch auf einer subtileren Stufe, gelingt es dem Meister, die Partie zu beherrschen, wenn er mit einem Amateur spielt. Der letztere kann in der Regel die Lage nicht so überzeugend und in so kurzer Zeit beurteilen, und es kommt oft vor, dass ein erfahrener Amateur gegen einen Meister ab einem bestimmten Punkt eine völlig festgelegte Marschroute hat. Partie 12 ist ein glänzendes Beispiel dafür.

Die Initiative kann auf verschiedene Arten erlangt werden, am offensichtlichsten durch einen aktiven Zug, der den Gegner zwingt, auf bestimmte Art zu antworten, und so seine Auswahl beschränkt. Versäumt es der Gegner, von Zeit zu Zeit durch eigene unternehmende Züge auszugleichen, wird die Initiative des ersteren schrittweise immer größer und schließlich überwältigend. Ferner gibt es die Methode, aktive Züge zu spielen, die ein gewisses Maß an Druck auf die Stellung des Gegners ausüben. Mit Tempogewinn operieren, d.h. Züge zu machen, die Materialgewinn drohen, ist ein anderer Weg, die Initiative zu erobern. Um sie zu behalten, vermeidet man den Tausch aktiver Figuren gegen passive des Gegners. Tauschen, wenn Rückzug Zeitverlust bedeutet, ist aber eine Form, die Initiative festzuhalten.

Eine besondere Situation, wo die Initiative eine wichtige Rolle spielt, liegt vor, wenn eine Seite Kräfte angesammelt hat, d.h. mehr Figuren für ein unmittelbares Eingreifen bereitstehen hat als die andere. In solchen Fällen muss der Spieler mit der Machtanhäufung etwas unternehmen. Notfalls muss er opfern, um all seinen Figuren Wirksamkeit zu verleihen und eine Bresche in die gegnerische Stellung zu schlagen. Holt er nicht so viel wie möglich heraus, kann er seinen Vorteil verlieren oder gar in eine nachteilige Lage geraten. Das hätte in Partie 18 geschehen können, hätte Schwarz sich nach dem Gewinn von zwei Bauern auf seinen Lorbeeren ausgeruht.

Eine Sonderform der Initiative ist der Angriff, der nur dann einträglich ist, wenn der Gegner eine Schwäche aufweist und genügend Figuren zur Hand sind, um diese Schwäche auszunutzen. In so einem Fall muss der Spieler sofort handeln, bevor sein Gegner genügend Kräfte beibringen kann, um wirksamen Widerstand zu leisten.

Hat ein Spieler einmal die Initiative errungen, ist es schwierig, sie ihm wieder zu entreißen. Der Amateur sollte immer danach streben, die Initiative festzuhalten, und wenn der Gegner sie zu ergreifen sucht, dessen Drohungen und Druck neutralisieren. Gewöhnlich ist der Meister in der Lage, unternehmender aufzutreten, weil er weiß, wie man sich die Initiative verschaffen kann, und bei jedem Zug versucht er die Fortsetzung zu finden, die seinen Druck verstärkt.

### *Wie der Amateur die Initiative ergreifen kann*

In den Partien dieses Buches hat der Spieler oft eine Auswahl an Zügen. Man wird sehen, dass der Meister gewöhnlich den unternehmendsten Zug wählt. Der Amateur muss sich auch darin üben, diesbezüglich seinen Blick zu schärfen. In den Partien 3, 4, 9, 10, 11, 13, 16 und 17 ergreift der Meister von Anfang an die Initiative infolge seiner überlegenen Eröffnungsbehandlung. In Partie 12 sehen wir, wie Initiative in Form eines dauerhaften und zunehmenden Drucks schließlich zu einer Explosion führt. In den Partien 18 sowie 21 bis 25 kämpfen beide Seiten während eines beträchtlichen Teils der Partie um die Initiative. Das Ergreifen der Vorhand ist nicht immer sichtbar. In Partie 7 z.B. setzt der Meister alle möglichen Mittel ein, wie im 10. und 12. Zug von Schwarz, und plötzlich werden bei den Zügen 13 und 15 Manöver erkennbar, die in der Folge zwangsläufig zum Gewinn eines Bauern führen.

### **10) DER WIDERSTAND**

Besitzt der Gegner die Initiative, so muss dies, auch wenn sie sehr stark ist, nicht unbedingt den Untergang bedeuten. In den meisten Fällen – und das ist eine der attraktivsten Seiten des Schachs – gibt es einen Ausweg. Eine Stellung kann beklagenswert aussehen, zeigt man sie aber dem Meister, so wird er, wenn sie nicht gar zu schlecht ist, oft noch einen Weg zeigen, der aus den Schwierigkeiten herausführt.

Widerstand ist eine der wichtigsten Komponenten des Schachs und hat größten Einfluss auf die Ergebnisse. Im Allgemeinen kann man sagen, dass *ein* Fehler – wenn er nicht zu groß ist – die Partie noch nicht entscheidet, und ist ein Spieler imstande, nach *einem* schlechten Zug fortwährend die richtigen zu finden, wird er die Partie in den meisten Fällen retten können. Eine der wichtigsten Eigenschaften des Schachspielers ist die Zähigkeit. Meister besitzen sie meist in hohem Maß. Sie hat auch psychologische Rückwirkungen. Der Angreifer, der glaubt zu gewinnen oder wenigstens in einer Phase Erfolg zu haben, sieht sich immer neuen Problemen und Hindernissen gegenüber, die ihn ermüden oder erschöpfen mögen und ihn seine Geduld verlieren lassen. Es kommt nicht selten vor, dass der unnachgiebige Verteidiger die Partie nicht nur rettet, sondern sogar gewinnt.

Das Wichtigste für einen erfolgreichen Widerstand ist, die richtigen Verteidigungszüge zu finden. Der Amateur ist in der Verteidigung gewöhnlich nicht sehr stark. Er macht zwei oder drei Fehler, und damit wird die Sache für seinen Gegner viel leichter. Ferner ist der Amateur zu schnell überzeugt, dass er verlieren wird, und der Gedanke setzt sich fest: „Warum bis zum Letzten versuchen? Ich verliere ja doch.“ Und so spielt er oberflächlicher denn je, und die Partie geht rasch verloren. Wüsste der Amateur, dass die meisten Stellungen haltbar sind, wäre er auch geneigt, mehr nachzudenken,



und wüsste er, dass es der Mühe wert ist, Widerstand zu leisten, hielte er sich in vielen Fällen besser. Ein gutes Beispiel unnachgiebiger Verteidigung ist in Partie 25 zu finden.

Zwar ist der Fehler manchmal zu schwer, wie in den Partien 11, 16, 18 und 21, wo der Widerstand erfolglos bleiben musste; aber letzten Endes ist das zu erwarten, wenn der Sieger seine ganze Energie in die Partie steckt, immer den schärfsten Angriffszug macht, nicht zögert zu opfern und die Stellung im richtigen Augenblick zu festigen weiß, um den Widerstand des Gegners zu brechen.

### *Wie der Amateur seine Verteidigung verbessern kann*

Der Verteidiger muss die Stellung sorgfältig prüfen und alle Möglichkeiten finden, sich zu halten, dabei auch solche, die oberflächlich gesehen nicht in Betracht kommen. Er sollte auf diesem Gebiet ebenso viele Einfälle und Hilfsmittel einsetzen wie im Angriff.

Ist der Verteidiger überzeugt, dass seine Lage unhaltbar geworden ist, muss das seine Moral eher stärken als ihn entmutigen, denn das Gefühl „ich habe nichts zu verlieren“ sollte ihn zu objektiver Analyse anhalten und ihn dazu führen, alle möglichen Opfer in Betracht zu ziehen, die er zögern würde zu erwägen, falls er seine Stellung für verteidigungsfähig hielte.

Ein paar allgemeine Grundsätze für wirkungsvollen Widerstand wollen wir anführen:

- a) Versuche so viele Figuren wie möglich zu tauschen, insbesondere die Angriffsfiguren des Gegners. Zögere nicht, sogar Material preiszugeben, um den Angriff zu schwächen. Dies gilt umso mehr, wenn der Gegner selbst geopfert hat, um Angriff zu erhalten.
- b) Mache keine Bauernzüge an der Front, wo der Gegner angreift, wenn sie nicht unbedingt notwendig sind. Schon der große Steinitz hat auf dieses Detail hingewiesen.
- c) Behalte stets einen eventuellen Gegenangriff im Auge. Im Allgemeinen ist eine aktive Verteidigung viel wirkungsvoller als eine passive. Bei der letzteren wachsen die Schwierigkeiten an, während der Gegenangriff der Partie ein neues Gesicht geben kann, wo der Verteidiger den Druck abzuschütteln vermag.

## **11) DER SCHACHSTIL**

Eine Partie wird nicht von jedem auf gleiche Weise gewonnen, und jeder Meister hat seinen charakteristischen Stil. Schon früher zogen Spieler wie Morphy das offene Spiel vor, andere wie Steinitz das geschlossene. Aljechin und Tal gewannen meist durch taktische Finessen und starke Angriffe, andere wie Capablanca oder Petrosjan waren auf positionelles Spiel spezialisiert.

Wenn ein Meister für einen Stil eine Vorliebe hat, bedeutet das nicht, dass er nicht auch anders kann. Welchen Stil er wählt, ist wahrscheinlich Sache des Temperaments, oder er lässt sich vom Stil seines Gegners leiten.

In der Eröffnung wie im Mittelspiel gibt es Stellungen, die auf sehr unterschiedliche Weise behandelt werden können. Z.B. führt nach 1.d4 d5 2.c4 e6 die Folge 3.Sc3 Sf6, wie in den Partien 11, 12 und 14, zu einer ganz anderen Art von Partie als 3.cxd5 (Partie 13). Es gibt zahllose Mittelspielstellungen, wo ein Spieler die Wahl hat, einen geringen Stellungsvorteil zu erhalten und vielleicht nach langem Kampf zu gewinnen, oder einen schneidigen Angriff zu führen, der ein gewisses Risiko mit sich bringen könnte. Der Amateur sollte den Stil wählen, der seinem Temperament am besten entspricht. Wenn er unternehmungslustig ist und gern kombiniert, sollte er Partien von Aljechin, Tal, Kasparow etc. studieren. Zieht er ein ruhiges Spiel vor, das sich auf eine Anhäufung kleiner Vorteile beschränkt, könnte er aus dem Studium der Technik von Capablanca, Petrosjan, Karpow usw. großen Nutzen ziehen.

Ein Fehler wäre es jedoch, sich an den bevorzugten Stil zu sehr zu klammern, insbesondere wenn die Lage eine andere Vorgehensweise erfordert. Spielt man gegen Amateure, hat man es regelmäßig mit strategischen und taktischen Fehlern zu tun, die in der geeigneten Art auszunutzen sind, wobei der eigene Stil ohne Belang ist. Kann etwa ein Angriffsspieler einen Bauern gewinnen, indem er die Stellung vereinfacht und ein Endspiel herbeiführt, muss er es tun, es sei denn er ist ganz sicher, dass der Angriff noch mehr einbringen wird. Auch wenn er Endspiele nicht gut zu behandeln versteht, selbst wenn ihm der Gewinn aus der Hand gleitet, so sollte er sich doch darauf einlassen und lernen, das Endspiel erfolgreich zu führen. Tut er das nicht, wird sein Spielraum sogar im Angriff zu eng werden, denn er wird nur solche Angriffe führen können, die ihm die unbedingte Entscheidung gestatten. Prozentual sind solche Unternehmungen jedoch nur ein geringer Teil des gesamten Angriffsrepertoires.

## 12) DER PSYCHOLOGISCHE GESICHTSPUNKT IM SCHACH

Psychologie spielt eine weit größere Rolle, als man denken mag, besonders auf höherem Niveau. Es kann sogar konstatiert werden, dass der psychologische Aspekt in WM-Kämpfen wenigstens gleich wichtig ist wie die spielerischen Fähigkeiten, wenn ein Kontrahent seine Zugentscheidung trifft. Auf der Stufe des Amateurs kommen verschiedenartige psychologische Haltungen ins Bild. Manche Amateure sind nur zufrieden, wenn sie angreifen können, und wenn man weiß, dass ein Spieler alles tun wird, um Angriff zu behalten, kann man ihn dazu verleiten, fragwürdige Opfer zu bringen. In anderen hingegen ist das „Safety-First“-Motto fest verwurzelt, so dass sie oft durch Mangel an Initiative verlieren. Dies ist in Partie 7 der



Fall, wo der Amateur solide spielt, aber ohne Initiative und zu sehr auf Sicherheit bedacht. Viele seiner Züge sind zu zahm, und die Probleme bleiben nicht aus. Der Meister, ohne etwas erzwingen zu wollen, baut ebenfalls eine feste Stellung auf, hält jedoch aggressive Waffen bereit, die er zur rechten Zeit zückt und damit einen Bauern erobert. Dann gibt es den Amateur, der ungeduldig ist und handeln will, und wenn sein Gegner lange genug wartet, wird er in seinem Eifer, die Ereignisse zu forcieren, irgendeinen Fehler begehen.

Im Meisterschach ist eine der wichtigsten psychologischen Konstellationen die, wenn ein Spieler mit Remis zufrieden ist, der andere aber nicht. Diese Situation tritt entweder ein, wenn eine Seite entschieden schwächer ist als die andere und nicht mehr als Remis erhoffen kann, oder wenn einer der Spieler nur einen halben Punkt benötigt, um ein gewünschtes Ergebnis zu erzielen.

Das Spiel auf Remis unterscheidet sich vom Spiel auf Gewinn. Es enthält:

a) Tausch von Figuren auf eine Weise, die keinen Zeitverlust nach sich zieht und keine der verbleibenden Figuren auf ungünstige Felder führt;

b) Unterlassung von Angriffszügen – man konzentriert sich zuerst auf die Sicherheit der eigenen wichtigen Felder, anstatt seine Aufmerksamkeit auf die der feindlichen Stellung zu richten; das könnte fast bedeuten „in der eigenen Bretthälfte bleiben“.

c) Vermeiden von Verwicklungen, aber derart, dass kein Stellungsnachteil eintritt. (Das ist nicht leicht, denn im Allgemeinen muss man doch Nachteile in Kauf nehmen, wenn man Verwicklungen aus dem Wege geht.)

Schach ist so geartet, dass der Gewinn einer Partie eine schwierige Angelegenheit sein kann; sie kann sogar zehnfach schwieriger werden, wenn der Gegner keinerlei Gewinnabsichten zeigt, nicht willens ist, sich auf Unklarheiten einzulassen, nicht das unternehmende Schach spielt, das beiden die Chance gibt, die Initiative zu ergreifen.

Einige solcher Fälle treten in den Partien dieses Buches auf. In Nr. 23 und 24 macht der fortgeschrittene Amateur Züge, die auf ein Remis abzielen. Besonders in Partie 23 befestigt er einfach seine Stellung, und der Meister, im Bestreben zu gewinnen, muss sich Blößen geben, um mehr oder weniger gefährliche Manöver durchzuführen.

Partie 24 ist ein Sonderfall der Schachpsychologie. Weil der Meister ein Remis mit dem etwas schwächeren Gegner fürchtet, verlangt er zu viel von einer Remisstellung und verliert.

Um gegen einen schwächeren oder auch ebenbürtigen Partner zu gewinnen, der nur Remis anstrebt, benutzen Meister oft besondere Mittel. Sie machen oft absichtlich einen zweitrangigen Zug und versuchen so, den Gegner zu einem wirklichen Kampf herauszufordern, indem sie den Eindruck erwecken, dass er echte Chancen hat. Natürlich muss der Meister in

solchen Fällen sehr scharf urteilen, damit seine „Unachtsamkeit“ nicht zu kostspielig wird. Der frühere Weltmeister Lasker war in dieser Technik ein phantastischer, wohl bis heute unerreichter Experte. Er wusste seine Wagnisse haarscharf abzuschätzen. Er war es auch, der erklärte, dass ein Fehler allein nie die Partie verliert, wenn der Meister von da ab alle Register zieht und alle Hilfsmittel der Stellung ausschöpft. Diese Situation tritt in Partie 25 auf, wo der Gegner nach der ersten Unachtsamkeit des Meisters einen echten Kampf inszeniert. Allerdings war hier der Meister zu sorglos. Er machte zwei schwächere Züge (den 4. und 9.), die allerdings keine ausgesprochenen Fehler waren. Oft ist der Amateur unfähig, solche Züge auszunutzen; in diesem Fall aber war er stark genug, schon „Experte“, und hatte Erfolg.

Eine andere psychologische Waffe des Meisters besteht darin, dem Gegner in schwieriger Stellung die Wahl zu lassen. Dies wird in Partie 20 empfohlen, wo der Amateur einen solchen Zug hätte machen sollen, damit sein Gegner Zeit und Energie aufwenden muss, um einen Entschluss zu fassen; nachdem er die Wahl getroffen hatte, scheute er vielleicht die Verantwortung. Es ist gut möglich, dass zwei oder drei Züge später in ihm das Gefühl aufgekeimt ist, die falsche Wahl getroffen zu haben, ob zu Recht oder zu Unrecht. Solche psychologischen Taktiken geben dem Gegner das Gefühl der Ungewissheit, und je unsicherer man sich fühlt, umso schwächer spielt man. Früher betrachtete man solche bekannten psychologischen Methoden mehr oder weniger als Tricks, heute sind sie jedoch anerkannt als wichtiges Zubehör im Waffenarsenal jedes hervorragenden Spielers.



## Partie 1

**Das ideale Zentrum: Bd4 und Be4**

**Ideen der Nimzowitsch-Indischen Verteidigung**

**Tausch eines Vorteils gegen einen anderen**

**Initiative gegen passives Spiel**

**Hervorrufen von Schwächen im Lager des Gegners**

**Strategie gegen Taktik**

**Herrschaft über die Mitte**

**Gebrauch der Mitte in Verbindung mit den zwei Läufern**

**Das Anhäufen von Energie**

**Gebrauch der Macht, um Widerstand zu brechen**

Ist eine Stellung günstiger als der Durchschnitt, spricht man von Vorteil. Es gibt viele Arten von Vorteilen: materielle (mehr Bauern oder Figuren), überlegene Entwicklung, größere Beweglichkeit, Raumvorteil, feste Bauernformation, sichere Königsstellung, Initiative, Angriff, Springer auf starkem Feld, das Läuferpaar usw. Vorteile können relativ dauerhaft oder gänzlich vorübergehend sein.

Gegen einen guten Spieler ist es nicht möglich, alle Vorteile zu behaupten, die es gibt. Manchmal muss man bestimmte Vorteile aufgeben, erhält jedoch dafür andere als Gegenwert oder verschafft dem Gegner irgendeine Schwäche. Welche Vorteile man auch erhält, es ist häufig erforderlich, so schnell wie möglich Nutzen aus ihnen zu ziehen; andernfalls lösen sie sich auf, und es bleibt nichts als ein Nachteil. Die Idee, einen Vorteil für einen anderen aufzugeben und den eigenen Vorteil zu nutzen, bevor er verschwindet, ist im Schach von grundlegender Bedeutung.

In der folgenden Partie verzichtet Schwarz, der Amateur, auf den Vorteil des Läuferpaars zugunsten der Initiative – einem sehr vorübergehenden Vorteil. Anstatt die Initiative auszunutzen, spielt er passiv und erlaubt so dem Weißen, das Läuferpaar in die Waagschale zu werfen. Weiß ist in der Lage, die ideale Verbindung zweier günstiger Merkmale zu schaffen: das Zentrum und die beiden Läufer. Diese haben gewöhnlich ihre größte Wirkung, wenn ihr Besitzer über ein starkes Zentrum verfügt, das den Gegner am Aufbau einer starken, die Läufer eindämmenden Bauernformation hindert. Als Ergebnis dieser günstigen Konstellation gelingt es Weiß, eine gewaltige Übermacht an Kräften zu konzentrieren. Infolge der mangelhaften Entwicklung des Gegners kann er sich ein Opfer leisten, um seine Figuren schleunigst zum Kampfplatz zu bringen. Er durchbricht die Barrieren des Schwarzen, der mattgesetzt wird, bevor er dazu kommt, neue Kräfte heranzuführen.



**WEISS: MEISTER SCHWARZ: AMATEUR**  
**NIMZOWITSCH-INDISCH**  
**(VARIANTE 4.Dc2 d5)**

**1. d2-d4**

Die vier Felder in der Brettmitte – d4, e4, d5, e5 – bilden das **Zentrum**. Wer diese Felder beherrscht, ist im Vorteil, denn es ist für den Gegner schwierig, unter solchen Umständen irgendeine erfolgversprechende Aktion einzuleiten.

Eine ideale Zentrumsaufstellung ist Bd4/Be4, denn Weiß besetzt damit zwei Mittelfelder und übt Druck auf die beiden anderen aus. Kann ein Spieler diesen Aufbau einnehmen, ohne dass der Gegner ihn stören kann, genießt er die volle Zentralherrschaft mit all ihren Vorteilen. Hier beginnt Weiß sofort, ein ideales Zentrum aufzubauen. Es ist klar, dass er mit 1.d4 das Feld d4 besetzt. Weniger offensichtlich, aber gleich wichtig ist der zweite Faktor, der bei 1.d4 zur Herrschaft über die Mitte beiträgt. Der Bd4 beherrscht die Felder c5 und e5, denn er droht, jeden schwarzen Stein zu schlagen, der dort hinziehen mag. Diese zweite Art Kontrolle, die Drohung zu schlagen, nennt man **Druck**.

**1. ... Sg8-f6**

Schwarz muss versuchen, den Zentrumsbestrebungen des Weißen entgegenzutreten und selbst Kontrolle in der Mitte zu erreichen, indem er Zentralfelder besetzt oder Druck darauf ausübt. In den meisten Eröffnungen werden Versuche der einen Seite, die Mitte zu kontrollieren,

ausgeglichen durch Gegenmaßnahmen der anderen Partei. Nach einer gewissen Zeit pflegt dies dazu zu führen, dass sich beide Seiten die Kontrolle der Mittelfelder teilen.

Hier besetzt Schwarz das Zentrum nicht mit d7-d5, sondern übt auf die Felder d5 bzw. e4 Druck aus. Er hindert Weiß, das ideale Zentrum aufzubauen, und behält sich eine breites Spektrum von späteren Zügen vor.

1. ... Sf6 führt zu einer Vielfalt von Eröffnungen, die als „Indische Verteidigungen“ bekannt sind. Sie werden von vielen Spielern bevorzugt, weil sie elastischer sind als das Damengambit.

**2. c2-c4**

Der logische Zug, um mehr zentrale Felder zu beherrschen. Er erzeugt Gegendruck auf das Feld d5.

**2. ... e7-e6**

Einer der Vorteile dieser Eröffnung ist, dass Schwarz sich vorbehält, in das Damengambit einzulenken oder auf Sc3 Lb4 zu spielen, wo der Läufer eine sehr wichtige Rolle im Kampf um das Zentrum spielt. Zu 2. ... g6 (Königsindisch) siehe die Partien 19 bis 22. 2. ... d6 lenkt zu Altindisch über.

**3. Sb1-c3**

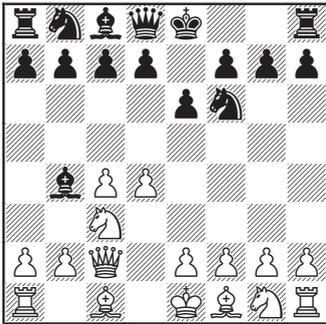
Droht 4.e4. 3.Sf3 kann nach 3. ... b6 zu Damenindisch (Partie 24) führen.

**3. ... Lf8-b4**

Der Läufer geht auf ein Feld, wo er am Kampf um die Mitte teilnimmt

und e2-e4 verhindert. Gewöhnlich tauscht ihn Schwarz auf c3, wodurch Weiß häufig einen Doppelbauern erhält. Für diesen Nachteil weist er als Gegenwert das Läuferpaar auf; auch die b-Linie öffnet sich – ein weiterer Vorteil.

#### 4. Dd1-c2



Die Dame erneuert die positionelle Drohung e2-e4. Außerdem deckt sie den Springer und kann so eventuell einen Doppelbauern vermeiden, falls Schwarz auf c3 nimmt.

Die Frage, ob Schwarz auf c3 tauschen soll oder nicht, ist von erheblicher theoretischer Bedeutung. Eine Anzahl vergleichbarer Werte sind in diese Frage verstrickt; das zeigt, auf welch feinen Überlegungen das Meisterschach bisweilen basiert. Spielt Schwarz freiwillig Lxc3+, ohne von Weiß mit a2-a3 dazu aufgefordert worden zu sein, so mag es die Verdoppelung der weißen Bauern nicht wert sein, dafür das Läuferpaar aufzugeben. Schwarz wird schon eher geneigt sein zu tauschen, wenn Weiß das Tempo a2-a3 verloren hat. Darum ist 4.a3 Lxc3+ befriedigend für Schwarz, während 4.e3 Lxc3+ nie gespielt wird, weil

Weiß im letzteren Fall kein Tempo eingebüßt hat.

An dieser Stelle kamen für Weiß auch die Züge 4.Db3, 4.a3, 4.g3, 4.Sf3 und 4.e3 infrage. Mit 4.e3, dem häufigsten Zug, setzt Weiß einfach seine Entwicklung fort und überlässt es dem Schwarzen, ob er auf c3 tauschen will.

#### 4. ... d7-d5

Schwarz wehrt wiederum die Drohung e2-e4 ab. Gut sind auch 4. ... c5, das manche überraschenden Möglichkeiten enthält, die in Partie 2 gezeigt werden, und 4. ... 0-0.

Man fragt sich, warum 4. ... 0-0 gut sein soll, ein Zug, der das von Weiß geplante e2-e4 ohne Weiteres zulässt. e2-e4 ist zwar im positionellen Sinn eine Drohung; Weiß beherrscht ja ein breites Zentrum. Während ein solches in bestimmten Fällen einen Trumpf darstellt, kann es in anderen auch einen wunden Punkt bedeuten. Z.B.:

a) Nach 4. ... 0-0 5.e4 d5! 6.e5 Se4 erhält Schwarz gute Gegenchancen wegen seines Entwicklungsvorsprungs.

b) Nach 4. ... b6 ist der Vorstoß 5.e4 viel stärker, denn die Antwort d7-d5 ist wegen 6.Da4+ mit Verlust einer Figur nicht möglich.

Mit anderen Worten, e2-e4 bringt Vor- und Nachteile mit sich.

#### 5. a2-a3

Weiß zwingt seinen Gegner zu einer Entscheidung. Er muss entweder den Druck gegen die Mitte aufgeben und den Läufer zurückziehen oder auf



c3 tauschen, was, wie wir wissen, nicht immer empfehlenswert ist.

Weiß kann auch 5.cxd5 spielen, was zu einer Art Tauschvariante führt, wie sie in Partie 13 beschrieben ist. Es ist schwierig, den Wert dieses Abspiels mit dem von 5.a3 zu vergleichen. Das ist häufig eine Frage des Temperaments und der Kenntnis spezieller Analysen.

Nach 5.Lg5 dxc4 6.e3 Dd5 ist es schwierig für Weiß, den Bauern zurückzuerobern.

### 5. ... **Lb4xc3+**

Wegen der Aufgabe des Läuferpaars wäre dieser Tausch ungünstig für Schwarz, es sei denn, er hielte eine scharfe Variante bereit, die ihm Gegenwerte bietet.

Spielt Schwarz stattdessen 5. ... Le7, geht die Partie in eine Art orthodoxes Damengambit über, wobei Weiß das Tempo a2-a3 geschenkt bekommen hätte.

### 6. **Dc2xc3**

Im Nimzoider wird Weiß in der Regel die Doppelbauern vermeiden, wenn er die Wahl hat.

An dieser Stelle würde auch 6.bxc3 Weiß keinen Doppelbauern verschaffen, weil er ihn jederzeit mit c4xd5 entdoppeln kann. Schwarz erhielte jedoch nach 6.bxc3 gutes Gegenspiel in der Mitte, das die Aufgabe des Läuferpaars zu kompensieren scheint: 6. ... c5, z.B. 7.e3 Da5 8.cxd5 exd5 9.Ld2 Se4 und Schwarz steht etwas besser, weil er ein freies Spiel hat und das weiße Läuferpaar jederzeit beiseitigen kann.

### 6. ... **Sf6-e4!**

Der richtige Zug, der nicht nur ein Tempo gewinnt, sondern auch die Initiative ergreift. Als Gegengewicht dafür, dass er einen seiner Läufer aufgegeben hat, erhält Schwarz die bessere Entwicklung, die er dafür nutzen sollte, die Initiative zu erlangen. Der erste Schritt dazu ist der geschehene Springerzug.

### 7. **Dc3-c2**

Das beste Feld für die Dame: sie wirkt Richtung Mitte und behindert keine anderen Figuren (was der Fall etwa auf d3 gewesen wäre).

### 7. ... **0-0?**

Schwarz versäumt die logische Fortsetzung: das Festhalten der Initiative. Es ist immer wichtig, Ausschau nach der schärfsten Fortsetzung zu halten, insbesondere wenn man einen Vorteil hinsichtlich Zeit oder Initiative besitzt, dem ein Nachteil anderer Art gegenübersteht. Häufig hängt das von der Fähigkeit des Spielers ab, Züge zu finden, mit denen er Drohungen aufstellt.

In dieser Stellung hätte Schwarz aktiv auftreten, d.h. nach einem Zug suchen sollen, der Weiß in die Verteidigung zwingt. Eine wenn auch riskante Möglichkeit ist 7. ... Sc6 und falls 8.Sf3 e5 9.dxe5 Lf5 mit vielen Drohungen. Auf 8.e3 wird es noch wilder: 8. ... e5 9.cxd5 Dxd5 10.Lc4 Da5+ (man beachte die fortwährenden Bedrohungen) 11.b4 Sxb4 12.De4 Sc2+ 13.Ke2 (Weiß war gezwungen, die Rochade aufzugeben.) 13. ... De1+ 14.Kf3 Sxa1 mit

Qualitätsgewinn. Diese Stellung ist von namhaften Theoretikern untersucht worden; ein endgültiges Urteil gibt es nicht, meist neigt man eher zu weißem Plus, trotz der unsicheren Königsstellung und des materiellen Rückstands.

7. ... c5 ist ebenfalls eine unternehmende und dabei weniger wilde Fortsetzung, die der geschehenen vorzuziehen ist.

### 8. e2-e3 Sb8-d7?

Wieder ein passiver Zug. Zu bemerken ist, dass keiner der beiden letzten schwarzen Züge ein taktischer Fehler war; keiner führt zu Material einbußen. Dennoch gerät Schwarz mit diesen beiden Zügen positionell in Nachteil. Von diesem Punkt an wird die Partie ein Lehrbeispiel, wie bestimmte Stellungsvorteile auszunutzen sind, insbesondere das Läuferpaar und, nach einer fast zwangsläufigen Zugfolge, die Mehrheit im Zentrum.

Schwarz hätte einen aktiven Zug wie 8. ... c5 oder 8. ... b6 machen sollen. Die Aktivität des letzteren Zuges wird in der Fortsetzung 9.Ld3 La6! 10.Lxe4 (Vorziehen ist 10.b3.) 10. ... dxe4 11.Dxe4 Lxc4 12.Dxa8 Ld5 13.Dxa7 Lxg2 14.Ld2 Lxh1 (Schwarz gewinnt das verlorene Material günstig zurück.) deutlich.

### 9. Lf1-d3

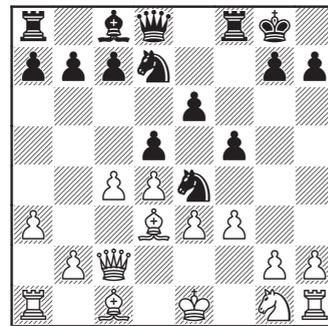
Dieser Zug drückt gegen die Mitte, greift den Springer an und zwingt Schwarz, ihn zu verteidigen oder zurückzuziehen, in jedem Fall mit Verlust eines Tempos.

Bis zu diesem Punkt waren die weißen Züge alle strategisch ausgerichtet, d.h. dem Weißen war daran gelegen, eine gute Stellung aufzubauen. Die Taktik hatte bisher keinen Eingang in die Partie gefunden. Von Taktik spricht man, wenn zu berechnen ist, was bei einem Zusammenprall der Streitkräfte resultiert. Z.B. würde 9.f3 denselben Zweck wie der Textzug verfolgen, wäre aber aus taktischen Gründen nicht spielbar wegen 9. ... Dh4+ 10.g3 Sxg3 11.Df2 Sf5 mit Bauerngewinn für Schwarz.

### 9. ... f7-f5

Schwarz versucht, den Punkt e4 in seiner Gewalt zu behalten. Es ist klar, dass 9. ... Sef6 den glatten Verlust zweier Züge für Schwarz bedeutet hätte. Im Fall von 9. ... Sdf6 käme 10.f3, und Weiß setzt bald e3-e4 durch.

### 10. f2-f3



Weiß macht jetzt den Zug, der ihn zuvor einen Bauern gekostet hätte. Warum? Im Hinblick auf die Stellung ermöglicht er ihm, die Mitte zu beherrschen. Weiß musste jedoch erneut die genauen taktischen Fol-



gen von Dh4+ berechnen. Der einzige Unterschied ist, dass Schwarz nun einen Bauern auf f5 hat und er dieses Feld nicht mehr mit dem Springer betreten kann: 10. ... Dh4+ 11.g3 Sxg3 12.Df2. Andererseits könnte er nun f5-f4 ziehen. Dann wäre 13.exf4 Sf5 schlecht für Weiß; er kann aber besser mit 13.Se2 fortsetzen nebst Rückgewinn des Bauern, und er behielte den Vorteil des Läuferpaars. Z.B. 13. ... Sf5 14.Sxf4 Dxf2+ 15.Kxf2 und Weiß droht 16.Sxe6 bzw. 16.cxd5.

### 10. ... Se4-f6

Nun gelingt es Weiß, die schwarze Mitte vollständig zu zerstören. 10. ... Sd6 war besser, um den folgenden Tausch zu vermeiden.

### 11. c4xd5 Sf6xd5

Der Bf5 muss gedeckt bleiben. Man beachte, dass der Amateur keine unmittelbaren Fehler begeht und sich bis zu einem gewissen Grad so gut wie möglich verteidigt. Aber man kann es sich nicht leisten, einem Meister solch einen Stellungsvorteil einzuräumen. Die Überlegenheit des Weißen ist schon so groß, dass es für Schwarz auf Dauer keine Verteidigung mehr gibt, vorausgesetzt dass Weiß die richtige Fortsetzung findet. Aus diesem Grund ist es wichtig zu verfolgen, wie ein Meister seine Vorteile ausnutzt. Weiß hat hier eine ideale Kombination zweier Vorteile: a) eine Mehrheit im Zentrum und b) das Läuferpaar. Die zwei Läufer brauchen Beweglichkeit, und diese liefert das Zentrum. Es ist wichtig,

dass der Gegner kein Zentrum von Belang vorzuweisen hat, das die Läufer stoppen könnte. Das eigene Zentrum hemmt sie nicht, denn durch Vorstoß der Mittelbauern im richtigen Moment können die Zugstraßen geöffnet werden.

### 12. Sg1-e2

Der Schlüsselzug e3-e4 muss vorbereitet werden. 12.e4 fxe4 13.fxe4 Sf4 und Weiß wäre praktisch gezwungen, einen seiner Läufer zu tauschen.

### 12. ... c7-c6

Auch Schwarz strebt e6-e5 an, um sich Gegenspiel in der Mitte zu verschaffen. Er muss zuvor seinen Sd5 befestigen, weil 12. ... e5 wegen 13.Db3 c6 14.e4 eine Figur gekostet hätte. Nicht so gut, wie es aussieht, ist 12. ... c5 (13.dxc5 Da5+ 14.b4 Sxb4), denn Weiß spielt 13.e4 fxe4 14.fxe4 Se7 (S5f6 15.e5) 15.dxc5 und hat einen gesunden Bauern gewonnen.

### 13. 0-0

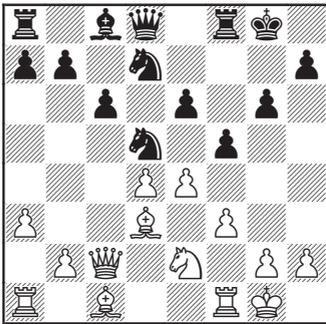
Natürlich wäre 13.e4 an dieser Stelle möglich gewesen, aber nach 13. ... fxe4 14.fxe4 käme Weiß nicht gleich zur Rochade.

### 13. ... g7-g6

Um die Drohungen auf der Diagonale b1-h7 zu schwächen und e6-e5 zu drohen. Könnte Schwarz im Zentrum ausgleichen, wäre ein beträchtlicher Teil des weißen Übergewichts dahin. Im Allgemeinen stellen zwei Läufer keinen Vorteil dar, wenn sie

nicht genutzt werden können. Der Textzug hat allerdings den Nachteil, dem Lc1 eine vollständige Diagonale einzuräumen, auf der er gewaltigen Druck ausüben wird, sobald Weiß zu e3-e4 gekommen ist.

**14. e3-e4**



Der lang erwartete Zug, auf dem die Strategie der letzten fünf oder sechs Züge beruht.

**14. ... Sd5-f6**

Bauerntausch ist nicht gut, weil jeder Tausch die weißen Läufer erstarren lässt. Der Sd5 hat vier Felder, auf die er sicher zurückziehen kann. Welches das beste ist, lässt sich schwer sagen. Jedes hat gewisse Vor-, aber auch Nachteile.

In den nächsten fünf Zügen bringt Weiß seine Figuren so ins Spiel, dass sich alle Kräfte auf einen Punkt konzentrieren. Einige Züge sind direkt, d.h. gegen bestimmte Ziele gerichtet, einige indirekt, sie verstärken einfach die Stellung. Nach diesen fünf Zügen werden die Figuren gegen eine breite Front gerichtet sein: Zentrum und Königsflügel. Alle diese Züge streben eine Ansammlung von Energie an, um genügend Figu-

ren verfügbar zu haben, was auch immer geschehen mag.

**15. Ld3-c4**

Es ist sehr wichtig für Weiß, seinen Läufer auf diese Schräge zu bringen, die eine sehr bedeutende Rolle im Verlauf der Partie spielen wird, besonders auch wegen des schwachen Be6. Aus diesem Grund war es vielleicht besser für Schwarz, den Sd5 nach b6 zurückzuziehen, um diesen Läuferzug zu verhindern.

**15. ... Sd7-b6**

**16. Lc4-a2**

Der Be6 ist verteidigt, aber gefesselt; Weiß droht Bauerngewinn mit 17.exf5 gxf5 18.Dxf5.

**16. ... Kg8-g7**

Wehrt die Drohung ab und hindert den Lc1 daran, nach h6 zu gehen.

**17. Lc1-f4**

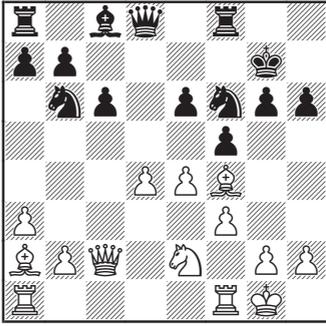
Der Läufer steht hier auf einer Diagonalen, die er vollständig beherrscht, weil der gegnerische Königsläufer abgetauscht wurde. Obwohl dieser Zug keine Drohung aufstellt, ist er wichtig, um mehr Raum zu beherrschen und damit zur Kräftekonzentration beizutragen.

Ein Zug wie e4-e5 kommt in dieser Situation nicht in Betracht, denn das würde unmittelbar den Lf4 einschränken und nach Sf6-d5 auch den La2.

**17. ... h7-h6**

Siehe Diagramm nächste Seite.





Dieser Zug hat einen günstigen und einen ungünstigen Aspekt. In bestimmtem Maß verringert er die Möglichkeiten des Lf4, und gelingt es Schwarz, g5 nebst f4 zu spielen, schränkt er den Läufer noch mehr ein. Solange jedoch g6-g5 mit Le5 beantwortet werden kann, hat der Textzug eine weniger positive Wirkung. Andererseits schwächt er den Königsflügel und ist für die rasche Verschlechterung der Königsstellung verantwortlich.

### 18. Ta1-d1

Ein starker Vorbereitungszug. Bevor Weiß den Angriff beginnt, muss er einiges vorbereiten. Er nimmt dem Springer die Aufgabe ab, d4 zu schützen, und unterstützt den Läufer, wenn er auf e5 steht, weil Weiß nicht mehr mit Sbd7 nebst Sxe5 rechnen muss, da sein Turm auf die schwarze Dame zielt.

### 18. ... Dd8-e7

Immer wenn König oder Dame so wie eine feindliche Figur geringeren Werts auf der gleichen Linie stehen, ist Gefahr im Verzug, und falls es keinen zwingenden Grund für einen anderen Zug gibt, ist es ver-

nünftig, diese Gegenüberstellung aufzuheben.

### 19. Se2-g3

Stellt den Springer wirkungsvoller. So droht im Fall von 19. ... g5 20.Le5 bereits 21.Sh5+. Zieht Schwarz dann 20. ... Kg6, nutzt Weiß die günstige Springerstellung zu einem bemerkenswerten Scheinopfer: 21.Lxe6! Lxe6 22.exf5+ Kf7 23.fxe6+. Weiß hat nicht nur einen Bauern gewonnen, sein Springer steht auch bereit, die schwarze Stellung anderweitig zu bedrohen.

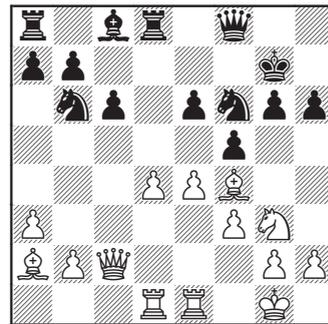
### 19. ... Tf8-d8

Dieser Zug nützt nichts. Aber Schwarz ist lahmgelegt und verfügt über keine guten Züge.

### 20. Tf1-e1

Droht 21.exf5 wegen der ungünstigen Stellung der De7. Weiß konnte die gleiche indirekte Drohung auf der e-Linie aufstellen wie zwei Züge zuvor auf der d-Linie.

### 20. ... De7-f8



Die Partie tritt nun in eine neue Phase ein. Weiß hat während der Züge 15 bis 20 Kräfte angesammelt. Mit

dem 21. Zug beginnt er diese zu nutzen. Man kann sehen, wie jeder Zug seine Rolle im folgenden Schlussangriff (bzw. in Varianten) spielt.

### 21. e4xf5

Um eine Entscheidung zu erzwingen, macht Weiß diesen Tausch, der nicht gut wäre, käme Schwarz zur Besetzung von d5 mit einem Springer.

### 21. ... e6xf5

Erzwungen, weil g6xf5 den Be6 kostet. Schwarz kann auch nicht den Zwischenzug 21. ... Sbd5 einschalten wegen 22.fx6 Le6 (Sxf4 23.e7) 23.Lxh6+! (ebenfalls ein Zwischenzug) 23. ... Kxh6 24.Txe6 und Weiß hat zwei Bauern mehr.

### 22. Dc2-c1 g6-g5

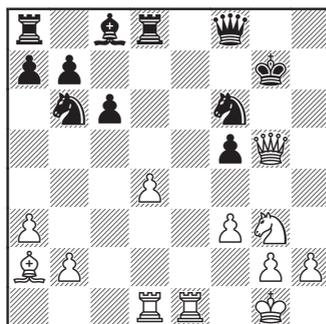
Nicht möglich sind 22. ... Dh8 23.Lxh6+ Dxh6 24.Te7+ mit Damengewinn bzw. 22. ... Sg8 23.Lxg8 nebst 24.Lxh6.

### 23. Lf4xg5

Die Grundlage dieses Opfers ist eine Beseitigungskombination (sie beseitigt die Königsflügelbauern). Ein solches Opfer ist möglich, wenn genügend Angriffsfiguren bereitstehen. Hier hat Weiß Dame, Springer, Läufer und einen Turm unmittelbar verfügbar zur Teilnahme am Angriff.

### 23. ... h6xg5

### 24. Dc1xg5+



Die gewaltige Übermacht gegen den nackten König sichert den zwangsläufigen Gewinn.

### 24. ... Kg7-h8

Auf 24. ... Kh7 gewinnt 25.Sh5. Die folgenden Varianten geben dem Lernenden einen Begriff, wie der Widerstand in solchen Fällen zu brechen ist. Wir werden sehen, dass dies nicht so einfach ist, wenn man alle Möglichkeiten berücksichtigen will.

### (24. ... Kh7 25. Sh5)

- 1) 25. ... Sxh5 26.Dxh5+ Kg7 (Dh6 27.Te7+) 27.Dg5+ und 28.Te7(+).
- 2) 25. ... Sbd7 26.Te6
- 2a) 26. ... Sxh5 27.Dxh5+ usw.;
- 2b) 26. ... Sg8 27.Tg6 usw.;
- 2c) 26. ... Se8 27.Th6+ Dxh6 28.Dg8 matt;
- 2d) 26. ... Sd5 27.Lxd5 cxd5 28.Te7+ Kh8 29.Tg7.
- 3) 25. ... Sbd5 26.Lxd5 Sxd5 27.Te5!
- 3a) 27. ... Ld7 28.Txd5 cxd5 29.Sf6+ Kh8 30.Dg6! und gewinnt;
- 3b) 27. ... Td6 28.Tde1 (droht Te7+) 28. ... Tg6 29.Dh4



3b1)29. ... Th6 30.Te8 Dd6 (Df7  
31.T8e7) 31.Td8 Dg6 32.Te7+  
usw.;

3b2)29. ... Dh6 30.Txd5 cxd5  
31.Te7+ Kg8 32.Te8+ Kh7  
33.De7+ Tg7 34.Sxg7 Dxc7  
35.Dh4+ Kg6 36.Te7 und ge-  
winnt.

Kehren wir nun zur Partie zurück, in  
der 24. ... Kh8 gespielt wurde.

**25. Dg5-h4+ Kh8-g7**

Wenn 25. ... Sh7, so 26.Te7.

**26. Sg3-h5+ Kg7-g6**

26. ... Sxh5 27.Dg5+! Kh7 28.Dxh5+  
Kg7 29.Dg5+ nebst 30.Te7.

**27. Sh5-f4+ Kg6-g7**

**28. Dh4-g5+ Kg7-h7**

Geht der König nach h8, erobert  
29.Sg6+ die Dame.

**29. Te1-e7+!**

Ein zweites Opfer, das zwingend  
zum Matt führt. Auch 29.Sg6 nebst  
Te7 hätte gewonnen.

**29. ... Df8xe7**

Oder 29. ... Kh8 30.Dh4+ usw.

**30. Dg5-g6+ Kh7-h8**

**31. Dg6-h6+ De7-h7**

Oder 31. ... Sh7.

**32. Sf4-g6 matt.**

Schwarz, der Amateur, verlor, weil  
er die Grundidee der Eröffnung nicht  
verstand. Im Nimzoinder muss der  
Nachziehende immer zum Tausch  
Lb4xc3 bereit sein. Die Theorie hat  
Zugfolgen entwickelt, in denen  
Schwarz entweder Doppelbauern im

feindlichen Lager erzwingen oder  
die Initiative ergreifen kann. Hat  
Schwarz kein Verständnis für diese  
Ausgleichswerte, gibt er das Läufer-  
paar ohne jede Kompensation auf  
mit allen unangenehmen Folgen.

## Partie 2

**Die Variante 4.Dc2 c5 im Nimzoinder**  
**Der Nachteil eines verfrühten Vorstoßes der Damenflügelbauern**  
**Ausnutzung der Schwächen einer Bauernformation**  
**Eroberung des vereinzelt Bauern**  
**Den Mehrbauern zur Geltung bringen**  
**Die „ewige“ Fesselung**

Der Bauer ist durch eine Besonderheit charakterisiert, die keine der Figuren aufweist: er kann nur vorwärts und nie rückwärts gehen. Deswegen warnte bereits Steinitz: sei besonders vorsichtig mit Bauernzügen!

Gewiss gibt es Fälle, wo der Bauer nützlicher auf der 4. Reihe ist als auf der 2. und vielleicht noch mehr auf der 6. Aber das ist keine allgemeine Regel. Es muss ein klarer und bestimmter Grund für das Vorrücken von Bauern im konkreten Einzelfall vorliegen. Dies gilt besonders in der Eröffnung, denn Bauernzüge können automatisch zu einem Entwicklungsrückstand führen, der die Verwundbarkeit der vorgerückten Bauern erhöht.

Das Vorrücken der Königsflügelbauern bringt mehr Gefahren mit sich als auf jedem anderen Teil des Bretts, denn diese Bauern haben normalerweise die Aufgabe, das wertvollste Stück auf dem Brett, den König, zu bewachen. Das bedeutet jedoch nicht, dass man seine Bauern auf dem Damenflügel unbedacht ohne nachteilige Folgen vorrücken könnte. Gelingt es dem Gegner, die vorgestoßenen Bauern mit seinen eigenen anzugreifen und die vorgeschobene Formation zu durchlöchern, so können sich viele unangenehme Folgen einstellen.

In der vorliegenden Partie kommt es zu einem unbegründeten Bauernvorstoß am Damenflügel, der verlockend erscheint, weil Weiß damit zugleich einen schwarzen Läufer zurücktreibt. Schwarz hat jedoch Gegenmittel parat. Bald werden die weißen Bauern angegriffen und zerstört, und von der einst mächtigen Phalanx bleibt nur ein vereinzelter c-Bauer übrig, der bald verloren geht. Dies ist die erste Phase der Partie.

Als nächstes muss Schwarz das Problem lösen, wie sein materielles Plus in einen Gewinn umgewandelt werden kann. Er erhält Gelegenheit, einen Freibauern zu erzwingen. Dies allein löst jedoch selten ein Problem dieser Art, denn im Allgemeinen hat der Gegner genauso viele Möglichkeiten, den Bauern aufzuhalten, wie sein Besitzer, ihn zu unterstützen. Das Ergebnis des Tauziehens um den Freibauern ist jedoch oft, dass die Figuren des Verteidigers auf bestimmte Punkte beschränkt sind, von denen aus sie den Bauern aufhalten können. Das gibt dem Gegner reichlich Gelegenheit,



etwas Neues zu unternehmen – eine zweite Front zu bilden. Dies ist der Vorteil eines klaren Mehrwerts!

**WEISS: AMATEUR SCHWARZ: MEISTER**  
**NIMZOINDISCH (VARIANTE 4.Dc2 c5)**

1. **d2-d4 Sg8-f6**
2. **c2-c4 e7-e6**
3. **Sb1-c3 Lf8-b4**
4. **Dd1-c2**

Über Theorie und Ideen dieser Verteidigung siehe die vorhergehende Partie.

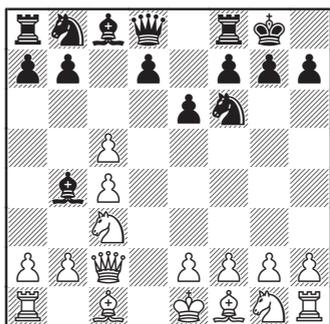
4. ... **c7-c5**

Schwarz greift unverzüglich das weiße Zentrum an.

5. **d4xc5**

Weiß kann auch 5.e3 spielen. Ganz befriedigend für Schwarz ist aber 5.a3 Lxc3+ sowohl nach 6.Dxc3 cxd4 7.Dxd4 Sc6 8.Dc3 d5 wie nach 6.bxc3 Da5 7.Ld2 0-0. Schwarz hat einigen Druck gegen den weißen Damenflügel; der weiße Doppelbauer ist unbequem und kann schwach werden.

5. ... **0-0**



Eine schwierige Stellung. Weiß muss seine Entwicklung fortsetzen und

dabei ständig mit den strategischen und taktischen Folgen des Tauschs auf c3 rechnen. Schwarz muss einen Weg finden, den Bc5 zurückzugewinnen und dabei ein exaktes Urteil über den Wert von Lxc3 bilden. In einer Stellung kann der Tausch ungünstig für Schwarz sein, in einer geringfügig anderen Situation dagegen stark. Wie schon erwähnt, wird Schwarz meist nicht freiwillig auf c3 tauschen, sondern erst, wenn er durch a2-a3 dazu genötigt wird.

Als Erstes wollen wir einige Folgen des Tausches klären. Nehmen wir an, Weiß spielt 6.g3. Setzt Schwarz dann mit 6. ... Lxc3+ 7.Dxc3 Se4 8.Dc2 Da5+ 9.Ld2 Sxd2 10.Dxd2 fort, ist schwer zu sagen, ob er vollen Ausgleich hat. Nach 10. ... Dxc5 11.Tc1 Sc6 12.Lg2 d6 13.Sf3 behauptet Weiß einen kleinen Stellungsvorteil, weil der Bd6 auf einer offenen Linie rückständig ist. Versucht Weiß dagegen, einen großen Vorteil durch 8.Da3 zu erzielen, nämlich den Bauern zu behaupten, so folgt 8. ... Sa6, und nun verliert 9.b4? Df6! mit der Doppeldrohung Dxf2+ bzw. Dxa1 – taktische Konsequenzen!

Eine andere Möglichkeit ist 6.Lg5. Dieser Zug unterstreicht die taktischen Möglichkeiten des Schwarzen, der unter bestimmten Umständen 6. ... Lxc3+ 7.Dxc3 Se4 8.Lxd8 Sxc3 spielen könnte. Direkt ist das nicht gut, weil es nach 9.Le7 Te8 10.Ld6 einen Bauern kostet. Schwarz kann diese Kombination mit 6. ... Sc6 vorbereiten, z.B. 7.Sf3 Lxc3 8.Dxc3 Se4 9.Lxd8 Sxc3, hat jedoch immer

noch Sorgen, z.B. 10.Lc7 Se4 11.a3 Sxc5 12.Ld6 Sb3.

Gewiss ist Schwarz nicht genötigt, Lxc3+ zu spielen; er kann einfach mit Lxc5 fortsetzen. In diesem Fall erhält Weiß jedoch eine schöne Partie: gute Entwicklung, Einfluss im Zentrum, Raumvorteil.

Aus diesem Grund antwortet Schwarz auf 6.Lg5 mit Sa6 in der Absicht, nach Sxc5 das Feld e4 zu beherrschen. Tut Weiß nichts dagegen, erhält Schwarz eine gute Partie; z.B. 7.Sf3 Sxc5 8.e3 Sce4, und Weiß kann die Verdopplung seines c-Bauern nicht vermeiden.

Weiß muss eine schärfere Methode finden, 6. ... Sa6 zu beantworten: 7.a3 (Zuerst den Lb4 zwingen, seine Absichten zu erklären, und so jedenfalls das Läuferpaar zu erhalten.) 7. ... Lxc3+ 8.Dxc3 Sxc5 (Se4 wäre jetzt nicht gut: 9.Lxd8 Sxc3 10.Lh4 oder Le7, und 11.b4 gewinnt einen Bauern.) Nun droht Schwarz das Läuferpaar mit Sce4 zu beseitigen und ganz allgemein die Tatsache zu nutzen, dass er mehr Truppen in der Schlacht hat, z.B. 9.Lf4 (um Sfe4 zu parieren) 9. ... d5 10.Td1 Sfe4 11.Dc2 Df6 und Schwarz hat die Initiative. Versucht Weiß 9.f3, so verhindert dies überraschenderweise die Wendung 9. ... Sfe4 nicht: 10.Lxd8 Sxc3 11.Le7 (scheinbar die Widerlegung, aber...) 11. ... Sb3 erobert ebenfalls die Qualität: 12.Lxf8 Kxf8 13.Td1 Sxd1 14.Kxd1. Schwarz hat wenigstens gleiches Spiel.

Diese Ausführungen, die etwas vom tatsächlichen Gang der Partie ab-

schweifen, sollen den Wert eines Entwicklungsvorsprungs veranschaulichen und zeigen, wie die Taktik infolge der exponierten weißen Dame zu ihrem Recht kommt. So ist 5. ... 0-0 einerseits ein Entwicklungs-, andererseits ein Abwartezug, um zu sehen, was Weiß tun wird. Er wird als der aktivste Zug angesehen, weil das ruhige 5. ... Lxc5 6.Sf3 0-0 7.Lg5 dem Weißen das etwas freiere Spiel einräumt.

Aus den obigen Varianten sehen wir, dass manchmal der schwarze Springer den Bc5 schlägt, manchmal der Läufer. Das hängt davon ab, wie Weiß spielt. Nimmt Schwarz sofort auf c5, befreit er den Weißen von seiner Ungewissheit.

## 6. a2-a3

Zwingt Schwarz zur Erklärung. Wie aus der vorigen Analyse hervorgeht, ist dies einer der besten Züge, der verwickelte Wege anderer Abspiele vermeidet. Weiß kann auch 6.Ld2 und 6.Sf3 antworten.

## 6. ... Lb4xc5

Hier wäre Lxc3+ ein strategischer Fehler, weil Schwarz kein Gegengewicht für die Aufgabe des Läuferpaars und sogar Sorgen mit dem Rückgewinn des Bauern hätte, z.B. 7.Dxc3 Se4 8.Dc2 Sxc5 9.b4 mit ausgezeichnetem Spiel für Weiß. 9. ... Sa6 ist erzwungen, und Schwarz kann die weiße Bauernkette nicht mit a7-a5 angreifen, wie es tatsächlich in der Partie geschieht.

## 7. b2-b4(?)



Zweifelhaft, obschon der Lc5 energisch zurückgeworfen wird. Der Zug bedeutet eine Schwächung der weißen Damenflügelbauern, aus der Schwarz bald Nutzen ziehen kann. Man darf natürlich nicht verallgemeinern, sollte diesem Zug aber immer mit Misstrauen begegnen. Es hängt davon ab, ob Schwarz ihm mit a7-a5 vorteilhaft begegnen kann.

Nehmen wir an, Weiß versucht stattdessen den naheliegenden Zug 7.Lg5?. Dann könnte Schwarz mit 7. ... Lxf2+ 8.Kxf2 Sg4+ nebst Dxc5 einen Bauern gewinnen, ein Beweis dafür, wie wichtig es ist, nicht mechanisch zu spielen, sondern jeden Schritt genau zu prüfen und dabei besonders Schachgebote und Schlagfälle zu beachten.

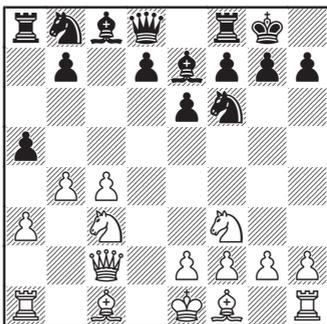
Der beste Zug für Weiß ist hier 7.Sf3.

7. ... **Lc5-e7**

8. **Sg1-f3**

Das ist 8.Lb2 vorzuziehen, da Weiß in diesem Fall die Möglichkeit verliert, b4 mit Tb1 zu schützen. Spielt Weiß das ganz anders geartete 8.e4, so 8. ... a5 9.e5 axb4! 10.exf6 Lxf6 und Schwarz steht vorzüglich.

8. ... **a7-a5**



Weiß hat am Damenflügel einen imponierenden Bauernverband. Schwarz ist bestrebt, die Bauern zum Vorrücken zu bewegen und so zu schwächen. Dies kann er umso eher tun, als Weiß nach b4xa5 zwei vereinzelte Bauern behält. Spielt Weiß b4-b5, erhält Schwarz das wichtige Feld c5, das er mit d6 nebst Sd7-c5 besetzen könnte.

9. **Ta1-b1**

Nach 9.Sa2? axb4 10.axb4 Lxb4+ kann der Springer nicht zurücknehmen, weil der Ta1 ungedeckt steht.

9. ... **Sb8-a6**

10. **Sc3-a2**

Erzwungen, wenn Weiß dem Gegner nicht das Feld c5 überlassen will. Nach wenigen Zügen ist er schon in die Defensive gedrängt, die Folge des „unternehmenden“ Vorgehens im 7. Zug.

10. ... **d7-d5**

Schwarz setzt seine Entwicklung auf adäquate Weise fort und ermöglicht seinen Figuren gleichzeitig die Fortsetzung des Angriffs am Damenflügel. Er versucht, die Stellung zu öffnen, um den höchsten Nutzen aus der rückständigen Entwicklung des Weißen zu ziehen. Er bekämpft den Halt, den der Bc4 im Zentrum gibt.

11. **e2-e3**

Nach 11.cxd5 hätte Schwarz die Wahl, mit Dame, Springer oder Bauer zurückzunehmen und in jedem Fall eine befriedigende Stellung zu erhalten. Mit 11. ... exd5 nähme