

MEISTER GEGEN AMATEUR

Max Euwe
Walter Meiden



Joachim Beyer Verlag

**Max Euwe
Walter Meiden**

**Meister
gegen
Amateur**

JOACHIM BEYER VERLAG

Vorwort

Spiele der Meister mit dem Amateur, so stößt er gewöhnlich auf eine andere Art und eine größere Zahl schwächerer Züge und Irrtümer als im Kampf mit Ebenbürtigen. Das sind eben die schwächeren Züge und die Art von Fehlern, die der Amateur beim Spiel mit anderen Amateuren antrifft.

Auf welcher besseren Weise könnte der Amateur lernen, wie schwaches Spiel seiner Gegner auszunutzen sei, als zu studieren, wie ein Meister solche Stellungen behandeln würde? Wenn die glänzenden Partien Paul Morphys gegen die Meister des 19. Jahrhunderts vielen Amateuren weit lehrreicher zu sein scheinen als die viel tiefgründigeren Siege der Großmeister des 20. Jahrhunderts über ihre Kollegen, so gerade deswegen, weil Morphys Triumphe über seine schwächeren Gegner schlagend darlegen, wie die Irrtümer des unterlegenen Spielers am besten auszunutzen sind.

Dieses Buch präsentiert 25 Partien zwischen „Meister“ und „Amateur“. Unter den Amateuren befinden sich schwache Spieler, die charakteristische Anfängerzüge machen (wie sie in Meisterpartien nie vorkommen), und auch Fortgeschrittene, die Schach studiert und sich eine beträchtliche Menge technischer Fertigkeiten angeeignet haben, aber noch nicht alle strategischen Zusammenhänge einer Stellung verstehen. Die Namen der Spieler haben wir fortgelassen, weil den Partien selbst keine besondere Bedeutung zukommt. Unser Kriterium bei der Auswahl der Partien bestand nicht darin, dass ein Meister einem Amateur gegenübersteht, sondern dass ein Spieler, der meisterhaftes Können bewies, in überzeugender Weise gezeigt hat, wie gewisse typische Fehler eines anderen, der wie ein Amateur spielte, überzeugend ausgenutzt werden können.

Dieses Werk erläutert nicht nur, wie man mangelhaftes Spiel erkennt und verwertet; in seinem laufenden Kommentar befasst es sich mit der eigentlichen Natur des Schachs und bespricht die verschiedenen Aspekte des Schachspiels, wie sie sich in den Partien selbst ergeben.

Beim Studium der Partien ist es empfehlenswert, die Züge des Meisters abzudecken und jeweils den Versuch zu machen, sie vorherzusehen und womöglich die Fortsetzung der Abzweigungen zu finden, bevor man die gegebenen Analysen nachliest.

Wir schulden einer Anzahl namenloser Spieler Dank, die die verschiedenen Partien in Manuskriptform durchsahen und weitere Fragen zu mannigfachen Möglichkeiten aufwarfen. Besonders dankbar sind wir Herrn Norman Cotter, Wilmington-Delaware, für seine Hilfe, Bemerkungen und Ermutigungen während der Jahre, in denen dieses Buch geschrieben wurde.

Max Euwe, Amsterdam
Walter Meiden, Columbus (Ohio)



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Einleitung	8
Partie Eröffnung	Gegenstand
1 Schottisch	Allgemeines 15
2 Italienisch	Siegreiche Abwicklung 25
3 Vierspringerspiel (4.Lb5)	Tempoverluste 31
4 Vierspringerspiel (4.d4)	Gelähmte Stellung 39
5 Ponziani-Eröffnung	Damen-Ausflug 45
6 Dänisches Gambit	Taktische Feinheiten 51
7 Caro-Kann	Entgegengesetzte Rochaden 57
8 Französisch	Eröffnungsideen 65
9 Damengambit (3.c5?)	Abweichungen vom „Buch“ 73
10 Italienisch (3. ... h6?)	Das Beste aus einem Zeitgewinn herausholen 81
11 Philidor-Verteidigung	Angriffstaktik 89
12 Spanisch (3. ... Sge7)	Abschneiden der Verbindung zwischen den Flügeln 95
13 Doppelfianchetto	Theorie des Fianchetto 101
14 Königsfianchetto	Strategisches Planen 109
15 Skandinavisch	Halb-Tempi 119
16 Angenommenes Damengambit	Verwendung des „Wenn“ zum Erkennen von Mattbildern 129
17 Skandinavisches Gambit	Das Wesen des Gambits 141
18 Göring-Gambit	Das Auffinden der besten taktischen Züge 149
19 Damengambit (Marshall)	Mattangriff gegen die Rochade (Opfer auf h7) 157
20 Damengambit (Marshall)	Zweckvoller Verstoß gegen Entwicklungsregel 165
21 Französisch (klassisch)	Starkes Feld, guter Springer, schlechter Läufer 171
22 Französisch (3. ... Lb4)	Die Schlacht an zwei Fronten 183
23 Französisch (Aljechin/Chatard)	Das Spiel nach einer strategischen Grundidee 189
24 Angenommenes Königsgambit	Opferspiel gegen den König .. 197
25 Italienisch	Wie man Bauernschwächen ausnützt 205



Einleitung

1. WAS IST EINE SCHACHPARTIE?

Eine Schachpartie ist im Grunde ein Ringen um die Überlegenheit auf dem Brett zwischen den zwei Gegnern Weiß und Schwarz. Am Anfang besitzt Weiß einen ganz geringen Vorteil, weil er den ersten Zug machen darf. In der ersten Phase der Partie, der Eröffnung, versucht Weiß diesen geringen Vorteil zu behalten und, wenn möglich, zu vergrößern; Schwarz bemüht sich, seinen kleinen Rückstand zu überwinden und wenigstens Ausgleich zu erlangen. Unter Ausgleich sind ebenbürtige Figurenentwicklung, gleiche Felderkontrolle (besonders der Mitte) und gleiche Initiative oder Angriffsmöglichkeiten zu verstehen. In einer Partie zwischen Spielern von annähernd gleicher Stärke bleibt dieser Gleichgewichtszustand manchmal während der ganzen Partie bestehen. Die Partie endet dann unentschieden.

2. WAS PASSIERT, WENN EINE SEITE IN VORTEIL KOMMT?

Es gibt mehrere Arten von Vorteilen: an Material, Entwicklung, Beweglichkeit, Stellung (insbesondere Bauernstellung) usw.

Sobald eine Seite einen Vorteil erringt, neigt der Charakter des Spiels dazu, sich in gewisser Hinsicht zu verändern. Die Seite, die den Vorteil besitzt, will ihn zur Geltung bringen und erweitern. Es ist im Allgemeinen etwas leichter, günstige Fortsetzungen zu finden, wenn ein Vorteil vorhanden ist.

3. WIE SPIELER SICH IN DER STÄRKE UNTERSCHIEDEN

Schachspieler gibt es in allen Abstufungen zwischen „sehr starken“ und „sehr schwachen“. Erstere begehen kaum erkennbare Irrtümer, letztere stellen regelmäßig Figuren ein.

In fast allen Ländern, in denen Schach gespielt wird, reiht man die Spieler entsprechend ihrer Stärke in Großmeister, Meister oder Amateure ein. Zu diesem Zweck gibt es das internationale Wertungssystem ELO sowie eine Reihe nationaler Wertungssysteme. Diese können in der Regel auch bereits Anfänger erfassen, sobald sie an Turnieren oder Klubwettkämpfen teilnehmen. Wenn es bei Turnieren eine Klasseneinteilung gibt, werden Spieler ohne Wertungszahl gewöhnlich in die unterste Kategorie eingereiht.

4. WAS SIND DIE MERKMALE EINES MEISTERS?

Der Meister ist gründlich vertraut mit der Technik der Behandlung jeder Partiephase, der Eröffnung, des Mittelspiels und des Endspiels. Er sieht die Partie als Ganzes an, wobei jeder Zug den Teil eines bestimmten Planes bildet. Er erkennt scharfsinnig alle Möglichkeiten, die eine Stellung beinhaltet. Er kann genau analysieren und ziemlich zuverlässig die Folgen

dieses oder jenes Zuges vorhersehen. Er versteht die Grundprinzipien, die in den verschiedenen Lagen auftreten. Sein taktisches Spiel ist genau; er macht weniger und unbedeutendere Fehler als andere Spieler.

5. WAS SIND DIE KENNZEICHEN DES AMATEURS?

Der Amateur versteht das Spiel weniger gründlich als der Meister, sein allgemeines Stellungsgefühl ist weniger ausgebildet, er ist weniger genau, sieht weniger gut die Folgen der Züge voraus und seine analytischen Fähigkeiten sind begrenzt. Dem Amateur fehlt normalerweise die Bekanntheit mit den großen Schachpartien der Vergangenheit.

6. WIE SIND AMATEURE EINZUREIHEN?

Die stufenweise Einordnung der Amateure reicht weit, und die Arten von Amateuren sind so zahlreich, dass sie kaum zu klassifizieren sind. Manche Amateure spielen so gut, dass sie annähernd Meisterstärke besitzen, andere so schwach, dass sie in wenigen Zügen verlieren. Einige planen ihre Partien sorgfältig, andere spielen von Zug zu Zug ohne Plan und Zusammenhang. Dann gibt es manche Amateure, die mit einem scharfen Auge für taktische Gelegenheiten ausgestattet sind, aber keinen Begriff von positionellen Erwägungen oder strategischem Planen haben. Weiter kennen wir solche, die durch Bücher gelernt haben, sich positionelle Vorteile zu verschaffen, deren Buchwissen sie jedoch gegenüber der Notwendigkeit vollständig eingeschläfert hat, das meiste aus einer Stellung in taktischer Hinsicht herauszuholen. Es gibt Amateure, die nichts von „Bücheröffnungen“ wissen, die jedoch ein feines Gefühl dafür haben, was eine gute Schachstellung darstellt, und es gibt andere, die Dutzende von Buchvarianten gelernt haben, denen aber nicht aufgeht, was der Sinn dieser Varianten ist und was mit der Stellung zu tun ist, sobald sie am Ende der Buchvariante angelangt sind.

7. WAS GESCHIEHT, WENN DER MEISTER MIT DEM AMATEUR SPIELT?

Wegen seines gründlicheren Verständnisses der Strategie und seiner überlegenen taktischen Fähigkeiten holt der Meister den äußersten Nutzen aus der geringsten Ungenauigkeit im Spiel des Amateurs heraus. Auf diese Weise erlangt er früher oder später Überlegenheit. Sobald das erreicht ist, verwertet er seinen Vorteil bis zum Gewinn der Partie.

8. WELCHER NUTZEN KANN AUS DEM STUDIUM DER PARTIEN ZWISCHEN MEISTER UND AMATEUR GEZOGEN WERDEN?

Eine Partie zwischen Meister und Amateur unterscheidet sich von einer Partie zwischen zwei Meistern in Anzahl, Art und Grad der auftauchenden



Fehler. Will ein Meister gegen einen anderen Meister siegen, so ist er gewöhnlich gezwungen, ganz unscheinbare Fehler auszunutzen; spielt er aber gegen einen Amateur, so findet er häufigere und auffallendere Fehler, und sein Vorteil wird viel rascher übermächtig.

Die meisten Schachspieler der Welt sind Amateure, und die meisten Amateure spielen gegen Amateure. Sie stehen daher ständig der Art von Fehlern gegenüber, die Amateure gewöhnlich begehen. Die Grundfrage ist – welches ist der beste Weg zur Ausnutzung dieser Fehler? Offensichtlich ist es der Spieler mit dem Wissen, dem Können und der Erfahrung des Meisters, der am besten zeigen kann, wie diese Fehler auszubeuten sind. Aus diesem Grund gibt es kein besseres Mittel als eine gründlich kommentierte Partie Meister gegen Amateur, um den Amateur zu lehren, 1. wie typische Amateur-Irrtümer zu erkennen und 2. wie solche Fehler zu seinem Vorteil auszunutzen sind.

9. WIE SIND DIE PARTIEN IN DIESEM BUCH ZUSAMMENGESTELLT?

Das Buch besteht aus einer Reihe von 25 Partien, die zwischen Meister und Amateur gespielt worden sind. Jede dieser Partien wurde ausgewählt, um gewisse Seiten des Schachspiels zu beleuchten. Der laufende Kommentar nach den Zügen behandelt diese Aspekte, gewöhnlich an dem Punkt, an dem sie erstmals auftauchen. Partien, in denen der Amateur Bauern oder Figuren durch Unachtsamkeit oder infolge Übersehens verliert, sind vermieden worden. Solche taktischen Möglichkeiten werden gelegentlich in den Abspielen gezeigt.

Die ersten Partien dieses Buches sind von sehr schwachen Amateuren gespielt worden, die späteren von verhältnismäßig starken Amateuren. So weit wie möglich werden die Partien in der Reihenfolge ihres Grades von Amateurhaftigkeit vorgelegt, wenn diese Ordnung gelegentlich auch verletzt worden ist, um gewisse Eröffnungen in einer Gruppe oder in der vorteilhaftesten Folge zu zeigen.

10. WIE STEHEN WIR ZU DEN VARIANTEN?

Jede Abweichung von der Textfolge, die eine vernünftige und interessante Möglichkeit darstellt, wird besprochen, so dass der Leser ihren Wert, verglichen mit dem tatsächlich geschehenen Zug (dem „Textzug“) einschätzen und eine Vorstellung davon gewinnen kann, was bei der Wahl des abweichenden Zuges geschehen wäre.

Während des ganzen Buches, besonders in den frühen Partien, haben wir die Gelegenheit wahrgenommen, Analysen von Varianten vorzulegen, die oft von Amateuren, besonders von den schwächeren unter ihnen, gewählt werden, die aber nie in Meisterpartien vorkommen. Solche Vari-

anten wurden aufgenommen, um zu zeigen, wie ein Meister gewissen Arten von Amateurstrategie begegnen würde. Solche Varianten werden für den Amateur besonders wertvoll sein, weil sie in Eröffnungsbüchern, die auf dem Spiel der Meister beruhen, und auch in anderen Lehrbüchern nicht enthalten sind.

Gelegentlich wird eine lange und vollständige Analyse aller möglichen Varianten einer gegebenen Stellung vorgenommen. Dies geschieht, um dem Studierenden ein vollständiges Bild davon zu geben, was an einem kritischen Punkt der Partie hätte passieren können, und ihm Gelegenheit zu verschaffen, sein analytisches Talent zu erhöhen, indem wir ihm ein Muster vorlegen, mit dem er seine eigenen Analysen vergleichen kann. Wir wissen, dass für unerfahrene Spieler solche Abspiele verwirrend und manchmal eher Hindernis als Hilfe sein können. Wir empfehlen daher, dass nur jene Spieler, die den Drang verspüren, ins Detail zu gehen, diese Analysen verwenden. Beim ersten Mal bei einer gegebenen Partie kann der Leser sich gut darauf beschränken, die tatsächlich gespielten Züge mit dem Kommentar in sich aufzunehmen; bei späterem Nachspielen kann er so viele der Varianten studieren, wie er es für erforderlich hält. Der Gebrauch eines Taschenschachs zusätzlich zum großen Brett ist ein Mittel zum Studium verwickelter Varianten ohne Störung der Grundstellung.

11. WAS IST SCHACH-ANALYSE?

Analyse ist die Beurteilung einer Schachstellung und die Erkenntnis, welches die wahrscheinliche Fortsetzung oder Konsequenz einer solchen Stellung ist. Analyse ist die Grundlage jedes guten Schachspiels, und diese Analyse findet gewöhnlich vor jedem Zug statt. In gewissen Stellungen, wo eine Zugserie erzwungen ist, kann die Analyse zu einer genauen Vorhersicht führen, was in einer Anzahl von Zügen passieren wird.

Schachanalyse existiert, ob nun ein Amateur eine Stellung betrachtet und richtig bzw. falsch bemerkt: „Spiele ich diesen Zug, so passiert das und das“, oder ein Schachkommentator schreibt: „Natürlich nicht Se5: wegen...“. Eine der faszinierendsten Seiten des Schachs zeigt sich darin, dass in vielen Stellungen verschiedene Spieler auf alle Arten von verschiedenen Ideen verfallen, die verschiedenartige Züge umfassen.

12. WAS IST „BUCH“? WAS IST „THEORIE“?

Gewisse Zugreihen, besonders Eröffnungszüge, und gewisse klassische Stellungen, besonders im Endspiel, sind von Meistern zum Gegenstand ausgedehnter Analysen gemacht worden. Diese Analysen haben ihren Weg in Schachbücher gefunden, insbesondere Eröffnungs- und Endspielbücher. Die Ergebnisse dieser Analysen werden oft „Theorie“ genannt.



Solche Analysen befähigen Schachspieler, ihre eigenen Eindrücke zu überprüfen, wie gegen Varianten zu spielen ist, die sich im Turnierschach als erfolgreich erwiesen haben. Praktisch gesprochen: folgt eine Partie einer Buchvariante, sollten die Spieler es nicht falsch machen. In der „Theorie“ gibt es jedoch keinen Stillstand. Jedes Jahr tauchen neue Abspiele auf. In jedem Jahrzehnt büßen gewisse alte Spielweisen ihre Beliebtheit ein.

Es ist bequem für einen Amateur, klassische Eröffnungen und Endspiele zu kennen; es ist jedoch unklug, sie auswendig zu lernen, ohne die Gründe hinter den Zügen zu studieren. Spieler, die Buchvarianten lernen, ohne ihre grundlegenden Ideen zu verstehen, riskieren, dass sie mechanisch spielen. Sobald sie an das Ende der Buchanalyse kommen, geraten sie oft völlig in Verlegenheit und sind unfähig, erfolgreich fortzufahren, weil sie nicht genau wissen, warum die Endstellung der Analyse vorteilhaft oder aussichtsreich ist, oder weil sie nicht gelernt haben, selbstständig zu analysieren.

13. WAS IST STRATEGIE?

Strategie ist die Kunst, das Spiel zu planen. Strategie befasst sich mit den allgemeinen Plänen zum siegreichen Abschluss der Partie oder zum Erreichen eines Zieles in einem Partieteil. Strategische Züge sind gewöhnlich positionell; sie helfen, eine Stellung zu schaffen, in der der Plan ausgeführt werden kann.

14. WAS IST TAKTIK?

Taktik ist das praktische Spiel von Zug zu Zug, das entsteht, wenn die Figuren der gegnerischen Parteien miteinander in Berührung kommen oder voraussichtlich kommen können. Taktische Züge sind solche, die die unmittelbare Antwort des Gegners in Rechnung ziehen, wenn die Figuren der beiden Lager in Kontakt sind. Taktisches Spiel ist in seiner Natur manchmal kombinatorisch.

15. WAS IST DIE RELATIVE BEDEUTUNG DER STRATEGIE UND TAKTIK?

Wenn eine Lage taktisch wird, d.h. wenn die Figuren der Gegner in Kontakt geraten sind, so muss die Taktik zwangsläufig den Vorrang über die Strategie erhalten, obgleich eine taktische Entscheidung manchmal von strategischen Erwägungen geleitet wird!

Das Ergebnis eines strategischen Irrtums ist oft ein langsamer, allmählicher Verlust von Raum, Beweglichkeit oder anderer Faktoren; das Ergebnis eines taktischen Irrtums ist oft ein sofortiger Verlust eines Bauern, einer Figur oder gar der Partie.

16. WAS IST EINE DROHUNG?

Eine Drohung ist die Absicht eines Spielers, einen Vorteil zu erringen, wenn er zwei Züge nacheinander machen könnte. Eine Drohung ist eine sehr wirksame Waffe im Schach, denn obwohl ein Spieler die Drohung nicht ausführen kann wegen des abwehrenden Zugs seines Gegners, kann er ihn oft zwingen, unvorteilhafte Züge zu machen oder ihn mindestens daran hindern, seinen Plan auszuführen, weil er zuerst der Drohung begegnen muss.

Andererseits hilft manchmal eine Drohung dem Gegner insofern, als sie ihn zwingt, bestimmte Züge zu machen und ihm so die Arbeit der Analyse erleichtert.

17. WAS IST EINE SCHACHREGEL?

Untersucht man eine Anzahl von Schachpartien, so findet man, dass gewisse Stellungstypen vorteilhaft, andere nachteilig sind. Durch den Prozess der Verallgemeinerung hat sich eine Zahl von Schach“regeln“ herausgebildet. Das sind keine Regeln zum Partyspiel, sondern eher allgemeine Prinzipien erfolgreichen Spiels.

Eine Schach“regel“ in diesem Sinn ist nicht unbedingt gültig. Sie trifft nicht auf 100% der Fälle zu. Eine solche „Regel“ zeigt nur eine Richtung an. Die meisten Schach“regeln“ können vorteilhaft durchbrochen werden, wenn gewisse Umstände es erforderlich machen. Der Spieler tut gut, die Anwendung und den Bruch solcher „Regeln“ sorgfältig zu überlegen.



Partie 1

Kontrolle des Zentrums: die direkte Methode – Die Drohung – Theorie der Eröffnungen – Flexible Bauernmajorität auf einem der Flügel – Analyse – Die verletzbare Figur – Das Scheinopfer – Das Entdecken von Angriffschancen

Was tut ein Schachmeister, um eine Partie zu gewinnen? Im Allgemeinen versucht er mit jedem Zug, das Beste aus der Stellung zu holen, wobei er sowohl die große Linie (Strategie) wie auch die besonderen Forderungen des Augenblicks (Taktik) im Auge behält. Dies kann auf verschiedene Weise geschehen, abhängig vom Charakter der Stellung.

Untersuchen wir, was der Meister in dieser Partie tut:

- a) Mit seinem 6. Zug erreicht er (Schwarz) eine gleiche Stellung, d.h. dass er ungefähr denselben Einfluss im Zentrum besitzt wie sein Gegner und ebenfalls die gleiche Zahl von Figuren entwickelt hat.
- b) Nach jedem Zug seines Gegners untersucht er genau, ob dieser über eine Drohung verfügt; dann, was seine eigenen Möglichkeiten sind, und schließlich, welche Möglichkeiten der Gegner nach einem bestimmten Zug erhält, den er, der Meister, in Erwägung zieht.
Dieser Prozess, den man taktische Analyse nennt, ist sehr wichtig. Er umfasst nicht nur die Fähigkeit, zu sehen, was nach einem bestimmten Zug geschehen kann, sondern auch das Vermögen, die künftige Lage richtig zu beurteilen.
- c) Nach Beendigung jeder Phase entwirft der Meister einen neuen strategischen Plan, um das beabsichtigte Ziel zu verwirklichen.
- d) Er stellt sich besonders auf die Kraft der Drohung ein; wenn möglich, zieht er es vor, einen Zug zu machen, der eine Drohung enthält und den Gegner zwingt, nach seiner Pfeife zu tanzen statt umgekehrt.
- e) Er ist sich der Wichtigkeit der Initiative bewusst, und er versteht es, die Möglichkeit eines Angriffs zu nutzen.
- f) Er hat einen scharfen Blick für Kombinationen und einträgliche Opferwendungen.



WEISS: AMATEUR SCHWARZ: MEISTER
SCHOTTISCH

1. e2-e4

In einem gegebenen Augenblick der Schachgeschichte gelangten die starken Spieler zur Überzeugung, dass man, um Erfolg zu haben:

- a) die Figuren möglichst schnell ins Spiel bringen sollte;
- b) Linien öffnen muss, um die Entwicklung zu ermöglichen;
- c) genügende Kontrolle über die vier Zentrumsfelder haben muss.

Während vieler Jahrhunderte war 1.e2-e4 bei Weitem der populärste Anfangszug. Damit werden zwei schräge Linien geöffnet; weiter wird das Zentrumsfeld e4 besetzt und die Felder d5 bzw. f5 kontrolliert, was im Allgemeinen verhindert, dass sich dort eine feindliche Figur einnistet. Züge wie 1.a2-a4 und 1.h2-h4, bisweilen von Anfängern gespielt, entbehren der oben genannten Zielsetzungen und sind daher nicht wirkungsvoll.

1. ... e7-e5

Die eben genannten Gründe, die e2-e4 für Weiß rechtfertigen, gelten gleichfalls für den identischen schwarzen Zug e7-e5.

2. Sg1-f3

Von den vielen möglichen Zügen ist keiner so wirkungsvoll wie dieser. Weiß entwickelt eine Figur auf ein Feld, wo sie den größtmöglichen Einfluss auf das Zentrum ausübt: sie

kontrolliert die Zentrumsfelder d4 und e5. Der Springer greift außerdem den schwarzen e-Bauern an, so dass sich Schwarz genötigt sieht, etwas dagegen zu tun. In den mit 1.e2-e4 e7-e5 eröffneten Spielen verdient es im Allgemeinen den Vorzug, den Königsspringer eher als den Königsläufer zu entwickeln, erstens weil der Springer gleich auf sein natürliches Feld f3 gelangt, während Weiß noch nicht weiß, wo sein Läufer am besten steht, auf c4 oder b5 (dies kann abhängig sein von den schwarzen Zügen). Zweitens, weil der Springer hier in der Weise entwickelt wird, dass er den schwarzen e-Bauern angreift, während ein Läuferzug im Moment keine direkte Drohung enthielte.

Gewöhnlich ist ein Zug, der eine feindliche Figur oder einen feindlichen Bauern bedroht, schärfer als ein Zug, der nichts anderes leistet als die Entwicklung einer Figur. Zum Wesen der Drohung siehe Punkt 16 der Einleitung.

2. ... Sb8-c6

Eine ausgezeichnete Erwiderung; nicht nur wird der angegriffene Bauer verteidigt, sondern außerdem bringt Schwarz eine Figur auf ihren natürlichen Posten. Der Zug liefert ferner einen Beitrag zur Kontrolle des Zentrums, indem er die Felder e5 und d4 bestreicht.

Schwarz hätte auch spielen können:

- a) die Philidor-Verteidigung 2. ... d6, einen soliden, aber passiven Aufbau, weil der schwarze Kö-

- nigsläufer eingesperrt bleibt (siehe Partie 11);
- b) die Russische-Verteidigung 2. ... Sf6 mit Gegenangriff auf den weißen e-Bauern;
 - c) die Damiano-Eröffnung 2. ... f6, die schon deshalb weniger gut ist, weil der Bauer seinem Königsspringer das natürliche Feld nimmt;
 - d) 2. ... Ld6. Diese Fortsetzung hat keinen Namen, ist auch schlecht, weil sie die Entfaltung des Zentrums blockiert. Ein Beispiel: 3.Lc4 Sf6 4.Sc3 Sc6 5.0-0 0-0 6.d3 b6 (besser 6. ... Lc5 oder 6. ... Le7, aber dies würde bedeuten, dass Schwarz seinen Fehler beim 2. Zug erkannt hat) 7.Lg5 Lb7 (noch immer war 7. ... Le7 besser) 8.Sd5 Le7 (praktisch erzwungen) 9.Se7:+ De7: 10.Sh4 Sd4 11.f4 mit starkem Angriff für Weiß.

3. d2-d4

Diese Fortsetzung, die man die Schottische Partie nennt, bedeutet einen Versuch von Weiß, die Kontrolle der vier Zentrumsfelder zu vergrößern. In dieser Hinsicht hat Weiß natürlich mehr Möglichkeiten als Schwarz. In den Königsbauernspielen (die im Allgemeinen zu offenem Spiel führen) gibt es zwei Methoden, um zur größeren Kontrolle über das Zentrum zu gelangen:

- a) die direkte Methode (wie hier), womit Weiß das Zentrum direkt besetzt und Schwarz zur Aktion zwingt;

- b) die indirekte Methode mittels eines Zuges wie 3.Lb5, womit Weiß, indem er Druck auf eine schwarze Figur ausübt (hier auf den Springer), mit der Möglichkeit, diese zu tauschen, ebenfalls seinen Einfluss im Zentrum zu vergrößern droht (siehe Spanische Partie, Partie 12).

Die Theorie der Eröffnungen (Einführung Punkt 12.) hat gelehrt, dass die direkte Methode im Allgemeinen nichts ergibt, weil Schwarz bald Gelegenheit erhält, das Gleichgewicht im Zentrum herzustellen. Die indirekte Methode ist demnach die populärste.

In der erreichten Stellung droht Weiß Bauerngewinn mit 4.de5:.. Schwarz hat nun die Wahl zwischen Schlagen (ed4:) oder Decken durch 3. ... d6 bzw. 3. ... f6. In Partie 18 wird gezeigt, dass Schwarz nach der Deckung einen kleinen Nachteil bekommt. Deshalb ist der einzige Zug, der zum Ausgleich führen kann, 3. ... ed4:.. Zwar ist dies kein Entwicklungszug, und es scheint, dass Schwarz damit Zeit verliert, aber das letztere ist nicht richtig, da Weiß früher oder später den Bauern zurücknehmen muss und damit ebenfalls Zeit einbüßt.

3. ...	e5xd4
4. Sf3xd4	Sg8-f6

Schwarz entwickelt seinen Königsspringer auf das natürliche Feld und droht 5. ... Se4:.. Man beachte, wie der Kampf um die Herrschaft im Zentrum fortgesetzt wird und welche



Partie 2

Verfrühte Entwicklung der Dame – Der vorgerückte Zentrumsbauer – Die Standardverteidigung gegen die Mattdrohung auf g2 von Dg6 und Lh3 – Wie soll man handeln, wenn man Entwicklungsvorsprung und mehr Raum hat? – Die gewinnende Abwicklung – Die Gefahr, eine Drohung mit einer Gegendrohung zu beantworten – Offene Linien – Kombinatorische Motive: Tempogewinn, Umwandlung, Zwischenzug, Spielen auf ewiges Schach

Eine der beliebtesten Unternehmungen in der Schachpartie ist der Angriff. Ein Angriff kann überrumpelnd wirken und eine sofortige Niederlage des hilflosen Gegners herbeiführen. Ein erfolgreicher Angriff gibt so viel Genugtuung, dass für manche Amateure der Angriff die einzige Richtlinie ist. „Versuche immer anzugreifen“ ist ein Ratschlag, den man manchem Anfänger mitgibt. Das Schach ist jedoch nicht so einfach. Angreifen ist nicht immer erfolgreich. Ein Angriff kann manchmal wie ein „Bumerang“ wirken, wenn er keine genügende Grundlage besitzt. Der solide Schachspieler unternimmt keinen Angriff, bevor die Bedingungen dazu erfüllt sind, obwohl er ab und zu aggressive Züge macht, um den Gegner nach seiner Pfeife tanzen zu lassen.

Die große Offensive darf erst anfangen, wenn der Angreifer ein klares Übergewicht und der Gegner sich in irgendeiner Hinsicht geschwächt hat. In einer solchen Lage darf man nicht nur, man **muss** auch angreifen. Der Angreifer soll gewissenhaft untersuchen, wie von den Schwächen des Gegners Gebrauch zu machen ist. Eine Schwächung der feindlichen Königsstellung kann am leichtesten ausgenutzt werden. Wenn der König des Gegners ungenügend geschützt ist, weil z.B. einer oder mehrere Bauern des Königsflügels nicht mehr auf dem ursprünglichen Platz stehen, dann bedeutet dies ein günstiges Merkmal für den Angreifer. Besonders, wenn dieser größere Bewegungsfreiheit besitzt, offene Linien hat und über mehr Raum verfügt. Diese Faktoren können die Möglichkeit schaffen, in die feindliche Königsstellung einzudringen, bevor der Gegner die Gelegenheit hat, die eigenen Verteidigungskräfte bereitzustellen.

Andererseits gibt es Spieler, die schon am Anfang der Partie versuchen, den Gegner zu überrumpeln. Diese Angriffe, die von Dame und Läufer ausgeführt werden, sind meistens gegründet auf eine Variation des Schäfermatts: 1.e4 e5 2.Lc4 Sc6 3.Dh5 (oder 3.Df3) d6?? 4.Df7: matt. Solche Angriffe sind jedoch nur gefährlich, wenn sie nicht in der richtigen Weise



beantwortet werden. Sie führen zu erstem Zeitverlust, wenn der Verteidiger die richtigen Gegenzüge trifft.

Wenn ein gut begründeter Angriff durchdringt und die Lage des Verteidigers hoffnungslos aussieht, kann der Verteidiger bisweilen den Angreifer verwirren, indem er Verwicklungen herbeiführt oder ein unerwartetes Opfer bringt. Wenn der Angreifer viel Material geopfert hat, soll der Verteidiger darauf bedacht sein, eventuell durch große Gegenopfer den Angriff zu brechen. Obiges gilt für den Angriff im Allgemeinen, dessen Merkmale in einer Anzahl in diversen nachstehenden Partien gefunden werden können (obwohl in dieser Partie nur teilweise).

WEISS: MEISTER SCHWARZ: AMATEUR
ITALIENISCH

- | | |
|---------------------|---------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. Lf1-c4 | |

In Partie 1 bekämpfte Weiß das gegenrische Zentrum auf direkte Weise mit 3.d4. In dieser Partie stellt Weiß seinen Königsläufer auf ein Feld, wo er später zusammen mit einer oder mehreren Figuren Punkt f7 angreifen kann. Weiß tut vorläufig nichts, um das schwarze Zentrum zu unterminieren. Deshalb ist 3.Lc4 nicht so effektiv wie 3.Lb5, womit eventuell 4.Lc6: nebst 5.Se5: droht (siehe Partie 12).

Zwar verhindert 3.Lc4, dass Schwarz d7-d5 spielt, aber dieser Zug ist für Schwarz im allgemeinen nicht so stark, weil die schwarze Stellung dadurch frühzeitig geöffnet wird und Schwarz außerdem Zeit verliert, wenn e4xd5 Dd8xd5 Sb1-c3 folgen würde.

3. ... Lf8-c5

Schwarz setzt in derselben Weise fort wie Weiß. Die Eröffnung, die jetzt entsteht, wird Giuco Piano genannt,

was „ruhiges Spiel“ bedeutet. Sie führt jedoch nur zu ruhigem Spiel, falls beide Parteien fortsetzen mit Zügen wie d3 (d6), Sc3 (Sc6) und 0-0. In diesem Fall spricht man auch von Giuco Pianissimo.

Der Textzug (siehe auch Partie 25) ist besser als 3. ... h6 (Partie 10), aber in bestimmter Hinsicht weniger aktiv als 3. ... Sf6, was das weiße Zentrum angreift. Dieser Zug führt zum Zweispringerspiel im Nachzug.

4. c2-c3

Nach diesem Zug ist keine Rede mehr von ruhigem Spiel. Im Gegenteil, das Spiel bekommt einen wilderen Charakter als in den meisten offenen Spielen. Weiß will ein starkes Zentrum bilden und gleichzeitig ein Tempo gewinnen mit 5.d4 ed4: 6.cd4: mit Angriff auf den schwarzen Läufer. Wenn Schwarz jedoch richtig fortsetzt, kann Weiß seinen Plan nur auf Kosten eines Bauern verwirklichen. Die gewöhnliche Folge lautet 4. ... Sf6 5.d4 ed4: 6.cd4: Lb4+ und dann befinden wir uns nach 7.Sc3 Se4: 8.0-0 Lc3: 9.d5 in der Möller-Variante, die zu schwer einzuschätzenden Verwicklungen führt (siehe Partie 25).

4. ... Dd8-f6(?)

Um d2-d4 zu verhindern, richtet Schwarz eine schwere Figur auf d4, womit sich die Zahl der Beobachter dieses wichtigen Zentrumsfeldes von drei auf vier erhöht hat. Bald wird jedoch klar, warum der Zug sein Ziel nicht erreicht und den Aufmarsch d2-d4 nicht einmal verzögert, geschweige denn verhindert.

Im Allgemeinen ist es nicht vernünftig, die Dame schon im Eröffnungsstadium zu entwickeln, weil diese Figur sehr verletzlich ist. Gerade die Fortsetzung dieser Partie zeigt sehr deutlich, wie gefährlich die verfrühte Entwicklung der Dame sein kann. Schwarz hätte auch 4. ... De7 spielen können, womit er seinen e-Bauern stützt und auf 5.d4 den Läufer nach b6 zurückziehen kann. Damit hätte er im Zentrum (e5) standgehalten.

5. d2-d4

Also doch!

5. ... e5xd4

Konsequent, jedoch nicht erzwungen und auch nicht ratsam. Relativ besser war 5. ... Lb6, womit Schwarz das Zentrum behauptet, da 6.de5: Se5: dem Weißen keine günstigen Möglichkeiten bietet.

Jedoch hätte die Dame auf e7 besser gestanden als auf f6 (siehe vorige Bemerkung) und zwar aus folgenden Gründen:

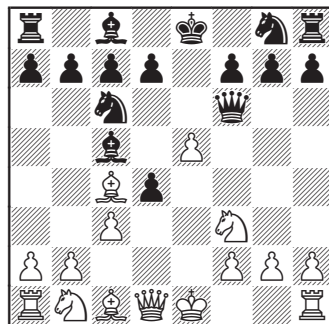
a) die Dame auf f6 nimmt dem Springer das natürliche Entwicklungsfeld;

b) auf f6 ist die Dame einem eventuellen Angriff Lg5 ausgesetzt, der für Schwarz recht lästig sein kann.

Nach dem Textzug hätte Weiß mit 6.0-0 fortsetzen können, weil er auf 6. ... dc3: 7.Sc3: mehr als genügenden Ersatz für den Bauern gehabt hätte, sowohl aufgrund seines Entwicklungsvorsprungs wie durch die potenzielle Drohung Sd5. Jedoch würde Schwarz auf 6.0-0 seinen Bauern mit 6. ... d3 zurückgeben, womit die Bildung eines starken weißen d4-e4-Zentrums auf alle Fälle verhindert wäre.

Statt 6.0-0 gibt Weiß einer schärferen Fortsetzung den Vorzug, die ihm eine Speerspitze in der feindlichen Stellung verschafft, d.h. einen gedeckten Bauern auf der 5. Reihe im Zentrum.

6. e4-e5



Es sieht jetzt so aus, als ob Schwarz auf e5 schlagen könnte, aber 6. ... Se5: 7.De2 d6 8.cd4: kostet eine Figur. Auf 6. ... De7 folgt 7.cd4: und dann ist das Scheinopfer 7. ... Sd4: inkorrekt wegen 8.Sd4: De5:+ 9.Le3 und Weiß hat eine Figur gewonnen.



6. ... Df6-g6

Ein aggressiver Zug, der jedoch wenig Bedeutung hat, weil Weiß die Drohung 7. ... Dg2: auf indirekte Art parieren kann.

7. c3xd4!

Um 7. ... Dg2: mit 8.Tg1 Lb4+ 9.Sc3 Dh3 10.Lf7:+! zu beantworten, dann scheitert 10. ... Kf7: an 11.Sg5+. Mit dem Textzug hat Weiß daher seinen Bauern unter günstigen Umständen zurückgewonnen.

7. ... Lc5-b4+

Damit gewinnt Schwarz Zeit. Nach 7. ... Lb6 würde Weiß mittels 8.d5 sein Übergewicht im Zentrum bedeutend vergrößern.

8. Sb1-c3

Pariert das Schach mit einem Entwicklungszug.

8. ... d7-d6

Die richtige Strategie. Schwarz muss den aufgerückten Be5, der seine Bewegungsfreiheit behindert, möglichst schnell entfernen. Auf z.B. 8. ... Sge7 wäre 9.d5 sehr lästig für Schwarz. Übrigens wäre 8. ... Dg2: hier nicht besser als im vorigen Zug, da auch jetzt 9.Tg1 Dh3 10.Lf7:+ folgen würde.

9. 0-0 Lb4xc3

Dieser Läufer war einigermaßen verwundbar wegen der Möglichkeit 10.d5 nebst 11.Da4+, wenn Schwarz den Springer ziehen sollte.

10. b2xc3

Der positionelle Nachteil des Schwarzen besteht darin, dass Weiß die bessere Entwicklung hat, das Zentrum beherrscht und das Läuferpaar besitzt. Weiter bedeutet es ein Handicap für Schwarz, dass sein König sich noch in der Mitte befindet. Doch hätten alle diese Nachteile noch nicht zu so einer schnellen Katastrophe geführt, wenn Schwarz hier besser fortgesetzt hätte, sei es wie in a) oder b):

- a) 10. ... Lg4 11.ed6: cd6: 12.d5 Se5 13.Se5: de5: (Ld1: 14.Sg6: kostet Material) 14.Lb5+ und Weiß verdirbt dem Gegner die Rochade;
- b) 10. ... Sge7 11.ed6: cd6: 12.d5 Sd8 13.Lb5+ ebenfalls mit Verhinderung der schwarzen Rochade.

In beiden Fällen hat Weiß zwar bedeutenden Vorteil, aber eine schnelle Niederlage hätte Schwarz jedenfalls vermeiden können.

10. ... d6xe5?

Öffnet das Spiel und gibt dem Weißen den zusätzlichen Vorteil der offenen e-Linie für seinen Turm mit der Konsequenz, dass die weißen Figuren unmittelbar eingreifen können.

11. d4-d5

Schwarz hat diese taktische Wendung vermutlich übersehen. Der schwarze Springer muss weichen, worauf Weiß seinen Bauern mit

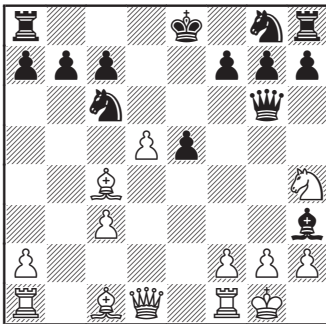
Tempogewinn zurückeroberst (Se5:). Mit Rücksicht auf den offenen Charakter der Stellung und auf seinen Entwicklungsvorsprung hat Weiß dann gute Aussichten auf eine schnelle Entscheidung.

11. ... Lc8-h3?

Ein letzter Versuch; Schwarz droht Matt. Sein Haus brennt schon, und der Textzug entfacht das Feuer noch mehr. Auf 11. ... Sc7 wäre 12.Se5: sehr stark, weil nach 12. ... Df5 13.Te1 der naheliegende Entwicklungszug 13. ... Sf6 an 14.d6 scheitert. Es droht dann sowohl 15.de7: wie 15.Lf7:+ oder 15.Sf7:.

12. Sf3-h4

Die Standard-Antwort in solchen Stellungen. Der Springer verteidigt und greift an.



Drei schwarze Figuren sind jetzt bedroht und Schwarz muss künstlich manövrieren, um großen materiellen Nachteil zu vermeiden.

12. ... Dg6-e4

Greift zwei weiße Figuren an und hält g2 unter Feuer. Weiß kann jetzt zwei Figuren schlagen, worauf Schwarz

ebenfalls zwei Figuren schlagen muss (um das materielle Gleichgewicht zu behaupten) und die dann entstandene Stellung für Weiß gewonnen ist. Die Vorausberechnung dieser Züge ist nicht schwer, weil Schwarz keine Wahl hat.

13. d5xc6 De4xc4

Schwarz hätte auch die umgekehrte Reihenfolge wählen können und in diesem Fall wäre die Dame nach dem beiderseitigen Gemetzel auf c4 statt auf h4 gelandet. Wir werden bald sehen, dass sie auf h4 etwas besser steht, weil von dort aus Feld e7 kontrolliert wird. Der Zwischenzug 13. ... Td8 hätte die Lage noch verschlimmert wegen 14.Da4!.

14. g2xh3 Dc4xh4

Nach z.B. 14. ... Dc3: hat Schwarz eine Figur weniger.

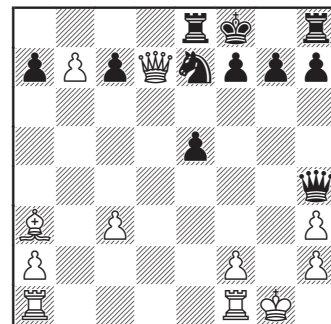
15. Dd1-d7+!

Die Konsequenz des Vorangegangenen.

15. ... Ke8-f8

16. Lc1-a3+ Sg8-e7

17. c6xb7 Ta8-e8



Alles forciert; auf 17. ... Tb8 wäre 18.Dc8+ nebst Matt gefolgt.

18. Dd7xe8+

Eine Umwandlungs-Kombination, die zwei Türme einbringt.

18. ... Kf8xe8

19. b7-b8D+ Ke8-d7

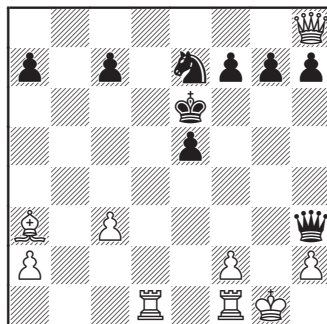
20. Ta1-d1+

Dieses Schach kann nicht schaden; der König wird ins freie Feld getrieben.

20. ... Kd7-e6

Kann Weiß hier auf Matt spielen, z.B. mit 21.Dc7: f5 22.f4? Vielleicht, aber warum sich ermüden, um ein forciertes Matt zu finden (das vielleicht gar nicht da ist), wenn man auf einfache Weise den Gewinn sicherstellen kann?

21. Db8xh8 Dh4xh3



Manchmal rettet die im Nachteil befindliche Partei sich in ein ewiges Schach. So z.B. droht Schwarz hier 22. ... Dg4+ 23.Kh1 Df3+ 24.Kg1 Dg4+ und so fort. Weiß pariert jedoch auf einfache Art.

22. f2-f3

Schwarz gibt auf. Er hat keine Chancen, keine Initiative. Es hat keinen Sinn, eine Partie fortzusetzen bei einem Rückstand von zwei Türmen.

Partie 3

Kontrolle des Zentrums: indirekte Methode
Brechung der Symmetrie im Vierspringerspiel
Der Verlust eines Tempos: a) indem man einen Zug macht, der den Gegner zwingt, etwas zu tun, was er auf jeden Fall getan hätte; b) indem man eine starke Figur auf ein Feld bringt, wo sie bedroht werden kann
Tausch, um durch Ausschaltung einer gut aufgestellten Figur den feindlichen Angriff abzuschwächen
Die Macht eines schwarzen Springers auf f4
Das Opfer

Eine der spektakulärsten Wendungen im Schach ist das Opfer. Engstens verbunden mit Kombination und Angriff, bedeutet ein erfolgreiches Opfer eine unvorstellbare Genugtuung für den Schachspieler, weil es die Überlegenheit von Zeit, Beweglichkeit und Raum über das Material betont. Selbstverständlich ist ein doppeltes Opfer noch sehenswerdiger: ein Opfer, das den Verlust von zwei Figuren auf irgendeine Weise ersetzen soll. Natürlich darf man nicht ohne Weiteres opfern. Es soll irgendein Vorteil oder irgendein Übergewicht nachweisbar sein und eine Schwäche in der feindlichen Stellung. In der nachstehenden Partie z.B. hat Schwarz nach seinem 15. Zug ein Übergewicht in puncto Beweglichkeit und Raum, während die weißen Figuren hinsichtlich ihrer Verteidigungskraft schlecht postiert sind.

Bevor man jedoch das Opfer bringt, ist es selbstverständlich wichtig, verschiedene Möglichkeiten zur Fortsetzung des Angriffs eingehend zu berechnen. Wenn der Gegner auch nur eine einzige Möglichkeit hat, der Gefahr zu entrinnen, könnte die opfernde Partei, nachdem sich der Pulverdampf verzogen hat, mit einem Defizit zurückbleiben. Besonders, wenn sie im Lauf der Kombination die Initiative verliert, d.h. wenn sie nicht mehr imstande ist, mit Drohungen aufzuwarten.

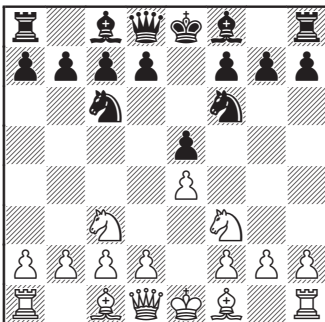


WEISS: AMATEUR SCHWARZ: MEISTER
VIERSPRINGERSPIEL

1. **e2-e4 e7-e5**
 2. **Sg1-f3 Sb8-c6**
 3. **Sb1-c3**

Wiederum eine andere Entwicklungsart. Mit dem Textzug wird eine neue Figur auf einen zentralen Posten gebracht; zwar droht damit im Moment nichts, aber die Entwicklung einer Figur auf ein gutes Feld kann der Anfang einer Machtkonzentration sein, die auf die Dauer mehr bedeutet als eine direkte Drohung. Nach einem solchen Zug kommt die Initiative erst später, jedoch vielleicht kräftiger. Auf jeden Fall riskiert man so weniger.

3. ... **Sg8-f6**



Die Entwicklung der vier Springer verschafft beiden Parteien ein solides, obwohl wenig phantasievolles Spiel. Schwarz ist praktisch gezwungen, dem passiven Weg seines Gegners zu folgen, was jedoch kein Handicap bedeutet, weil die schwarze Rolle in der Eröffnung sich gewöhnlich auf ein defensives Verhalten beschränkt. Schwarz darf erst später an Initiative denken.

Im Vierspringerspiel bedeutet es ein schwieriges Problem für Schwarz, wie in allen fast symmetrischen Stellungen, die Führung zu übernehmen. Das ist besonders wichtig, wenn der Schwarzspieler bedeutend stärker ist als der Weiße. Er wird dann, um auf Gewinn zu spielen, irgendwann die Symmetrie brechen müssen. Im 3. Zug wäre dies z.B. möglich gewesen mit 3. ... Lb4, aber zu etwas Positivem könnte dies kaum führen.

In der Diagrammstellung hat Weiß die Wahl zwischen drei Typen des Vierspringerspiels:

- a) Die schottische Version: 4.d4 mit direkter Bedrohung des Zentrums, wie wir dies auch in Partie 1 gesehen haben und in Partie 4 wiederum sehen werden.
- b) Die italienische Version: 4.Lc4, welche zu einer Variante des Giuco Pianissimo führen könnte (Partie 2) und oft von Anfängern angewandt wird, die nicht vertraut sind mit dem Scheinopfer 4. ... Se4: mit folgenden Möglichkeiten:
 - b1) 5.Lf7:+ Kf7: 6.Se4: und es sieht so aus, als ob Weiß in Vorteil wäre mit zwei gut aufgestellten Springern gegen den exponierten schwarzen König. Jedoch kommt Schwarz nach 6. ... d5! 7.Seg5+ Kg8 8.d4 h6 9.Sh3 Lh3: 10.gh3: ed4: in Vorteil. Zwar hat er die Rochade eingebüßt, aber seine Figuren sind beweglicher und er hat die Chance einer direkten Aktion gegen den weißen König.
 - b2) 5.Se4: d5

- b21) 6.Ld3 de4: 7.Le4: Ld6 8.d4 ed4: 9.Lc6:+ bc6: 10.Dd4:.. Eine Empfehlung der Theorie. Die Chancen sind ungefähr gleich. Der Besitz des Läuferpaars und die große Beweglichkeit seiner Figuren wird es Schwarz ermöglichen, die Initiative zu übernehmen. Demgegenüber hat er den Nachteil eines isolierten Doppelbauern. Sollte Weiß den zu erwartenden Angriff parieren, dann kann er mit einem günstigen Endspiel rechnen, wie dies in Partie 15 demonstriert wird.
- b22) 6.Lb5 de4: 7.Se5: Dd5 8.Lc6:+ bc6: 9.d4 c5 und auch jetzt hat Schwarz das Läuferpaar als Ersatz für eine geschwächte Bauernstellung.
- b23) 6.Ld5: Dd5: 7.d3 Lg4 und Schwarz hat ein schönes Spiel.
- c) Die spanische Version 4.Lb5, die in dieser Partie angewandt wird.

4. Lf1-b5

Weiß drückt auf den schwarzen Damenspringer und dadurch indirekt auf das schwarze Zentrum, da unter Umständen Lc6: nebst Se5: folgen kann, z.B. 4. ... a6 5.Lc6: dc6: 6.Se5: und die Fortsetzung 6. ... Se4: 7.Se4: Dd4 ist nach 8.0-0 zumindest zweifelhaft für Schwarz, weil die Dame, nachdem sie einen der Springer geschlagen hat, sich in einer Linie mit ihrem König befindet. Heute wird die spanische Version als die beste des Vierspringerspiels betrachtet. Sie hält die Spannung aufrecht, was übereinstimmt mit dem heutigen Konzept der Eröffnungsbehandlung. Ferner führt

diese Version nicht so schnell zur Vereinfachung wie die schottische und ebenso wenig zum bekannten Scheinopfer der italienischen Version.

4. ... Lf8-b4

Schwarz ahmt den Weißen nach: dem Textzug liegt dieselbe Argumentation zugrunde wie dem übereinstimmenden Zug Lb5. Wenn Schwarz die Symmetrie konsequent behauptet, kann man erwarten, dass er in einem gewissen Augenblick in Schwierigkeiten gerät. Weiß hat ja den Anzug, und es ist daher praktisch ausgeschlossen, dass Schwarz eine starke Fortsetzung hat, die nicht zuvor von Weiß angewendet werden könnte. Es ist deshalb einigermmaßen verwunderlich, dass diese symmetrische Aufstellung in fast allen Varianten zu völligem Ausgleich führt. Es gibt nur wenige Varianten, in denen Weiß einen kleinen Vorteil erreichen kann. Schwarz hätte hier die Symmetrie brechen können durch Anwendung der Rubinstein-Variante 4. ... Sd4, worauf Weiß die Wahl hat zwischen:

- a) einer praktisch forcierten Remisvariante nach 5.Sd4: ed4: 6.e5 dc3: 7.ef6: Df6: (7. ... cd2:+ erobert einen Bauern, aber ist zu riskant: 8.Ld2: Df6: 9.0-0 und der weiße Entwicklungsvorsprung ist gewaltig, zumal der schwarze König sich noch im Zentrum befindet.) 8.dc3: De5+ usw.;
- b) 5.Se5: De7 6.f4 (solider 6.Sf3 Sb5: 7.Sb5: De4:+ 8.De2 mit Ausgleich) 6. ... Sb5: 7.Sb5: d6 8.Sf3 De4:+ 9.Kf2 Sg4+ 10.Kg3 (sicherer 10.Kg1) 10. ... Dg6

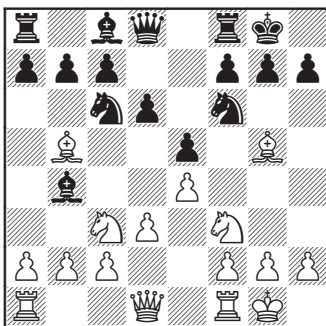


- 11.Sh4 Dh5 12.Sc7:+ (besser 12.h3) 12. ... Kd8 13.Sa8: g5 mit starkem Angriff für Schwarz;
- c) 5.0-0, eine sichere Fortsetzung, aber es ist unwahrscheinlich, dass Weiß auch nur den geringsten Vorteil erzielen kann;
- d) 5.La4 ist wohl die interessanteste Möglichkeit und kann z.B. nach 5. ... Lc5 6.Se5: 0-0 7.Sd3 Lb6 zu Verwicklungen führen, die in der neueren Praxis des Öffern vorkamen und beiden Seiten Chancen bieten.

5. 0-0 0-0
6. d2-d3

Auf diese Weise baut Weiß eine solide Stellung auf. Schwarz kann hier von der Symmetrie abweichen mit 6. ... Lc3: 7.bc3: d5 8.ed5: Dd5: 9.c4 Dd6 10.Lc6: bc6: 11.Lb2 mit ungefähr gleichem Spiel. Zwar verdient die weiße Bauernkonstellation den Vorzug, aber Schwarz kann 11. ... e4 spielen und das Spiel wohl ausgleichen.

6. ... d7-d6
7. Lc1-g5



Jetzt sollte Schwarz (der Meister) etwas tun, um die Symmetrie zu

brechen. Nach 7. ... Lg4? kommt Schwarz in Schwierigkeiten, obwohl dies nicht so leicht zu beweisen ist: 8.Sd5! (die bekannte Ausnutzung der Fesselung Lg5-Sf6/Dd8; Schwarz kann nun die Schwächung seines Königsflügels nicht vermeiden) 8. ... Sd4! (Symmetrie bis zum Schluss.) 9.Sb4: Sb5: 10.Sd5 Sd4 11.Dd2. Weiß steht besser, was in taktischen Situationen wie hier entscheidend sein kann. Ein Beispiel: 11. ... Lf3: 12.Lf6: gf6: (12. ... Dd7? führt zu Matt oder Damengewinn: 13.Se7+ Kh8 14.Lg7:+! Kg7: 15.Dg5+ Kh8 16.Df6 matt.) 13.Dh6 Se2+ 14.Kh1 Lg2:+ 15.Kg2: Sf4+ 16.Kh1 Sg6 17.f4 ef4: 18.Tf4: und Schwarz hat keine ausreichende Verteidigung gegen 19.Sf6:+.

In der Diagrammstellung kann Schwarz die Symmetrie vermeiden und eine solide Stellung bekommen mit 7. ... Lc3: 8.bc3: De7 9.Te1 Sd8 10.d4 Se6, worauf die Chancen ungefähr gleich sind.

7. ... Sc6-e7

Eine andere Weise, um von der Symmetrie abzuweichen, mit der allerdings Schwarz dem Gegner ermöglicht, seinen Königsflügel aufzureißen. Es ist jedoch nicht sicher, dass Weiß damit Vorteil erreicht, weil Schwarz Gegenchancen auf der offenen g-Linie hat. Ein Beispiel: 8.Lf6: gf6: 9.Sh4 Sg6 10.Dh5 Lc3: 11.bc3: Kh8 12.Sf5 Tg8 13.Sh6 Tg7 und es ist die Frage, wer besser steht. Am meisten in Betracht käme jetzt 8.Sh4, womit sowohl der Weg für

die weiße Dame freigemacht wie auch ein eventuelles f2-f4 vorbereitet wird.

8. a2-a3?

Ein lehrreicher Fehler, der ein ganzes Tempo verschenkt, da Schwarz in vielen Varianten ohnehin auf c3 tauschen würde. Siehe z.B. die letzte Variante in der Anmerkung zum 7. Zug von Weiß. Und zwar, weil der schwarze Königsläufer wenig Aktivität am Damenflügel entfaltet, im Gegensatz zum weißen Damenspringer, der im Zentrum eine bestimmte Rolle erfüllen kann.

8. ... **Lb4xc3**
9. **b2xc3** **Se7-g6**

So vermeidet Schwarz die Verdoppelung der Bauern und bereitet außerdem die Entfesselung des Königsspringers vor. Auf ein bald folgendes h7-h6 kann der Läufer ja nicht nach h4, ohne dort getauscht zu werden.

10. Dd1-e2?

Kein guter Platz für die Dame, die später von einem auf f4 erscheinenden Springer bedroht werden kann, wie sich bald herausstellt. Besser war 10.Dd2, um die Grundreihe frei zu machen, oder 10.Sh4, um auf 10. ... h6 fortzusetzen mit 11.Sg6: fg6: 12.Ld2 (auf 12.Lh4 folgt am besten 12. ... g5).

10. ... **h7-h6**

Zwingt zur Entfesselung des Springers, worauf Schwarz am Königsflügel die Führung übernehmen kann.

Weiß zieht es jetzt vor, ein Tempo zu verlieren, statt den Läufer abzutauschen.

11. Lg5-e3

Auf 11.Lf6: Df6: würde im 14. Zug die gleiche Position entstehen können wie in der Partie (Diagramm). Schwarz könnte nun mit 11. ... Sg4 den Läufer wieder angreifen, aber er will lieber seine Aufmerksamkeit auf das Feld f4 richten. Außerdem ist nach 11. ... Sg4 das Nehmen auf e3 kaum eine Drohung, zumal es zur Öffnung der f-Linie für Weiß führt.

11. ... **Sf6-h5**

Um den Springer mit Tempogewinn nach f4 zu bringen. Da er jedoch jetzt ungedeckt ist, muss Schwarz mit der Möglichkeit 12.Se5: rechnen. Auf 12. ... de5: könnte dann 13.Dh5: mit Bauerngewinn folgen. Stünde die Dame noch auf d1, dann würde diese Wendung stimmen. Unter den geänderten Umständen jedoch scheitert 12.Se5:? an 12. ... Shf4 13.Lf4: Sf4: nebst 14. ... de5:.

12. d3-d4

Um den Einfluss im Zentrum durch Druck auf e5 zu verstärken und auch die Verbindung zwischen De2 und Lb5 herzustellen.

12. ... **Sh5-f4**

Hier steht der Springer besonders stark in Verbindung mit dem bald folgenden Angriff auf die weiße Königsstellung.

