



SCHACH SPORT

Informations-
blatt des LVOÖ

Aus dem Inhalt:

Impressum

7

Nr. 23

Jahrgang 39

27.08.2021

Leitfaden Jugendtraining für Vereine

Der ÖSB hat im Frühjahr jedem Verein ein Exemplar seines Buches „Leitfaden Jugendtraining für den Verein“ zugeschickt. Dieses Buch ist in Zusammenarbeit mit den drei Dachverbänden erstellt worden und fasst nun Trainingsmaterialien dieser zweijährigen Arbeit zusammen. Es wird hoffentlich den oberösterreichischen Schachvereinen für viele Jahre als Leitfaden zur nachhaltigen Jugendarbeit im Verein dienen. Denn in den Vereinen wird die so wichtige Basisarbeit letztendlich geleistet.

Viele Vereine wünschten sich auch eine PDF-Version dieses Buches. Diesem Wunsch wird natürlich gerne nachgekommen.

Das Material in Chessbase-Format kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden:

https://www.chess.at/downloads/KOA/leitfaden_vereine_2021.cbv

https://www.chess.at/downloads/KOA/leitfaden_vereine_2021.pgn

Viel Spaß wünscht der Jugendtrainer

Florian Mostbauer

Inhaltsangabe

Grußworte der Dachverbände	3	Kapitel 2: Strategie	33
		Vorwort FM Alman Durakovic	
Einführung	6	Freibauer	
Zeichenerklärung	7	Doppelbauer	
Kapitel 1: Taktik und Matts	8	Rückständiger Bauer	
Vorwort IM Gert Schnider		Isolani	
Doppelangriff		Hängende Bauern	
Abzugsangriff		Spiel gegen den Isolani	
Ablenkung		Spiel gegen die hängenden Bauern	
Fesselung		Bauernmehrheit	
Spieß		Minoritätsangriff	
Hinlenkung		Zentrum	
Unterbrechung		Bauernketten	
Beseitigung des Verteidigers		Schwache Felder	
Räumung eines Feldes		Schwache Bauern	
Räumung einer Diagonale		Offene Linien	
Blockade eines Feldes		Läuferpaar	
Röntgenangriff		Guter gegen schlechten Läufer	
Überlastung		Läufer gegen Springer	
Zwischenzug		Figurenstellung	
Freibauer		Planfindung	
Zerstörung der Königsstellung		Abtausch	
Bauerndurchbruch Dauerschach			
Patt		Kapitel 3: Endspiel	54
Dauerhafter Angriff		Vorwort IM Siegfried Baumegger	
Blitzschnelles Matt		<i>Bauernendspiele:</i>	
Rochadematts		Opposition, Fernopposition	
Arabisches Matt, Epaulettenmatt		Zugzwang	
Berühmte Matts		Quadratregel, Reti-Manöver	
		Marschrouten des Königs	
		Entfernter Freibauer	
		Gedeckter Freibauer	

Dame gegen Bauer
 Turm gegen Bauer
 Läufer gegen Bauern
 Springer gegen Bauer
Turmendspiele
 Turm und Bauer gegen Turm
 „Der Turm gehört hinter den Freibauern!“
 Zusammenspiel der Kräfte
 Turm gegen Leichtfigur
Leichtfigurenendspiele
 Läufer gegen Läufer
 Ungleichfarbige Läufer
 Läufer gegen Springer
 Springer gegen Läufer
 Springer gegen Springer
 Festungen
Damenendspiele
 Dame und Bauer gegen Dame
 Typische Motive

Kapitel 4: Eröffnungen 1.e4 78

Vorwort FM Florian Mostbauer

Italienische Eröffnung – Hauptvariante
 Italienische Eröffnung – Evansgambit
 Italienische Eröffnung – Zweispringerspiel im Nachzug
 Spanische Eröffnung – Abtauschvariante
 Spanische Eröffnung – Geschlossene Verteidigung
 Schottische Eröffnung
 Russische Verteidigung
 Elefantengambit
 Das Königsgambit

Wiener Partie
 Mittlegambit
 Nordisches Gambit
 Sizilianisch – Der Drache
 Sizilianisch – Weiß spielt das Morra-Gambit
 Sizilianisch – Geschlossener Sizilianer und Rossolimo
 Französische Verteidigung
 Die Caro-Kann Verteidigung
 Skandinavische Verteidigung
 Aljechin- und Nimzowitsch Verteidigung
 Pirc- und Moderne Verteidigung

Kapitel 5: Eröffnungen 1.d4, 1.c4 99

Vorwort FM Christian Srienz

Das angenommene Damengambit
 Das abgelehnte Damengambit
 Die Tarrasch-Verteidigung
 Damenbauer-Eröffnungen: London, Colle, Zuckertort
 Budapester Gambit
 Holländisch: Stonewall, Leningrader und Klassisches System
 Benoni und Wolga-Gambit
 Die Nimzowitsch-Indische Verteidigung
 Die Damenindische Verteidigung
 Bogoljubov-Indisch 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 Lb4+
 Die königsindische Verteidigung
 Grünfeld-Indisch
 Die Katalanische Eröffnung
 Die Englische Eröffnung
 Impressionen vom K-Projekt 114
 Autoren 116

Grußworte der SPORTUNION

Liebe Sportfreundinnen, liebe Sportfreunde! Liebe Schachfamilie!



Nach dem Corona-Jahr 2020 befindet sich vieles im Umbruch, auch im Sportbereich. Seit dem Beginn der Pandemie arbeitet die SPORTUNION – unter dem Slogan #comebackstronger – für eine nachhaltige Stärkung des Stellenwerts des Sport- und Vereinswesens. Umso wichtiger ist es, die Nachwuchsarbeit verstärkt in den Mittelpunkt zu stellen, um diese wesentlichste Grundsäule zu festigen.

Kinder brauchen Sport genauso wie Schule, dafür sind auch entsprechende Angebote und Möglichkeiten erforderlich. Aus diesem Grund braucht es ebenso Trainerinnen und Trainer mit einer qualitativen Ausbildung.

Gemeinsam mit verlässlichen Partnerorganisationen, wie dem Österreichischen Schachbund, werden wir Österreichs Sport weiter positiv voranbringen und ein starkes Comeback ermöglichen. Danke an dieser Stelle auch für die gute Zusammenarbeit!

Ihr Mag. Peter McDonald
Präsident der SPORTUNION Österreich

A handwritten signature in green ink that reads "Peter McDonald".

Grußworte ASVÖ

Sehr geehrte ÜbungsleiterInnen und TrainerInnen! Liebe Schachbegeisterte!



Als neu gewählter Präsident des Allgemeinen Sportverbandes Österreichs liegt es mir besonders am Herzen, die fachliche Arbeit in den Vereinen nachhaltig zu stärken. Auch wenn uns das letzte Jahr sehr gefordert hat, starten wir gemeinsam mit dem Österreichischen Schachbund in ein neues Projektjahr 2021, in dem die praktische Unterstützung unserer Vereine großgeschrieben wird.

Dem ASVÖ ist es ein besonderes Anliegen, mehr Menschen zu regelmäßigem sportlichen Training zu bewegen. Wir haben dieses Ziel immer vor Augen, wenn wir gemeinsam mit dem Schachbund oder anderen Fachverbänden Kooperationen eingehen und Vereine fördern. Ich wünsche Ihnen viel Freude mit dem Leitfaden/Trainingsplan und viel Erfolg bei der Umsetzung in der praktischen Arbeit!

Ihr DI Christian Purrer
Präsident des ASVÖ

A handwritten signature in black ink that reads "Purrer".

Grußworte ASKÖ

Liebe Sportfreundinnen, liebe Sportfreunde! Liebe Schachfamilie!



Es freut mich sehr, dass die ASKÖ seit zwei Jahren Schulter an Schulter mit dem Österreichischen Schachbund ein Projekt betreut, das sich auf die Nachwuchsarbeit in den Vereinen konzentriert.

Kinder und Jugendliche sollen qualifiziertes Training, optimale Unterstützung und Förderung erhalten. Das funktioniert eben am besten, wenn wir verbandsübergreifend an einem Strang ziehen und zusammenarbeiten.

Die ASKÖ und ihre Vereine engagieren sich seit jeher im Nachwuchsbereich und deshalb sind wir auch stolz, Teil dieses Kooperationsprojekts zu sein.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen alles Gute und viel Erfolg für die Vereinsarbeit und bedanke mich für Ihr Engagement im Sport!

Sport frei, Ihr Hermann Krist
Präsident der ASKÖ Bundesorganisation

A handwritten signature in black ink, reading "Hermann Krist". The signature is stylized and cursive.

Make your move!

Einführung

Liebe Schachfreunde! Liebe Trainer! Liebe Vereinsverantwortliche!

Der österreichische Schachbund möchte euch beim Training in eurem Verein mit dieser Broschüre unterstützen. Über 100 Seiten zu den wesentlichen Abschnitten einer Schachpartie wurden von einigen der besten Trainern Österreichs zusammengestellt.

Passend dazu stellen wir euch zahlreiches Trainingsmaterial im ChessBase-Format und zusätzliche Übungsblätter zur Verfügung.

Ihr könnt diese mit Hilfe untenstehender Links oder der QR-Codes hochladen.

Ich wünsche euch viel Freude bei der Arbeit mit diesem hochwertigen Material.

Harald Schneider-Zinner, Trainer des ÖSB-Jugendkaders und Leiter der Trainerausbildung im ÖSB

ChessBase-Material:

https://www.chess.at/downloads/KOA/leitfaden_vereine_2021.cbv
https://www.chess.at/downloads/KOA/leitfaden_vereine_2021.pgn



Übungsblätter:

https://www.chess.at/downloads/KOA/leitfaden_vereine_2021.pdf



Zeichenerklärung

!	guter Zug
!!	ausgezeichneter Zug
?	Fehler
??	schwerer Fehler
!?	beachtenswerter Zug
?!	fragwürdiger Zug
+ -	Weiß steht auf Gewinn
±	Weiß steht klar besser
±	Weiß steht leicht besser
=	Ausgleich
∓	Schwarz steht leicht besser
∓	Schwarz steht klar besser
- +	Schwarz steht auf Gewinn
Δ	mit der Idee
□	einzigster Zug

Impressum: Medieninhaber: Landesverband Oberösterreich des Österreichischen Schachbundes, Waldeggstr. 16, 4020 Linz
(Dienstzeiten: Donnerstag von 15.00 bis 18.00 Uhr), Telefon: 0732/660590. E-mail: resultat@schach.at
Bankverbindung: Allg. Sparkasse Linz, IBAN AT11 2032 0002 0030 8189, BIC ASPKAT2LXXX
Vereinszweck: Förderung der Schachbewegung in Oberösterreich.
Der Schachlandesverband im Internet: www.schach.at
Erscheint 30 x jährlich

Kapitel 1: Taktik und Matts

IM Gert Schnider



Ich bin Internationaler Meister, A-Trainer des Schachsports und FIDE-Trainer. Ich habe in der Steiermark das Jugendkadersystem aufgebaut und war Landestrainer von 2008 bis 2016. Seit 2019 bin ich als Jugendkoordinator für Salzburg, die Steiermark und Kärnten tätig.

Einige meiner Schüler haben inzwischen internationale Titel erreicht und auch für das Nationalteam gespielt, wie beispielsweise IM Peter Schreiner, IM Lukas Handler und IM Martin Christian Huber, sowie WFM Laura Hiebler, WFM Jasmin-Denise Schloffer und WFM Chiara Polterauer.

Daneben spiele ich viele weitere Brett- und Kartenspiele, wie Go, Shogi und Bridge.

Im Folgenden finden Sie 20 Taktikthemen, sowie 4 Seiten mit wichtigen Mattbildern.

Jede Taktikseite ist ein abgeschlossenes Thema. Die Erklärung und die 3-4 Diagramme dienen als Einführung in das jeweilige Thema. Sie sollen gemeinsam angeschaut und erklärt werden (man kann sie auch aufstellen und die Schüler lösen lassen). Danach würde ich jedem Schüler ein paar Beispiele zum gezeigten Thema zum Lösen geben (diese können auch auf einigen Brettern aufgestellt werden), um zu sehen, ob das Thema verstanden wurde und um weitere Motive zu zeigen.

Es gibt zu jedem Thema ein Übungsblatt mit 6 Aufgaben zum Erarbeiten während des Trainings, sowie ein oder mehrere Aufgabenblätter zum Download. Die Beispiele in den Themen werden mit der Zeit etwas schwieriger, da sie aufbauend gedacht sind und Schüler, mit denen man bereits 10 Taktikthemen durchgemacht hat, sollten bereits deutlich mehr sehen, als beim ersten Thema.

Ein allgemeiner Hinweis zum Lösen von Taktikaufgaben:

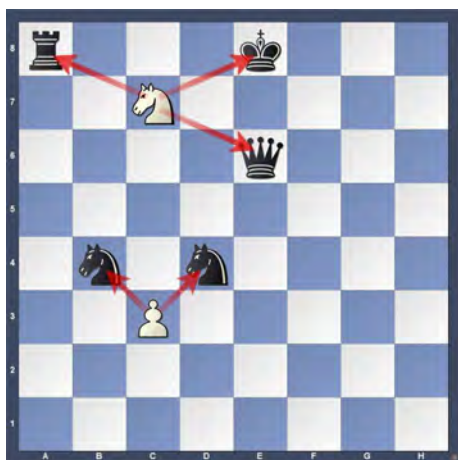
Beim Vorausrechnen soll man mit den zwingendsten Zügen beginnen. Eine gute Reihenfolge ist: Schachs – Schlagzüge – Drohungen.

Einige der verwendeten Beispiele sind aus: N. Krogus, A. Livšic, B. Parma und M. Tajmanov "Enzyklopädie des Schachmittelspiels", Belgrad 1980.

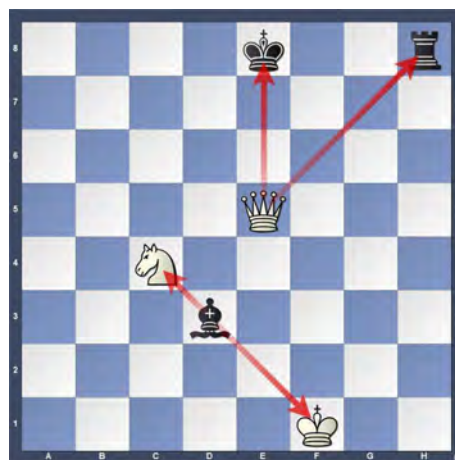
Taktik 1 – Doppelangriff

Für einen erfolgreichen Doppelangriff braucht man zwei gegnerische Figuren, die entweder ungedeckt (beziehungsweise nicht ausreichend gedeckt) oder wertvoller als die eigene angreifende Figur sind. Natürlich muss die eigene Figur in der Lage sein, beide gegnerischen Figuren in einem Zug zu attackieren.

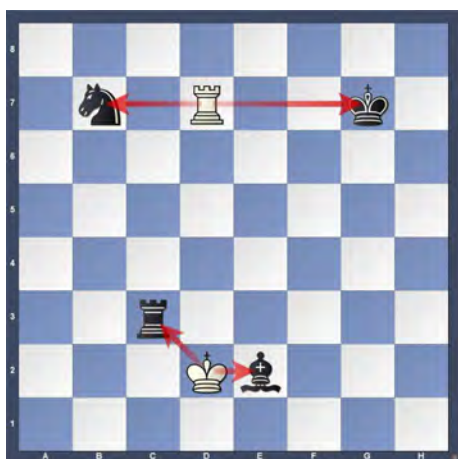
Alle Figuren können Doppelangriffe durchführen – siehe die folgenden Beispiele.



Springergabel auf c7;
Bauergabel auf c3.



Doppelangriff der Dame auf e5;
Doppelangriff des Läufers auf d3.



Doppelangriff des Turmes auf d7;
Doppelangriff des Königs auf d2.



Weiß am Zug macht einen
Doppelangriff

Wie das letzte Beispiel zeigt, kann der Doppelangriff ausnahmsweise auch mit zwei Figuren erfolgen – mit dem einzigen Zug, bei dem zwei Figuren gleichzeitig gezogen werden können, der Rochade (hier ist es natürlich die lange Rochade)!

Taktik 2 – Abzugsangriff

Beim Abzugsangriff zieht eine Figur weg und gibt damit einer anderen den Blick auf den König (Abzugsschach) oder eine andere Figur frei. Die abziehende Figur kann ebenfalls eine Drohung aufstellen, wonach sich der Gegner mit zwei Drohungen beschäftigen muss.

Es folgen drei Beispiele, um die verschiedenen Arten des Abzugsangriffs zu zeigen.

1. Abzugsschach

Beim Abzugsschach kann die abziehende Figur ohne Gefahr auch auf gedeckte Felder ziehen, weil sich der Gegner sowieso gegen das Schach verteidigen muss.



Weiß am Zug gewinnt.

1.Lg6+ bedroht die Dame, während die weiße Dame Schach bietet.

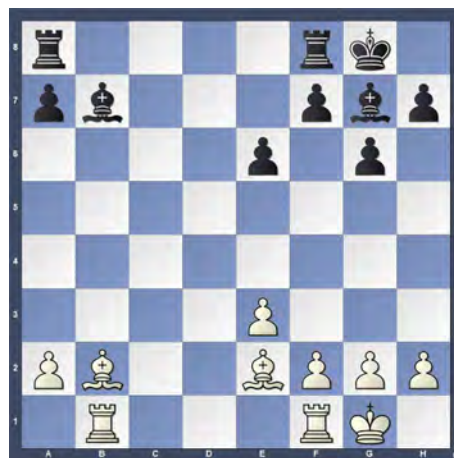
2. „Normaler Abzugsangriff“

Die abziehende Figur stellt eine Drohung auf, während die dahinterstehende Figur aufgedeckt wird und damit ebenfalls etwas droht.



Eine typische Stellung. Wenn der Läufer d3 wegzieht, greift der Turm von d1 die Dame an. Der Läufer kann einen starken Abzug machen und damit dem Gegner die Möglichkeit nehmen, die Dame zu retten – wie?
1.Lxh7+.

3. Abzug mit Tausch



Weiß gewinnt durch einen Abzug eine Figur, indem er den Läufer abtauscht.

Taktik 3 – Ablenkung

Bei der Ablenkung geht es darum, eine Figur von einer wichtigen Aufgabe wegzulocken. Diese Aufgabe ist entweder die Deckung eines Feldes oder einer Figur. Am stärksten ist die Ablenkung, wenn die abgelenkte Figur ein Matt deckt.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Ablenkung mit Grundlinienmatt



Weiß am Zug gewinnt.

Die schwarze Dame hat in dieser Stellung die wichtige Aufgabe, die Grundreihe gegen ein Turmmatt auf e8 zu verteidigen. Daher kann Weiß den Turm auf b6 ungefährdet schlagen.

Ablenkung durch Doppelangriff

Eine Figur begibt sich auf ein nicht ausreichend gedecktes Feld, um einen Doppelangriff auszuführen. Die gegnerische Figur, die dieses Feld deckt, hat aber noch eine andere Aufgabe, von der sie abgelenkt wird.



Die schwarze Dame hat wiederum die Aufgabe, das Matt durch Td8 zu verhindern. Durch einen starken Doppelangriff kann Weiß gewinnen.



Weiß gewinnt durch einen Doppelangriff mit Ablenkung.

Lösung zu den Beispielen in der rechten Spalte:

Oben: **1.Dc4+ Dxc4 2.Td8#.**

Unten: **1.Sf7+ Txf7 2.Te8+ Tf8 3.Txf8#.**

Taktik 4 – Fesselung

Bei einer Fesselung steht eine weniger wertvolle Figur vor einer wertvolleren und schützt diese dadurch. Würde sie wegziehen, dann geht die wertvollere Figur verloren. Es gibt echte und unechte Fesselungen. Bei einer echten Fesselung ist der König die hintere Figur und die gefesselte Figur darf gar nicht wegziehen. Bei einer unechten Fesselung kann die gefesselte Figur zwar wegziehen, aber meist nur unter Materialverlust.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Gefesselte Figur noch einmal angreifen



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze Turm ist gefesselt. Wenn Weiß ihn mit **1.Te1** nochmal angreift, dann geht er verloren, denn Schwarz kann ihn nicht mehr decken.

Unechte Fesselung



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze d5-Bauer ist gefesselt, denn wenn er wegzieht, dann geht die Dame verloren. Daher kann Weiß hier **1.Dxe4** spielen und gewinnt einen Springer. Weil es eine unechte Fesselung ist, darf Schwarz zwar zurückschlagen, aber nach **1...dxe4** **2.Txd8+** hat Weiß eine Figur gewonnen.

Echte Fesselung



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze g7-Bauer ist gefesselt. Hierbei handelt es sich um eine echte Fesselung, denn der Bauer muss den König schützen. Daher ist **1.Dxe4** matt.

Ein wichtiger Spruch zu diesem Thema:

„Gefesselte Figuren decken nicht!“

Oder: *„Gefesselte Figuren decken keine Felder!“*

Taktik 5 – Spieß

Bei einem Spieß stehen zwei Figuren in einer Linie oder Diagonale hintereinander und werden von einer gegnerischen Figur angegriffen. Wenn die vordere Figur wegzieht, dann ist die hintere bedroht und kann geschlagen werden.

Es folgen vier Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Spieß mit dem Turm



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze König und der schwarze Turm stehen beide auf einer Reihe, also **1.Th8+**.

Spieß mit dem Läufer



Weiß am Zug gewinnt.

Spieß mit der Dame



Weiß setzt mit Hilfe eines Spießes in zwei Zügen matt.

1.Dh1+ Kg8 2.Dxh8#.

Spieß mit Vorbereitung



Weiß am Zug gewinnt.

1.Ta8. Weiß droht nun 2.h8-D.
1...Txxh7 2.Ta7+ gewinnt den Turm.

Taktik 6 – Hinlenkung

Oft stehen gegnerische Figuren noch nicht so, wie man sie für eine Taktik oder ein Matt braucht. Dafür gibt es die Idee der Hinlenkung: durch ein Opfer wird eine gegnerische Figur auf ein ungünstiges Feld gelockt.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Hinlenkung mit Matt



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze König wird ins Eck gelockt und dort mattgesetzt: **1.Th8+ Kh8 2.Tf8#.**

Hinlenkung mit Doppelangriff



Weiß am Zug gewinnt die Dame.

1.Lb5. Hinlenkung durch Fesselung.
1...Dxb5 2.Sxc7+.

Berühmte Partie

So schnell kann's gehen und man ist matt! Die folgende Partie zwischen zwei starken Großmeistern wurde in nur 11 Zügen durch eine Hinlenkung entschieden:

Richard Reti – Saviely Tartakower

Wien 1910

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe4 4.Sxe4 Sf6 5.Dd3 e5?. Besser ist 5...Sxe4.

6.dxe5 Da5+ 7.Ld2 Dxe5 8.0-0-0 Sxe4?.



Weiß kann nun forciert mattsetzen!

9.Dd8+! Lockt den König in ein Doppelschach. Ein wunderschönes Damenopfer!

9...Kxd8 10.Lg5+ Kc7. Oder **10...Ke8** und nun setzt der Turm matt: **11.Td8#.**

11.Ld8#.

Taktik 7 – Unterbrechung

Figuren decken oft entlang von Linien oder Diagonalen andere Figuren oder wichtige Felder. Wenn man jetzt etwas dazwischen stellt, kann das eine wichtige Angriffs- oder Verteidigungswirkung einer Figur unterbrechen.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Unterbrechung einer Linie



Weiß am Zug gewinnt.

Der weiße d-Bauer möchte einziehen, aber Schwarz kann ihn noch mit Td2 aufhalten, daher: **1.Td4!** Der Turm wird geopfert, um die Linie zu unterbrechen. **1...Kxd4 2.d7** und der Bauer ist durch.

Diagonalen-Unterbrechung



Weiß am Zug gewinnt die Dame.

1.Ld4! Die Dame wird angegriffen und ihre Verteidigungswirkung nach g7 unterbrochen.

Schnittpunktzug

Eine spezielle Form der Unterbrechung ist der Schnittpunktzug – dabei wird eine Figur auf den Schnittpunkt der Wirkungslinien zweier gegnerischer Figuren gestellt.



Weiß am Zug gewinnt.

Die weißen Bauern werden vom Läufer und vom Turm aufgehalten, aber beide Figuren müssen über dasselbe Feld (c6) wirken, daher kann Weiß mit einem Schnittpunktzug gewinnen:

1.Sc6! und egal welche Figur schlägt, sie unterbricht dabei die Wirkung der anderen Figur und ein Bauer wandelt sich zur Dame um.

Züge wie in diesem Beispiel werden gerne in Endspielstudien verwendet, aber ihre Kenntnis ist auch in Partien nützlich.

Taktik 8 – Beseitigung der Verteidigung

Verteidigungsfiguren können durch Schlagen, Ablenken oder Wegjagen von ihrer wichtigen Aufgabe entfernt werden. Diese Aufgabe kann das Decken einer Figur oder eines wichtigen Feldes, sowie der Schutz des Königs sein.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Deckungsfigur beseitigen



Weiß am Zug gewinnt.

Der Sc6 deckt die Dame, daher beseitigt Weiß ihn: **1.Lxc6+ bxc6** und kann nun die ungedeckte Dame schlagen: **2.Dxd4**.

Beseitigung des Schutzes



Weiß am Zug setzt matt.

Der schwarze König scheint recht sicher zu sein, aber Weiß kann hier in wenigen Zügen mattsetzen.

1.Dxe7+!. Der Beschützer des Königs und des Feldes f6 wird beseitigt.
1...Kxe7 2.Tg7+ Ke8 3.Sf6#.

Feld erobern



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze König ist ziemlich einsam, um ihn aber matt zu setzen, muss Weiß die Dame heranbringen. Es sind aber alle Felder in der Nähe des Königs gedeckt, daher: **1.Sxh7!**. Nachdem Schwarz zurückschlägt kommt die Dame mit entscheidendem Effekt: **1...Sxh7 2.Dg6**. Weiß setzt nun spätestens in zwei Zügen matt.

Wenn man etwas schlagen möchte, das gedeckt ist, dann sollte man immer schauen, ob man die Verteidigungsfigur beseitigen oder verjagen kann. Damit lassen sich viele Figuren und Partien gewinnen!

Taktik 9 – Räumung eines Feldes

Manchmal steht uns eine eigene Figur im Weg und wir würden sie am liebsten schlagen. Dann funktioniert oft eine Räumung. Die im Weg stehende Figur zieht weg und droht dabei etwas, bzw. schlägt etwas, damit der Gegner darauf antworten muss.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Räumung für Gabel



Weiß am Zug gewinnt.

Die De6 steht der Springergabel im Weg, daher räumt Weiß das Feld:
1.Dxf5! Txf5 2.Se6+ und Weiß hat eine Figur gewonnen.

Räumung für Matt



Weiß am Zug setzt matt.

Nach 1.Sc5+ Ka5 würde Weiß gerne mit seinem Läufer Schach geben, aber der Turm steht im Weg, daher...

1.Tc6+!. Das Feld c7 wird für den Läufer benötigt. **1...Lxc6 2.Sc5+ Ka5 3.Lc7#**.

Räumung für Damenfang



Weiß am Zug gewinnt.

Die schwarze Dame hat nur noch wenige Felder, aber wie soll man sie angreifen? Weiß benötigt dafür ein derzeit noch besetztes Feld.

1.Lxf7+!. Das Feld c4 wird für den Springer benötigt und Weiß räumt es mit einem Schach. **1...Txf7 2.Sc4**. Die schwarze Dame geht nun verloren, denn Weiß hat auch die Diagonale h2-b8 für den Läufer geöffnet, der das letzte Rückzugsfeld c7 deckt.

„Blockiert die Figur den Angriffsfleck, räumst du schnell sie weg“

Taktik 10 – Räumung einer Diagonale

Wir möchten eine Diagonale für ein Schachgebot, ein Matt oder einen Angriffszug nutzen, aber eine eigene oder gegnerische Figur bzw. ein Bauer versperrt diese Diagonale. Dann können wir durch Opfer, Ablenkung oder Beseitigung diese Sperre entfernen und damit die Diagonale räumen.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Eigene Figur entfernen



Weiß am Zug gewinnt.

Der Le4 steht der Dame im Weg, daher opfert Weiß ihn mit Schach:
1.Ld5+! Tf7 2.Dh7+ Kf8 3.Dh8#.

Räumung für Matt



Weiß am Zug gewinnt.

Ein schwieriges Beispiel, aber man sieht, dass einige weiße Figuren (De3, Th3, Ld3 und Le5) in Richtung des schwarzen Königs schauen, während Schwarz vor seinem König keine Verteidigungsfiguren hat, also kann man einen direkten Angriff suchen:

1.Dh6! Der g7-Bauer blockiert die Diagonale a1-h8, sowie die g-Linie. Weiß droht nun **2.Dxg7#** und **2.Dh7#**.
1...gxh6 (oder **1...f6 2.Tg3** und der weiße Angriff entscheidet) **2.Tg3#**.

Räumung für Materialgewinn



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze d6-Bauer blockiert die Diagonale a3-f8. Er soll weggelockt werden:

1.e5! dxe5 2.Lc5. Die schwarze Dame hat kein Feld mehr. Schwarz kann nun mit einer Räumung eines schaffen, verliert dabei aber eine Figur: **2...Lxc4 3.Dxc4 De6.**

Taktik 11 – Blockade eines Feldes

Oft ist es nützlich, ein Feld zu verstellen (blockieren), damit der Gegner es nicht als Fluchtfeld nutzen kann. Blockieren kann man aber auch Felder, damit Bauern nicht vorziehen können, oder damit der Gegner kein Schach, bzw. keinen Angriffszug spielen kann.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Blockade mit Matt



Weiß am Zug gewinnt.

Die Züge 1.Dh7+ oder 1.Dh8+ würden mattsetzen, wenn der schwarze König nicht nach f7 flüchten könnte, daher:

1.f7+! Txf7 2.Dh8#.

Blockade eines Bauern



Schwarz am Zug gewinnt.

Der Zug 1.Le5 droht ein Matt auf h2, aber Weiß kann mit f4 seinen Bauern zwischenstellen und sich damit retten, also wird der Bauer blockiert:

1...Lxf3! 2.Lxf3 Le5 und gegen 3...Dxh2# gibt es keine sinnvolle Verteidigung mehr, denn der weiße Läufer auf f3 blockiert den f2-Bauern und verhindert damit den Zug f2-f4.

Blockade einer Gegendrohung



Schwarz am Zug gewinnt.

Schwarz würde gerne 1...Kg6 spielen, um danach mit 2...Dh5 mattzusetzen. Auf 1...Kg6 folgt aber der Gegenangriff 2.Dxe6+, daher:

1...Lf6!+ 2.exf6 Kg6. Nun steht ein weißer Bauer auf f6 und blockiert damit ein Schach durch die weiße Dame.

Weiß kann sich gegen 3...Dh5# nicht mehr sinnvoll verteidigen, denn **3.g4** scheitert an **3...De1+** nebst matt.

Taktik 12 – Röntgenangriff

Figuren können durch andere Figuren hindurch wirken, das nennt man dann einen Röntgenangriff. Dabei kann eine Figur sowohl durch eine eigene als auch durch eine gegnerische Figur hindurch wirken.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Röntgenangriff mit Matt



Weiß am Zug gewinnt.

Der weiße Lb2 wirkt durch die schwarze Dame hindurch nach h8, daher: **1.Th8+! Dxh8 2.Txh8#.**

Röntgenangriff mit Figurengewinn



Weiß am Zug gewinnt.

Der La6 ist vom Springer angegriffen, aber auch die weiße Dame wirkt durch die schwarze Dame hindurch nach a6.

1.Sxa6 und Weiß hat eine Figur gewonnen.

Es gibt hier noch ein paar weitere Züge, die ins Auge springen, aber beispielsweise 1.Txe5 scheitert an Dxe2 2.Txe2 Lxe2 mit schwarzem Mehrmaterial. Es ist eine sinnvolle Übung, hier das Ergebnis aller Schlagzüge und jeweils entstehende Materialverhältnis zu berechnen.

Röntgenangriff auf einer Diagonale und einer Linie



Schwarz am Zug gewinnt.

Insgesamt wirken drei schwarze Figuren nach h1: Dame, Turm und Läufer, also kann Schwarz auf diesem Feld mattsetzen:

1...Dh1!+ 2.Txh1 Txh1#.

Taktik 13 – Überlastung

Oft hat eine Figur zwei Aufgaben, sie kann aber nur eine davon sinnvoll ausführen. Als Gegner kann man das ausnutzen, indem man die Figur zuerst zwingt, die eine Aufgabe (meist die weniger wichtige) zu erfüllen, sodass sie dann für die andere nicht mehr zur Verfügung steht.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Überlastung eines Bauern



Weiß am Zug gewinnt.

Der f7-Bauer deckt den Le6 und blockiert die 7. Reihe, daher: **1.Lxe6!**
fxe6 2.Dxe7#.

Überlastung einer Figur



Weiß am Zug gewinnt.

Der Lg7 deckt den h6-Bauern und die schwarze Dame. Er kann nicht beide Aufgaben gleichzeitig erfüllen, also kann Weiß hier gewinnen:

1.Txh6+ Lxh6 (oder 1...Kxh6
 2.Dh4#) **2.Dxc3** und Weiß hat die Dame gewonnen.

Überlastung eines Turms



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze Td8 deckt den Tf8 und das wichtige Feld d7, also: **1.Td7!** mit Mattdrohung auf h7. **1...Txd7**
2.Dxf8#.

Das letzte Beispiel ist üblicherweise nicht leicht zu finden, denn Züge entlang einer Linie auf eine gegnerische Figur zu (ohne diese zu schlagen) sind schwer zu sehen – auch Großmeister übersehen oft solche Ideen!

In der Schachliteratur heißen diese Züge *kollineare Züge*.

Taktik 14 – Zwischenzug

Manchmal kann man, bevor man zurückschlägt oder auf eine Drohung reagiert, einen anderen Zug machen – das ist ein sogenannter Zwischenzug. Diese werden sehr häufig übersehen, denn in der Berechnung überlegt man oft nur direktes Zurückschlagen.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Zwischenmattdrohung



Weiß am Zug gewinnt.

Die weiße Dame hängt, aber statt diese Drohung abzuwehren, kann Weiß eine Mattdrohung aufstellen: **1.Se5!**. Das gewinnt den Lc6: **1...e6 2.Sxc6**.

Zwischenschach



Weiß am Zug gewinnt.

Die weiße und die schwarze Dame stehen auf einer Diagonale, also kann man hier einen Abzug suchen:

1.Txb5!. Jetzt hängt die schwarze Dame, also **1...Dxa3**. Wenn Weiß nun auf a3 zurückschlägt, dann nimmt Schwarz auf b5 den Turm und gewinnt Material, aber Weiß hat ein Zwischenschach: **2.Tb7+**.

Zwischenschlagen



Weiß am Zug gewinnt.

Schwarz hat soeben auf b4 geschlagen und Weiß hat nun einen tollen Zwischenzug, bevor er zurückschlägt: **1.Lxc5 Dxc5**. Die Dame wurde nach c5 gelockt, sodass **2.axb4** nun ein Doppelangriff auf die Dame und den Ta8 ist.

Das sofortige Zurückschlagen hätte kein Material gewonnen, denn dann könnte Schwarz einen Zwischenzug spielen: **1.axb4 Txa1!**. Und nun scheitert **2.Lxc5** an **2...Txe1+** und danach rettet Schwarz seine Dame.

Taktik 15 – Der Freibauer

Wenn es ein Bauer den ganzen Weg zur gegnerischen Grundreihe schafft, dann kann man sich dafür eine Figur – meist die Dame – aussuchen. Das rechtfertigt auch einiges an materiellen Opfern um dies zu erreichen, denn eine neue Dame entscheidet oft die Partie.

Es folgen drei Beispiele um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Blockade für Umwandlung



Weiß am Zug gewinnt.

Der weiße h-Bauer ist frei. Sofortiges 1.h6 reicht aber nicht wegen 1...f4 2.h7 f5, daher **1.Lf4!**. Das blockiert die schwarzen Bauern: **1...Kxf4 2.h6.**

Ablenkung für Umwandlung



Weiß am Zug gewinnt.

Ein schönes Beispiel dafür, wie stark zwei verbundene Freibauern sein können. Die erste Idee ist 1.fxe7, aber nach Txe6 wird der weiße Bauer aufgehalten, daher...

1.Th5!. Der schwarze Turm wird abgelenkt.

1...Txh5 2.fxe7. Der hintere e-Bauer schützt seinen Kollegen, sodass die Umwandlung nicht mehr verhindert werden kann.

Opfer für Umwandlung



Schwarz am Zug gewinnt.

Der schwarze f-Bauer ist bereits auf der dritten Reihe, aber er wird vom f2-Bauern blockiert. Dieses Problem lässt sich aber durch ein Opfer lösen:

1...Dxg3! 2.fxg3 f2. Schwarz hat die Dame für einen Turm geopfert, bekommt nun aber eine neue Dame wodurch er insgesamt einen Turm gewonnen hat.

Taktik 16 – Zerstörung der Königsstellung

Der Bauernschutz des Königs ist im Mittelspiel sehr wichtig. Oft kann man durch Materialopfer die Schutzbauern entfernen und dann den ‚nackten‘ König rasch mattsetzen. Hierfür ist kein Opfer zu groß, wie die folgenden Beispiele zeigen.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Opfer auf h7



Weiß am Zug gewinnt.

Der schwarze h-Bauer ist der letzte Schutz seines Königs, daher beseitigt Weiß ihn. **1.Dxh7+!** Der Schutzbauer wird geschlagen. **1...Kxh7 2.Th6#.**

Opfer auf g2



Schwarz am Zug gewinnt.

Der weiße Springer auf g4 ist ungedeckt, aber 1...Dxg4 scheidert fürchterlich an 2.Dxc7#. Weil der Gegner hier ein Matt in 1 droht, muss Schwarz entweder das Matt decken, oder er darf Weiß keinen Zug Zeit geben.

Es muss also jeder schwarze Zug ein Schach sein:

1...Lxg2+! Der wichtigste Schutzbauer wird geschlagen. **2.Kxg2 Dxg4+ 3.Kh1 Df3#.**

Meist kommt der Angriff nach der Zerstörung des Bauernschutzes von vorne, aber manchmal werden dadurch auch eine Diagonale oder die Grundreihe geöffnet:

Opfer auf f7



Weiß am Zug gewinnt.

1.Dxf7+! Lxf7. Der schwarze Läufer wurde von der Grundreihe abgelenkt. **2.Txc8+ Le8 3.Txe8#.**

Taktik 17 – Bauerndurchbruch

Im Endspiel ist eine neue Dame meist entscheidend. Durch Opfer eines oder mehrerer Bauern (und Figuren) lässt sich oft der Weg für den entscheidenden Bauern freikämpfen.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Klassischer Bauerndurchbruch



Weiß am Zug gewinnt.

1.g6! Ein gegnerischer Bauer wird abgelenkt. **1...hxg6** (oder 1...fxg6 2. h6 gxh6 3.f6) **2.f6**. Der Weg für den h-Bauern wird freigeräumt. **2...gxf6** **3.h6** mit neuer Dame in zwei Zügen.

Zwei Freibauern



Weiß am Zug gewinnt.

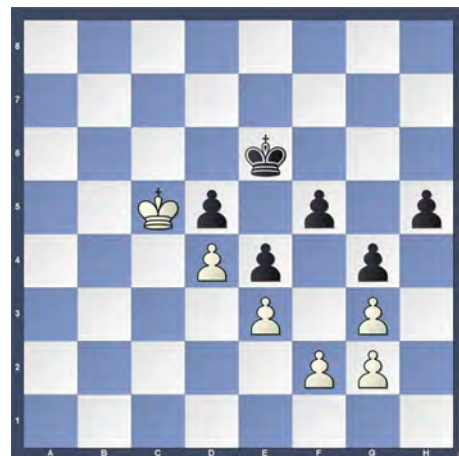
1.g4! Weiß besitzt bereits einen Freibauern auf der b-Linie, den der schwarze König aber aufhalten kann. Hiermit wird ein weiterer Freibauer auf der h-Linie geschaffen.

1...gxh4. Nichts ändert 1...hxg4 2.h5 und zwei Bauern laufen.

2.gxh5 h3 3.Kf3. Weiß hält den h-Bauern auf, während Schwarz mit den beiden weißen Freibauern überfordert ist.

3...f5 4.b6 Kd6 5.h6.

Mehrfache Bauernopfer



Schwarz am Zug gewinnt.

1...f4 2.exf4 (2.gxf4 h4 nebst h3 und der Bauer läuft durch) **2...h4 3.gxh4 g3**. Ein letztes Opfer, um den e-Bauern durchzubringen. **4.fxg3 e3**.

Im Vergleich zu Taktik 15 – der Freibauer geht es in diesem Thema um Endspiele und es werden Bauern geopfert, um einen entscheidenden Freibauern zu bilden.

Taktik 18 – Dauerschach

Wenn man Material weniger hat, oder einem starken Angriff ausgesetzt ist, dann ist oft ein Remis das Beste, was man noch erreichen kann. Eine Möglichkeit, ein solches zu erreichen, ist das Dauerschach.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Dauerschach mit der Dame



Weiß am Zug remisiert.

Schwarz hat sich eine neue Dame geholt, aber Weiß kann durch Dauerschach remisieren: **1.Dg6+ Kh8**
2.Dh6+ Kg8 **3.Dg6+**. Der schwarze König kann nicht entkommen.

Dauerschach mit dem Turm



Weiß am Zug remisiert.

Dame gegen Turm gewinnt eigentlich, aber die schwarzen Figuren stehen hier sehr ungeschickt und das kann Weiß ausnützen:

1.Th3+ Kg7 **2.Tg3+**. Wenn der schwarze König auf die f-Linie geht, dann gewinnt Tf3(+) die Dame, ansonsten kann Schwarz den Schachs mit Tg3 und Th3 nicht entkommen.

Dauerschach mit dem Springer



Weiß am Zug remisiert.

Schwarz hat eine Menge Material mehr, aber sein König ist auf der h-Linie abgesperrt, daher kann Weiß sich retten:

1.Sg7+ Kh6 **2.Sf5+ Kh5**. 2...Kh7 ist keine gute Idee wegen 3.Tg7#.
3.Sg7+.

Gewinnen wollen ist wichtig, aber bevor man verliert, ist es oft besser, nach einem Remis zu suchen!

Taktik 19 – Patt

Eine große Gefahr bei deutlichem Übergewicht ist das Patt. Während Anfänger oft beim Mattsetzen mit viel zu viel Material den Gegner unabsichtlich pattsetzen, gibt es auch Situationen, in denen sich gute Spieler durch Opfer ihres verbliebenen beweglichen Materials in ein Patt retten können.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Patt durch Damenopfer



Weiß am Zug remisiert.

Weiß hat einen Turm weniger, kann aber nur noch mit seiner Dame ziehen. Daher spielt er: **1.Dh7+! Kxh7 patt.**

Pattverteidigung Endspiel

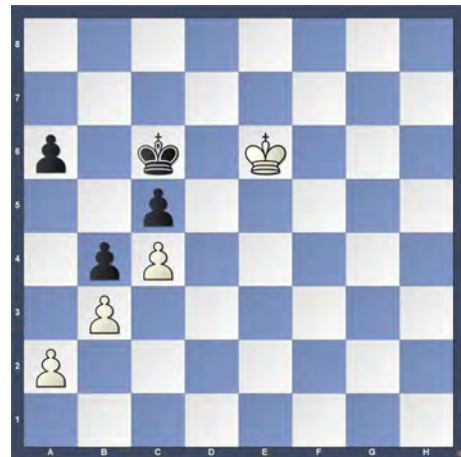


Weiß am Zug remisiert.

Schwarz hat zwei Bauern mehr, aber Weiß findet eine schlaue Rettung:

1.Txh2 Txh2 patt. Ein Wegziehen des Turmes würde für Schwarz auch nicht mehr gewinnen, denn mit dem König vor dem Bauern kann Weiß leicht remisieren – mit Hilfe der sogenannten Philidor-Verteidigung. Genaueres dazu findest du im Endspielteil.

Patt im Bauernendspiel



Schwarz am Zug remisiert.

1...Kb6 2.Kd6 Ka5! Weiß kommt nicht weiter, denn wenn er den c5-Bauern schlägt ist Schwarz patt. Der schwarze König pendelt nun einfach zwischen b6 und a5.

Als stärkere Seite sollte man immer auf Patt-Verteidigungen achten und dem Gegner nicht automatisch alle Figuren wegnehmen!

Machst du den Gegner furchtbar platt, dann hüte dich vor seinem Patt!

Taktik 20 – Dauerhafter Angriff

Manchmal kann man gegnerische Figuren verfolgen oder durch sich wiederholende dauerhafte Drohungen den Gegner daran hindern, einen materiellen oder positionellen Vorteil zu verwerten.

Es folgen drei Beispiele, um dich mit dem Thema vertraut zu machen:

Verfolgung der Dame



Schwarz am Zug remisiert.

Schwarz hat Qualität und Bauer weniger, aber die weiße Dame steht sehr eingeschränkt. **1...Lg4! 2.Dg6 Lh5 3.Df5 Lg4 remis.** Die weiße Dame kann sich dem Angriff nicht entziehen.

Dame auf b2



Weiß am Zug remisiert.

Der b2-Bauer ist oft vergiftet, das heißt, es ist sehr gefährlich, ihn zu schlagen. Die Dame kann dann leicht gefangen, oder zumindest dauerhaft verfolgt werden, so wie in diesem Beispiel. Schwarz hat nun zwei Bauern mehr, aber Weiß kann auf typische Art remisieren:

1.Tb1 Da3 2.Ta1 Db2 3.Tb1 Da2 4.Ta1 Db2 remis. Die schwarze Dame kann der Verfolgung nicht entkommen. Dieses Remismanöver gibt es in vielen Eröffnungen.

Kuriose Zugwiederholung



Weiß am Zug remisiert.

Die weiße Dame ist bedroht und wenn sie wegzieht, dann wird Weiß auf g2 mattgesetzt. Er findet aber eine geniale Rettung:

1.Tb5! Te8! Die einzige Chance für Schwarz, denn er hat eine Figur weniger. Wenn die schwarze Dame zieht, dann kann Weiß entweder den Tg8 schlagen, oder mit Da1 die Grundreihe verteidigen. **2.Tb1! Tg8! 3.Tb5 remis.**

Matts 1 – Blitzschnelle Matts

Eine Schachpartie kann in wenigen Zügen enden. Die schnellsten Matts (Narrenmatt) sind für Weiß in drei und für Schwarz sogar in zwei Zügen möglich. Diese passieren in der Praxis normalerweise nicht, aber im Anfängerbereich kommt es immer wieder dazu, dass Partien mit Schäfermatt in nur vier Zügen enden.

Narrenmatt



Das schnellste Matt. Die Partie dazu ist **1.f3 e5 2.g4 Dh4#**.

Weiß braucht einen Zug länger für das Narrenmatt: **1.e4 f6 2.d4 g5 3.Dh5#**.

Schäfermatt



Das Schäfermatt ist ein Matt mit Dame und Läufer am schwächsten Feld f7. Eine mögliche Zugfolge ist **1.e4 e5 2.Lc4 Sc6 3.Dh5 Sf6** (3...g6 4.Df3 Sf6 verteidigt) **4.Dxf7#**.

Ein weiteres typisches Matt in den ersten 5-6 Zügen ist eine Art ersticktes Matt – dem gegnerischen König sind durch eigene Figuren alle Fluchtfelder genommen – mit dem Springer. Hier ein häufiges Beispiel:

Springermatt



Der e7-Bauer ist durch die Dame gefesselt und der Springer kann daher nicht geschlagen werden. Die Partie dazu: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe4 4.Sxe4 Sd7 5.De2 Sgf6 6.Sd6#**.

Gefesselte Bauern decken nicht!

Variationen dieser drei Matts sind für den Großteil aller Partien verantwortlich, die innerhalb der ersten 6 Züge mit Matt enden.

Also achte in den ersten Zügen besonders auf:

- * Die Schwäche des Feldes f7 (f2)
- * Die Diagonale h5-e8 (bzw. h4-e1)
- * Springer, die auf ungedeckte Felder nahe deines Königs ziehen können (meist sind das die Felder d6 und f6, bzw. d3 und f3)

Matts 2 – Rochadematts

In der Eröffnung sollte man rasch den König in Sicherheit bringen, was meist durch die Rochade geschieht, aber auch dort ist ein König nicht immer sicher. Hier siehst du ein paar typische Mattbilder gegen die Rochadestellung.

Grundreihenmatt



Hier kann der weiße Turm alleine mattsetzen, denn der schwarze König wird durch seine eigenen Bauern eingesperrt.

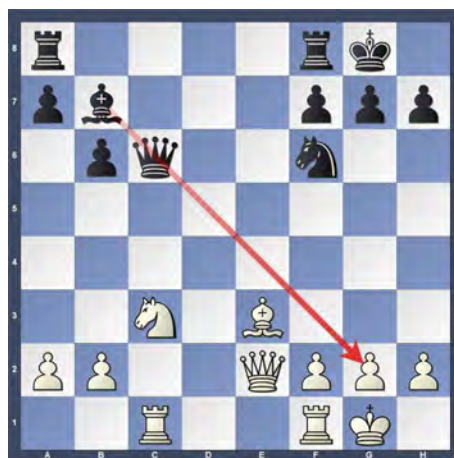
Dame-Läufer Batterie 1



Dame und Läufer zielen gemeinsam nach h7 und Weiß kann direkt mattsetzen. Die Batterie ist natürlich auch gegen den g-Bauern möglich, wie das nächste Diagramm zeigt.

Ein hübscher Spruch dazu ist: „Mit einer Batterie/ verlierst du nie!“

Dame-Läufer-Batterie 2



Offene h-Linie

Es gibt eine interessante Variante in der Spanischen Abtauschvariante, in der Weiß rasch matt werden kann:

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.0-0 Lg4 6.h3 h5! 7.hxg4? hxg4 8.Se1? und wir sind beim folgenden Diagramm:



Schwarz am Zug gewinnt

8...Dh4 9.f4 g3! 10.Tf3 Dh1#.

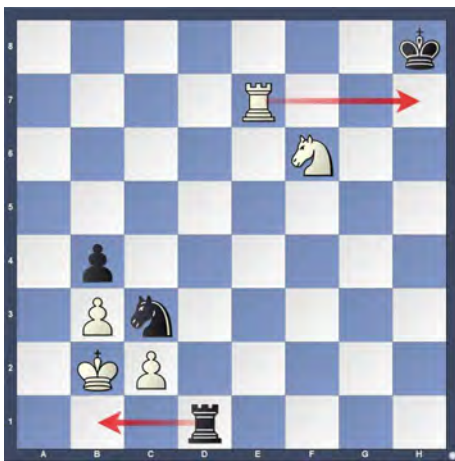
Die offene h-Linie war hier tödlich.

Matts 3 – Arabische Matts, Epaulettenmatt

In früheren Zeiten gab es im Schach noch keine Dame und die stärkste Figur war der Turm. In arabischen Handschriften aus dem Mittelalter findet man einige Taktik- und Mattbeispiele, in denen Turm und Springer die Hauptrollen spielen, sodass Mattbilder mit Turm und Springer auch heute noch als arabisches Matt bezeichnet werden.

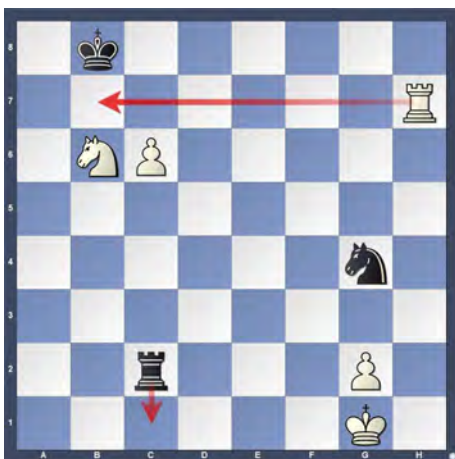
Die folgenden beiden Diagramme zeigen einige typische Mattbilder mit Turm und Springer.

Arabische Matts 1



Wer am Zug ist, setzt in einem Zug matt.

Arabische Matts 2



Wer am Zug ist, setzt in einem Zug matt.

Jugendpartie



Schwarz am Zug gewinnt

1...Sf3 2.b7 Tg3#. Schwarz kannte das Matt nicht, Weiß gewann später.

Epaulettenmatt



Epauletten sind Schulterstücke an einer Uniform. Beim Epaulettenmatt blockieren eigene Figuren, meist Türme, die „Schultern“ des Königs.

Matts 4 – Berühmte Matts

Bodens Matt



Schwarz am Zug.

In dieser Stellung aus der Partie
Schulder – Boden, London 1860,
folgte **14...Dxc3+!** **15.bxc3 La3#**.
Ein wunderschönes Damenopfer!

Anastasias Matt



Weiß am Zug.

Das Matt von Anastasia kommt in
einem 1803 erschienenen Roman von
Wilhelm Heinse "Anastasia und das
Schachspiel" vor, daher der Name.
Hier ein Beispiel aus der Partie
Bielczyk – Kolendo, Poznan 1996.
Weiß gewann mit **17.Se7+ Kh8**
18.Dxh7+ 1-0 (18...Kxh7 19.Th5#).

Ersticktes Matt



1...Kh8. Nach 1...Kf8 setzt Weiß mit
2.Df7 matt. **2.Sf7+**. Sofortiges
2.Dg8+ funktioniert nicht, denn
Schwarz kann mit dem König
schlagen. **2...Kg8 3.Sh6+**. Der
Springer deckt g8. **3...Kh8 4.Dg8+**
Txg8 5.Sf7#.

Seekadettenmatt



1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 h6 4.Sc3
Lg4 5.Sxe5!. Weiß opfert die Dame
für ein wunderschönes Matt.
5...Lxd1. 5...dxe5 6.Dxg4 hätte
Schwarz nur einen Bauern gekostet.
6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5#. Dieses Motiv
wurde in der Operette "Der
Seekadett" als Lebendschachpartie
aufgeführt.

Kapitel 2: Strategie

FM Alman Durakovic



Ich bin 1986 in Bosnien und Herzegowina geboren und habe in Bugojno, wo in den 1980ern Jahren große Schachturniere stattgefunden haben, gelebt. Schach begann ich im Alter von sechs Jahren zu spielen und war fünfmaliger Jugendmeister meines Heimatstaates Bosnien und Herzegowina und sechsmalige Europa- und Weltmeisterschaft Teilnehmer.

Ich lebe seit zwölf Jahren in Salzburg und arbeite als Schachtrainer. Seit mehreren Jahren bin ich der Trainer beim SK Royal und gelegentlich in den anderen Vereinen in Salzburg wie beispielsweise SK Salzburg Süd und SK Mondsee.

Im Jahr 2012 bin ich FM geworden, 2016 habe ich die FIDE Trainer und 2018 A-Trainer Ausbildung absolviert. Von 2013 bis 2019 war ich Kadertrainer in Salzburg. Außerdem war ich sechs Jahre als Betreuer beim Schachcamp "Schach ohne

Grenzen" tätig. Derzeit bin ich einer der Kader-Trainer in Tirol und seit 2019 der Nachwuchsordinator für Tirol und Vorarlberg.

Ich bin verheiratet und habe einen zweijährigen Sohn.

In meiner Freizeit singe ich, spiele Gitarre und treffe mich sehr gern mit meinen Freunden auf dem Basketballplatz.

Das Kapitel "Strategie" beinhaltet 20 lehrreiche Themen und für jedes Thema zusätzliche Aufgaben. Ich habe mich bemüht, die grundlegenden Themen des Strategiespiels unter die Lupe zu nehmen und das Wichtigste herauszuziehen.

Die Begleittexte zu jedem Thema sind der Schlüssel zur Lösung der Aufgaben. Die Bemerkungen sind auch zu beachten.

Hinweis: Man sollte auf keinen Fall Engine benutzen! Das Ziel ist die strategischen Ideen und den Spielplan zu verstehen.

Es hat mir eine große Freude bereitet, an diesem Projekt mitzuwirken!

Viel Spaß beim Lernen!

Strategie 1 – Freibauer

Ein „Freibauer“ ist ein Bauer, der auf seinem Weg zur anderen Seite nicht auf einen gegnerischen Bauern trifft. Freibauern spielen im Endspiel eine wichtige Rolle, sie können aber auch im Mittelspiel ein wichtiger Faktor sein. Die Seite, die mit dem Freibauern spielt, will den Bauern zum Umwandlungsfeld führen. Die Seite, die gegen den Bauern spielt, versucht den Bauern zu blockieren!

Freibauer nach vorne ziehen



Weiß hat einen starken Freibauern im Zentrum. Die Figuren, die ihn unterstützen, haben auch selbst mehr Freiraum im Gegensatz zu den gegnerischen Figuren, die immer passiver werden. **1.Sc6!** Die Partie geht jetzt in ein Endspiel mit ausschließlich schweren Figuren über, in dem Weiß über einen starken Freibauern auf c6 verfügen wird.

1...Lxc6?! Der Tausch führt zu einer unhaltbaren Lage. Schwarz sollte die leichten Figuren am Brett behalten
1...Df6 ist wohl am besten, mit leichtem weißen Vorteil. **2.dxc6 Sxc4**
3.Df4!±

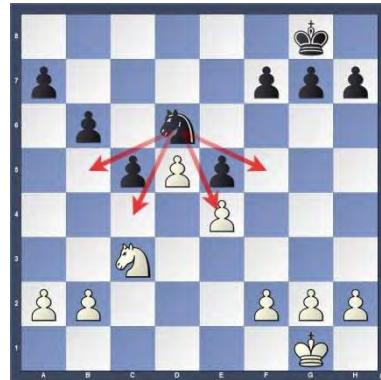
Bemerkung:

Versuche, den Bauern nach vorne zu rücken!

Ein Freibauer ist öfters gut mit einem Läufer zu decken!

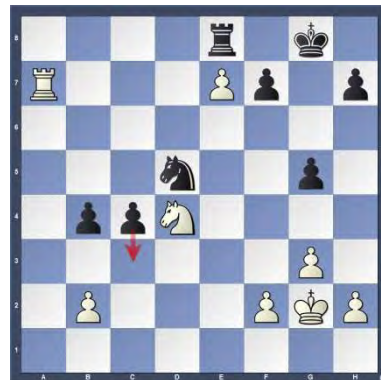
Nutze die zentralen Felder für das Eindringen der Figuren aus!

Der Springer ist der beste Blocker



Der Freibauer d5 ist perfekt vom schwarzen Springer blockiert, so dass Schwarz sicher nicht schlechter steht. Der Springer blockiert nicht nur den Bauern d5, er greift auch den Bauern e4 an, stützt den Hebel f7-f5 und hilft entscheidend bei der Mobilisierung der Bauernmehrheit am Damenflügel mit.

Freibauer bekämpfen



Man kann einen Freibauern bekämpfen, indem man sich selbst einen Freibauern bildet. **1...c3!**

Strategie 2 – Doppelbauer

Zwei Bauern einer Farbe auf derselben Linie werden Doppelbauern genannt. Doppelbauern können oft einen Nachteil darstellen, da einer nicht den anderen decken und der vordere Bauer den hinteren blockieren kann. Seltener anzutreffen sind die sogenannten Tripel- und Quadrupelbauern (drei bzw. vier Bauern auf einer Linie). Die Doppelbauern sind – mit seltenen Ausnahmen – schwach. Eine übliche Kompensation für die Schwäche der Doppelbauern ist die Besetzung der offenen oder halboffenen Linien.

Übergang in das Endspiel



Schwarz hat einen Bauer mehr, aber seine Doppelbauern sind schwach.

1.De4! Falls der Gegner Doppelbauern hat, versuche das Material zu reduzieren und Richtung Endspiel zu streben! Deshalb forciert Weiß den Übergang ins Endspiel, wo diese Schwächen leichter auszunutzen sind.
1...Dxe4 2.Sxe4±

Schwache Königsstellung



In der Stellung hat Schwarz die Doppelbauern vor dem König. In dem Fall soll Weiß den König angreifen und Figuren nicht abtauschen, sondern ins „Feuer“ schicken!

1.De3 Kg7 2.Se5! De7
(2...fxe5 3.Dg5+ Kh8 4.Df6 Kg8
5.Te4+-) **3.Sg4 Tg8 4.Sh6 Dc7**
5.Sxg8+-.

Doppelbauern als Stärke



Weiß spielte hier **1.h3** mit dem Ziel die Bauern so schnell wie möglich nach vorne zu bringen, um den schwarzen König anzugreifen.

1...Lxf3 2.gxf3! Durch diesen Zug öffnet Weiß die g-Linie und beschleunigt seinen Angriff am Königsflügel. Nach **2...Lg5 3.Thg1 Lxf4 4.Dxf4** mit der Idee Tg7, Tg1 und Df5.

Strategie 3 – Rückständiger Bauer

Ein Bauer ist rückständig, wenn ein gegnerischer Bauer auf der benachbarten Linie ihn am Vorrücken hindert und seine eigenen Bauern auf den benachbarten Linien das Feld, auf das er vorrücken soll, nicht decken können, weil sie fehlen oder bereits zu weit vorgezogen worden sind. Ein rückständiger Bauer ist schwach. Auch das Feld vor ihm ist schwach, wenn gegnerische Figuren es als Stützpunkt nutzen können. Aus diesem Grund ist man bestrebt, Felder vor rückständigen Bauern des Gegners mit Leichtfiguren zu besetzen. Man kann dann, von Bauern ungestört, die gegnerische Stellung kontrollieren.

Das Feld vor dem rückständigen Bauern besetzen



Die schwarze Bauernstruktur am Damenflügel ist wegen des Druckes auf b6 unbeweglich. Weiß unternimmt jetzt einen sehr lehrreichen Angriff gegen den rückständigen Bauern a7.

1.Da1! Dxa1 2.Txa1 Tfb8 3.Ta6

Übergang in die Stellung mit einem Freibauern



1.Dd3 Dieser Zug wäre logisch, um den d6 nachher einzubetonieren,

jedoch kann diese Schwäche wahrscheinlich verteidigt werden. In der Partie Karpov - Ribli wählt Karpov einen anderen Plan. **1.f4! Te8 2.fxe5 dxe5** der d6-Bauer ist nicht mehr schwach, aber dafür entscheidet nun die offene d-Linie für Weiß in Verbindung mit dem Freibauern am Damenflügel. Siehe das Thema Freibauer!

3.c5 Te6 4.Dd3 bxc5 5.bxc5

Spiel mit dem rückständigen Bauern

Die Seite, die mit dem rückständigen Bauern spielt, sollte diesen vorziehen und abtauschen. Es ist für beide Seiten wichtig, das Feld vor dem Bauern zu kontrollieren. Es gibt Fälle wo die Schwäche des rückständigen Bauern kompensiert wird. Ein Beispiel dafür ist die Partie Unzicker – Taimanov, Stockholm 1952.



1...d5! 2.exd5 Sxd3 3.cxd3 Txc1 4.Lxc1 Lxd5 5.f3 Tc2! 6.a4 b4! Die Figuren von Weiß blockieren sich gegenseitig. **7.Kh1 Dc6-+**

Strategie 4 – Isolierter Bauer (Isolani)

Ein isolierter Bauer hat keine benachbarten Bauern gleicher Farbe mehr und kann deshalb nicht mehr von ihnen gedeckt werden. Der typische Isolani befindet sich zudem auf einer halboffenen (Turm-)Linie des Gegners. Die isolierten Bauern sind im Allgemeinen schwach. Es gibt aber einen isolierten Bauern, der spezielle Charakteristiken hat und deshalb eine Ausnahme bildet. Es handelt sich um den isolierten Bauern d4 (bei Schwarz d5), der auf Grund seiner zentralen Stellung dynamische Möglichkeiten bietet.

Durchbruch im Zentrum



1.d5! Die Gelegenheit, isolierten Bauern nach vorne zu ziehen, sollte genutzt werden! **1...exd5 2.Lg5 Se4** nach **2...g6 3.Te7!**

3.Sxe4 dxe4 4.Dxe4 g6 5.Dh4 Die Raumüberlegenheit und die bessere Entwicklung müssen für einen Königsangriff genutzt werden!

Angriff am Königsflügel



Weiße Figuren schauen in die Richtung des schwarzen Königs.

Jetzt ist der richtige Moment, mit dem Angriff zu starten.

1.Lxh6! gxh6 2.Sg6+ fxg6 3.Dxg6 Df7 4.Dxh6+ Ke7 5.Tg7 Tg8 6.Txf7+ Kxf7 7.Se4! Sxe4 8.Lxe4+-

Angriff mit f-Bauern



1.f4! Tc8 nach **1...g6 2.Lh6 Te8 3.La4+-; 1...Se4 2.Sxf7 Kxf7 3.Tde1+-** **2.f5 exf5 3.Txf5**

Nachdem du den f-Bauern für den e-Bauern abgetauscht hast, können deine Figuren sehr starke Aktivität ausüben.

3...Dd6 4.Sxf7 Txf7 4...Kxf7 5.Lxd5+ 5.Lxf6 Lxf6 6.Txd5 Dc6 7.Td6 De8 8.Td7+-

Strategie 5 – Hängende Bauern

Die hängenden Bauern sind das isolierte Bauernpaar auf den halboffenen d- und c-Linien (c4/d4 bei Weiß und c5/d5 Schwarz). Die hängenden Bauern können stark oder schwach sein. Noch mehr als ein „Isolani“ kontrollieren die hängenden Bauern den Zentralraum und schaffen damit nicht nur bessere Möglichkeiten für die aktive Wirkung der Figuren, sondern auch gute Voraussetzungen für einen Angriff. Andererseits sind die hängenden Bauern schwach, da sie nur mit den Figuren gedeckt werden können. Diese Schwäche wächst mit der Vereinfachung der Stellung.

Vorstoß mit dem d-Bauern



1...d4! Der Zug führt zur Öffnung des Spieles und zu einem sehr starken Angriff. **2.Se2** (2.exd4 Lc6! 3.Dc2 oder 3.Dc4 Lxf3 4.gxf3 cxd4)
2....dxe3 3.fxe3 c4-+

Vorstoß mit dem c-Bauern



1...c4! Manchmal kannst du mit dem c-Bauern vorstoßen, um gegen den gegnerischen b-Bauern zu spielen.

2. Le2 a5 3.Tfd1 Db4

Angriff mit dem a-Bauern

Falls der Gegner schon mit dem b-Bauern gespielt hat, kannst du deine Situation am Damenflügel verbessern und mit a4-a5 die gegnerischen Bauern schwächen.



1.a5! Lf6 Nach 1...bxa5 bekommt Weiß einen Freibauern auf der c-Linie.
2.axb6 axb6 und Schwarz hat die Schwäche auf b6.

Bemerkung:

- Die Seite, die mit den hängenden Bauern spielt, soll die Figuren am Brett behalten!
- Falls du die hängenden Bauern hast, versuche, sie ausreichend zu decken!
- Versuche, im richtigen Moment die hängenden Bauern vorzustoßen!

Strategie 6 - Spiel gegen den Isolani

Die Seite, die gegen einen Isolani spielt, sollte mit allen Mitteln versuchen, die Stellung zu vereinfachen und in ein günstiges Endspiel einzulenken. Damit sollte man auf die schon erwähnten Angriffsmöglichkeiten, die der Isolani im Mittelspiel bietet, aufpassen. Das Feld vor dem Isolani muss man auch gut kontrollieren.

Das Feld vor dem Isolani blockieren



1...Le6! Schwarz muss das Feld d5 gut kontrollieren. Er möchte auch nicht Db3 zulassen. **2.Dd2 Da5!** um d5 noch besser zu kontrollieren. **3.Lh6 Tfd8 4.Lxg7 Kxg7 5.Tfd1 Td6** Schwarz macht jetzt einen starken Angriff gegen den Isolani. **6.De3 Tcd8 7.a3 Lb3**

Vereinfachung der Stellung



1...Se5! um die Stellung zu vereinfachen **2.Dxd7 Sxd7**

Ein direkter Angriff gegen den Isolani



Ein direkter Angriff gegen einen Isolani kann auch zum Gewinn des Isolani führen. Falls du den Bauern nicht gewinnen kannst, dann ist oft der Gegner gezwungen, seine Figuren sehr passiv zu stellen. **1.e4!**

Übergang in die Stellung mit hängenden Bauern



1.Sxc6 bxc6 2.0-0 Le7 3.Sa4 Db5 4.Le3 0-0 5.Tc1 Das Feld c5 ist schwach.

Strategie 7 - Spiel gegen die hängenden Bauern

Die Seite, die gegen die hängenden Bauern kämpft, muss versuchen, die Stellung zu vereinfachen. Damit verringern sich die Möglichkeiten eines gegnerischen Königsangriffs und die Verwundbarkeit der Bauern wächst. Weiters muss durch gezielten Figurendruck einer der hängenden Bauern gezwungen werden, vorzuziehen, wonach die neuentstandene Bauernformation blockiert werden muss.

Figurendruck gegen hängende Bauern



1...Sd5! Schwarz nutzt taktisch die unharmonische Stellung der weißen Figuren aus. **2.cxd5 Txc3 3.Txc3 Dxc3 4. Lb2 Db3 5.Lxa6 Tc2 6.d6 Txf2 7.d7 Dd5 0-1**

Angriff mit dem b-Bauern



1....b5! 2.axb5 axb5 3.c5 Sc4 4.Ta2 Dxa2! Für die Dame bekommt Schwarz noch mehr als eine Kompensation 5.Dxa2 Sxe3 6.Tc1 Lxd4 7.Kh1 Sxc5 8.Sxc5 Txc5 9.Txc5 Lxc5--+

Angriff mit dem e-Bauern



1.Te1! Sf6 2.e4 (Nach 2...Sxe4 3.f3+-) **2...dxe3 3.Txe3** Aufgrund der besseren Figurenstellung und c5 Schwäche steht Weiß besser.

Die Stellung vereinfachen



1.Se5 mit der Idee Lf3 und noch mehr Druck auf die hängenden Bauern ausüben **1...Sb6 2.a4 a5 3.Lf3±**

Strategie 8 - Bauernmehrheit

Der Wert einer Bauernmehrheit ist von ihrer Beweglichkeit abhängig. Die Bauernmehrheit ist wertvoller, wenn sie schneller einen Freibauern schafft, d.h., die Bauernmehrheit muss immer beweglich bleiben. Eine Blockierung entwertet sie. Die gegnerische Reaktion auf dem anderen Flügel darf, besonders im Mittelspiel, nie unterschätzt werden.

Beweglichkeit der Bauern am Damenflügel



In der Stellung spielte Weiß **1.a3!**. Eine fantastische Idee! Weiß bereitet b4 vor und 1...a5 schwächt das Feld b5, auf dem der weiße Springer sehr unangenehm stehen wird. **1....b6 2.b4 Lb7 3.Sb3 Shf6 4.Ld4 a5 5.c5** und Weiß hat seine Bauernmehrheit in eine Stellung mit einem Freibauern umgewandelt und dadurch sein Ziel erreicht.

Blockade der Bauernmehrheit



Weiß möchte b4 spielen und mit den Bauern nach vorne marschieren.

1....La4 2.Dc3 Dxc3 3.Txc3 Lb3!

Schwarz hemmt die Bauernmehrheit

am Damenflügel. **4.Tfc1 a5 5.Kf1**

Ta6 6.Ke1 Tad6, jetzt spielt man nur mehr auf ein Tor.

Bewegung der Bauern im Zentrum



In diese Bauernstruktur ist der Plan von Schwarz öfters mit dem e-Bauern nach vorne zu gehen, aber wenn man das sofort macht, wird das Feld f5 geschwächt. Nach **1...f5 2.Lxc6 Dxc6 3.Sf3** mit der Idee **Se5**. Deswegen **1...Se7! 2.g3 f5 3.Lg2 e5**

Bemerkung:

Der Unterschied zwischen Bauernmehrheit am Damenflügel und Bauernmehrheit am Königsflügel besteht in der Beweglichkeit. Die Königsflügelbauern müssen auch noch für die Sicherheit des Königs sorgen. Deswegen ist eine Bauernmehrheit am Damenflügel öfters wertvoller als eine Bauernmehrheit am Königsflügel.

Strategie 9 - Minoritätsangriff

Beim Minoritätsangriff greift eine Bauernminderheit eine Bauernmehrheit an (meistens zwei gegen drei Bauern). Das Ziel des Minoritätsangriffs ist die Bauernkette des Gegners zu zerstören und einen schwachen rückständigen Bauern zu erzeugen. Die typische Bauernstruktur mit dem Minoritätsangriff ist die „Karlsbader Bauernstruktur“.

Karlsbader Bauernstruktur



Weiß will den b-Bauern nach vorne bringen und auf b5 einen Bauernhebel ansetzen. Wenn der weiße Bauer auf b5 stehen würde, kann Schwarz ihn entweder mit seinem c6 Bauern schlagen oder schlagen lassen. Falls man auf b5 schlägt, wird der d5 Bauer schwach, andernfalls wird Weiß auf c6 schlagen und einen rückständigen Bauern produzieren. Schwarz muss dynamisch spielen und seine Chancen auf dem Königsflügel suchen.



Das ist eine typische Stellung für die „Karlsbader Bauernstruktur“. **1.b4 a6** Schwarz kann den Minoritätsangriff nicht stoppen und versucht, über die a-Linie Gegenspiel zu bekommen.

2.a4 Lf5 3.Lxf6 Lxf6 4.b5 axb5

(Nach 4... cxb5 5.axb5± wird der Bauer d5 schwach) **5.axb5±** und danach bxc6

Spiel gegen Minoritätsangriff



In der Partie hat Schwarz alles richtig gemacht. Seine Figuren sind bereit für einen Angriff auf den weißen König.

1....Tfe8 2.a5 Dg5 3.Sc5 Sxe3!
4.fxe3 Txe3 mit einem starken Angriff!

Übergang in das Endspiel



1....Dd5! 2.Dd5 cxd5 Schwarz möchte hier mit b5-b4 einen Minoritätsangriff am Damenflügel starten. Weiß hat keine Ressourcen für seinen Angriff auf dem Königsflügel.

Strategie 10 - Zentrum

Es ist allgemein bekannt, dass die Zentralfelder des Schachbretts wertvoller als die Randfelder sind. Eine zentral postierte Figur kontrolliert mehr Felder und übt deshalb eine größere Wirkung aus. Aus diesem Grund entwickelt sich in jeder Schachpartie ein ständiger Kampf um die Beherrschung der Zentralfelder. Die Seite, die das Bauernübergewicht im Zentrum besitzt, sollte die Figuren hinter die zentralen Bauern auf aktive Positionen bringen.

Schaffung eines Freibauern



In der Stellung kontrolliert Weiß das Zentrum und seine Figuren unterstützen die zentralen Bauern.
1.d5 exd5 2. exd5 Sf5 3.Se5 (Siehe das Thema Freibauer)

Umgruppierung der Figuren



Aufgrund der guten Position im Zentrum kann Weiß die Figuren zum schwarzen König schicken. **1.Dg4 b6 2.Dh5 Lb7 3.Te4 Lb4 4.Tg4 Lxc3 5.bxc3 Kh8 6.Sg5 Te7 7.Se4 Td8 8.Td3 c5 9.Sf6 Sg6 10.Th3+-**

Raumvorteil



Weiß hat die Überlegenheit im Zentrum erreicht. **1.a5** um noch mehr Raum zu gewinnen. **1...Sc8 2.d5! a6**, weil Weiß a6 droht. **3.e5!** die weiße Armee kommt noch einen Schritt nach vorne und hemmt völlig das schwarze Spiel.



Wie wir schon oben gesehen haben: Wenn man das Zentrum kontrolliert, kann man die Figuren gut umgruppieren. **1.h4 Sc5 2.Lxh7+ Kxh7 3.Sg5+ Kg8 4.Dh5+ Lxc4+ 5.Kg1 Ld3** „Die Königsangriffe ohne ein festes Zentrum sind kaum durchführbar!“ Steinitz

Strategie 11 - Bauernketten

Eine Bauernkette besteht aus Bauern, die sich gegenseitig entlang einer Diagonale decken (z.B. d2-e3-f4). Die Bauernketten stellen ein Blockadeproblem dar. Jede Seite muss versuchen, die gegnerische Kette zu zerstören, um auf diese Weise die eigene Bauernkette beweglich zu machen. Deswegen muss man die Bauernkette an ihrer Basis (der letzte blockierte Bauer) angreifen.



1...c4? (Das Ziel des Angriffs ist nicht nur die Schwächung der Bauernkette, sondern oft die Öffnung der Linien
 1...cxd4 2.cxd4 (2.Sxd4 Sxd4 3.cxd4 Tac8) 2...Db4)

2.Lc2 b5 Schwarz verlängert die Bauernkette mit der Idee, das nächste Glied der Kette (c3 Bauer) unter Druck zu setzen. Grundsätzlich ist der Plan von Schwarz gut, aber in dem Fall ist er zu langsam. **3.0-0 a5 4.Tae1 b4**



5.f5! Weiß kommt jetzt schneller am Königsflügel zum Ziel. **5...exf5 6.g4!** mit der sehr schönen Realisation des Vorteils. **6... fxg4 7.Sg5 g6 8.Tf6 Kg7 9.Tef1 Le8 10.Df4 Sd8 11.e6 Ta6 12.De5 Kh6 13.T1f5 fxe6**

14.Sf7+ Dxf7 15.Th5+ Kg7 16.Txg6#

Linienöffnung



1.b5! jetzt ist der richtige Moment, um die Linie zu öffnen **1...axb5 2.h6!+** Die Drohung die h-Linie zu öffnen, ist nicht mehr nötig. **2....Kf8 3.axb5 Ke7 4.b6!** der Bauer b7 wird fixiert und dann mit allen Kräften angegriffen.

Basis angreifen

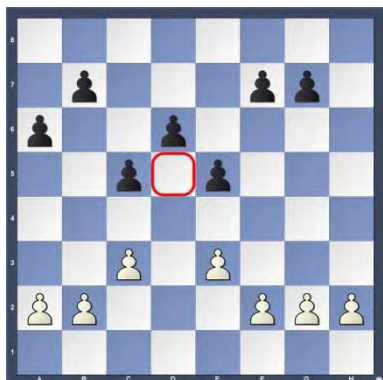


1...a4 2.T3f2 a3 Die Basis b2 angreifen! **3.b3 (3.bxa3 bxc3) cxb3 4.Lxb3 Lb5 5.Tg1 Dxc3 6.Dxc3 bxc3-+**

Strategie 12 - Schwache Felder

Ein schwaches Feld ist jedes Feld, das nicht von einem Bauern gedeckt wird. Solche Felder in der gegnerischen Hälfte eignen sich wunderbar, um seine eigenen Figuren dort zu platzieren.

Schwaches Feld



Wichtig ist, dass das schwache Feld sich in Zentrum oder in der Nähe des Kampfschauplatzes befindet.

1.c4 oder **1.e4** um das schwache Feld gut zu kontrollieren

Auf dem Weg zum schwachen Feld



Der Springer geht über c5, e6 nach d4, wo er nicht mehr angreifbar ist.

Schwarz steht deutlich besser. Schau dazu auch das Thema Läufer gegen Springer an.

Ausschalten der Verteidigung



In dem Fall soll Schwarz zuerst den Verteidiger (Sf3) ausschalten, um dann mit dem eigenen Springer nach d4 zu kommen. **1...Lg4!**

Verteidigung gegen die Eroberung des schwachen Feldes



Weiß will den Springer über c2,e3 nach d5 überführen. **1...Lf8 2.Sc2 Lh6** und das Feld e3 ist gut vom Läufer kontrolliert.

Strategie 13 - Schwache Bauern

Der erste Schachspieler, der die Wichtigkeit der Bauern aufgezeigt hat, war Philidor in seinem 1749 erschienenen Buch „Die Analyse des Schachspiels“. „Die Bauern sind die Seele des Schachspiels.“ Wie wir schon wissen, gibt es verschiedene Arten schwacher Bauern: isolierte, rückständige, verdoppelte, Tripelbauern. Man kann die Bauernstruktur einschätzen, wenn man die Zahl der Bauerninseln vergleicht. Eine Bauerninsel umfasst einen oder mehrere benachbarte Bauern gleicher Farbe und erstreckt sich bis zur nächsten Linie, auf der kein Bauer dieser Farbe mehr steht.

Bauerninseln



In dieser Stellung hat Weiß zwei Bauerninseln und Schwarz sogar vier. Weiß kann viel leichter die schwarzen Bauern angreifen. Im Endspiel ist dieser Vorteil noch sichtbarer, weil Schwarz weniger Gegenspiel hat.

1.Te5! Se6 (Nach 2...Kd8 3.Sd5 mit der Idee Lg5) **2.Sxe6 dxe6 3.Txe6 Kf7 4.Th6+-**

Ausschalten der Verteidigung



In dieser Stellung hat der Schwarze eine Bauernschwäche auf d6 und Entwicklungsrückstand. Mit einem

direkten Angriff auf den Bauern d6 kommt Weiß aber nicht ans Ziel. Er hat die Verteidiger der Bauernschwäche abgetauscht und sie damit schutzlos gemacht!

1.Lxe6! 1.De2? Sd7 2.Le3 Sdc5

Schwarz hat seine Entwicklung beendet und steht nur noch etwas schlechter. 1.Td2? Sd7 2.Le3 Sec5

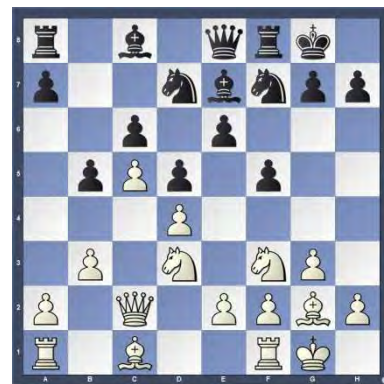
1...fxe6 2.Dh4! Da der Weiße den Bauern d6 nicht günstig angreifen kann, tauscht er dessen Verteidiger ab! Schwarz ist erstaunlich wehrlos gegen das weiße Vorgehen.

2...Dd7 Nach 2...Dxh4 3.gxh4 Sc6 4.Txd6+- hat Weiß einen Mehrbauern und die aktiveren Figuren.

3.Dd8+ Jetzt kann Schwarz dem Damentausch nicht mehr ausweichen.

3...Dxd8 4.Lxd8 Sd7 4...Sc6 5.Lb6+- 5.Lc7+-

Schwäche produzieren



1.a4! bxa4 1...a6 2.axb5 cxb5 und Weiß bekommt einen starken Freibauern. **2.Txa4** und der a7 Bauer

wird ewig schwach bleiben.

Strategie 14 - Offene Linien

Die Besetzung der offenen Linien bietet den Schwerfiguren die Möglichkeit, in die gegnerische Stellung einzudringen, die siebente oder achte Reihe zu kontrollieren und dort entweder den König oder die Bauern von der Seite anzugreifen.

Linie besetzen



In der Stellung ist die d-Linie offen. Jene Seite, welche die Linie beherrscht, hat einen großen strategischen Vorteil.

1.Lg5! Td6 1...Txd1+ 2.Txd1 Sc6
3.Td2 Te8 4.Dd1 Dc8 5.Td7; 1...Te8
2.Td5 Sb7 3.Tad1.
2.Txd6 Dxd6 3.Td1 De6 4.Td5 Sb7
5.Dd2+-

Verdoppelung



1.T1a2! Wichtig ist, dass die Dame ganz hinter den Türmen steht!
1...Tfc8 2.Dc1 Lf8 3.Da1 De8 jetzt nach 4.axb5?! axb5 5.Txa8 Txa8
6.Txa8 Dxa8 7.Dxa8 Lxa8 hat Schwarz die Schwäche auf b5, aber die weißen Figuren können die Schwäche nicht gut ausnutzen.

4.Sf1! mit der Idee Sd2,Sb1 und nach dem Abtausch auf der a-Linie Sa3 und der b5 Bauer geht verloren.

Linienverstellung



In der Partie Ivanchuk - Anand Linares 2009 findet Ivanchuk eine fantastische Idee.

1.Lc7! Weiß greift nicht nur den a5 Bauern an, sondern er bereitet die Verdopplung auf der c-Linie vor.
1....b6 2.Tc3 und danach Tfc1

Eindringen auf der siebenten Reihe



1.Sb5 Txd2 2.Txd2 Tc8 3.Lxf6 gxf6
4.Td7 Weiß hat das Ziel erreicht. Der Turm ist sehr gefährlich auf der siebenten Reihe.

Strategie 15 - Läuferpaar

Die Stärke des Läuferpaares zeigt sich besonders im Kampf gegen andere Figuren in offenen Stellungen. Aus diesem Grund versucht die Seite mit dem Läuferpaar die Stellung zu öffnen, vor allem die Diagonalen. Opfer finden ihre Begründung häufig gerade in diesem Zweck.

Die gegnerischen Figuren einschränken



In der Partie Englisch - Steinitz 1883, hat Steinitz zum ersten Mal demonstriert, wie wirkungsvoll eine Strategie des Raumgewinns und der Einschränkung der gegnerischen Leichtfiguren sein kann. Der Plan von Schwarz besteht aus mehreren Etappen:

1...b6! Die erste Etappe des schwarzen Planes: Bau der Bauernkette a7-b6-c5, um damit die Wirkung des Le3 zu begrenzen und dem weißen Springer das gute Feld d4 zu nehmen.

2.h3 Le6!? (2...Lc8! 3.Sd4 a6 4.Tfd1 Lb7 mit der Idee c7-c5)

3.Tfd1?! 3.Sd4 wäre laut Steinitz besser gewesen.

3...c5! 4.Lg5 f6 5.Lf4 Kf7 Unter dem Schutz des Läuferpaares nähert sich der schwarze König dem Zentrum.

6.f3 g5 7.Txd8 Txd8 8.Le3 h6

9.Te1 f5 10.f4 Lf6 11.g3 a5!

Weiterer Raumgewinn! Die Randbauern sind deshalb besonders geeignet zur Einschränkung der Springer, weil sie keine Punkte schwächen. **12.Sc1 a4 13.a3 Lc4**

14.Kf2 Die weißen Leichtfiguren sind maximal begrenzt. Aber um weiter zu

kommen, muss man Angriffsobjekte schaffen.

14...gxf4 15.Lxf4 (15.gxf4?? Lh4 -+)

15...Lg5! Abtausch im richtigen Moment! Um weiter zu kommen, muss Schwarz die wichtigste Figur der weißen Verteidigung abtauschen.

16.Lxg5 hxg5 17.Ke3 Kf6 18.h4 gxh4 19.gxh4 Te8+ 20.Kf2 Txe1 21.Kxe1 Ke5!-+

Doppeltes Läufer Opfer



1...Sxd2!! 2.Sxd2 d4 3.exd4 Lxh2!+ 4.Kxh2 Dh4+ 5.Kg1 Lxg2! 5.f3 Nach 5.Kxg2 Dg4+ 6.Kh1 Td5-+ **5...Tfe8** droht 23...Te2, Lf1, Dh2# **6.Se4 Dh1+ 7.Kf2 Lxf1-+**

Bemerkung:

Gut postierte Läufer, die die gegnerische Rochadestellung unter Beschuss haben, können eine entscheidende Rolle in einem Königsangriff spielen.

Durch den gezielten und im richtigen Moment durchgeführten Abtausch eines der beiden Läufer ist es auch möglich, in ein vorteilhaftes Endspiel überzugehen.

Strategie 16 - Guter gegen schlechten Läufer

Der Läufer ist gut, wenn er wichtige Felder oder Diagonalen kontrolliert. Ein Läufer ist schlecht, wenn sich der Läufer hinter der eigenen Bauernkette befindet und die Bauern auf Feldern in der Läuferfarbe stehen. Solange beide Läufer auf dem Brett sind, geschieht es ziemlich selten, dass beide Läufer gut sind, besonders bei einem festen Bauernzentrum. Bei der Abschätzung des relativen Wertes eines Läufers ist es immer sehr wichtig, alle charakteristischen Stellungsmerkmale zu berücksichtigen.

Die gegnerischen Bauern fixieren



1.b4! Fixiert die Schwächen! **1...Le6**
2.Dd4 Ein Übergang ins Endspiel kann nur für Weiß gut sein. **2...Dxd4**
3.exd4±

Schlechten Läufer abtauschen



1...Lh6! Der schwarzfeldrige Läufer steht innerhalb der Bauernkette (c7, d6, e5), deswegen ist er ein schlechter Läufer. Weißer Lc1 ist ein guter Läufer, weil sich die weißen Bauern im Zentrum auf weißen Feldern befinden.

2.Sb3 Lxc1 3.Taxc1 Sfd7 und Schwarz steht sehr gut.

Bauern auf der Läuferfarbe



Wie wir schon erwähnt haben, solltest du die Bauern nicht auf Felder der Läuferfarbe stellen. Diese Regelung gilt nicht immer. Vergleichen wir die beiden Läufer in der Stellung. Der weiße Läufer, obwohl die Bauern auf Weiß stehen, ist sehr stark. Er befindet sich außerhalb der eigenen Bauernkette. Der schwarze Läufer ist schlecht, weil er durch die weißen Bauern blockiert wird.

1. Da4 Ld7 2.Da7 Le8 3.Tb1 Td6
4.a4 Kh7 5.a5! bxa5 6.Dxa5 Ta6
7.Dxc5+-

Strategie 17 - Läufer gegen Springer

Welche Figur ist stärker: Läufer oder Springer? Der Läufer kann sich schnell von einem Flügel zum anderen bewegen, aber nur auf den Feldern einer Farbe. Der Springer bewegt sich langsamer, von einem Flügel zum anderen braucht er sehr viele Züge. Der Springer kann über eigene und gegnerische Figuren springen. Die reale Stärke dieser Leichtfiguren wird von der Bauernstruktur beeinflusst.

Springer im Zentrum 1



1.Lxf6 Lxf6 2.Ld5 Tac8 3.Lxc6 Txc6 4.Tad1 Tfc8?! 5.Sd5 Dd8 Weiß hat die schwarzen Figuren, die das starke Feld d5 kontrollieren könnten, abgetauscht. Sein Springer, der jetzt dieses Feld beherrscht, dominiert das Brett. Weiß hat den entscheidenden Vorteil. **6.c3 Le7 7.Ta1!** Man soll nichts übereilen. Weiß sucht eine neue Schwäche im gegnerischen Lager. **7...f6 8.a4 Tb8?? 9.Sxe7+ 10.Dxe7 11.Dd5+**

Springer im Zentrum 2



1.Sg5 um die d-Linie zu besetzen
1...Le6 Der Läufer g7 wird nach der Verdoppelung der Bauern dauernd

eingesperrt bleiben. Besser war **1...Tf8 2.Sde4 Dxd1** (falls **2...Sxe4** so **3.Lxf7+**) **3.Tfxd1 Sxe4 4.Sxe4 b6**, obwohl auch in diesem Fall Weiß besser stehen wird.

2.Lxe6 Weiß hat entscheidenden Vorteil, vor allem, weil er bald ein Endspiel mit Springer gegen schlechten Läufer erhält. **2...fxe6 3.Sde4 Sxe4 4.Dxd8 Texd8 5.Sxe4+-**

Öffnung der Stellung



1.d5! cxd5 2.cxd5 e5 3.Lg4 Tc7 4.Lxc8 Taxc8 5.d6 Übergang in die Stellung mit dem Freibauern auf der sechsten Reihe!

Bemerkung:

Läufer ist stärker als Springer wenn:

- die Stellung im Zentrum offen ist.
- das Spiel auf beiden Flügeln stattfindet
- die Bauernstruktur unbalanciert ist.

Springer ist stärker als Läufer wenn:

- die Stellung geschlossen ist
- wenn der Springer gute Stützpunkte beherrscht
- das Spiel auf einer Seite stattfindet.

Strategie 18 - Figurenstellung

Wenn man über die Figurenstellung spricht, dann ist es wichtig zu betonen, dass du die Figuren auf die aktivsten Positionen führst. Deine Figuren müssen eine Einheit bilden, die gemeinsam agieren können und sich gegenseitig ergänzen. Das bedeutet in erster Linie, dass alle Figuren im Spiel sind und harmonisch gemeinsam wirken. Die Verbesserung der Stellung der eigenen Figuren wird oft von der Aussperrung der gegnerischen Figuren begleitet.

Schlechteste Figur verbessern



Schwarz hat einen guten Springer auf f4 und der Turm auf h8 steht auch sehr gut. Der Läufer auf c8 steht ebenfalls gut. Er befindet sich dem eigenen Turm a8 im Weg. Der Turm sollte auf der h-Linie gut stehen. D.h., die Figur, die Schwarz verbessern muss, ist der a8-Turm! Wie kann Schwarz am schnellsten den Turm aktivieren?

1...c6! Schwarz öffnet die 7.Reihe für den Turm. Nach 1...Lh3? kann Weiß den Springer f4 abtauschen und steht nur etwas schlechter: 2.Sd3 Kf7 3.Sxf4 gxf4 4.Ta3. Der Plan, den Turm über die 8.Reihe zu aktivieren, kostet viel Zeit. **2.d6** (2.Sd3 ist der beste Zug, aber nach 2...cxd5 3.Sxf4 gxf4 4.Tee1 Le6 steht Schwarz schon wieder auf Gewinn) **2...Ta7 3.Sd3 Txf2+ 4.Kxf2 Th7+ 5.Kg3 Th3#**

Beim Prinzip der „schlechtesten Figur“ spielt die Zeit oft eine wichtige Rolle!

Gegnerische Figur aussperren



1.g4!+- Weiß schließt den Sg7 aus dem Spiel aus. Die ausgesperrte Figur ist vom Spiel ausgeschlossen und deswegen nicht in der Lage, wichtige Felder zu kontrollieren.

Koordination der Figuren



1.Lf3! Der Läufer hat auf g2 keine Aufgabe und wird auf c2 den weißen Angriff entscheidend verstärken. **1...b5 2.Ld1 bxc4 3.bxc4 Lh4 4.Lc2 f5** Das Matt auf h7 kann Schwarz verhindern. Dafür musste er sich aber die Felder g6 und e6 schwächen. **5.Tg6!+-**

Strategie 19 - Planfindung

Was ist wichtiger, das Läuferpaar oder die Besetzung einer offenen Linie, die Mehrheit am Damenflügel oder ein starkes Feld für den Springer im Zentrum? Solche Wertschätzungen müssen nach jeder Änderung der Stellung gemacht werden. Der strategische Plan wird immer aufgrund der Analyse der positionellen Merkmale der Stellung ausgearbeitet. Er kann ein direktes, endgültiges Ziel verfolgen.

Gligoric – Smyslow, Zürich 1953



Der Vorteil von Schwarz in dieser Stellung besteht nicht so sehr aus dem Mehrbauern, sondern in der Kontrolle über die Zentralfelder d4, e5, d5, f4, f5. Weiß hat Gegenchancen: die Bauernmehrheit am Damenflügel und die d-Linie. Smyslovs Plan gliedert sich in folgende Teile:

1. Abtausch eines Turmes, während der zweite für einen möglichen Einsatz gegen die weißen Damenflügelbauern und den Angriff auf die Bauern c4 und e4 gebraucht wird;
2. Den weißen Turm auf die h-Linie zu zwingen (durch die Drohung, einen Freibauern zu schaffen) - danach selbst die d-Linie besetzen
3. Durch den Vormarsch des Bauern g7 bis nach g4 wird dem Bauern e4 die Deckung weggenommen;
4. Aufgrund des Angriffs auf den e4 werden die weißen Figuren passiv;
5. Der König marschiert los, um die schwachen gegnerischen Bauern zu erobern.

Wie wir sehen, ist der Gewinnplan einfach - jedenfalls für Smyslov...

1...Tfd8 2.Tad1 Txd2 3.Txd2 Kf8
4.f3 Ke7 Abschluss 1. Teil **5.Kf2 h5!**
6.Ke3 g5 Abschluss 2. Teil. Weiß muss die d-Linie verlassen, um die Schaffung eines Freibauern zu vermeiden. **7.Th2 Td8 8.Th1 g4**
3. Teil **9.fxg4 Sxg4+ 10.Ke2 Sf6**
11.Ke3 Td4 4. Teil-Druck auf e4
12.Tf1 Sg4+ 13.Ke2 Kf8 Smyslov trifft Anstalten, den letzten Teil seines Planes zu verwirklichen: Er schickt den König nach g4 auf die Reise.
14.Tf3 Kg7 15.Td3 Kf6! 16.Txd4
(16.a3!?) **exd4 17.Sb5 Ke5 18.Sxa7 Kxe4 19.Sc8 d3+ (19...e5??**
20.Sd6#)
20.Kd2 Kd4 21.c5 bxc5 22.Sd6 Se5
Weiß gab auf.

Bemerkung

Der Plan muss realistisch und konkret sein.

Wenn du keinen Plan hast, dann stelle deine schlechteste Figur besser.

Mach keine unnötigen Bauernzüge.

Versuche die Pläne des Gegners zu erkennen und sie zu durchkreuzen.

Strategie 20 - Abtausch

Der Abtausch ist eines der wichtigsten Elemente des positionellen Spiels. Das Ergebnis der Partie hängt dabei in vielerlei Hinsicht von den Fähigkeiten des Spielers ab, das Problem des

Verwertung des materiellen Vorteils



In der Stellung hat Schwarz einen offenen König. Falls Schwarz schafft, die Damen abzutauschen, wird sein König nicht mehr offen, sondern sehr aktiv im Endspiel werden.

1...b4! 2.Se2 Sb5! 3.Dxd6 Txd6 4.Txd6 Sxd6 5.fxe5 Sc4 Schwarz gewinnt seinen Mehrbauern zurück.
6.b3 Sxe5 7.Sf4 a5--+ Nach dem Motto von Botvinnik:

„Springerendspiele sind eigentlich Bauernendspiele“. Das trifft nicht immer zu, aber sehr häufig.

Verwertung des positionellen Vorteils



Abtauschs richtig zu lösen, d.h., rechtzeitig die Stellung zu vereinfachen oder, umgekehrt, die Spannung aufrechtzuerhalten.

In der Stellung ist der c4-Springer eine sehr starke Figur. Andererseits hat Schwarz einen nackten König, eine zerlegte Bauernstruktur und Lc8 und Ta8 spielen immer noch nicht mit.

1.Sd1! Ld7 2.Se3 Weiß möchte die stärkste Figur von Schwarz abtauschen. **2...b5 3.Sxc4 bxc4 4.Dd2+-** Jetzt sind die schwarzen Schwächen noch deutlicher sichtbar.

Übergang in das bessere Endspiel



1.Tb5! Aus einem vorteilhaften Mittelspiel springt Weiß in ein gewonnenes Bauernendspiel! **1...Da6 2.Lxd5! Txd5 3.Txd5 Txd5 4.Dxa6! bxa6 5.Tc1 Sd8 (23...Se7 24.Tc7) 6.Tc8! Kf8 7.Lc7 Ke7 8.Lxd8+ Txd8 9.Txd8 Kxd8 10.Kg2+-**

Bemerkungen:

Überlege sorgfältig, ob dieser oder jener Abtausch gut für dich oder für deinen Gegner ist.

Wichtig ist, was am Brett übrig bleibt und nicht, was abgetauscht wird. Ein misslungener Abtausch im Endspiel kann zum Verhängnis werden.

Kapitel 3: Endspiele

IM Siegfried Baumegger

Im folgenden Teil findest du grundlegendes Basiswissen zu einem wichtigen Themenbereich. Weltmeister Capablanca hat uns in seinem Lehrbuch „Grundzüge der Schachstrategie“ den Tipp gegeben, dass man beim Schachtraining mit dem Studium des Endspiels beginnen soll. Warum sollte man das machen?

- In Situationen mit nur wenigen Figuren lernen wir deren Eigenarten und besonderen Fähigkeiten am besten kennen.
- Wenn man in der Eröffnung oder im Mittelspiel einen Vorteil herausspielt, sollte man auch in der Lage sein diesen im Endspiel zu verwerten.
- Wenn man die Endspiele gut einschätzen kann, hilft uns das sehr: Wir können dann gezielt in eine vorteilhafte oder gewonnene Stellung abtauschen oder uns in eine der bekannten Remisstellungen retten, wenn wir schlechter stehen.

Das hier präsentierte Material stellt Basiswissen dar, das jeder Schachspieler und jede Schachspielerin kennen sollte. Ich habe mich bemüht die wichtigsten theoretischen Stellungen und typischen Kampfmethoden verschiedener Endspiele, auf das Wesentliche beschränkt, zusammenzufassen. Die Grundlage für das hier präsentierte Material bildeten die ausgezeichneten Werke von Mark Dvoretsky („Die Endspieluniversität“) und Artur Jussupow (Autor der Tigersprung-Serie).

Ich wünsche allen viel Spaß beim Studium!



Über den Autor des folgenden Abschnittes:

Siegfried Baumegger (*1972 in Bruck an der Mur) ist für den Österreichischen Schachbund tätig: Von 2008 bis 2020 als Trainer des Bundesjugendkaders, seit Jänner 2021 betreut er den Frauennationalkader.

Er erreichte im Jahr 1997 den Titel „Internationaler Meister“ und erspielte in den Jahren 2001 und 2007 jeweils den Österreichischen Staatsmeistertitel.

Bauernendspiele: Opposition, Fernopposition

Von Opposition spricht man, wenn sich die beiden Könige durch ein Feld getrennt, senkrecht gegenüberstehen. Im Allgemeinen ist diese Situation für die Seite von Vorteil, die nicht am Zug ist! Warum das so ist, sehen wir in Beispiel 1)

Bei der Fernopposition sind beide Könige drei oder fünf Felder voneinander entfernt. Das Ziel ist es, die Fernopposition in die Opposition umzuwandeln. Wie man das schaffen kann, zeigt Beispiel 2).

1) Opposition



Weiß am Zug kann nicht gewinnen:
1.Ke5 Ke7 2.d5 Kd7 3.d6 Kd8!
 Schwarz muss bereit sein 4.Ke6 mit Ke8! (Opposition!) zu beantworten, weil er sonst in Zugzwang kommt: 3...Ke8? wäre ein Fehler wegen 4.Ke6 Kd8 5.d7 Kc7 6.Ke7 und Weiß führt den Bauer zur Dame.

4.Ke6 Ke8 5.d7+ Kd8 6.Kd6 patt.

Schwarz am Zug verliert: **1...Ke7** (oder 1...Kc7 2.Ke6). Der schwarze König muss die Opposition aufgeben. Egal wohin er sich wendet: Weiß wird ihn auf der anderen Seite umgehen.

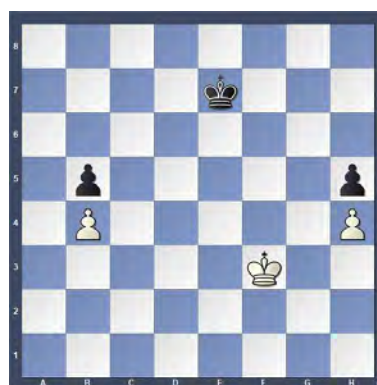
2.Kc6 Kd8 3.Kd6 Kc8 4.Ke7.
 Nachdem der Bauer die Bretthälfte überschritten hat, gewinnt auch 4.d5 Kd8 5.Ke6 Ke8 6.d6 Kd8 7.d7 Kc7 8.Ke7 +-

4...Kc7 5.d5 und Schwarz kann sich gegen den weiteren Vormarsch des Bauern, nebst Umwandlung in eine Dame nicht mehr verteidigen.

Ebenfalls von Bedeutung sind andere Arten der Opposition:

Schrägoopposition (Könige diagonal durch ein Feld getrennt) und seitliche Opposition (Könige seitlich durch ein Feld getrennt). Sie seien hier aber nur erwähnt.

2) Fernopposition



1.Ke3! Die Fernopposition!

1...Kd6. 1...Ke6 2.Ke4 Kf6 3.Kf4! (verfrüht wäre 3.Kd5? Kf5 und beide Seiten bekommen eine Dame: 4.Kc5 Kg4 5.Kxb5 Kxh4 6.Kc5 Kg4 7.b5 h4 8.b6 h3 9.b7 h2 10.b8D h1D) 3...Kg6 (oder 3...Ke6 4.Kg5 Kd5 5.Kxh5 Kc4 6.Kg5 Kxb4 7.h5 Kc4 8.h6 b4 9.h7 b3 10.h8D +-) 4.Ke5. Das Feld e5 ist ein sogenanntes Schlüsselfeld - gelingt dem König dessen Besetzung, führt das zum Sieg: 4...Kg7 5.Kf5 +- (oder 5.Kd5 Kf6 6.Kc5 +-).

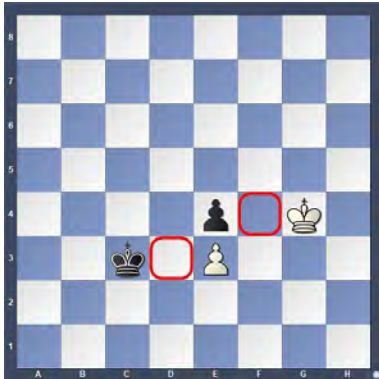
Wie gelingt es Weiß die Fernopposition in die Opposition zu verwandeln? Der schwarze König muss, um seine Bauern h5 und b5 gegen Angriffe des weißen Königs zu verteidigen, nach vorne ziehen, wonach Weiß die Opposition einnehmen kann.

2.Kd4! Der schwarze König muss nun den Weg freigeben: **2...Kc6 3.Ke5 Kb6 4.Kd5** (oder 4.Kf5 Kc6 5.Kg5+-) **4...Kb7 5.Kc5 Ka6 6.Kc6 Ka7 7.Kxb5 Kb7 8.Kc5 Kc7 9.Kd5! Kb6 10.Ke5 Kb5 11.Kf5 Kxb4 12.Kg5 Kc5 13.Kxh5 Kd6 14.Kg6 Ke7 15.Kg7! +- .**

Bauernendspiele: Zugzwang

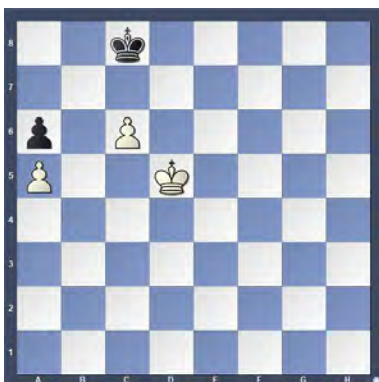
Eines der wichtigsten Motive im Bauernendspiel ist der Zugzwang: Eine Situation, in der es für beide von Nachteil ist am Zug zu sein!

verminte Felder



Eine Stellung mit sogenannten verminten Feldern: Weiß am Zug kann den Gegner zwingen das verminte Feld d3 zu betreten: **1.Kf5! Kd3 2.Kf4** und Schwarz ist im Zugzwang und verliert seinen Bauern. Nach dem unbedachten **1.Kf4?** folgt **1...Kd3** und nachdem jetzt Weiß am Zug ist, verliert er.

Dreiecksmanöver



Wenn es Weiß gelingt, mit seinem König auf b6 oder d7 zu kommen, gewinnt er. Auf 1.Kc5 antwortet Schwarz aber einfach 1...Kc7 und Weiß kommt nicht weiter. Wäre aber in dieser Stellung Schwarz am Zug, dann ist er im Zugzwang und müsste sofort den Weg nach b6 freigeben! Um Schwarz in der Stellung mit den Königen auf c7 und c5 an den Zug zu bringen, führt Weiß das sogenannte Dreiecksmanöver durch:

1.Kc4! Gleichwertig ist 1.Kd4! Kd8 2.Kc4! Kc8 3.Kd5!

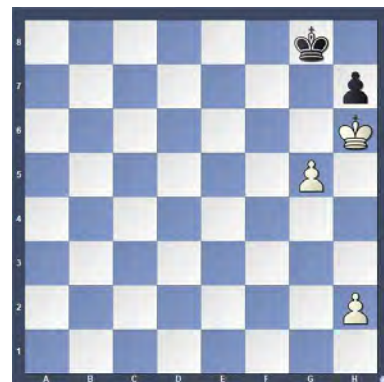
1...Kb8. Auf 1...Kd8 folgt 2.Kd4 und auf 1...Kc7 2.Kc5 +-.

2.Kd4! Kc8 3.Kd5! Das Manöver ist vollendet und Schwarz befindet sich in Zugzwang:

3...Kc7. Wenn 3...Kd8 dann 4.Kd6 Kc8 5.c7 +- oder 3...Kb8 4.Kd6 Kc8 5.c7 +-.

4.Kc5 Kc8 5.Kb6 +-.

Reservetempo



„Im Endspiel befinden sich die Bauern am besten in der Ausgangsstellung.“ (Steinitz)

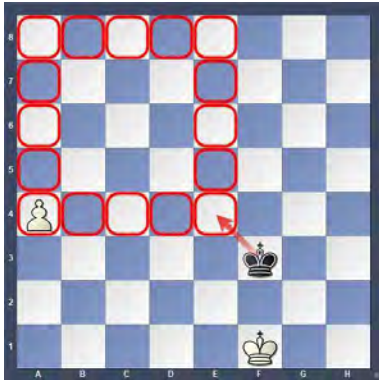
Die Erklärung für dieses Zitat des ersten Weltmeisters: Es ist oft von Vorteil, die Auswahl zu haben, den Bauern ein oder zwei Felder zu ziehen. In der obigen Stellung gewinnt Weiß nur mit **1.h3!** Nachdem Schwarz ausschließlich die Felder g8 und h8 für seinen König hat, spielt Weiß so, dass er im richtigen Moment seinen Bauern nach g6 ziehen kann. **1...Kh8 2.h4 Kg8 3.h5 Kh8 4.g6 hxg6 5.hxg6 Kg8 6.g7** (Zugzwang!) **Kf7 7.Kh7** und der Bauer geht zur Dame.

Demgegenüber würde das ungestüme 1.h4? den Gewinn vergeben: 1...Kh8 2.h5 Kg8 3.g6 hxg6 4.hxg6 Kh8. Nun ist Weiß in Zugzwang! 5.g7+ (5.Kg5 Kg7) Kg8 6.Kg6 patt.

Bauernendspiele: Quadratregel, Reti-Manöver

Um schnell erkennen zu können, ob wir einen Freibauern mit unserem König vor dessen Umwandlung stoppen können, ist die Kenntnis der Quadratregel sehr hilfreich: Stelle dir ein Quadrat vor, dessen eine Seite der Weg des Bauern bis zum Umwandlungsfeld ist. Befindet sich der König im Quadrat des Bauern oder kann er dieses im nächsten Zug betreten, so kann er den Bauern aufhalten.

Quadratregel



Schwarz am Zug kann ins Quadrat des Freibauern ziehen und ihn aufhalten: **1...Ke4 2.a5 Kd5 3.a6 Kc6 4.a7 Kb7** und geschafft. Weiß am Zug würde gewinnen, da er den Bauern zur Dame führen kann.

An dieser Stelle sei auf eine geometrische Eigenheit des Schachbretts hingewiesen: Der König benötigt für den diagonalen Weg von f3 nach b7 genau gleich viele Züge (vier), wie für den geraden Weg, nämlich wenn er z.B. anfangs auf f7 stünde: **1...Ke7 2.a5 Kd7 3.a6 Kc7 4.a7 Kb7**.

Manchmal passiert es, dass der König einen Freibauern nicht stoppen kann, obwohl er im Quadrat ist:

Bianchetti 1925



Spielt Weiß am Zug in der Diagrammstellung **1.a4**, dann zieht Schwarz mit **1...Ke4** ins Quadrat des Bauern, z.B. **2.a5 Kd5 3.a6 Kc6 4.a7 Kb7**. Nachdem der Weg des Königs aber über d5 führt, kann ihm Weiß ein Hindernis in den Weg legen: **1.d5! exd5** (der Bauer muss geschlagen werden, sonst geht er zur Dame) **2.a4 Ke4 3.a5** und Kd5 ist nicht mehr möglich – Weiß gewinnt, da der Bauer nicht mehr gestoppt werden kann.

Es gibt auch den Fall, dass wir den Freibauern erwischen können, wenn der König zunächst nicht im Quadrat ist. Wie das gehen kann, zeigt am besten folgendes Beispiel von Richard Reti.

Reti 1921



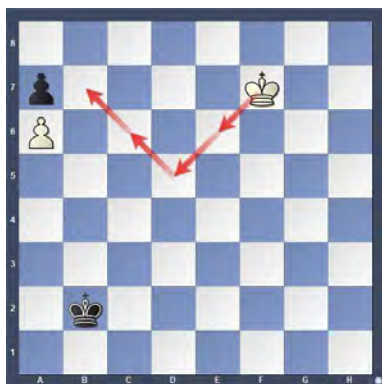
1.Kg7! h4 2.Kf6! Kb6 Auf 2...h3 folgt 3.Ke6 h2 4.c7 und beide bekommen eine Dame.

3.Ke5! Kxc6 (oder 3...h3 4.Kd6 h2 5.c7 =) **4.Kf4** und stoppt den h-Bauern! Das gelang durch die Kombination zweier Ideen: Zum einen führte Weiß den König Richtung Damenflügel, um seinen Freibauern c6 zu unterstützen, gleichzeitig näherte er sich aber auch dem Quadrat des schwarzen Freibauern.

Bauernendspiele: Marschrouten des Königs

In Endspielen und ganz besonders in Bauernendspielen werden die Könige zu wichtigen Figuren. Ohne sich gegenseitig direkt angreifen zu können, kämpfen sie gegeneinander, indem sie dem Gegner den Zugang zu wichtigen Feldern verwehren. Die besondere Geometrie des Schachbretts spielt dabei oft eine wichtige Rolle.

Bodycheck



Der Begriff „Bodycheck“ kommt aus dem Eishockey und bezeichnet ein Abdrängen des Gegners unter Körpereinsatz. Wie sieht das am Schachbrett aus? **1.Ke6! Kc3 2.Kd5!** Hier sehen wir den Bodycheck! Der weiße König nähert sich dem Bauern a7 und drängt gleichzeitig sein schwarzes Gegenüber ab. **2...Kb4 3.Kc6 Ka5 4.Kb7 Kb5 5.Kxa7 Kc6 6.Kb8** und der Bauer geht zur Dame. Weiß nutzte dabei die Geometrie des Schachbretts aus: Der oben beschriebene Weg nach b7 des weißen Königs dauert gleich lang wie die gerade Route **1.Ke7? Kc3 2.Kd7 Kd4 3.Kc6 Ke5 4.Kb7 Kd6 5.Kxa7 Kc7** die nur zum Remis führt.

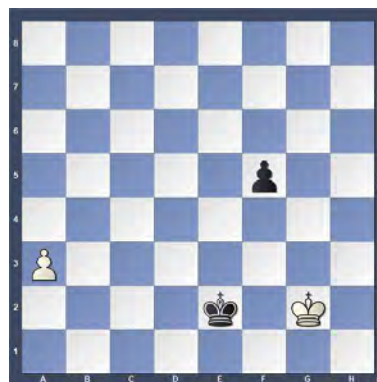
Zickzacklauf



1.Kh3! Der weiße König wird später den schwarzen Freibauern mit Kg2 aufhalten müssen. Er muss aber das Feld g3 vermeiden: Nach 1.Kg3? Ke3 2.h6 gewinnt Schwarz mit dem Schachgebot ...f4 ein wichtiges Tempo. 3.Kg2 Ke2 4.h7 f3+ 5.Kh2 f2 und beide Seiten bekommen im nächsten Zug eine Dame.

1...f4 (oder 1...Ke3 2.h6 f4 3.h7 und Schwarz kommt zu spät) **2.h6 f3 3.h7 f2 4.Kg2** und der schwarze Bauer wurde gestoppt, wonach Weiß im nächsten Zug seinen Bauern umwandeln kann.

Pendel



Der schwarze Freibauer droht unter Tempogewinn (nach ...f4 käme dann ...f3 mit Schachgebot) vorzurücken. Weiß kann ihn aber noch rechtzeitig stoppen: **1.Kg3!** 1.a4? verliert nach 1...f4 2.a5 f3+ 3.Kg3 f2 -+ **1...Ke3 2.Kg2!** Wieder hätte 2.a4? verloren: 2...f4+ 3.Kg2 Ke2 4.a5 f3+ 5.Kh2 f2 -+ **2...Ke2** (oder 2...f4 3.Kf1) **3.Kg3!** Dieses Pendeln rettet Weiß und bildet eine wichtige Verteidigungsmethode.

Bauernendspiele: entfernter Freibauer

Was bedeutet der Begriff „entfernter Freibauer“? Wir sehen uns das anhand eines Beispiels an:

Beispiel 1



Weiß hat einen Bauern mehr. Im Bauernendspiel reicht dieser kleine Materialvorteil meistens zum Gewinn. Dieser wird etappenweise erreicht:

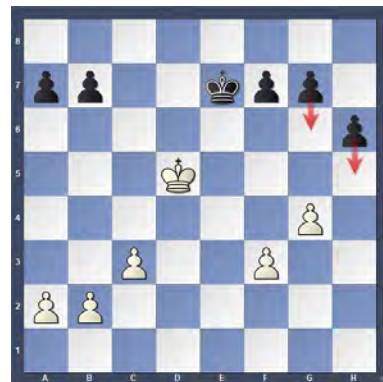
- 1) Den König ins Zentrum bringen („zentralisieren“)
- 2) Mittels Vormarsch der Damenflügelbauern einen entfernten Freibauern – „entfernt“ deshalb, weil weitab des Zentrums – bilden
- 3) Wenn der schwarze König sich auf den Damenflügel begibt, um den Bauern zu stoppen, bricht der weiße König zu den schwarzen Bauern am Königsflügel durch und gewinnt entscheidend an Material.

1. Etappe: **1.Kf1 Ke7 2.Ke2 Kd6 3.b4**. Welchen Bauern soll man zuerst ziehen? Im Allgemeinen den Bauern der kein „Gegenüber“ hat! 3.a4? wäre ein Fehler wegen 3...Kc5 wonach Schwarz zu ...Kb4 kommt und den Bauern a4 gewinnt.
3...Kd5 4.Kd3 f5 5.f4 g6 6.g3 a6 7.a4. Der schwarze König muss nun zurückweichen.
7...Kc6 8.Kd4 Kd6.
2. Etappe: **9.b5 axb5 10.axb5 Kc7**
3. Etappe: **11.Ke5 Kb6 12.Kf6 Kxb5 13.Kg7 Kc4 14.Kxh7 Kd4 15.Kxg6** und Weiß gewinnt.

Beispiel 1 verdeutlicht sehr gut, worin der Vorteil des entfernten Freibauern besteht: Er lenkt den Gegner soweit auf einen Flügel ab, dass man auf dem anderen durchbrechen kann.

Auch in materiell ausgeglichenen Stellungen kann der Besitz eines entfernten Freibauern (oder die Möglichkeit einen zu bilden) einen entscheidenden Vorteil darstellen:

Martynov – Ulybin 1986



Weiß hatte etwas sorglos einen Abtausch in die folgende Stellung zugelassen. Der weiße König steht vorerst aktiv, aber Schwarz zeigt, dass die Möglichkeit einen Freibauern auf der h-Linie zu bilden schwerer wiegt: **1...g6! 2.c4 h5 3.gxh5 gxh5 4.Ke5 h4 5.Kf4 f5**. Der weiße König muss nun ständig den h-Bauern im Auge behalten.

6.b4 Kd6 7.Ke3 a5! (das erlaubt später den Gewinn beider Damenflügelbauern) **8.a3 axb4 9.axb4 h3! 10.Kf2 Ke5 11.Kg3 Kd4**. Wir sehen die gleiche Strategie, wie in Beispiel 1 in Aktion: Während der weiße König am äußersten Königsflügel mit dem h-Bauern beschäftigt ist, fällt der Schwarze über den schutzlosen Damenflügel her. **12.Kxh3 Kxc4 13.Kg3 Kxb4 14.Kf4 Kc4 15.Kxf5 b5 16.f4 b4 17.Ke6 b3** und Weiß gab auf, da Schwarz den Wettlauf der Bauern zum Umwandlungsfeld gewinnt.

Bauernendspiele: gedeckter Freibauer

Der gedeckte Freibauer ist, genau wie ein entfernter Freibauer, ein großes Plus in der Stellung. Der gegnerische König darf weder das Quadrat dieses Bauern verlassen, noch darf er ihn nehmen. Unser König hat dagegen freie Hand.

2 gegen 1 Bauern



Weiß ist im Besitz eines gedeckten Freibauern auf b5. Solche Stellungen sind meistens gewonnen. Um Fortschritte zu machen, muss er es schaffen den schwarzen König zurückzudrängen oder zu umgehen.
1.Kd3 Kd5 2.Ke3 Ke5 3.Kf3 Kd5. Schwarz kann die Opposition nicht mit 3...Kf5 halten, da er damit das Quadrat des Bauern verlassen würde und dieser nach 4.b6 zur Dame geht.
4.Kf4 Kd6 5.Ke4 Ke6 6.Kd4 Kd6 7.Kc4. Schwarz verliert die Opposition – er kann das Feld c6 nicht betreten – und muss den weißen König weiter nach vorne lassen.
7...Kc7 8.Kd5 Kb6 9.Kd6 Kb7 10.Kc5 Kc7. Nach 10...Ka7 gewinnt 11.Kc6. Nicht aber 11.b6+? Ka6 12.Kc6 patt.
11.b6 Kb7 12.Kb5 und Weiß gewinnt den Bauern a5, wonach er mit seinen beiden verbundenen Freibauern leicht gewinnt.

Im Diagramm rechts oben liegen die Dinge viel schwieriger: Weiß hat einen Bauern weniger, doch trotzdem kann er gewinnen! Der gedeckte Freibauer c5 bindet den schwarzen König (er darf dessen Quadrat nicht verlassen). Weiß gewinnt, indem er mit seinem König in die gegnerische Stellung eindringt und die schwarzen Bauern Schritt für Schritt erobert.

Bottlik 1952



1.Kd4 f4 2.Ke5 a5! 3.a3 a4!

Schwarz würde die Bauern gerne tauschen, aber nach 3...axb4 4.axb4 wäre er in Zugzwang. **4.Kf5 d4!** Weiß stand bereit beide Königsflügelbauern zu gewinnen, also muss Schwarz ihn versuchen davon abzulenken. **5.Ke4 d3 6.Kxd3 Kd5.** Weiß hat den Bauern zurückgewonnen, aber wie soll es jetzt weitergehen?

7.g3! Weiß „sprengt“ die schwarzen Bauern am Königsflügel, wonach er sie angreifen kann. Zum Remis führt 7.Ke2? g4 8.Kd3 Ke5 9.c6 Kd6 10.Ke4 Kc6 11.Kf4 Kd5 12.Kg4 Kc4 wonach beide Seiten zur Bauernumwandlung kommen (bitte nachprüfen!).

7...fxg3. Nicht besser 7...Ke5 8.gxf4 gxf4 9.Ke2 Kd5 10.Kf3 Ke5 11.c6! Kxc6 12.Kxf4 Kc6 13.Ke5 und Weiß wird mittels Zugzwang beide Damenflügelbauern erobern. Ohne das Bauernpaar a3/a4 wäre die Stellung remis.

8.Ke2 Ke5 (oder 8..g4 9.Kf1) 9.Kf3 Ke6 10.Kg3 Kf5 11.Kf3 Ke5

12.Kg4 Kf6. Wie kommt man jetzt weiter? **13.c6!** Weiß opfert seinen Freibauern, um den gegnerischen König abzulenken und ins gegnerische Lager eindringen zu können. **13...Ke6 14.Kxg5 Kd6 15.Kf5 Kxc6 16.Ke6** und Weiß gewinnt schließlich beide schwarzen Bauern mittels Zugzwang.

Dame gegen Bauer

Von Bedeutung sind Stellungen, in denen der Bauer der 7. Reihe steht. 1) Die Dame gewinnt fast immer, wenn der Bauer nur die 6. Reihe erreicht hat. 2) Die Dame gewinnt fast immer gegen einen Springer- oder Zentrumsbauern. 3) und 4) Mit einem Rand- oder Läuferbauern kann die schwächere Seite oft mit einer Pattverteidigung remis halten, sofern der König der stärkeren Seite weit genug entfernt steht.

1) Bauer auf der 6. Reihe



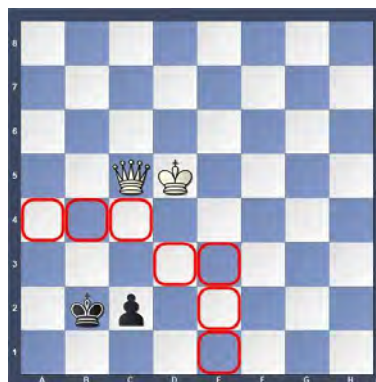
1.Df6! Weiß verhindert, dass der Bauer vorziehen kann. **1...Kb3** (oder **1...Kc2 2.Dd4**) **2.Dd4 c2 3.Da1** und gewinnt. Merkregel: Sobald die Dame sich vor den Bauern stellen kann, ist die Stellung immer gewonnen!

2) Springer oder Zentrumsbauer



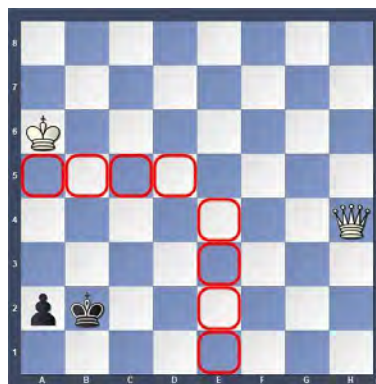
Gewinnmethode: Die Dame nähert sich mit Schachs und zwingt den schwarzen König das Feld vor dem Bauern zu betreten, wonach der weiße König einen Schritt näher kommt. Dieses Schema mehrmals wiederholt: **1.De4+ Kf1 2.Dd3+ Ke1 5.De3+ Kd1 6.Kd5 Kc2 7.De4+ Kc1 8.Dc4+ Kb1 9.Dd3+ Kc1 10.Dc3+ Kd1 11.Ke4 Ke2 12.De3+ Kd1 13.Kd3** und gewinnt.

3) Läuferbauer



Der weiße König befindet sich außerhalb der rot markierten Gewinnzone – Schwarz erreicht das Remis: **1.Db4+ Ka2 2.Dc3**. Spielt Weiß **2.Dd2**, dann **2...Kb1! 3.Dd3 Kb2 4.De2 Ka1! 5.Dxc2** patt. Nur nicht **4...Kb1? 5.Kc4! c1D+ 6.Kb3 +-;** ein wichtiges Gewinnmotiv! **2...Kb1 3.Db3+ Ka1! 4.Dxc2** patt.

4) Randbauer

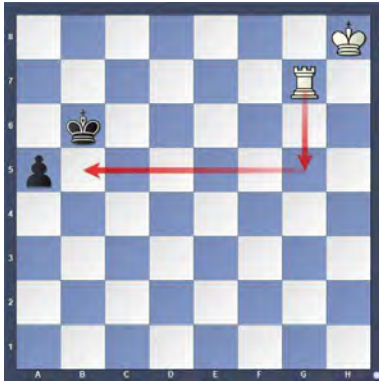


Auch hier befindet sich der weiße König außerhalb der rot markierten Gewinnzone: **1.Db4+ Kc2 2.Da3 Kb1 3.Db3+ Ka1!** und der weiße König kann sich nicht annähern, da Schwarz auf Patt steht. Mit dem König im Diagramm auf b5 gewänne Weiß mit **1.Df2+ Kb1 2.Kb4! a1D 3.Kb3!**

Turm gegen Bauer

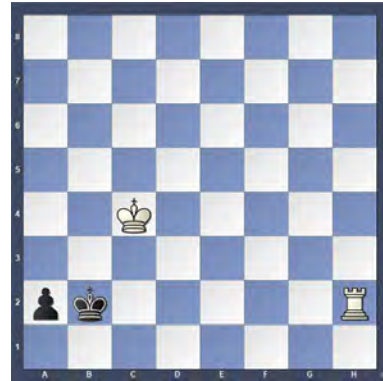
Wir sehen uns vier wichtige Motive dieses Endspiels an. Das Ergebnis wird meist in einem Wettlauf entschieden: Kommt der Bauer weit genug nach vorn, bevor die Seite mit dem Turm auch seinen König herangebracht hat? In ganz seltenen Fällen kann der Bauer stärker als der Turm sein.

Abschneiden des Königs



1.Tg5! Das Motiv „Abschneiden auf der 5. Reihe“ sollte man sich einprägen. Der schwarze König kann seinen Bauern nicht mehr unterstützen, wohingegen Weiß seinen König heranbringen wird. Nach **1...a4 2.Kg7 a3** geht der Bauer durch **3.Tg3** nebst **4.Ta3** verloren.

Bodycheck



Wohin soll der schwarze König ziehen? **1...Ka3!** Schwarz erreicht das Remis, indem er den weißen König nicht zum Bauern lässt („Bodycheck“ - siehe auch Bauernendspiele: Marschrouten des Königs). **1...Kb1? 2.Kb3 a1S 3.Kc3** verliert hingegen. **2.Th1 Kb2 =.**

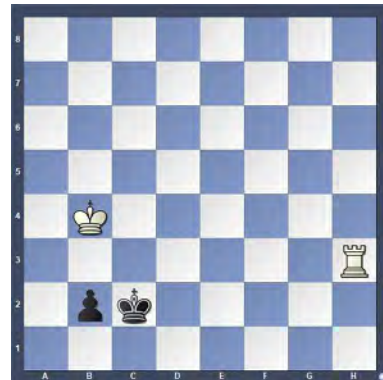
Tempogewinn



1.Tf8+! (nur remis wäre **1.Kd3? g3 2.Tf8+ Ke1!**) **1...Ke2 2.Tg8! Kf3** Dank des Zwischenschachs wurde der König um eine Reihe zurückgedrängt, von f2 nach f3. Wie in der Einleitung erwähnt, spielen Tempi eine oft entscheidende Rolle. **3.Kd3 g3 4.Tf8+ Kg2 5.Ke2** und Weiß gewinnt.

Sehen wir uns nun Methoden an, durch die man Remis halten kann.

Umwandlung in einen Springer



1.Th2+ Kc1 2.Kc3. Was nun? Nimmt man mit **2...b1D** eine Dame folgt **3.Th1** matt. **2...b1S+!** lautet die Lösung. Nach **3.Kd3 Sa3 4.Ta2 Sb1!** hält Schwarz die Stellung (siehe auch das Kapitel Turm gegen Läufer oder Springer).

Es sei auch noch eine andere Methode erwähnt, mit der man obige Stellung halten kann – die *Pattverteidigung*: **1...Kb1 2.Kb3 Ka1! 3.Txb2** patt.

Läufer gegen Bauern

Die wichtigsten Besonderheiten dieses Endspiels: 1) „Schere“ – ein Läufer kämpft gegen zwei Freibauern, die er nur auf verschiedenen Diagonalen aufhalten kann. 2) „Prinzip der einen Diagonale“: Der Läufer kann sehr gut gegen Freibauern kämpfen, wenn diese sich auf einer Diagonale befinden. 3) Methode „Bauern im Visier“. 4) „In den Rücken fallen“: Der König greift die hinteren Bauern an, während der Läufer sich mit den Vorderen beschäftigt.

1) Schere



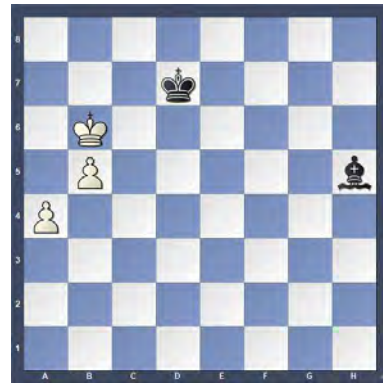
1.c5 Kg5 2.c6 Ld8. Der Läufer hält die beiden Bauern auf, aber auf zwei verschiedenen Diagonalen ist er bald überfordert: **3.Ke5 Kh6 4.f6! Kh7 5.Ke6 Kg8 6.Kd7! La5 7.Ke8** und ein Bauer geht zur Dame (Kling 1851).

2) Prinzip der einen Diagonale



Um die gefährlichen Freibauer zu stoppen, opfert Weiß seinen letzten Bauern: **1.g6! fxg6 2.Lg5.** Der Läufer hält alle Freibauern auf einer Diagonale auf. Weiß erreicht das Remis z.B. nach **2...Kf7 3.Kd6 f4 4.Lxf4 Kf6 5.Kd5 Kf5 6.Le3 c3 7.Kd4 c2 8.Kd3 =.** Verloren hätte **1.Lf6? f4 2.Kd6 f3 3.Ld4 c3!** (Schere) **4.Kd5 c2 5.Le3 f2 -+.**

3) Bauern im Visier



Weiß droht Ka7 gefolgt von b6 und a5-a6. Schwarz hat nur ein Mittel, um diesen Plan zu durchkreuzen: Die weißen Bauern anzugreifen! **1...Ld1 2.a5** (oder 2.Ka7 Lxa4 3.b6 Lc6 =) **2...Le2 3.a6 Lxb5 4.Kxb5 Kc7** und Schwarz erreicht eine Remisstellung.

4) in den Rücken Fallen



Weiß rettet sich indem er den Läufer für den f-Bauer opfert und sein König den g-Bauern erobert: **1.Lg2! Ke5 2.Ke7 Kf4 3.Kf6 Ke3 4.Kf5 Ke2 5.Kf4 f1D+ 6.Lxf1+ Kxf1 7.Kxg3.** Verloren hätte hingegen **1.Lf1? Ke5 2.Ke7 Kf4 3.Kf6** (oder 3.Lg2 Ke3 4.Kf6 Ke2 5.Kf5 f1D 6.Lxf1+ Kxf1 -+) **3...Kf3 4.Kf5 g2 5.Lxg2+ Kxg2** und der f-Bauer geht zur Dame.

Springer gegen Bauer

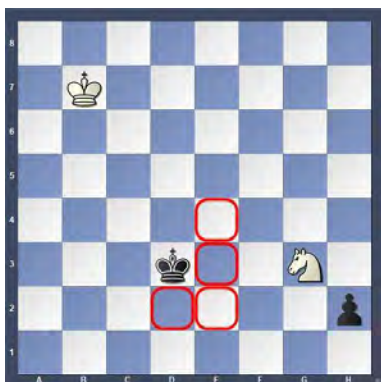
Die wichtigsten Besonderheiten dieses Endspiels: 1) Der Springer tut sich am schwersten im Kampf gegen einen Randbauern – die Nähe zum Bretttrand schränkt seine Beweglichkeit ein. 2) Im Kampf gegen den Randbauern kann der Bau einer „Barriere“ helfen. 3) Zur Verteidigung gegen einen Springerbauern muss der Springer den Bauern blockieren oder vom richtigen Feld aus das Umwandlungsfeld decken. 4) Der Springer kann mit Schachgeboten „beschleunigen“.

1) Springer gegen Randbauer



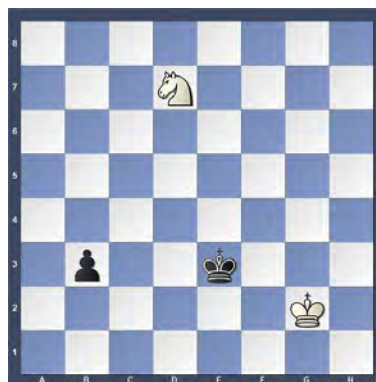
Dieses Beispiel zeigt, wie hilflos der Springer im Kampf gegen den Randbauer sein kann:
1.Sg7+ (Ablenkung) **1...Sxg7** **2.h6**
Kf7 **3.h7** und der Bauer geht zur Dame – er war nach 2.h6 nicht mehr zu stoppen (Cheron 1952).

2) Barriere



Die Felder e2 und e4 werden vom Springer direkt, die Felder d2 und e3 indirekt kontrolliert: Im Falle ihres Betretens spielt er Sf1+. Der schwarze König muss einen weiten Umweg machen, um an den Springer heranzukommen, was Weiß Zeit gibt, seinen König heranzubringen: **1...Kd4**
2.Kc6 **Ke5** **3.Kc5** **Kf4** **4.Sh1** **Kf3**
5.Kd4 **Kg2** **6.Ke3!** **Kxh1** **7.Kf2** patt.

3) Springer gegen Springerbauer



1.Sb6! Schachs, um ein Tempo zu gewinnen oder Gabel-Drohung sind wichtige taktische Möglichkeiten des Springers! **1.Se5?** **Kd4** **2.Sf3+** **Kc3** -+.
1...Kd3 (1...b2 Sc4+) **2.Sa4** **Kc4**
4.Sb2+ **Kc3** **5.Sa4+** **Kb4** **6.Sb2** **Ka3**
7.Sd3 =.

4) Beschleunigung mit Schachs



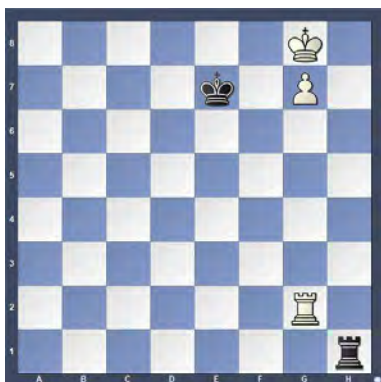
1.Sd6! **g3**. Läuft der Bauer nicht einfach durch? Nein, denn **2.Kf8!** ermöglicht die folgende Beschleunigung: **2...g2** (oder **2...Kh7**
3.Se4 **g2** **4.Sg5+** **Kg6** **5.Sh3** =)
3.Sf7+ **Kh7** **4.Sg5+** **Kg6** **5.Sf3** und der Bauer wird rechtzeitig gestoppt. Der Springer konnte durch die Schachgebote zwei lebenswichtige Tempi gewinnen!

Turmendspiele: Turm und Bauer gegen Turm (1)

Dieses Endspiel kommt sehr häufig vor, weshalb es nützlich ist, die wichtigsten Gewinnideen und Verteidigungsmethoden zu kennen. Man sollte diese dann auch regelmäßig wiederholen, damit sie im Gedächtnis verankert bleiben.

Wenn der König des Verteidigers vom Freibauern abgeschnitten ist, stellt der „Brückenbau“ die wichtigste Gewinnmethode dar:

Brückenbau



1.Te2+. Es ist immer ratsam, den gegnerischen König so weit wie möglich vom Freibauern wegzujagen.

1...Kd7. Falls 1...Kd6, dann 2.Kf8 Tf1+ 3.Ke8 Tg1 4.Te7 Ta1 (4...Tg2 5.Kf8 +- Δxf7, g8♚) 5.Kf8! Ta8+ 6.Te8 +-; 1...Kf6 2.Kf8 +- nebst g8♚.

2.Te4! Dieser Zug leitet den "Brückenbau" ein. Der Turm hilft seinem König den Schachgeboten zu entkommen. Nichts bringt das sofortige 2.Kf7, den nach 2...Tf1+ 3.Kg6 Tg1+ 4.Kf6 Tf1+ 5.Kg5 Tg1+ und Weiß kommt Weiß nicht weiter.

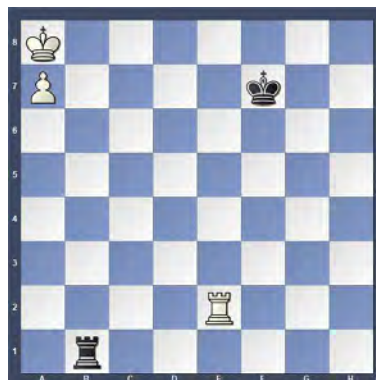
2...Th2. Nach 2...Tf1 3.Th4 Ke6 4.Kh8 ist der Weg für den Bauern frei.

3.Kf7 Tf2+ 4.Kg6 Tg2+ 5.Kf6 (Weiß droht jetzt ♜e5-g5) **5...Tf2+.** Nach 5...Kd6 folgt 6.Td4+ (aber nicht 6.Te5?? Txd7 =) 6...Kc5 (6...Kc7 7.Td5) 7.Td8 Tf2+ 8.Ke5 +-; 5...Tg1 6.Te5.

6.Kg5 Tg2+ 7.Tg4 +- und die Brücke ist erfolgreich gebaut.

Sehen wir uns eine andere Situation an, in der der König des Verteidigers zwar viel weiter vom gegnerischen Bauern abgeschnitten ist, die stärkere Seite aber einen Randbauern hat:

Randbauer



Im Allgemeinen hat der Verteidiger gegen einen Randbauern bessere Verteidigungsaussichten, doch hier steht der schwarze König um eine Reihe zu weit entfernt:

1.Tc2! Ke7 2.Tc8! Kd6. Einfacher gewinnt Weiß nach 2...Kd7 3.Tb8 Ta1 4.Kb7 Tb1+ 5.Ka6 Ta1+ 6.Kb6 Tb1+ 7.Kc5 +-.

3.Tb8 (der einzige Gewinnplan)

3...Ta1 4.Kb7 Tb1+ 5.Kc8. Nichts bringt 5.Ka6 Ta1+ 6.Kb6 Tb1+ 7.Ka5 Ta1+.

5...Tc1+ 6.Kd8 Th1. Schwarz versucht noch ein letztes Gegenspiel - immerhin droht er mattzusetzen!

7.Tb6+ (nicht aber 7.Ke8? Th8+ 8.Kf7 Th7+ =) **7...Kc5 8.Tc6+!** Ein wichtiges Zwischenschach! Wie die folgenden Varianten zeigen, könnte man auch hier noch einen Fehler begehen: 8.Te6? Ta1 9.Te7 Kb6=; 8.Ta6? Th8+ 9.Kc7 Th7+ 10.Kd8 Th8+ 11.Ke7 Th7+ 12.Kf8 (12.Kf6?? Th6+ -+) 12...Th8+ 13.Kf7 Ta8 =.

8...Kb5. Oder 8...Kd5 9.Ta6 Th8+ 10.Kc7 Th7+ 11.Kb6 +-

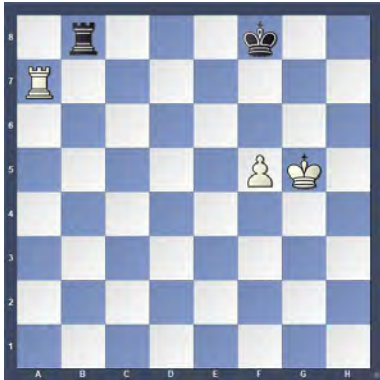
9.Tc8 (oder 9.Kc8 +-) **9...Th8+ 10.Kc7 Th7+ 11.Kb8 +-.**

Wenn wir in der Ausgangsstellung den weißen Turm nach d2 und den schwarzen König nach e7 versetzen, könnte Weiß schon nicht mehr gewinnen!

Turmendspiele: Turm und Bauer gegen Turm (2)

Hier sehen wir uns die wichtigsten Verteidigungsmethoden dieses Endspiels an, die von Philidor* schon im 18. Jahrhundert gefunden wurden! Die beiden wichtigsten: Die Verteidigung auf der 6. Reihe und der Flankenangriff.

Philidors 1. Verteidigung



1...Tb6! Schwarz bleibt mit dem Turm auf der 6. Reihe bis Weiß den Bauern auf f6 vorzieht, dann aktiviert Schwarz seinen Turm, indem er ihn auf der ersten Reihe postiert und von hinten Schachs bietet.

Passives Spiel führt gegen einen Läufer- oder Zentrumsbauern zum Verlust: 1...Kg8? 2.Kg6 Tc8 3.f6 Td8 4.Tg7+ Kf8 5.Th7 Beachte, dass bei einem Springer- oder Turmbauern dieses Gewinnmanöver nicht möglich ist, und das Spiel mit einem Remis enden würde. 5...Kg8 6.f7+ Kf8 7.Th8+ Ke7 8.Txd8 +-; Auch 1...Tc8? 2.Kg6 Tc1 verliert: 3.Ta8+ Ke7 4.f6+ Ke6 5.Te8+ Kd7 6.f7 +-; 1...Tb1 verliert auch nicht und bringt uns zum folgenden Beispiel.

2.f6 Tb1 3.Kg6 Tg1+ 4.Kf5 Tf1+ =.

1...Tf1! Die beste Verteidigung.

Schwarz versucht den Zug f6 (nach dem Turmschach) zu verhindern.

1...Tb6+? 2.f6 +-; 1...Tg1+ ist weniger präzise, aber reicht auch für Remis: 2.Kf6 Kg8 3.Ta8+ Kh7 4.Kf7 Tb1 5.f6 Tb7+ 6.Ke6 Tb6+ =.

2.Kf6. Nichts bringt 2.Ta8+ wegen 2...Ke7 da Weiß nicht f6 spielen kann.

2...Kg8! Der König muss sich unbedingt auf die kurze Seite begeben! Schlecht wäre 2...Ke8?

3.Ta8+ Kd7 4.Tf8! (so bereitet Weiß den Zug f6 vor) 4...Tf2 5.Kg7 Ke7 6.f6+ Kd7 7.Ta8 Tg2+ 8.Kf8 Tf2 9.f7 Tg2 10.Ta1 Weiß gewinnt dann mit der "Brücke": 10...Tg3 11.Td1+ Kc7 12.Td4! etc.

3.Ta8+ Kh7 4.Tf8 (es droht Ke7 nebst f6) **4...Ta1!** Dieser Zug leitet eine wichtige Verteidigungsmethode ein: den Flankenangriff – die Verteidigung mit Schachgeboten von der Seite.

5.Te8. Oder 5.Ke7 Ta7+ =.

5...Tf1! Jetzt kann Weiß seinen f - Bauern nicht nach vorne bringen.

6.Te7+ Kg8 und Schwarz kann die Stellung halten.

Im Allgemeinen funktionieren diese Methoden, wenn der König des Verteidigers vor dem gegnerischen Bauern steht.

Philidors 2. Verteidigung

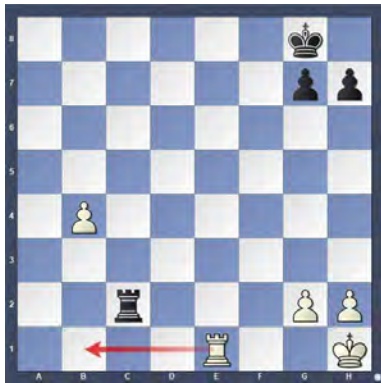


* *François-André Danican Philidor war ein französischer Komponist und galt zu seinen Lebzeiten (1726-1795) als bester Schachspieler der Welt. Neben dem oben beschriebenen Verteidigungen im Turmendspiel, ist auch eine Schacheröffnung – die Philidor-Verteidigung -nach ihm benannt. Er erkannte als erster die große Bedeutung der Bauern in der strategischen Spielführung (Zitat: "Die Bauern sind die Seele des Schachspiels!")*

Turmendspiele: „Der Turm gehört hinter den Freibauern!“

Um Stellungen mit einem entfernten Freibauern richtig einschätzen zu können, ist vor allem die Turmstellung von entscheidender Bedeutung. Tarrasch hat es elegant formuliert: „Türme gehören hinter die Freibauern.“ Das gilt sowohl für die stärkere als auch für die schwächere Seite!

Botvinnik - Boleslavsky 1941



34.Tb1! Botvinnik stellt den Turm sofort hinter seinen Freibauern.

Dagegen hätte 34.h3? dem Schwarzen erlaubt mittels 34...Tb2! seinen Turm hinter den gegnerischen Freibauern zu stellen. Nach 35.Te4 Kf7 hätte er dann schon ausgezeichnete Remischancen.

34...Kf7? Einen Freibauern sollte man so früh wie möglich blockieren. Schwarz musste 34...Tc6! 35.b5 Tb6 versuchen.

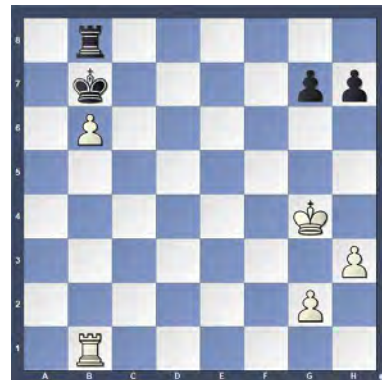
35.b5 Ke6 36.b6 Tc8 37.h3.

Fehlerhaft wäre das übereilte 37.b7? Tb8 da Schwarz den b-Bauern gewinnen wird und es schafft rechtzeitig zum Königsflügel zurückzukehren; z.B. 38.Kg1 Kd6 39.Kf2 Kc6 40.Kg3 Txb7 41.Txb7 Kxb7 42.Kf4 Kc6 43.Ke5 Kd7 =.

37...Tb8 38.Kh2 Kd5. Bleibt der schwarze König bei seinen Bauern, dann läuft sein weißer Kollege zum Bauern b6. Schwarz kann dies mit der Opposition nicht verhindern – Weiß macht einen abwartenden Turmzug, wonach der schwarze König Platz machen muss, da sein Turm keine Abwartezüge mehr hat.

39.Kg3 Kc6 40.Kg4 Kb7. Jetzt ist das Nehmen auf b6 unmöglich, deshalb blockiert Schwarz den Bauern mit seinem König, um seinen Turm für

ein mögliches Gegenspiel zu befreien. Diese im allgemeinen nützliche Verteidigungsmethode reicht aber hier nicht mehr aus.



41.Te1! Botvinnik spielt ausgezeichnet! Der Turm stand hinter dem Freibauern gut, solange Schwarz seinen Turm zu dessen Blockade einsetzen musste. Nachdem der b-Bauer aber jetzt durch den König blockiert ist, wird der Turm seitlich aktiver stehen, da er dann auch die schwarzen Königsflügelbauern angreifen kann.

41...Tg8. Nach 41...Kxb6 42.Tb1+ verliert Schwarz das Bauernendspiel. 42...Kc7 43.Txb8 Kxb8 44.Kf5 +-

42.Te6 Ka6 43.Kg5 Kb7 44.h4. Der Rest ist einfach: Weiß greift am Königsflügel an, wo er überlegen ist.

44...Ka6 45.h5 Kb7 46.g4 Ka6 47.Kh4 Kb7 48.h6 gxh6 49.Txh6 Tg7 50.Kh5 (mit der Idee g5, Te6, Kh6 +-)

50...Ka6 51.Tc6 Te7 52.Tc7 Te5+ 53.g5 Kxb6 54.Txh7 Kc6 55.Kh6 Kd6 56.g6 Te1 57.Tf7. Oder 57.g7 Th1+ 58.Kg6 Tg1+ 59.Kf7 Tf1+

60.Kg8 Δ ♖h8 +- Botvinnik **57...Ke6 58.Tf2 Ta1 59.g7 Th1+ 60.Kg6 Tg1+ 61.Kh7 Th1+ 62.Kg8 Ke7 63.Te2+ Kd7 64.Te4** (der „Brückenbau!“) **64...Th2 65.Kf7** und Schwarz gab auf.

Turmendspiele: Zusammenspiel der Kräfte

In Turmendspielen mit mehreren Bauern spielt die Aktivität der Figuren eine wichtige Rolle. „Turmendspiele sind immer Remis.“ sagte halb im Scherz Großmeister Tartakower. Tatsächlich reicht im Turmendspiel ein Mehrbauer nicht immer zum Gewinn - wenn der Verteidiger einen aktiven Turm hat, kann er die Stellung oft halten. Entscheidender als ein kleiner Materialvorteil, ist oft ein harmonisches Zusammenwirken von König, Turm und Bauern.

Capablanca - Tartakower 1924



Schwarz ist im Begriff den Bauern f4 mit Schach zu schlagen. Capablanca schafft nun aber ein optimales Zusammenspiel von König, Turm und Freibauer: **1.g6! Txf4+2.Kg5 Te4 3.Kf6!** Binnen wenigen Zügen hat Weiß es geschafft gefährliche Drohungen aufzustellen. Weiß hat zwei Bauern weniger, doch wird er das Material mit Zinsen zurückerobert. Beachte auch, dass Weiß den Bauern f5 vorerst nicht schlägt: Dieser beschützt den König vor den Schachgeboten des gegnerischen Turms! **3...Kg8 4.Tg7+!** (die Bedeutung dieses Zwischenschachs wird später klar) **4...Kh8 5.Txc7 Te8 6.Kxf5!** Erst nachdem der gegnerische Turm in die Verteidigung gezwungen wurde, nimmt Weiß den Bauern. 6.Kf7 erlaubte ein Gegenspiel mit 6...Td8 und der Idee ...f4.**6...Te4 7.Kf6 Tf4 8.Ke5 Tg4 9.g7+.** Hier sieht man, warum es nützlich war 4.Tg7+ zu spielen: Der Bauer kann mit Tempogewinn verteidigt werden, denn Schwarz darf nicht 9...Txc7 10.Txc7 Kxc7 11.Kxd5 +- spielen. **9...Kg8 10.Txa7 Tg1 11.Kxd5 Tc1 12.Kd6 Tc2 13.d5 Tc1 14.Tc7 Ta1 15.Kc6 Ta4 18.d6** und Schwarz gab auf.

Pelletier - Rosentalis 1996



Weiß steht zwar etwas passiv, doch hat er immerhin einen Mehrbauern. Großmeister Rosentalis findet eine phantastische Möglichkeit: **1...f4!! 2.Ta4 Tb2** (natürlich möchte Schwarz seinen aktiven Turm behalten) **3.gxf4 g3!! 4.fxg3 e3.** Durch das Opfer zweier Bauern bildet Schwarz einen gefährlichen Freibauern. Ähnlich wie Capablanca in der vorhergehenden Partie, schafft Schwarz das bestmögliche Zusammenspiel seiner verbleibenden Kräfte - sein König kann nun über die freigewordenen Felder ins weiße Lager eindringen. Trotz des Materialvorteiles von drei Bauern, kann Weiß die Stellung nicht verteidigen! **5.f5 Ke4 6.f6 Kf3 7.Ta1 Tg2!!** und Weiß gab auf. Durch die Drohung ...e2+ gewinnt Schwarz den Turm und es ist nur die Frage, ob er die weißen Bauern rechtzeitig stoppen kann: 8.Te1 (8.f7 e2+ 9.Ke1 Ke3 nebst ...Tg1+) 8...e2+ 9.Txe2 Txe2 und Schwarz gewinnt sowohl nach 10.f7 Tf2+ 11.Te1 Kxg3 als auch nach 10.g4 Tf2+ 11.Ke1 Ke3 12.g5 Tg2 13.Kd1 Txg5.

Turm gegen Leichtfigur

Im reinen Endspiel (ohne Bauern) Turm gegen Läufer oder Turm gegen Springer hält die schwächere Seite meistens relativ leicht remis. Wir sehen uns Stellungen an, die der Verteidiger vermeiden muss beziehungsweise anstreben soll.

richtige Ecke, remis



Der König des Verteidigers befindet sich in der richtigen Ecke – die Ecke von der entgegengesetzten Farbe des Läufers! **1...Lc4** (1...Le4 ist auch möglich) **2.Ta8+ Lg8** und obwohl das gefährlich aussieht, kommt Weiß nicht weiter, da Schwarz auf patt steht!

Springer am Rand, remis



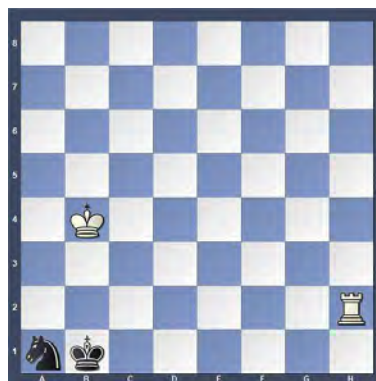
1...Sa3 2.Ta2 Sb1! und Schwarz kann sich halten. Falsch wäre es, Springer und König voneinander zu trennen: **2...Sb5? 3.Ta6!** mit Zugzwang: **3...Kd1 4.Ta1** matt oder **3...Sc7 4.Tc6+** mit Springergewinn.

falsche Ecke, verloren



1.Kg6. Jetzt droht 2.Td7 mit der Doppeldrohung 3.Td8 matt und 3.Txd4. Stünde der weiße Turm nicht auf f7, könnte Schwarz mit 1...Kf8 flüchten und sich retten. **1...Lg1!?** Der Läufer versteckt sich im „Rücken“ des weißen Königs. **2.Tf1 Lh2 3.Tf2 Lg3 4.Tg2!** Nun muss der Läufer seine sichere Stellung verlassen. **4...Ld6** (4...Lh4 5.Kh5+; 4...Le5 5.Te2) **5.Td2 Le7 9.Tc2 Ld6 10.Tc8+ Lf8 11.Ta8** (Zugzwang!) **Kh8 12.Txf8** matt.

Springer in der Ecke, verloren



Schwarz verliert wegen Zugzwang oder weil König und Springer voneinander getrennt werden und der Springer verlorengeht: **1...Sc2+ 2.Kc3 Se3** (2...Sa1 3.Te2 +-) **3.Th4! Ka2.** Oder 3...Sd1+ 4.Kd2 Sb2 5.Tb4 Ka2 6.Kc2 Ka1 7.Tb8 mit der Absicht 8.Ta8 matt; 3...Sd5 4.Kb3 Kc1 5.Tc4+ Kb1 6.Td4 mit der Doppeldrohung 7.Td1 matt und 7.Txd5. **4.Ta4+ Kb1 5.Te4 Sf5 6.Te5 Sd6 7.Kb3 Kc1 8.Tc5+ Kb1 9.Td5** mit der Doppeldrohung 10.Td1 matt und 10.Txd6.

Leichtfigurenendspiele: Läufer gegen Läufer

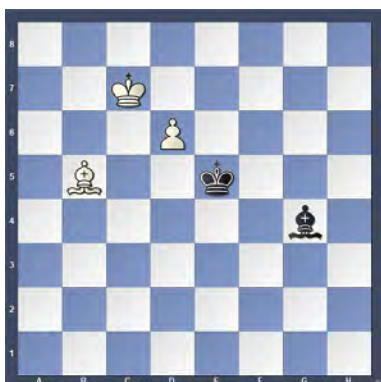
Wir sehen uns erst die wichtigsten Methoden im Endspiel Läufer und Bauer gegen Läufer an – Beispiele 1) und 2) und ein Modellbeispiel 3), das zeigt, wie man mit dem besseren Läufer gewinnen kann.

1) Gewinnstellung



Um zu gewinnen, muss Weiß zunächst den Läufer von der langen Diagonale verdrängen. **1.Lb7 Lf5 2.Lf3 Lc8**. Schwarz konnte den Bauern zwar erneut stoppen, aber die Diagonale des Läufers ist nun zu kurz. Weiß gewinnt mit Hilfe von Zugzwang und Ablenkung: **3.Le2 Kb4 4.Lg4** (oder einfach 4.La6).

2) Remisstellung



Weiß am Zug würde nach **1.Ld7 Ld1 2.Lh3 La4 3.Lg2** gefolgt von **4.Lc6** gewinnen. Schwarz kann dies durch das folgende Königsmanöver verhindern: **1...Kd4! 2.Ld7 Ld1 3.Lh3 La4**. Weiß möchte nun den Läufer nach c6 bringen, doch nach **4.Lg2 Kc5!** durchkreuzt Schwarz den weißen Plan. Schwarz hält remis, weil sein Läufer über zwei ausreichend lange Diagonalen verfügt.

Hertneck - Jussupow 1996

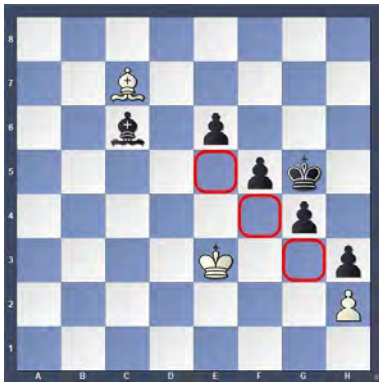


Weiß hat den schlechteren Läufer, da dieser durch die eigenen Bauern eingeschränkt ist. Im Allgemeinen gilt die Regel, dass man seine Bauern auf die entgegengesetzte Farbe seines Läufers stellen soll! **1...Ke4 2.Ke2 g5 3.Ld2 g4!** Schwarz legt die weißen Bauern h2 und g3 fest. Beachte, dass er vorerst nicht ...h5 spielt – die Züge ...h6 und ...h5 kann man vielleicht später als Reservetempi gut gebrauchen! **4.Le1 Le7 5.Lf2 Lg5 6.Lg1 Lf6 7.Lf2**. Schwarz muss noch einen konkreten Weg finden, wie er weiterkommt: **7...e5!** Der entscheidende Durchbruch, der ein Bauernendspiel erzwingt. **8.dxe5 Lxe5 9.Le1** (oder 9.Lg1 d4! -+) **9...Lc3** und Weiß gab auf wegen **10.Lf2 h6!** - das 1. Reservetempo - **11.Lg1 d4 12.exd4 Lxd4 13.Lxd4 Kxd4 14.Kd2 h5!** - das 2. Reservetempo – mit diesmal entscheidendem Zugzwang. Es verliert auch **10.Lxc3 bxc3 11.b4 axb4 12.a5 b3 13.a6 b2 14.a7 b1D 15.a8D Dd3+** mit für Schwarz gewonnenem Damenendspiel.

Leichtfigurenendspiele: ungleichfarbige Läufer

Die wichtigste Eigenheit dieses Endspieltyps ist, dass man Stellungen mit einem oder – in besonderen Fällen – sogar mehreren Bauern weniger, remis halten kann. Der schwächeren Seite gelingt es oft eine Festung aufzubauen, die nicht geknackt werden kann. Die stärkere Seite muss versuchen Freibauern zu bilden. Oft ist nicht die Anzahl der Bauern ausschlaggebend, sondern die Anzahl der Freibauern! Sind neben den Läufern noch andere Figuren auf dem Brett, dann verschwindet die Remistendenz. Im Mittelspiel begünstigen ungleichfarbige Läufer den Angreifer.

Festung

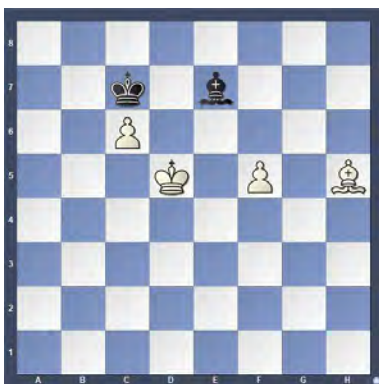


Schwarz ist im Besitz von drei Mehrbauern, trotzdem reicht das hier nicht zum Gewinn! Läufer und König des Weißen arbeiten optimal zusammen, sodass Schwarz keinen seiner Bauern vorziehen kann.

1...Kf6. Kommt Schwarz zu ...e5, dann gewinnt er. Weiß antwortet **2.Kd4** und auf **2...Kg5** (mit der Drohung ...f4) wieder **2.Ke3.**

Wann ist ein Gewinn mit ungleichfarbigen Läufern möglich? Wenn man zwei Freibauern bilden kann – je weiter diese voneinander entfernt sind, desto besser!

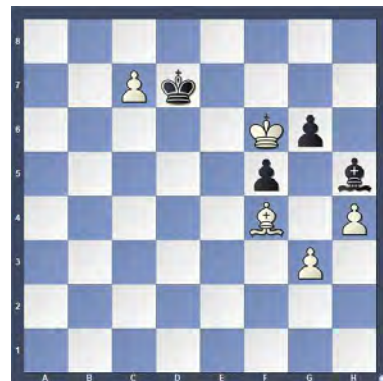
Savioli 1887



Der Gewinnplan sieht in dieser und in ähnlichen Stellungen so aus: Der König marschiert zu dem Bauern, gegen den der Läufer der schwächeren Seite kämpft.

1.Lf3 Kd8 2.Ke6 Lb4 3.f6 La5 4.f7 Lb4 5.Kf6 Lc3 6.Kg6 Lb4 (6...Ke7 7.c7+-) **7.Kg7** und Schwarz wird den Läufer für den Bauern geben müssen, wonach Weiß mit dem c-Bauern gewinnt.

zweiten Freibauern bilden



Weiß hat zwar einen Bauern mehr, aber auf den ersten Blick sieht die Stellung nach einer Festung aus.

1.g4!! Ein sehr schlauer Zug! Schwarz muss sich entweder den Läufer einmauern lassen oder die sofortige Bildung eines Freibauern erlauben.

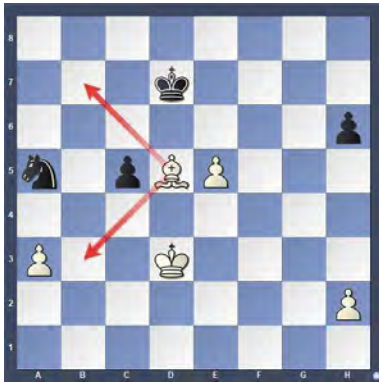
1...fxg4. Nach 1...Lxg4 2.Kxg5 bekommt der h-Bauer freie Bahn.

2.Lg3! Schwarz kann jetzt nur noch mit dem König ziehen. **2...Kc8 3.Ke6.** Schwarz befindet sich im Zugzwang. **3...g5** (3...Kb7 4.Kd7+- und der c-Bauer geht zur Dame) **4.hxg5** und der entstandene Freibauer auf der g-Linie wird Schwarz den Läufer kosten.

Leichtfigurenendspiele: Läufer gegen Springer

Hier sehen wir uns die Vorteile des Läufers gegenüber dem Springer an: Der Läufer ist stärker, wenn das Spiel auf zwei Flügeln stattfindet und die Stellung offen ist. Er kann dann schnell von einem Kampfschauplatz zum anderen wechseln. Wenn beide Seiten Freibauern haben, kann der Läufer oft seine Stärke ausspielen, indem er die eigenen unterstützt und die gegnerischen gleichzeitig aufhält.

Dominanz des Läufers



Eine optimale Stellung für den Läufer! Es befinden sich Freibauern auf beiden Flügeln und zudem ist der Springer sehr schlecht postiert. Wir sehen hier eine typische Kampfmethod: Der Läufer stellt sich zwei Felder entfernt vom Springer auf und nimmt ihm aus dieser Stellung alle Felder. Weiß gewann nach **1.Ke4 Ke7 2.Kf5 h5 3.h4!** Legt einen gegnerischen Bauern auf der Farbe des Läufers fest, damit dieser später angegriffen werden kann. **3...c4 4.Ke4 Sb3 5.Lxc4 Sd2+ 6.Kd5 Sf3 7.Ld3** und Schwarz gab auf, denn nach **7...Sxh4 8.Le4!** wäre sein Springer erneut abgeschnitten, - die weißen Freibauern entscheiden dann (Jussupow-Uhlmann, AUT 1997).

Spassky - Fischer 1966



Weiß hat einen entfernten Freibauern. Während der Springer diesen ständig im Auge behalten muss, bricht Weiß am Damenflügel durch: **1.Kd3 Ke5 2.La8 Kd6 3.Kc4 g4 4.a4.** Schwarz wird nicht in der Lage sein beide Damenflügelbauern zu verteidigen. Weiß hat es nicht eilig sie anzugreifen und verbessert noch seine Stellung. **4...Sg8 5.a5 Sh6 6.Le4 g3 7.Kb5 Sg8 8.Lb1 Sh6 9.Ka6 Kc6 10.La2** und Schwarz gab auf wegen **10...Sf5 11.Le6! Sh6 12.Kxa7 Kc7 13.a6.**

Karpov - Sokolov 1987



Welchen Bauern soll Schwarz nehmen? Der Springer ist besser beim Kampf auf einem Flügel, also sollte man den a-Bauern schlagen.

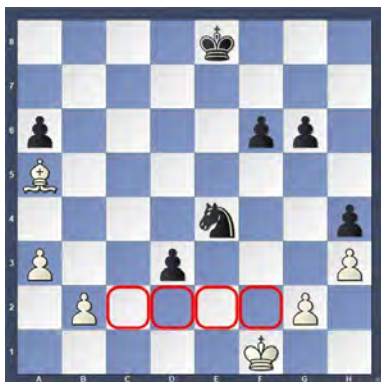
1...Sxa4!, z.B. **2.Ld4 Kd6 3.Kb5 Sc5** Um zu erkennen, dass Schwarz hier Remis erreicht, musste man noch einige Züge weiter sehen: **4.Lxc5+ bxc5 5.h4** (oder **5.Kc4 g5! 6.fxg5 Ke5** mit Abtausch aller Bauern) **h6 6.Kc4 Kc6 7.e5 h5 =.**

In der Partie verlor Schwarz schnell nach **1...Sxe4? 2.Kb5 Sc5 3.Lf8!** (Schwarz rechnete vielleicht nur mit **3.Ld4? Sxa4! 4.Kxa4 Kf5 5.Le3 Kg4 =**) **3...Sd7** (**3...Sxa4 4.Kxa4 Kf5 5.Ld6** verliert auch) **4.La3 Kd5 5.Le7 Kd4 6.Ld8** und der Bauer b6 geht verloren.

Leichtfigurenendspiele: Springer gegen Läufer

Wir sehen uns hier Beispiele an, in denen der Springer Vorteile gegenüber dem Läufer besitzt. Allgemein ist der Springer besser im Kampf auf einem Flügel oder in geschlossenen Stellungen. Der Springer kann gut zur Errichtung einer Barriere gegen den feindlichen König oder zum Bau einer Festung eingesetzt werden. Im Gegensatz zum Läufer ist der Springer eine viel wendigere Figur und kann die Felder beider Farben abwechselnd angreifen.

Barriere



Schwarz hat durch das Zusammenspiel von Springer und Bauer eine Barriere errichtet – der weiße König kann nicht ins Spiel eingreifen. **1...Kd7 2.Ke1 Kc6 3.Kd1 Kc5.** Schwarz aktiviert seinen König, während Weiß zum Abwarten verurteilt ist. **4.Ld8 Kc4 5.Lb6 g5!?** **6.Le3 Kb3 7.Ld4 a5.** Schwarz spielt auf Zugzwang, da der weiße Läufer keine Züge auf der langen Diagonale hat. Weiß gab auf wegen **8.Kc1 d2+ 9.Kd1 a4 10.Ke2 Kc2** oder **10.Lb6 Kxb2** und Schwarz gewinnt (Bernstein-Jussupow, Skara 1980).

geschlossene Stellung



Der Läufer ist insbesondere dann schlechter als der Springer, wenn er

durch eigene Bauern auf seiner Felderfarbe eingeschränkt ist. Zunächst aktiviert Weiß seinen König – er kann über die schwarzen Felder in die gegnerische Stellung laufen.

1.Ke3 Kd8 2.Kd4 Kc7 3.Kc5 Lc8.

Auf dem Damenflügel allein kommt Weiß nicht weiter, deshalb überführt er seinen Springer auf den Königsflügel, wo er die gegnerischen Bauern angreift und nach vorne lockt – dadurch werden sie anfälliger gegenüber weiteren Angriffen.

4.Sb4 Lb7 5.g3 Lc8 6.Sd3 Ld7

7.Sf4 (mit der Idee Sh5) **7...g6**

8.Sh3 (mit der Idee Sg5) **8...h6**

9.Sf4 g5 10.Sh5 Le8 11.Sf6 Lf7

12.Sg4! Noch ein Bauer muss sich

auf die Felderfarbe seines Läufers

begeben. **12...h5 13.Se3 Lg6.**

Andere Züge sind nicht besser: **13...h4**

14.gxh4 gxh4 15.Sg2 h3 15.Sf4 mit

Gewinn des Bauern. **13...g4 14.Sg2**

Lg6 15.Sf4 Lf7 16.b4! gewinnt auf

gleiche Weise, wie am Partieende.

14.h4! Weiß fixiert die neue

Schwäche. **14...gxh4 15.gxh4 Le4**

16.Sf1 Lf3 17.Sd2 Le2 18.Sb3 Lg4

19.Sd4. Die letzte Phase des weißen

Planes besteht im Aufbau eines

Zugzwangs. **19...Lh3 20.Se2 Lf5**

21.Sf4 Lg4 22.b4. Ziel erreicht! Der

Läufer kann sich nicht bewegen, weil

er die Bauern schützen muss, also

muss der schwarze König den weißen

weiter vor lassen. **22...Kd7 23.Kb6**

Lf3 24.Ka6 Kc6 25.Sxe6 und

Schwarz gab auf (Zubarev –

Aleksandrov, Moskau 1915). Ein

perfektes Beispiel für die Wendigkeit

des Springers in geschlossenen

Stellungen!

Leichtfigurenendspiele: Springer gegen Springer

Folgende Regel hilft uns: Springerendspiele sind wie Bauernendspiele zu bewerten. Das gilt natürlich nicht in jedem einzelnen Fall, doch können ein entfernter Freibauer oder die aktivere Königsstellung oft eine wichtige Rolle spielen!

entfernter Freibauer



1.h4! Weiß besitzt nun sowohl einen entfernten Freibauern und die aktivere Königsstellung. 1.hxg4? war falsch wegen 1...b6+! 2.Kd5 Se3+ nebst 3...Sxg4=.

1...Se3 2.h5 Sf5 3.Kd5 und auf **3...g3** folgt **4.Sxg3!** (das ablenkende Springeropfer – siehe nächste Spalte) **Sxg3 5.h6 +-.**

Nach **3...Kd8** (3...Kd7 4.Sf6+ nebst 5.Sxg4) folgt **4.Ke5 Sh6 5.Kf6 Ke8 6.Kg6 Sf7 7.Sf6+ Kf8 8.Sxg4** und Weiß gewinnt.

aktiverer König



1.Sd5! Der Abtausch in ein Bauernendspiel mit aktivem König stellt eine typische Gewinnmethode dar. **1...Sxd5.** 1...Sg8 führt auch zum Verlust, z.B. 2.Kb6 Kc8 3.g4 g5 4.f3 und Schwarz ist im Zugzwang. Zieht der Springer, geht der Bauer f6

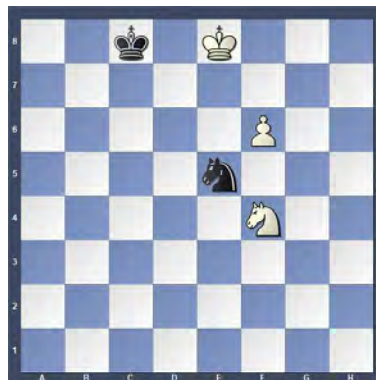
verloren und auf 4...Kb8 folgt 5.Kc5! Kc8 6.Kd6 +-.

2.Kxd5. Auch hier verliert Schwarz wegen Zugzwang, z.B. **2...Ke7 3.Kc5 Kd7 4.Kb6 Kc8 5.f4 Kb8** (5...g5 6.fxg5 fxg5 7.Kc5 und Weiß läuft zum g-Bauern) **6.a4 Kc8 7.Ka7! Kc7 8.b5 a5** (8...axb5 9.axb5 Kc8 10.b6 +-) **9.Ka8 Kb6 10.Kb8 f5 11.h3** oder **10...g5 11.fxg5 fxg5 12.h3** und Weiß gewinnt den Bauern b7.

Die letzten beiden Varianten zeigen, dass es in Bauernendspielen oft ein Vorteil ist, wenn man die Bauern in der Ausgangsstellung hat: Der Zug h3 war hier ein überaus nützliches Reservetempo mit dem man das Zugrecht an den Gegner übergeben konnte – mit entscheidendem Zugzwang.

Befindet sich nur mehr ein Bauer am Brett, ist das folgende Taktikmotiv am wichtigsten:

ablenkendes Springeropfer



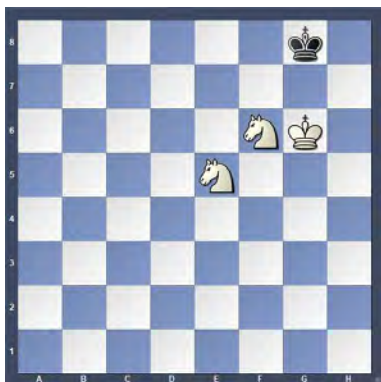
1.Sd3! Der schwarze Springer deckt f7. Um weiterzukommen, muss Weiß ihn von dieser Aufgabe ablenken. **1...Sxd3 2.f7** und der Bauer geht zur Dame. Nach **1...Sd7 2.f7 Kc7** gewinnt die erneute Ablenkung **3.Sc5!** bzw. nach **1...Sg6 2.f7 Kc7 3.Sf4!**

Festungen

Manchmal ist es im Endspiel aufgrund der wenigen verbleibenden Figuren möglich auch bei großem Materialnachteil das Remis zu erreichen. Bei solchen Stellungen spricht man von „Festungen“. Wir sehen uns 4 Beispiele an, die man kennen sollte:

2 Springer gegen König

Man kann mit Läufer und Springer bzw. zwei Läufern das Matt erzwingen, nicht aber mit zwei Springern:



Der König konnte in der schon fast in die Ecke gedrängt werden, doch wenn Schwarz jetzt einfach **1...Kf8** spielt, kommt Weiß nicht weiter. Nach **1...Kh8??** wäre doch ein Matt möglich **2.Sf7#** - das aber nur, weil Schwarz mitgeholfen hat.

Wir kommen zu Stellungen in denen sich die stärkere Seite im Mehrbesitz von Leichtfigur und Bauer befindet, aber trotz dieser kolossalen materiellen Überlegenheit nicht gewinnen kann:

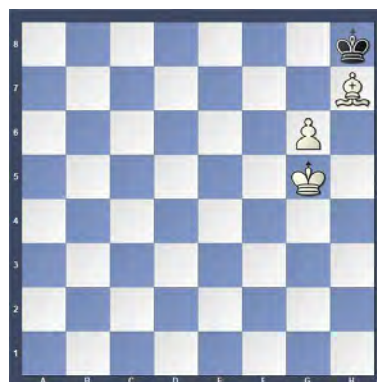
falscher Läufer und Randbauer



Der schwarze König pendelt einfach zwischen g8 und h8. Spielt Weiß

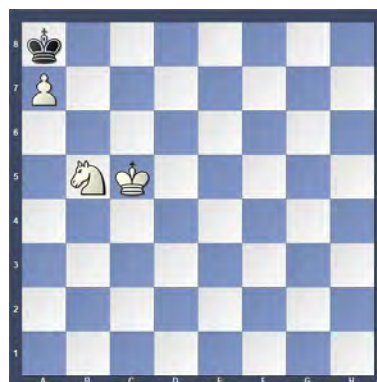
1.Le6 + Kh8 oder **1.h7+ Kh8**, dann steht Schwarz jeweils auf patt, sodass Weiß nicht weiter kommt. Er hat den falschen Läufer! Mit einem schwarzfeldrigen Läufer - dem Läufer von der Farbe des Umwandlungsfeldes des Bauern! - würde Weiß gewinnen.

Läufer und Springerbauer



Weiß kann durch die unglückliche Stellung des Läufers nicht gewinnen: **1.Kf6** oder **1.Kh6** würde pattsetzen, ansonsten pendelt Schwarz zwischen den Feldern h8 und g7. Wäre der Läufer irgendwo anders postiert, ist die Stellung gewonnen.

Springer und Randbauer



Mit dem Bauern auf a6 ist die Stellung gewonnen. Wenn Weiß aber hier **1.Kb6** spielt, um den Springer von der Deckung des Bauern zu befreien, setzt er patt. Ansonsten pendelt der schwarze König zwischen a8 und b7.

Damenendspiele: Dame und Bauer gegen Dame

Dieses Endspiel ist eines der kompliziertesten! Wir werden keinesfalls versuchen es in allen Einzelheiten zu studieren, sondern anhand der ausgezeichneten Modellpartie Botvinnik-Minev, Amsterdam 1954, die wichtigsten Punkte (*kursiv und unterstrichen hervorgehoben*) zum grundlegenden Verständnis dieses Endspiels herausarbeiten.

Wenn der König des Verteidigers sich vor dem Bauern befindet, kann die Stellung meistens gehalten werden.

Botvinnik - Minev



Hier steht der König des Verteidigers ungünstig, sodass die Stellung bei bestem Spiel gewonnen ist. **1.Df6.** Schwächer wäre 1.Kh6? Dh4+ 2.Kg7
Man soll den König nicht vor den eigenen Freibauern stellen.
Gut war aber 1.Kf5!
Die Dame steht am besten im Zentrum!

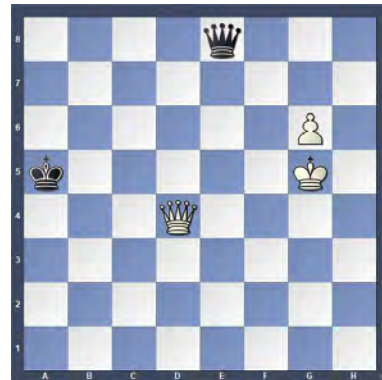
1...Dd5+ 2.Df5 Dd8+ 3.Kh5.
Die stärkere Seite sollte ihren König auf die gleiche Linie oder Reihe bringen, auf der der gegnerische König steht.

Das erhöht die Chancen darauf, dass man die Dame auf ein Schachgebot so vorstellt, das in der Folge ein Schach mit einem Gegenschach beantwortet werden kann.

3...De8 4.Df4+? Besser war 4.Kg4! – den König auf die gleiche Reihe wie sein Gegenüber bringen! Der Computer zeigt die beste Fortsetzung: 4...De2+ 5.Kf4 Dd2+ 6.Ke5 Db2+ 7.Kd6 Db8+ 8.Ke7 Db4+ 9.Kf7 Db7+ 10.Kf6 Db6+ 11.De6 wobei das nur der Anfang des richtigen Gewinnweges ist – man muss von hier an noch viele genaue Züge finden.

4...Ka5? Bloß nicht dahin! Schwarz hätte 4...Ka3! spielen sollen:
Der König der schwächeren Seite soll sich im Kampf gegen den Springer- oder Randbauern in der entgegengesetzten Ecke des Umwandlungsfeldes aufhalten!
Bei einem Läufer- oder Zentrumsbauern gewinnt die stärkere Seite ohnehin meistens. Die besten Remischancen hat der Verteidiger gegen den Randbauern.

5.Dd2+ Ka4 6.Dd4+ Ka5 7.Kg5.



7...De7+ 8.Kf5! Df8+ 9.Ke4 Dh6 10.De5+ Ka4 11.g7. Endlich ist es Weiß gelungen den Bauern auf die 7. Reihe zu bringen – das Ende ist in Sicht: Weiß bringt seinen König an den gegnerischen König heran, um auf fast jedes Schachgebot mit einem Gegenschach antworten zu können.
Methode: König an den gegnerischen König heranführen!

11...Dh1+ 12.Kd4 Dd1+ 13.Kc5 Dc1+ 14.Kd6 Dd2+ 15.Ke6 Da2+ 16.Dd5 De2+ 17.Kd6 Dh2+ 18.Kc5! König an König! - Schwarz gab auf. Weiß kommt nun zur Bauernumwandlung, weil er jedes Schach mit einem Gegenschach beantworten kann: 18...Dc2+ 19.Dc4+; 18...Df2(g1)+ 19.Dd4+; 18...Dc7+ 19.Dc6+.

Damenendspiele: typische Motive

Die Dame ist die stärkste Figur, weshalb häufiger als in anderen Endspielen auf Matt (1) gespielt werden kann. Die wichtigsten Motive für den Verteidiger sind das Spiel auf Dauerschach (2) oder die Pattverteidigung (3). Eine besondere

1) Matt



In der Partie Batuev - Simagin, Riga 1954, zog Schwarz nichts Böses ahnend **1...e2??** und wurde in drei Zügen mattgesetzt: **2.Dg1+ Kd2 3.Dc1+ Kd3 4.Dc3** matt. Gewonnen hätte stattdessen **1...Db4+ 2.Kc2 Dc4+ 3.Kb2 Kd2** (König an König!).

2) Dauerschach



Ein typisches Beispiel für die Rettung mittels Dauerschach. Schwarz nutzt alle möglichen Frontal- und Diagonalschachs zur erfolgreichen Verteidigung: **1...Da1+ 2.Kd3 Dd1+ 3.Ke3 Dg1+! 4.Ke4 Dg4+ 5.Kd5 Dd7+ 6.Kc5 Da7+ 7.Kc4 Da4+ 8.Kc3 Da1+** und so weiter. Es gelingt dem weißen König nicht sich von seiner Dame loszureißen (Speelman).

Rolle spielt in Damenendspielen die Bildung eines Freibauern (4), da die Dame sein Vorrücken optimal unterstützen kann – der Verteidiger braucht dann König und Dame, um ihn stoppen zu können.

3) Patt



In Chigorin – Schlechter, Ostende 1905, stellte Schwarz noch eine letzte Falle: **1...Dc7+!? 2.Db6+? Ka8!** und remis wegen **3.Dxc7** patt oder **3.Ka6 Dc8+ 4.Ka5 Dc7!**. Gewonnen hätte sowohl 2.b6 oder auch 2.Kb4.

4) Freibauer



Maroczy – Bogoljubov, Dresden 1936: **1.b5! cxb5 2.c6 Dc2**. Die letzte Schwierigkeit besteht darin, das Vorrücken des Freibauern zu unterstützen, ohne ein Dauerschach zu erlauben. **3.Dd7! Dc4 4.c7! Df4+ 5.Kg1 Dc1+ 6.Kf2 Dc5+ 7.Ke2 Dc2+ 8.Ke3 Dc5 9.Ke4 Dc2+ 10.Ke5 Dc3+ 11.Kd5 Dc4+ 12.Kd6 Db4+ 13.Kc6 Dc3+ 14.Kb7** und der König entkommt den Schachs.

Kapitel 4: Eröffnungen 1.e4

FM Florian Mostbauer



Seit 2014 bin ich als Jugendreferent und Jugendtrainer in Oberösterreich tätig und darf seit Beginn des Jahres als Nachwuchskoordinator für die Bundesländer Ober- und Niederösterreich arbeiten. Ebenfalls in diesem Jahr konnte ich meine Instruktorausbildung erfolgreich abschließen, Fide-Trainer wurde ich 2017.

Aktiver Spieler bin ich seit meiner Kindheit beim Schachverein Union Ansfelden: Anfangs noch in der 2. Klasse spielend konnte ich mich im Laufe der Jahre bis in unsere 1. Mannschaft vorkämpfen, mit welcher wir in der 2. Bundesliga Mitte antreten. 2018 gründete ich gemeinsam mit einem Partner die Schachschule Oberösterreich und organisiere und leite Volksschulkurse im oberösterreichischen Zentralraum.

Im folgenden Kapitel werdet Ihr eine Vielzahl an ausgewählten Eröffnungen entdecken, welche im Anfängerbereich von besonderer Bedeutung sind. Der Fokus liegt dabei nicht auf langen theoretischen Varianten und Abspielen, sondern auf einer kurzen Vorstellung der Ideen der jeweiligen Eröffnung. So könnt Ihr in kurzer Zeit einen guten Überblick über die spannende und vieldiskutierte Thematik der Eröffnungslehre bekommen.

Ergänzend zu den Seiten in dieser Broschüre findet Ihr als Online-Ressource kommentierte Partien und Aufgabenblätter, mit welchen Ihr euer Trainingsprogramm ergänzen könnt. So besteht die Möglichkeit, das Training passend auf die jeweilige Gruppenstärke anzupassen.

Versucht euch beim folgenden Thema die charakteristischen Züge einer Eröffnung einzuprägen und hinterfragt, warum welcher Zug gespielt wird: Sobald Ihr für eine gewisse Eröffnung erst mal ein Grundverständnis aufgebaut habt, wird es euch deutlich leichter fallen, neue Ideen zu erkennen und anzuwenden, und in Folge auch die theoretischen Gewirre einer Eröffnung erfolgreich zu durchstreifen.

Ich wünsche euch viel Freude und spannende Stunden beim Training und hoffe, Ihr und Eure Schüler könnt das Gelernte bestmöglich in euren Partien anwenden!

Italienische Eröffnung - Hauptvariante

Eine der beliebtesten Eröffnungen von Weiß ist die italienische Eröffnung. Weiß beginnt mit 1.e4 und bringt seine Leichtfiguren sehr schnell auf aktive Felder. Danach versucht er, mit Bauern das Zentrum zu erobern.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5



Schwarz spiegelt den Läuferzug von Weiß. Die Alternative Sf6 werden wir in einem folgenden Kapitel sehen. „Brave“ Züge für Weiß wären nun Sc3, d3 oder 0-0. Wir werden den kämpferischen Alternativen c3 und b4 unsere Aufmerksamkeit schenken.

4.c3 Sf6 5.d4



Weiß hat mit den beiden Bauernzügen nun ein perfektes Zentrum aufgebaut. Wenn Schwarz seine Figuren richtig und aktiv nützt, wird ihm aber der Ausgleich gelingen. Daher wäre 5.d3 eine gute Alternative für Weiß.

5... exd4 6.cxd4 Lb4+

Würde Schwarz sich stattdessen mit dem Läufer zurückziehen, könnte Weiß in Ruhe sein Zentrum festigen.

7.Ld2 Lxd2 8.Sxd2 d5!



Damit gelingt Schwarz der Gegenstoß im Zentrum. Andere Züge würden zu weißem Vorteil führen, da sie das Zentrum nicht so stark angreifen.

9.exd5 Sxd5 10.Db3 Sa5 11.Da4+ Sc6



Weiß könnte nun mit 0-0 fortsetzen oder auch mit Db3 Zugwiederholung anbieten. Theorie und Computer bewerten die Stellung als ziemlich ausgeglichen, im Mittelspiel wird es vor allem um den weißen Bauern auf d4 gehen, welcher sich als Stärke oder Schwäche entpuppen könnte.

Italienische Eröffnung - Evansgambit

Mit dem Evansgambit versucht Weiß, in der italienischen Eröffnung durch ein frühes Bauernopfer Entwicklungsvorsprung und Angriffschancen zu bekommen. Schwarz kann das Gambit sowohl annehmen als auch ablehnen, in beiden Fällen wird es zu scharfen Varianten und einem Kampf um Zentrum und Figurenaktivität kommen.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.b4



Schwarz muss nun entscheiden, wie er auf diesen Bauernzug reagiert: lehnt er das Opfer mit 4...Lb6 ab, sollte Weiß mit 5.a4 weiter Raum gewinnen. Üblicherweise wird der Bauer aber mit 4...Lxb4 genommen.

7... Sge7 8.cxd4 d5



Schwarz kann mit diesem Zug das beeindruckende weiße Zentrum etwas abschwächen. Hauptmerkmal der Stellung ist aber der schwarze König, der sich noch in der Mitte befindet.

5.c3 La5 6.d4 exd4 7.0-0



Weiß ist bereit, weitere Bauern zu opfern, um seine Streitkräfte schnell ins Spiel zu bringen. Schwarz sollte nun selbst mit der Entwicklung seiner Figuren fortsetzen. Mit 7...dxc3 noch einen Bauern zu nehmen würde nach 8.Db3 bereits sehr gefährlich werden.

9.exd5 Sxd5 10.La3!



Weiß verhindert damit die kurze Rochade von Schwarz. Für den geopfert Bauern hat Weiß Chancen auf Königsangriff, muss diese aber rasch ausnutzen. Schwarz sollte mit Le6 die offene Linie zum König verstellen und versuchen den La3 irgendwie zu blockieren. Die Stellung ist etwa ausgeglichen, aber für beide Seiten kompliziert zu spielen.

Italienische Eröffnung – Zweispringerspiel im Nachzug

Schwarz weicht hier im dritten Zug ab und entwickelt anstelle des Läufers zuerst seinen Springer. Das ergibt grundsätzlich Sinn, da der Springer sein Lieblingsfeld ja schon kennt, erlaubt aber Weiß dafür, einen frühen Angriff zu starten.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6



Weiß könnte nun mit d3 ruhig fortsetzen (Sc3 würde das Scheinopfer Sxe4 gefolgt von d5 erlauben), mit der Hauptvariante versucht er aber direkt einen Angriff auf f7 zu starten. Schwarz muss da einige Züge kennen, um nicht schnell in Schwierigkeiten zu kommen.

4.Sg5 d5 5.exd5 Sxd5?



Ein logischer Zug, der hier aber in eine Falle läuft. Wir sehen uns zuerst an, wie Weiß nun in Vorteil kommt, danach werden wir schauen, was Schwarz im fünften Zug stattdessen hätte machen sollen.

6.Sxf7! Kxf7 7.Df3+ Ke6



Schwarz musste mit dem König nach vorne, um den Springer zu retten, die Fesselung durch den Läufer ist aber sehr unangenehm. Weiß setzt nun mit Sc3, 0-0 und d4 fort, wonach er sehr starken Angriff und Vorteil hat. Erwähnt sei noch, dass Weiß auch im sechsten Zug mit d4 beginnen könnte.

Um dieser Falle zu entgehen, sollte Schwarz daher Folgendes spielen:

**5...Sa5 6.Lb5+ c6 7.dxc6 bxc6
8.Le2 h6 9.Sf3 e4**



Schwarz hat einen Bauern geopfert, die weißen Figuren aber erfolgreich zurückgedrängt. Die Stellung ist als in etwa gleich einzuschätzen, aber natürlich für beide Seiten kompliziert zu spielen.

Spanische Eröffnung – Abtauschvariante

In der spanischen Eröffnung greift Weiß sofort den Verteidiger des schwarzen e5-Bauern an. Schwarz muss sich darüber aber keine Sorgen machen, wenn er die richtigen Züge kennt, um den Bauern rasch zurückzuerobern.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6



Mit diesem Zug zwingt Schwarz den weißen Läufer zu einer Entscheidung. Dieser kann nun entweder den Springer schlagen oder sich nach a4 zurückziehen, was wir uns im nächsten Kapitel ansehen werden.

4.Lxc6 dxc6 5.Sxe5 Dd4



Daher hat Schwarz mit dem d-Bauern zurückgeschlagen: Durch den Doppelangriff der Dame auf Springer und Bauer erreicht Schwarz zumindest Ausgleich. Der Nachteil des Doppelbauern wird durch das Läuferpaar leicht ausgeglichen. Weiß spielt daher im fünften Zug für gewöhnlich etwas anderes:

5.0-0 f6 6.d4 exd4 7.Sxd5 c5



Weiß hat nun eine 4:3 Bauernmehrheit am Königsflügel und den einzigen Zentrumsbauern, Schwarz kann aber nach dem Damentausch auf die Stärke seiner Läufer vertrauen.

**8.Sb3 Dxd1 9.Txd1 Ld7 10.Lf4
0-0-0**



In diesem Endspiel wird Weiß versuchen, seine Bauernmehrheit am Königsflügel nach vorne zu bringen, während Schwarz plant, seine beiden Läufer bestmöglich zu postieren. Die Stellung ist nicht sehr taktisch, es braucht aber ein gewisses strategisches Geschick, um in diesem Endspiel die richtigen Plätze für die Figuren zu finden.

Spanische Eröffnung – Geschlossene Verteidigung

Weiß nimmt hier nicht sofort den Springer, sondern lässt den Druck aufs Zentrum länger aufrecht. Schwarz hat viele Möglichkeiten darauf zu reagieren, die geschlossene Verteidigung zählt seit vielen Jahren zu den Beliebtesten davon.

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4
Sf6 5.0-0 Le7**



Mit diesem Läuferzug hat Schwarz die geschlossene Verteidigung gewählt. Auch ...b5, ...Sxe4 oder ...Lc5 werden aber oft gespielt. Für Schwarz ist Lxc6 gefolgt von Sxe5 noch kein Problem, da auch der weiße Bauer auf e4 noch nicht gedeckt ist. Sobald dieser aber verteidigt wird, muss Schwarz auf die Lxc6-Drohung reagieren.

6.Te1 b5 7.Lb3 d6 8.c3 0-0



Schwarz hat die Drohung abgewehrt und der e5-Bauer ist nun gut verteidigt. Weiß hat mit c3 nun den Plan eingeleitet, mit d4 das Zentrum besetzen zu wollen und den Läufer eventuell nach c2 zurückzuziehen. Erst sollte er aber Lg4 verhindern.

Schwarz wird am Damenflügel seine Bauern in Bewegung setzen.

9.h3 Sa5 10.Lc2 c5 11.d4 Dc7



Da noch keine Figuren getauscht wurden, erscheint die entstandene Stellung sehr kompliziert. Zuerst werden beide Seiten mal versuchen ihre restlichen Leichtfiguren zu entwickeln, dann beginnt die Phase der Planfindung. Möglich wäre etwa:

**12.Sbd2 cxd4 13.cxd4 Sc6 14.Sb3
a5 15.Le3 a4 16. Sbd2 Ld7**



Schwarz besitzt mehr Raum am Damenflügel, Weiß dafür mehr Raum im Zentrum. Die offene c-Linie wird wohl in den nächsten Zügen von beiden Spielern besetzt werden.

Schottische Eröffnung

Die schottische Eröffnung wird im dritten Zug von Weiß eingeleitet und versucht, ein Übergewicht im Zentrum zu erreichen. Wahlweise kann Weiß auch einen Bauern opfern, um seine Entwicklung zu beschleunigen, genannt das schottische Gambit.

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



Nach drei Zügen haben wir die Ausgangsstellung für Schottisch erreicht. Weiß kann nun zwischen Sxd4 oder dem Gambit Lc4 wählen.

**A) 4.Lc4 Lb4+ 5.c3 dxc3
6.Sxc3 d6**



Schwarz hat sich den Mehrbauern geholt, liegt dafür aber im Zentrum und der Entwicklung zurück. Beide Seiten haben gleiche Chancen.

**B) 4.Lc4 Sf6 5.e5 d5! 6.Lb5
Se4 7.Sxd4 Ld7 8.Lxc6 bxc6**

Schwarz nimmt hier mit dem Bauern, um damit mehr Einfluss auf das Zentrum ausüben zu können.



Weiß wird hier versuchen, nach 0-0 am Königsflügel anzugreifen, während Schwarz die offene b-Linie und seine c- und d-Bauern nutzen wird.

**C) 4.Sxd4 Lc5 5.Le3 Df6 6.c3
Sge7 7.Lc4 0-0 8.0-0 Se5**



Bei dieser Variante hätte es zahlreiche andere Möglichkeiten für beide Seiten gegeben. Weiß hat sein Ziel der Bauernmehrheit im Zentrum erreicht, Schwarz konnte Weiß dafür aber mit Angriffen auf den Sd4 zu c3 zwingen, was den Springer auf b1 etwas einschränkt.

Weiß wird nun, sobald er den Lc4 gerettet hat, versuchen, f4 zu ziehen. Schwarz möchte mit d5 im Zentrum aktiv werden.

Russische Verteidigung

In dieser Eröffnung verzichtet Schwarz auf die Deckung des Zentrumsbauern e5 und greift stattdessen direkt den weißen Bauern auf e4 an. Die russische Verteidigung gilt als sehr solide für Schwarz, gibt Weiß aber viele verschiedene Möglichkeiten die Partie in die eine oder andere Richtung zu lenken.

1.e4 e5 2.Sf3 2.Sf6 3.Sxe5 d6



Weiß hätte im 3.Zug auch Sc3 oder d4 ziehen können, Sxe5 ist aber das am öftesten Gespielte. Schwarz spielte hier mit d6 den richtigen Zug. Nach 3...Sxe4 wäre Schwarz nach 4.De2 in großen Schwierigkeiten auf der e-Linie. 4...Sf6 5.Sc6+ gewinnt Material.



Beide Seiten sind nun mit der Entwicklung fast fertig. Wichtigstes Stellsmerkmal sind die Rochaden auf verschiedene Seiten, es besteht also die Möglichkeit eines Angriffs.

Möchte Weiß eine ruhigere Partie spielen, so wäre im 5.Zug ein ganz anderer Weg möglich gewesen. Hier ein Beispiel wie es kommen könnte:



Im ersten Diagramm könnte Weiß nun mit 4.Sxf7 gefolgt von 5.d4 ein spannendes Gambit einleiten, die Kompensation wird aber nicht ganz ausreichen. Es ist jedoch sicher eine gute Überraschungswaffe.

4.Sf3 Sxe4 5.Sc3 Sxc3 6.dxc3 Le7 7.Le3 0-0 8.De2 Sd7 9.0-0-0 Sf6

5.d4 d5 6.Ld3 Sc6 7.0-0 Le7 8.Sbd2 Sxd2 9.Lxd2 Lg4 10.c3 0-0



Weiß hat in diesen Varianten wohl immer ein kleines Plus, durch die nahezu gleiche Bauernstruktur wird der Vorteil aber nur minimal sein. Die offene e-Linie wird bald zum Tausch der Schwerfiguren einladen.

Elefantengambit

Diese lustig klingende Eröffnung kann Schwarz im zweiten Zug einleiten. Dieses Gambit gilt nicht als völlig korrekt, kann einen unvorbereiteten Gegner aber durchaus vor einige Probleme stellen. Die Hauptvarianten scheinen gut für Weiß.

1.e4 e5 2.Sf3 d5



Weiß sollte nun einen der beiden schwarzen Bauern schlagen. Züge wie 2.Sc3 d4 oder 2.d3 exd4 geben Schwarz zumindest gleiche Chancen.

3.Sxe5 Ld6 4.d4 dxe4 5.Lc4 Lxe5



Würde Weiß nun den Läufer nehmen, ginge nach dem Damentausch das Rochaderecht verloren. Weiß hat hier aber einen deutlich stärkeren Zug, welcher plötzlich Matt droht:

6.Dh5! De7 7.Dxe5 Dxe5 8.dxe5

In diesem Endspiel hat Weiß nun aufgrund des Läuferpaares einen angenehmen Vorteil.

Im dritten Zug stattdessen den Bauern auf d5 zu nehmen führt zu völlig anderen Varianten.

3.exd5 e4 4.De2! Sf6 5.Sc3 Le7



Schwarz opfert hier ganz im Sinne des Gambits 1-2 Bauern für rasche Entwicklung und Rochade. Weiß kann den zweiten Bauern ruhig nehmen, muss aber später rasch in der Entwicklung aufholen.

6.Sxe4 0-0 7.Sxf6 Lxf6 8.d4 Te8 9.Le3 Dxd5



Weiß hat noch einen Bauern mehr und wird, sobald ihm die Rochade gelingt, eine vorteilhafte Stellung behalten. Schwarz ist aber nicht ohne Chancen.

Das Königsgambit

Das Königsgambit ist eine der aggressivsten Eröffnungsmöglichkeiten für Weiß. Ziel ist es, durch ein Bauernopfer die Kontrolle über das Zentrum zu erlangen und die Leichtfiguren auf aktive Felder zu bringen. Schwarz hat aber einige Gegenchancen.

1.e4 e5 2.f4 exf4



Für Schwarz ist es am besten, den Bauern des Weißen zu nehmen. Auch möglich wäre 2...d6, um den Bauern zu decken, oder 2...d5 mit sofortigem Gegenangriff im Zentrum.

3.Sf3

Der Springer soll Dh4+ verhindern. Es wird aber auch 3.Lc4 oft versucht, um nach 4...Dh4+ 5. Kf1 zu ermöglichen.

Weiß wird in den nächsten Zügen versuchen, mit d4 das Zentrum zu besetzen und mit Lxf4 seinen Bauern zurück zu erobern. Wenn ihm das gelingt, wird Weiß besser stehen.

3. ... g5



Ein sehr frecher Zug, der hier aber sehr sinnvoll ist. Würde Weiß nun mit 4.d4 fortsetzen, so könnte Schwarz g4 ziehen, den Springer vertreiben und Dh4+ wieder ermöglichen.

4. Lc4 g4 5.0-0



Weiß ist bereit, eine Figur zu opfern, um großen Entwicklungsvorsprung zu erhalten. Schwarz muss den Springer natürlich nehmen.

5. ... gxf3 6.Dxf3 Df6



Schwarz hofft auf Dxf4, um die Damen zu tauschen. Weiß sollte mit d3 oder e5 fortsetzen und seine restlichen Figuren ins Spiel bringen. Der Computer gibt Schwarz Vorteil, in einer so komplizierten Stellung ist aber natürlich alles möglich.

Wiener Partie

In der Wiener Partie eröffnet Weiß eher ruhig und lässt nach 1.e4 e5 den Zug 2.Sc3 folgen. Dieser logische Zug entwickelt eine Leichtfigur, baut aber keinen Angriff auf. Um das Spiel zu verschärfen, könnte Weiß mit f4 in ein verzögertes Königsgambit überleiten. Oft leitet die Wiener Partie in andere Eröffnungen über.

1.e4 e5 2.Sc3



In dieser Grundstellung kann Schwarz zwischen den drei Entwicklungszügen Lc5, Sf6 und Sc6 wählen.

A) 2...Lc5

3.Sf3 Sc6 4.Lc4 Sf6 5.d3 d6



Die Wiener Partie hat sich zur italienischen Eröffnung entwickelt. Beide Seiten haben bereits drei Leichtfiguren entwickelt und werden bald die kurze Rochade machen. Weiß ist einen Zug vorne und hat daher minimalen Vorteil, grundsätzlich ist die Stellung aber sehr ausgeglichen.

B) 2...Sf6

3. f4 d5! 4.fxe5 Sxe4



Durch den Übergang zum Königsgambit ist eine deutlich komplexere Stellung entstanden. Weiß sollte mit Sf3 und De2 fortsetzen, um den schwarzen Springer auf e4 zu vertreiben. Natürlich hätte Weiß auch mit 3.Sf3 ruhiger fortsetzen können.

C) 2...Sc6

3.Sf3 Sf6



Der Zug 3.f4 wäre hier zu riskant gewesen. Weiß kann nun entscheiden ob er mit 4.d4 Schottisch oder mit 4.Lb5 Spanisch anstreben möchte.

Mittelgambit

In dieser Eröffnung versucht Weiß bereits im 2.Zug die Kontrolle im Zentrum zu übernehmen. Allerdings werden dadurch frühe Damenzüge notwendig, was Schwarz die Möglichkeit gibt, im Gegenzug rasche Entwicklung zu erhalten.

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4 Sc6



Schwarz spielt einen logischen Entwicklungszug und greift die weiße Dame an. Weiß hat nun einen Bauern mehr im Zentrum, verliert mit den Damenzügen aber Tempi. Die Dame muss nun ein sicheres Feld finden (nicht 4.Dc3?? Lb4!)

4.De3 Sf6 5.Sc3 Lb4 6.Ld2 0-0



Schwarz führt in der Entwicklung, kontrolliert aber weniger vom Zentrum. Die Stellung befindet sich daher in etwa im Gleichgewicht. Schwarz wird in den nächsten Zügen versuchen, d7-d5 durchzusetzen, während Weiß sich fertig entwickelt.

7.0-0-0 Te8 8.Dg3 Txe4!



Weiß kann nun nicht auf e4 nehmen, da nach schwarzem Sxe4 die Dame und der Läufer auf d2 angegriffen wären. Weiß kann aber ausreichendes Gegenspiel für den geopferten Bauern erhalten, wenn er richtig fortsetzt.

9.a3 Ld6 10.f4 Te8 11.Ld3 Lf8



Schwarz hat laut Computer hier leichten Vorteil, Weiß beendet nun aber mit Sf3 seine Entwicklung und kann mit gutem Figurenspiel durchaus auf Angriffschancen hoffen. Für Spieler, welche gerne die Initiative ergreifen, kann diese Eröffnung also durchaus interessant sein.

Nordisches Gambit

Weiß opfert in dieser Eröffnung früh 1-2 Bauern, um seine Figuren zu befreien. Schwarz kann das Gambit ablehnen, sich darauf einzulassen ist aber ehrgeiziger. Allerdings sollte Schwarz auch seine eigene Entwicklung nicht vernachlässigen.

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3



Dieser Zug leitet das nordische Gambit ein, Dxd4 hätte zum Mitteltgambit geführt. Schwarz könnte nun mit 3...d5 das Gambit ablehnen, was mit Ausgleich zu bewerten wäre.

3...dxc3 4.Lc4 cxb2 5.Lxb2



Weiß hat seine Läufer eindrucksvoll in Position bringen können, musste aber bereits zwei Bauern opfern. Schwarz kann nun versuchen, seine Figuren mit Sf6, Sc6 oder Lb4+ zu entwickeln und seinen Materialvorteil zu behaupten, Weiß hat aber klare Kompensation.

Alternativ werden in dieser Stellung oft von Schwarz die eroberten Bauern zurückgeopfert, was zu der folgenden Variante führen kann.

5...d5 6.Lxd5 Sf6 7.Lxf7+ Kxf7



Durch das Ablenken des Königs ist die schwarze Dame nun ungedeckt und kann genommen werden. Allerdings bekommt Schwarz mit einem Abzugangriff direkt die weiße Dame zurück.

8.Dxd8 Lb4+ 9.Dd2 Lxd2 10.Sxd2 Te8 11.Sf3



Der Staub hat sich gelegt und die Stellung ist in etwa ausgeglichen. Schwarz sollte nun mit Sc6 fortsetzen, da nach 11...Sxe4 Weiß mit 12.Se5+ plötzlich die Deckung des Springers unterbricht und Material gewinnt.

Sizilianisch – Der Drache

1.e4 c5 Schwarz stellt die Entwicklung des Königsflügels zurück und will den c-Bauern gegen den weißen d-Bauern tauschen. Dann soll ein Angriff am Damenflügel gestartet werden. Nachdem Weiß oft seine Chancen am Königsflügel nutzen will, entstehen komplizierte und aufregende Varianten. Eine echte Kampfpartie ist die Folge.

2.Sf3 d6 Schwarz hat auch andere gute Züge wie 2...e6 und 2...Sc6.

3.d4 cxd4 Weiß wählt den offenen Sizilianer. Nach dem Abtausch im Zentrum steht der Springer recht gut.

4.Sxd4 Sf6 Schwarz entwickelt sich und greift den verbliebenen weißen Zentrumsbauern auf e4 an.

5.Sc3 g6 Schwarz will den schwarzfeldrigen Läufer auf die Diagonale a1-h8 stellen. Dort steht er sehr aktiv und wird bei den schwarzen Drohungen eine Hauptrolle spielen. Das Drachensystem ist erreicht:



Manche glauben in der schwarzen Bauernstruktur den Rücken eines Drachens erkennen zu können, daher der Name.

Gefährlich für Schwarz kann der Angriff von Löwenfisch sein. Nach **6.f4** darf Schwarz nicht **6...Lg7** spielen, weil das nach **7.e5 dxe5? 8.dxe5 Sg4** (8...Sd7 wird mit 9.e6! beantwortet) **9.Lb5+** zu großem Vorteil für Weiß führt. Findet selbst heraus, warum das so ist!

Nach **6.f4 Sc6** muss ausnahmsweise das Pferd vor der kurzen Rochade entwickelt werden! Nach **7.Sxc6 bxc6 8.e5 dxe5 9.Dxd8 Kxd8 10.fxe5 Sd5 11.Ld2 Lg7 12.0-0-0 Kc7** ist die Stellung ausgeglichen.

Der Fianchettoläufer auf g7 ist eine der schärfsten Waffen im schwarzen Angriffsspiel. Er bestreicht viele wichtige Felder auf der langen Diagonale a1-h8. Zwar verstellt ihm der eigene Springer oft die Sicht, aber manchmal kann dieser mit Tempo (auch unter Selbstaufopferung) abgezogen werden.



Hier gewinnt der Zug **...Sxe4!** Der Springer darf nicht genommen werden weil sonst **...Dxb2** mit Matt folgt.

Auch den jugoslawischen Angriff muss Schwarz nicht fürchten: Nach **6.Le3 Lg7 7.f3 0-0 8.Dd2 Sc6 9.Lc4** lebt der Drache nach



den Zügen **9...Ld7 10.0-0-0 Tc8 11.Lb3 Se5**.

Sizilianisch – Weiß spielt das Morra-Gambit

Wenn Schwarz auf **1.e4** die Sizilianische Verteidigung wählt, kann Weiß nach **1...c5 2.d4 cxd4 3.c3** ein Bauernopfer anbieten.



Meist nimmt Schwarz die Herausforderung an und schnappt sich den Bauern. Aber auch 3...d3, 3...d5, 3...Sf6 und gar 3...e5 stellen respektable Antworten dar. Nach der Annahme des Bauern mit **3...dxc3** ist das Morra-Gambit erreicht. Es folgt **4.Sxc3 d6 5.Lc4 d6** Oft ist nun der weißfeldrige Läufer der Held, wenn er sich auf dem f7 opfern kann.



6.Sf3 Sf6?! 7.e5! Der Durchbruch e4-e5 ist ein ständiges Thema in dieser Spielart. Nach dem Fehler **7...dxe5??** gewinnt Weiß mit **8.Lxf7!** die Königin. Der König kann die Königin nicht mehr schützen (siehe Diagramm in der nächsten Spalte).



Ebenso unangenehm für Schwarz endet die Partie nach **3...dxc3 4.Sxc3 d6 5.Sf3 Lg4 6.Lc4 Sf6** Mit **7.Lxf7! Kxf7 8.Se5+**



gewinnt Weiß nach einem Zug des Königs (8...dxe5? 9.Dxd8) nach dem folgenden **9.Sxg4** einen Bauern.

Schwarz muss also besser spielen. Zum Beispiel so:

Nach **3...dxc3 4.Sxc3 Sc6 5.Sf3 d6 6.Lc4 e6 7.0-0 Le7 8.De2 Ld7 9.Td1 a6** erreichen wir eine typische Stellung mit Chancen für beide Seiten. Weiß hat viel Platz für die Figuren und will den Hebel e4-e5 spielen.



Schwarz hat einen Bauern mehr, ist dafür aber in der Entwicklung im Rückstand. Hilfreich ist die Bauernmehrheit im Zentrum. Die Bauern auf d6 und e6 halten die wichtigen Felder c5, d5, e5 und f5 unter Kontrolle.

Sizilianisch – Geschlossener Sizilianer und Rossolimo

Weiß kann den "geschlossenen Sizilianer" wählen. Dabei wird vorerst auf ein schnelles d2-d4 verzichtet. Eine Möglichkeit für beide Seiten, sich gut aufzubauen ist: **1.e4 c5 2.Sc3 d6 3.d3 g6 4.g3 5.Lg2 Sc6 6.f4**



Weiß will früher oder später einen Angriff am Königsflügel (mit f4-f5) oder im Zentrum (mit e4-e5) starten. Nach **6...e6** bringt Schwarz den Springer von g8 nach e7. Dort überdeckt er das wichtige Feld f5. Außerdem erhält der Springer auf c6 noch mehr Schutz. Das ist wichtig, falls Schwarz b7-b6 oder b7-b5 spielt. Hier droht Weiß oft, mit Angriff die lange Diagonale h1-a8 zu öffnen.

Nach **7.Sf3 Sge7** entsteht folgende Stellung:



Nun kommt **8.Le3 0-0 9.0-0** und Schwarz sollte sich um den Vorstoß d3-d4 kümmern. Am einfachsten ist es, selbst einen Springer dorthin zu stellen. **9...Sd4** gleicht das Spiel aus.

Vorsicht: **10.Sxd4??** ist ein schwerer Fehler! Nach **10...cxd4** gewinnt die Bauerngabel mit Angriff auf Läufer und Pferd eine Figur.

Im Rossolimo-System entwickelt sich Weiß mit **1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5** schnell.



Dies geschieht mit der Idee, Schwarz sobald wie möglich einen Doppelbauern zu verpassen. Schwarz reagiert meist mit **3...e6**, **3...g6** oder **3...d6**. Im nächsten Diagramm sehen wir bereits eine typische Stellung aus dem Rossolimo:



Beide Seiten haben ihre Vorteile. Ihr seht, dem weißfeldrigen Läufer auf c8 stehen nicht besonders viele gute Felder zur Auswahl. Die Bauernkette c2-d3-e4 und der Bauer auf h3 schränken ihn ein. Weiß wird zwischen Königsangriff und Spiel am Damenflügel wählen, manchmal sogar beides kombinieren. Schwarz wird früher oder später e7-e5 spielen und hoffen, dass im Laufe der Partie das Läuferpaar eine Rolle spielen wird.

Französische Verteidigung

Die französische Verteidigung wird von Schwarz mit 1...e6 eingeleitet. Damit wird Kontrolle über das Zentrumsfeld d5 aufgebaut, welches im nächsten Zug von einem Bauern besetzt werden soll. Für beide Seiten gibt es eine Vielzahl an Plänen.

1.e4 e6 2.d4 d5



Weiß kann nun Bauern tauschen, was als eher ereignislos gilt. Ehrgeiziger ist es, den Bauern nach e5 zu ziehen (Vorstoßfranzösisch) oder diesen mit dem Springer zu decken (klassisch).

A) 3.e5 c5 4.c3 Sc6 5.Sf3 Db6



Weiß hat durch den Vorstoß e5 Raum gewonnen und die Mehrheit im Zentrum erlangt. Schwarz versucht nun, dieses Zentrum von der Seite aus anzugreifen. Besonders der Bauer auf d4 wird belagert. Um weiteren Druck aufzubauen bringt Schwarz oft seinen Springer von g8 nach f5 oder zieht sogar f6, um die Spitze des weißen Zentrums anzugreifen.

Weiß kann versuchen a3 und b4 zu ziehen oder vorerst mit Le2 und 0-0 die Entwicklung fortsetzen.

B) 3.Sc3 Lb4 4.e5 c5 5.a3 Lxc3 6.bxc3 Sge7



Wieder ist im Zentrum eine klassische Französisch-Struktur entstanden, aber diesmal entwickelt sich die Stellung viel taktischer. Weiß zieht hier gerne Dg4, was Schwarz mit 0-0, Dc7 oder auch cxd4 beantworten könnte.

C) 3.Sc3 Sf6 4.e5 Sd7 5.f4 c5 6.Sf3 Sc6



Erneut sehen wir weißen Raumvorteil, Schwarz hat aber schon begonnen, Druck auf das Zentrum aufzubauen. Es gibt wieder die typischen Französisch-Pläne für beide Seiten.

Die Caro-Kann Verteidigung

Auf 1.e4 setzt Schwarz mit 1...c6 und nachfolgendem 2...d5 einen Bauern ins Zentrum. Anders als in der Französischen Partie (1.e4 e6) bleibt der Weg des weißfeldrigen Läufers auf c8 unversperrt.



nach **5.Sxf6** (stark ist auch 5.Sg3) entweder das Kortschnoj-System mit **5...exf6** oder das Bronstein-Larsen-System mit **5...gxf6** zu spielen.

Sehr gut ist auch **4...Sd7**, um nach **5.Sf3 Sgf6** zu spielen, ohne die Verdoppelung der Bauern fürchten zu müssen.

Weiß kann nach **1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4** (4.Ld3 Sc6 5.c3 ist ebenfalls ganz gut) **Sf6 5.Sc3** den Panov-Angriff spielen:

Nach **2.d4 d5 3.Sc3** (manchmal wird 3.Sd2 bevorzugt, um sich nicht durch 3...b5 stören zu lassen und um gegen 3...g6 späteres c2-c3 folgen zu lassen) **3...dxe4 4.Sxe4** hat Schwarz die Wahl.



Sehr gerne kämpft Weiß mit **3.e5**, der Vorstoßvariante, um Vorteil.

Es kann **4...Lf5 5.Sg3 Lg6 6.h4 h6 7.Sf3 Sd7 8. h5 Lh7 9.Ld3 Lxd3 10.Dxd3 e6** folgen.



Nun kann Schwarz **3...Lf5** [3...c5 ist eine weitere Möglichkeit] folgen lassen und sich freuen, den Läufer nach baldigem e7-e6 außerhalb der Bauernkette zu haben. Weiß kontert mit **4.Sf3 e6 5.Le2** und will zeigen, dass der weißfeldrige Läufer von Schwarz dennoch nicht gut steht.

Aber auch **4...Sf6** ist möglich, um

Skandinavische Verteidigung

In der skandinavischen Verteidigung greift Schwarz direkt den weißen Zentrumsbauern an, muss dafür aber einen frühen Damenausflug in Kauf nehmen. Weiß kann in der Regel leichten Vorteil erzielen, Schwarz steht aber sehr sicher.

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 Da5



Schwarz hätte die bedrohte Dame auch nach d6 oder d8 zurückziehen können, Da5 ist aber am häufigsten. Weiß könnte nun mit 4.b4 Dxb4 5.Tb1 ein interessantes Bauernopfer spielen, öfter kommen aber die logischen Entwicklungszüge aufs Brett.

4.d4 Sf6 5.Sf3 c6 6.Lc4 Lf5



Schwarz sollte den Bauernzug nach c6 relativ früh spielen, da die Dame auf a5 schnell in Bedrängnis kommen kann. Nun hat sie einen sicheren Weg zurück nach c7 oder d8. Weiß hat inzwischen einen Bauern ins Zentrum gebracht und einige seiner Figuren auf günstige Felder entwickelt.

7.Ld2 e6 8.Sd5 Dd8 9.Sxf6 Dxf6



Mit Ld2 hat Weiß einen Abzugangriff auf die Dame und den Abtausch eines Springerpaares vorbereitet. Nun haben wir eine typische Stellung der skandinavischen Verteidigung erreicht. Weiß hat nach 0-0 nun mehr Kontrolle im Zentrum und bessere Entwicklung, Schwarz hat aber keine klaren Schwächen oder Nachteile. Weiß steht hier etwas besser.

Alternativ könnte Schwarz mit 2...Sf6 versuchen, den Bauern anders zurück zu gewinnen. Nach 3.Lb5+ Ld7 4.Lc4 kann Weiß den Bauern zwar verteidigen, muss aber nach 4...Lg4 5.f3 Lf5 eine etwas komische Stellung akzeptieren. Schwarz hat Gegenspiel.



Aljechin- und Nimzowitsch Verteidigung

In diesen Verteidigungen zieht Schwarz, nachdem Weiß mit 1.e4 eröffnet, einen der Springer. Das gilt als nachteilig, da die Springer früh von weißen Bauern bedroht werden können, wenn das Zentrum nicht mit eigenen Bauern besetzt wird.

A) Aljechin Verteidigung

1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.c4 Sb6 4.d4



Schwarz hat mit den Springerzügen viel Zeit verloren und Weiß das Zentrum überlassen. Nun versucht er, dieses Zentrum zu brechen. Weiß könnte das Zentrum mit f4 stützen, was aber riskant ist. Ich empfehle einen bequemeren Weg zu Vorteil:

**4...d6 5.exd6 exd6 6.Sc3 Le7
7.Ld3 Sc6 8.Sge2 0-0**



Weiß besitzt das Zentrum und hat mit Sge2 auch eine lästige Fesselung durch Lg4 verhindert. Nach 0-0 und der Entwicklung des Lc1 wird Weiß eine angenehme Stellung mit etwas Vorteil haben.

B) Nimzowitsch Verteidigung

1.e4 Sc6 2.d4 d5



Auch hier überlasst Schwarz dem Weißen viel Zentrum, reagiert aber schnell mit d5 dagegen. Weiß kann nun zwischen 3.exd5, 3.e5 und 3.Sc3 wählen.

3.Sc3 dxe4 4.d5 Sb8 5.Sxe4

Und Weiß hat etwas Raumvorteil.

In der Praxis ist es für Schwarz aber oft am unangenehmsten, wenn Weiß in seinem 2.Zug nicht d4 zieht, sondern mit Sc3 oder Sf3 seine Entwicklung fortsetzt. Damit würde die Partie wohl in eine bekannte Eröffnung übergehen, sobald Schwarz e5 zieht und Sc6 hätte seine Überraschungswirkung verloren.



Pirc- und Moderne Verteidigung

Auch in diesen Verteidigungen überlässt Schwarz dem Weißen das Zentrum, bringt aber rasch einen Läufer auf g7 in Position, um dieses Zentrum früher oder später von der Seite aus anzugreifen. Diese beiden Eröffnungen sind sich sehr ähnlich, unterscheiden sich aber in der Reihenfolge der schwarzen Züge.

A) Pirc-Ufimzev Verteidigung

1.e4 d6 2.d4 Sf6 3.Sc3 g6



Weiß hat das Zentrum eingenommen, Schwarz hat aber ein Vorrücken mit d6 unterbunden. Nach Ausführung der Rochade wird Schwarz versuchen, das Zentrum mit e5 oder c5 zu bekämpfen. Weiß kann diesen Plan aggressiv mit f4 bekämpfen oder seine Figuren ruhig weiterentwickeln.

4.Sf3 Lg7 5.Le2 0-0 6.0-0 c6



Schwarz plant Dc7 und Sbd7 gefolgt von e5. Weiß kann diesen Plan kaum verhindern, muss ihn aber auch nicht fürchten. Aufgrund des Raumvorteils hat Weiß minimalen Vorteil, Schwarz hat aber gute Spielmöglichkeiten.

B) Moderne Verteidigung

1.e4 g6 2.d4 Lg7



Schwarz verzichtet hier zunächst auf Sf6 und musste daher auch nicht d6 ziehen. Der Lg7 greift nun bereits das weiße Zentrum an. Weiß musste dafür nicht Sc3 ziehen und kann mit c3 das Zentrum stützen oder mit c4 in die Königsindische Verteidigung überleiten. Auch die Eroberung von noch mehr Raum mit f4 ist möglich.

4.Sf3 c6 5.Sc3 d5



Nun sind wir in einer Art Caro-Kann Stellung angekommen. Typisch für die Moderne Verteidigung ist, dass sie in viele andere Eröffnungen überleiten kann. Schwarz sollte daher einiges an Eröffnungswissen mitbringen.

Kapitel 5: Eröffnungen 1.d4, 1.c4

FM Mag. Christian Srienz

Mein erstes Schachturnier spielte ich im Alter von 12 Jahren. Das „Leiblachtal-Turnier“ war ein jährlich stattfindender Wettkampf, organisiert von den benachbarten Vereinen Lochau und Hörbranz. Am dritten Spieltag setzte ich mich gut gelaunt zur letzten Partie an meinen Platz. Ich hatte bereits 3,5 Punkte aus 8 Partien und war mir sehr sicher, dass ich abschließend noch einen Punkt machen würde. Schließlich hatte mein Gegner bisher noch keine einzige Partie gewonnen. Vor Beginn des Spiels bestellte ich eine Limonade, bezahlte mit meinem eigenen Taschengeld und fühlte mich siegessicher und gut.

Als der Wirt mein Getränk brachte, spielte mein Gegner den Zug 4.Dxf7. Ich war irritiert, schenkte mir ein Glas Limonade ein. Dann gab ich ihr die Hand: Sie hatte mich Schachmatt gesetzt. Meine Überheblichkeit hatte mich unaufmerksam werden lassen und so erlitt ich ein Schäfermatt. Das kannte ich noch nicht.

Ich weiß nicht, ob es diesem Eröffnungsdesaster zu verdanken war, aber in den nächsten 25 Jahren wurde ich ein glühender Verfechter von Nebenvarianten und Gambits jeglicher Art.

Inzwischen aber weiß ich den Charme klassischer Eröffnungen und den Reiz von Hauptvarianten zu schätzen. Es ist ein Genuss, die Meisterwerke von Greco bis Carlsen mit Eröffnungssystemen in Verbindung zu bringen, sie in ihrer Entwicklungsgeschichte begreifen zu wollen.

Als Schachtrainer von Kindern und Jugendlichen versuche ich diese zum Spielen von Hauptvarianten als auch zu der Auseinandersetzung mit Nebenvarianten zu ermutigen. Der Schwerpunkt liegt aber klar im Bereich der klassischen Eröffnungssysteme.

Ich habe gemeinsam mit Florian Mostbauer den Eröffnungsteil dieser Publikation zu verantworten. Wir haben versucht, einige der wichtigsten Eröffnungen auf je einer Seite näher zu bringen und hoffen, dass diese Übersicht für möglichst viele Schachbegeisterte nützlich sein wird.

Mag. Christian Srienz, Konfliktvermittlung und Gemeinwesenarbeit in städtischen Wohnhausanlagen in Wien, Entwickler der Nachbarschaftlichen Schachpartie im Gemeindebau, langjähriger Jugendbetreuer beim Verein Wiener Jugendzentren, Fide-Meister, A-Trainer, Nachwuchs koordinierer für Wien und Burgenland, Kontakt: christian.srienz@drei.at



Das angenommene Damengambit

Das Damengambit ist eine sehr beliebte Eröffnung von Weiß und wird auch auf höchstem Niveau oft gespielt. Weiß versucht, durch ein vorübergehendes Bauernopfer einen Vorteil im Zentrum zu erhalten. Schwarz kann dieses Gambit sowohl annehmen als auch eine andere Verteidigungsmöglichkeit wählen.

1.d4 d5 2.c4 dxc4



Wie im Königsgambit versucht Weiß mit einem Bauernopfer, den gegnerischen Bauern aus dem Zentrum zu locken und dann zu erobern.

Alternativ hätte Schwarz seinen Zentrumsbauern auch mit c6 oder e6 verteidigen können.

Weiß muss nun versuchen den schwarzen Bauern auf c4 zurück zu erobern. Diese Aufgabe soll der Läufer von f1 übernehmen, den wir nun befreien. Es wäre aber auch möglich, vorher noch Sf3 zu spielen oder direkt das Zentrum mit e4 zu erobern.

3.e3 Sf6 4.Lxc4 e6 5.Sf3 c5



Schwarz versucht ganz richtig, das weiße Zentrum anzugreifen. In Kürze wird Schwarz auf d4 nehmen, woraufhin Weiß mit dem e3-Bauern zurücknehmen sollte und eine Isolani-Struktur erhalten wird. Dieser vereinzelte Bauer auf d4 kann dann sowohl eine Stärke als auch eine Schwäche sein. Beide Seiten werden in den nächsten Zügen versuchen ihre Läufer und Springer ins Spiel zu bringen und mit den Königen auf die kurze Seite rochieren.

Eine wichtige Falle solltest du dir merken, falls Schwarz versucht, den Bauern nach **3.e3** mit **3...b5** zu verteidigen. Du machst dann am besten

4.a4 c6 5.axb5 cxb5



Der c4-Bauer ist zwar gut verteidigt, aber mit **6.Df3!** stellst du Schwarz vor große Schwierigkeiten: Der Turm auf a8 kann jetzt nur noch durch Springer- oder Läuferopfer gerettet werden, wonach Weiß klar im Vorteil ist.

Das abgelehnte Damengambit

1.d4 d5 Jede Partei stellt einen Bauern ins Zentrum. **2.c4** Das Damengambit. Weiß ist bereit kurzfristig einen Bauern zu opfern. **2...e6** Schwarz lehnt das Gambit ab. Diese Eröffnung wird "**Abgelehntes Damengambit**" genannt:



3.Sc3 Sf6 4.Sf3 Wie schon der zweite Weltmeister Emanuel Lasker sagte: "Die Springer gehören vor den Läufern entwickelt." Auch gut ist 4. cxd5, das zur sogenannten Abtauschvariante führt. **4...Le7 5.Lg5** Es ist wichtig für Weiß, seinen Läufer zu entwickeln, bevor er e3 spielt. **5...0-0 6.e3 Sbd7**



Das ist unsere Ausgangsstellung. Weiß hat nun mehrere Züge zur Verfügung. Eine Empfehlung ist der Zug **7.Tc1**. Der Turm geht auf die c-Linie, wo er vermutlich bald schöne Aussichten hat. Erst im Anschluss wird er Ld3 spielen und die kurze Rochade folgen lassen. Vielleicht nimmt Schwarz ja auf c4 und der Läufer kann in einem Schritt den Bauern zurückschlagen! Hier noch ein Rat für die schwarze Seite: Schwarz nimmt

auf c4, wenn der Läufer auf d3 geht. Dann folgt c7-c5!

Eine Form des abgelehnten Damengambits ist die **Slawische Verteidigung** die nach 1.d4 d5 2.c4 c6 entsteht:



Schwarz will ebenfalls den Bauern auf d5 schützen, aber gleichzeitig nicht den Läufer auf c8 einsperren und diesen später eventuell außerhalb der Bauernkette hin entwickeln.

Folgen kann **3.Sf3 Sf6 4.Sc3 dxc4** Schwarz nimmt den Bauern und droht mit b7-b5 den eigenen Bauern auf c4 zu festigen. Wenn Weiß zu früh den Läufer mit **4...Lf5** entwickelt, können nach **5.cxd5 exd5 6.Db3** Schwierigkeiten entstehen. Gleich zwei Bauern sind angegriffen.



In der Hauptvariante ist die Stellung nach **5.a4 Lf5 6.e3 Lf5 7.Lxc4 Lb4** ausgeglichen.

Die Tarrasch-Verteidigung

Nach den Zügen **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 c5** entsteht die Tarrasch-Verteidigung.



Schwarz nimmt einen isolierten Bauern in Kauf und setzt auf ein freies Spiel der Figuren. Eine gern gespielte Zugfolge orientiert sich an den Partien von Rubinstein: **4.cxd5 exd5 5.Sf3 Sc6 6.g3 Sf6 7.Lg2 Le7 8.0-0 0-0**



In dieser klassischen Ausgangsstellung spielt Schwarz nach **9.Lg5 cxd4** oder **9...c4**. Der Zug **9.b3** wird mit **9...Se4** beantwortet. Auf **9.dxc5 Lxc5 10.Lg5 d4 11.Lxf6 Dxf6 12.Sd5 Dd8 12.Sd2** spielt Schwarz **12...Te8**.

Schwarz kann schärfer spielen. Nach **4.cxd5** kann zu **4...cxd4** gegriffen werden.



Das Shara-Henning Gambit führt nach **5.Dxd4 Sc6 6.Dd1 exd5 7.Dxd5 Le6 8.Dxd8 Txd8 9.e3 Sb4 10.Lb5+ Ke7 11.Kf1 g5** zu folgender Stellung:



Weiß kann auf das Shara-Henning Gambit auch anders reagieren: **5.Da4+ Ld7 6.Dxd4 exd5 7.Dxd5 Sc6 8.Sf3 Sf6**



Nun ist **9.Dd1** und **9.Db3** recht gut.

Wenn Weiß das alles zu viel ist, kann mit **4.e3** (anstelle von **4.cxd5**) vorsichtiger gespielt werden.



Damenbauer-Eröffnungen: London, Colle, Zuckertort

Nach den Zügen **1.d4 d5** kann Weiß auf sofortiges c2-c4 verzichten und eine ganze Anzahl von „Damenbauer-Eröffnungen“ spielen. Hier werden Grundstellungen des London-Systems und des Colle-Systems, sowie der Zuckertort-Aufbau vorgestellt.

Nach **2.Lf4** ist bereits das **London-System** erreicht, das durch Klarheit besticht.



Weiß lässt die Züge **Sf3, e3, Sbd2** und bei Bedarf **c3** folgen. Der weißfeldrige Läufer wird nach **e2** oder **d3** gestellt, die kurze Rochade folgt. Um den Läufer auf f4 nicht abtauschen zu müssen, macht sich Weiß oft mit **h2-h3** ein Luftloch. Nicht nur für den König, in erster Linie, um den schwarzfeldrigen Läufer auf h2 vor dem Abtausch zu bewahren.

Für Schwarz bedeutet das: Willst du dein Gegenüber ärgern, dann versuche den schwarzfeldrigen Läufer zu tauschen!

Das **Colle-System** ist ähnlich und doch wieder ganz anders: Weiß baut genau dieselbe Bauernstruktur wie im London-System auf. Der schwarze Läufer bleibt auf c1 stehen.



Im Colle-System wird Weiß auf den Zug h2-h3 verzichten. Schließlich braucht der Läufer keinen Zufluchtsort auf h2. Er soll erst später nach den Zügen 0-0, Sbd2, Te1 und e3-e4 auf der Diagonale c1-h6 seine Bestimmung finden.

Johannes Hermann **Zuckertort** war ein unglaublich starker Schachspieler, der mit Wilhelm Steinitz um den Titel der Weltmeisterschaft spielte. Nach ihm ist ein Aufbau benannt, der nach **1.d4 d5** vorerst auf c2-c4 verzichtet, sich diese Möglichkeit jedoch offen halten will und damit auf ein sicherndes c2-c3 verzichtet. **2.Sf3 Sf6 3.e3 e6 4.Ld3 c5 5.b3**



Hier wird Weiß **0-0** und **Lb2** folgen lassen. Vielleicht sogar a2-a3, um den weißfeldrigen Läufer vor Belästigungen durch Sc6-b4 zu schützen. Ob dann aber Se5 und f2-f4 folgt oder gar c2-c4 und Sc3, das wird Weiß je nach Lust, Laune und Wissen entscheiden, je nachdem wie Schwarz sich aufstellen wird.

Budapester Gambit

Mit einem erstickten Matt zu gewinnen, ist stets ein großes Vergnügen. Und gerade das droht Schwarz in dieser Eröffnung.

Wer auf der weißen Seite sitzend nach **1.d4 Sf6 2.c4 e5** zum ersten Mal das Budapester Gambit sieht, ist gewiss überrascht.



Schwarz bietet bereits im zweiten Zug einen Zentralbauern an und lässt durch **3.dxe5** (der stärkste Zug in dieser Stellung) sogar einen Angriff auf den Springer zu, der sofort bereits ein zweites Mal ziehen muss. Kann das mit rechten Dingen zugehen? Auf den Versuch den Bauern mit **3... Sg4** zurück zu gewinnen, deckt Weiß einfach mit **4.Sf3**. Schwarz greift den Bauern nochmal mit **4...Sc6** an, worauf **5.Lf4** den Bauern wieder deckt. Es folgt **5...Lb4+**, worauf mit **6.Sbd2** reagiert wird. **6...De7** greift schon wieder den Bauern auf e5 an. Der ist nicht mehr zu halten, egal, jetzt holt sich Weiß das Läuferpaar mit **7.a3**. Es folgt **7...Sgxe5**. Was? Gibt es jetzt den Läufer gratis? Doch Vorsicht! Nach **8.axb4** setzt Schwarz auf einmal Weiß mit **8...Sd3++** Schachmatt.



Anstatt den Läufer zu nehmen, sollte Weiß **8.Sxe5 Sxe5 9.e3** spielen. Noch besser ist es, auf **7.a3** zu verzichten.



In der Stellung nach **7.e3 Sgxe5 8.Sxe5 Sxe5 9.Le2** hat Schwarz den Bauern zurück gewonnen, aber Weiß steht leicht besser.



Der Läufer auf b4 steht nach der weißen Rochade nicht mehr so gut und tauscht sich wahrscheinlich auf d2 ab. Auch dies ist ein Grund auf a2-a3 zu verzichten. Dann hat Weiß mit seinem Läuferpaar und mit den Möglichkeiten, am Damenflügel (c4-c5 gleich, oder nach vorbereitendem a2-a3 und b2-b4) mehr Chancen als Schwarz.

Holländisch: Stonewall, Leningrader und Klassisches System

Holländisch kann eine gute Wahl auf **1.d4** sein. Weil es relativ selten gespielt wird, weiß Weiß oft nicht, wie auf die drei hauptsächlichen Aufbauten – den Stonewall, das Leningrader System oder das klassische System – reagiert werden soll.

Allerdings hat Weiß nach **1.d4 f5** eine große Auswahl an guten Zügen.



2.Sc3, 2.e4, 2.Lg5, 2.Lf4 sind neben den Hauptzügen 2.c4, 2.Sf3 und 2.g3 alle schon von Großmeistern gespielt worden. Dann ist da noch das komische, aber nicht ungefährliche Gambit mit 2.g4 fxg4 3.h3.

Aus diesen vielen Gründen lenkt Schwarz oft erst nach **1.d4 e6 2.c4** mit **2...f5** in den Holländer ein. Dabei musst du auf eines gefasst sein: Bei dieser Zugfolge kann Weiß mit 2.e4 (statt 2.c4) in die Französische Verteidigung überleiten.

Nun kannst du nach **3.Sf3 Sf6 4.g3 Le7 5.Lg2 d6 6.0-0 0-0 7.Sc3** diese Spielweise im Holländischen wählen.



Das **Klassische System** gibt Schwarz eine beengte, aber solide Stellung.

Beim **Stonewall** hofft Schwarz, dass Weiß gegen den „Steinwall“ der Bauern c6, d5, e6 und f5 erfolglos anrennt.



Schwarz kann versuchen, den Läufer auf c8 entlang d7-e8-h5 auf den Königsflügel zu spielen, um mit Unterstützung der anderen Figuren den gegnerischen König anzugreifen.



Im **Leningrader System** haben beide Seiten ihre Chancen. Weiß hat das Feld d4 für den Springer. Schwarz die lange Diagonale für seinen schwarzfeldrigen Läufer.

Benoni und Wolga-Gambit

Wenn Schwarz auf die Benoni-Verteidigung setzt, erhält Weiß großen Raumvorteil im Zentrum. Schwarz sucht Gegenspiel am Damenflügel oder kann manchmal auch am Königsflügel kontern. Das Wolga-Gambit ist leichter zu erlernen. Schwarz opfert die Bauern auf der a- und b-Linie und besetzt diese mit den Schwerfiguren.

Mit **1.d4 Sf6 2.c4 c5** greift Schwarz sofort das weiße Zentrum an.



allerdings erst der Springer auf f6 Platz machen.

Auch Weiß hat gute Chancen. Ein starkes Bauernzentrum und viel Platz für die Figuren ist viel wert! In der folgenden Stellung ging ein berühmter Experte der Benoni-Verteidigung – Misha Tal – mit fliegenden Fahnen unter:



Die positionelle Drohung von Schwarz besteht in **3...cxd4 4.Dxd4 Sc6**. Ein weißer Zentralbauer ist verschwunden und Schwarz greift mit einem Entwicklungszug bereits die weiße Dame an. Allerdings kann Weiß mit **3.d5** seinen Zentralbauern weiter vorschieben und Schwarz damit einengen! Nach den üblichen Zügen **3...e6 4.Sc3 exd5 5.cxd5 d6** haben wir die Grundstellung der Benoni-Verteidigung erreicht.

Nach dem Bauernopfer **19.e5!**

Dxe5 20.f5! sicherte sich Weiß das Feld e4 für den Springer und gewann in großem Stil. Weniger kompliziert ist das Wolga-Gambit. Nach **1.d4 Sf6 2.c4 c5 3.d5** bietet Schwarz beginnend mit **3...b5 4.cxb5 a6** zwei Flügelbauern zum Fraße an. Eine typische Stellung im Wolga kann so aussehen: Schwarz hat schönes Spiel.



Diese Spielweise ist sehr scharf. Schwarz wird seinen Läufer auf g7 stellen, wo er die schöne Diagonale a1-h8 bestreicht. Am Damenflügel hat Schwarz einen Bauernmehrheit, die vorgestoßen werden kann. Aber auch ein Königsangriff kann mit f7-f5 gestartet werden. Dazu muss



Die Nimzowitsch-Indische Verteidigung

Diese Spielweise gilt als eine der stärksten Verteidigungen auf **1.d4!**



Mit dem Zug des Läufers wird eine Figur entwickelt und die kurze Rochade vorbereitet. Gleichzeitig nimmt Schwarz Einfluss auf das Zentrum: Durch die Fesselung des weißen Springers ist im Moment e2-e4 verhindert. Zusätzlich droht Schwarz mit dem Schlagen des Springers: Dann hätte Weiß einen Doppelbauern auf der c-Linie bekommen. Was kannst du mehr von einem Zug erwarten?



Mit **4.e3** entscheidet sich Weiß für das Rubinstein-System. Es ist eines der stärksten Fortsetzungen. Weiß schränkt zwar den Läufer auf c1 in seiner Bewegungsfreiheit ein, allerdings wird die Entwicklung der Figuren des Königsflügels auf eine

Nach **1...Sf6 2.c4 e6 3.Sc3** spielt Schwarz **3...Lb4**.

sehr schnelle Art und Weise vorbereitet und auch der Zug Sge2 mit dem Ziel der Vermeidung des Doppelbauern ermöglicht. Mit **4.Dc2** spielt Weiß das Capablanca-System.



Weiß will nach 4...Lxc3 mit der Dame zurückschlagen, den Doppelbauern vermeiden und beweisen, dass das Läuferpaar stark ist.

Ein Versuch, die Nimzowitsch-Indische Verteidigung zu widerlegen, ist **4.a3** zu spielen, um nach **4...Lxc3+ 5.bxc3**



Schwarz im Sämisch-System zu zeigen, dass die Idee von Nimzowitsch nicht gut ist. Andere weiße Versuche sind 4.f3, 4.Sf3, 4.Lg5, 4.Ld2, 4.g3 und 4.Db3.

Die Damenindische Verteidigung

Wenn Weiß nach **1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3** spielt, kann Schwarz **3...b6** spielen.



Die damenindische Verteidigung ist entstanden. Schwarz deutet an, den Läufer nach b7 stellen zu wollen und damit in Verbindung mit dem Springer auf f6 die weißen Felder im Zentrum unter Kontrolle zu halten. Eine typische Folge ist **4.g3 Lb7 5.Lg2 Le7 6.0-0 0-0 7.Sc3**



Die schwarze Stellung ist sehr solide. Wenn Schwarz schärfer spielt, muss sich Weiß nach **4...La6**



um den Bauern auf c4 kümmern. Oft wird nun **4.b3 Lb4+ 5.Ld2 Le7** (Schwarz zeigt,

dass der Läufer auf d2 – obwohl bereits gezogen – schlechter steht auf als c1) **6.Lg2 c6 7.Lc3 d5** gespielt mit Chancen für beide Seiten.



Weiß kann im 4. Zug das Petrosian-System mit **4.a3** spielen. Damit bereitet Weiß **5.Sc3** vor, ohne von **5...Lb4** gestört zu werden.



Nach **4...Lb7 5.Sc3 d5 6.cxd5 Sxd5** (Schwarz will die Diagonale a8-h1 nicht durch den Bauern verschließen) kommt es zu folgender Stellung.



Weiß spielt **7.Dc2** oder **7.e3**.

Bogoljubov-Indisch 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 Lb4+

Efim Bogoljubov feierte seine größten Erfolge in den 1920er- und 1930er-Jahren und galt als einer der weltbesten Spieler. Die von ihm gerne angewandte und nach ihm benannte Wir sehen uns die wichtigsten Ideen nach 4.Ld2 und 4.Sbd2 an (4.Sc3 führt zu Nimzowitsch-Indisch).

1) Weiß spielt 4.Ld2

Hier kommt es in den nächsten Zügen meist zum Abtausch der Läufer. Sehen wir uns die Stellung nach **4...De7** (4...Ld2, 4...a5 und sogar 4...c5 sind möglich) an:



Schwarz steht nun bereit zur Rochade und hat – was diese Eröffnung für starke Positionsspieler anziehend macht – noch verschiedene Möglichkeiten das Zentrum zu kontrollieren:

- 1) ...b6 nebst ...Lb7 spielen
- 2) ...d5 spielen
- 3) ...d6 nebst ...e5 spielen

Die letzte Idee ist im Diagramm oben hervorgehoben, weil sie am häufigsten anzutreffen und strategisch sehr logisch ist: Nach Abtausch des schwarzfeldrigen Läufers, stellt Schwarz die Bauern auf schwarze Felder, was dem (weißfeldrigen) Läufer c8 eine offene Diagonale gibt. Stellvertretend sei eine vielgespielte und typische Variante erwähnt: **5.g3 Sc6 6.Sc3 Lxc3 7.Lxc3 Se4 8.Tc1 d6 9.Lg2 0-0 10.d5 Sd8 11.0-0 e5 12.c5 f5**. Der Bauer d5 verschafft Weiß Raumvorteil am Damenflügel,

Eröffnung (auch „Bogo-Indisch“) zeichnet sich durch ihre Solidität und konstante Beliebtheit bis in unsere Zeit aus.

das Bauerpaar e5/f5 gibt Schwarz Gegenchancen am Königsflügel.

2) Weiß spielt 4.Sbd2

Weiß möchte mit a3 fortsetzen und das Läuferpaar erobern. Wir sehen uns zwei vielgespielte Fortsetzungen an: 2a) Nach **4...b6 5.a3 Lxd2+ 6.Dxd2 Lb7 7.e3 0-0 8.Le2 a5 9.b3 d6 10.Lb2 Sbd7**



hat Weiß das Läuferpaar, aber Schwarz alle Figuren harmonisch entwickelt und die Möglichkeit mittels ...Se4 nebst ...f5 am Königsflügel aktiv zu werden.

2b) **4...0-0 5.a3 Le7**. So spielt Schwarz, wenn er den Läufer behalten möchte. Weiß kann jetzt das Zentrum besetzen, Schwarz greift es mit ...d5 und ...c5 an:

6.e4 d5 (oder 6...d6 mit der Idee ...e5 vorzubereiten) **7.e5 Sfd7 8.Ld3 c5**



mit scharfem Kampf.

Die königsindische Verteidigung

Wer Königsindisch spielt, entwickelt den Königsflügel schnell. Fast automatisch werden die Züge Sf6, g6, Lg7, d6 und 0-0 gemacht. Das Gegenüber errichtet in der Zwischenzeit ein Bauernzentrum mit c4, d4, e4 (manchmal sogar auch noch f4).

Wir schauen uns die Grundstellung der königsindischen Verteidigung an, die nach **1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Sf3 0-0 6.Le2 e5** entsteht.



Weiß hat nun drei Möglichkeiten: a) nehmen, b) vorbeiziehen, c) rochieren.

Die Abtauschvariante beginnend mit **7.dxe5 dxe5 8.Dxd8 Txd8** gilt als harmlos.

Betrachten wir hier zwei typische Fehler:

Wenn Weiß den Bauern mit **9.Sxe5** nimmt,



folgt **9...Sxe4!**. Der Fianchettoläufer auf g7 spielt im Königsindischen eine ganz wichtige Rolle. **10.Sxe4** (10.Sxf7?? Lxc3+ 11.bxc3 Kxf7-+) **10...Lxe5**. Schwarz steht bereits sehr angenehm.

Anstelle von **9.Sxe5** ist **9.Lg5** stärker. Nun kann Schwarz mit **9...h6??** (besser ist 9...Te8!) fehl greifen.



Weiß spielt **10.Lxf6 Lf6** und gewinnt mit **11.Sd5** wegen des Doppelangriffes auf f6 und c7.

Gerne spielt Weiß auch die Petrosian-Variante mit **7.d5**.



Sehr vernünftig ist auch **7.0-0**. Weiß lässt sich alles offen, Schwarz wird zwischen **7...Sbd7** und **7...Sc6** wählen.



Grünfeld-Indisch

Der Wiener Ernst Grünfeld hat eine ganz spezielle Methode entwickelt, mit der das weiße Zentrum attackiert wird. Hier wird Weiß ein Bauernübergewicht im Zentrum überlassen, das von Schwarz mit dem d-Bauern, dem c-Bauern und den Figuren angegriffen wird. Ein sehr scharfes Spiel ist die Folge.

Dieses System wird nach **1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5** erreicht.



4.cxd5 Die prinzipielle Antwort. Weiß lässt sich die Chance auf ein dickes Zentrum nicht entgehen. Es gibt aber auch andere Züge wie 4.Db3, 4.Sf3, 4.Lf4, 4.Lg5 oder 4.e3. Hier beschäftigen wir uns aber mit dem typischen Bauernzentrum, das im Grünfeld-Indischen entstehen kann.

4...Sxd5 5.e4 Sxc3 Beachtet, dass es wichtig für die schwarze Strategie ist, den bedrohten Springer auf dem Feld d5 nun auf c3 tauschen zu können! Ungünstig wäre daher der Partieverlauf 1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sf3 d5?! 4. cxd5 Sxd5 und der Springer muss sich nach 5.e4 zurückziehen.

6.bxc3 Lg7 Das weiße Zentrum sieht sehr mächtig aus. Wenn Weiß es unbeschadet halten kann - und sich die Zentrumsbauern später gemeinsam in Bewegung setzen können - wird es schlecht um Schwarz stehen. Allerdings hat Weiß im Moment einen gewissen Entwicklungsnachteil. Und Schwarz kann - vor allem auf seinen schwarzen Fianchettoläufer gestützt - einen beträchtlichen Druck auf das weiße Zentrum ausüben. Alleine der Bauer d4 wird bald

viermal angegriffen werden (durch den Bauern c5, den Springer c6, den Läufer g7 und durch die schwarze Dame). Weiß muss sich sorgfältig aufbauen, damit sein schönes Zentrum nicht völlig zerstört wird.

Nun ist **7.Lc4** der Hauptzug.



Weiß entwickelt sich und beabsichtigt, den Punkt d4 mit dem Springer von e2 aus zu decken. Auf 7.Sf3 würde Schwarz zu einer Fesselung mit Lg4 eingeladen. **7...c5 8.Se2 Sc6 9.Le3 0-0 10.0-0**



Eine wichtige Stellung, in der es weit verzweigte Abspiele gibt.

Viel Spaß damit!

Die Katalanische Eröffnung

Die Katalanische Eröffnung kann aus verschiedenen Zugfolgen entstehen und unterschiedlichste Formen annehmen. Das verbindende Merkmal all dieser Katalanischen Systeme ist die Kombination auf einem Bauern auf d4 und dem Zug des g-Bauern auf g3, dessen Platz in der Regel dann der weißfeldrige Läufer einnimmt.



Eine häufig am Schachbrett anzutreffende Stellung wird nach **1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Lg2 Le7 5.Sf3 0-0 6.0-0** erreicht:



Allerdings können fast alle Züge in einer unterschiedlichen Reihenfolge auftreten. 1.d4 Sf6 2.Sf3 e6 3.g3 d5 4.Lg2 Le7 5.0-0 0-0 6.c4 ist möglich. Manchmal fängt Weiß mit 1.c4 an und spielt (allerdings nur mit schwarzer Unterstützung) dann noch „den Katalanen“. Häufiger tritt das noch auf 1.Sf3 zu. Was dieses System für beide

Seiten nicht einfacher macht: Jede dieser Zugfolgen hat ihre Vor- und Nachteile. Willkommen in der Welt der Schachtheorie.

In unserem Schachkosmos hat auch ein Kärntner seine Spuren hinterlassen. In der Stellung, die im vorigen Diagramm abgebildet ist, kann Schwarz gut **6...dxc4** spielen, worauf **7.Se5** eine beliebte Entgegnung ist. Der nächste wunderschöne Zug trägt den Namen des Großmeisters Karl Robatsch. Das überraschend starke **7...Sc6** ist eines der Geheimnisse der Schachwelt.

Egal, ob Weiß **8.Sxc6** oder



8.Lxc6 spielt, Schwarz bekommt gutes Spiel.

Damit ist auch eines der Ziele der schwarzen Seite in der Katalanischen Eröffnung offen gelegt. Der oft so starke „katalanische Läufer“ auf g2 muss entweder durch Bauern in seiner Wirkung eingeschränkt werden (das Bauerndreieck c6-d5-e6 ist ein Beispiel) oder abgetauscht werden. Dann lebt es sich auch auf der schwarzen Seite des Katalanischen gut!

Die Englische Eröffnung

Mit dem Zug **1.c4** bietet Weiß an, die Englische Partie zu spielen. Der c-Bauer nimmt Einfluss auf das Zentrumsfeld d5. Die beiden Zentralbauern setzt Weiß erst später ein, zuerst wird mit den Figuren Druck auf die zentralen Felder ausgeübt.



Die englische Partie lässt der schwarzen Seite viele Freiheiten. Viele Züge sind nun recht gut. Mit dem Zug **1...e5** kann sogar „Sizilianisch im Nachzug“ gespielt werden. Mit 1...e6 oder 1...c6 kann Schwarz oft in andere Eröffnungen umleiten.



Möglich ist nun **2.Sc3 Sf6 3.Sf3 Sc6 4.g3 d5 5.cxd5 Sxd5 6.Lg2 Sb6 7.0-0 Le7 8.a3 0-0 9.b4 Le6 10.Tb1 f6 11.d3** mit Ausgleich.



Sehr solide ist die Symmetrievariante beginnend mit **1...c5**.



Eine klassische Zugfolge führt uns mit **2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.g3 g6 5.Lg2 Lg7 6.d4 cxd4 7.Sxd4 0-0 8.0-0 Sxd4 9.Dxd4 d6 10.Dd3** zu einer oft gespielten Position:



Mehrere Möglichkeiten lässt **1...Sf6** offen. Hier könnte folgen: **2.Sc3 g6 3.g3 Lg7 4.Lg2 0-0 5.Sf3 d6 6.0-0 e5 7.d3 Sc6 8.Tb1 a5 9.a3 h6 10.b4 axb4 11.axb4 Le6 12.b5 Se7=**



Impressionen vom K-Projekt



Christian Srienz





Autoren:

IM Siegfried Baumegger: Leiter des K-Projekts von 2019 bis 2020

FM Alman Durakovic: Koordinator für Tirol und Vorarlberg

FM Florian Mostbauer: Koordinator für Niederösterreich und Oberösterreich

IM Gert Schneider: Koordinator für Salzburg, Steiermark und Kärnten

FM Christian Srienz: Koordinator für Wien und Burgenland



Harald Schneider-Zinner

Trainer des ÖSB-Jugendkaders und Leiter des K-Projekts seit 2021;

Lehrauftrag an der Bundessportakademie Wien seit 2020;

Leitung der österreichischen Trainerausbildung seit 2010;

Trainer des Frauen-Nationalkaders von 2017 bis 2020;

Internationaler Meister seit 2008;

Leitung des Wiener Jugendkaders von 2008 bis 2016;

Arbeit als selbstständiger Schachtrainer seit 2005;

1991 – 2005: Unterricht mit Schwerpunkten

Körperbehindertenpädagogik, Sonderpädagogik und Sprachheilpädagogik

Verleger und Rechte: Österreichischer Schachbund

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung der Verleger unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung und die Einspeicherung in elektronischen Systemen.

Kontakte:

Walter Kastner
Generalsekretär
Mobil: +43 664 840-480-4
E-Mail: office@chess.at
Sackstraße 17, 8010 Graz

Harald Schneider-Zinner
E-Mail: hsz@chello.at
HP: www.schachtrainer.at
Mobil: +43 699 1 945 82 90
Heigerleinstraße 66, 1160 Wien