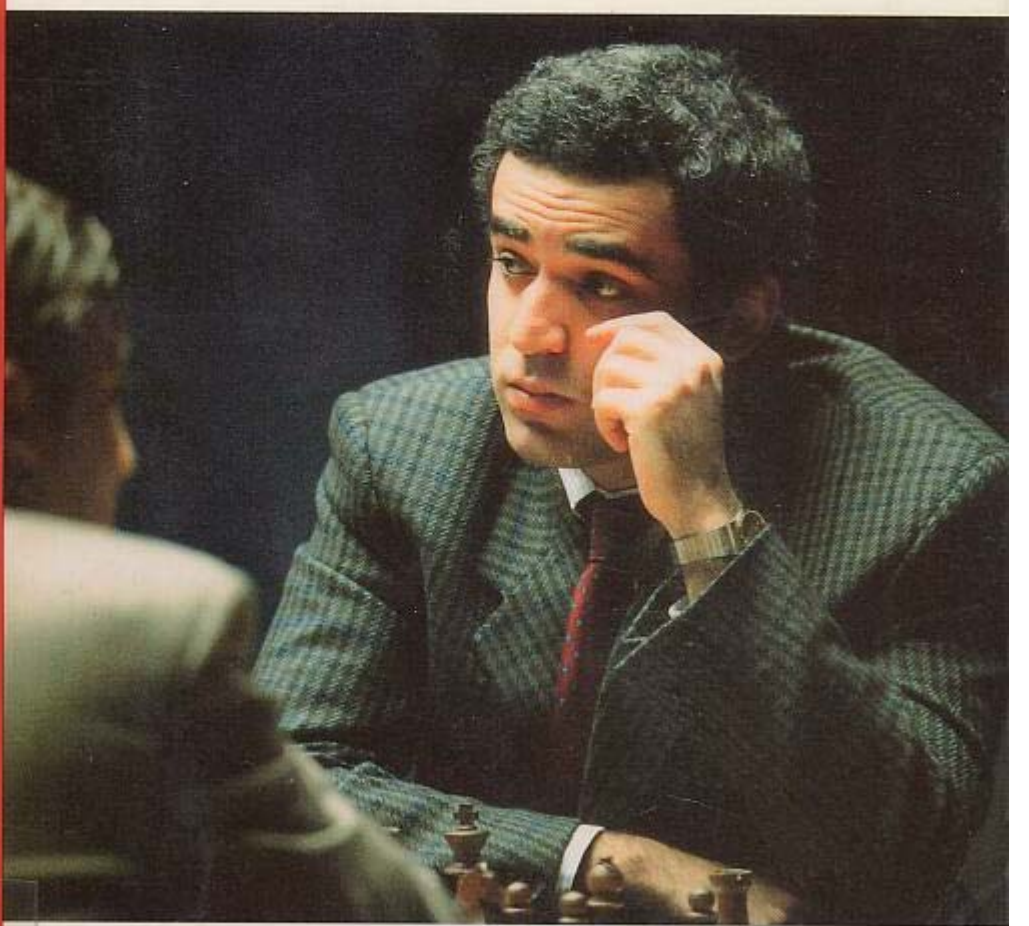
GEWINNEN

Garri Kasparow

... BEIM SCHACH



in 24 Lektionen

RAU

Garri Kasparow

GEWINNEN
BEIM SCHACH
in 24 Lektionen

scanned by Heide1

RAU

Walter Rau Verlag
Düsseldorf

Aus dem Russischen übersetzt von W. Lomow
Redaktionell bearbeitet von Bernd Feustel

© 1984/85 Sport in der UdSSR Foto:

Michael Kupferschmidt, Basel

Titel der 1987 beim Walter Rau Verlag erschienenen Erstauflage:
Garri Kasparow lehrt Schach - in 24 Lektionen

3. Auflage 1992
© 1987 by Walter Rau Verlag, Düsseldorf
Alle Rechte der Verbreitung in deutscher Sprache, auch durch Film, Funk, Fernsehen, fotomechanische Wiedergabe, Tonträger jeder Art und auszugsweisen Nachdruck, sind vorbehalten.

Dieses Buch wurde aus Gründen des Umweltschutzes auf sauerstoffgebleichtem Papier gedruckt!

Umschlaggestaltung: Miguel Carulla, Düsseldorf Satz:
Schach-Spezialsatz Bernd Feustel, Bamberg Druck:
Beyer-Druck, 8607 Hollfeld Printed in Germany ISBN 3-7919-0265-2

Inhaltsverzeichnis

Lektion 1: Wozu lernt man Schach? 9
Lektion 2: Vielfalt an Ideen und Methoden 12
Lektion 3: Bewertung und Zusammenspiel der Figuren 18
Lektion 4: Kampf um das Übergewicht im Zentrum 24
Lektion 5: Wie erobert man Raum?-Raumvorteile 31
Lektion 6: Bauernstrukturen - Bauernaktivitäten 38
Lektion 7: Aktivität und Koordination der Figuren 44
Lektion 8: Grundlegende Prinzipien der Eröffnung 50
Lektion 9: Vernachlässigte Eröffnungsprinzipien 56
Lektion 10: Das Ziel des Schachkampfes in der Eröffnung 62
Lektion 11: Offene, Halboffene und Geschlossene Spiele 67
Lektion 12: Die Kunst der Planung-Strategien im Mittel-und Endspiel 73
Lektion 13: Was geht einem Damenopfer voraus? 79
Lektion 14: Wenn man keine Auswahl an Zügen hat - Opferpartien 83
Lektion 15: Einige prägnante taktische Motive und ihre exemplarische Anwendung . 88
Lektion 16: Das Endspiel 95
Lektion 17: Methoden der Angriffsführung 102
Lektion 18: Angriff und Verteidigungsstrategien 108
Lektion 19: Zum Thema Gegenangriff 113
Lektion 20: Die Könige in der Opposition 118
Lektion 21: Der Angriff im Endspiel 124
Lektion 22: Festungen auf dem Schachbrett 130
Lektion 23: Schachkompositionen und-Studien 138
Lektion 24: Sparen Sie nicht mit der Zeit 145
Partienverzeichnis 148
Biographische Angaben - Garri Kasparow 149

Vorwort

Die Zeitschrift: »Sport in der UdSSR« veröffentlichte über einen Zeitraum von 24 Monaten in den Jahren 1984 und 1985 eine Serie von 24 Schachlektionen, die Garri Kasparow in leicht verständlichem Stil für Durchschnittsschachspieler abgefaßt hat. Alle wichtigen Elementarkenntnisse aus den Bereichen »Eröffnung«, »Mittelspiel« und »Endspiel« werden hierin in übersichtlicher und einprägsamer Form vermittelt; die wichtigsten Grundlagen zum Verständnis des Positions- und Kombinationsspiels werden gelegt; die relevanten theoretischen Begriffe werden sämtlich durch praktische Anschauungsbeispiele verdeutlicht und erklärt.

Viele wichtige Fragen, die sich ein Schachfreund bei der Analyse von Partien oder beim Lösen von Schachaufgaben stellt, hat der Autor aufgegriffen und in kompetenter Weise beantwortet. Garri Kasparow versteht es vorzüglich, anschauliches Beispiel- und Lehrmaterial (sowohl aus seiner eigenen Turnier- und Wettkampfpraxis als auch aus älteren Quellen) auszuwählen und pädagogisch geschickt aufzubereiten.

Der Leser wird nicht überfordert; die Lektüre wird aber auch nie langweilig, denn stets wird ein einfühlsamer, nie ein schulmeisterlich-dozierender Stil verwendet.

Mittlerweile hat Garri Kasparow den Weltmeistertitel errungen, und damit einmal mehr unter Beweis gestellt, daß sein persönliches Herangehen an das Schachspiel richtig und erfolgversprechend ist. Wer sich also ernsthaft und tiefgründig mit allen Aspekten des Schachs beschäftigen möchte, der wird keine bessere Einstiegslektüre finden können als dieses Werk des Weltmeisters.

Da diese Artikelserie aber nur einem Teil der deutschen Schachfreunde bislang zugänglich war, hat sich der Walter Rau Verlag dazu entschlossen, das gesamte Lehrmaterial in der Form eines Buches erscheinen zu lassen. Dabei wurde auf eine übersichtliche Darbietung des Materials ebenso geachtet, wie auf die Beseitigung von Flüchtigkeitsfehlern, die sich in die Artikelserie eingeschlichen hatten.

Jedem Leser, der sich durch dieses Buch tiefer in die Geheimnisse des Schachs einführen läßt, wünschen wir vergnügliche Stunden in dem Zauberreich der Schachgöttin Caissa.

Walter Rau Verlag September 1992

1. Lektion

Wozu lernt man Schach?

Die Bitte der Redaktion der Zeitschrift »Sport in der UdSSR«, eine Reihe von Fernvorlesungen für die Leser zu halten, kam für mich etwas unerwartet, weil ich selbst nach wie vor bemüht bin, in die Geheimnisse der Schachkunst einzudringen. Nach reiflicher Überlegung wurde mir jedoch klar, daß eine derartige Zusammenfassung über mein Verständnis und meine Interpretation der Grundlagen des Schachspiels auch für mich selbst von Nutzen sein würde.

Ich liebe das Schachspiel sehr, ich liebe es seit langem und offenbar wird diese Liebe mein ganzes Leben lang bestehen bleiben. Ich studiere dieses Spiel ständig und sorgfältig, dennoch, wenn ich von Zeit zu Zeit meine Leistungen einschätze und festlege, was in nächster Zukunft zu tun ist, bin ich jedesmal von der Unergründlichkeit des Schachspiels überzeugt. Urteilen Sie selbst. Es sind Millionen von Schachpartien gespielt und Tausende von Büchern geschrieben worden, die verschiedene Aspekte des Schachspiels analysieren, doch bis heute gibt es weder eine allgemeingültige Formel des Schachspiels oder Methode für einen garantierten Sieg, noch mathematisch strenge Kriterien für die Einschätzung auch nur eines einzigen Zuges, geschweige denn der Figurenstellungen. Die Schachkenner wissen, daß es in den meisten Spielsituationen nicht nur eine, sondern gleich mehrere etwa gleichstarke Fortsetzungen gibt. Jeder Spieler wählt seinen wirksamsten Zug aus, indem er von seinen eigenen Erfahrungen, Neigungen, Berechnungsfähigkeiten und schließlich auch von seinem Charakter ausgeht. Die Absicht, einen Computer als Berater heranzuziehen, ist vorläufig als unseriös zu bezeichnen, weil der Algorithmus des Schachspiels noch nicht gefunden wurde. Es gibt kein Programm, das einen sicheren Ausweg aus den entstandenen Schwierigkeiten zeigt. Was soll man da über die Einzelheiten, Spielsituationen und Phasen einer Partie sagen, wenn es bis heute noch keine Antwort auf die Frage gibt: Was ist denn nur das Schachspiel? Eine Sportart, eine Wissenschaft oder eine Kunst?

»Die Schachspieler nehmen an Turnieren und Wettkämpfen teil. Sie kämpfen um den Sieg; für sie kommt es auf das Resultat an, also ist Schach eine Sportart. Es stählt den Willen und festigt das Selbstvertrauen«, sagen die einen.

Wie aber soll man diejenigen von der Richtigkeit dieser Meinung überzeugen, die über glanzvolle Kombinationen und die Logik der Schachideen in

Begeisterung geraten und die an einem Damenopfer selbst in einer von ihnen verlorenen Partie Freude empfinden, während ein langweiliger, mit Müh und Not erreichter Sieg sie gleichgültig läßt. Für diese Spieler ist Schach eine Kunst, die Freude bereitet und die Mußestunden erst schön macht.

Indessen gibt es noch viele Schachfreunde, die bereit sind, einige Abende hintereinander nach der Antwort auf die Frage zu suchen: »Warum hat Schwarz hier seinen Turm nach d8 und nicht seinen Springer nach c6 gezogen? Und warum ist die gegebene Stellung des Schwarzen besser?« Für sie ist Schach in erster Linie eine Wissenschaft, und zwar eine Wissenschaft vom logischen Denken.

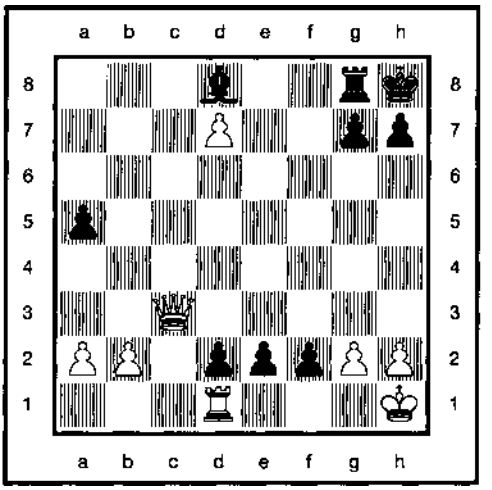
Wegen seiner Vielfalt und Vielgestaltigkeit liebe ich das Schachspiel noch mehr. Es hat mich in meiner frühen Kindheit gerade durch seine Schönheit und den Glanz taktischer Kombinationen verzaubert. Zunächst war da die Bewunderung für die Schönheit, dann die Suche nach der Schönheit im Verlauf des Spiels und später das Bestreben, eine schöne Partie, ja viele schöne Partien zu spielen. Das sind die Etappen meiner Entwicklung im Banne der Schachkunst. Dann aber kam die Zeit, wo ich mich mit anderen Spielern zu messen und an Turnieren teilzunehmen begann. Das war der Anfang meiner schachsportlichen Laufbahn. Es macht mir nach wie vor viel Spaß, schöne Partien zu spielen. Dabei ist es mir aber durchaus nicht gleichgültig, ob ich in der Turniertabelle vor meinen Rivalen liege oder dahinter.

Ich möchte siegen, möchte alle bezwingen. Das aber muß schön und in fairem sportlichen Kampf geschehen. Ex-Weltmeister Michail Botwinnik, den ich als meinen Schachlehrer betrachte, ist ein Schachprofessor. Seine Arbeiten trugen dazu bei, daß man von der wissenschaftlichen Seite des Schachs zu reden begann. Er war es, der mich lehrte, die Analysearbeit am Brett und die Suche nach Antworten auf die zahlreichen offenen Fragen zu genießen.

Meine Eltern erklärten mir im Alter von fünf Jahren, wie die Schachfiguren ziehen. Die verschiedenartige Gangart der Figuren gefiel mir sehr. Ein Jahr später meldete man mich im Schachzirkel des Pionierpalastes in meiner Vaterstadt Baku an. Ich glaubte ein Zauberreich, das Zauberreich der Schachfiguren, betreten zu haben. Während einer der ersten Unterrichtsstunden stellte der Lehrer, der die Neulinge durch die Vielgestaltigkeit des Schachs verblüffen wollte, die Figuren folgendermaßen auf das Brett:

(Diagramm nächste Seite)

Diese Stellung, in der die kleinen Bauern das furchtgebietende gegnerische Heer besiegt hatten, beeindruckte meine Phantasie wie ein wundervol-



les, zauberhaftes Märchen. Seitdem konnte ich es keinen Tag mehr ohne Schach aushalten. Auch jetzt noch läßt mich diese Figurenstellung in Entzükken geraten.

Von Kindheit an bevorzugte ich den Angriff. Um jedoch den Großmeistertitel zu erwerben und internationale Turniere zu gewinnen, mußte ich viel Zeit für das Studium der Grundlagen des Schachspiels aufwenden, die mit dem Angriff scheinbar in keiner direkten Beziehung standen. Ich bin sicher, daß diese Arbeit für den Großmeister ebenso notwendig ist wie für den einfachen Schachliebhaber, der seine Spielstärke steigern und an Schachturnieren teilnehmen möchte. Großmeister verwenden viele tausend Stunden darauf, hunderte von Partienanalysen anzufertigen. So erreichen sie ihre hohe Spielklasse. Ohne diese umfangreiche Arbeit wäre es ihnen nie gelungen, ihr Schachtalent zur Entfaltung zu bringen.

Wenn Sie nun gerne Schach spielen, jedoch keine Zeit für die ernsthafte ständige Beschäftigung mit dem Schach haben, aber wenigstens im Freundeskreis Siege erringen möchten, so sollten Sie auch in diesem Falle einige Dutzend Stunden für das Erlernen der Grundlagen des Schachspiels aufwenden.

Im Rahmen dieses Buches will ich meine Auffassung von den Grundlagen des Schachspiels in einer Weise darlegen, die einem breiten Publikum verständlich ist, aber auch Feinheiten erörtern, die wahre Schachfreunde unbedingt kennen müssen. Ich würde meine Aufgabe als erfüllt und meine - wie auch ihre - Zeit als nicht unnütz vertan betrachten, wenn Sie nach Abschluß des 24-Lektionen-Zyklus hinter den eigenwilligen Zügen der Schachfiguren wesentlich mehr Sinn und Logik erblicken und auch lernen, ihre eigenen Partien inhaltsreicher zu gestalten. Ich möchte aber auch, daß Sie dieses wahrhaft königliche Spiel noch mehr liebgewinnen.

2. Lektion

Vielfalt an Ideen und Methoden

Bevor ich zur Untersuchung der Grundlagen des Schachkampfes übergehe, möchte ich Sie mit einer verhältnismäßig einfachen Partie bekannt machen, die ich mit Kommentaren versehen habe, die für den Durchschnittsspieler gedacht sind. Sie werden sich nach der Einsichtnahme in die vorliegende Analyse noch einmal davon überzeugen können, daß derjenige, der schöne und inhaltsreiche Züge auf dem Schachbrett ausführen möchte, umfassende Schachkenntnisse benötigt.

Kasparow (UdSSR) - Gheorghiu (Rumänien)
Moskau 1982

1. d2-d4

Erfahrene Schachspieler wissen, daß dieser Zug, sowie der Zug mit dem Königsbauern (1. e2-e4) am Anfang einer Partie die logischen und besten Züge sind, die den schachlichen Prinzipien am meisten entsprechen. Zu einer solchen Schlußfolgerung werden auch Sie gelangen, wenn Sie zwei bis drei Stunden für das Studium der allgemeinen Grundsätze, von denen man in der Anfangsphase einer Schachpartie ausgehen sollte, verwendet haben. Die Grundsätze lassen sich auf einen kurzen Nenner bringen: Die Eröffnungstheorie handelt von der Notwendigkeit, die eigenen Figuren schnellstmöglich ins Spiel zu bringen und die Zentralfelder zu beherrschen.

1. ... Sg8-f6

Das ist eine der besten Erwiderungen auf den Zug von Weiß. Schwarz hindert den Gegner daran, auch noch den Königsbauern zwei Felder weit ins Zentrum vorzurücken, was die Zentrumsfelder noch mehr unter Kontrolle nehmen würde.

2. c2-c4

Dadurch legt Weiß dem Vormarsch des schwarzen d-Bauern mittels
2.... d5 ein Hindernis in den Weg, denn in diesem Falle müßte Schwarz nach
3. cd5: die Wahl treffen zwischen 3.... Dd5:4. Sc3, womit Weiß seinen Springer einsetzt und der Nachziehende gezwungen wird, zum zweiten Mal hintereinander mit der Dame zu ziehen und somit den Einsatz seiner Figuren zu verlangsamen oder, wie man zu sagen pflegt, in der Entwicklung zurückzubleiben, und der Alternative 3.... Sd5:, womit Schwarz den Zug 4. e4 zulassen würde. Danach erhält Weiß in der Brettmitte ein starkes Bauernpaar, das die wichtigen Vorpostenfelder c5, d5, e5 und f5 unter Kontrolle nimmt.

Nun kommen wir auf die ersten Zeilen unserer Untersuchung des Zuges c2-c4 zurück - »dadurch legt Weiß dem Vormarsch des schwarzen d-Bau-

ern mittels 2. ... d5 ein Hindernis in den Weg«. Diese Situation ist der Beginn eines sinnvollen Konfliktes in dieser Schachpartie. Es kommt zu einem Kampf der Ideen - das eigentliche Schachspiel beginnt. Je größer die Fähigkeiten und die Kenntnisse eines Spielers sind, desto genauer erkennt er das Entstehen solcher Kleinkonflikte im Spielverlauf, zu denen es während einer Partie häufig kommt, desto richtiger schätzt er ihre Auswirkungen ein und desto bessere Entscheidungen trifft er.

2. ... e7-e6

Schwarz macht dem Läufer f8 den Weg frei und ist - gleichsam um das Versäumte nachzuholen - im Begriffe, dem Damenbauern den Vorzug auf das Feld d5 vorzubereiten.

3. Sg1-f3

Weiß hat eine große Auswahl an guten Zügen. Alternative Fortsetzungen, die nicht schlechter sind, als der Partiezug, wären etwa 3. Sc3 oder auch 3. Lg5 bzw. 3. Lf4. In der Eröffnung kommt es sehr darauf an, dem Grundsatz der raschesten Entfaltung der eigenen Figuren zu folgen und ihn nach Möglichkeit in die Tat umzusetzen.

3. ... b7-b6

Schwarz sorgt sich um den Läufer auf c8 und trifft Vorkehrungen, damit dieser seine Hauptkampfstellung auf b7 bzw. auch ein alternatives Einsatzziel auf a6 erreichen kann.

4. a2-a3

Um diesen auf den ersten Blick passiven Zug zu tun, muß man die Rolle, die Vorbeugungsmaßnahmen im Schachkampf spielen, klar erkannt haben. Der bescheiden wirkende Zug des weißen Randbauern hat eine prophylaktische Funktion: Er hindert den schwarzen Läufer daran, eine aktive Stellung auf b4 zu beziehen, und er sichert zugleich dem weißen Springer die Möglichkeit, das Feld c3 zu besetzen, von wo aus er im Kampf um das Zentrum eine aktive Rolle spielen wird, ohne vom schwarzen Läufer belästigt zu werden.

4. ... Lc8-b7

5. Sb1-c3

Beide Spieler beeilen sich, ihre Figuren ins Spiel zu bringen, und sind bestrebt, dies so zu tun, daß ihr Einfluß auf den Verlauf des sich abzeichnenden Kampfes in der Brettmitte maximal verstärkt wird.

5. ... d7-d5

Schwarz verstärkt seine Position im Zentrum. Allerdings hat das Vorrücken des Bauern nach d5 in dieser Stellung auch einen gewissen Nachteil, denn dadurch wird für den Läufer b7 die Diagonale (zumindest vorübergehend) versperrt.

6. c4xd5 Sf6xd5

Nach 6. ... ed5: würde der Läufer auf b7 von seinem eigenen Bauern d5

eingesperrt und dann Gefahr laufen, einige Zeit zur Untätigkeit verurteilt zu sein. Zwar kann diese nachteilige Eigenschaft der schwarzen Stellung allein einen weißen Erfolg noch nicht vorherbestimmen, doch ist es gerade die Anhäufung solch kleiner Vorteile, die es einem Großmeister ermöglicht, den Kampfverlauf eindeutig zu seinen Gunsten zu gestalten.

7. Dd1-c2

Auf dem Brett ist ein neuer Minikonflikt entstanden, der sich um die Durchsetzung des Zuges e2-e4 dreht. Weiß möchte mit diesem Zug das Zentrum besetzen. Bei der Wahl seines Partiezuges mußte Weiß in Betracht ziehen, daß nach dem übereilten Vorstoß 7. e4?? ein Bauer verloren gehen würde: 7. ... Sc3: 8. bc3: Le4:.

7. ... c7-c5

Schwarz hätte durch den Zug 7. ... f5 das Vorhaben von Weiß vereiteln können, dafür aber einen hohen Preis bezahlen müssen, denn in seinem La ger wäre dann ein rückständiger Bauer auf e6 und ein schwaches Feld auf e5 entstanden. **8. e2-e4 Sd5xc3**

9. b2xc3 Lf8-e7

Das ist ein neuer Erfolg für Weiß. Jetzt verfügt er über eine starke Bauernformation im Zentrum und kämpft erfolgreich um die Beherrschung der Felder der fünften Reihe, das heißt um wichtige Felder, die schon im gegnerischen Territorium liegen. Im schachlichen Sprachgebrauch wird dieser Zustand mit dem Fachbegriff: »Raumvorteil« bezeichnet.

10. Lf1-b5+ Lb7-c6

11. Lb5-d3

Nicht immer ist im Schachspiel eine Gerade die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten. Daß Weiß seinen Läufer in zwei Zügen nach d3 überführte, brachte ihm mehr Vorteile ein, als wenn er den Läufer gleich nach d3 gezogen hätte. Den König nach dem Läuferschachgebot auf die natürliche Weise durch das Dazwischenziehen des Springers zu schützen, mißlingt, weil Weiß über eine Zugfolge wie etwa 10. Lb5+ Sc6? 11. Se5 Tc8 12. Da4 Dc7 13. Da7: Ta8? 14. Lc6:+ verfügen würde mit weißer Gewinnstellung. Der Läufer aber nimmt auf c6 einen ungünstigen Platz ein und steht nur den eigenen Figuren im Wege. Die Schachsprache bezeichnet dies als eine schlechte Figurenstellung bzw. als eine schlechte Koordination des Figurenspiels.

11. ... Sb8-d7

Wegen des plumpen Läufers mußte der Springer auf die Inbesitznahme seines Idealfeldes c6 verzichten, wo er eine viel aktivere Position eingenommen hätte, weil er das weiße Heer im Zentrum von dort aus angreifen könnte. Jetzt jedoch nimmt er eine passive Stellung ein. Vielleicht wollte Schwarz nicht, daß der Gegner nach 11.... 0-012. Se5 das Läuferpaar erhält und dadurch ihm gegenüber einen Vorteil besitzt, doch wäre dies in der gegebenen Situation immer noch das kleinere Übel gewesen. Nun jedoch bleibt der schwarze König in der Mitte.

Gerade für Anfänger und weniger routinierte Schachfreunde wäre es stets vernünftiger, in erster Linie an die Sicherheit des eigenen Königs zu denken, d.h. bestrebt zu sein, ihn möglichst schnell aus der Mitte wegzuziehen.

12. 0-0

Da der schwarze König offenbar nicht dazu kommt, sich an einen sicheren Ort zu verstecken, muß Weiß um jeden Preis versuchen, das Zentrum zu öffnen, d.h. die Mittellinien »d« und »e« von Bauern freizuräumen. Daher verläßt der weiße König das Feld e1, das später in den Gefahrenbereich geraten könnte, und macht gleichzeitig Platz für den Einsatz des Turms.

12. ... h7-h6

Das ist, ähnlich wie 4. a3, ein vorbeugender Zug.

Die genaue Wahl des richtigen Zeitpunktes für die jeweilige Aktion auf dem Schachbrett ist eine wichtige Komponente der Spielführung. Großmeister Florin Gheorghiu hat für seine Vorbeugungsmaßnahmen einen denkbar ungünstigen Zeitpunkt gewählt.

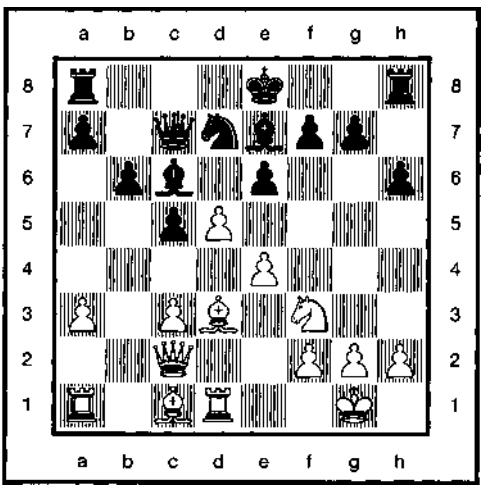
13. Tf1-d1

In der Voraussicht, daß die d-Linie geöffnet wird, zieht Weiß seinen Turm hierher.

13. ... Dd8-c7

Nun hat Schwarz den richtigen Zeitpunkt für seine Rochade verpaßt. Nach 13.... 0-0 folgt jetzt 14. d5 (ein Bauernopfer) ed5: (schlecht wäre 14…. Lb7? 15. de6: fe6:16. Lb5!, und der gefesselte Springer auf d7 bringt Schwarz ins Verderben) 15. ed5: Lb7 16. c4 Lf6 17. Lb2, und Weiß bekommt einen deutlichen Vorteil in Form eines starken gedeckten Freibauern in der Brettmitte.

14. d4-d5!



»Wer im Vorteil ist, muß energisch handeln« - so lautet ein Gebot des großen Schachdenkers und ersten Schachweltmeisters Wilhelm Steinitz (1836 - 1900), der die Grundgesetze der Schachstrategie formuliert hat. Das Studium des von den großen Schachmeistern der Vergangenheit hinterlassenen Erbes ist für alle Schachfreunde nützlich und für diejenigen ganz unerläßlich, die sich ernsthaft mit Schach befassen und bestrebt sind, ihre Spielweise zu steigern.

In der hier angeführten und analysierten Partie opfert Weiß nur einen Bauern, erreicht jedoch alles, wonach er strebt: Er öffnet die Mittellinien, fesselt die schwarzen Figuren auf der d-Linie und läßt den gegnerischen König nicht aus der Mitte entkommen. Weiß hat die erste Phase des Schachkampfes, die Eröffnung, durch die größere Konsequenz seiner Aktionen klar gewonnen. Nunmehr muß er energisch und präzise handeln, um seinen Vorteil auszubauen. Die folgenden Geschehnisse des Mittelspiels gehören von der Thematik her schon einer der nächsten Lektionen zugeordnet. Die Schlußphase der Partie soll Ihnen aber dennoch nicht vorenthalten werden:

14. ... e6xd5
15. e4xd5 Lc6xd5
16. Ld3-b5

Jetzt sieht die Erwiderung 16.... Lc6 bedeutend natürlicher aus, aber nach 17. Lf4! Db7 18. Lc6: Dc6:19. Te1! steht Schwarz eine schwere Verteidigung bevor. Obwohl Schwarz einen Mehrbauern hat, spielt er in der Tat ohne einen ganzen Turm. In diesem Falle könnte sich das Spiel etwa folgendermaßen entwickeln: 19. ... Kf8 20. Tad1 Te8 21. Df5 Sf6 22. Se5 Dc8 23. Sd7+! Sd7: 24. Dd7: Dd7:25. Td7: g5 26. Tde7:! Te7:27. Ld6 mit Gewinn. Diese Variante ist nicht obligatorisch, aber sie illustriert die aktiven Möglichkeiten von Weiß sehr gut.

16. ... a7-a6

Mit diesem Zug verbindet Schwarz seine Hoffnung auf Gegenchancen etwa in der Variante: 17. Ld7:+ Dd7:18. c4 Le4!, was Schwarz aus seinen Kalamitäten befreit.

17. Lc1-f4!

Damit wird Schwarz gezwungen, aufs Äußerste zu gehen und mit dem König in das Brettzentrum zu ziehen, weil die Variante 17.... Db718. Ld7:+ Dd7: 19. c4 Dg4 20. Td5: Df4: 21. Te1 ihm noch weniger angenehm ist (zum Beispiel 21.... Ta7 22. Se5 Tc7 23. Sg6! fg6: 24. Dg6:+ Df7 25. Td8+!).

17. ... Dc7xf4
18. Lb5xd7+ Ke8xd7
19. Td1xd5+ Kd7-c7?

Wohl nur dieser Zug verdient mit voller Bestimmtheit ein Fragezeichen. Die Realisierung der weißen Überlegenheit ließe sich maximal erschweren durch 19.... Kc8, wobei man die Verteidigung Ta8-a7-c7 im Auge hat.

20. Ta1-e1! Le7-d6

20. ... The8 21. Tde5 Df6 22. De4 führte zum Verlust einer Figur und 20.... Lf6 21. Te4 führte zu einer pikanten Situation - die Dame ist im Brettzentrum gefangen!

21. Td5-f5 Df4-c4

22. Te1-e4!

Sogar in dieser Position ist es noch immer möglich, einen Fehler zu begehen-22. Sd2?The8!.

22. ... Dc4-b5

23. Tf5xf7+ Kc7-b8

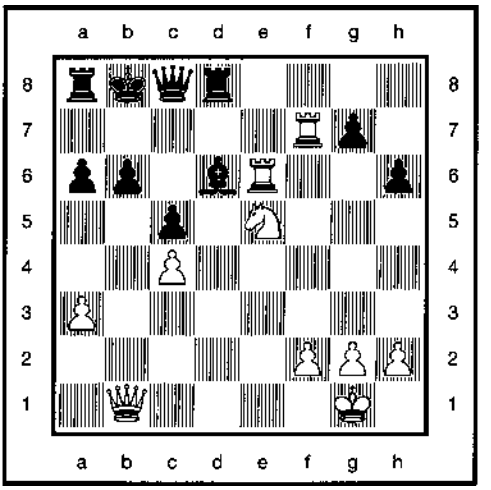
24. Te4-e6 Th8-d8

25. c3-c4 Db5-c6

Im Falle von 25.... Da5 entschied alles 26. De4 Ta7 27. Td6:!.

26. Sf3-e5 Dc6-c8

27. Dc2-b1!

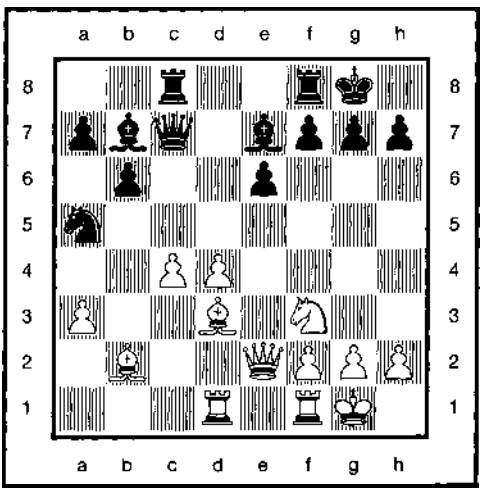


Das ist nicht der einzige, aber der besonders feine Weg zum Gewinn. (27. ...b528.cb5:). Schwarz gab auf.

3. Lektion
Bewertung und Zusammenspiel der Figuren

Um das Kräfteverhältnis auf dem Schachbrett richtig einschätzen zu können, muß man vor allen Dingen den relativen Wert jeder Figur kennen. Einen außerordentlich wichtigen Platz nimmt in dieser Skala der König ein. Sein Wert ist gar nicht abzuschätzen. Man darf den König gegen keine andere Figur tauschen, und jede Gefahr für seine Existenz ist unbedingt zu beseitigen, sonst nimmt die Partie sofort ihr Ende. Die kampfstärkste Schachfigur ist die Dame, die im Durchschnitt um einen Läufer und anderthalb Bauern stärker ist als der Turm. Der Turm ist ebenfalls um anderthalb Bauern stärker als der Läufer beziehungsweise der Springer. Der Läufer bzw. der Springer ist jeweils etwa soviel wert wie drei Bauern.

Um die Ungleichheit der Kräfte zu charakterisieren, wird im Schach der Begriff »materielles Übergewicht« verwendet. Hat eine der beiden Seiten ein materielles Übergewicht erreicht, so ist sie dann bestrebt, dieses noch zu vergrößern, um den Widerstand des Gegners zu brechen oder unter Beibehaltung dieses Übergewichtes möglichst viele Figuren abzutauschen und zum Endspiel überzugehen. Oft kommt es aber vor, daß einer der beiden Kontrahenten absichtlich materielle Verluste in Kauf nimmt. Ich zum Beispiel greife gern die Stellung des gegnerischen Königs an und schrecke, um seine Festung zu zerstören, auch nicht davor zurück, Figuren zu opfern. Dabei geht es mitunter auch nur darum, Bauern zu schlagen, die den König unmittelbar decken. So habe ich beispielsweise vor kurzem eine Partie gegen den ungarischen Großmeister Lajos Portisch gespielt. Nach 16 Zügen entstand folgende Stellung:



Würde man im Gedanken den Bauern d4 vom Brett nehmen, so könnte man feststellen, daß die beiden weißen Läufer die zwei schwarzen Bauern, die den König schützen, aufs Korn genommen haben. Die schwarze Majestät hat einstweilen keine anderen Beschützer. Diese Umstände lassen die Möglichkeit zu einem Angriff erkennen, dessen Zweck, dem gegnerischen König die letzten Verteidiger wegzunehmen, die Mittel - den Verlust eines weißen Bauern und die Aufopferung der beiden Läufer - heiligt. Zunächst soll dem Läufer b2 der Weg geebnet werden.

17. d4-d5! e6xd5
18. c4xd5 Lb7xd5

Jetzt wird die Zahl der Schutzsteine des schwarzen Königs verringert.

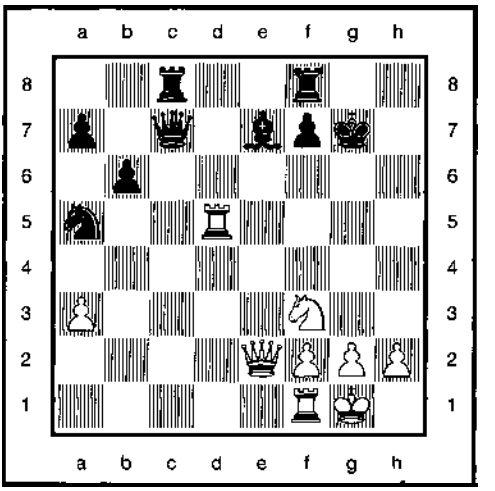
19. Ld3xh7+ Kg8xh7
20. Td1xd5 Und da sich der

König jetzt durch den Rückzug:

20. ... Kh7-g8

erneut hinter einem Bauern verbirgt, vernichtet der weiße Läufer um den Preis der eigenen Selbstaufopferung das letzte schützende Bollwerk im Vorfeld des gegnerischen Königs.

21. Lb2xg7! Kg8xg7



Ein Sturm von Kombinationen ist über das Brett gefegt. Schließlich bleibt der schwarze König angesichts eines drohenden Angriffs von Weiß allein auf sich gestellt.

22. Sf3-e5! Tf8-d8
23. De2-g4+ Kg7-f8
24. Dg4-f5 f7-f6
25. Se5-d7+ Td8xd7

Ein sofortiger weißer Sieg würde nach 2. ... Kf7 26. Dh7+! Ke6 27. Te1+! Kd5: 28. De4+ Kd6 29. De6 matt zu verzeichnen sein.

26. Td5xd7 Dc7-c5
27. Df5-h7 Tc8-c7

Auf dem Brett ist ein ungefähres materielles Gleichgewicht entstanden. Ein Turm und ein Bauer von Weiß stehen einem Läufer und einem Springer von Schwarz gegenüber. Die schwarzen Figuren, insbesondere der König, stehen jedoch ungünstig. Zudem sind die beiden stärksten weißen Figuren gefährlich in die siebente Reihe eingedrungen, sodaß sich der Kampf nunmehr seinem Ende nähert. Alles hängt davon ab, wie schnell Weiß einen seiner Türme auf das Feld g3 führen kann. Der letzte Zug von Schwarz birgt aber eine fein ersonnene Falle in sich.

28. Dh7-h8+

Hätte Weiß, aus der Erwägung heraus, Td3-g3-g8matt spielen zu wollen, gleich 28. Td3 gezogen, wäre er nach dem frappierenden Damenopfer 28. ... Df2:+! 29. Kf2: Lc5+ nebst 30. ... Th7: überraschenderweise leer ausgegangen. Noch schlimmer hätte es für ihn bei 29. Tf2:? Tc+ 30.Tf1 Lc5+! 31. Kh1 Tf1: matt! ausgesehen.

28. ... Kf8-f7
29. Td7-d3 Sa5-c4
30. Tf1-d1

Es zahlt sich immer aus, eine solche Reserve in der Entscheidungsschlacht zum Einsatz zu bringen.

30. ... Sc4-e5
31. Dh8-h7+ Kf7-e6

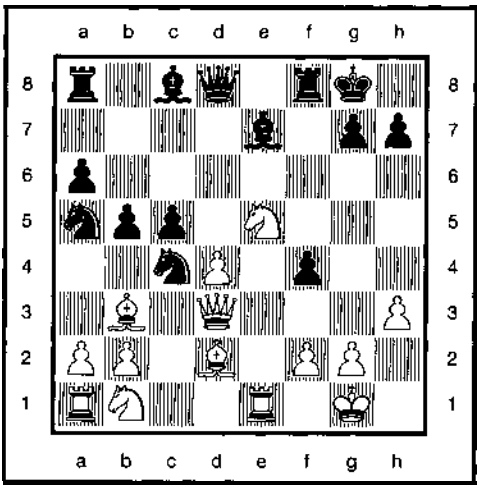
Wegen des neuerlichen Opfermotivs 32. Td8+! Ld8: 33. Td8:matt! darf man den Rückzug 31. ... Kf8 nicht vornehmen. Nun muß der König sich in das Zentrum des Brettes begeben. Dies ist aber in einem figurenreichen Mittelspiel fast in 99 von 100 Fällen mit einer Niederlage gleichbedeutend.

32. Dh7-g8+ Ke6-f5
33. g2-g4+ Kf5-f4
34. Td3-d4+ Kf4-f3
35. Dg8-b3+

Schwarz gab auf.

Selbstverständlich müssen alle Schachspieler die Hauptprinizipien des Schachkampfes, unter anderem auch die Skala des relativen Wertes der einzelnen Figuren, kennen und beachten. Zu den Reizen des Schachspiels gehört es aber vor allem, daß es eine Menge von Ausnahmen aufweist, d.h. Situationen und Verhältnisse, die nicht nach den üblichen Mustern bewertet werden können, in denen der richtige Weg oft nicht durch Regeln genormt ist, sondern durch die Intuition und die bisher gewonnenen Erfahrungen dik-

tiert wird. Als ein Beispiel solcher Erfahrungen habe ich ein Partiefragment im Gedächtnis, das einer Partie zwischen **Michail Tal** (Weiß) und **Oscar Panno** (Schwarz) aus dem Jahre 1958 entstammt.

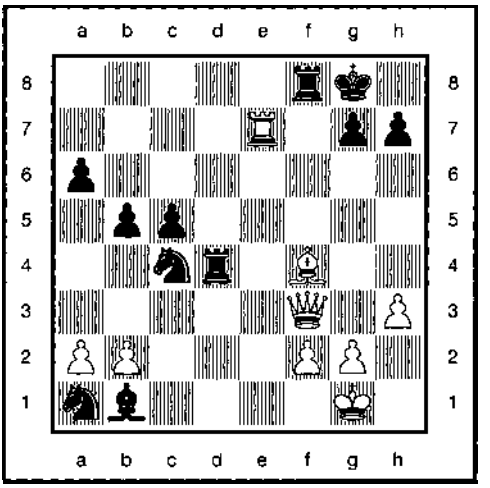


Noch bevor die Entwicklung aller Figuren abgeschlossen ist, beginnen hier die Kontrahenten einen erbitterten taktischen Kampf, in dem die materiellen Kräfteverhältnisse in den Hintergrund treten und dazu auch noch von den gewöhnlichen Gegebenheiten ganz gewaltig abweichen. Das Wichtigste ist es dabei, die Aktivität der am Kampf unmittelbar beteiligten Figuren richtig einzuschätzen.

18. ... Sa5xb3
19. Se5-c6!

Diesem Zug liegt die Absicht zugrunde, die schwarze Dame zu schlagen. Weiß muß jedoch mit einen rein rechnerisch viel zu hohen Gegenwert dafür bezahlen.

19. ... Sb3xa1
20. Sc6xd8 Lc8-f5!
21. Dd3-f3 Ta8xd8
22. Te1xe7 Lf5xb1
23. Ld2xf4 Td8xd4



Nach lediglich fünf Zügen ist die Stellung nicht mehr wiederzuerkennen. Zwei Springer und ein Turm wiegen nicht weniger schwer als eine Dame. Dazu kommt noch, daß der weiße Läufer bedroht wird. Offenbar hängt der Ausgang des Kampfes von der Aktivität der weißen Dame ab.

24.	**Df3-g4**	**Lb1-g6**
25.	**Dg4-e6+**	**Lg6-f7**
26.	**De6-f5**	**Sa1-c2**
27.	**b2-b3**	**Lf7-g6**

Am meisten hatte Michail Tal den schwarzen Gegenangriff nach 27. ...Td1+ 28. Kh2 Sd2 gefürchtet. Schwarz macht einen Zug, der die Lage stabilisieren soll. Weiß sieht sich jetzt gezwungen, die Stellung noch mehr zu verwickeln.

28.	**Te7xg7+**	**Kg8xg7**
29.	**Lf4-h6+**	**Kg7xh6**
30.	**Df5xf8+**	**Kh6-g5**
31.	**b3xc4**	**b5xc4**

Die Figurenstellung hat sich wieder einmal schlagartig verändert. Weiß greift nur noch mit der Dame und einigen wenigen Bauern an.

32.	**g2-g3**	**Lg6-e4**
33.	**h3-h4+**	**Kg5-g4**
34.	**Kg1-h2**	**Le4-f5!**

Schwarz verteidigt sich großartig. Durch die Preisgabe einer Figur (35. f3+ Kf3: 36. Df5:+ Ke3!) würde er seinen König auf den Damenflügel und somit in Sicherheit bringen. Daher sucht Weiß nach einer Möglichkeit, den feindlichen König auf dem Königsflügel festzuhalten, wo er sich in Wirkungsbereich der weißen Bauern befindet.

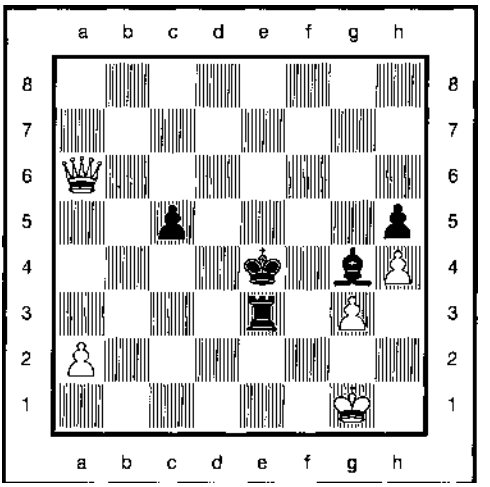
35. Df8-f6 h7-h6
36. Df6-e5 Td4-e4
37. De5-g7+ Kg4-f3
38. Dg7-c3+ Sc2-e3

Zu einem einfacheren Remis hätte 38. ... Kf2: 39. Dc2:+ Kf3 geführt.

39. Kh2-g1 Lf5-g4
40. f2xe3 h6-h5
41. Dc3-e1 Te4xe3

Zu einem Unentschieden hätte 41. ... Te6 42. e4 c3 geführt, wonach sich die schwarzen Figuren gegenseitig schützen würden, während der weiße König in seinem Käfig eingeschlossen worden wäre.

42. De1-f1+ Kf3-e4
43. Df1xc4+ Ke4-f3
44. Dc4-f1+ Kf3-e4
45. Df1xa6



Nunmehr hat die weiße Dame einen Mitkämpfer, den Freibauern a2. Letzten Endes entschied dieser auch den Ausgang des Kampfes zugunsten von Weiß, doch das wäre bereits das Thema einer anderen Lektion, die dem Themenbereich Endspiel zugehört.

4. Lektion

Kampf um das Übergewicht im Zentrum

Die Zentralfelder e4, d4, e5 und d5 sind sehr wichtig. Sie sind wie eine Anhöhe, von er man das Schlachtfeld überblicken und den entscheidenden Schlag gegen ein beliebiges Objekt auf dem Schachbrett ausführen kann. Solche Begriffe wie »Kampf ums Zentrum«, »Vorherrschaft im Zentrum« und »Unterminierung des Zentrums« spiegeln ebenfalls die wichtigsten Momente des Zweikampfes wider und sind jedem erfahrenen Schachspieler gut bekannt.

Der Kampf ums Zentrum beginnt gleich mit den ersten Zügen. Die Partei, die im Brettzentrum das materielle Übergewicht erreicht, oder, mit anderen Worten, das Zentrum besetzt hat, erhält gewöhnlich die Möglichkeit, ihre Figuren von einem Brettabschnitt zum anderen zu verlagern und dabei dort eine Überlegenheit an Kräften zu schaffen, wo der Kampf stattfindet. Vor hundert Jahren wurde der Kampf ums Zentrum sorgloser und zugleich offener und geradliniger geführt. Weiß war bestrebt, das Zentrum sofort durch Bauern zu besetzen, ohne vor Materialopfern zurückzuschrecken. Damals waren die Gambits, das heißt die Spieleröffnungen, in denen ein Bauernopfer angeboten wird, groß in Mode.

Vor allem das »Königsgambit«:

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**f2-f4!**	**e5xf4**

Heutzutage wendet man meist ein Gegengambit an (2. ... d5 3. ed5: e4!), wodurch der Kampf ums Zentrum auf eine feinere Art geführt wird.

3.	**Sg1-f3**	

Der erste offizielle Weltmeister, Wilhelm Steinitz (1836 - 1900), spielte mit Vorliebe 3. d4, wobei er auch das dann mögliche 3. ... Dh4+ 4. Ke2 in Kauf nahm. Er meinte, daß die Beherrschung des Zentrums wichtiger sei als ein sicherer Standplatz für den König.

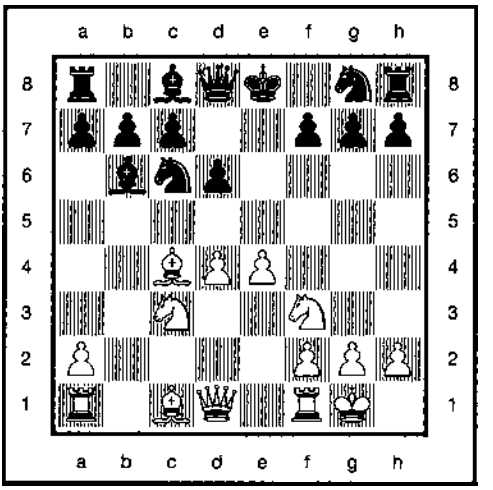
3.	**...**	**g7-g5**
4.	**Lf1-c4**	**g5-g4**
5.	**0-0!**	**g4xf3**
6.	**Dd1xf3**	**Dd8-f6**
7.	**d2-d3**	**Lf8-h6**
8.	**Sb1-c3**	**Sg8-e7**
9.	**Lc1xf4**	**d7-d6**
10.	**Lf4xh6**	**Df6xh6**
11.	**Df3xf7+**	**Ke8-d8**
12.	**Tf1-f6**	**Dh6-g5**
13.	**Ta1-f1**	

So ging eine Partie weiter, die der große russische Schachmeister Michail Tschigorin 1878 spielte. Weiß opferte eine Figur, kam zu Angriff, wobei sein Übergewicht im Zentrum von entscheidender Bedeutung war.

Noch anschaulicher wurde die Zentrumsstrategie von Weiß in einer Partie des hervorragenden amerikanischen Schachmeisters Paul Morphy (1837 - 1884) demonstriert.

Paul Morphy - J. Arnous Riviere
Paris 1863

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**Sg1-f3**	**Sb8-c6**
3.	**Lf1-c4**	**Lf8-c5**
4.	**b2-b4**	**Lc5xb4**
5.	**c2-c3**	**Lb4-c5**
6.	**0-0**	**d7-d6**
7.	**d2-d4**	**e5xd4**
8.	**c3xd4**	**Lc5-b6**
9.	**Sb1-c3**	



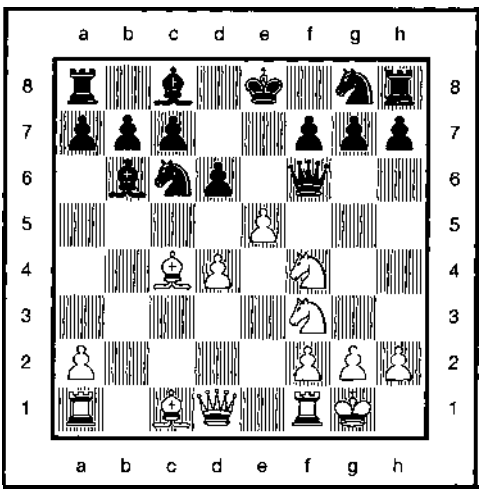
Diese sehr interessante Stellung war zu jener Zeit nicht weniger populär als etwa die Spanische Partie heute. Um den Preis eines Bauern hat Weiß ein deutliches Übergewicht im Zentrum erlangt: Dort hat er ein starkes Bauern-

paar stehen, hinter dem - wie hinter einer Mauer - Weiß die Kräfte umgruppieren kann. Auch über die schwarze Zentrumshälfte, d.h. über das Feld e5 (zweifach bedroht und zweifach von Schwarz verteidigt) und namentlich das Feld d5 (dreifach bedroht und keine einzige schwarze Verteidigung) übt Weiß eine wirksame Kontrolle aus. Jetzt darf man zum Beispiel 9. ... Sf6 wegen des rasch eskalierenden Angriffs nach 10. e5! de5: 11. La3! Ld4: 12. Db3! Le6 13. Le6: fe6:14. De6:+ Se7 15. Sd4: ed4:16. Tfe1 nicht spielen. Als die beste Erwiderung von Schwarz gilt 9. ... Lg4, und nach 10. Lb5 kann man dann zwischen 10. ... Ld7 und 10. ... Kf8 wählen. Jules Arnous Riviere machte einen natürlichen, aber unglücklichen Zug, der es dem Gegner ermöglichte, einen weiteren Vorteil eines solchen Zentralbauernpaares, nämlich seine Beweglichkeit und Dynamik, zur Geltung zu bringen.

In der Tat, solange die Bauern e4 und d4 im Zentrum unbeweglich bleiben, gewährleisten sie nur eine gewisse lokale Dominanz, an die sich Schwarz anpassen, und gegen die sich Schwarz möglicherweise behaupten kann. Jeder der beiden Bauern kann jedoch auch vorrücken, und neue Situationen entstehen dadurch, in denen Schwarz sich mit neuen Problemen konfrontiert sieht. Schwarz muß dann dazu in der Lage sein, die entsprechenden Verteidigungsmaßnahmen aufzufinden und zu ergreifen, was sich als eine wesentlich schwierigere Aufgabe erweist.

Deshalb ist ein bewegliches Bauernzentrum stets ein gewichtiger Faktor bei der Einschätzung der Stellungschancen im bevorstehenden Kampf.

9.	**...**	**Dd8-f6**
10.	**Sc3-d5**	**Df6-g6**
11.	**Sd5-f4!**	**Dg6-f6**
12.	**e4-e5!**	



Der Mittelbauer stürmt vorwärts und schafft zugleich eine neue Lage auf dem Brett, in der Schwarz, anstatt seine Figuren mit Ruhe entwickeln zu können, den König vor konkreten Drohungen schützen muß. Dies jedoch erweist sich als sehr schwierig, da sich die allermeisten schwarzen Figuren noch immer untätig auf ihren Ausgangsfeldern befinden. Unter Ausnutzung seiner Überlegenheit an den entscheidenden Stellen führt Weiß nun eine typische Operation durch: Er öffnet das Zentrum, d. h. er räumt es frei von eigenen und fremden Bauern, um seinen Figuren den nötigen Spielraum zu verschaffen. Bei einem offenen Zentrum nimmt die Bedeutung der Aktivität der einzelnen Figuren stark zu, und die besonders vorteilhafte oder unvorteilhafte Stellung der einen oder anderen Figur auf dem Brett ist dann für die Einschätzung der Situation von immenser Bedeutung. Es kommt zu einem Tempokampf der Figuren, wo außerordentliche Genauigkeit beim Manövrieren und energisches Handeln erforderlich sind.

12. ... d6xe5
13. d4xe5 Df6-f5

Natürlich darf der Bauer e5 nicht geschlagen werden, weil dann nach 13. ... Se5:? 14. Se5: De5:15. Te1 die schwarze Dame verloren geht. Doch im anderen Falle geht der e-Bauer eben weiter vorwärts.

14. e5-e6! f7-f6

Schlecht steht es für Schwarz auch im Falle von 14. ... fe6: 15. Se6: Le6: 16. Le6:! Df6 17. Dd7+ Kf8 18. Lb2! (jetzt wird die große Bedeutung der Diagonale a1 -h8 sichtbar - eben deswegen mußte der Bauer das Feld e5 räumen) 18. ... Db2:19. Df7 matt.

Jetzt jedoch spaltet der Bauer e6 die Stellung von Schwarz in zwei Teile und hat nun einen nicht geringeren Wert als ein Offizier. Weiß darf nur die Flucht des schwarzen Königs an den anderen Flügel nicht zulassen.

15. Sf3-h4 Df5-c5
16. Lc1-e3! Dc5-g5

Würde Schwarz 16. ... Dc4: spielen, so entscheidet der Zug 17. Dh5+ die Partie zugunsten von Weiß.

17. Sh4-f3 Dg5-a5
18. Le3xb6 Da5xb6
19. Sf4-d5 Db6-a5
20. Sf3-d2!

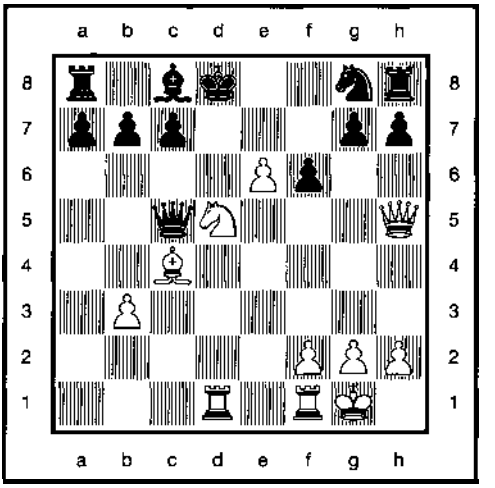
Jetzt sieht sich Schwarz sowohl der Gefahr gegenüber, nach 21. Sb3 nebst 22. Sc7+ den Turm zu verlieren, als auch der nicht weniger ernsthaften Bedrohung 21. Dd1 -h5+. Allen diesen Drohungen kann Schwarz nicht mehr wirkungsvoll gegenübertreten. Das weitere Schicksal der Partie ist schon vorausbestimmt.

20. . . . Sc6-d4
21. Sd2-b3 Sd4xb3
22. a2xb3 Da5-c5

23. Dd1-h5+ Ke8-d8

Nach 23. ... g6 24. Sf6:+ geht die schwarze Dame verloren.

24. Ta1 -d1



Jetzt gibt es keine Rettung mehr vor den furchtbaren Folgen des Abzugsschachs (25. Sb6+, der Springer verläßt die d-Linie, und der weiße Turm bietet dem schwarzen König Schach) und daher gab Schwarz auf.

Zweifellos muß sich jede Partei in irgendeiner Art um Weise um ihre Zentralbauern kümmern, damit diese günstige Stellungen einnehmen und behaupten können.

Manchmal bleibt im Zentrum nur jeweils ein Bauer. Dann entstehen neue Probleme, insbesondere dann, wenn man eine vorgerückte Stellung im Zentrum einnehmen will. Dies erlaubt es zumeist, die Figuren aktiver einzusetzen und Überlegenheit gegenüber dem Gegner zu erreichen.

Tigran Petrosjan (UdSSR) - Julius Kozma (CSSR)
München 1958

1.	**Sg1-f3**	**Sg8-f6**
2.	**d2-d4**	**e7-e6**
3.	**Lc1-g5**	**c7-c5**
4.	**e2-e3**	**b7-b6?!**

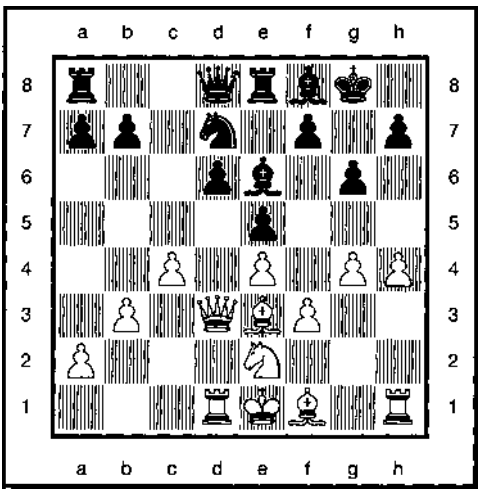
Die einfache, wenig anspruchsvolle Eröffnung von Weiß hat die Aufmerksamkeit von Schwarz eingeschläfert und durch einen anscheinend natürlichen Zug ermöglicht letzterer seinem Gegner, eine vorgerückte Figurenstellung im Zentrum einzunehmen.

5.	**d4-d5!**	**e6xd5**
6.	**Sb1-c3**	**Lc8-b7**
7.	**Sc3xd5!**	**Lb7xd5**
8.	**Lg5xf6**	**Dd8xf6**
9.	**Dd1xd5**	

Weiß beherrscht das Feld d5 unangefochten, denn Schwarz gelingt es in nächster Zeit nicht, die weiße Dame von ihrer starken Position zu vertreiben. Zugleich sind die Schwächen von Schwarz auf der d-Linie dauerhaft und besorgniserregend. Der weiße Positionsvorteil wird im weiteren Partieverlauf großes Gewicht haben.

Versierte Schachspieler starten nie ernsthafte Unternehmungen an den Flügeln, bevor sie nicht ihre Stellung im Zentrum gesichert haben.

Ohne den notwendigen Zug Se2-c3 einzuschalten, unternimmt Weiß im nachstehenden Diagramm einen übereilten Bauernsturm am Königsflügel.



An und für sich ist die Unterlassung dieses Zuges durch Weiß nicht einmal so einfach als Fehler aufzuzeigen, doch wurde im Duell Hans Nogard (Dänemark) - Wladimir Simagin (UdSSR) - eine Fernpartie aus dem Jahre 1958 -unter Beweis gestellt, daß diese Unterlassungssünde sich bei präziser schwarzer Spielweise schnell rächen kann.

1.	...	b7-b5!!
2.	c4xb5	d6-d5!!
3.	e4xd5	e5-e4!
4.	Dd3xe4	

Nach 4. fe4: entscheidet 4. ... Se5 die Partie zugunsten des Nachziehenden, doch auch jetzt ist es um die Aussichten von Weiß nicht gut bestellt.

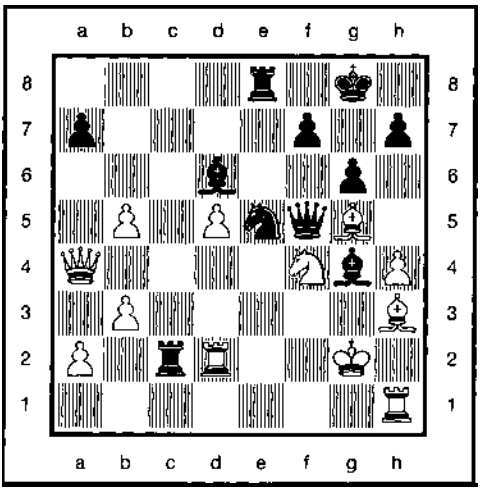
4.	**...**	**Le6xg4**
5.	**De3-f4**	**Lg4-h5**
6.	**Ke1-f2**	**Sd7-e5**
7.	**Lf1-g2**	**Lf8-d6**
8.	**Df4-a4**	**Ta8-c8!**
9.	**Td1-d2**	**Dd8-f6**

Innerhalb weniger Züge, die durch einen gelungenen schwarzen Gegenschlag im Zentrum eingeleitet wurden, sind die weißen Verteidigungsformationen, die so fest erschienen, zusammengebrochen. Das Spiel ging folgendermaßen zu Ende:

10.	**Le3-g5**	**Df6-f5**
11.	**Se2-f4**	**Lh5xf3**
12.	**Lg2-h3**	

Im Falle von 12. Lf3: Sf3:13. Kf3: würde 13. ... Tc3+ 14. Kf2 Lc5+15. Kf1 Tf3+ 16. Kg2 Dg4+ folgen.

12.	**..**	**Lf3-g4**
13.	**Kf2-g2**	**Tc8-c2**



und Weiß gab auf.

Also, liebe Schachfreunde, kämpft um die Zentralfelder und schützt und behütet das Zentrum.

5. Lektion

Wie erobert man Raum? — Raumvorteile

Da der Schachkampf auf einem beschränkten Raum, nämlich auf 64 Feldern des Schachbretts geführt wird, übt die Größe des Raums, das heißt die Anzahl der Felder, auf denen jeder der beiden Spielpartner seine Figuren ungehindert aufstellen und bewegen kann, für gewöhnlich einen starken Einfluß auf den Verlauf des Kampfes aus. Vor Beginn einer Partie beherrschen Weiß und Schwarz jeweils einen gleich großen Raum. Gewöhnlich verfolgt jeder Zug in der Eröffnung den Zweck, eine möglichst große Zahl von Feldern, besonders auf fremden Territorium, zu beherrschen. Die Hauptrolle bei der Eroberung von Raum spielen die Bauern, die die Figuren des Gegners zurückdrängen und die Aktionsfreiheit der eigenen Figuren sichern. Der Vormarsch der Bauern muß jedoch auf jeden Fall von anderen Figuren unterstützt werden, sonst würde das schutzlose Bauernheer dem Untergang geweiht sein.

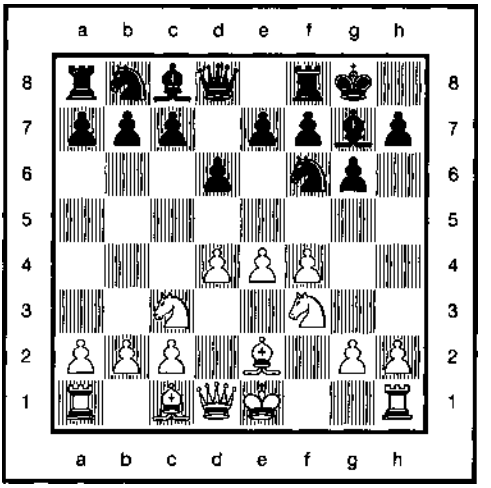
Ein erfahrener Schachspieler ist bestrebt, vor allen Dingen den von der c-Linie und der f-Linie begrenzten mittleren Bereich des Schachbretts zu beherrschen, denn dort - auf den Zentralfeldern - befinden sich die besten Stellungen für die Figuren.

Um diese Überlegungen in unserer Lektion anschaulich zu machen, wollen wir zwei Partien einer gemeinsamen Analyse unterziehen.

Unsere erste Beispielpartie stammt aus dem vorigen Jahrhundert.

Siegbert Tarrasch - Rudolf Charousek
Nürnberg 1896

1.	**d2-d4**	**d7-d6**
2.	**e2-e4**	**Sg8-f6**
3.	**Sb1-c3**	**g7-g6**
4.	**f2-f4**	**Lf8-g7**
5.	**Sg1-f3**	**0-0**
6.	**Lf1-e2**	



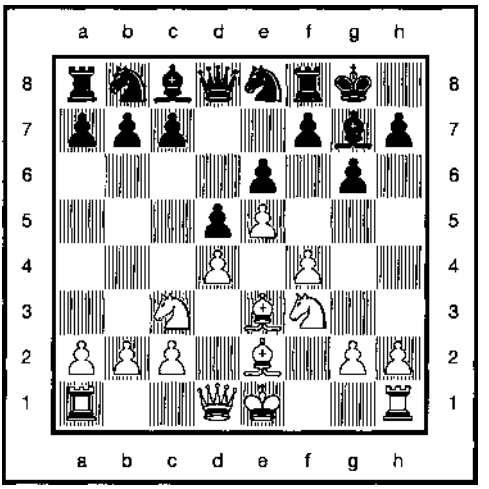
Es sind erst wenige Züge geschehen, doch die Erfolge von Weiß bei der Eroberung des Zentrumsraums sind bereits groß: Drei seiner Bauern beherrschen die wichtigsten Felder der fünften Reihe, die zum Territorium des Gegners gehört. Mit Unterstützung der eigenen Figuren würden sie noch weiter vorrücken können, wobei sie immer neue Abschnitte des gegnerischen Territoriums kontrollieren und quasi wie durch einen Zaun abtrennen.

Als eine zuverlässige strategische Methode des Kampfes gegen solche Bauernketten gilt im modernen Schach ein unverzüglicher und energischer Gegenangriff der Bauern - meistens mit Unterstützung von Figuren -, der mit dem Ziel vorgetragen wird, eine weitere Vorwärtsbewegung der Kette zu verhindern. Danach folgt die Sprengung der stehengebliebenen Bauern, damit die Kette in einzelne Glieder oder, wie die Schachspieler sagen, »Inseln« auseinandergerissen werden könnte. Die Variante 6. ... c5! 7. d5 e6 8. 0-0 ed5: 9. ed5: charakterisiert eine derartige Methode am besten.

Charousek, der übrigens durchaus zu den stärksten Schachspielern jener Zeit zählte, versucht ebenfalls, die weiße Bauernkette zum Stehen zu bringen, allerdings erfolglos. Er schränkt mit seinem nächsten Zug, der sich als fehlerhaft erweist, die Bewegungsfreiheit seiner eigenen Figuren ein und -was die Hauptsache ist - macht die Sprengung des weißen Bauernzentrums unmöglich.

Nach drei weiteren Zügen wird die Lage von Schwarz äußerst schwierig.

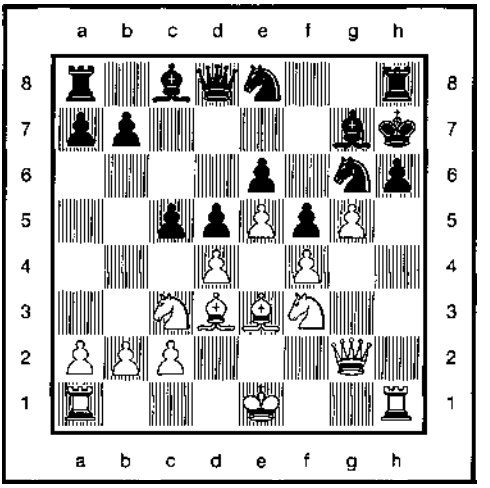
6.	**...**	**d6-d5?**
7.	**e4-e5**	**Sf6-e8**
8.	**Lc1-e3**	**e7-e6**



Geschützt vom Bauerndreizack d4-e5-f4, verfügen die weißen Figuren über viele Felder zum Manövrieren und können leicht an jeden Abschnitt des Schachbretts verlegt werden. Der große deutsche Schachmeister Siegbert Tarrasch löst das Problem der Realisierung des Vorteils auf eine sehr einfache Art und Weise. Er startet einen raschen Bauernangriff gegen den Königsflügel. Seine Bauern sollen für die schweren Figuren Linien öffnen, wobei die auf den zwei letzten Reihen eingeschlossenen schwarzen Figuren einander nur behindern und keine Verteidigung aufbauen können. **9. h2-h4!**

Eine Grundregel des Schachkampfes lautet »Der Angriff an einem Flügel ist am besten durch einen Gegenstoß im Zentrum abzuwenden«. Leider hat Schwarz durch den Zug 6. ... d5 sich dieser Möglichkeit beraubt und sein Untergang ist nicht mehr zu vermeiden.

9.	**...**	**Sb8-c6**
10.	**h4-h5**	**Sc6-e7**
11.	**g2-g4**	**f7-f5**
12.	**h5xg6**	**Se7xg6**
13.	**Le2-d3**	**h7-h6**
14.	**g4-g5**	**Kg8-h7**
15.	**Dd1-e2**	**Tf8-h8**
16.	**De2-g2**	**c7-c5**



17. g5xh6

In Anbetracht der Unvermeidlichkeit großer materieller Verluste gab Schwarz auf.

Die zweite Partie kann die modernen Methoden des Kampfes um die Eroberung von Raum gut veranschaulichen. Mir ist diese Partie ganz besonders in Erinnerung geblieben, als mein erster in einem reinen Positionsstil erkämpfter Sieg, den ich in einem stark besetzten Turnier über einen starken Gegner errungen habe.

Garri Kasparow - Tamas Georgadse
Minsk 1979

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**Sg1-f3**	**d7-d6**
3.	**Lf1-c4**	**Lf8-e7**
4.	**d2-d3**	

Das ist kein Zeichen von Zaghaftigkeit, sondern der Wunsch, die sich nach 4. d4 ed4: 5. Sd4: ergebenden Eröffnungssysteme zu vermeiden, die mein Gegner gründlich studiert hat.

4.	**...**	**Sg8-f6**
5.	**c2-c3**	**0-0**
6.	**0-0**	**c7-c6**
7.	**Lc4-b3**	**Lc8-e6**
8.	**Lb3-c2**	**h7-h6**

9. Tf1-e1 Sb8-d7
10. Sb1-d2 Dd8-c7

Beide Spielpartner manövrieren in aller Ruhe und sind, wie es scheint, damit gut vorangekommen; doch der Schein trügt. Weiß beginnt als erster, Raum zu erobern.

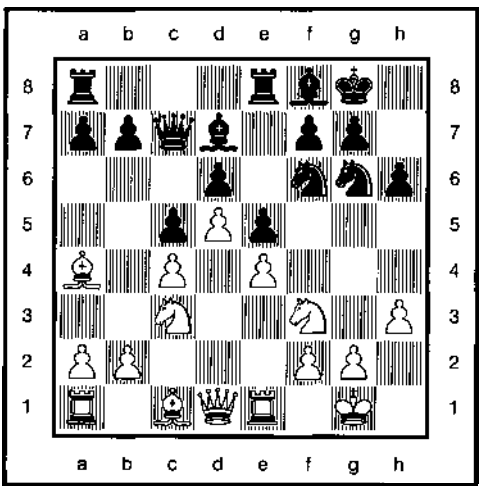
11. d3-d4! Tf8-e8
12. h2-h3!

Die Einschränkung der Möglichkeiten des Gegners (jetzt kann der schwarze Läufer das Feld g4 nicht betreten) ist gleichfalls als eine Eroberung von Raum zu betrachten.

12. ... Sd7-f8
13. c3-c4! Sf8-g6
14. d4-d5

Schwarz wollte zuvor nicht mittels 13. ... ed4:14. Sd4: Db6 15. S2f3! Lc4: 16. Sf5 das Zentrum öffnen und die weißen Figuren aktivieren. Nun sieht er sich genötigt, für die zeitweilige Ruhe auf dem Kampfschauplatz einen Teil seines Territoriums herzugeben, den der Bauerndreizack c4-d5-e4 ihm jetzt weggenommen hat. Schwarz hätte lieber 14. ... cd5: spielen sollen, um durch den Zug ... b5 Raum für Manöver am Damenflügel erobern zu können. Er hingegen geht zu einer hartnäckigen Verteidigung über, wobei er auf die Stabilität seiner Stellung und auf seine Verteidigungskunst vertraut.

14. ... Le6-d7
15. Sd2-b1! Le7-f8
16. Sb1-c3 c6-c5?
17. Lc2-a4



In einer solchen bedrängten Lage ist jeder Figurenabtausch für Schwarz von Vorteil, nur nicht dieser. Sein weißfeldriger Läufer verteidigt wichtige Felder und besitzt die größte Bewegungsfreiheit von allen schwarzen Figuren.

17.	**...**	**a7-a6**
18.	**La4xd7**	**Sf6xd7**
19.	**g2-g3**	**Lf8-e7**
20.	**h3-h4!**	

Weiß hat beschlossen, am Königsflügel erst einmal die Strategie der Einschränkung der Beweglichkeit der schwarzen Figuren zu verfolgen. Mit aller Gelassenheit bereitet Weiß danach den Hauptangriff am Damenflügel vor.

20.	**...**	**Sd7-f6**
21.	**Sf3-h2**	**Dc7-d7**
22.	**a2-a4**	**Dd7-h3**
23.	**Dd1-f3**	**Dh3-d7**
24.	**a4-a5!**	

Jetzt hat Weiß die Vorhut im Marsch gesetzt, womit die weitere konsequente Einschnürung des Gegners beginnt. Der weitere Verlauf ist für beide Spieler offensichtlich, doch kann Schwarz beim besten Willen nichts Aktives mehr unternehmen.

24. ...Sf8 25. Ld2 Tec8 26. Sf1 Sg4 27. Sa4 Ld8 28.Tec1 Tab8 29. b4! cb4: 30.Lb4: h5 31.Sb6!

Zunächst könnte man meinen, daß dies eine unlogische Fortsetzung des weißen Angriffsspiels ist; ohne diesen Zug könnte man doch Druckspiel auf der b-Linie aufziehen. Die Absichten von Weiß gipfeln aber in der Öffnung der c-Linie, und in diesen Fall ist es außerordentlich wichtig, über ein Einbruchsfeld zu verfügen. Das Feld c7 wird sich als ein idealer Brückenkopf für den weißen Angriff erweisen.

31. ... Lb6: 32. ab6: De7 33. Da3 Td8

Die letzte günstige Gelegenheit zum Widerstand gegen den Vormarsch des weißen c-Bauern bestand in einen Qualitätsopfer: 33. ...Tc5! 34. Lc5: dc5:. Weiß würde zwar auch dann einige Gewinnchancen besitzen, doch die schwarze Verteidigung wäre nicht mehr völlig perspektivlos. Nach dem Partiezug kann sich der weiße Angriff ungehindert und ganz nach Plan weiterentwickeln.

34. f3 Sh6 35. c5 dc5:36. Lc5: Df6 37. Kg2 Te8 38. Le3 Sd7 39. Tab1 De7

Schwarz überschritt hier die Zeit (Zeitüberschreitung liegt vor, wenn die geforderte Zügezahl [hier 40 Züge] nicht in der vorgesehenen Bedenkzeit [hier 2 1/2 Stunden] absolviert wird. Zeitüberschreitung wird bekanntlich als Partieverlust gewertet). Aber auch nach 40. De7: Te7: 41.Tc7 wäre die schwarze Stellung hoffnungslos.

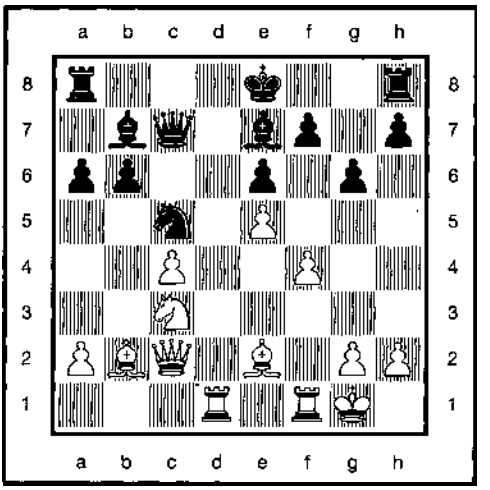
Also legen Sie Wert auf Raum! Streben Sie danach, möglichst viel Raum zu erobern, doch verlieren Sie dabei nicht den Kopf, sonst würde Ihre weit vorgerückte Bauernkette zum Stehen gebracht und zerstört werden. Durch die darin geschlagenen Breschen würden gegnerische Figuren eindringen können: dann kann es zu jedem aber eher zu einem negativen Partieergebnis kommen.

6. Lektion

Bauernstrukturen — Bauernaktivitäten

Obwohl die Bauern die kleinste Kampfeinheit sind und die durchschnittlich geringste Kampfkraft haben, bestimmen sie oft das Tempo und den Ausgang eines Schachkampfes. Wenn einer der beiden Spielpartner zwei oder drei Bauern mehr hat, reicht das in den meisten Fällen für den Sieg. Komplizierter ist die Situation, wenn die Zahl der Bauern auf beiden Seiten gleich ist. Dann wird die Stellung in vielen Fällen durch die Anordnung der Bauern bestimmt.

Vor Beginn des Schachkampfes bilden die in Reihe angetretenen Bauern der beiden Partner zwei Linien. Indem sie vorrücken und einander unterstützen, begrenzen sie die Aktivität der gegnerischen Figuren. Um eine bewegliche, flexible Kette von einander schützenden Bauern zu bekommen, nehmen erfahrene Spieler oft sogar materielle Opfer auf sich.



Tigran Petrosjan (UdSSR) **- Pfeiffer** (BRD)
1960

In der Diagrammstellung folgte:

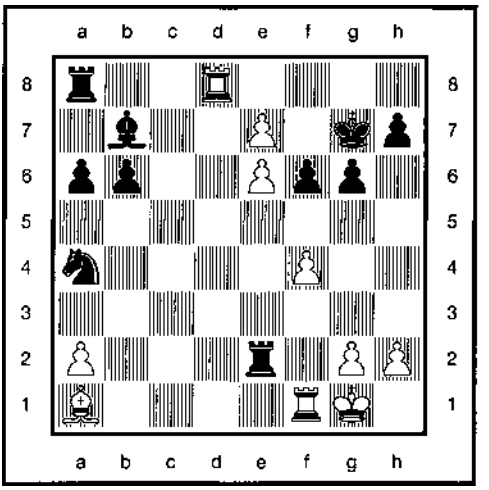
1. Sc3-d5!! e6xd5
2. c4xd5

Jetzt entscheiden die beiden verbundenen Bauern d5 und e5 den Ausgang des Kampfes.

2. ... Dc7-c8
3. e5-e6! 0-0
4. Dc2-c3 f7-f6
5. d5-d6 Sc5-a4

Der Alternativzug 5. ... De6: geht nicht, weil dann 6. Lc4 folgen würde, wonach Schwarz seine Dame einbüßt (aufgrund der Diagonalfesselung c4-g8).

6. Dc3xcS Tf8xc8
7. Lb2-a1 Tc8-c2
8. d6xe7 Tc2xe2
9. Td1-d8+ Kg8-g7



10. Tf1-c1

Es wäre ein Fehler, den Bauern e7 sofort in eine Dame umzuwandeln, denn es könnte 10. ... Tg2:+!! 11. Kh1 Tg3 folgen, und Weiß wird überraschenderweise matt gesetzt.

10. ... Te2xe6
11. Tc1-c7

Jetzt droht 12. e8D+.

11. ... Kg7-h6
12. La1xf6,

und Schwarz gab auf.

Wie kann man mit solch einer gefährlichen Bauernkette fertig werden? Das radikale Gegenmittel liegt auf der Hand. Es ist die Vernichtung der Bauernkette und wenn dies nicht gelingt, so doch wenigstens ihre Unterbrechung,

d.h. die Vernichtung ihres mittleren Gliedes. Mit anderen Worten: Man muß darum bemüht sein, die Kette in einzelne Teile aufzulösen, d. h. es sollen Bauerninseln entstehen, die sich dann nicht mehr gegenseitig zu schützen vermögen.

Die wirksamste Art der Bekämpfung einer beweglichen Bauernkette ist jedoch oft auch die Einschränkung ihrer Beweglichkeit, d.h. ihre Blockade. Diese Blockade bedeutet die Besetzung oder Beherrschung der Felder vor den Bauern. So ist etwa ein weißer Läufer auf der Diagonale a1 -h8 imstande, die Kette der Bauern c4, d5, e6 zurückzuhalten (keiner der schwarzen Bauern kann vorziehen, ohne das Risiko einzugehen, geschlagen zu werden). Wenn aber der Vorstoß dieser schwarzen Bauernkette etwa von einem Springer auf dem Feld c6 unterstützt würde, so wäre der weiße Läufer allein schon nicht mehr in der Lage, den Vormarsch der Bauern aufzuhalten.

Die beste Art der Blockade ist das Aufhalten der Bauern durch eigene Bauern. Wenn man die schwarzen Bauern c4, d5 und e6 nicht durch einen Läufer behindert, sondern drei weiße Bauern auf die Felder c3, d4 und e5 stellt, so entsteht ein unüberwindliches Hindernis.

In den modernen Schachpartien sind die Spielpartner bestrebt, bereits zu Beginn des Kampfes die Beweglichkeit der Bauernketten einzuschränken, wie das beispielsweise bei folgender Eröffnungsart der Fall ist:

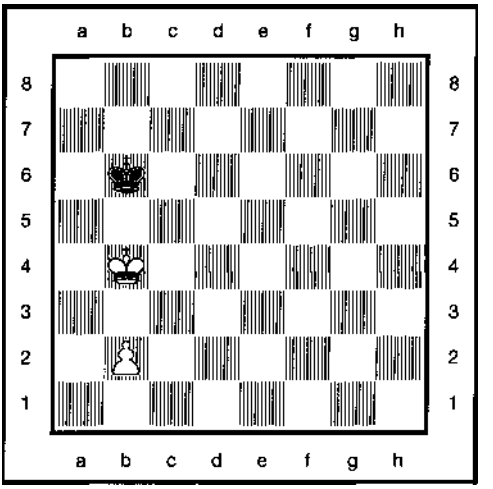
1.	**d2-d4**	**Sg8-f6**
2.	**c2-c4**	**e7-e6**
3.	**Sb1-c3**	**Lf8-b4**
4.	**e2-e3**	**c7-c5**
5-	**Lf1 -d3**	**Sb8-c6**
6.	**Sg1-f3**	**Lb4xc3+**
7.	**b2xc3**	**d7-d6**
8.	**e3-e4**	**e6-e5**
9.	**d4-d5**	**Sc6-e7**

Wie man sieht, setzt Schwarz der Bauernkette c4, d4 und e4 den Zweizack c5 und e5 mit dem Bauern d6 als Basis entgegen. Das erweist sich als ausreichend, um die Lage im Zentrum zu stabilisieren. Aber nicht alle Schachspieler streben nach einer derartig gründlichen Einschränkung der Bauernaktivi-tät. Der Elan einer Bauernkette bietet gute Möglichkeiten zur Führung eines kombinationsreichen Kampfes, was in gleichem Maße gefährlich und attraktiv ist, besonders wenn die Partner ein offenes Spiel bevorzugen. Eine unbewegliche blockierte Bauernkette ist dagegen oft ein prädestinierender Faktor für eine langsame und ruhige Abwicklung der Partie.

Dem Leser werden in der Schachliteratur und in Kommentaren zu Schachpartien sicherlich die Begriffe »schwacher Bauer«, »isolierter Bauer« usw. aufgefallen sein. Jeder dieser Begriffe bezeichnet eine Unzulänglichkeit in

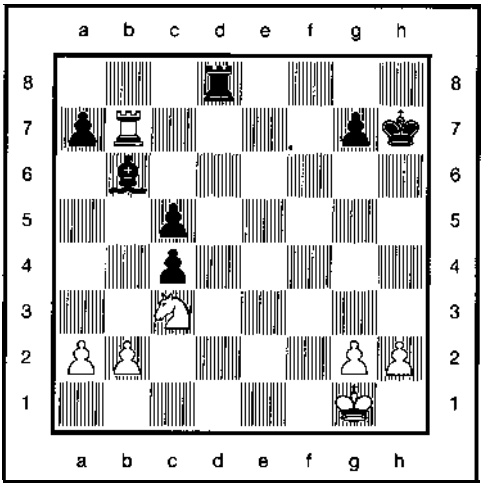
der Bauernstruktur. Dadurch wird die Beweglichkeit der Bauern eingeschränkt und ihre Verwundbarkeit erhöht.

Hier zunächst ein ganz einfaches Beispiel dafür:



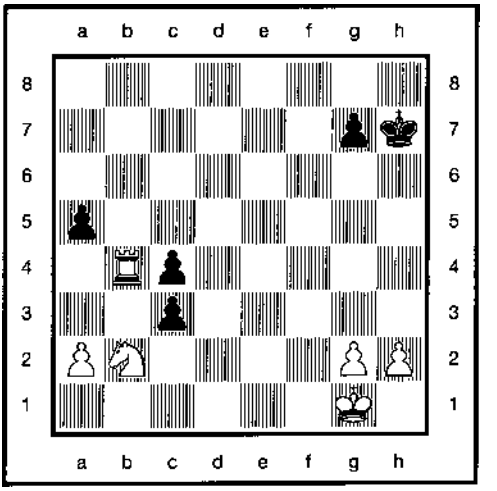
Trotz der momentanen Blockade durch den schwarzen König auf der b-Linie kann der Weiße, wenn er richtig spielt, den Bauern schützen und ihn letztendlich sogar zur Umwandlung bringen (wie dies im einzelnen zu geschehen hat, zeigt die elementare Endspiellehre, zu der wir in späteren Kapiteln übergehen werden). Man braucht aber nur den weißen König zum Beispiel auf das Feld h3 umzusetzen (oder auf ein anderes weit entferntes Feld), und schon verwandelt sich der starke Bauer in einen schwachen, weil er vom schwarzen König angegriffen und erobert werden kann.

Als eine andere häufige Unzulänglichkeit in der Bauernstruktur gelten ein »Doppelbauer« oder ein »Tripelbauer« (zwei oder gar drei Bauern der gleichen Farbe, die vor- bzw. hintereinander auf einer Linie stehen). Freiwillig läßt man sie selten in Linie antreten. Sie sind nicht leicht zu verteidigen, insbesondere im Endspiel, wo sie ernsthafte Schwierigkeiten bereiten können. Es gibt aber bekanntlich im Schach keine Regel ohne Ausnahme. Ich möchte Sie hier mit einem effektvollen Schluß einer Partie bekannt machen, die vor ca. 50 Jahren von den spanischen Meistern Ortueta und Sanz gespielt wurde.



Zunächst die Hauptvariante - danach die näheren Erläuterungen zu den tiefgründigen Spielzügen:

1.	**...**	**Td8-d2**
2.	**Sc3-a4**	**Td2xb2**
3.	**Sa4xb2**	**c4-c3**
4.	**Tb7xb6**	**c5-c4!!**
5.	**Tb6xb4**	**a7-a5!!**



Nach den klaren Zügen **1. ... Td2 2. Sa4** geschehen wahre Wunder auf dem Brett. **2. ... Tb2:.** Es zeigt sich, daß die Schwächen des Bauernaufbaus (be-

trachten sie sich die schwarzen Bauern) durch ein besonders einfallsreiches Spiel mitunter wettgemacht werden können. Ohne zwingenden Grund gibt Schwarz einen ganzen Turm her. **3. Sb2: c3**. Es stellt sich heraus, daß nach 4. Sd3 c4+ der schlafende schwarze Läufer plötzlich zum Einsatz kommt und die Entscheidung herbeiführt: 5. Tb6: cd3:! 6. Kf2 c2 7. Tc6 d2, und der Freibauer wird in eine Dame umgewandelt. **4. Tb6:!.** Auf das natürliche 4. ... ab6: folgt 5. Sd3 und Weiß behält seine Mehrfigur, die zum Sieg reicht.

Schwarz kommt nun aber zum eigentlichen Höhepunkt seines Kombinationsspiels und führt den Stoß: **4. ... c4!!** aus. Jetzt ist das Feld d3 für den Springer tabu und nach 5. ... Sc4: wird der c-Bauer in eine Dame umgewandelt. Können zwei Figuren mit den zwei Bauernkrüppeln, die die c-Linie entlanghinken denn wirklich nicht fertig werden? **5. Tb4.** Es sieht so aus, als ob Weiß jetzt siegen würde, denn gegen das drohende 6. Tc4: scheint es keine Verteidigung zu geben. **5. ... a5!!.** Eine echte Hymne für die Bauern. Der fast vergessene Bauer, der zuvor den Turm nicht geschlagen hat, entscheidet durch seinen auf den ersten Blick unvorstellbaren Sprung den Kampf. Jetzt folgt auf 6. Tc4: das entscheidende **6. ... cb2:**, wonach das Feld b4 für den Turm unzugänglich ist, sodaß der b2-Bauer zur Umwandlung gelangt. Auf 6. Sc4: würde 6. ... c2 folgen, und der Bauer wird ebenfalls zur Dame umgewandelt. Ein erstaunlich schöner Schluß!

Mit diesem Beispiel beenden wir unsere kurze Bekanntschaft mit den Besonderheiten des Bauernaufbaus. In den weiterführenden Schachlehrbüchern können Sie ausführlichere Erläuterungen zu den hier erwähnten Fachbegriffen finden.

> Den Anfängern und allen Schachfreunden mit wenig Spielerfahrung möchte ich empfehlen, sich an die bekannten Prinzipien der Aufstellung und Festlegung einer Bauernkette zu halten und unnötige Schwächen weitmöglichst zu vermeiden. Routiniers und versierte Schachmeister kennen die Ausnahmen von den Regeln. Gerade durch diese Ausnahmen wird das Schachspiel erst so schön und abwechslungsreich.

7. Lektion
Aktivität und Koordination der Figuren

Die Gesetze des Schachkampfes sind ähnlich den Gesetzen des Kampfes in jeder Sportart, aber auch nicht nur im Sport: Erfolg hat derjenige, der aktiver ist, geschickter handelt und die Mittel, die er zur Hand hat, besser einzusetzen versteht.

Was ist nun unter Aktivität im Schachkampf genau zu verstehen? Meines Erachtens ist es das Bestreben, durch jeden Zug die Position der eigenen Figuren zu verstärken und zugleich die gegnerischen Figuren zu bedrohen bzw. zurückzudrängen. Damit aber die aktiven Handlungen, die sich in den ausgeführten Schachzügen ausdrücken, den Erfolg sichern können, müssen sie den allgemeinen Gesetzen des Schachspiels entsprechen und sich auf ein festes strategisches Fundament gründen.

Der Schachmeister, der hinsichtlich seines Stils als ein »aktiver Spieler« gilt, ist meist bestrebt, bereits durch die ersten Züge dem Gegner seine Art und Weise der Kampfführung aufzuzwingen, um ihm dadurch sogleich schwierige Probleme verschiedenster Art zu bereiten.

Damit der Leser die Grundsätze der Aktivierung und des Zusammenwirkens der Figuren besser verstehen kann, wollen wir hier eine von Ex-Weltmeister Anatoli Karpow* gespielte Partie analysieren, die in dieser Hinsicht beispielhaft sein kann.

* Anatoli Karpow war von 1975 bis 1985 Schachweltmeister. Im Titelkampf im Herbst 1985 wurde er bekanntlich von Garri Kasparow mit 13:11 besiegt und mußte den Schachthron seinem Nachfolger überlassen.

Anatoli Karpow - Jossif Dorfman
Moskau 1976

1.	**e2-e4**	**c7-c5**
2.	**Sg1-f3**	**d7-d6**
3.	**d2-d4**	**c5xd4**
4.	**Sf3xd4**	**Sg8-f6**
5.	**Sb1-c3**	**e7-e6**
6.	**g2-g4**	**Lf8-e7**
7.	**g4-g5**	**Sf6-d7**
8.	**h2-h4**	

Nun kann man die erste Zwischenbilanz der Eröffnung ziehen. Durch seine Aktivitäten am Königsflügel hat Weiß die gegnerischen Figuren auf die zwei letzten Reihen zurückgedrängt, wobei der Springer auf dem Feld *67* dem eigenen Läufer auf c8 und in gewissem Grade auch der Dame den Weg verlegt.

8. ... Sb8-c6
9. Lc1-e3 a7-a6
10. Dd1-e2!

Ein sehr interessanter und aktiver Plan, der die harmonische Entfaltung der Figuren erleichtern soll. Karpow setzt die Dame auf die e-Linie, wo sie dem Turm, der nach d1 gebracht werden soll, nicht im Wege steht; zudem werden zukünftige Kombinationsmotive damit bereits vorbereitet. Die Dame behindert auch den Läufer f1 nicht, da dieser ohnehin die Absicht hat, das Feld h3 zu betreten, mit der folgenden Opferdrohung Le6:. Wie man sieht, ist jeder Zug von Weiß energisch und verstärkt das Angriffspotential.

10. ... Dd8-c7
11. 0-0-0 b7-b5

Diese Gegenaktivität erfolgt notgedrungen. Schwarz ist bereits in vielen Frontabschnitten zurückgedrängt worden und muß nun versuchen, ein Gegenspiel am Damenflügel zu starten, um Weiß von der Vorbereitung der entscheidenden Offensive abzuhalten. Schwarz bleibt in der Figurenentwicklung aber offensichtlich zurück, so daß sein letzter Zug eher ein Zeichen der Verzweiflung als ein Element einer begründeten Aktivität ist.

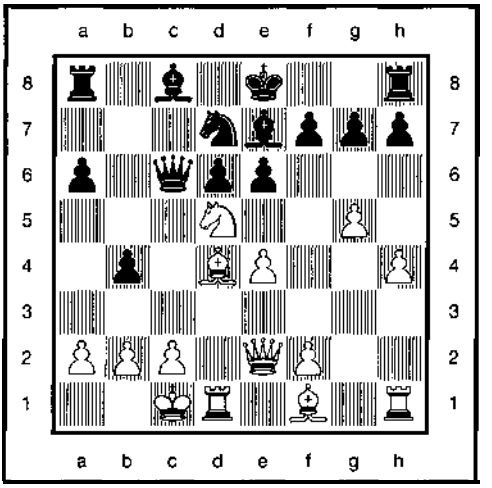
12. Sd4xc6 Dc7xc6
13. Le3-d4!

Dies ist ein für Schwarz sehr unangenehmer Zug, da das natürliche 13. ... 0-0 wegen des Ansturms der weißen Bauern rasch verliert, während im Falle von 13. ... e5 im Lager von Schwarz eine äußerst empfindliche Schwachstelle - das Feld d5 - entstehen würde.

14. ... b5-b4

Schwarz versucht zuerst, den Springer vom Feld c3 abzudrängen, um dann e6-e5 zu ziehen. Er ist konsequent bei der Verwirklichung seines Gegenangriffsplanes, doch dessen strategische Basis ist leider schwach - eine schlechte Figurenentwicklung und zudem ungünstig stehende Figuren. Wie kann man nun diesen Schwächen ausnutzen?

14. Sc3-d5!



Das ist der aktivste Zug. Jetzt erlangt der Läufer auf d4 eine gefährliche Kraft und - für Schwarz unerwartet - tritt die weiße Dame in Aktion.

14. ... e6xd5
15. Ld4xg7 Th8-g8
16. e4xd5 Dc6-c7
17. Lg7-f6

Für einen Springer hat Weiß zwei Bauern bekommen und gute Perpektiven für einen Angriff auf den im Zentrum steckengebliebenen schwarzen König.

17. ... Sd7-e5!

Das ist die einzige Möglichkeit, die Stellung zu halten. Da 18. ... Lg4 droht, hat Weiß keine Zeit für 18. f4. Nun muß er es in Kauf nehmen, daß sein Angriffspotential durch Abtausch reduziert wird.

18. Lf6xe5 d6xe5
19. f2-f4

An die Stelle eines Figurenangriffs tritt jetzt ein Bauernsturm. Schwarz hat keine Möglichkeit, die Entstehung eines starken weißen Bauernpaares zu verhindern, denn nach 17.... e4 gewinnt 18. d6 Ld6:19. De4:+ usw.

19. ... Lc8-f5
20. Lf1-h3

Das Bestreben, das Gegenspiel des Kontrahenten maximal einzuschränken, ist für die Spielweise von Anatoli Karpow sehr typisch. Weiß hätte durch 20. fe5: auch gleich schlagen können, ohne 20. ... Tc8 zu befürchten, wegen 21. Th2 Da5 22. Da6: Da6: 23. La6:. Karpow läßt es auf den Abtausch seiner letzten Leichtfigur ankommen, beseitigt aber die Gefahr für das Feld c2.

20. ... Lf5xh3

21. Th1xh3 Ta8-c8

22. f4xe5

Meiner Meinung nach war das von Karpow angegebene 22. b3 e4 23. De4: Kf8 24. f5, wodurch man verhindern kann, daß die schwarze Dame zum Einsatz kommt, noch stärker.

22. ... Dc6-c4!

Schwarz setzt die Dame in eine aktive Position, und die Waage der Spielchancen beginnt sofort zu schwanken.

23. Td1-d3

Die Manöver der Türme auf der dritten Reihe gehören zu den strategischen Lieblingsmotiven des Weltmeisters. Dieser Zug kommt hier nicht nur einem Damentausch zuvor, sondern er dient auch der Verbesserung des Zusammenwirkens der weißen Figuren. Das Zusammenspiel der Figuren ist ein wichtiger Faktor, der die Spielstärke eines Schachspielers in besonderer Weise ausmacht: die Fähigkeit, die Züge jeder Figur so zu koordinieren, daß sie alle zusammen zur Realisierung eines einheitlichen Vorhabens wirksam werden und sich dabei gleichzeitig auch noch schützen können. Diese Spielweise ist eine große Kunst und ein Merkmal einer hohen Spielstärke.

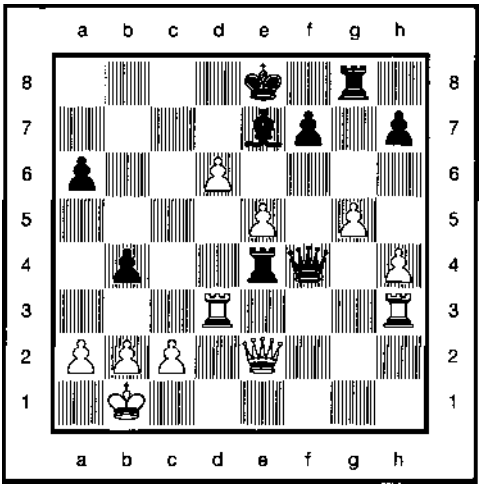
Auch hier sind die beiden Türme, die auf der dritten Reihe stehen, bereit, den Vormarsch des zentralen Bauernpaares zu unterstützen, während die Dame das Feld c2 schützt und den Türmen zu Hilfe eilen kann. Die durch die eigenen Figuren geschützte Bauernformation d5 und e5 stellt eine gefährliche Kraft dar. In der Regel sind solche Ketten imstande, die gegnerischen Figuren auf die hintersten Reihen zurückzudrängen und deren Handlungen völlig zu desorganisieren.

23. ... Dc4-f4+

Dies ist die beste Erwiderung. Nach 23. ... Da2: würde 24. d6! folgen.

24. Kc1-b1 Tc8-c4!

25. d5-d6 Tc4-e4!



26. Th3-e3

Nun muß ein weiteres Figurenpaar abgetauscht werden, wonach Weiß jede Hoffnung auf die schnelle Ausnützung der ungünstigen Stellung des schwarzen Königs und des schwarzen Turmes aufgeben muß.

Die Störung des Zusammenwirkens der Figuren kann durch eine ungünstige Lage einer Figur oder durch die Einschränkung der Bewegungsfreiheit der Figuren bedingt werden.

26. ... Te4xe3
27. Td3xe3 Df4xh4

Das spektakuläre Gegenopfer - 27. ... Tg5: 28. hg5: Lg5: - erweist sich wegen der schlechten Königsstellung als wirkungslos: 29. d7+ Kd8 30. Da6: De3: 31. Dc8+ Ke7 32. De8 matt!

28. De2-f3!

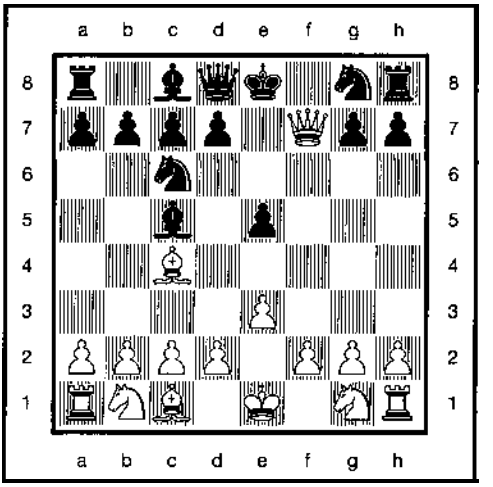
Der weiße Bauernkeil hat die schwarze Stellung in zwei Teile zerrissen, und der Einfall der Dame nach c6 oder a8 ist nicht mehr zu verhindern. Ein in das Lager des Gegners tief eingedrungener und gut gesicherter Bauer oder eine Vorpostenfigur, die sich dort festgesetzt hat, können manchmal die Handlungen der gegnerischen Kräfte völlig lahmlegen und desorganisieren. Das gegnerische Heer kann dann mitunter in zwei voneinander abgesonderte und daher schwache Teile zerfallen.

28. ... Dh4xg5
29. Te2-e1 Dg5-g2?!
30. Df3-f5 Tg8-g6
31. Te1-f1 Dg2-d5
32. d6xe7 Ke8xe7
33. Df5-f4!

Weiß hat eine Figur zurückgewonnen und den Angriff aufrechterhalten. Die geringe Anzahl der auf dem Brett verbliebenen Figuren erhöht die Aussicht von Schwarz auf Rettung nur ganz geringfügig. Bei einem derartigen Restmaterial wie hier, fällt der Sicherheit und Festigkeit der Königsstellung beider Seiten eine gewichtige und oft ausschlaggebende Rolle zu. Die schwarze Majestät aber hat praktisch gar keinen Schutzwall um sich herum, sodaß es nur noch genauer Angriffsführung von Weiß bedarf, um die Partie zu entscheiden; und in dieser Hinsicht spielt Karpow vorbildhaft.

33.	**...**	**a6-a5**
34.	**Df4-h4+**	**Ke7-e8**
35.	**Dh4xh7**	**Dd5-f3**
36.	**Dh7-h8+**	**Ke8-e7**
37.	**Dh8-h4+**	**Ke7-e8**
38.	**Dh4-c4!**	**De4-b7**
39.	**b2-b3 Tf1-**	**Tg6-e6 Te6xe5**
40.	**g1! Tg1 -g8+**	**Ke8-e7 Ke7-d7**
41.	**Dc4-h4+**	
42.		
43.	**Dh4-f6!**	**Te5-e7**
44.	**Df6-f5+**	**Kd7-d6**
45.	**Df5xa5**	**Te6-e5**
46.	**Da5-d8+**	**Kd6-e6**
47.	**Kb1-b2!**	**f7-f6**
48.	**Tg8-f8 Dd8-**	**Db7-g7 Ke6-d5**
49.	**c8+**	
50.	**Dc8-c4+**	**Schwarz gab auf.**

Also legen Sie Ihre Partien aktiv



Es sieht so aus, als hätte der Weiße alles richtig gemacht. Er hat zwei Figuren in den Kampf geführt und den Gegner matt gesetzt. Indessen bedarf seine Spielweise einer kritischen Durchleuchtung.

Ungünstig ist der erste Zug (1. e3). In einer der vorangegangenen Lektionen wurde davon gesprochen, wie wichtig es ist, das Brettzentrum durch Bauern zu besetzen. Gerade in der Eröffnung muß man danach trachten, diese Spielsteine in die bestmögliche Position zu bringen. Eben aus diesem Grunde ist der Zug 1. e4 zweifellos stärker und logischer als der zaghafte Zug 1. e3. Man muß - das möchte ich nochmals unterstreichen - danach streben, durch seine Bauern Raum und vor allem Zentralfelder zu besetzen.

Der zweite Zug (2. Lc4) läßt sich viel schwieriger kritisieren, obwohl seine Qualität aus zwei Gründen nicht sehr hoch ist. Die schachlichen Erfahrungen der früheren Schachmeister-Generationen lehren uns die beste Reihenfolge des Figureneinsatzes. Zuerst rücken die Bauern ins Zentrum vor, dann werden die Springer, nachher die Läufer und erst zum Schluß die schweren Figuren, die Türme und die Damen, in den Kampf geführt. Hier aber hat der Läufer eine starke Stellung bezogen, wobei er an die mögliche Erwiderung von Schwarz - 2. ...d5 - nicht gedacht zu haben scheint. Dadurch könnte ein mächtiges schwarzes Bauernzentrum entstehen, und der weiße Läufer würde auf weniger aussichtsreiche Felder (d3, e2 oder b3) zurückgedrängt werden.

Schach ist ein logisches Spiel. Doch ist die Verbindung des zaghaften Zuges 1.e3 und des aggressiven 2. Lc4 unlogisch, und daher muß sie sich als fehlerhaft erweisen und bestraft werden. Schwarz hat darauf mit 2. ... Sc6 geantwortet, was zwar nicht als die in der gegebenen Situation stärkste Fortsetzung zu betrachten ist, was aber als normal angesehen werden kann. In

der Tat, der Zug 2. ... Sc6 entspricht dem Prinzip der raschestmöglichen Figurenentwicklung, stellt den Anziehenden jedoch vor keine unmittelbar schwierigen Aufgaben, wie es sie nach 2. ... d5! gegeben hätte.

Der dritte Zug von Weiß: 3. Df3 sieht wirkungsvoll aus, doch ein erfahrener Schachspieler hätte ihn nicht nur nicht gemacht, sondern nicht einmal daran gedacht. Denn hätte Schwarz nun richtig - durch 3. ... Sf6 - darauf reagiert, wäre der Angriff der Dame verpufft. Mehr noch, dadurch, daß die Dame nach f3 gezogen wurde, ging dieses vorteilhafte Feld für die Entwicklung des Königsflügelspringers verloren, und diesem bliebe in Zukunft nichts anderes übrig, als eine weniger aktive Stellung auf e2 einzunehmen oder gar an den Brettrand auf das Feld h3 zu ziehen, wo er dem Geschehen im Zentrum nur von weitem zusehen könnte. Die kampfstärkste Figur, d.h. die Dame, sollte sich nicht beeilen, die Kampfarena zu betreten, weil die Leichtfiguren des Gegners regelrecht Jagd auf sie machen könnten.

Nun - die Entgegnung 3. ... Lc5?? von Schwarz ist vom Standpunkt der formalen Logik vielleicht noch zu verstehen (Schwarz setzt ein zweite Figur im Spiel ein, entwickelt sie auch auf ein ihr gebührendes Feld), und dennoch - er verliert die Partie sofort. Es ist nämlich so, daß Schwarz die konkrete Bedrohung durch den Gegner nicht berücksichtigt hat. Da sieht man also, was sich alles herausfinden läßt, wenn man eine kurze mit beiderseitigen Fehlern gespickte Partie näher betrachtet und analysiert.

Ich möchte das erste Prinzip des Kampfes in der Eröffnung, das sich auf den raschestmöglichen Einsatz der Figuren bezieht, durch eine Partie illustrieren, die vor über hundert Jahren gespielt wurde.

E. Schulten - P. Morphy
New York 1857

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4

In dieser alten und romantischen Eröffnung, die den schönen Namen »Königsgambit« trägt, entscheidet der schnellere Einsatz der Figuren häufig über den Ausgang des Kampfes. Die moderne Theorie meint, daß sich Schwarz hier am besten durch den Gegenangriff verteidigen kann. Dies wird hier durch den genialen amerikanischen Schachmeister Paul Morphy anschaulich demonstriert.

2. ... d7-d5!
3. e4xd5 e5-e4!

Es wäre kleinmütig, einen der beiden Bauern zu schlagen. Schwarz ist bestrebt, den Gegner in der Entwicklung der Figuren zu übertreffen, da jede seiner Figuren jetzt eine gute Perspektive erhält.

4. Sb1-c3 Sg8-f6

5. d2-d3 Lf8-b4
6. Lc1-d2

Nach 6. de4: Se4: 7. Dd4 De7 8. Le2 0-0 9. Ld2 Sd2: 10. Dd2: Lg4 hätte Weiß es nicht leicht gehabt, seine Figuren zu aktivieren.

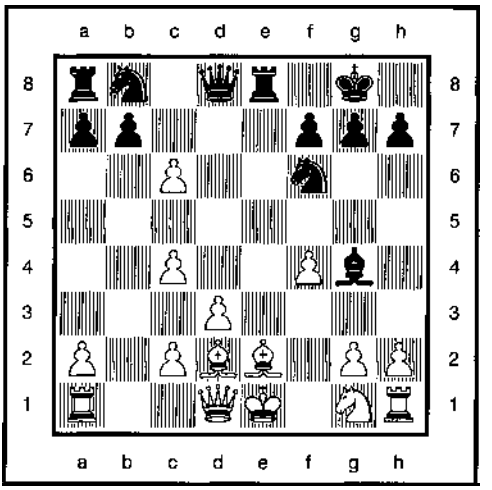
6. ... e4-e3!

Ein kühnes Bauernopfer mit einem weitgesteckten Ziel. Nach der Rochade wird sich der schwarze Turm der e-Linie bemächtigen.

7. Ld2xe3 0-0
8. Le3-d2 Lb4xc3
9. b2xc3 Tf8-e8+
10. Lf1-e2 Lc8-g4
11. c3-c4?

Man kann behaupten, daß gerade dieser Zug für Weiß verhängnisvoll ist. Er hätte sich der Fesselung in der e-Linie am besten durch 11. Kf2 entledigen sollen. Doch der Wunsch, seinen Zentralbauern zu erhalten, war eben zu stark!

11. ... c7-c6!
12. d5xc6?



Noch war es nicht zu spät, 12. Kf2 beziehungsweise 12. h3 zu spielen. Jetzt aber ermöglicht Weiß, der sein materielles Übergewicht bewahren will, es dem Gegner, auch den Springer b8 mit optimaler Wirkung ins Spielgeschehen zu bringen, wonach die Überlegenheit von Schwarz im entscheidenden Abschnitt des Brettes geradezu erdrückend wird.

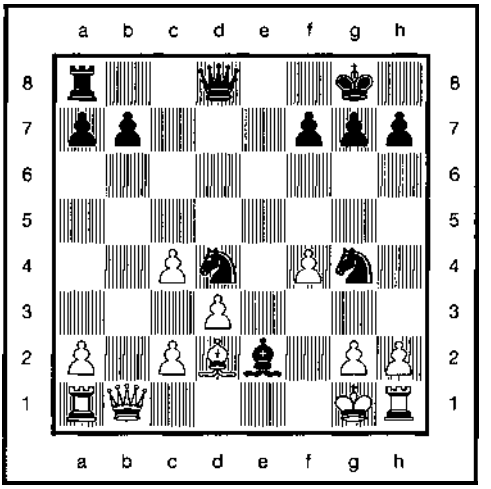
12. ... Sb8xc6
13. Ke1-f1

Nun ist guter Rat teuer. Wenn Weiß etwa 13. Lc3 spielen würde, dann könnte 13. ... Sd4 14. Ld4: Dd4:15. g3 Te2:+ 16. Se2: Te8 mit entscheidendem Angriff folgen. Offenbar ist die weiße Stellung bereits nach dem fehlerhaften 12. dc6:?? nicht mehr zu halten.

13. ... Te8xe2!
14. Sg1xe2 Sc6-d4

Die hauptsächlichen Geschehnisse spielen sich in der e-Linie ab, wobei die Fesselung auf dem Punkt e2 eine entscheidene Rolle spielt. Und dies zeigt sich in der Tat. Gerade die Bedrohungen in der e-Linie zwingen den Anziehenden, für die Flucht des Königs ein weiteres Tempo zu verlieren. Danach aber folgt schon eine kleine Kombination, die aus dem Motiv der vorherigen Linienfesselung eine noch gefährlichere Diagonalfesselung entstehen läßt.

15. Dd1-b1 Lg4xe2+
16. Kf1-f2 Sf6-g4+
17. Kf2-g1



Im Vorgefühl der nahenden Katastrophe rennt der König im eigenen Lager hin und her.

Denjenigen, die ihre Angriffskunst vervollkommnen möchten, empfehle ich nun, das Buch beiseite zu legen und zu versuchen, für die schwarze Partei selbständig einen schnellen Sieg ausfindig zu machen - und erst später (nach etwa 20 bis 30 Minuten Bedenkzeit) die selbst gefundene Lösung mit der Partiezugfolge von Paul Morphy zu vergleichen:

17. ... Sd4-f3+!
18. g2xf3 Dd8-d4+

19.	**Kg1-g2**	**Dd4-f2+**
20.	**Kg2-h3**	**Df2xf3+**
21.	**Kh3-h4**	**Sg4-e3**
22.	**Th1-g1**	**Se3-f5+**
23.	**Kh4-g5**	**Df3-h5 matt!**

Natürlich konnte Schwarz seine große Überlegenheit in der Diagrammstellung auch anders in einen Sieg umwandeln. Sehr energisch und erfolgversprechend wären zum Beispiel auch die Züge 17. ... Sc2: oder sogar 17. ... Sb3, womit ebenfalls das Feld d4 für den Einsatz der schwarzen Dame frei gemacht wird.

Es ist also durchaus auch dann möglich, daß Sie eine überzeugende Gewinnführung gefunden haben, wenn Ihr Angriffsplan nicht mit der Spielweise von Morphy übereinstimmt. Besonders forciert und lehrreich ist die Partiezugfolge aber deshalb, weil sie dem Gegner keinerlei Gegenchance mehr läßt.

In den folgenden Lektionen werden Sie sich mit den Grundbegriffen der Eröffnung weiter vertraut machen können.

9. Lektion
Vernachlässigte Eröffnungsprinzipien

Bevor wir uns in die Theorie der Eröffnungen vertiefen, wäre es wohl angebracht, diejenigen Fehler zu analysieren, die unerfahrene Schachspieler besonders oft im Anfangsstadium des Schachkampfes begehen.

Vor allem muß man wissen, daß es im Verteidigungssystem der Königsfestung besonders verwundbare Stellen gibt, die nur vom König allein geschützt werden. In der Anfangsposition sind dies die Felderf2 und f7 und vollzogener kurzer Rochade die Felder g2 und h2 bzw. g7 und h7.

Um die Sicherheit dieser Felder muß man stets besonders besorgt sein.

Wir wollen uns zunächst an die Analyse einer Stellung machen, die aus der alten und romantischen Italienischen Eröffnung hervorgehen kann:

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**Sg1-f3**	**Sb8-c6**
3.	**Lf1-c4**	**Lf8-c5**
4.	**c2-c3**	**Sg8-f6**
5.	**d2-d4**	**e5xd4**
6.	**c3xd4**	**Lf8-b4+**
7.	**Sb1-c3!**	

Statt des vorsichtigen Zuges 7. Ld2 opfert Weiß für eine beschleunigte Figurenentwicklung zwei Bauern dann auch noch seinen Turm. Diese Opferfreudigkeit ist ein charakteristisches Merkmal angriffslustiger Schachspieler. Die heutigen Methoden der Eröffnungsbehandlung verurteilen das jetzt nachfolgende Vorgehen von Schwarz. Doch darf man nicht übersehen, daß so eine Spielweise vor 100 Jahren üblich war, als noch das Prinzip galt »jedes Opfer ist unbedingt anzunehmen«

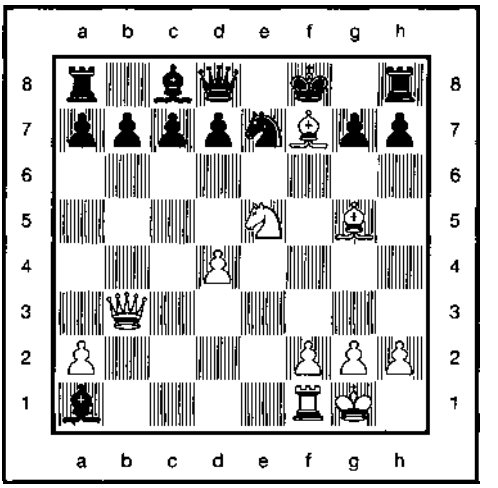
7.	**...**	**Sf6xe4**
8.	**0-0**	**Se4xc3**
9.	**b2xc3**	**Lb4xc3?**

Schwarz hat zwei feindliche Bauern geschlagen, ist in der Figurenentwicklung jedoch stark zurückgeblieben. Die Strafe für eine solche Verletzung der Eröffnungsprinzipien kommt üblicherweise sehr bald und ist hart.

10.	**Dd1-b3**	**Lc3xa1**

Schwarz ist konsequent in seinem Streben, soviele feindliche Figuren wie nur irgend möglich zu schlagen. Dadurch büßt er jedoch die letzte Möglichkeit ein, den eigenen König in die sicherere Rochadestellung hinein zu evakuieren. Dabei hat diese Möglichkeit durchaus noch bestanden, man sehe: 10. ...d5 11. Ld5: 0-0.

11.	**Lc4xf7**	**Ke8-f8**
12.	**Lc1-g5**	**Sc6-e7**
13.	**Sf3-e5!**	



Nun ist eine baldige Strafe für die Mißachtung der Figurenentwicklung und für die »Bauernfresserei« in der Eröffnung fällig. Merken Sie es: Die Katastrophe passiert ausgerechnet auf dem Feld f7. Wie sich Schwarz nun auch verteidigen mag, bleibt ihm eine Niederlage nicht mehr erspart. Zum Beispiel: 13. ... Ld4:14. Lg6 d5 15. Df3+ Lf5 16. Lf5: Le5:17. Le6+ Lf6 18. Lf6: gf6: 19. Df6:+ Ke8 20. Df7 matt! (Wieder ist das Feld f7 ausschlaggebend.)
Oder: 13. ... d5 14. Df3! Lf5 15. Le6 g6 16. Lh6+ Ke8 17. Lf7 matt (wie könnte es anders sein, erneut spielt das Feld f7 die Hauptrolle).

Neben der »Jagd auf Bauern« begehen viele Schachamateure einen anderen charakteristischen Fehler: Sie zögern mit der »Evakuierung« des Königs aus dem Schußfeld. Den Anfängern, sowie denjenigen, denen ausreichende Erfahrungen vorerst fehlen, wird empfohlen, bei der ersten besten Gelegenheit zu rochieren. Wenn der König in der Mitte bleibt, läßt er sich durch die Opfer ins Zentrum des Schachbrettes herauslocken, wo das Unglück dann meist nicht mehr lange auf sich warten läßt. Die nachfolgende Partie ist in dieser Hinsicht besonders lehrreich.

Jewgeni Wasjukow - Boris Lebedjew
Moskau 1960

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**Sg1-f3**	**d7-d6**
3.	**d2-d4**	**Sb8-d7**

Eine solche harmlose Aufstellung der schwarzen Figuren kommt recht oft

in den Partien von Amateuren vor. Die durchaus vernünftige Idee, den Vorposten im Zentrum (e5) zu befestigen, wird auf einem wenig glücklichen Wege realisiert, wobei der Läufer auf c8 blockiert bleibt.

4. Lf1-c4 h7-h6

Das ist aber ohne Zweifel bereits eine fragwürdige Entscheidung: Statt die Figurenentwicklung vorzubereiten und die Herrschaft über wichtige Zentralfelder zu verstärken (sagen wir mittels 4. ... c6 [deckt das schutzbedürftige Feld d5 und ermöglicht eine spätere Aufstellung der schwarzen Dame auf c7] nebst 5. ... Le7), beabsichtigt Schwarz, den Springer auf das Feld f6 zu setzen, und verliert Zeit bei dem Versuch, das Eindringen des weißen Springers auf g5 zu verhindern. Um die Fehlerhaftigkeit der Eröffnungsstrategie von Schwarz zu beweisen, ist übrigens ein außerordentlich unternehmungslustiges und tatkräftiges Spiel von Weiß erforderlich.

5. d4xe5 d6xe5

Nach 5. ... Se5:6. Se5: de5:7. Lf7:+! wäre die Position von Schwarz bereits als hoffnungslos anzusehen.

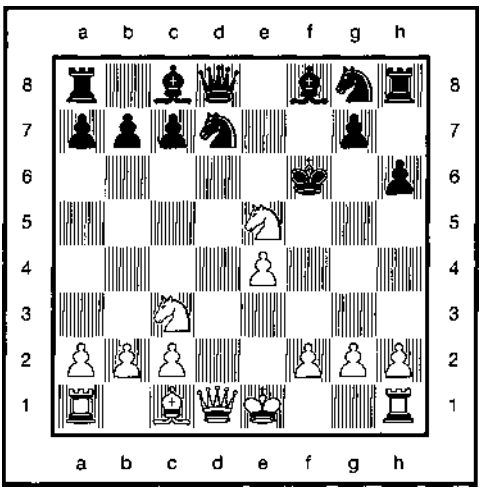
6. Lc4xf7+! Der erste Einschlag. Er gilt der empfindlichsten Stelle im schwarzen Lager.

6. ... Ke8xf7

7. Sf3xe5+ Kf7-f6

Alles andere führt noch schneller zur Niederlage, wovon Sie sich leicht überzeugen können, zum Beispel: 7. ... Ke8?? 8. Dh5+.

8. Sb1-c3!



Weiß opfert seinen Springer e5. Dies geschieht, um den schwarzen König zu einem Spaziergang zu verleiten. Die Drohungen 9. Sd5+ und 9. Dd4 las-

sen sich nur auf einem einzigen Wege abwenden. Alle anderen Varianten bringen keine Rettung. Beispielsweise: 8. ...C6 9. Df3+ Ke5: 10. Df5+ Kd6 11.Lf4+ Se5 12. De5:+ Kd7 13.Td1+!, oder 8. ...Lc5 9. Df3+ Ke5: 10.Df5+ Kd6 11. Lf4+ Ke7 12. Sd5+ Se8 13. Sc7:+!. Auch nach 8. ... De8 9. Sd5+ Ke5: 10. Lf4+ Ke6 11. Sc7+ verliert Schwarz sofort.

8. ... Kf6xe5

Kurz war der Weg von e8 nach e5, aber genauso kurz kann auch der Rückweg sein. Deshalb muß Weiß sofort energisch angreifen:

9. Dd1-h5+ g7-g5

Schwarz hat Recht mit dem Versuch, die Dame durch einen Bauern abzuschirmen. Eine Felderschwächung spielt hier keine ms Gewicht fallende Rolle mehr, während die Fortsetzung des Königsspaziergangs außerordentlich nachteilig und gefährlich wäre: 9. ...Ke6 10. Df5+ Ke7 11.Sd5+ Kd6 12. Lf4+ Kc6 13. De6+ Ld6 14. Sb4+, und der schwarze König findet keinen brauchbaren Unterschlupf.

10. Lc1xg5 Ein glänzender Einschlag! Bei 10. ... Dg5: führt folgender Weg zum Erfolg:

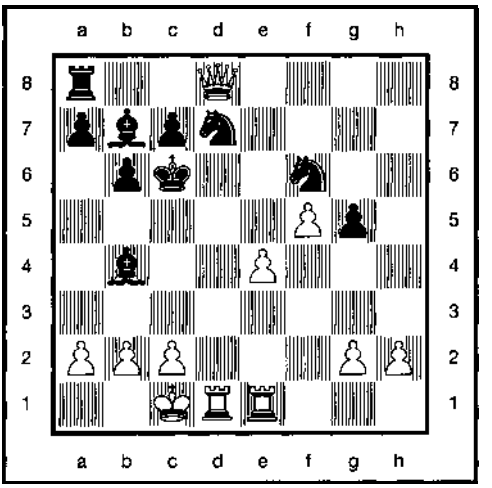
11. f4+ Kf4:12. 0-0+ Ke5 (12. ... Ke3 13. Tad1! Dh5:14. Td3 matt) 13. Tf5+ Df5: 14. Df5:+ Kd6 15. Td1+ Ke7 16. Sd5+ Kd8 17. Sb6! cb6: 18. Df8:+ Kc7 19. Dg7.

Nun versucht Schwarz, sich mit einem Turmopfer freizukaufen.

10. ... h6xg5
11. f2-f4+! Ke5-e6
12. f4-f5+ Ke6-e7
13. Sc3-d5+ Ke7-d6
14. Dh5xh8 0-0- Sg8-f6
15. 0 Kd6-c6
16. Th1-e1 b7-b6
17. Sd5-b4+ Lf8xb4!

In einer schwierigen Lage findet Schwarz geschickt die Möglichkeit, den Kampf durch die Aufgabe der Dame zu verschärfen. Nach 17. ... Kb7 würde 18. e5 den Ausschlag geben.

18. Dh8xd8 Lc8-b7!



Ein teuflischer Plan! Die weiße Dame ist in einer Falle und muß sterben. Aber Schach ist ein logisches Spiel, und es kann nicht sein, daß Weiß nach seinem geschickten und präzisen Vorgehen und bei ständig wachsenden Siegeschancen nun urplötzlich am Rande einer Niederlage stehen sollte. Man muß hier aber unbedingt den besten Zug finden!

19. Td1xd7! Sf6xd7

Zu einem für Weiß deutlich vorteilhaften Endspiel führt 19. ... Td8:20. Td8: Le1: 21. e5! Sg4 22. e6 Lb4 23. Td4.

20. Dd8xg5 Lb4xe1

21. Dg5-e3!

Nun klärt sich die Situation völlig auf. Der schwarze Läufer ist dem Untergang geweiht, weil bei 21. ... Lb4 oder 21. ... La5 22. Dd4 folgen würde.

21. ... Le1-h4

22. De3-h6+ Lh4-f6

23. e4-e5 Ta8-f8

24. e5xf6 Tf8xf6

Der Kampf ist eigentlich damit schon zu Ende. Das von der Dame unterstützte Vorrücken der weißen Bauern auf dem Königsflügel ist unaufhaltsam.

25. Dh6-f4 Lb7-c8
26. g2-g4 Sd7-c5
27. b2-b4 Sc5-b7
28. Df4-e4+ Kc6-d7
29. De4-d4+ Tf6-d6
30. Dd4-g7+ Kd7-c6
31. f5-f6 Sb7-d8
32. f6-f7 Sd8xf7

33.	Dg7xf7	Lc8-e6
34.	Df7-e8+	Kc6-d5
35.	De8-a8+	Kd5-e5
36.	Da8xa7	Td6-c6
37.	Da7-a4	Tc6-c4
38.	Da4-b5+	Ke5-f4
39.	g4-g5	c7-c6
40.	Db5xb6	Schwarz gibt auf.

Um die oben erwähnten Hauptthesen zu unterstreichen, möchte ich dem Leser zur selbständigen Analyse eine außerordentlich schöne und lehrreiche Partie vorlegen, die vor 100 Jahren gespielt worden ist.

Michail Tschigorin - Semjon Alapin
Petersburg 1883

1.	e2-e4	e7-e5
2.	Sg1-f3	Sb8-c6
3.	Lf1-c4	Lf8-c5
4.	b2-b4	Lc5xb4
5.	c2-c3	Lb4-a5
6.	0-0	Sg8-f6
7.	d2-d4	0-0
8.	d4xe5	Sf6xe4
9.	Lc4-d5!	La5xc3
10.	Ld5xe4	Lc3xa1
11.	Le4xh7+!	

Das Opfer des Läufers ermöglicht wieder einen taktischen Schlag gegen den empfindlichsten Punkt der schwarzen Stellung. Natürlich steht der König in der Regel auf g8 besser als auf e8, doch fehlt ihm auch hier die absolute Sicherheit.

11.	...	Kg8-h8

Im Falle von 11. ... Kh7: verliert Schwarz, wegen 12. Sg5+ Kg6 13. Dg4!

12.	Sf3-g5	g7-g6
13.	Dd1-g4	La1xe5
14.	Dg4-h4	Kh8-g7
15.	Sg5-e6+	f7xe6
16.	Dh4-h6+	Kg7-f7
17.	Lh7xg6+	Kf7-e7
18.	Dh6-h4+	Tf8-f6
19.	Lc1-a3+!	d7-6
20.	Dh4-h7+	Ke7-f8
21.	Dh7-h8+	Kf8-e7
22.	Dh8-g7+	Tf6-f7
23.	Dg7xf7 matt!	

10. Lektion

Das Ziel des Schachkampfes in der Eröffnung

In den zwei letzten Lektionen behandelten wir die typischsten Fehler, die wenig erfahrene Schachspieler im Anfangsstadium der Partie machen. Nachdem wir jetzt aus Erfahrungen anderer gelernt haben, wie man die Eröffnungsphase keinesfalls gestalten darf, wollen wir uns darüber klar werden, was zu unternehmen ist, um von Anfang an eine gute Stellung zu erreichen.

Praktisch sind alle diesbezüglichen Anweisungen in der Lektion 8 enthalten, wo das Hauptprinzip des Schachkampfes in der Eröffnung dargelegt wird. Es legt die wichtigsten Orientierungspunkte fest, die bei jedem Eröffnungsaufbau zu beachten sind. Man muß stets daran denken, daß der Einsatz der Figuren gerade im Mittelspiel, wenn die Hauptaktionen gestartet werden, konkreten Nutzen bringen soll. Besonders für Schachspieler mit wenig Spielpraxis ist es sehr wichtig, bei der Entfaltung ihres Heeres auf Harmonie zu achten, das heißt in ihrem Truppenlager Raum für Manöver der Figuren zu lassen und Gedrängtheit zu vermeiden.

Unabhängig vom Charakter der Eröffnung sind die besten Züge beider Seiten stets einem Ziel, dem Kampf um das Zentrum, untergeordnet. Dabei kann Weiß, das den Vorteil des ersten Zuges besitzt, dieses Ziel schneller erreichen, während Schwarz sich alle Mühe gibt, das zu verhindern. Hier sind zum Beispiel die ersten Züge von zwei sehr komplizierten Spielsystemen der modernen Schachtheorie, der Spanischen Partie: **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5** und der Nimzo-Indischen Verteidigung: **1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4.** Es ist klar, daß der Kampf von Anfang an um die Zentralfelder e4 und e5 entbrennt. das ist nur zu natürlich. Die Vorherrschaft in der Brettmitte (gemeint ist nicht nur die Besetzung der Zentralfelder durch Bauern, sondern auch ihre Beherrschung durch eigene Figuren) ermöglicht es, eine Aufmarschbasis für aktive Handlungen im Mittelspiel zu schaffen.

Ich möchte nun versuchen, das Gesagte durch ein recht einfaches Beispiel zu veranschaulichen:

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**f2-f4**	**Sb8-c6**
3.	**Sg1-f3**	**e5xf4**
4.	**d2-d4**	**d7-d6**
5.	**Lc1xf4**	**Sg8-f6**
6.	**Sb1-c3**	**Lf8-e7**
7.	**Lf1-e2**	**0-0**
8.	**0-0**	

So beginnen übrigens oft Partien von Anfängern oder bei Simultanvorstellungen. Anscheinend waren beide Parteien im gleichen Maße bemüht, die Fi-

guren zu entwickeln doch ist es offensichtlich, daß Weiß dabei wesentlich größere Erfolge zu verzeichnen hat.

Es gehört im Rahmen dieses Buches eigentlich nicht zu meiner Aufgabe, konkrete Empfehlungen bezüglich dieser oder jener Eröffnung zu geben, doch würde ich in Anbetracht der großen Beliebtheit des Königsgambits bei wenig erfahrenen Schachsportlern zu folgender Spielweise raten:

1. e4 e5 2. f4 ef4:3. Sf3 d6 4. d4 g5 5. Lc4 Lg7 6. 0-0 h6.

Schwarz hält aus Prinzip an dem gewonnenen Bauern fest, vergißt jedoch auch seine eigenen Entwicklungsinteressen nicht.

Oder: **1. e4 e5 2. f4 d5 3. ed5: e4 4. d3 Sf6.** Dieser Versuch, zu einem Gegenangriff überzugehen, birgt nicht wenige Gefahren für beide Parteien in sich und erfordert gute Kenntnisse der zahlreichen Varianten.

Im nachfolgenden werden wir an einem Beispiel aus der Großmeisterpraxis sehen, wie die Mißachtung der Prinzipien der richtigen Eröffnungsbe-handlung Weiß zu einer raschen Katastrophe führt.

Jefim Bogoljubow - Michail Botwinnik
Nottingham 1936

1.	**d2-d4**	**Sg8-f6**
2.	**Sg1-f3**	**b7-b6**
3.	**e2-e3**	

Im Grunde genommen verzichtet Weiß auf den aktiven Kampf ums Zentrum. Die Versuche, in der Eröffnung eine Überlegenheit zu erlangen, werden meist mit den Zügen c4 bzw. Sc3 verknüpft (man vergleiche hierzu etwa die Partie Kasparow - Gheorghiu in der Lektion 2).

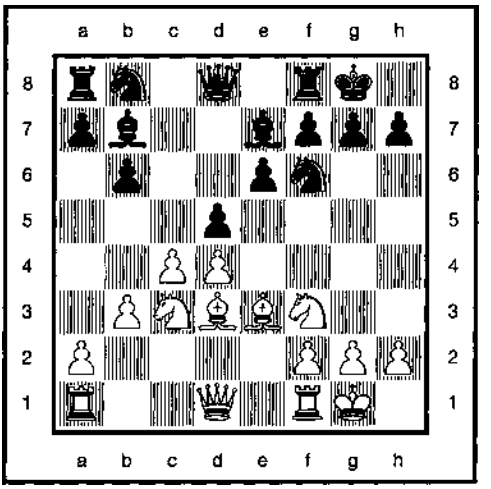
3.	**...**	**Lc8-b7**
4.	**c2-c4**	**c7-c5**
5.	**Sb1-c3**	**c5xd4**
6.	**e3xd4**	**e7-e6**
7.	**Lf1-d3**	**Lf8-e7**
8.	**0-0**	**0-0?**

Hätte Schwarz stattdessen 8. ... d5 gespielt, so hätte er die Eröffnungsprobleme bereits erfolgreich gelöst.

9. b2-b3?

Ein bezeichnender Moment. Weiß hat sich von dem Gedanken an die Entwicklung seiner Figuren hinreißen lassen, ohne an die Folgen zu denken, und nimmt die Möglichkeit des Zuges 9. d5! nicht wahr, der die harmonische Weiterentwicklung der gegnerischen Figuren beeinträchtigen könnte. Denn: Die Variante: 9. ...ed5: 10. cd5: Sd5: 11. Sd5: Ld5: 12.Lh7:+! Kh7: 13. Dd5: gereicht Weiß offensichtlich zum Vorteil. Weil sich Schwarz daher mit der Existenz des Bauern auf d5 abfinden müßte, ist die eigene Stellung dauerhaft einengt.

9. ... d7-d5
10. Lc1-e3?



Offen gesagt ist das ein Zug nach dem Prinzip: »Erst einmal abwarten. Was nachher zu tun ist, das werden wir später sehen.« Der Läufer auf e3 steht äußerst ungünstig. Er behindert die eigenen Figuren und bringt Weiß um die Möglichkeit, das wichtige Feld e4 zu kontrollieren, wo ein schwarzer Springer unverzüglich Fuß faßt. Die Logik des vorangegangenen Kampfes von Weiß erforderte die Züge Lb2 und De2 und dann - je nach dem angestrebten Vorhaben - die Züge Tac1 nebst Tfd1 bzw. Tad1 nebst Tfe1. In diesem Fall hätte Weiß freies Spiel gehabt und der Zukunft ruhig entgegensehen können.

10. ... Sf6-e4
11. Ta1-c1 Sb8-d7
12. Dd1-e2

Es ist die Fortsetzung der gleichen sorglosen Spielweise, die es Schwarz schon bisher ermöglicht hat, seine Stellung ungehindert zu verstärken. Jetzt verpaßt Weiß die letzte Chance, durch 12. cd5: ed5: die Vorherrschaft von Schwarz im Zentrum anzufechten.

12. ... Ta8-c8

Nun ist der Abtausch cd5: unmöglich.

13. Tf1-d1 f7-f5

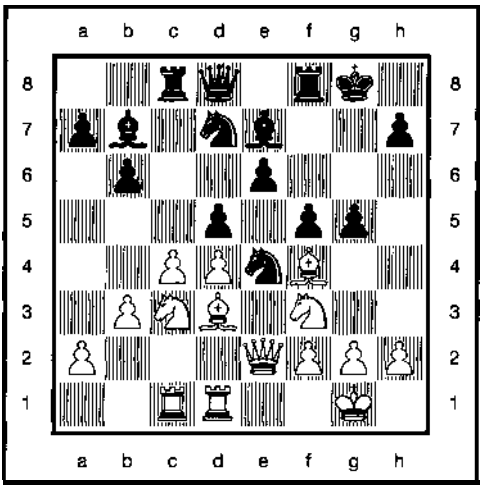
Schwarz hat den im Zentrum stehenden Springer befestigt. Nunmehr ist es augenscheinlich geworden, daß Weiß mit ernsthaften Schwierigkeiten zu rechnen hat. Erstens beherrscht Schwarz das Zentrum, und zweitens macht sich die Schwächung der schwarzen Felder am Damenflügel (a3, b2, b4) bemerkbar. Es sei daran erinnert, daß das alles zu vermeiden gewesen wäre,

hätte Weiß den Läufer nach b2, d.h. auf das natürlichste Entwicklungsfeld, gezogen. An diesem Beispiel kann man sich anschaulich davon überzeugen, daß sich der ungünstige Standort einer einzigen Figur auf die Stabilität der gesamten Stellung auswirken kann.

14. Le3-f4?

Zu spät und dazu noch zu einem unpassenden Zeitpunkt versucht Weiß nun, das Feld e5 zu beherrschen. Vernünftiger wäre es, sich durch den Zug 14. Sb1 umgehend auf die Verteidigung umzustellen, um dann die eigene Lage durch cd5: nebst Tc8: mittels Figurenabtausch etwas zu erleichtern.

14. ... g7-g5!



Unter dem Schutz des starken zentralen Vorpostens Se4 geht Schwarz nun zum entscheidenden Angriff über, ohne durch die vermeintliche Schwächung seiner Königsstellung auch nur irgendwie in Verlegenheit zu geraten. 15. Lf4-e5

Stärkerer Widerstand wäre mittels 15. Le3 zu leisten gewesen, doch wie soll man sich dazu überwinden, solch einen Zug zu machen?

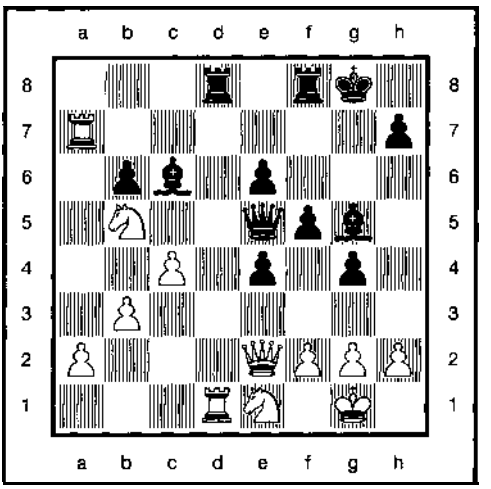
15. ... g5-g4
16. Sf3-e1 Sd7xe5
17. Ld3xe4 d5xe4
18. d4xe5 d8-c7

Das Schicksal der Partie ist entschieden. Der Bauer e5 geht verloren, und die starke zentrale Bauernformation von Schwarz, die zudem durch zwei weitreichende Läufer unterstützt wird, wird Weiß über kurz oder lang zur Kapitulation zwingen.

19. Sc3-b5 Dc7xe5
20. Td1-d7 Le7-g5!

Die letzte Finesse: Zwar sind beide Läufer bedroht, doch durch einen geschickten Gegenangriff gegen den Turm c1 entzieht Schwarz beide nacheinander dem gegnerischen Zugriff.

21. Tc1-d1 Lb7-c6
22. Td7xa7 Tc8-d8



Jetzt kommt noch hinzu, daß Schwarz auch die Herrschaft über die d-Linie in seinen Besitz bringt. Der Schluß der Partie hatte folgendes Aussehen:

23. h2-h4 Td8xd1
24. De2xd1 Tf8-d8
25. Dd1-c2 Lg5-d2

Weiß gab auf

Ich denke, daß es hier angebracht ist, eine Bemerkung Michail Botwinniks zu zitieren: »... die Kontrolle über die Zentralfelder geht an Schwarz über. Allmählich stellt es sich heraus, daß Weiß überhaupt keinen Plan hat und nur damit beschäftigt ist, seine Figuren irgendwie zu entwickeln. Vielleicht konnte man noch zu Beginn unseres Jahrhunderts so spielen, doch heutzutage, wo jeder Meisterspieler etwa ab dem 6. oder 8. Zug einen Spielplan für die Geschehnisse im Mittelspiel entwirft, gibt es keine bessere Methode, um in Bedrängnis zu geraten, als nach einer einfachen Figurenentwicklung zu streben.

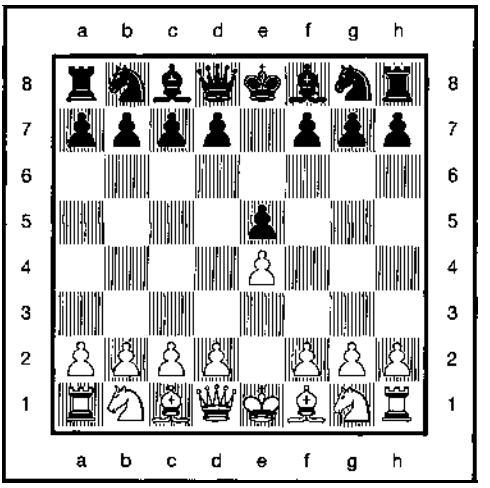
11. Lektion
Offene, Halboffene und Geschlossene Spiele

Nachdem Sie die vorangegangenen Lektionen durchgearbeitet und die Figuren aufgestellt haben, überlegen Sie sich nun, mit welchem Zug Sie das Spiel beginnen sollen. Beeilen Sie sich bitte nicht, ein Lehrbuch der Eröffnungen zur Hand zu nehmen - es würde den wenig erfahrenen Schachspieler nur verwirren. Wir wollen jetzt zusammen versuchen, eine Wahl zu treffen. Vor allen Dingen: Prägen Sie sich ein, daß es in der Anfangsstellung keinen »besten« oder »stärksten« Zug gibt. Es gibt einige Züge, die den Prinzipien der Eröffnungsentwicklung der Figuren entsprechen.

Ich würde vorschlagen, das Spiel damit zu beginnen, daß wir einen der beiden Zentralbauern zwei Felder nach vorne ziehen. Als ich noch kein Großmeister war, zog ich mit Vorliebe den Königsbauern: **1. e2-e4.** Dieser Zug atmete die ritterliche Kühnheit und die Bereitschaft, sofort in den Kampf zu treten. Der weiße Bauer auf e4 bestreicht das wichtige Feld d5 und erwartet Verstärkung auf d4. Wie wir sehen, sind die Ziele von Weiß klar und offen. Nicht umsonst gehören die Eröffnungen, in denen die Partie mit dem Zug 1. e4 eingeleitet wird, zu den offenen bzw. halboffenen Spielen.

Weiß hat also 1. e4 gespielt. Wie soll der Führer der schwarzen Steine diesen Zug am besten erwidern? Wie sonderbar es auch scheinen mag, Schwarz hat dennoch eine große Auswahl an Zügen. Die folgerichtigste Antwort ist zweifelsohne eine ähnliche Entgegnung des schwarzen Königsbauern 1. ...e5.

Alle Eröffnungen, die mit 1. e4 e5 beginnen, zählen zu den **»Offenen Spielen«,** die auf eine besonders lange Geschichte zurückblicken und auf eine außerordentlich intensive Erprobung in der Turnierpraxis verweisen können.



Das Königsgambit: 1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Sf3 Diese großartige Eröffnung ist heute wegen der Gegengambitmöglichkeiten von Schwarz, die es dem Nachziehenden erlauben, mittels **2. ... d5! 3. ed5: e4!** bzw. **2. ... ef4:3. Sf3 d5 4. ed5: Sf6** erfolgreich um die Inbesitznahme der Initiative zu kämpfen, weitgehend aus der ernsthaften Turnierpraxis (zumindest bei Großmeisterturnieren) verschwunden.

Ein anderer Versuch - in der Theorie meist als **Mittelgambit** bezeichnet - durch **1. e4 e5 2. d4 ed4:3. Dd4:** den schwarzen e5-Bauern sofort aus dem Zentrum zu entfernen, hat wesentlich weniger Anhänger gefunden. Während des Ausfluges der weißen Dame bringt Schwarz seine zwei Springer ins Spiel und erlangt sofort bequemen Chancenausgleich (3. ... Sc6 4. De3 Sf6).

Die Italienische Partie 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 Der Grundgedanke dieser Eröffnung ist die Beherrschung des Zentrums und der Angriff gegen das Feld f7. Diese Eröffnung, die zu den ältesten gehört, erweist sich als äußerst vielseitig. Die Versuche, sich gleich des Zentrums zu bemächtigen, ohne auf materielle Opfer Rücksicht zu nehmen **- 4. b4 Lb4: 5. c3 Lc5 6. d4** oder **4. c3 Sf6 5. d4 ed4:6.0-0 -** existieren hier gleichermaßen weiter neben den heute moderneren Methoden der gemächlichen Entfaltung der Streitkräfte mittels **4. d3 d6 5. c3 Sf6 6.0-0 0-0 7. Lg5.**

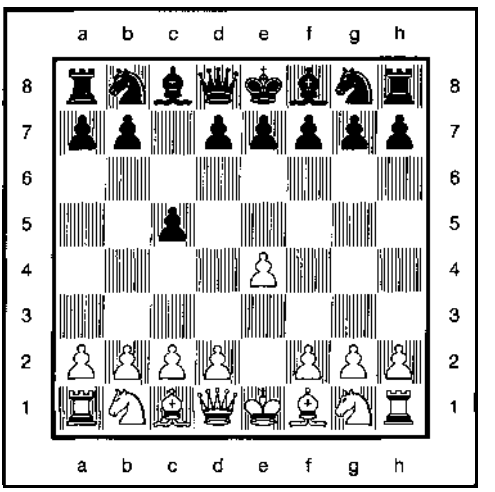
Die Spanische Partie: Sie bildet die Krönung der Gruppe der »Offenen Spiele«: **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5** Es ist eine nach ihrem strategischen und taktischen Gehalt tiefgründige Eröffnung. Die besten Großmeister der Welt halten die Fähigkeit, die Spanische Partie mit den weißen und schwarzen Steinen zu spielen, für ein wichtiges Kriterium des schachlichen Könnens. Diese Eröffnung kann jedem Geschmack entsprechen. Hier stellen wir einige Schemata vor, zunächst die sogenannte Abtauschvariante: **3. ... a6 4. Lc6: dc6**: - das Geschehen hier ist relativ leicht zu verstehen. Nun eine Version des »Offenen Spanisch«, wobei ein deutlich ausgeprägter Kampf um das Zentrum stattfindet: **3. ... a6 4. La4 Sf6 5.0-0 Se4:6. d4 b5 7. Lb3 d5 8. de5: Le6.** Als weiteres Beispiel sei nun der berühmte Marshall-Angriff angeführt: **3. ... a6 4. La4 Sf6 5.0-0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 0-0 8. c3 d5! 9. ed5: Sd5**: oder gar 9. ... e4. Und ein letztes Musterbeispiel aus dem spanischen Eröffnungskomplex: **3. ... a6 4. La4 Sf6 5. 0-0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 0-0 8. c3 d6 9. h3 Sa5 oder 9. ... Sb8 10. d4 -** hier handelt es sich um eine außerordentlich anspruchsvolle Form des klassischen »geschlossenen Spanisch«. Die richtige Behandlung des letztgenannten Spielmusters verlangt große Erfahrung und Routine und ist daher eher den beschlagenen Schachexperten, weniger den Schachanfängern anzuraten.

Kehren wir nun zu der Stellung nach dem ersten Zug von Weiß zurück. Außer der geradlinigen Entgegnung 1. ... e5 kann Schwarz die Partie beginnen, indem er auch andere Bauernzüge in Erwägung zieht, welche zu anderen Eröffnungsschemata führen.

Nicht umsonst bilden die Eröffnungen, in denen Schwarz den Zug 1. e4 anders als durch 1. ... e5 erwidert, eine eigene Gruppe: die Gruppe der **»Halboffenen Spiele«.**

Die nach dem Verlauf des Kampfes einfachste Eröffnung dieser Gruppe heißt: **die Skandinavische Partie: 1. e4 d5 2. ed5: Dd5: 3. Sc3 Da5.** Durch den Verlust eines Tempos durch das Zurückweichen der Dame erreicht Schwarz eine gewisse Entspannung der Zentrumslage. Er möchte seine Figuren etwa folgendermaßen entwickeln: **4. d4 Sf6 5. Sf3 Lg4 6. Lc4 e6 7.0-0 Sc6** nebst langer Rochade. Bei den routinierten Schachmeistern erfreut sich die Skandinavische Partie keiner sonderlichen Beliebtheit. Ein Großmeister liebt es nicht, ein Tempo nutzlos zu vergeuden. Dennoch ist diese Eröffnung für die allermeisten Schachspieler eine brauchbare und durchaus akzeptable Spielmethode.

Die am häufigsten verwendete Eröffnung aus dieser Gruppe ist die **Sizilianische Partie,** die mit dem Zug **1.... c5** eingeleitet wird.



Schwarz hindert den Gegner daran, ein schlagkräftiges Bauernpaar zu bilden. Nach **1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cd4:4. Sd4:** entstehen oft Stellungen, in denen es zu einem sehr komplizierten Kampf um die Beherrschung der Zen-

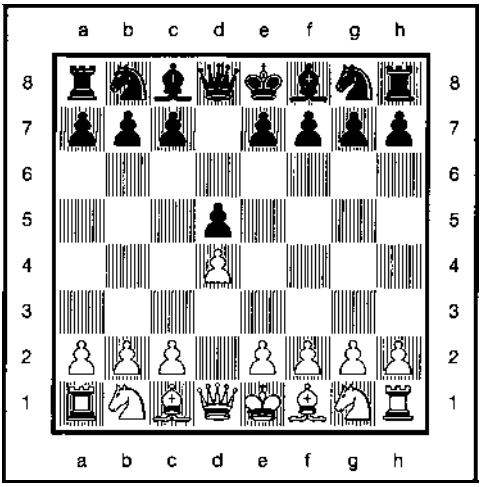
tralfelder kommt. Dabei verfügen die Spieler dann meist über eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. Ich würde den Rat geben, das Erlernen der Sizilianischen Verteidigung mit der Durchsicht einiger bekannter Partien zu beginnen, die mit der Drachen-Variante **4. ... Sf6 5. Sc3 d6 6. Le3 g6 7. f3** (bzw. 7. Le2) oder in der Scheveninger-Variante: **4. ... Sf6 5. Sc3 d6 6. Le3 e6** gespielt wurden.

Zwei Eröffnungen **- die Caro-Kann Verteidigung: 1. e4 c6 2. d4 d5 und die Französische Verteidigung 1. e4 e6 2. d4 d5 -** sind durch ihre strategischen Hauptpläne einander ähnlich. Schwarz hindert den Kontrahenten nicht daran, ein »ideales« Bauernzentrum zu bilden, und schränkt entschlossen dessen Beweglichkeit ein, indem er einen gut befestigten Vorposten auf d4 errichtet. Als die aktuellsten und häufigsten Stellungen in der Caro-Kann-Verteidigung sind folgende zu betrachten: **1. e4 c6 2. d4 d5 3. e5 Lf5 4. Sc3 e6** oder **1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 de4: 4. Se4: Lf5 5. Sg3 Lg6.** Weiß erhält ein geringes räumliches Übergewicht, doch die Stellung von Schwarz weist keine Schwächen auf, sodaß Schwarz seine Figuren ungehindert entwickeln kann. Eine Hauptvariante der Französischen Verteidigung **(1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Lb4 4. e5 c5**) führt zu einer Stellung, in der das blockierte Bauernpaar d4 und e5 stets in Gefahr schwebt.

Diese beiden Eröffnungen gelten als recht sicher und führen zu einem komplizierten Manövrierkampf. Diejenigen, die die mühselige Kleinarbeit am Schachbrett lieben und bereit sind, geduldig auf ihre Stunde zu warten, können durchaus den Rat bekommen, eine dieser beiden Eröffnungen zu erlernen und in ihr Spielrepertoire aufzunehmen. Mir persönlich sagt die Caro-Kann Verteidigung mehr zu. Dort wird die Entwicklung der schwarzen Figuren durch nichts behindert, während in der Französischen Verteidigung der Läufer c8 lange Zeit nicht ins Spiel zu gelangen vermag.

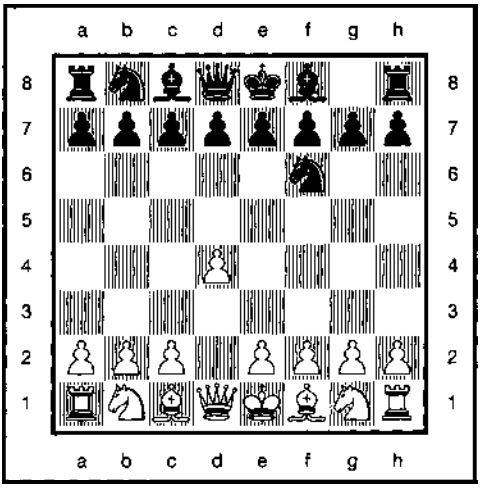
Wesentlich gleichmäßiger verläuft das Geschehen auf dem Schachbrett, wenn Weiß mit seinem ersten Zug nicht den Königs-, sondern den Damenbauern **1. d2-d4** nach vorne zieht. Hier sind die Absichten der Spieler zunächst überhaupt nicht klar und bleiben im Verborgenen. Die Eröffnungen, in denen der Damenbauer als erstes gezogen wird, bilden die Gruppe der »Geschlossenen Spiele«. Um diese Eröffnungen richtig abzuwickeln und Stellungen mit einem vollwertigen Spiel zu erhalten, muß man über Kenntnisse des Positionsspiels verfügen und bestimmte Erfahrungen besitzen. Daher rate ich jedem Anfänger, der sich neu mit den Geheimnissen der Schachkunst vertraut macht, zunächst ein Jahr lang die »Offenen Spiele« in der Eröffnung zu bevorzugen und erst danach mit dem Erlernen der »Geschlossenen Spiele« zu beginnen.

Wie bei 1. e4 ist auch bei 1. d4 das sofortige Entgegenstellen des Bauern mittels 1. ... d5 die folgerichtigste Erwiderung.



Nach 2. c4 ergeben sich dann verschiedene Systeme des Damengambits. Durch 2. ... c6 bzw. 2. ... e6 ist Schwarz bestrebt, den Bauernvorposten auf dem Feld d5 zu behaupten, während Weiß durch planmäßige Aktionen versucht, günstige Bedingungen für das Vorrücken des anderen Zentralbauern nach e4 zu erreichen.

In unserem Jahrhundert wurden auch andere Entwicklungsmethoden ausgearbeitet, bei denen Schwarz nicht so geradlinig um das Zentrum kämpft. Der Nachziehende verzichtet zunächst völlig darauf, eigene Bauern auf die Zentralfelder d5 und e5 vorzurücken; vielmehr ist er bestrebt, seinen Einfluß im Zentrum durch Figurenspiel oder durch spätere Unterminierung gegnerischer Zentralbauern zu entfalten. Diese Ideen muteten anfänglich derart exotisch an, daß sie scherzhaft als »Indisch« bezeichnet wurden. Dieser Name blieb ihnen erhalten, obgleich sie mittlerweile längst ihre Existenzberechtigung und Seriosität bewiesen haben. Es gibt heute kaum noch einen führenden Großmeister in der Welt, der diese »Indischen Systeme« nicht in sein Eröffnungsrepertoire aufgenommen hätte.



So etwa entstand die **Nimzowitsch-Indische Verteidigung -1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 -**

und die Damenindische Verteidigung - 1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 b6, in der Schwarz versucht, um die Herrschaft über das Feld e4 zu kämpfen.

In der **Königsindischen Verteidigung - 1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6-**

und in der **Grünfeld-Indischen Verteidigung - 1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 d5 4. cd5: Sd5: 5. e4** - läßt Schwarz hingegen die Herausbildung eines schlagkräftigen gegnerischen Bauernzentrums zu und erst dann beginnt er, durch seine Bauern die feindliche Stellung zu unterminieren.

12. Lektion

Die Kunst der Planung — Strategien im Mittel- und Endspiel

Fast jeder Mensch überlegt sich genau, bevor er eine Sache anpackt, wie er vorgehen sollte, um das gesteckte Ziel zu erreichen. Dabei legt er zunächst die Reihenfolge seiner Handlungen fest.

Ich bin fest davon überzeugt, daß das Schach in gewissem Maße ein Modell des Lebens ist und daß die Planung bei diesem Spiel eine genauso wichtige Rolle spielt.

Was ist unter einem Plan in einer Schachpartie zu verstehen? Es ist die gut überlegte Aufeinanderfolge von Aktionen, die auf die Erreichung eines konkreten Zieles gerichtet sind, eine Abfolge, die die reale Situation auf dem Schachbrett berücksichtigt und die nach dem Verhalten des Gegners korrigiert wird.

Man darf den Plan nicht mit dem Ziel des Schachkampfes verwechseln. Manch ein Schachfreund kann sagen: »Ich möchte den gegnerischen König mattsetzen und spiele deshalb gleich von den ersten Zügen an auf Matt. Also spiele ich nach einem Plan.« Das ist eine falsche Behauptung. In der Anfangsstellung gibt es keine realen Bedingungen für einen Mattangriff auf den gegnerischen König. Das Matt ist das erstrebenswerte Endziel, und das Spielen auf Matt gleich von den ersten Zügen an stellt lediglich das Streben dar, diesen Wunsch zu befriedigen. Selbst für eine einzige Partie ist bezeichnend, daß mehrere Pläne realisiert werden müssen. Zunächst wird der Eröffnungskampf nach einem bestimmten Schema abgewickelt, wobei die Figuren ins Spiel eingeführt werden, um an einem bestimmten Brettabschnitt eine Überlegenheit herzustellen. Dann wird der Druck allmählich verstärkt, um sich im Mittelspiel konkrete positionelle oder materielle Vorteile zu verschaffen. Und schließlich kommt es im Endspiel zur wohldurchdachten Verwertung dieser Überlegenheit, um ein solches Kräfteverhältnis herbeizuführen, bei dem weiterer Widerstand der gegnerischen Partei nutzlos wird. Die sich verteidigende Partei baut ihre Abwehr ebenfalls nicht spontan, sondern nach einem bestimmten Plan auf, der die realen Gefahren, die vom Gegner ausgehen und die den schwachen Punkten im eigenen Stellungsgefüge gelten, einkalkulieren muß.

Zur Bekräftigung des bisher Gesagten möchte ich jetzt zwei entsprechende Beispiele anführen:

Alexej Suetin - Igor Bondarewski
Moskau 1963

1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**Sg1-f3**	**Sb8-c6**
3.	**Lf1-b5**	**a7-a6**
4.	**Lb5-a4**	**d7-d6**
5.	**0-0**	

Auf dem Brett ist eine ältere Abart der Spanischen Partie zu sehen. Nachdem Weiß die erste Hälfte seines Entwicklungsplanes für die Eröffnung (die Evakuierung seines Königs aus der Brettmitte) bereits abgeschlossen hat, beabsichtigt er nun, durch das Vorrücken seiner Bauern nach c3 und d4 und die Verstärkung des Drucks auf den Punkt e5 ein Bauernzentrum zu bilden. Schwarz ist in der Regel bestrebt, durch die Überführung des Springers g8 über e7 nach g6 nebst der Läuferentwicklung nach e7 den Vorposten auf e5 zu verteidigen, oder durch die Entwicklung Sg8-e7, g7-g6, Lf8-g7 eine andere Art von Festung aufzubauen. Dabei sind beide Seiten bereit, einen relativ langen positionellen Manövrierkampf zu führen. Urplötzlich aber macht Schwarz einen heftigen und augenscheinlich positionswidrigen Ausfall.

5.	**...**	**g7-g5?!**
6.	**d2-d4!**	

Energische Aktionen im Zentrum sind zumeist die beste Reaktion auf ein derart frühes Flankenangriffsspiel des Gegners. Gerade nach Öffnung des Zentrums wird sich die Verzögerung der schwarzen Entwicklung am ehesten bemerkbar machen. Der sechste Zug von Weiß ist ein gutes Beispiel für eine rasche Veränderung eines früheren Planes im Zusammenhang mit den abenteuerlichen und hier unerwarteten Aktionen der Gegenpartei.

6.	**...**	**g5-g4**
7.	**La4xc6+**	**b7xc6**
8.	**Sf3-e1**	**e5xd4?!**

Dies ist ein weiteres positionelles Zugeständnis. Weil Schwarz glaubt, daß der Vorteil des Besitzes des Läuferpaares, ihn dazu berechtige, das Spiel zu öffnen, tritt er seinen Zentralposten e5 im Zentrum ab; dabei bleibt er in der Figurenentwicklung aber weiterhin deutlich im Nachteil.

9.	**Dd1xd4**	**Dd8-f6**
10.	**Dd4-a4**	**Sg8-e7**
11.	**Sb1-c3**	

Noch eine Anpassung des früheren Planes an die augenblicklichen, neuen Verhältnisse: Die entstandene Situation erfordert von Weiß kein Vorrücken des Bauern nach c3 mehr. Dieses Feld wird nun vom Springer besetzt, der sofort in den Kampf um das Zentrum eingreifen kann. Gerade im Zentrum aber spielen sich jetzt die entscheidenden Ereignisse ab.

11. ... Lc8-d7

12. Da4-a5!

Wieder ändert Weiß seinen Spielplan ab. Weil der Bauer c7 sich als geschwächt erweist, vereitelt Weiß die Rochade des schwarzen Königs und damit wird zugleich die gegnerische Absicht der Figurenmobilmachung durchkreuzt. Der an sich ungünstige Tempoverlust bei Weiß (das mehrfache Ziehen der weißen Dame) wird durch die dadurch verursachte langanhaltende Disharmonie in der Anordnung der schwarzen Figuren reichlich kompensiert.

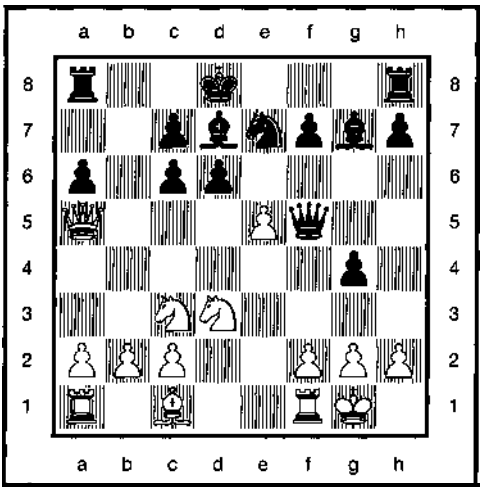
12. ... Ke8-d8

13. Se1-d3 Lf8-g7

14. e4-e5!

Mit diesem Zug beginnt Weiß, seinen zweiten Plan zu realisieren, der darauf abzielt, Angriffe gegen den feindlichen König, der in der Brettmitte steckengeblieben ist, zu starten. Der kürzeste Weg dazu ist das Freilegen der Linien in der Brettmitte, wodurch die schwarze Majestät ihre Bauerndeckung verliert.

14. ... Df6-f5



Nach 14. ... de5:15. Sc5 ist die Bedrohung Td1 nicht abzuwehren.

15. Tf1-e1 d6-d5

Die einzige Möglichkeit, die Stellung vor dem Zusammenbruch zu retten, besteht darin, das Öffnen der d-Linie zu vermeiden. Die Schutzlosigkeit der Felder im Lager von Schwarz entscheidet jedoch über den Ausgang des Kampfes.

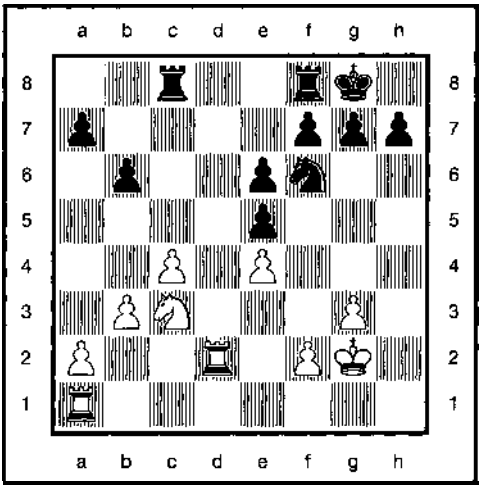
16. Sc3-e2 Se7-g6
17. Se2-g3 Df5-e6
18. Lc1-g5+ Kd8-c8
19. Sd3-c5! De6-e8
20. Sg3-h5!

Die weißen Springer haben die Stellung von Schwarz gänzlich auseinandergenommen. Die abschließende Phase des Angriffsplanes von Weiß gipfelt in der Herbeiführung eines realen materiellen Übergewichts.

20. ... Th8-g8
21. Sh5xg7 Tg8xg7
22. Sc5xa6 Ta8-a7
23. Lg5-e3 Ta7xa6
24. Da5xa6+, und bald darauf gab Schwarz auf.

Ein weiteres Beispiel bietet die Schlußphase einer Partie:

Svetozar Gligoric (Weiß) **- Wassili Smyslow** (Schwarz).



In der entstandenen Situation besteht der Hauptvorteil von Schwarz nicht so sehr im Besitz eines Mehrbauern, da dieser erst ganz zum Schluß zum Einsatz gebracht werden kann, sondern vielmehr in der Kontrolle über die Zentralfelder d4, d5, c5, f4, f5. Weiß seinerseits hat seine Gegenchancen -die Bauernmehrheit am Damenflügel und die d-Linie. Wie oft endeten derartige Partien bei unpräziser Fortsetzung mit Remis. Smyslow aber führt solche Endspiele sehr geschickt durch. Sein Plan zur Erringung des Sieges besteht aus drei Teilen:

Das Ziel des ersten Abschnittes lautet: unverzüglich ein Turmpaar abtauschen, um der Gefahr des Eindringens des Gegners über die d-Linie zu entgehen. Einen Turm behält Schwarz für den eventuellen Kampf gegen die weißen Bauern am Damenflügel.

20.	**...**	**Tf8-d8**
21.	**Ta1-d1**	**Td8xd2**
22.	**Td1xd2**	**Kg8-f8**
23.	**f2-f3**	**Kf8-e7**

Der zweite Teil des Planes besteht darin, mit dem Entstehen eines Freibauern in der h-Linie zu drohen. Um dies zu verhindern, muß der weiße Turm die d-Linie verlassen, und an seine Stelle rückt dann der schwarze Turm.

24.	**Kg2-f2**	**h7-h5**
25.	**Kf2-e3**	**g7-g5!**
26.	**Td2-h2**	**Tc8-d8**
27.	**Th2-h1**	

Die dritte Etappe des Planes sieht einen Angriff auf den Bauern e4 vor.

27.	**...**	**g5-g4**
28.	**f3xg4**	**Sf6xg4+**
29.	**Ke3-e2**	**Sg4-f6**
30.	**Ke2-e3**	**Td8-d4**

Jetzt, wo die weißen Figuren an die Deckung des Bauern e4 gebunden sind, macht sich der schwarze König auf der Weg von e7 in Richtung nach g4 und beteiligt sich somit entscheidend am Kampf.

31.	**Th1-f1**	**Sf6-g4+**
32.	**Ke3-e2**	**Ke7-f8**
33.	**Tf1-f3**	**Kf8-g7**
34.	**Tf3-d3**	**Kg7-f6**

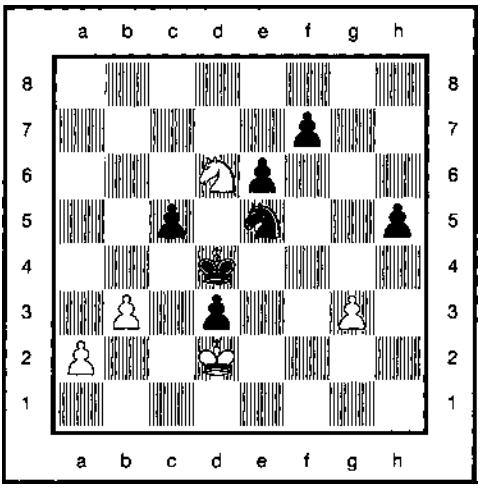
Das ist eine notwendige Korrektur des Planes. Die Marschroute g7-g6-g5-g4 galt unter der Bedingung, daß die beiden Türme erhalten bleiben. Weiß will nun sein Heil aber in einem Springerendspiel suchen, daher muß sich der schwarze König näher an das Zentrum halten.

35.	**Td3xd4**	**e5xd4**
36.	**Sc3-b5**	**Kf6-e5!**
37.	**Sb5xa7**	**Ke5xe4**
38.	**Sa7-c8**	**d4-d3+**

Natürlich nicht 38. ... e5? wegen 39. Sd6 matt!

39.	**Ke2-d2**	**Ke4-d4**
40.	**c4-c5**	**b6xc5**
41.	**Sc8-d6**	**Sg4-e5**

Weiß gab auf.



Wie kann man es lernen, die Pläne für künftige Phasen des Schachkampfes richtig zu entwerfen? Am besten, indem man die Kommentare der Großmeister zu den von ihnen gespielten Partien untersucht, weil vor allem in solchen Kommentierungen oft das Hauptaugenmerk auf die Konsequenzen der Handlungsabläufe während der Partie im Hinblick auf die Erreichung des Endzieles gelegt ist.

Die Kommentare der Schachmeister zu den gespielten Partien werden jedem Schachfreund, der sein Spielniveau erhöhen möchte, eine große Hilfe sein.

13. Lektion

Was geht einem Damenopfer voraus?

Für die meisten Anhänger ist Schach in erster Linie ein Spiel, das sich durch stürmische Attacken und durch ein Feuerwerk von Kombinationen auszeichnet. Die Schachfreunde bevorzugen in der Regel die angriffsbetonte und kombinationsreiche Spielführung. Bei weitem nicht jeder Spieler jedoch erblickt auch in den feinen Figurenmanövern und den tiefgreifenden strategischen Plänen die wahre Schönheit. Der Positionsstil wird von den einfachen Schachsportlern meist nicht sehr hoch bewertet, ja, sie können oftmals überhaupt nicht begreifen, warum die Großmeister wesentlich häufiger als sie schöne und effektvolle Angriffe vortragen, obwohl viele Schachfreunde den prominenten Schachmeistern im Lösen von Schachaufgaben, Endspielstudien und Lehrstellungen nicht nachstehen. Erst wenn sie tiefer in die Feinheiten des Schachspiels eindringen, werden sie sich davon überzeugen können, daß sich die Gelegenheit für einen wirkungsvollen Kombinationsangriff meist gar nicht zufällig ergibt, sondern eben durch die positio-nelle Spielweise vorbereitet werden muß, die sich ihrerseits auf die Einhaltung der Gesetzmäßigkeiten der Schachstrategie gründet. Daher darf der Spieler, der im Schach Erfolge erzielen will, das Studium dieser Gesetze nicht vernachlässigen. Der Kombinations- und der Positionsstil sollen einander ergänzen.

Die Grundlage des Positionsspiels bildet der Spielplan, von dem wir in der vorangegangenen Lektion recht ausführlich gesprochen haben. Die Aufstellung eines tiefgründigen und wirkungsvollen, d.h. richtigen Spielplanes verlangt mitunter eine nicht geringere Phantasie und ein nicht geringeres Können als die Berechnung einer komplizierten Schachkombination. Wenn die Idee zu einer Kombination vorhanden ist, so ist die Berechnung der jeweiligen Züge nur noch eine Sache der Spieltechnik und der Zeit. Bei der Aufstellung eines Spielplanes muß man sich auf eine Stellung stützen (und auf deren richtige Beurteilung), die ggf. erst nach einigen Zügen entstehen werden. Anstatt einer konkreten Berechnung von Varianten werden oft halb abstrakte Überlegungen, Vermutungen und das Voraussehen und das Einschätzen der Endstellungen des ausgearbeiteten Planes gebraucht. Die Fähigkeit nach der gegebenen Position bzw. positioneil zu spielen, ist sehr wichtig in all den komplizierten Stellungen, die sich nicht konkret berechnen lassen. Dies gilt insbesondere dann, wenn das Angriffsobjekt noch nicht klar ist und wenn man manövrieren muß, um seine Figurenstellung zu verstärken und eine schwache Stelle im gegnerischen Lager ausfindig zu machen.

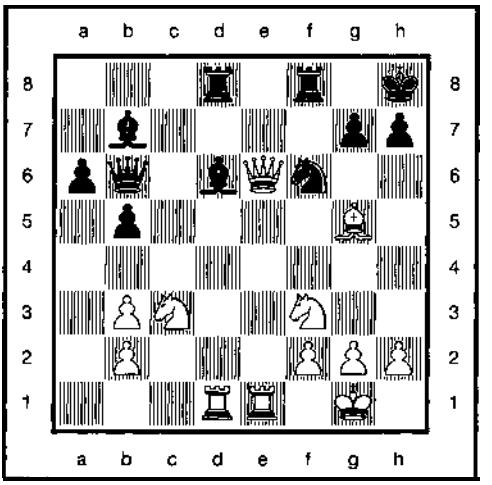
Erwähnt man den Namen des genialen amerikanischen Schachmeisters des 19. Jahrhunderts Paul Morphy, dann fallen vielen Schachfreunden lediglich seine glänzenden kombinatorischen Attacken ein. Nicht alle Schachfreunde wissen jedoch auch, daß diesen Angriffen tiefgreifende strategische Prinzipien, wie etwa die größtmögliche Zentralisierung der eigenen Streitkräfte, das Spielen auf das Erreichen eines Vorteils in der Figurenentwicklung und das Öffnen der Linien im Zentrum zugrunde liegen.

Wilhelm Steinitz, der erste offizielle Schachweltmeister, ein großer Schachdenker des ausgehenden 19. Jahrhunderts, hat als erster die Hauptgesetze des Positionsspiels (der Positionsstrategie) erkannt und formuliert.

Er hat als erster aufgezeigt, daß der Spielplan nicht allein durch die Phantasie des Spielers hervorgebracht werden kann. Er muß sich vielmehr auf etwas stützen, und diese Stütze liegt in der Stellung verborgen, die momentan auf dem Brett besteht. Er hat gezeigt, daß sich jede Situation auf dem Brett durch bestimmte Merkmale charakterisieren läßt, deren Vorteile beziehungsweise Nachteile für jede der beiden Seiten zunächst einzeln eingeschätzt werden können, und dann zusammenaddiert werden sollten. Damit kann die entstandene Lage insgesamt richtig beurteilt werden. Erst danach soll ein Spielplan aufgestellt werden, die die realen Möglichkeiten der Stellung der beiden Kontrahenten berücksichtigen muß.

Nachstehend ein einfaches Beispiel der Einschätzung der Figurenstellung:

Weiß: Isaak Bolestawski - Schwarz: Alexander Kotow
Zürich 1953



Auf den ersten Blick ist die Einschätzung der Chancen der beiden Parteien hier schwierig. Ein oberflächliches Urteil könnte »unklar« lauten. Weiß hat einen Mehrbauern, doch die Bauern an seinem Damenflügel sind schwach, während die zwei weitreichenden schwarzen Läufer in einer offenen Stellung dem Nachziehenden ein Gegenspiel ermöglichen, das für den Ausgleich ausreichen dürfte. Durch die Fesselung seiner Dame befindet sich der Schwarze in einer ungünstigen Lage. Um diese Fesselung zu beseitigen, muß er, in der Hoffnung mit den verschiedenfarbigen Läufern im Endspiel ein Remis zu erreichen, auf umfassenden Figurenabtausch ausgehen. Leider zeigt sich in seiner Einschätzung der nach sieben Zügen entstandenen Stellung ein kleiner Irrtum, der den Schwarzen ins Verderben stürzt.

20.	**Lg5-f4**	**Lb7xf3**
21.	**Td1xd6**	**Td8xd6**
22.	**De6xd6**	**Db6xd6**
23.	**Lf4xd6**	**Tf8-e8**
24.	**Te1xe8+**	**Sf6xe8**
25.	**Ld6-e5!**	**Lf3-c6**
26.	**b2-b4!**	**h7-h5**
27.	**f2-f3**	

Wenn es dem Schwarzen gelungen wäre, die Springer abzutauschen, selbst wenn er dabei den weißen König in die Brettmitte gelassen und den Bauern auf a6 hergegeben hätte, wäre das Remis offensichtlich gewesen. Das ist jedoch nicht realistisch. Man kann sich leicht davon überzeugen, daß der weiße Läufer den schwarzen Springer bei dessen geringster Bewegung zu schlagen bereit ist. Somit kommt es zu keinem Endspiel mit verschiedenfarbigen Läufern, während der weiße König auf dem kürzesten Weg auf den Damenflügel vordringt, wonach die dort befindlichen schwarzen Bauern verloren gehen. Selbst an diesem einfachen Beispiel kann man aufzeigen, daß der Weiße seinen Vorteil nur deshalb so leicht zu behaupten vermochte, weil er unter den vielen möglichen Mittelspielpositionen die nach 25. Le5! und 26. b4! entstehende optimale Stellung herausgefunden hat. Danach war dann die Berechnung der Varianten eine leichte Sache.

Um eine Stellung richtig einschätzen zu können, muß man lernen, die Bedeutung der Anordnung der eigenen und der gegnerischen Figuren, deren zentrale Lage, die Qualität des Bauernaufbaus, seine Beweglichkeit, das Vorhandensein offener Linien und das materielle Figurenverhältnis genau abzuwägen. Die Tiefe und die Genauigkeit der allgemeinen Bewertung einer Stellung ergibt sich aus den einzelnen Einschätzungen der genannten Teilfaktoren in der jeweils konkreten Situation. So zum Beispiel ist es allen bekannt, daß der Turm stärker als der Springer ist. Wenn sich aber ein Springer in der Brettmitte in einer gut befestigten Stellung befindet und sich eben dort die entscheidenden Kampfhandlungen entwickelt haben, wohingegen ein

Turm am Brettrand steht und nicht in das Geschehen eingreifen kann, so ist der Turm in diesem Augenblick keinen Pfifferling wert, während der Springer jetzt unverkennbar wichtiger und stärker als der Turm ist. Im Endspiel wird die Einschätzung einer Stellung meist durch das Vorhandensein von Freibauern und durch die zentrale Stellung des Königs vorausbestimmt. Im Mittelspiel indessen muß sich der König meist möglichst weit weg vom Zentrum verborgen halten. Ein erfahrener Schachspieler steht der Kunst des Positionsspiels mit Hochachtung gegenüber, denn er begreift den Nutzen, den man aus der systematischen Anhäufung von kleinen positioneilen Pluspunkten ziehen kann. Diese sind es nämlich, die letztendlich einem der beiden Spieler den sogenannten positioneilen Vorteil gewähren. Der Spieler, der einen positionellen Vorteil besitzt, fühlt sich als Herr der Lage. Er entdeckt auf einmal, daß ihm eine riesige Menge verschiedener Möglichkeiten zur Verfügung steht, wie er seine Figuren umgruppieren kann. Dabei hat er zumeist eine große Auswahl an kombinatorischen und ruhigen Fortsetzungsmöglichkeiten. Wenn Sie ein Dutzend schöner angriffsbetonter Kombinationen nehmen, die von Großmeistern gespielt wurden, und wenn sie versuchen, die Stellungen einzuschätzen, in denen die Kombinationen gestartet wurden, so werden sie sich leicht davon überzeugen können, daß sich diese Kombinationen stets auf positionelle Überlegenheitsmerkmale gründeten, die sich etwa in der besseren Entwicklung, Entfaltung und Beweglichkeit der Figuren äußerten. Die Theorie des Positionsspiels hat in den hundert Jahren ihres Bestehens viele ihrer Geheimnisse preisgegeben und gibt sie den tiefschürfenden und wißbegierigen Forschungen auch noch weiterhin preis. Die vom großen Schachdenker Wilhelm Steinitz formulierten Hauptthesen der Schachstrategie sind unverändert gültig geblieben. Größere Aufmerksamkeit wird heutzutage aber auch solchen Faktoren wie der Dynamik einer Stellung oder der Kompensation gewisser Nachteile (Minuspunkte) in einer Stellung durch andere Vorteile (Pluspunkte) geschenkt. Eine größere Bedeutung wird der Koordination des Figurenspiels beigemessen, weil zwei oder drei Figuren bei gut abgestimmten Handlungen oft ein zahlenmäßig überlegenes, aber unkoordiniertes gegnerisches Heer besiegen können.

Und schließlich folgendes. Während das Endziel der Spielkombinationen vor 150 Jahren fast stets die Erstürmung und Einnahme der gegnerischen Königsstellung war, so werden heute mit der wachsenden Verteidigungskunst oft komplizierte Kombinationen allein deshalb eingefädelt, um positionelle Vorteile zu vermehren. Zu einer der wirkungsvollsten Kampfmethoden wurde mittlerweile das positioneile Opfer von Material. Es werden hierbei Bauern und mitunter sogar Figuren geopfert, um wesentliche, jedoch erst auf längere Sicht hin entscheidende positionelle Vorteile zu erringen.

Abschließend möchte ich den Schachfreunden raten, die Kunst des Positionsspiels beharrlicher zu erlernen. Sie werden es nicht bereuen, das versichere ich Ihnen!

14. Lektion:
Wenn man keine Auswahl an Zügen hat - Opferpartien

Solange sich die Schachpartie ruhig und entsprechend den Gesetzen der Strategie entwickelt, bleibt die traditionelle hierarchische Rangordnung der Schachfiguren auf dem Brett bestehen. Es kommt aber vor, daß die Figuren einer der beiden Parteien plötzlich anscheinend ganz unerwartet, gleichsam eine übernatürliche Kraft erlangen und Wunder vollbringen können.

Bekanntlich gefällt das Kombinationsspiel den Schachfreunden ganz besonders. Wodurch denn eigentlich? Vor allem durch sein schöne, überraschende und unerbittliche Logik, denn die Spielpartner machen während eines kombinationsreichen Kampfes meist eine ganze Reihe erzwungener Züge.

Schauen Sie sich beispielsweise die folgende Partie an

Edward Lasker - George Thomas
1911

Sie beginnt mit einer ruhigen Einleitung:

1.	**d2-d4**	**f7-f5**
2.	**Sg1-f3**	**e7-e6**
3.	**Sb1-c3**	**Sg8-f6**
4.	**Lc1-g5**	**Lf8-e7**
5.	**Lg5xf6**	**Le7xf6**
6.	**e2-e4**	**f5xe4**
7.	**Sc3xe4**	**b7-b6**
8.	**Lf1-d3**	**Lc8-b7**
9.	**Sf3-e5**	**0-0**

Und dann erschallt gleichsam ein Signal zum Angriff:

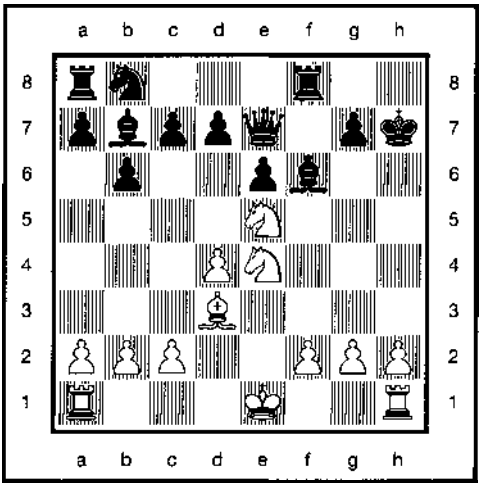
10. Dd1-h5! Dd8-e7

Schwarz sieht von dem Abtausch 10. ... Le5: ab, da er meint, daß es nach 11. Sf6: durch 11. ... gf6: vor dem Matt auf der siebenten Reihe sicher sein würde. Soweit hat er die Sache zwar richtig eingeschätzt, aber wenn er vorausgesehen hätte, was ihn weiter erwartet:

11. Dh5xh7+!!

Ein frappierendes Opfer. Weiß gibt die Dame für einen einzigen Bauern her und zwingt den schwarzen König zur Flucht an den gegenüberliegenden Brettrand, wo ihn ein ruhmloses Ende erwartet.

11. ... Kg8xh7



12. Se4xf6++ Kh7-h6

Nach dem Zurückweichen auf das Eckfeld der 8. Reihe wäre die Partie durch 13. Sg6 matt unverzüglich zu Ende gewesen.

13. Se5-g4+ Kh6-g5
14. h2-h4+ Kg5-f4
15. g2-g3+ Kf4-f3
16. Ld3-e2+ Kf3-g2
17. Th1-h2+ Kg2-g1

Dieses Feld ist gewöhnlich ein guter Zufluchtsort, aber nur für den weißen König. Den schwarzen König erwartet hier jedoch der Untergang.

18. Ke1-d2 matt!

Schön? Ja! Überraschend? Ja! Forciert? Ja! Wie konnte das aber so plötzlich geschehen? Der erfahrene Spieler weiß, daß eine Kombination auf keinen Fall aus nichts entsteht. Dazu sind bestimmte positioneile Vorteile bei einem der Partner notwendig, die sich allmählich, Zug um Zug, bilden. Natürlich kann der Prozeß ihrer Anhäufung durch die vom Gegner begangenen Fehler wesentlich beschleunigt werden.

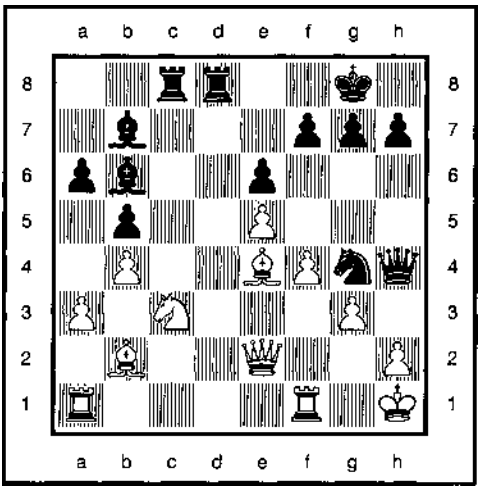
Warum wurde in der soeben untersuchten Partie diese Kombination mit Damenopfer möglich? Weiß besaß keinen Vorteil hinsichtlich der Entwicklung, doch seine sämtlichen Leichtfiguren hatten die Stellung des schwarzen Königs anvisiert, wobei der Punkt h7 besonders schlecht geschützt war. Das Fehlen eines schwarzen Bauern auf dem Feld f7 schuf die Voraussetzungen für die Herbeiführung einer Mattstellung. Die weißen Springer konnten die Punkte f6 und g6 besetzen, während der gegnerische König ggf. auf das Feld

h8 flüchtet und der schwarze Bauer das Ausweichfeld g7 blockiert. Ein solches Stellungsbild gehört zu den kombinatorischen Standardmotiven.

Jeder Schachspieler muß solche Standardmotive unbedingt kennen. Eigentlich gibt es recht viele solcher Stellungen, aber sie prägen sich recht leicht ein. Daher muß man im Zusammenhang mit der gegebenen Figurenstellung und den möglichen Varianten nur noch die Umrisse des jeweiligen Mattangriffsplanes zu erkennen lernen.

Wir wollen jetzt die Schlußphase einer anderen Partie analysieren:

Rotlevi - Akiba Rubinstein
1908



Stellung nach dem 22. Zug von Weiß

22. ... Tc8xc3!!
23. g3xh4

Der Zug 23. Lc3: würde scheitern, weil die weiße Dame nach 23. ... Le4:+ überlastet wird. Sie kann nicht gleichzeitig auf e4 nehmen und währenddessen die Deckung des Punktes h2 aufrechterhalten.

23. ... Td8-d2!!

Wieder sieht sich die weiße Dame mit dem Problem konfrontiert, zugleich den Schutz von e4 und die Deckung von h2 aufrechterhalten zu müssen. Für diese Problemlage gibt es aber keine Lösung mehr. Der letzte schwarze Zug macht diese Aufgabe unerfüllbar.

24. De2xd2 Lb7xe4+
25. Dd2-g2 Tc3-h3!!

Großartig gespielt! Die gefesselte Dame kann den König auf gar keine Weise mehr vor dem Matt auf h2 bewahren. (26. De4: Th2:+ Matt!), und zudem hindert sie sogar noch die eigenen Figuren daran, dem Monarchen zu Hilfe zu kommen.

Solch elegante Kombinationen bleiben für immer im Gedächtnis haften.

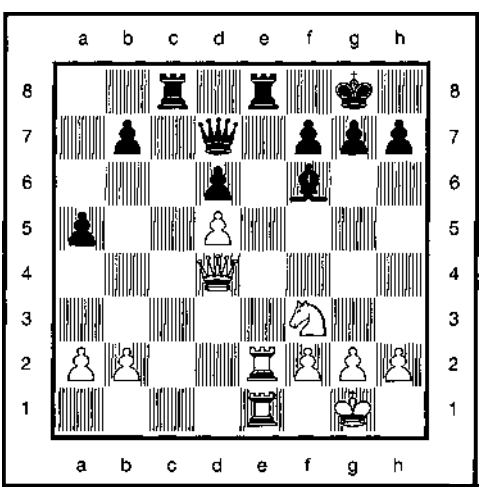
Wie entstehen Sie nun aber? Worin besteht ihr Wesen? Ich werde einige meiner Lektionen der Beantwortung dieser Fragen widmen. Jetzt aber möchte ich präzisieren, welche Vorbedingungen für die Durchführung einer Kombination erforderlich sind.

Wie gesagt, taucht eine Kombination nicht in einem beliebigen Moment des Schachkampfes auf. Die Idee zu ihrer Verwirklichung kann im Kopf eines Schachspielers aufkommen, wenn die auf dem Brett entstandene Situation durch bestimmte Besonderheiten gekennzeichnet ist. Diese geben dem Spieler das Motiv, bzw. den Gegenstand einer explosionsartigen Kombination ein.

Zu solchen Besonderheiten einer Stellung gehören zum Beispiel: die Schwäche der ersten (für Weiß) oder der achten (für Schwarz) Reihe, die es den gegnerischen Figuren möglich macht, in das Domizil des feindlichen Königs einzudringen. Wenn dies geschieht, so erleidet die sich verteidigende Partei häufig im Bestreben, dem Matt zu entgehen, große materielle Verluste, wonach der weitere Kampf sinnlos wird.

Ein klassisches Beispiel einer solchen Kombination liefert die Schlußphase der folgenden Partie aus dem Jahre 1920.

Adams - Torre



1.	**Dd4-g4!!**	Dd7-b5
2.	**Dg4-c4!!**	Db5-d7
3.	**Dc4-c7!!**	Dd7-b5!

Die phantastischen Selbstaufopferungen der Dame sind beeindruckend, aber scheinbar nutzlos. Was hat Weiß nun eigentlich erreicht? Wenn man etwa mittels 4. Db7: in der gleichen Art fortsetzen würde, so wird Weiß nach 4. ... Te2:! 5. Te2: Tc1+ 6. Se1 Te1:+ 7. Te1: Te1: wegen der Schwäche der 1. Reihe selbst matt gesetzt.

Daher muß man die schwarze Dame auf eine andere, geschicktere Art und Weise von der Deckung des Feldes e8 ablenken - darin liegt der Kern des Kombinationsspiels:

4.	**a2-a4!**	**Db5xa4**
5.	**Te2-e4!!**	

Ein prächtiger Knock out. Schwarz hat keine Zeit, um sich ein Luftloch zu schaffen: 5. ... h6 6. Dc8: Tc8: 7. Ta4: mit Turmgewinn. Man darf auch nicht 5. ... De4: spielen, weil die weiße Dame nach 6. Te4: unangreifbar ist. Es bleibt der Dame nichts anderes übrig, als den Rückzug anzutreten.

5.	**...**	**Da4-b5**
6.	**Dc7xb7!!**	

Dieses Opfer entscheidet den Ausgang des Kampfes endgültig. Für die schwarze Dame gibt es keine Möglichkeit, auf der Diagonalen a4-e8 zu bleiben. Entweder geht sie dort verloren oder sie vernichtet ihre Rivalin auf b7 und schwört dadurch eine tödliche Gefahr für ihren Gemahl herauf. Daher mußte Schwarz die Waffen strecken.

In der nächsten Lektion geht es um die Bedingungen für das Entstehen von Angriffskombinationen im Verlaufe einer Partie.

15. Lektion

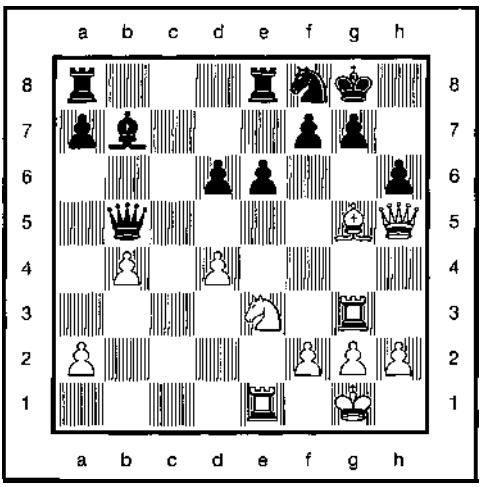
Einige prägnante taktische Motive und ihre exemplarische Anwendung

In der vorangegangenen Lektion sprachen wir davon, wie und warum Kombinationen in einer Schachpartie entstehen. Wir haben Varianten von erfolgreichen Angriffen, die sich auf die Ausnutzung der ersten bzw. achten Reihen gründeten, sowie die Fesselung von Figuren untersucht. Diesmal wollen wir einige andere kombinatorische Motive analysieren, die eine Kombination ermöglichen.

Das erste Motiv, das wir nun untersuchen wollen ist: **»Die Schwäche der zweiten bzw. siebenten Reihe«.**

Die Schwäche der ersten Reihe führt eine unmittelbare Mattdrohung für den weißen König herbei. Die Schwäche der zweiten bzw. der siebenten Reihe birgt meist die Gefahr des Zusammenbruchs der Bauerndeckung des Königs in sich, wonach es dann nicht mehr schwerfällt, zum Sieg zu gelangen. In der Lektion 14 habe ich die Schachfreunde mit einem Ausschnitt aus der Partie Grigori Rotlewi - Akiba Rubinstein bekanntgemacht, in der der Anziehende wegen der Schwäche seiner zweiten Reihe den Verlust nicht mehr vermeiden konnte. Die beiden schwarzen Türme haben abwechselnd das Feld h2 bedroht und den Zusammenbruch der weißen Stellung bewirkt. Nachstehend führe ich eine ähnliche Position an.

Carlos Torre - Emanuel Lasker
Moskau 1925



Wie es scheint, kann Schwarz mit seiner Stellung zufrieden sein, doch ein überraschender, großartiger Zug des weißen Läufers verändert jäh die Situation auf dem Brett und ermöglicht ein Motiv, das in der Schachterminologie offiziell »Abzug« heißt, bzw. bei mehrmaligem unmittelbar aufeinanderfolgenden Auftreten mancherorts auch als »Zwickmühle« bezeichnet wird.

1.	**Lg5-f6!!**	**DbSxh5**
2.	**Tg3xg7+**	**Kg8-h8**
3.	**Tg7xf7+**	**Kh8-g8**
4.	**Tf7-g7+**	**Kg8-h8**
5.	**Tg7xb7+**	**Kh8-g8**
6.	**Tb7-g7+**	**Kg8-h8**
7.	**Tg7-g5+**	

Durch das mehrmalige Abzugsschach hat der weiße Turm alle schwarzen Figuren erobert, die auf der siebenten Reihe standen. Jetzt nimmt er schließlich auch noch die schwarze Dame auf der 5. Reihe aufs Korn. Nach

7.	**...**	**Kh8-h7**
8.	**Tg5xh5**	**Kh7-g6**
9.	**Th5-h3**	**Kg6xf6**
10.	**Th3xh6+**	

gewinnt Weiß mit drei Mehrbauern die Partie mühelos.

Wie die Praxis zeigt, ist der Vorstoß gleich zweier Schwerfiguren auf die zweite bzw. siebente Reihe die effektvollste Methode, deren Schwäche auszunutzen.

Bekanntlich fällt es schwer, den gegnerischen König anzugreifen, wenn er sich hinter einer Kette von Bauern verschanzt hat. Ganz anders ist es aber, wenn sich in seiner Bauerndeckung vereinzelte »Inseln« gebildet haben.

An einer Beispielpartie wollen wir unsere Überlegungen verdeutlichen:

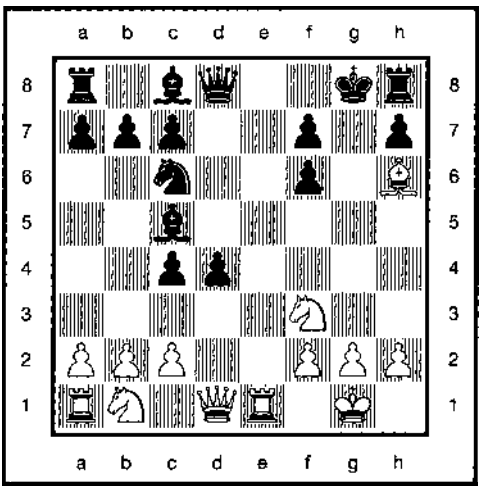
1.	**e2-e4**	**e7-e5**
2.	**Sg1-f3**	**Sb8-c6**
3.	**Lf1-c4**	**Sg8-f6**
4.	**d2-d4**	**e5xd4**
5.	**0-0**	**Lf8-c5**
6.	**e4-e5**	**d7-d5**
7.	**e5xf6**	**d5xc4**
8.	**Tf1-e1 +**	

In dieser Stellung müßte Schwarz einen Bauern opfern, um dann beispielsweise nach 8. ... Le6 9. fg7: Tg8 10. Lg5 Dd5 zu versuchen, seine Figuren rasch mobil zu machen. Er entschloß sich aber dazu, den Bauern zu behalten. Nach

8.	**...**	**Ke8-f8?**

9. Lc1-g5 g7xf6
10. Lg5-h6+ Kf8-g8

bilden die Bauern auf f7, f6 und h7 für ihren König keine Festung mehr, sondern eher eine Falle.



Der weiße Läufer auf h6 steht als Gefängniswächter einer Flucht des Königs im Wege. Es muß nun eine mattsetzende Figur herangeführt werden. Welche Figur könnte diese Rolle übernehmen? Der weiße Springer, sofern er nach f6 gelangen kann, der Turm, wenn es ihm gelingt, das Feld e8 zu erreichen, oder die Dame, wenn sie das Feld g4 einnimmt? Es ist bemerkenswert, daß in dieser Partie nun Situationen hätten entstehen können, in denen jede der genannten Figuren einen entscheidenden Stoß hätte führen können.

11. Sb1-c3! Lc8-g4
12. Sc3-e4 b7-b6
13. c2-c3 Sc6-e5?
14. Sf3xe5

Es droht Matt durch das Schlagen der Dame auf g4. Warum sollte man da die gefährliche Dame nicht aus dem Wege räumen?

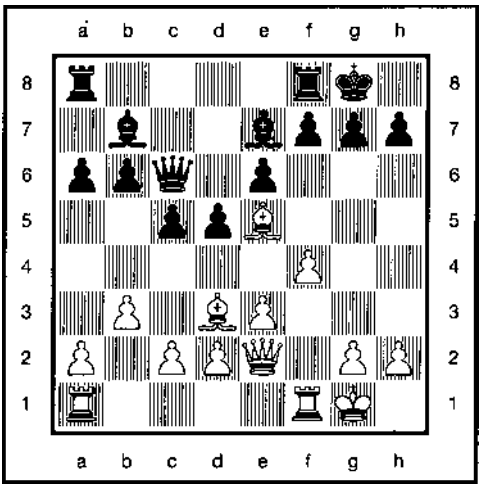
14. ... Lg4xd1
15. Se5-d7U Lc5-e7

Es sieht so aus, als hätte sich Schwarz vor der Mattdrohung auf f6 hinreichend geschützt. Es folgt jedoch eine neue Serie von Opfern.

16. Se4xf6+!! Le7xf6
17. Te1-e8+!! Dd8xe8
18. Sd7xf6 matt.

Da eine Bauernkette stets eine äußerst wichtige Verteidigungsfunktion erfüllt, gibt es einige Kombinationsmotive, in denen der Angreifer die Schutzsteine des gegnerischen Königs durch Opfer vernichtet. Wir wollen hier ein charakteristisches Beispiel untersuchen, wo der Bauernschutz durch ein »Vernichtungsopfer« zerstört wird.

Emanuel Lasker - Bauer
1920



Nach dem natürlichen 1. Dh5 f5 fällt es nicht leicht, die Überlegenheit von Weiß zu beweisen. Man braucht jedoch dem schwarzen König nur die Bauern auf g7 und h7 wegzuräumen, und der Beutezug des Turmes von f1 über f3 richtet beim Nachziehenden viel Unheil an:

1. Ld3xh7+ Kg8xh7
2. De2-h5+ Kh7xg8
3. Le5xg7! Kg8xg7
4. Dh5-g4+ Kg7-h7

Natürlich darf nicht 4. ... Kf6? geschehen, wegen 5. Dg5 matt!

5. Tf1-f3 e6-e5

Nun muß Schwarz die Dame hergeben, denn das Matt ist auf keine andere Art mehr abzuwenden.

6. Tf3-h3+ Dc6-h6
7. Th3xh6+ Kh7xh6

Schwarz erreicht eine genügende materielle Kompensation für seine Dame, aber leider nur für einen Zug.

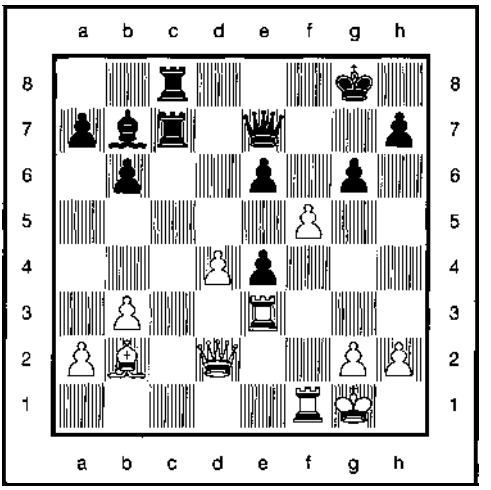
8. Dg4-d7!,

und Weiß erobert noch einen schwarzen Läufer und gewinnt damit die Partie. Dieses abschließende Motiv mußte Lasker freilich schon zu Beginn seiner Kombination vor Augen haben, um das Gesamtergebnis seiner Aktionen richtig einschätzen zu können.

Oft muß man während eines Angriffs eine gegnerische Figur ausschalten, die ein entscheidendes oder sogar mehrere wichtige Felder verteidigt. Die einfachste Methode - das Schlagen oder der Abtausch - ist nicht immer möglich, und dann kommt die Idee auf, ob man die gegnerische Figur nicht vielleicht durch ein »Geschenk« in Form eines **»Beschäftigungsopfers«** ablenken könnte.

Vor hundert Jahren war Johann Zukertort für seine Kunst des kombinatorischen Spielens berühmt. Die nachfolgende Miniatur schuf er in einer Partie gegen Blackburne, in der er die weißen Steine führte.

Zukertort - Blackburne



Soeben hat Schwarz vom Schlagen des Bauern f5 abgesehen und droht nun, nachdem er seinen Turm nach c8 gezogen hat, mit ihm nach c2 vorzudringen. Weiß verfügt seinerseits über eine Möglichkeit des Angriffs: 1. d5 Tc2 2. Dd4, was Schwarz praktisch dazu zwingt, mit dem Turm auf b2 zu schlagen. Die Stellung bliebe aber nach 2. ... Tb2: 3. Db2: ef5: relativ unklar. Daher hat sich Weiß für eine kompliziertere, aber auch schönere Methode zur Lösung des Stellungsproblems entschieden.

1. f5xg6! Tc7-c2!

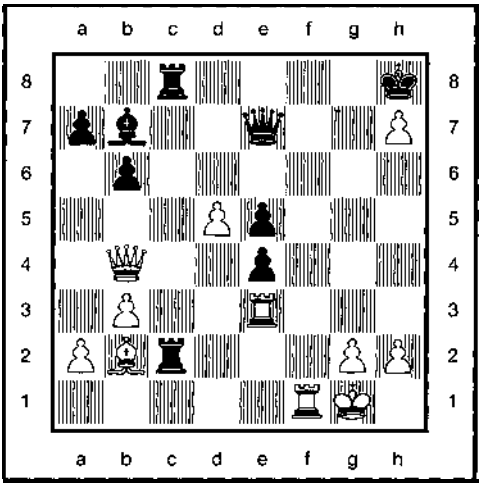
Schwarz hat keine andere Wahl. Falls 1. ... hg6: erfolgt wäre, so würde der Schutz des schwarzen Königs zu schwach werden, wonach Weiß zu gar keinen besonderen Anstrengungen mehr gezwungen wäre.

2. g6xh7+ Kg8-h8!

Dies ist eine kategorische, aber manchmal sehr wirksame Verteidigungsmethode. Sie besteht darin, einen feindlichen Bauern nicht zu schlagen, sondern ihn quasi als Schutzschild zu verwenden, um hinter seinem Rücken Deckung zu finden.

3. d4-d5+ e6-e5

4. Dd2-b4!!



Das ist dem Wesen nach erst der Beginn der eigentlichen Kombination. Die logische Kette der Überlegungen hat folgendes Aussehen: Wenn der Bauer h7 verschwindet, so würden zwei Türme und der Läufer den König mattsetzen. Man kann aber den König nicht dazu zwingen, den vergifteten Bauern zu verspeisen, solange der schwarze Bauer e5 auf seinem Platz steht. Dieser e5-Bauer bedarf aber des Schutzes durch die Dame, die auf dem Feld e7 steht. Daher muß man die Dame vom Feld e7 wegbringen, von der Deckung des Bauern e5 ablenken, und vom eigenen König möglichst weit entfernen.

Nunmehr wird Schwarz, wenn er das »Geschenk« annehmen würde, binnen sechs Zügen mattgesetzt: 4. ... Db4: 5. Le5:+ Kh7: 6. Th3+ Kg6 7. Tg3+ Kh7 8. Tf7+ Kh6 9. Lf4+ Kh5 10. Th7 matt!

Da Schwarz aber die arglistige Absicht des Gegners erkannt hat, verteidigt er seine Dame auf ihrem Standort e7. Dennoch kann Weiß unter Ausnutzung der geschwächten achten Reihe einen erneuten taktischen Ablenkungsplan in die Tat umsetzen:

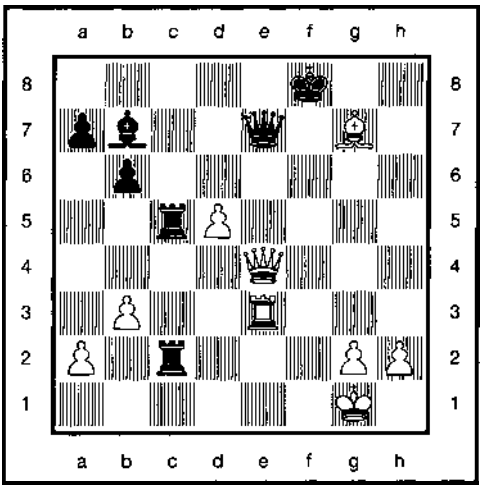
4. ... Tc8-c5
5. Tf1 -f8+!!

Auch dieses »Geschenk« darf man nicht ungestraft annehmen: 5. ... Df8:, weil nach 6. Le5:+ Kh7:7. De4:+ folgen würde, was ein unvermeidliches Matt nach sich zieht.

5. ... Kh8xh7
6. Db4xe4+ Kh7-g7
7. Lb2xe5+! Kg7xf8

Nur allzu gerne würde Schwarz seinen König in Richtung Damenflügel evakuieren, wonach er sich noch berechtigte Hoffnungen machen könnte. Es folgt nun aber der letzte entscheidende Schlag im Rahmen dieser Kombination.

8. Le5-g7+!

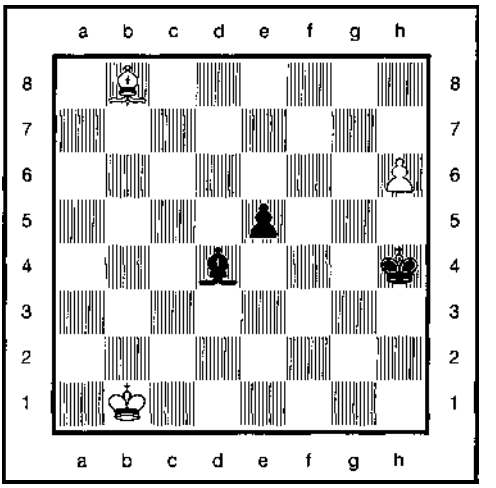


Falls nun 8. ... Dg7: folgt, so würde die schwarze Dame dem König den Weg zum Rückzug versperren, und es kommt dann zum Matt auf e8. Daher gab Schwarz auf.

16. Lektion
Das Endspiel

Bei der Durchführung einer Kombination im Mittelspiel und um so mehr in der Eröffnung füngieren die meisten Figuren als Statisten. An einer Endspiel-kombination hingegen sind fast alle auf dem Brett verbliebenen Figuren mitbeteiligt, wobei der König oftmals als einer der aktivsten Kämpfer auftritt.

Ich möchte hier zunächst ein einfaches Beispiel anführen:



Weiß ist am Zuge, und man fühlt sich sofort versucht, die Hand nach dem Bauern h6 auszustrecken. Nach 1. h7 e4! gibt es für den weiteren Vormarsch des weißen Bauern aber keine Perspektive mehr.

Also muß man, bevor man den Bauern vorrückt, entweder den gegnerischen Läufer von der Diagonale a1 -h8 verdrängen oder die Vorwärtsbewegung des e5-Bauern verhindern.

1. Lb8-a7!

Ein bekanntes kombinatorisches Motiv, das Motiv der **»Ablenkung«.** Der Läufer darf nicht geschlagen werden, weil sich dann der h-Bauer ungehindert seinem Umwandlungsfeld nähern und in eine Dame verwandeln könnte, während etwa auf 1. ... Kg5 das sofortige Vorrücken mittels 2. h7 zugunsten von Weiß entscheidet, weil dann nach 2. ... e4 der Läufer d4 geschlagen werden kann. Es bleibt nur eine einzige Erwiderung:

1. ... Ld4-c3
2. Kb1-c2

Schwarz hat wiederum keine Wahl. Der bedrohte Läufer muß sich auf der Diagonale behaupten und daher nach a1 zurückweichen:

2. ... Lc3-a1

Meines Erachtens hat Weiß im Vergleich zur Ausgangsstellung schon viel erreicht. Dennoch ist er nicht ohne weiteres imstande, den für Schwarz rettenden Vorstoß des e5 Bauern zu unterbinden. Es stellt sich nun jedoch heraus, daß das Opferangebot des weißen Läufers im ersten Zug kein zufälliger und naiver Trick war, sondern den Beginn einer schönen Kombination darstellte.

3. La7-d4!!

Ein durch seinen Überraschungseffekt frappierender Zug. Jetzt ist es nicht schwer, die Entwicklung der Ereignisse nach 3. ... ed4: 4. Kd3 vorauszusehen: Der schwarze d-Bauer wäre auf seinem Feld d4 blockiert und Weiß könnte demnach ungehindert mit seinem Freibauern zur Dame marschieren: 5. h7 nebst 6. h8D.

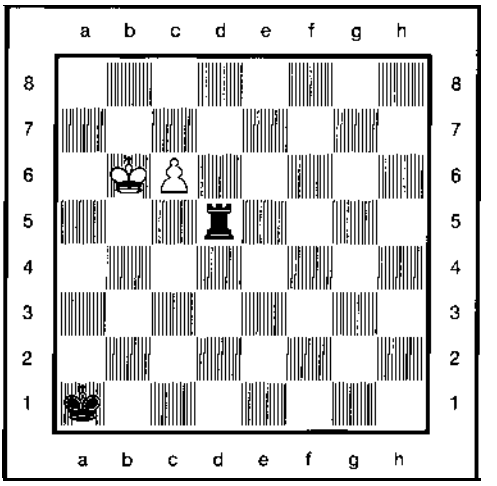
Der abseits stehende schwarze Läufer jedenfalls könnte dies nicht mehr verhindern. Der weiße Läufer auf d4 kann aber auch auf eine andere Art geschlagen werden:

3. ... La1xd4

4. Kc2-d3!

Nun wird alles klar. Der Bauer e5 muß zunächst auf seinem Platz bleiben, weil er den Läufer auf d4 schützen muß. Auf 4. ... Lb2 oder 4. ... La1 folgt aber 5. Ke4!, und der König blockiert den Bauern e5 wieder, während der weiße Bauer vom Feld h6 aus ungehindert der Umwandlung entgegenstrebt.

Ein reizvolles Schauspiel, nicht wahr? Nicht minder fein ist das Zusammenspiel einer noch geringeren Zahl an Akteuren in einer klassischen Endspielstudie von F.Saavedra aus dem Jahre 1895.



1. c6-c7

Der erste Zug von Weiß ist offensichtlich. Danach hat Schwarz zwei Möglichkeiten. Entweder die Entstehung einer weißen Dame auf dem Feld c8 zuzulassen oder Schach zu bieten, was sehr gefährlich anmutet.

1. ... Td5-d6+

Dieser Zug ist aber nicht so einfältig wie er scheint, denn auf 2. Kb7 würde 2. ... Td7 folgen mit Remis und auch nach 2. Kc5 würde es mittels der Zugfolge 2. ... Td1 nebst 3. ... Tc1 dem Nachziehenden gelingen, die Partie zu retten.

2. Kb6-b5! Td6-d5+
3. Kb5-b4 Td5-d4+
4. Kb4-b3 Td4-d3+
5. Kb3-c2

Die Schachgebote haben jetzt ein Ende gefunden, das Feld c1 ist für den schwarzen Turm unzugänglich. Doch der Kampf dauert noch an:

5. ... Td3-d4!

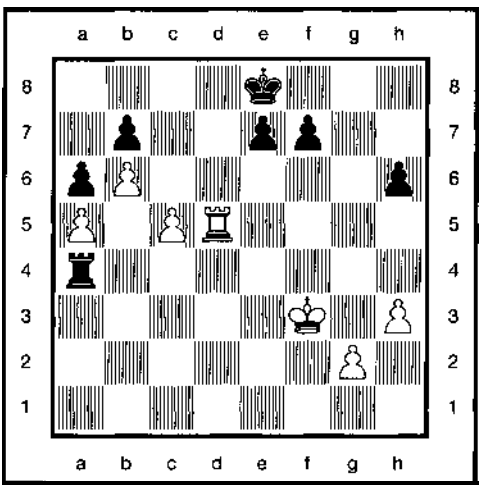
Eine tückische Falle! Nunmehr würde nach dem unbedachten 6. c8D eine kleine Kombination folgen: 6. ... Tc4+ 7. Dc4: patt! Sollte nun aber wirklich ein Remis erzwungen sein?

6. c7-c8T

Weiß trägt unter Einsatz von minimalsten Kräften und unter aktivster Mitwirkung seines Königs einen einzigartigen Mattangriff vor.

6. ... Td4-a4
7. Kc2-b3!

Nun ist es aus. Um dem Matt zu entgehen, muß Schwarz seinen Turm preisgeben. Nun eine weitere Partiestellung:



Die Lage von Weiß erscheint nicht leicht, weil der Bauer a5 schwer zu verteidigen ist. Das Bauernopfer, das Weiß hier startet, sieht zunächst eher wie eine Geste der Verzweiflung aus.

1. c5-c6 b7xc6

Jetzt würde auf einen natürlichen Wegzug des Turmes etwa nach c5 die Erwiderung 2. ... Kd7 kommen. Daraufhin würde der schwarze Turm von a4 über b4 nach b5 gelangen, wonach Weiß m eine nachteilige und schwierige Lage geraten würde.

2. Tc5-b5!!

Die typische Art eines **»Lenkungsopfers«.** Ein schwarzer Bauer wird auf das Feld b5 gezwungen, sodaß der b-Freibauer dann nicht mehr von hinten aufgehalten werden kann.

2. ... a6xb5

3. b6-b7!

Die Lage auf dem Brett hat sich jäh geändert. Nun steht Schwarz am Abgrund, da die Entstehung einer weißen Dame nicht mehr abwendbar ist.

3. ... Ta4xa5

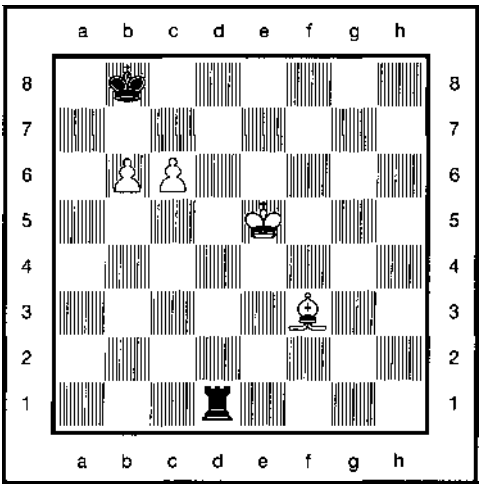
4. b7-b8D+ Ke8-d7

5. Dc8-h8

Schwarz verliert den Bauern h6 und mit diesem auch die letzte Hoffnung auf Rettung. Die weiße Dame wird mit der schwarzen Bauernarmee am Damenflügel mühelos fertig, während der weiße Freibauer auf der h-Linie nicht aufzuhalten sein wird.

Übrigens, wenn es auf dem Brett nicht den schwarzen Bauern auf f7 und den weißen Bauern auf g2 gegeben hätte, könnte Schwarz sich retten, indem er eine Stellung aufbaut, wo es unmöglich wäre, das materielle Übergewicht zu realisieren. Diese Festung entsteht nach **1. c6 bc6: 2. Tb5! cb5:! 3. b7 Td4 4. b8D+ Kf7** und mit seinem nächsten Zug würde der schwarze Turm das Feld d6 besetzen, wonach er später nur noch zwischen den Feldern d6 und f6 hin- und herpendeln müßte. Sie können die verbliebenen weißen Figuren ganz beliebig gruppieren, Sie werden sich stets davon überzeugen können, daß die Festung nicht eingenommen werden kann.

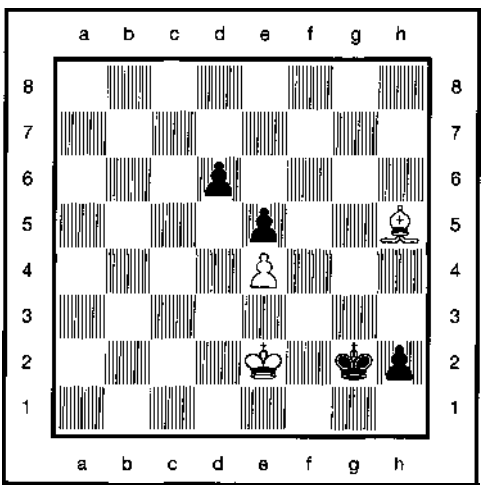
Wenn man das richtige Motiv kennt, kann man auch versuchen, in der folgenden für Schwarz unerquicklichen Situation eine Rettung zu finden.



Die Lage von Schwarz scheint gefährdet zu sein. Zum Beispiel: 1. ... Tc1 2. Kd6 Kc8 3. c7 Tc7: 4. Lg4+! (aber nicht 4. bc7: patt!). Dennoch erweist sich das Pattmotiv als die einzige Rettung.

1. ... Td1-d7!!
2. Lf3-d5 Td7-b7!!

Nun hat Weiß die Wahl. Entweder nach 3. Kd6 Tb6: 4. Le6 Tc6: bzw. 3. c7+ Tc7: 4. bc7:+ Kc7: ein Remis durch Massenabtausch zuzulassen, oder ein großes materielles Übergewicht zu erreichen und dabei trotzdem lediglich einen halben Punkt zu erzielen, da nach 3. cb7: eine Pattstellung auf dem Brett entstanden sein wird.



Trotz seines materiellen Übergewichts muß Weiß vorsichtig sein, denn sobald sich der Bauer h2 ungehindert in eine Dame umwandeln wird, hat Schwarz gewonnen. Nun greift Weiß zu der Idee, den schwarzen König durch einen fetten Köder in eine Art Pattfalle zu locken:

1. Lh5-f3+ Kg2-g1
2. Lf3-h1!! Kg1xh1
3. Ke2-fl!

Eine erstaunliche Stellung. Schwarz hat zwei Bauern mehr, doch sein König, der den Läufer auf dem Eckfeld geschlagen hat, ist zur Unbeweglichkeit verurteilt, während von den drei schwarzen Bauern nur einer ziehen kann.

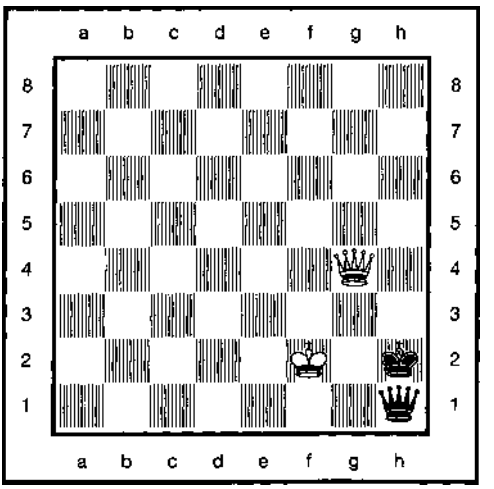
3. ... d6-d5
4. e4xd5 e5-e4
5. d5-d6 e4-e3
6. d6-d7 e3-e2+

Endlich konnte Schwarz seinen König befreien.

7. Kf1xe2 Kh1-g2
8. d7-d8D h2-h1D

Schwarz hat sein Möglichstes getan, doch aufgrund der ungünstigen, passiven Eckstellung der Dame, ist es ihm nicht möglich, sich noch zu retten:

9. Dd8-g5+ Kg2-h3
10. Dg5-h5+ Kh3-g2
11. Dh5-g4+ Kg2-h2
12. Ke2-f2



Jetzt muß Weiß sich in sein Schicksal fügen, denn vor einem schnellen Matt kann er sich nicht mehr schützen.

Nun also konnten Sie sich davon überzeugen, daß das Endspiel, diese nach Meinung vieler Schachfreunde langweiligste Partiephase, dem kombinatorischen Schöpfertum genug freien Raum läßt.

17. Lektion

Methoden der Angriffsführung

In den meisten Partien erreicht eine der beiden Parteien die allmähliche Ansammlung von kleinen positionellen Vorteilen, d. h. die positioneile Überlegenheit. Diese soll dann in etwas Reelles, beispielsweise in ein materielles Übergewicht, umgewandelt werden. In einer solchen Situation geht man am besten zu energischen Aktionen über, d.h. die planmäßige positionelle Spielanlage wird durch eine stark angriffsbetonte aggressive Spielweise abgelöst.

Es handelt sich um eine Spielweise, die man gemeinhin als Angriffsspiel bezeichnet. Doch davon gibt es viele Arten, zum Beispiel eine blitzartige Attacke, die in zwei bis drei Zügen die Partie entscheidet, oder einen längeren, mehrstufigen Angriff, der über zehn und mehr Züge vorgetragen wird. Das häufigste und zugleich wertvollste Angriffsobjekt ist der gegnerische König. Die angreifenden Figuren dringen auf verschiedenen Wegen zu ihm vor, wobei sie oft keine Rücksicht auf dabei entstehende materielle Nachteile nehmen dürfen. In solchen Fällen heiligt der Zweck die Mittel.

Anhand von zwei Beispielpartien möchte ich die Angriffsarten demonstrieren. Zunächst ein Beispiel aus meiner persönlichen Spielpraxis:

Elmar Maggeramow - Garri Kasparow
Baku 1977

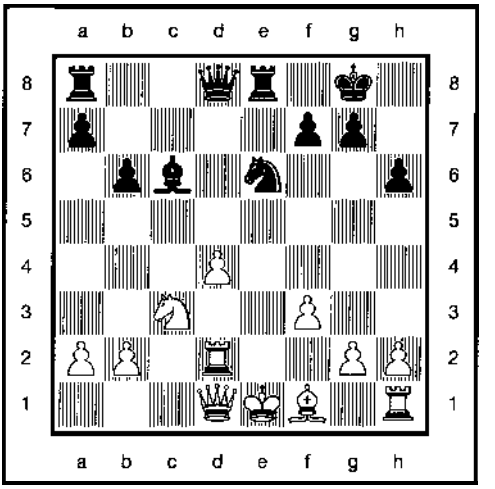
Anfangs deutet nichts darauf hin, daß hier ein Gewitter aufzieht.

1.	**Sg1-f3**	**Sg8-f6**
2.	**d2-d4**	**e7-e6**
3.	**c2-c4**	**d7-d5**
4.	**Sb1-c3**	**Lf8-e7**
5.	**Lc1-g5**	**h7-h6**
6.	**Lg5-h4**	**0-0**
7.	**e2-e3**	**b7-b6**
8.	**Dd1-b3**	**Lc8-b7**
9.	**Lh4xf6**	**Le7xf6**
10.	**c4xd5**	**e6xd5**
11.	**Ta1-d1**	**c7-c5**
12.	**d4xc5**	**Sb8-d7**
13.	**c5-c6**	**Lb7xc6**
14.	**Sf3-d4?**	**Lf6xd4!**
15.	**Td1xd4**	**Sd7-c5**

16. Db3-d1 Sc5-e6
17. Td4-d2

Die fehlerhafte Entscheidung zur Überführung des Springers nach d4 hat dazu geführt, daß der weiße König in der Mitte steckengeblieben ist, während die Figuren am Königsflügel noch nicht zum Einsatz gekommen sind. Das ist ein erstes Signal zur Einleitung von Angriffshandlungen, d.h. zu einem Bauernopfer, wodurch eine große Diagonale für den Läufer und eine zentrale Linie für den Turm geöffnet werden.

17. ... d5-d4!
18. e3xd4 Tf8-e8
19. f2-f3



Weiß hat einen bemerkenswerten Verteidigungsplan ausgearbeitet. Auf 19. ...Sd4:+ hält er die Erwiderung 20. Kf2! parat. Dennoch weist sein Vorhaben einen wesentlichen Nachteil auf: es gehen Zeitverluste damit ein-her.

19. ... Lc6xf3!!

Ein rechtzeitiger und daher besonders wirkungsvoller kombinatorischer Einschlag. Da die Erwiderung 20. Df3: wegen 20. ... Sg5+ nicht geht (Weiß büßt dann seine Dame ein), vernichtet Schwarz die Bauerndeckung des weißen Königs vollständig und hält diesen für längere Zeit im Zentrum fest. Darüber hinaus werden auch die koordinierten Handlungen der weißen Figuren gestört. Das alles zusammen ist ein ausreichender Ersatz für die geopferte Figur, allerdings unter der Bedingung, daß der Angriff auch in seinen weiteren Phasen energisch vorgetragen wird.

20. g2xf3 Dd8-h4+
21. Td2-f2

Daß 21. Ke2 Sf4 matt! nicht möglich war, läßt sich leicht erkennen.

21. ... Se6xd4+
22. Lf1-e2 Sd4xf3+
23. Ke1-f1 Dh4-h3+
24. Tf2-g2 Sf3-h4
25. Th1-g1 Ta8-d8!

Nun ist ein weiteres Stadium des Kampfes abgeschlossen. Schwarz hat alle seine Figuren ins Treffen geführt und die gegnerischen Figuren maximal gebunden. Schon jetzt hätte man das materielle Gleichgewicht praktisch wiederherstellen können, indem man etwa mit seinem Springer den weißen Turm nimmt. Es hat aber keinen Sinn, sich mit der Erreichung materieller Vorteile zu beeilen, weil Schwarz zu Recht davon ausgeht, daß die weißen Figuren, die sich um den König herum drängen, diesen nur daran hindern werden, aus der Falle herauszukommen.

26. Dd1-e1?

Der natürliche Wunsch, die Dame näher an den entscheidenden Kampfschauplatz heranzuführen, stürzt Weiß endgültig ins Verderben, weil sein König die Möglichkeit zum Manövrieren einbüßt. Die einzige Verteidigungsressource bestand in einer zweizügigen Überführung der Dame auf das Feld g4. Nur der Zug 26. Da4! hätte es ermöglicht, der unverzüglichen Vernichtung zu entgehen, obwohl auch dann nach 26. ... Sg2: 27. Tg2: Te5 28. Dg4 Dg4: 29. Lg4: f5 30. Lf3 g5 dem Weißen eine schwierige Verteidigung nicht erspart bleibt.

Nach 26. De1 ? steht eine neue Angriffswelle bereit, die weiße Stellung zu zerstören, wobei nicht allein der König zum Angriffsziel erklärt wird, sondern auch die weiße Dame.

26. ... Td8-d3!

Der Turm darf nicht geschlagen werden, weil nach 27. Ld3: Te1:+ 28. Ke1: der König den Turm auf g2 seinem Schicksal überlassen müßte.

27. De1-f2

Es drohte 27. ...Tf3+!.

27. ... Sh4-f3!

Nunmehr hat Weiß keine Möglichkeit mehr aktive bzw. sinnvolle Züge zu machen. So darf beispielsweise der Turm nicht genommen werden wegen 28. ... Sh2 matt! Ein Matt droht auch im Falle eines beliebigen Springerrückzuges beispielsweise 28. Sb1 Td1+! 29. Ld1: Sh2 matt! Ein klägliches Ende würde auch der Versuch nehmen, die Dame zu aktivieren: 28. Dg3 Sd2+. Es bleibt nur noch der Abwartezug mit dem Turm zwischen den Felder g1 und h1 übrig.

28. Tg1-h1 Td3-e3

29.	**Th1-g1**	**Kg8-h8**
30.	**Tg1-h1**	**b6-b5!**

Nach dem offensichtlichen 31. a3 a5! gibt es keinen Schutz mehr vor dem Bauernzug b5-b4, der den Schutzspringer c3 von seinem Platz vertreiben würde. Deshalb gab Weiß die Partie auf.

Nicht immer endet ein Angriff mit der Zerschlagung der gegnerischen Kräfte. Manchmal wird ein feinmaschiges Netz von Kombinationsdrohungen geknüpft, um nicht spielentscheidende, aber doch gewichtige materielle Vorteile zu erzielen. Hier ein Beispiel:

Alexander Aljechin - Akiba Rubinstein
Karlsbad 1923

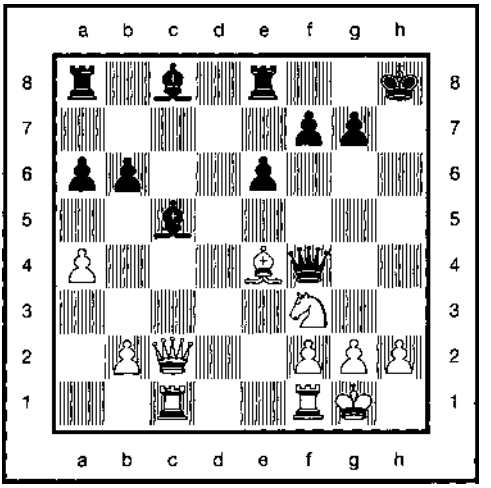
1.	**d2-d4**	**d7-d5**
2.	**c2-c4**	**e7-e6**
3.	**Sg1-f3**	**Sg8-f6**
4.	**Sb1-c3**	**Lf8-e7**
5.	**Lc1-g5**	**Sb8-d7**
6.	**e2-e3**	**0-0**
7.	**Ta1-c1**	**c7-c6**
8.	**Dd1-c2**	**a7-a6**
9.	**a2-a4**	**Tf8-e8**
10.	**Lf1-d3**	**d5xc4**
11.	**Ld3xc4**	**Sf6-d5**
12.	**Lg5-f4**	**Sd5xf4**
13.	**e3xf4**	**c6-c5**
14.	**d4xc5**	**Dd8-c7**
15.	**0-0**	**Dc7xf4**

Die Überlegenheit von Weiß wird durch sein Bauernübergewicht am Damenflügel und durch die zurückgebliebene Entwicklung des schwarzen Damenflügels bestimmt. Aljechin hat jedoch die ungenügende Sicherheit des schwarzen Königsflügels im Auge, was die Möglichkeit für einen Schwerfigurenangriff auf den König bietet. Doch bevor man angreift, muß man die gegnerische Verteidigung schwächen.

16.	**Sc3-e4!**	**Sd7xc5**

Ein anderes Schlagen des Bauern - 16. ... Lc5:17. Seg5! g6 (17. ... Sf8 18. Ld3! mit den Drohungen gegen die Punkte h7 und c5) 18. Tfe1 Sf8 19. g3 Df6 - hätte Schwarz zu einer passiven Verteidigung verurteilt, obwohl dies vielleicht trotzdem noch die beste Methode der Verteidigung war.

17.	**Se4xc5**	**Le7xc5**
18.	**Lc4-d3!**	**b7-b6**
19.	**Ld3xh7+**	**Kg8-h8**
20.	**Lh7-e4**	



Das erste Ziel von Weiß wurde also erreicht. In der Bauernkette, die den schwarzen König verteidigt, klafft ein Loch. Der Bauer h7 ist verschwunden, und Weiß hat die Möglichkeit, nun die schweren Figuren auf die h-Linie zu verlegen. Man muß aber energisch handeln, sonst würde der schwarze Läufer in zwei Zügen das Feld b7 besetzen, und der weiße Angriff würde im Sande verlaufen.

20. ... Ta8-a7

21. b2-b4!

Hiermit beginnt ein sehr wirkungsvolles Ablenkungsmanöver, dessen Ziel es ist, die schwarzen Figuren zu binden und ein Figurenübergewicht am Königsflügel herzustellen.

21. ... Lc5-f8

Daß 21. ... Lb4? nicht geht, liegt an der Entgegnung 22. Dc8:!.

22. Dc2-c6! Ta7-d7

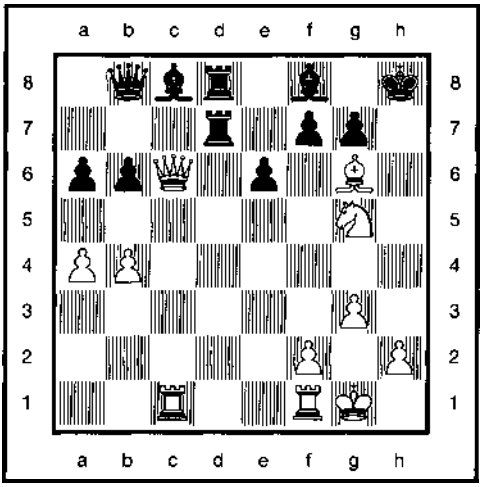
23. g2-g3 Df4-b8

Nach 23. ... Dd6 betrachtete Aljechin den Materialgewinn mittels 24. Dc4! De7 (oder 24. ... Kg8 25. Lc6 Tc7 26. Tfd1 De7 27. Dd3) 25. Se5 Td6 26. Lg6! für die einfachste Lösung. Indem Schwarz zur Verteidigung des Bauern b6 die Dame nach b8 überführt, läßt er seinen König praktisch ohne jeden Schutz, und gerade das suchte Aljechin zu erreichen. Er schafft jetzt direkte schlagartige Drohungen gegen den König. Der Effekt des Angriffs liegt auf der Hand. Die weißen Figuren werden blitzschnell von einer Bretthälfte auf die andere verlegt.

24. Sf3-g5! Te8-d8

Es drohte 25. Sf7:+ Tf7: 26. De8:

25. Le4-g6!!



Dies ist ein sehr starker und überraschender Schlag. Der Punkt f7 kracht wiederum in allen Fugen, und es bleibt keine Zeit, ihn zu schützen, weil die weiße Dame auf das Feld h4 einzubrechen droht. Zum Beispiel: 25. ... Lb7 26. Dc4! Oder: 25. ... fg6: 26. De4! Lb4:27. Dh4+ Kg8 28. Dh7+ Kf8 29. Dh8+ Ke7 30. Dg7:+ Ke8 31. Dg8+ Lf8 32. Dg6:+ Ke7 33. De6: matt!

Schwarz muß die Qualität hergeben, seine Stellung bleibt aber genau so nachteilig wie zuvor.

25.	**¨**	**Db8-e5**
26.	**Sg5xf7+**	**Td7xf7**
27.	**Lg6xf7 Tf1-**	**De5-f5**
28.	**d1!**	**Td8xd1**
29.	**Tf1xd1**	**Df5xf7**
30.	**Dc6xc8**	**Kh8-h7**
31.	**Dc8xa6**	**Df7-f3**
32.	**Da6-d3+**	

Schwarz gab auf.

Verehrte Schachfreunde, ich hoffe, daß die hier angeführten und analysierten Partien Ihnen helfen werden, sich die Fertigkeit in der Durchführung von Angriffen anzueignen.

18. Lektion

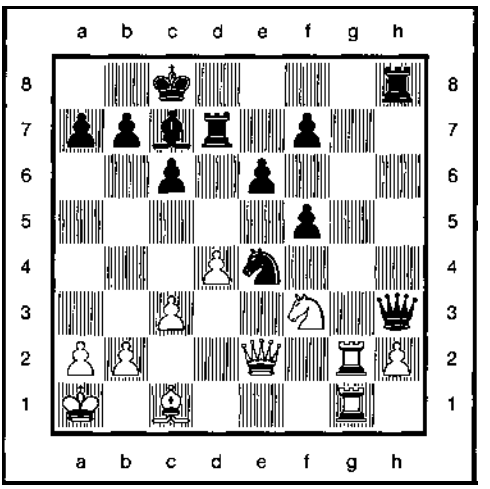
Angriff und Verteidigungsstrategien

Was ist wichtiger, der Angriff oder die Verteidigung? Diese Frage ist im modernen Schach sehr aktuell, und jeder Schachspieler beantwortet sie auf seine eigene Art und Weise. Die impulsiven und wenig erfahrenen Spieler sind bestrebt, den Schachkampf durch einen Sturmangriff zu entscheiden. Sie suchen beharrlich nach überraschenden und effektvollen taktischen Schlägen und sehen überall glanzvolle Kombinationen. Die selbstbeherrschten Spieler, die an vielen Schachturnieren teilgenommen haben, ziehen es vor, zuallererst eine feste Stellung einzunehmen, dann fürchten sie sich vor keinem gegnerischen Angriff.

Die Schachfreunde wissen, daß die angriffsbetonte Spielweise oder der romantische Schachstil, wie er oft auch genannt wird, im vorigen Jahrhundert vorherrschend war. Damals gab es noch keine so ausgeklügelten Verteidigungsmethoden. Wenn man ein Bauern- oder Figurenopfer angeboten bekam, so war es üblich, das Opfer anzunehmen und dann sich zur Wehr zu setzen. Erst ganz am Ende des 19. Jahrhunderts, als sich die Lehre des großen Schachdenkers Wilhelm Steinitz über das Positionsspiel herausgebildet hatte und das Talent des Weltmeisters Emanuel Lasker erblüht war, begann man, die hohe Verteidigungskunst zu schätzen, und es erschienen Schachmeister auf der Bildfläche, die in dieser Kunst große Erfolge erzielten.

Wie lernt man also, sich gut zu verteidigen? Es gibt viele Verteidigungsmethoden und -techniken. Mit den wichtigsten davon werde ich Sie in dieser und in den nächsten Lektionen bekannt machen. Wir fangen mit der Verteidigung der schlechten Stellungen an. Schon Emanuel Lasker sagte: »Eine Stellung ist fast niemals so schlecht, daß sie nicht noch verteidigt werden kann.« Wohl nicht umsonst ist das Sprichwort »Es ist nie zu spät, aufzugeben« so populär. Die Praxis zeigt, daß, wie hoffnungslos die Lage auch sein mag, es immer noch eine Möglichkeit gibt, einen hartnäckigen Widerstand zu organisieren. Ihre Aufgabe, liebe Schachfreunde, besteht eben darin, eine solche Möglichkeit zu finden. Wenn Ihr Gegner, der sich schon auf seinen Sieg freut, mit jedem Zug auf immer neue Schwierigkeiten stößt, wird er langsam müde werden. Man muß also bis zum Schluß kämpfen, wie das beispielsweise Emanuel Lasker getan hat.

Emanuel Lasker - Aaron Nimzowitsch
St. Petersburg 1914



Schwarz hat einen Mehrbauern, einen gut postierten Springer im Zentrum und keine Bauernschwächen. Nur wenige Spieler hätten hier eine zähe Verteidigung organisieren können. Der große Lasker aber hat gemerkt, daß der schwarze Springer abgetauscht werden kann und daß der schwarze Mehrbauer augenblicklich noch durch Verdoppelung entwertet ist. Lasker begriff, daß das schwarze materielle Übergewicht zwar offensichtlich ist, jedoch keinen partieentscheidenden Charakter trägt. Daher muß Schwarz zunächst erst noch einen Plan ausarbeiten, um seine Stellung weiter zu verstärken. Wenn dem aber so ist, so kann Weiß zunächst am besten abwarten, um zu sehen, was dem Gegner einfällt.

27.	**a2-a3**	**a7-a6**
28.	**Lc1-e3**	**Th8-d8**
29.	**Ka1-a2**	**Td8-h8**
30.	**Ka2-a1**	**Th8-d8**

Der erste Erfolg von Weiß. Durch die Turmbewegung hin und zurück zeigt Nimzowitsch, daß er zunächst keinen klaren und erfolgversprechenden Plan für die Realisierung seines Übergewichts hat. Und das ist schon ein guter Ansporn für die Erhöhung der Widerstandskraft von Weiß.

31.	**Ka1-a2**	**Td8-e8**
32.	**Tg2-g8**	**Te8xg8**
33.	**Tg1xg8+**	**Td7-d8**
34.	**Tg8-g7**	**Td8-d7**

35. Tg7-g8+ Td7-d8
36. Tg8-g7 Td8-f8

Wieder hat Weiß dem Gegner den Weg zum Sieg erschwert. Der Turmtausch hat den Druck auf den eigenen schwachen Bauern h2 reduziert. Außerdem nimmt der weiße Turm eine aktivere Stellung ein als der schwarze. Seine Aktivitäten müssen aber unterstützt werden, ansonsten könnte die schwarze Dame diese aktive Figur verdrängen. Lasker schafft die Drohung des Durchbruchs d4-d5.

37. c3-c4 Se4-f6?

Der erste Fehler. Nachdem Schwarz des hartnäckigen gegnerischen Widerstands gewahr wird, gerät er in Verwirrung und sucht nun Schutz vor der einzigen, urplötzlich aufgekommenen Drohung, nämlich vor den aktiven Handlungen von Weiß. Schwarz hätte den weißen Turm aus seiner aktiven Stellung auf eine andere Art und Weise verdrängen sollen - nämlich durch 37. ...Dh8!.

38. Le3-g5 Sf6-h5?

Ein Unglück kommt selten allein, und auf den ersten Fehler folgt meist auch ein zweiter. Offenbar ist Schwarz, nachdem er keine energische Methode zur Realisierung seines materiellen Vorteils gefunden hat, zu taktischen Manövern übergegangen. So rechnet er jetzt nach 39. Th7 Sf4! 40. Th3: Se2: bzw. 39. Le7 Sg7: 40. Lf8: Sh5 offensichtlich mit einem gewinnverheißenden Endspiel. Erst nach der Partie wurde festgestellt, daß Schwarz nur nach 38. ... Se4 39. Le7 Te8 40. Tf7: Dg4! 41. Lh4! Dg6! 42. Te7 Th8! Erfolgschancen behielt. Die Analyse nach der Partie und der Schachkampf unmittelbar auf dem Brett sind jedoch zwei ganz unterschiedliche Dinge. Nim-zowitsch kann keine gewinnbringende Fortsetzung finden und büßt, durch den Kampf ermüdet, sein Übergewicht ein.

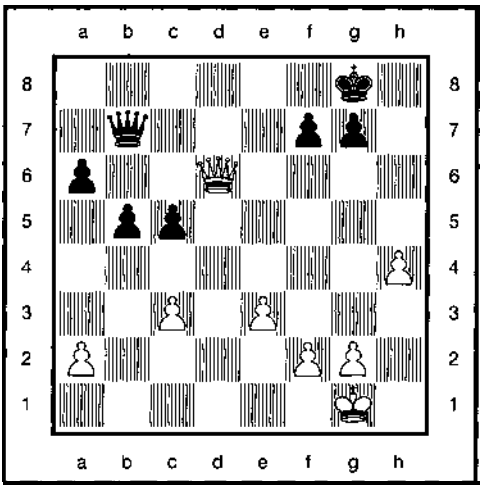
39. Tg7xf7! Tf8xf7
40. De2xe6+ Tf7-d7
41. Sf3-e5! Lf6xe5
42. De6-e8+! Kc8-c7
43. De8xe5+

Trotz seines Mehrturmes kann Schwarz das Dauerschach nicht mehr vermeiden. Daher willigten beide Kontrahenten ins Remis ein.

Durch seinen erbitterten und geschickten Widerstand konnte sich Lasker im Laufe seiner Schachkarriere sehr oft auch in schwierigen Situationen noch aus der Klemme ziehen.

Äußerst selten waren Verluste auch bei einem anderen großen Schachmeister aus vergangenen Zeiten, bei Jose Raoul Capablanca. Er verstand es ebenfalls großartig, sich zu verteidigen. Wir wollen dieses erste Kapitel über das Thema Verteidigung mit einem Beispiel aus der Spielpraxis des kubanischen Weltmeisters Capablanca abschließen:

Akiba Rubinstein - Jose Raoul Capablanca
St. Petersburg 1914



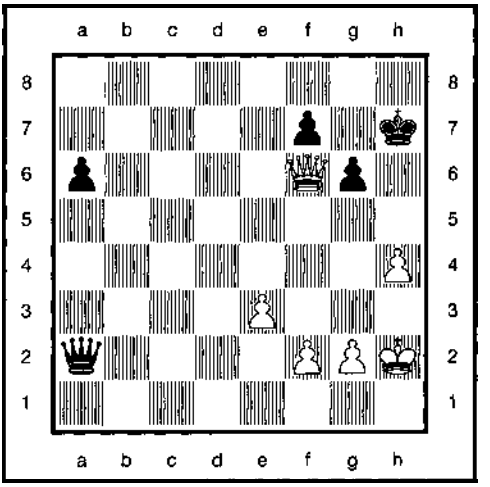
Es sieht so aus, als hätte Weiß im Endspiel eine große Überlegenheit - einen Mehrbauern und eine starke Position für die Dame. Natürlich scheint hier der Zug 27. ... c4 auf der Hand zu liegen, doch dann ist die schwarze Dame nach 28. f3 Dc8 29. e4 in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt, und die Niederlage wäre nicht mehr abzuwenden. Capablanca bemüht sich, seine Dame auf jede nur mögliche Weise zu aktivieren und einen Freibauern zu bekommen.

27. ... b5-b4!

Falls 28. cb4: Db4:29. Da6: c4!, so wird der c-Bauer Schwarz retten. Weiß hätte den einzigen Weg gehen sollen, der zum Erfolg führt: 28. c4! Dc8! 29. Db6! (es drohte 29. ... a5!) 29. ... Df5 30. Da6: Kh7!! 31. Da7 De5 32. Df7:?! Da1+ 33. Kh2 Da2:. Rubinstein meinte, es gäbe auch einen anderen Weg zum Sieg.

28. Dd6xc5 b4xc3
29. Dc5xc3 Db7-b1 +
30. Kg1-h2 Db1xa2
31. Dc3-c8+ Kg8-h7
32. Dc8-f5+ g7-g6
33. Df5-f6

Die Situation ist klar geworden. Das große Bauernübergewicht von Weiß am Königsflügel ist gar nichts wert im Vergleich mit dem schlichten schwarzen Bauern auf a6.



33.	**...**	**a6-a5**
34.	**g2-g4**	**a5-a4**
35.	**h4-h5**	**g6xh5**
36.	**Df6-f5+**	

Damit anerkennt Weiß, daß das Übergewicht im Endspiel an den Gegner übergegangen ist. In der Tat hätte der Alternativplan 36. gh5: nach 36. ... De6! nur den Weißen selbst einem Verlustrisiko ausgesetzt.

36.	**...**	**Kh7-g7**
37.	**Df5-g5+**	**Kg7-h7**
38.	**Dg5xh5+**	**Kh7-g7**

Hier einigten sich die beiden Kontrahenten auf das Remis. Es beeindruckt die Leichtigkeit, mit der Capablanca seine schlechte Stellung verteidigt hat. Diese Leichtigkeit ist aber ein Beweis seiner hohen schachlichen Meisterschaft.

Man soll auf die Verteidigung großen Wert legen. Lernen Sie daher, sich gut zu verteidigen. Ein fester Schild kann jedem Schwert standhalten.

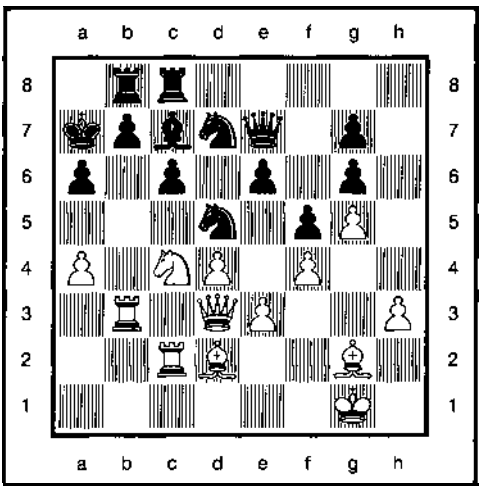
19. Lektion

Zum Thema Gegenangriff

Den Angriff ziehe ich immer vor.

Ich hatte das Glück, oft dem hervorragenden Schachtheoretiker Tigran Petrosjan zu begegnen, der so früh aus dem Leben schied. Er beschenkte mich in Gesprächen mit seinen unschätzbaren Erfahrungen. Lange konnte ich nicht begreifen wie (oder richtiger wann) mein, wie es schien, unabwendbarer Angriff gegen Petrosjan beim Superturnier in Tilburg im Jahre 1981 gescheitert war.

Weiß: Garri Kasparow - Schwarz: Tigran Petrosjan



Als ich in der Eröffnung einen Bauern opferte, erzielte ich einen maximalen Druck gegen die schwarze Stellung. Außerdem lag es auf der Hand, daß sich der schwarze König in einer ungünstigen Stellung befand. Im Augenblick droht beispielsweise a4-a5; auch ist unklar, wie die Bedrohung Tb2 und Db1 abzuwenden ist. Die eingeengte Lage der schwarzen Figuren macht die passive, nur zur Abwehr bestimmte Verteidigung aussichtslos, und Petrosjan entschließt sich zu einem Zug, der wie ein Akt der Verzweiflung anmutet:

30.	**...**	**b7-b5**
31.	**a4xb5**	**c6xb5**
32.	**Tc2-a2!**	

Ich hatte den Eindruck, daß Schwarz am Rande der Katastrophe steht, weil das Aufrollen seiner Position angesichts der zahlreichen offenen Linien am Damenflügel unabwendbar schien. Tigran Petrosjan fand jedoch von nun an solche Züge, die das Geschehen auf dem Schachbrett in irgendeiner fast mystischen Weise veränderten.

32. ... Ka7-b7!

Die meisten Großmeister würden an dieser Stelle zweifellos 32. ... Ld6 vorziehen, womit sie den Bauern zurückgeben: (33. Tb5: Tb5: 34. Sd6: Dd6: 35. Db5:). Danach hätte sich Schwarz freilich mit der schlechteren Position abzufinden, eine schnelle Katastrophe aber zumindest vermieden.

Mit dem letzten Zug wird Schwarz einen Gefahrenpunkt los, handelt sich dabei aber zwei neue Gefahrenmomente ein. Ich weiß nicht, wie mein hochverehrter Rivale erkannte, daß sein König auf dem Feld b7 weniger gefährdet sein würde, doch übte auf mich seine Entscheidung eine unerwartete psychologische Wirkung aus. Nach wie vor sah ich, daß die Angriffsmacht meiner Figuren groß war, doch brachte der überraschende Königszug meine Pläne irgendwie durcheinander.

33. Ld2-b4?

Wie seltsam es auch anmutet, aber dieser natürliche Zug, der den Druck verstärken sollte, erwies sich bereits als ein schwerwiegender Fehler. Ich begriff, daß das Zentrum der schwarzen Verteidigung der Punkt d5 war, sah jedoch nicht den richtigen Weg, an diesen Punkt heranzukommen. Als ich nach dem Turnier bereits nach Moskau zurückgekehrt war, fand ich den richtigen Siegesplan: 33. Sa3! Lb6 34. Sc2! Ta8 35. Sb4 Dd6 36. e4 fe4: 37. De4: Ta7 38. Dg6: Ld4:+ 39. Kh1 S7b6 40. f5!. Wie Sie sehen, war der Weg zum Sieg bei weitem nicht einfach zu finden. Um ihn zu erkennen, braucht man Zeit, mußte man die tiefsten Geheimnisse der Position ergründen.

33. ... De7-e8

Nur so: Der Bauer b5 muß zuverlässig geschützt werden. Falls 33. ... Dd8 geschehen wäre, käme die Fortsetzung 34. e4 fe4: 35. De4: De8 36. Dd5:+ ed5: 37. Ld5:+ Ka7 38. Ta6:+! Ka6: 39. Ta3+ La5 40. Ta5 matt!

34. Lb4-d6 Tb8-a8

35. Dd3-b1

Zum ersten Mal in der Partie tauchten hier unklare Befürchtungen bei mir auf im Hinblick auf den erfolgreichen Verlauf meines Angriffs, und ich entschloß mich, meine Figuren nach und nach einfach in Angriffspositionen zu bringen, um bei sich bietender Gelegenheit einen kombinatorischen Schlag führen zu können. Die darauffolgende Entgegnung des Exweltmeisters verwirrte mich jedoch vollkommen.

35. ... Kb7-c6!!

Ein Überraschungszug! Der König schreitet selbst höchstpersönlich der weißen Armee entgegen und verläßt dabei seine Bauernfestung. Allerdings

ist das kein Beispiel der Unvernunft, sondern ein Musterbeispiel konkreter Berechnung und Gefahrenabschätzung. Nun muß Weiß dafür sorgen, seine in eine verzwickte Lage geratenen Figuren ohne materielle Verluste zu retten. Eine Rettung war noch möglich. Durch den phantastischen Erfindungsreichtum meines Partners überrascht, fand ich jedoch nicht die beste Fortsetzung und verlor in wenigen Zügen.

36.	**Tb3-a3?**	**b5xc4**
37.	**Ta3xa6+**	**Ta8xa6**
38.	**Ta2xa6+**	**Lc7-b6**
39.	**Ld6-c5**	**De8-d8**
40.	**Db1-a1**	**Sd7xc5**
41.	**d4xc5**	**Kc6xc5!**

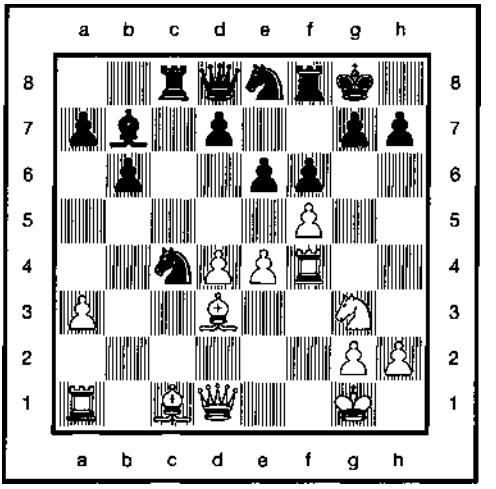
Weiß gab auf!

In diesem Falle hat der König nicht nur sich selbst erfolgreich verteidigt, sondern auch sein Heer zum Siege geführt.

Die wichtigste Schlußfolgerung aus dieser Partie ist jedoch folgende: Man muß immer klaren Kopf und kaltes Blut behalten, wenn der Partner angreift. Dann können Sie nicht nur den Angriff erfolgreich abwehren, sondern auch einen passenden Augenblick für den Übergang zum Gegenangriff wählen, der sich letztendlich in den meisten Fällen als die wirksamste Verteidigungsmethode erweist.

Nachstehend können Sie ein glänzendes Beispiel eines Gegenangriffs in einer glanzvollen Partie zweier Schachgiganten kennenlernen:

Jefim Geller - Max Euwe
Zürich 1953



Der Angriff von Weiß sieht bedrohlich aus. Nur noch zwei Züge fehlen, um die Dame und einen Turm auf die h-Linie zu bringen: dann würden praktisch alle weißen Figuren (mit Ausnahme des anderen Turmes auf dem Feld a1) an der Erstürmung der gegnerischen Königsstellung teilnehmen. Exweltmeister Max Euwe hat aber in seinem Leben mehr als 70 Partien gegen den großen Zauberer des Angriffs Alexander Aljechin gespielt und er läßt sich nicht ohne weiteres einschüchtern.

16. ... b6-b5

Das ist keine sinnlose Zeitvergeudung, sondern der Beginn der Realisierung eines glänzenden Planes. Die passive Verteidigung der Königsfestung ist für Schwarz aussichtslos, weil seine Figuren zu wenig Bewegungsspielraum besitzen und die Hälfte von ihnen am Schutz des Königs nicht teilnehmen kann. In Erkenntnis dieser Tatsache entschließt sich Euwe zum Gegenangriff im Zentrum, wo die Position seiner Figuren nicht schlechter ist, als die Position der weißen Streitkräfte.

17. Tf4-h4 Dd8-b6
18. e4-e5 Sc4xe5
19. f5xe6 Se5xd3
20. Dd1xd3

Schwarz schaltet den gefährlichen weißfeldrigen Läufer aus, der beim Angriff bedrohlich hätte werden können und eröffnet einen Wirkungsbereich für seine eigenen Läufer, der den Punkt g2 bedroht. Dennoch scheint Weiß mehr erreicht zu haben: Die weiße Dame dringt in die Königsfestung des Gegners ein.

20. ... Db6xe6
21. Dd3xh7+ Kg8-f7
22. Lc1-h6

Die Lage von Schwarz scheint kritisch zu sein. Weiß braucht nur seinen Turm von a1 nach f1 zu versetzen und sofort entstehen Mattgefahren für den König des Gegners. Aber ausgerechnet jetzt führt Euwe einen überraschenden taktischen Schlag zur Ablenkung durch, dem ein blitzartiger Gegenangrifffolgt:

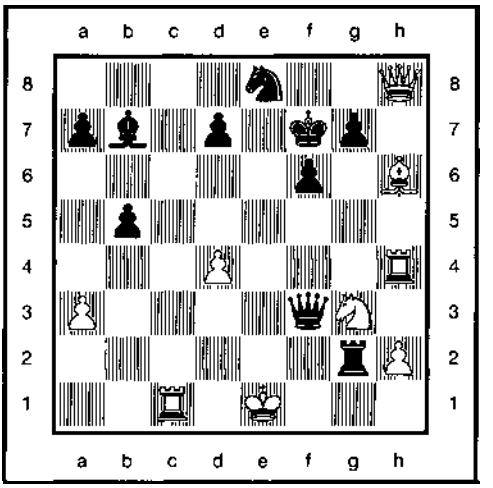
22. ... Tf8-h8!!
23. Dh7xh8 Tc8-c2!

Die Situation auf dem Schachbrett hat sich überraschend und grundlegend verändert. Nun wird Weiß mit Mattdrohungen konfrontiert. 24. ... Tg2:+ 25. Kf1 Dc4+ usw. Erst nach Beendigung des Turniers kamen die beiden Großmeister in einer stundenlangen Analyse zu der Schlußfolgerung, daß eine Rettung für Weiß möglich gewesen wäre, wenn es gelungen wäre, die präzise am Brett kaum wahrzunehmende Verteidigungsressource aufzufinden: 24. d5! Db6+ 25. Kh1 Df2 26. Tg1 Ld5: 27. Te4 Le4: 28. Se4: Dh4 29. Lg7: De4: 30. Df8+ usw.

Der durch den Kampf erschöpfte Geller fand aber nicht den richtigen Weg, sondern verlor die Partie sehr schnell:

24.	**Ta1-c1?**	**Tc2xg2+**
25.	**Kg1-f1**	**De6-b3!**
26.	**Kf1-e1**	**Db3-f3!**

Weiß gab auf!



Warum scheiterte der so bedrohlich aussehende weiße Angriff? Die Attacke hat Weiß zwar mit starken Kräften begonnen, doch nur die Dame bedrohte den schwarzen König wirklich konkret. Die übrigen Figuren spielten eher die Rolle von Manöverbeobachtern. Beim Gegenangriff von Schwarz gegen g2 wirkten hingegen zahlreiche Figuren mit. Seinen Erfolg konnte Euwe auch deshalb erringen, weil er für die Verteidigung nur ein Minimum an Kräften abstellte. Das war die typische sparsame Verteidigung, die der große Lasker für ein Kennzeichen erstklassigen Spiels hielt.

Also bleiben Sie in der Verteidigung kaltblütig. Wenn Sie die Gefahr erkennen, die von Ihrem Gegner ausgeht, setzen Sie nicht alle ihre Figuren für die Verteidigung ein, sparen Sie Kräfte für einen Gegenangriff auf, warten Sie geduldig den passenden Augenblick ab.

20. Lektion

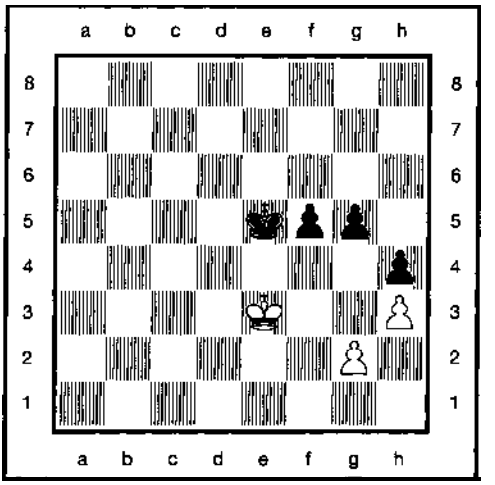
Die Könige in der Opposition

Schach ist für die meisten Schachfreunde in erster Linie ein Spiel, das viele Möglichkeiten bietet, verschiedene taktische Varianten zur Durchführung überraschender und schöner Kombinationen zu realisieren. Sie meinen, daß je weniger Figuren auf dem Brett bleiben, desto uninteressanter würde die Partie sein. Das Endspiel ist in der Vorstellung vieler Schachanhänger eine öde, langweilige Wüste mit nur wenigen, vereinzelten Oasen. Da irren sie sich aber gewaltig.

Einen sehr großen Nutzen für die Aneignung der Endspieltechnik brachte mir der Unterricht, den Exweltmeister Botwinnik mir erteilte.

Der große Capablanca empfahl, die Vervollkommnung des Vorgehens im Endspiel mit der Untersuchung der einfachsten Bauernendspiele zu beginnen. Wozu denn dies? So erschien es mir damals, weil die Wahrscheinlichkeit, daß es in meinen Partien zu einem Bauernendspiel kommt, doch sehr gering wäre. Mein naiver Pragmatismus wurde im Halbfinale der UdSSR-Meisterschaft 1978 in Daugavpils zum erstenmal widerlegt. Am Schluß des Turniers entstand in einer Partie, in der ich die schwarzen Steine führte, nach dem 45. Zug von Weiß folgende Stellung auf dem Brett:

Weiß: Alburt - Schwarz: Kasparow



Zu diesem Zeitpunkt begannen die Zuschauer darüber zu diskutieren, ob Schwarz die Partie noch gewinnen könne. Ich aber war gerade im Begriffe, eine mir bekannte Methode zu überprüfen, die zum Sieg führen sollte. Zunächst mußte Schwarz bemüht sein, einen Freibauern zu bilden, wobei er die Drohung einer seitlichen Umgehung des weißen Königs ausnutzen konnte:

45.	**...**	**Ke5-d5**
46.	**Ke3-d3**	**Kd5-c5!**
47.	**Kd3-c3**	

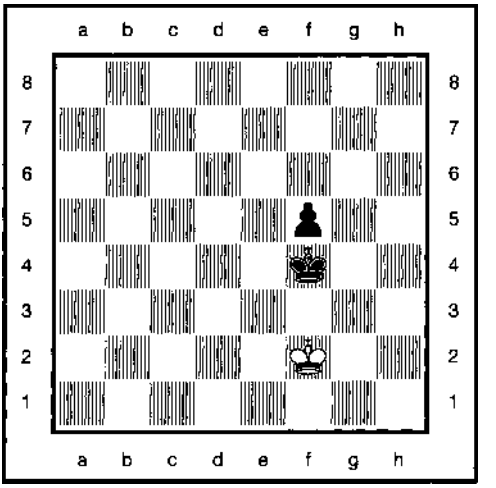
Weiß hatte bisher keine andere Wahl. Jetzt folgt:

47.	**...**	**g5-g4!**
48.	**Kc3-d3**	**g4xh3**
49.	**g2xh3**	**Kc5-d5**
50.	**Kd3-e3**	**Kd5-e5**
51.	**Ke3-f3**	**f5-f4**
52.	**Kf3-f2**	**Kf4-e4**
53.	**Kf2-e2**	**f4-f3+**
54.	**Ke2-f1.**	

Auf den ersten Blick scheint es, daß der schwarze König nicht einbrechen kann, denn nach 54. ... Kf4 55. Kf2 Ke4 56. Kf1 Ke3 57. Ke1 f2+ 58. Kf1 Kf3 würde es zu einem Patt kommen. Aber ich wußte, daß dem nicht so war. In der entstandenen Stellung muß man das Zugrecht an Weiß abtreten, d.h. »ihn in Zugzwang bringen«. Dies ist eine Situation, in der Weiß einen Zug ausführen muß, aber keinen sinnvollen Zug ausführen kann. Diese angestrebte Situation wird durch »Fernopposition« der Könige erreicht. Nun soll den Schachfreunden zunächst erläutert werden, was man unter Opposition zu verstehen hat und in welcher Form sie in Erscheinung tritt.

Die Aktivität des Königs in einem Bauernendspiel ist die Grundlage des Erfolgs. Der König muß vor allen Dingen danach streben, möglichst viel Raum zu gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen, muß er den gegnerischen König immer weiter zurückdrängen. Aus diesem Grunde sollte der König meist den Bauern voranmarschieren. Im Kampf der Könige miteinander um den Raum kommt es darauf an, das Gegenüberstehen der Könige geschickt auszunutzen. Diese Form der Gegenüberstellung im kürzestmöglichen Abstand bezeichnet man als »Opposition« bzw. ganz genau als »Nahopposition«, die sich als besonders effektiv erweist.

Wir wollen zunächst ein lehrreiches Beispiel analysieren:



Die Könige stehen also einander gegenüber. Dieser Zustand der Opposition ist für denjenigen vorteilhaft, der die Opposition bezogen, d.h. den letzten Zug gemacht hat. Wäre Weiß jetzt am Zuge, so würde er sich gezwungen sehen, die Umgehung seines Königs und die Umwandlung des schwarzen Freibauern zur Dame zuzulassen: 1. Kg2 Ke3! 2. Kf1 f4 3. Ke1 f3 4. Kf1 f2 5. Kg2 Ke2 usw. Wäre nun aber Schwarz am Zuge, so wäre er nicht imstande, den weißen König abzudrängen, und müßte mit einem Remis vorliebnehmen, denn nach 1. ... Ke4 2. Ke2! f4 3. Kf2 f3 4. Kf1! Ke3 5. Ke1 f2+ 6. Kf1 Kf3 kommt es zum Patt.

Die Fernopposition, d.h. der Zustand, in dem die Könige nicht durch eine Reihe sondern durch drei voneinander getrennt sind, ist eine feinere Methode, durch die das Erreichen der Nahopposition gesichert wird.

In unserem Partiebeispiel, dessen Besprechung wir ja nur unterbrochen haben, um diese grundlegenden Vorüberlegungen anzustellen, hindert der Bauer f3 den weißen König, der gerade gezwungen wurde, sich nach f1 zu begeben, das Feld e2 zu besetzen, während der schwarze König auf e4 steht.

54. ... Ke4-f5
55. Kf1-g1

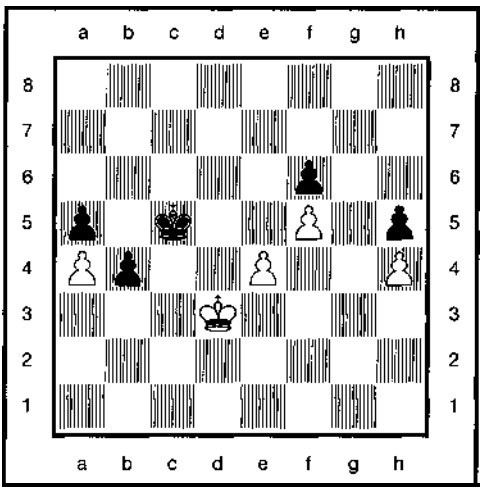
Nach 55. Kf2 Kf4 bezieht Schwarz die Nahopposition und schlägt nach 56. Kg1 Kg3 den letzten verbliebenen weißen Bauern, wonach weiterer weißer Widerstand zwecklos würde.

55.	**...**	**Kf5-e5**
56.	**Kg1-f1**	**Ke5-e4!**

Nun ist das Feld e2 für den weißen König unzugänglich. Da er aber am Zug ist und seiner Zugpflicht genügen muß, kann er auch nicht auf f1 verweilen. Jeder Königszug aber führt zum schnellen Verlust.

Es ist bemerkenswert, daß es mir fünf Jahre später bei einem großen internationalen Turnier in Niksic (Jugoslawien) gelang, durch die gleiche Methode eine Partie im Endspiel zu gewinnen.

Yasser Seirawan (USA) - Garri Kasparow (UdSSR)



Es fällt sofort auf, daß der schwarze König zu den Bauern am Königsflügel durchbrechen kann: 47. ... b3 48. Kc3 b2 49. Kb2: Kd4. Aber nach 50. Kb3 Ke4: 51. Kc4 Kf5: 52. Kb5 Kg4 kommt es nach einigen Zügen zu einem unentschiedenen Bauernendspiel. Ich aber erblickte die Möglichkeit, unter Ausnutzung der Fernopposition die Zugpflicht an den Gegner abzutreten.

47.	**...**	**Kc5-c6!**
48.	**Kd3-c4**	**Kc6-c7!**
49.	**Kc4-d3**	**Kc7-d7!**

Nachdem der schwarze König einen Marsch im Dreieck absolviert hat, erreicht er sein Ziel und ist nun zur siegreichen Rückkehr nach c5 bereit.

50. Kd3-e3 Kd7-c6
51. Ke3-d3 Kc6-c5

Jetzt muß der weiße König dem Gegner den Weg freigeben.

52. Kd3-e3 b4-b3!

Dieser letzte Zug von Schwarz ist der einzig richtige. Das natürlich naheliegende 52. ... Kc4 hätte zum Remis geführt.

53. Ke3-d3 Kc5-b4
54. e4-e5 Kb4-a3!

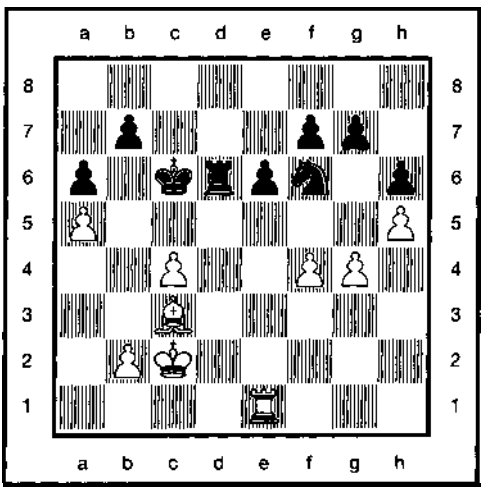
Und wiederum ist dies die einzig richtige Erwiderung, denn nach 54. ... b2 55. Kc2 Ka3 56. Kb1 würde Weiß gewinnen. Nun aber kommt es zu einem logischen Schluß:

55. e5xf6 b3-b2
56. Kd3-c2 Ka3-a2
57. f6-f7 b2-b1D+

Weiß fehlt genau ein Tempo, um sich zu retten. Daher gab Weiß die Partie auf.

Ein drittes Mal ersparte die Kenntnis der typischen Spielmethoden im Bauernendspiel mir ein langwieriges Spiel in einer Hängepartie gegen Milan Vukic (Jugoslawien) bei der Europa-Mannschaftsmeisterschaft in Skara 1980. Mein Gegner führte die schwarzen Steine.

Kasparow - Vukic



Weiß hat eine positioneile Überlegenheit, die durch einen starken Läufer und zwei Bauernketten gewährleistet wird, welche die Bewegungsfreiheit von Schwarz an den beiden Flügeln wesentlich einschränken. Gewöhnlich ist für die Realisierung solcher positioneller Vorteile viel Zeit erforderlich. Im vorliegenden Falle aber blieb mir ein langwieriges Endspiel erspart.

Der Kampf endet erstaunlich schnell zugunsten von Weiß. Zunächst wurde mittels

36. Lc3xf6 g7xf6

der starke Läufer gegen den Springer abgetauscht, dann durch

37. Te1-d1

auch noch das Turmpaar aus dem Kampfgeschehen entfernt. Dem Nachziehenden bleibt danach nichts anderes übrig, als die Partie aufzugeben, weil das Bauernendspiel **37. ... Td1:38. Kd1: Kd6 39. g5!** für Weiß leicht zu gewinnen ist. Freilich hat Schwarz ein Bauernübergewicht am Königsflügel, aber dieses ist wegen der Unzulänglichkeit in der Struktur der Bauernformation (Bauern auf e6, f6, f7 und h6) dennoch nicht imstande, den Gegner daran zu hindern, gerade dort einen Freibauern zu bilden.

Schwarz könnte den entstehenden weißen Freibauern nur durch seinen König an der Umwandlung hindern: **39. ... fg5:40. fg5: Ke7 41. gh6: Kf8.** Danach beginnt Weiß, die aktiven Kampfhandlungen auf die andere Brettseite zu verlagern: **42. b4 Kg8 43. b5.** Es entsteht somit ein zweiter Freibauer, der nicht mehr aufzuhalten ist.

Ich bitte die Leser um Verzeihung, daß alle angeführten Beispiele meiner eigenen Spielpraxis entnommen sind. Das habe ich eigens deshalb gemacht, damit Sie sich eindringlich davon überzeugen können, wie nützlich es ist, eine bestimmte Art von Endspielen konkret zu beherrschen.

Ich empfehle es Ihnen, das Endspiel sorgfältig zu studieren und zu analysieren. Daraus werden Sie zweifellos großen Nutzen ziehen können. Auch spezielle Endspielbücher, wie etwa: »Die letzten Schachlektionen« von Jose Raoul Capablanca, die er 1941 verfaßt hat, und die in deutscher Neuauflage im Jahre 1985 im Walter Rau erschienen sind, werden Ihnen beim weiteren Studium hilfreich sein können.

21. Lektion

Der Angriff im Endspiel

In der vorangegangenen Lektion lernten Sie die Hauptprinzipien und einige Techniken der Endspielgestaltung kennen. Ich möchte die Schachfreunde an eine Grundregel erinnern, von der sie sich im Bauernendspiel leiten lassen sollten. Der König muß in erster Linie bestrebt sein, möglichst viel Raum zu gewinnen, indem er den gegnerischen König immer weiter zurückdrängt.

Heute, da Lehrbücher mit Endspielanalysen und Handbücher zum Studium der Methoden des Schachkampfes im Endspiel in hohen Auflagen erschienen sind, sind für das systematische Erlernen dieser Methoden nur noch Zeit und Lust erforderlich. Auch die Grundlagen der Eröffnungstheorie sind so tiefgreifend erforscht worden, daß der Schachexperte schon bei der Wahl und der Gestaltung der Eröffnung die Besonderheiten des Endspiels voraussehen muß, die später aus diesen Eröffnungen entstehen könnten.

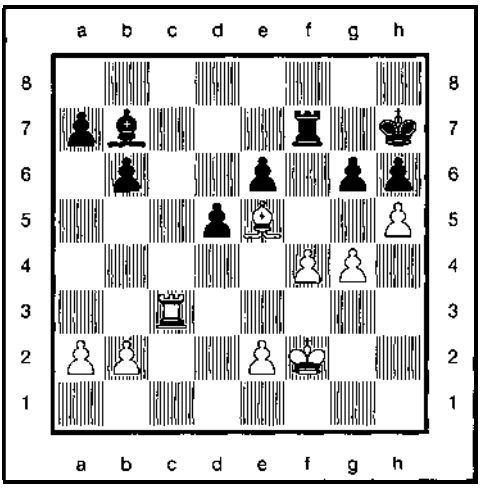
Ein einfaches Beispiel zu diesem Thema liefert etwa folgende Variante der Caro-Kann Verteidigung:

1.	**e2-e4**	**c7-c6**
2.	**d2-d4**	**d7-d5**
3.	**Sb1-c3**	**d5xe4**
4.	**Sc3xe4**	**Sg8-f6**
5.	**Se4xf6+**	**e7xf6**

Hier nimmt Schwarz zur Stärkung der Verteidigungsfähigkeit seiner künftigen Königsstellung (nach vollzogener kurzer Rochade) die zweifellos schlechteren Endspielaussichten aus freien Stücken in Kauf.

In der vorliegenden Lektion möchte ich die Methoden der Endspielgestaltung mit verschiedenfarbigen Läufern untersuchen. Die Partien, in deren Schlußphase die Spielpartner über verschiedenfarbige Läufer verfügen, enden oft remis, sogar dann, wenn eine der beiden Parteien beispielsweise ein beträchtliches Übergewicht von zwei Bauern aufzuweisen hat. Die Situation aber ist grundlegend verändert, wenn neben den verschiedenfarbigen Läufern auch noch Türme auf dem Brett verblieben sind, wodurch sich sogleich ganz andere Perspektiven eröffnen. In einem solchen Fall kann eine aktivere Figurenstellung selbst bei der gleichen Anzahl von Bauern auf beiden Seiten und einem gleichwertigen Bauernaufbau eine ernsthafte Überlegenheit hervorrufen.

Garri Kasparow - Florin Gheorghiu
Internatonales Schachturnier in Moskau 1981



Die Lage von Schwarz ist recht schwierig. Der weiße Läufer auf e5 und der Bauer h5 machen es dem schwarzen König unmöglich, in irgendeiner Weise zu manövrieren, denn sie schließen ihn bildlich gesprochen in einen Käfig ein. Der schwarze Turm ist gezwungen, sich auf der siebenten Reihe zu bewegen, um den weißen Turm nicht auf das Feld c7 zu lassen. Nach 39. Ke3 gh5: 40. gh5: hätte ich jegliches Abenteuer in der Zeitnot vermeiden können und bei der häuslichen Analyse wahrscheinlich eine erfolgversprechende Variante für die Fortsetzung der Partie gefunden.

Heute stelle ich es mir folgendermaßen vor. Der schwarze Turm verteidigt das Feld c7, und der Bauer b6 bestreicht das Feld c5. Dieser Bauer muß also unbedingt beseitigt werden. Dazu werden die weißen Bauern jeweils nach a4 und b5 gezogen, während der König nach d4 überführt wird. Dann führt Weiß den Abtausch der Türme durch, und der Läufer schlägt den Bauern b6. Danach kann der König über das Feld c5 auf dem Damenflügel einbrechen und dazu beitragen, daß der Bauer b5 zur Umwandlung in eine Dame geführt werden kann. Diesen komplizierten Plan habe ich aber erst zu Hause ausgearbeitet, als ich, verärgert über mein Spiel, die Stellung analysierte, die sich nach

39. h5xg6+? Kh7xg6
40. Tc3-a3 Lb7-c6

ergeben hatte und die mir nur Remis einbrachte.

Mein Remisangebot hat meinen Gegner verwundert und zugleich erfreut. Ich aber wollte nicht weiterspielen, weil die Regel: »Ungleichfarbige Läufer bedeuten stets ein Remis«, eine starke suggestive Wirkung auf mich hatte.

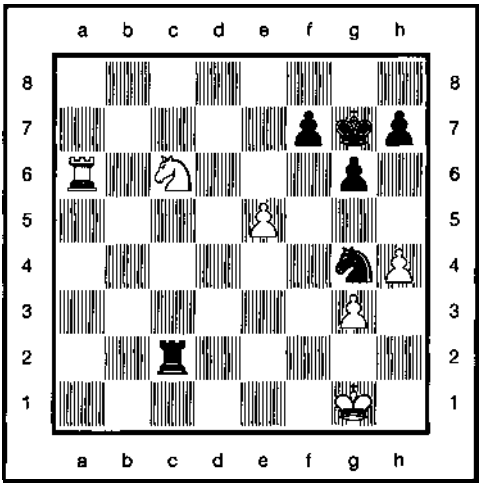
Heute würde ich selbst noch in der Schlußstellung auf Sieg spielen, wobei ich versuchen würde, die Passivität der schwarzen Figuren auszunützen. Zum Beispiel:

41. Tc3 Lb7 42. Ke3 h5 43. gh5:+ Kh5: 44. Tc1 Kg6 45. Tg1+ Kh7 46. Kd4 La6 47. Tg2!, um den Läufer nicht am Königsflügel eingreifen zu lassen, wie das etwa bei 47. e4 Le2! geschehen könnte. Danach würden die Bauern nach e3, b3 und a4 ziehen. Dann hinge der Ausgang des Kampfes von der Beweglichkeit des weißen Turmes ab.

Man sagt, daß der Schachspieler aus der Analyse der Ursachen seiner Niederlagen am meisten lernt. Ich möchte hier diese zweifellos richtige Behauptung etwas präzisieren. Man muß auch die Situationen untersuchen, in denen man seine Stellung hätte verstärken können, wenn man es aber versäumt hat. Jede verpaßte Gelegenheit, selbst in einer remisierten oder mit Mühe gewonnenen Partie, besser zu spielen, bedeutet in diesem Sinne eine Niederlage. Aus diesem Grunde muß man unabhängig vom Ausgang des Kampfes immer wieder auf die eigenen Fehler zurückkommen. Nach der Analyse des Spielverlaufs in der obenangeführten Partie gegen Gheorghiu habe ich meine Naivität bei der Einschätzung von Endspielpositionen endgültig abgestreift.

Ein Jahr später, in der Begegnung gegen den dänischen Großmeister Bent Larsen, habe ich mit den schwarzen Steinen bei stark reduziertem Figurenmaterial eine etwas bessere Endspielposition erhalten.

Weiß: Larsen (Dänemark) - Schwarz: Kasparow (UdSSR)



Auf den ersten Blick hat Schwarz keine Probleme. Sein Turm ist auf die zweite Reihe eingedrungen. Die Schwäche der weißen Bauern auf e5 und g3 ist offensichtlich. Auf dem Brett sind aber nur noch wenige Spielsteine verblieben. In diesem Moment hat Larsen den starken Zug

41. h4-h5!

gefunden, wodurch er weiteren Abtausch herbeiführt. Bekanntlich gibt es nur ganz wenige Züge, die nicht auch mit einem Nachteil verbunden sind. Indem Weiß hier auf die größtmögliche Vereinfachung der Stellung hinwirkt, läßt er gleichzeitig zu, daß der schwarze König immer aktiver in die Spielhandlungen eingreift. Nunmehr ist der schwarze König bereit, sich an einem Angriff auf die gegnerischen Befestigungsanlagen zu beteiligen. Man sollte sich darüber nicht wundern, denn auch im Endspiel gibt es durchaus Situationen, in denen ein direkter Angriff geführt werden kann.

41. ... Kg7-h6!

Die Umrisse eines friedlichen Ausgangs des Kampfes würden sich sowohl nach 41. ... gh5:42. Sd4 Tf2 43. e6, als auch nach 41. ... Se3 42. hg6: hg6:43. e6! fe6: 44. Sd4 Tg2+ 45. Kh1 e5 46. Se6+! Kh6 47. Ta4! g5 48. Te4 Te2! 49. Kg1! deutlich abzeichnen.

42. h5xg6 h7xg6
43. Ta6-a4 Kh6-g5
44. Sc6-d4! Tc2-c3!

Schwarz braucht nichts anderes als einen Angriff auf den König. Das Streben nach einem materiellen Vorteil, beispielsweise 44. ... Tc1 + 45. Kg2 Se5:

46. Sf3+ überführt die Partie in ein Turmendspiel, das vom theoretischen Standpunkt aus gesehen unentschieden ausgehen müßte.

45. e5-e6

Nach 45. Kg2 Se5: gewinnt Schwarz einen Bauern, ohne es zu einem Springerabtausch kommen zu lassen. Die Remischancen von Weiß sind zwar nicht unerheblich, doch ein klarer und sicherer Weg zum Remis ist nicht zu sehen.

45. ... Tc3xg3+

46. Kg1-h1?

Von den zwei Wegen, die zu einem friedlichen Resultat führen könnten, wählt Weiß den wesentlich gefährlicheren und dornenreicheren, bei dem die Gefahr eines Mattangriffs besonders groß ist. Bei der präzisen Spielweise, die in 46. Kf! f5 47. e7 Te3 48. Sc6! Sf6 49. Ta8 Te6 50. Tf8! f4 51. Kf2 bestanden hätte, wären dem Nachziehenden keine Mittel zur Verfügung gestanden, seine Stellung noch zu verstärken, sodaß ein Remis unvermeidlich ist.

46. ... f7-f5

47. e6-e7 Tg3-e3

48. Sd4-c6 f5-f4!

Jetzt muß sich Weiß vor der drohenden ernsten Gefahr schützen. Zum Beispiel: 49. Ta8 Te1 + 50. Kg2 Te2+ 51. Kf1 f3! 52. e8D Sh2+ 53. Kg1 f2+. Die Idee 49. Se5 Te5: 50. Ta5!, die wie ein Motiv aus einer Schachstudie aussieht, erspart dem Anziehenden auch nicht die Schwierigkeiten im Kampf um das Remis, weil darauf 50. ... Ta5: 51. e8D Tf5 folgt. Das Eis, über das Weiß zum Remis geht, ist sehr dünn, und nur die paradox anmutende Erwiderung
49. Sd4!! rettet noch den halben Punkt. Das Geheimnis der Stellung liegt in der Beherrschung des Feldes f3, und dies wird aus verschiedenen Varianten ersichtlich. Zum Beispiel: 49. ... Te7: 50. Sf3+ Kf5 51. Sh4+. Oder 49. ... Kh4
50. Kg2!. Zur völligen Erschöpfung der Kräfte führt 49. ... Sf6! 50. Ta6! Te7:
51. Se6+ Kg4 52. Sf4:. Es ist aber äußerst schwierig, während einer Partie solche Züge, wie etwa 49. Sd4!! zu finden.

49. Ta4-a5+? Kg5-h4

50. Ta5-a8

Auch der Versuch, den effektvollen Plan 50. Se5 zu verwirklichen, führt zur Niederlage, weil danach 50. ... Se5: 51. e8D Te1 + 52. Kg2 f3+ 53. Kf2 Sd3+ folgt.

50. ... Sg4-f6!

Schwarz verschiebt zeitweilig die Akzente im Angriff. Nach 51. Tf8 Kg3! beginnt der König die entscheidende Rolle zu spielen.

51. Kh1-g2 f4-f3+

52. Kg2-f1 Kh4-g3

53. Sc6-d4 Sf6-g4!

Nach 54. e8D entscheidet 54. ... Sh2+ 55. Kg1 f2+ nunmehr den Ausgang des Kampfes. Weiß muß den Springer hergeben.

54.	**Sd4xf3**	**Te3xf3+**
55.	**Kf1-g1**	**Sg4-h2!**
56.	**Ta8-f8**	**Tf3-c3**

Weiß gab auf, weil nach 57. Tf1 Te3 die letzte Hoffnung auf Rettung verschwindet.

In der vorangegangenen Lektion sprachen wir über die Notwendigkeit, die Grundsätze der Endspielführung zu erlernen und die Spieltechnik im Endspiel zu vervollkommnen. Anhand meiner eigenen Fehler wollte ich Sie diesmal davon überzeugen, daß man in jeder Endspielstellung nach versteckten Chancen suchen sollte. Indem Sie, liebe Schachfreunde, mit mir nun ein konkretes Fallbeispiel untersucht haben, konnten Sie sich davon überzeugen, daß sogar dann, wenn auf dem Brett nur noch geringes Material verblieben ist, und sogar, wenn ein materielles Gleichgewicht besteht, bei ungünstiger Königsstellung mitunter noch ein unparierbarer Angriff vorgetragen werden kann.

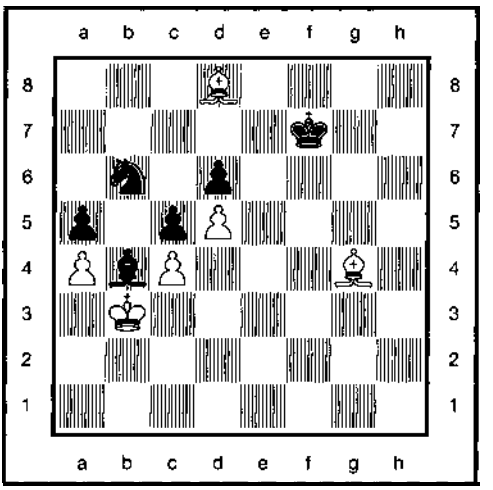
> Vertiefen Sie sich in die Geheimnisse des Endspiels, und Sie werden keine Angst mehr davor haben. Machen Sie sich mit dem Endspiel vertraut, und diese Partiephase wird Ihnen ein zuverlässiger Bundesgenosse im Schachkampf sein.

22. Lektion

Festungen auf dem Schachbrett

Zu den Verteidigungsmethoden im Endspiel gehört auch die Errichtung uneinnehmbarer Festungen, deren wichtigstes Baumaterial zumeist Bauernketten sind. Wir wollen hier als Musterbeispiel die Schlußphase einer Partie analysieren, die bei der Damen-Schachmeisterschaft der Georgischen Sowjetrepublik gespielt wurde.

Ziuri Kobaidse - Msija Zereteli

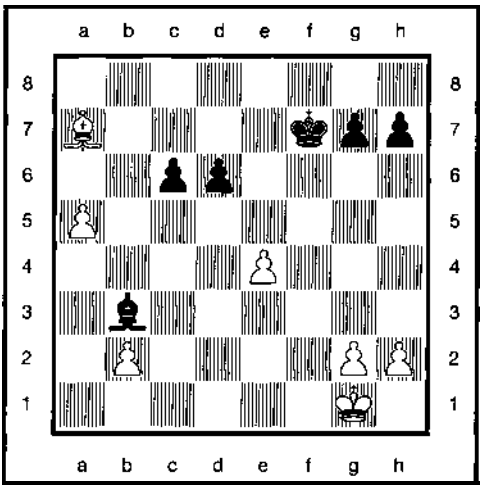


Das Schicksal des Springers ist besiegelt. Nach dem natürlichen 1. ... Sa8 spielt Weiß 2. Lh5+, dann überführt Weiß seinen König auf den Damenflügel, wo dieser alle schwarzen Figuren vernichtet. Wie schlau sind doch die Frauen! Schwarz braucht nur zwei Züge, um Remis zu machen. Es waren zwar nur zwei Züge, aber sie hatten es in sich:

1. ... Kf7-e8!
2. Ld8xb6 Ke8-e7!!

Das Ziel ist erreicht! Der schwarze König ist vom Feld e7 nicht zu vertreiben. Was den schwarzen Läufer betrifft, so kann ihn nichts daran hindern, sich auf der Diagonale a5-e1 zu bewegen. Weil die Hauptereignisse sich nur auf den schwarzen Felder ereignen können, ist ein weißfeldriger Läufer gänzlich nutzlos, während der andere im gegnerischen Lager für immer gefangen gehalten wird.

Als noch eleganter erwies sich die Festung, die in einer Partie zwischen **Max Euwe** (Weiß) und dem Kanadier **Janowski** (Schwarz) bei einem internationalen Turnier 1946 in Groningen errichtet werden konnte.



Nach 1. ... c5 2. a6 La4 3. e5 Ke6 erzielt Schwarz mühelos Remis. Da er aber glaubte, daß alle Wege zum Ziel führen, spielte Janowski sorglos und geradlinig.

1.	**...**	**Lb3-c2?**
2.	**La7-c5!**	

Damit sich der Bauer a5 nicht in eine Dame umwandeln konnte, mußte Schwarz danach durch

2.	**...**	**Lc2-d3**
3.	**Lc5xd6**	**Ld3xe4**
4.	**a5-a6**	**c6-c5**
5.	**Ld6xc5**	

die Vergrößerung seines Bauerndefizits in Kauf nehmen. Jetzt besaß Weiß zwei Bauern mehr, aber die Besonderheit der Endspiele mit verschiedenfarbigen Läufern - worüber ich in der vorausgegangenen Lektion bereits gesprochen habe - ist nun einmal, daß auch ein solch großes materielles Übergewicht den Sieg keineswegs garantiert. Dann begann Schwarz mit der Errichtung einer Festung und machte das zunächst ganz geschickt.

5.		**h7-h5**
6.	**Kg1-f2**	**Le4-d3!**
7.	**a6-a7**	**Ld3-e4**
8.	**g2-g3**	**Kf7-e6**
9.	**Kf2-e3**	

Im Grunde genommen ist die Festung bereits fertiggestellt, und man mußte nur noch ihre genauen Abmessungen ermitteln. Schwarz dachte ganz einfach: Die weißen Bauern am Damenflügel können sich ohne die Unterstützung des Königs nicht umwandeln, der König aber kann ihnen nicht helfen. Der weiße König auf b6 hat keine Möglichkeit zum Vormarsch, wenn der schwarze König auf dem Felde d7 stehen wird. Sollte der weiße König nun aber das Feld c5 besetzen, so würde der schwarze König vom Felde e6 aus seine Bewegungsfreiheit einschränken. Wo aber müßte der schwarze König stehen, wenn der weiße König an seinem bisherigen Standort verbleiben würde? Wer meinen Gedankengang aufmerksam verfolgt hat, wird unverzüglich antworten: »Auf dem Feld f5!«. Vermutlich sah der kanadische Großmeister die Nützlichkeit des Zuges 9. ... Kf5! auch ein, der nach 10. Lf8 g6 11. Kd4 La8 12. Kc5 Ke6 13. b4 Lh1 14. b5 La8 15. Kb6 Kd7 16. Ka6 Lh1 17. b6 Kc8 usw. ein Remis sicherte, entschloß sich jedoch nachzuweisen, daß sich der König nicht unbedingt an den Königsflügel begeben muß, da Weiß nicht imstande wäre, dort einen Bauerndurchbruch zu realisieren. Das aber war ein verhängnisvoller Fehler.

9.	**...**	**Le4-g2?**
10.	**Ke3-f4!**	**g7-g6**
11.	**g3-g4!**	**h5xg4**
12.	**Kf4xg4**	**Lg2-h1**
13.	**Kg4-g5**	**Ke6-f7**
14.	**Lc5-d4**	**Lh1-g2**
15.	**h2-h4**	**Lg2-h1**
16.	**b2-b4**	**Lh1-g2**
17.	**b4-b5**	**Lg2-h1**

Auf den ersten Blick hat Weiß seine Stellung keineswegs verbessert, und nach 18. b6 La8 wäre der weiße König wirklich nicht imstande, an den Damenflügel zu gelangen. Es folgte aber

18. Ld4-f6,

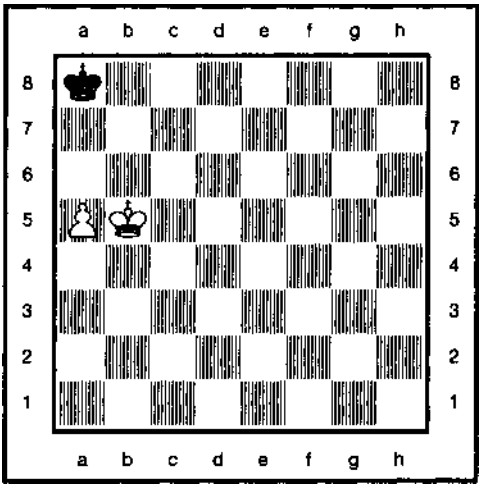
und auf einmal wird es klar, daß die äußerlich so schöne schwarze Festung durch einen einzigen unbedachten Zug zerstört wurde, nämlich durch 9. ... Lg2?. Die Schlußphase der Partie ist besonders effektvoll.

Nach

18.	**...**	**Lh1-g2**
19.	**h4-h5**	**g6xh5**
20.	**Kg5-f5!**	

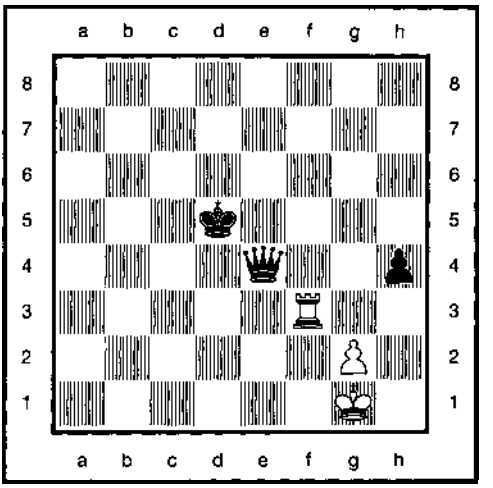
gab Schwarz wegen des unvermeidlich gewordenen Durchbruchs des Königs zum Feld a8 auf - 20. ... Ld5 21. Ke5 Lh1 22. Lh4 Ke8 22. Kd6 usw. Hätte aber Schwarz vielleicht durch 18. ... Le4 noch den Durchbruch des weißen Königs zum Feld f5 verhindern können? Leider nein, denn nach 19. g5 gh5: gelangt der König mittels 20. Kf4! Lh1 21. Ke5 Ke8 22. Kd6 ebenfalls ans Ziel seiner Wünsche.

Festungen auf dem Schachbrett



Eine wichtige Verteidigungsmethode ist die Errichtung von kleinen Festungen aus zwei bis fünf Figuren. Man setze (wie im Diagramm geschehen) den schwarzen König auf das Feld a8, den weißen König nach b5 und einen weißen Bauern auf ein beliebiges Feld der a-Linie. Man kann sich dann leicht davon überzeugen, daß der schwarze König auf dem Feld a8 festen Fuß gefaßt hat und daß daher der Bauer nicht zur Umwandlung geführt werden kann. Das erstaunlichste dabei ist aber, daß selbst ein zusätzlich auf das Brett gestellter schwarzfeldriger Läufer für die weiße Partei keinen Sieg bringen würde. Die Gewinnchancen von Weiß würden dadurch nicht ein bißchen anwachsen, da der schwarzfeldrige Läufer das Eckfeld a8 niemals bedrohen kann.

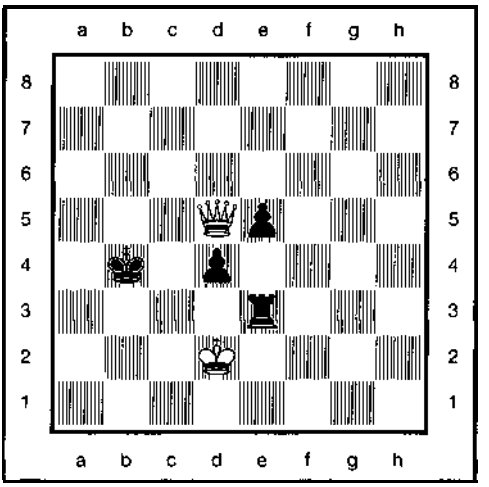
Eine andere nicht weniger schöne Verteidigungsanlage läßt sich errichten, wenn die Parteien auf dem Brett neben den Königen auch noch jeweils über Dame bzw. Turm sowie je einen Bauern verfügen. Daß die Dame wesentlich stärker ist als der Turm, wissen alle. Nicht jeder aber weiß, daß es Stellungen gibt, in denen diese Überlegenheit nicht ausgenützt werden kann.



Schwarz hat zwar eine große materielle Überlegenheit, aber das einzige, was er tun kann, ist, den Abtausch der Dame gegen Turm und Bauern herbeizuführen und ein symbolisches Übergewicht in Form des Randbauern zu behalten. Dieser Randbauer ist aber in jeder Weise überflüssig, denn er kann am Remisausgang nicht das mindeste ändern.

Um die Unerschütterlichkeit seiner Verteidigung zu bestätigen, braucht Weiß gar keine komplizierten Manöver zu vollführen. Sein Turm sollte nur zwischen f3 und h3 hin- und herpendeln, während der König im Notfall (bei Schachgeboten) im Dreieck g1 -h1 -h2 manövrieren kann.

Nachstehend ein weiteres Beispiel zum Thema Zweikampf zwischen der Dame und dem Turm, bei dem der sowjetische Meister Viktor Chenkin den Sieg der stärkeren Partei nachgewiesen hat.



Es fällt sofort auf, daß die schwarzen Figuren einander zuverlässig decken. Das ist aber nur eine vorübergehende und zeitweilige Erscheinung. Wenn man dem schwarzen König die Zugmöglichkeiten verwehrt, so kann man sich leicht davon überzeugen, daß jeder Zug von Schwarz zum Verlust des Bauern e5 führt, wonach dann auch noch der Bauer d4 an die Reihe kommt. Die Manöver des König lassen sich einzig und allein durch eine Art Pattsetzung, d.h. durch die Herbeiführung der Bewegungsunfähigkeit des Königs verhindern. Schauen Sie sich bitte genau an, wie das Endspiel vor sich geht:

1. … **Kb4-a4**
2. Dd5-c4+ **Ka4-a5**
3. Dc4-c5+ **Ka5-a4!**

Nach 3. ... Ka6 4. Db4 kann Weiß ohne größere Mühe die Bewegungsunfähigkeit des schwarzen Königs herbeiführen.

4. Dc5-b6 **Ka4-a3**
5. Db6-b5 **Ka3-a2**
6. Db5-b4 **Ka2-a1**

Die erste Schwierigkeit. Das Feld b3 wird vom Turm beherrscht. Er hindert die Dame einstweilen daran, auf das Feld c2 zu gelangen. Das liegt in vieler Hinsicht an der ungünstigen Stellung des weißen Königs. Deshalb tritt dieser einen Marsch auf die andere Bretthälfte an:

7. Kd2-c1 **Te3-c3+**
8. Kc1-d1 **Tc3-d3+**
9. Kd1-e1 **Td3-e3+**

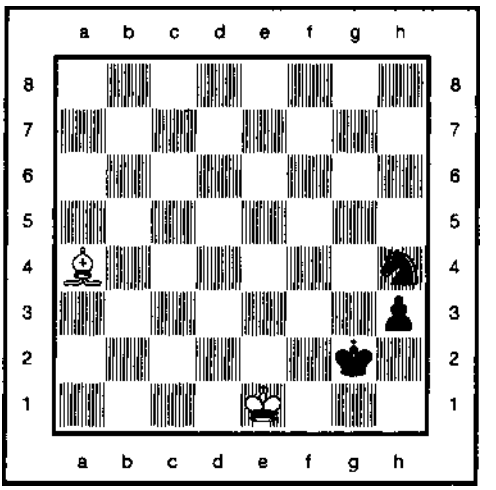
10.	**Ke1-f2**	**Ka1-a2**
11.	**Kf2-f1**	**Te3-f3+**
12.	**Kf1-g2**	**Tf3-e3**
13.	**Kg2-f2**	

Ein Zwischenziel ist erreicht.

13.	**...**	**Ka2-a1**
14.	**Db4-d2!**	**Ka1-b1**
15.	**Kf2-g2**	**Kb1-a1**
16.	**Dd2-c2**	**Te3-a3**
17.	**Dc2-d1+**	**Ka1-b2**
18.	**Dd1-e2+**	**Kb2-c3**
19.	**De2xe5**	

Der Bauer auf e5 ist gefallen. Nun wechselt der weiße König in die Nähe des Feldes d2 über, und der Bauer d4 wird auf ähnliche Art und Weise erobert, wonach der Sieg der Damenpartei gegen die Turmpartei leicht zu erreichen ist.

Ein letztes Beispiel soll diese Lektion abschließen:



Die Lage von Weiß sieht hoffnungslos aus. Die nachfolgenden schwarzen Züge: 1. ... h2; 2. ... Kg1; 3. ... Sg2; 4. ... h1 D scheinen unabwendbar zu sein und den Sieg sicherzustellen.

Um so paradoxer muten die ersten Züge von Weiß an, die dem Gegner helfen, seine Vorhaben in die Tat umzusetzen:

1.	**La4-d7**	**h3-h2**
2.	**Ld7-c6+**	**Kg2-g1**
3.	**Lc6-h1!!**	**Sh4-g2+**
4.	**Ke1-e2!**	**Kh2xh1**
5.	**Ke2-f1!!**	**Sg2-e3+**
6.	**Kf1-f2**	**Se3-g4+**
7.	**Kf2-f1 usw.**	**Remis**

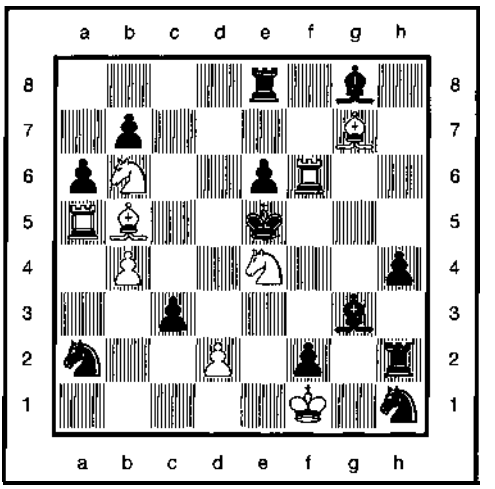
Jetzt kann der Springer manövrieren wie immer er will, nie wird er in der Lage sein, den eigenen König mehr aus dem Käfig zu befreien, in dem er sich befindet.

Wenn nach der Ausführung des 4. Zuges (Schlagen auf h1) der schwarze Springer nicht mehr auf dem Brett befindlich wäre, dann könnte Weiß auf zwei verschiedenen Wegen zum Remis gelangen: durch 5. Kf 1 oder durch 5. Kf2. Da der Springer aber noch auf dem Brett ist, stellt sich heraus, daß nur einer der Wege zum Remis führt: 5. Kf1!!. Diesen schmalen Remispfad muß man kennen oder finden. Das fehlerhaft 5. Kf2?? verliert nach 5. ... Se3!!.

23. Lektion Schachkompositionen und -Studien

Das Thema meiner heutigen Lektion ist das **Problemschach,** ein erstaunliches und rätselhaftes Teilgebiet der Schachkunst. Ja, das ist ohne Übertreibung eine Kunst, denn die durch die menschliche Phantasie hervorgebrachten Aufgaben und Studien entstanden nicht in einem spannenden Kampf gegen einen Kontrahenten, sondern auf dem Schreibtisch oder in der stillen Studierstube einer Wohnung, und sie bereiten nun Tausenden Anhängern des Königlichen Spiels Freude und Vergnügen.

Die Schachaufgaben gefallen mir durch die Paradoxität der Ideen. Sie lehren uns, unorthodox zu denken. Um sich davon zu überzeugen, wollen wir hier zunächst eine Arbeit des berühmten amerikanischen Problemautors **Samuel Lloyd** aus dem 19. Jahrhundert erläutern und bewundern.

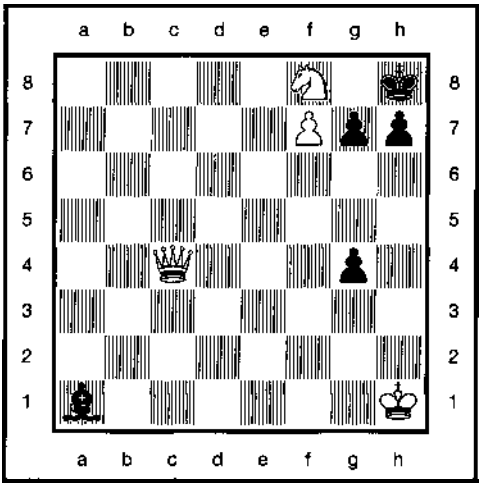


Matt in 3 Zügen

Auf dem Brett sind viele Figuren. Es scheint, als drohe auch dem weißen König große Gefahr. Er verläßt aber dennoch seinen Unterschlupf f1, obwohl Schwarz dann schon mit dem nächsten Zug seinen Bauern in eine Dame umwandeln kann. Trotzdem:

1. Kf1-e2!! f2-f1D++
2. Ke2-e3!!

Ein phantastisches Vorgehen! Schwarz kann auf zehn verschiedene Arten Schach bieten, wird jedoch nach jedem Schachgebot unmittelbar mattgesetzt. Wenn Sie eine solche Aufgabe lösen können, dann sind Sie also imstande, unorthodoxe, originelle Fortsetzungen zu finden. Ich möchte Sie nun mit einer anderen Schachaufgabe des gleichen Problemkomponisten bekannt machen.



Matt in 3 Zügen

Die Hauptvariante der Lösung gründet sich auf die Manöver der Dame von einer Ecke des Brettes zur anderen:

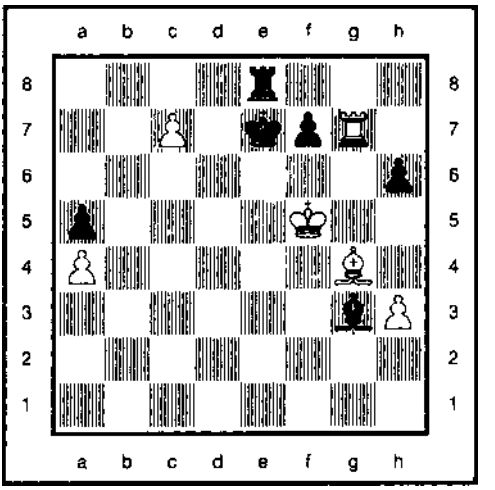
1. Dc4-f1! h7-h6
2. Df1-b1!

nebst nachfolgendem **2. ... g6 3. Da1: matt,** bzw. **2. ... g3 3. Dh7 matt.**

Sehr schön ist auch die Variante **1. ... g3 2. Sg6+! hg6:3. Dh3 matt.**

Fraglos fördert die Lösung von Schachaufgaben die Entwicklung einer solch wichtigen Eigenschaft des Schachspielers wie des unorthodoxen Denkens. Aber den größten Nutzen bringen dem Schachpraktiker zweifellos die »Schachstudien«. Sie sind ihm zuverlässige Helfer bei der Vervollkommnung seines endspieltechnischen Wissens. In einem Schachproblem wird die Idee des Verfassers in einer äußerst sparsamen Form ausgedrückt. Die Lösung von Schachaufgaben fördert im Schachspieler die Fähigkeit, das Potential, das in einer Figur steckt, maximal zu nutzen.

Schauen Sie bitte, wie der Kampf der Ideen in einer Studie des bekannten Problemautors Abram Gurewitsch vor sich geht.



Weiß zieht und gewinnt

Wie soll Weiß hier gewinnen? Der Verlust seines Bauern c7 ist unabwendbar. Die Zukunft des Läufers ist unklar. Allerdings ist der König aktiv.

1. Lg4-h5! Lg3xc7
2. Tg7xf7+ Ke7-d8

Ein besorgniserregendes Zeichen. Schwarz hat keine Wahl. Der Wegzug des Königs nach d6 würde nach 3. Tf6+ verlieren.

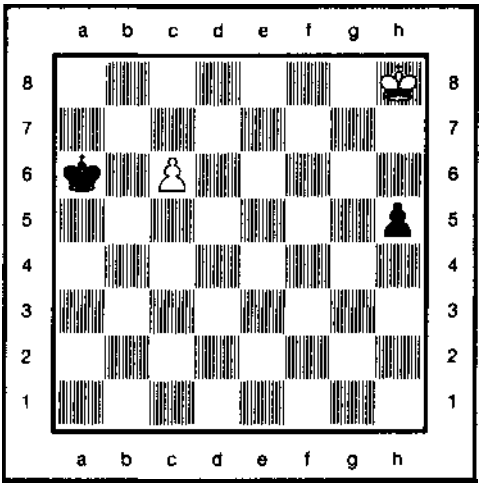
3. Tf7xc7 Te8-g8!!

Wenn Sie eine lange Variante berechnet und dabei eine solche Verteidigung im dritten Zug vorausgesehen haben, so können Sie von sich sagen, daß sie nicht schlecht Schach spielen.

4. Tc7-c4!!

Es ist ein großartiger Spielplan, der den Kern der Studie bildet. **4. ... Tg5+ 5. Ke6! Th5:6. h4!** Wiederum - jedoch nur einen Zug lang - ist ein vollkommenes Gleichgewicht der Kräfte auf dem Brett entstanden. Schwarz befindet sich in Zugzwang und erleidet daher sofort die Niederlage durch Matt (6. ... Ke8 7. Tc8+) oder Turmverlust.

In den Lehrbüchern wird der Begriff »Schachbrettgeometrie« oft erwähnt. Worin liegt nun das Wesen dieses Begriffes? Ich glaube vieles davon wird deutlich, wenn man sich mit folgenden klassischen Studie des berühmten tschechischen Großmeisters Richard Reti näher beschäftigt.



Weiß zieht und hält Remis

Die Aufgabe scheint zunächst gänzlich unerfüllbar zu sein. Der schwarze Bauer ist weit vorgerückt; auch der weiße Bauer ist schon weit vorangekommen, doch befindet sich der weiße Bauer im Kontrollbereich (Quadrat) des gegnerischen Königs. Die ersten Züge scheinen die Sinnlosigkeit des weißen Widerstandes zunächst zu bestätigen:

1. Kh8-g7 h5-h4
2. Kg7-f6

Der weiße König ist nach wie vor von den beiden Bauern weit entfernt, und Schwarz hat die Gelegenheit, den gegnerischen Bauern anzugreifen und womöglich zu schlagen, zumal hierfür nur noch ein Schritt erforderlich ist.

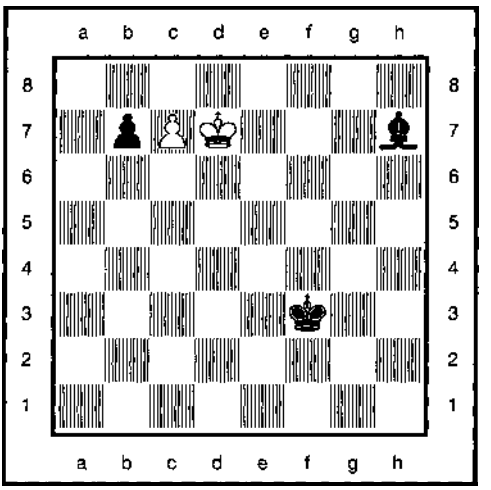
2. ... Ka6-b6
3. Kf6-e5!

Die Situation auf dem Brett hat sich schlagartig verändert. Falls 3. ... Kc6: als Fortsetzung gewählt wird, so kann Weiß nach 4. Kf4 den Vormarsch des schwarzen Freibauern auf der h-Linie erfolgreich bekämpfen und ihn noch vor der Umwandlung abfangen. Es bleibt nichts anderes übrig, als den h-Bauer gleich vorrücken zu lassen, doch dann bewegt sich der weiße König in eine andere Richtung und hilft, seinen eigenen Freibauern in eine Dame umzuwandeln.

3. ... h4-h3
4. Ke5-d6 h3-h2
5. c6-c7 Kb6-b7
6. Kd6-d7

Das war ein Beispiel für die geometrischen Gesetzmäßigkeiten auf dem Schachbrett: Die Bewegung des Königs auf der Diagonale (womit er sich beiden Zielen gleichschnell nähert) erwies sich als der richtige Weg zur erfolgreichen Lösung der Aufgabe.

Diese Studie erregt bis heute die Phantasie der Schachfreunde und läßt auch die Problemautoren nicht in Ruhe, die den Verfasser der Urstudie zu übertreffen suchen. Im Jahre 1929 haben die Brüder Alexander und Kyrill Sarytschew, Problemkomponisten aus Baku, eine wunderschöne Schachaufgabe veröffentlicht, in der sie die Figuren, die in der Reti-Studie auf dem Brett standen, um einen schwarzen Läufer ergänzten.



Remis

Die Lage von Weiß scheint ganz hoffnungslos. Es hat keinen Sinn, den Bauern in eine Dame umzuwandeln, da nach dem Läuferschachgebot auf f5 diese sofort wieder verloren wäre. Genauso wenig sinnvoll wäre übrigens der Versuch, durch 1. Ke6 das Manöver des schwarzen Läufers zur Besetzung des Feldes f5 unterbinden zu wollen, denn darauf würde einfach 1. ... Ke4 folgen. Die ersten beiden Züge von Weiß scheinen auf den ersten Blick unsinnig.

1. Kd7-c8! b7-b5
2. Kc8-d7! b5-b4

Der Anziehende hat ein akutes materielles Defizit, tritt jedoch nicht auf der Stelle, sondern drängt den gegnerischen Bauern dazu, sich vorwärts zu be-

wegen, um sich in eine Dame zu verwandeln. Jetzt passiert aber folgendes:

3. Kf7-d6 Lh7-f5

Schwarz muß so reagieren, denn sonst wird der weiße Bauer ungehindert zur Umwandlung gebracht.

4. Kd6-e5! Lf5-c8

5. Ke5-d4!

Wie auch in der vorherigen Studie ist der diagonale Marsch des Königs, der gleichzeitig zwei Ziele ansteuert, auch hier der Schlüssel zum Erfolg. Nun endet die Partie schnell in einem Remis:

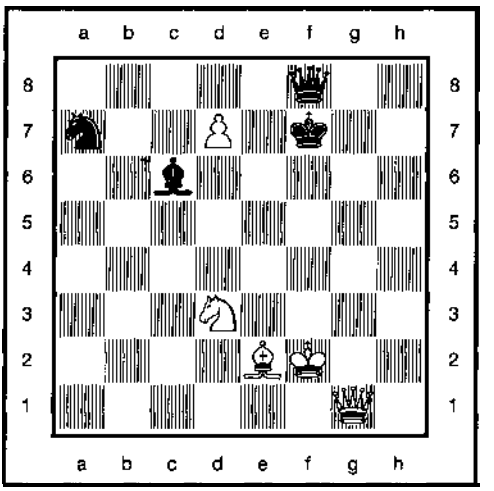
5. ... b4-b3

6. Kd4-c3 Lc8-e6

7. c7-c8D Le6xc8

8. Kc3xb3

Unter meinen Lieblingsstudien gibt es einige, an denen ich mich richtig ergötze, wie zum Beispiel die Aufgabe von Alexander Selezki aus dem Jahre 1933.



Weiß zieht und gewinnt

Das ist eine typische Studie. Weiß hat kein materielles Übergewicht, da sein Bauer zum Untergang verurteilt ist. Während der Zeit aber, die Schwarz zur Eroberung des Bauern braucht, steigert Weiß die Aktivität seiner Figuren rapide.

1. Dg1-g5! Kf7-e6+

Der Bauer darf nicht sofort geschlagen werden, man sehe: 1. ... Ld7: 2. Sf4 mit einer unabwendbaren Drohung nach 3. Lh5+.

2. Kf2-g1 Ke6xd7

Nunmehr herrscht auf dem Brett also materielles Gleichgewicht, doch gerade jetzt beginnt ein Angriff, der mit Matt endet.

3. Sd3-c5+ Kd7-c8

Der Leser kann nun für Weiß eine Fortsetzung finden, nach der im Falle der Erwiderung 3. ... Kc7 bzw. 3. ... Kd6 die schwarze Dame verloren geht. Indem Schwarz mit dem König nach c8 zieht, rettet er zwar die Dame, kann aber die Niederlage dennoch nicht verhindern.

4. Le2-a6+ Kc8-b8

5. Dg5-g3+ Kb8-a8

6. La6-b7+! Lc6xb7

7. Sc5-d7!!

Das ist ein Zug von kolossaler Brisanz.

8. ... Df8-d8

Der einzige Antwortzug, der vor den verschiedenen unmittelbaren Matt-drohungen schützt. Eine Rettung vor dem nachfolgenden Matt gibt es aber dennoch nicht.

8. Dg3-b8+!! Dd8xb8

9. Sd7-b6 matt!

Phantastisch! Gleichsam eine übernatürliche Kraft hat die schwarzen Schwerfiguren derart in einer Ecke zusammengedrängt, daß eine einzige weiße Figur über das gesamte schwarze Figurenheer siegreich bleiben und triumphieren konnte.

Verehrte Schachfreunde! Es ist denkbar, daß Sie einmal nicht mehr an Schachwettbewerben teilnehmen können oder wollen. Dann sollten Sie stets an die Perlen des Problemschachs denken. Wenn Sie dann in einen Sammelband mit Schachaufgaben oder Schachstudien schauen, werden Sie von der Begegnung mit der wahren, von der menschlichen Phantasie geschaffenen Schönheit immer wieder beeindruckt werden.

24. Lektion

Sparen Sie nicht mit der Zeit

Sehr geehrte Schachfreunde! Dies ist nun die letzte, die 24. Lektion. Die Vorlesungsreihe, die ich in der Zeitschrift »Sport in der UdSSR« gehalten habe, ist die erste derartige in meinem Leben, aber ich hoffe, daß es mir einigermaßen gelungen ist, mit der mir gestellten Aufgabe fertig zu werden. Freilich, wenn ich heute die veröffentlichten Beiträge wieder einmal lese, komme ich zu dem Schluß, daß ich in einigen Lektionen manche Ideen ausführlicher hätte darlegen und in anderen anschaulichere Beispiele hätte anführen sollen.

Schach ist ein erstaunliches Spiel. Die Menschen sind dieser hölzernen Figuren, die nun schon seit anderthalbtausend Jahren existieren, nicht nur nicht überdrüssig geworden, sondern haben sie sogar noch mehr liebgewonnen. Die kontinuierlichen Fortschritte der Kultur und des menschlichen Denkens üben einen starken Einfluß auf den Schachkampf aus, indem sie ihn inhaltsreicher und feiner machen, wobei er zugleich den Charakter und die Besonderheiten der schöpferischen Phantasie und des logischen Denkens des Menschen von heute adäquat widerspiegelt.

Weshalb lieben wir Anhänger der Caissa denn das Schachspiel? Was gibt es uns? Wie auch viele andere Schachspieler sehe ich im Schachkampf ein erstaunlich genaues Modell des Menschenlebens mit seinem täglichen Kampf und mit dem ständigen Auf und Ab. Am Schachbrett haben wir die Gelegenheit, das Geschehen zu lenken; wir entwickeln Pläne und bemühen uns, sie bis zum Schluß konsequent zu verwirklichen. Ist denn dies unserem täglichen Handeln nicht analog? Sie, liebe Freunde, werden nie und nirgends erfolgreich sein, wenn Sie nicht die Beharrlichkeit, den Fleiß sowie die Fähigkeit in sich entwickeln, ihr Potential objektiv einzuschätzen, sich reale Ziele zu setzen und diese konsequent, entschlossen und energisch zu verfolgen. Schach wird Ihnen helfen, diese Charakterzüge zu formen. Das Selbstvertrauen aber, das sich einstellt, nachdem man das schachliche ABC erlernt und die ersten Turniererfolge erzielt hat, braucht man im Leben sehr notwendig. Schach soll Ihnen nun eine Methode zur Erlangung eines solchen Selbstvertrauens liefern.

Wie werden nun die echten Schachfreunde, diese freiwilligen Sklaven der Schachgöttin Caissa entdeckt? Wahrscheinlich genauso wie in den anderen Sportarten. Ich erinnere mich noch gut, wie mein Großvater mich in den Schachzirkel des Pionierpalastes von Baku gebracht hat. Dort waren viele

Jungen, die lernen wollten, gut Schach zu spielen, aber es war nur wenig Zeit verstrichen, und die Hälfte von ihnen hörte auf, den Zirkel regelmäßig zu besuchen und an Turnierwettkämpfen teilzunehmen. Gleich die ersten Mißerfolge, die es am Anfang unweigerlich gibt, und die in dieser Zeit die Erfolge an Häufigkeit meist übertreffen, ließen die labilen Charaktere aufgeben. Es blieben nur noch diejenigen, die von Kindheit an kampflustig waren. Durch das Schachspiel wurde diese Eigenschaft gefördert, wurde ihr Wille gestählt und ihr Charakter gestärkt.

Ich möchte hier den Schachfreunden, die sich im Schachsport vervollkommnen wollen, einige Ratschäge erteilen.

Vor allen Dingen lernen Sie, die von Ihnen gespielten Partien zu analysieren. Suchen Sie nach Fehlern, die Sie und Ihr Spielpartner gemacht haben, und nach den alternativen richtigen Fortsetzungen. In der Regel wiederholen sich Mittelspielstellungen nicht in identischer Form, doch ähnliche Stellungsbilder oder Stellungstypen kommen sehr oft vor, so daß Sie nach einer solchen Analyse wissen werden, wie Sie in einer solchen Situation künftig zu handeln haben.

Gewöhnen Sie sich daran, auch Partien anderer Spieler zu analysieren, wobei Sie sich stets fragen sollten: »Warum hat er so gespielt?« »Wäre es nicht besser gewesen, hier anders zu spielen?« Dadurch wird sich die Zahl der Ihnen vertrauten Stellungstypen weiter vergrößern, und das wird Ihnen helfen, sich besser und sicherer im Verlauf einer Partie zu orientieren.

Sehr gut ist es, für die Vervollkommung des schachlichen Könnens, die Kommentare der bekannten Großmeister zu den von ihnen gespielten Partien sorgfältig zu studieren. Dadurch lernt man, wie die namhaftesten Schachmeister der Welt die konkreten Probleme in ihren Partien lösen und welche Faktoren sie bei der Einschätzung der jeweiligen Situation am stärksten gewichten. Anfangs wird vieles in den Kommentaren für Sie noch unverständlich sein, später erscheint Ihnen alles ganz klar, und zuletzt wird die Zeit kommen, daß Sie die Analysen der großmeisterlichen Kommentatoren hinterfragen werden: »Warum meinen Sie, daß man so und nicht anders ziehen sollte?« Das wird beweisen, daß Sie Ihre Spielstärke wesentlich verbessert haben. Ich habe aus den Kommentaren solcher Schachkoryphäen wie Alje-chin, Capablanca, Botwinnik und Keres viel gelernt. Auch heute noch bin ich ihnen für diese unschätzbaren Lehrstunden sehr dankbar.

Jeder große Schachmeister hinterläßt für die späteren Generationen seine Partien und - was wohl die Hauptsache ist - auch seine dazugehörigen Kommentare, die die Besonderheiten seiner Spielweise offenbaren und die seine Methoden, die Probleme zu lösen, dokumentieren. Das Studium des

klassischen Erbes ist ein wahres Dorado für die jungen Schachspieler, die sich zu vervollkommnen wünschen. Indem man viel Schach spielt, feilt man seinen Stil aus. Aber einen eigenen Stil entwickeln kann man nur, wenn man das klassische Erbe studiert. Wenn Sie beispielsweise etwa hundert Schachpartien von Capablanca aufmerksam analysiert haben, werden Sie nachher keineswegs in Capablancas Manier spielen, sondern Sie lernen nur die Methode, die dieser große Schachmeister benutzt hat. Das ist schon sehr viel; es lohnt sich tatsächlich, mehrere Stunden dafür zu verwenden.

Überhaupt liegt das Geheimnis des Erfolges darin, Systeme und Methoden zur Gestaltung der Eröffnung, des Mittelspiels und des Endspiels zu verstehen und zu erforschen. Es ist schlichtweg unmöglich, sich die kolossale Menge der bereits gesammelten Informationen einzuprägen, die in Tausenden von Lehrbüchern, Sammelbänden von Schachpartien, Monographien über das Schaffen der bedeutenden Schachmeister sowie in den Abhandlungen über die Eröffnung und das Endspiel enthalten sind, aber man muß sich dennoch darin auskennen. Der einzige Ausweg ist es hier, die Spielmethode zu erkennen. Man kann sich zum Beispiel nicht alle Varianten des Scheveninger Systems der Sizilianischen Partie einprägen, oder alle Partien, die mit dieser Eröffnung gespielt worden sind. Wenn man aber 30 bis 40 Stunden darauf verwendet, so kann man anhand einer vollständigen Abhandlung über diese Eröffnung die wichtigsten Abarten des Systems erlernen, die Hauptvarianten und etwa ein Dutzend Musterpartien in sein Notizbuch übertragen und die Methoden zur Behandlung von typischen Stellungen in diesem System begreifen.

Das Eröffnungs-Repertoire eines Schachmeisters besteht nicht aus einem System, sondern aus Dutzenden von Systemen, und ihr Studium und das Auffinden von neuen Gestaltungsmöglichkeiten erfordern recht viel Zeit. Ein Schachmeister aber und auch derjenige, der ein solcher zu werden gedenkt, kann darauf nicht verzichten.

Nun also sparen Sie nicht mit der Zeit, wenn Sie in die zahlreichen Geheimnisse des Schachspiels eindringen wollen. Ich wünsche Ihnen dabei viel Erfolg.

Partienverzeichnis

Kasparow	-	Gheorghiu	12
Kasparow	-	Portisch	18
Tal	-	Panno	21
Morphy	-	J.A.Riviere	25
Petrosjan	-	Kozma	28
Nogard	-	Simagin	29
Tarrasch	-	Charousek	31
Kasparow	-	Georgadse	34
Petrosjan	-	Pfeiffer	38
Ortueta	-	Sanz	41
Karpow	-	Dorfman	44
Schulten	-	Morphy	52
Wasjukow	-	Lebedjew	57
Tschigorin	-	Alapin	61
Bogoljubow	-	Botwinnik	63
Suetln	-	Bondarewski	74
Gligorlc	-	Smyslow	76
Boleslawski	-	Kotow	80
Lasker	-	Thomas	83
Rotlevi	-	Rubinstein	85
Adams	-	Torre	86
Torre	-	Lasker	88
Lasker	-	Bauer	91
Zukertort	-	Blackburne	92
Magerramow	-	Kasparow	102
Aljechin	-	Rubinstein	105
Lasker	-	Nimzowitsch	109
Rubinstein	-	Capablanca	111
Kasparow	-	Petrosjan	113
Geller	-	Euwe	115
Alburt	-	Kasparow	118
Seirawan	-	Kasparow	121
Kasparow	-	Vukic	122
Kasparow	-	Gheorghiu	125
Larsen	-	Kasparow	127
Kobaidse	-	Zereteli	130
Euwe	-	Janowski	131

Garri Kasparow (Biographische Angaben)

Kasparow Garri Kimowitsch, geboren am 13. April 1963 in Baku;
Absolvierte die Schule in Baku mit Goldmedaille;
Student des Aserbaidschanischen staatlichen pädagogischen Fremdsprachenin-stituts;
Mitglied des ZK des LKSM Aserbaidschans;
Ausgezeichnet mit einer Ehrenurkunde des Präsidiums des Obersten Sowjets der Aserbaidschanischen SSR;
Juniorenmeister der UdSSR in den Jahren 1976 und 1977;
Meister des Sports der UdSSR seit 1978; Internationaler
Großmeister seit 1980; Großmeister der UdSSR seit 1982;
Juniorenweltmeister im Jahre 1980;
Sieger in der Junioren-Mannschaftsweltmeisterschaft im Jahre 1981; Sieger mit dem Team der UdSSR bei der Europa-Mannschaftsmeisterschaft; Sieger mit dem Team der UdSSR bei den Schacholympiaden in den Jahren 1980 und 1982;
Sieger in den Kandidatenkämpfen im Weltmeisterschaftszyklus der Jahre 1982-1984;
Schach-Weltmeister seit November 1985.

Mit großem Einfühlungsvermögen wendet sich Garri Kasparow an den Kreis der Hobby Schachspieler und macht sie mit den wichtigsten Grundsätzen der Schachstrategie vertraut. In 24 leicht faßbar geschriebenen Lektionen bringt er - systematisch und zugleich behutsam - dem Leser die Leitlinien seines Schachverständnisses nahe.

Garri Kasparow, Jahrgang 1963, ist 1984 mit 21 Jahren jüngster Schach-Weltmeister geworden und verteidigt diesen Titel bis heute.