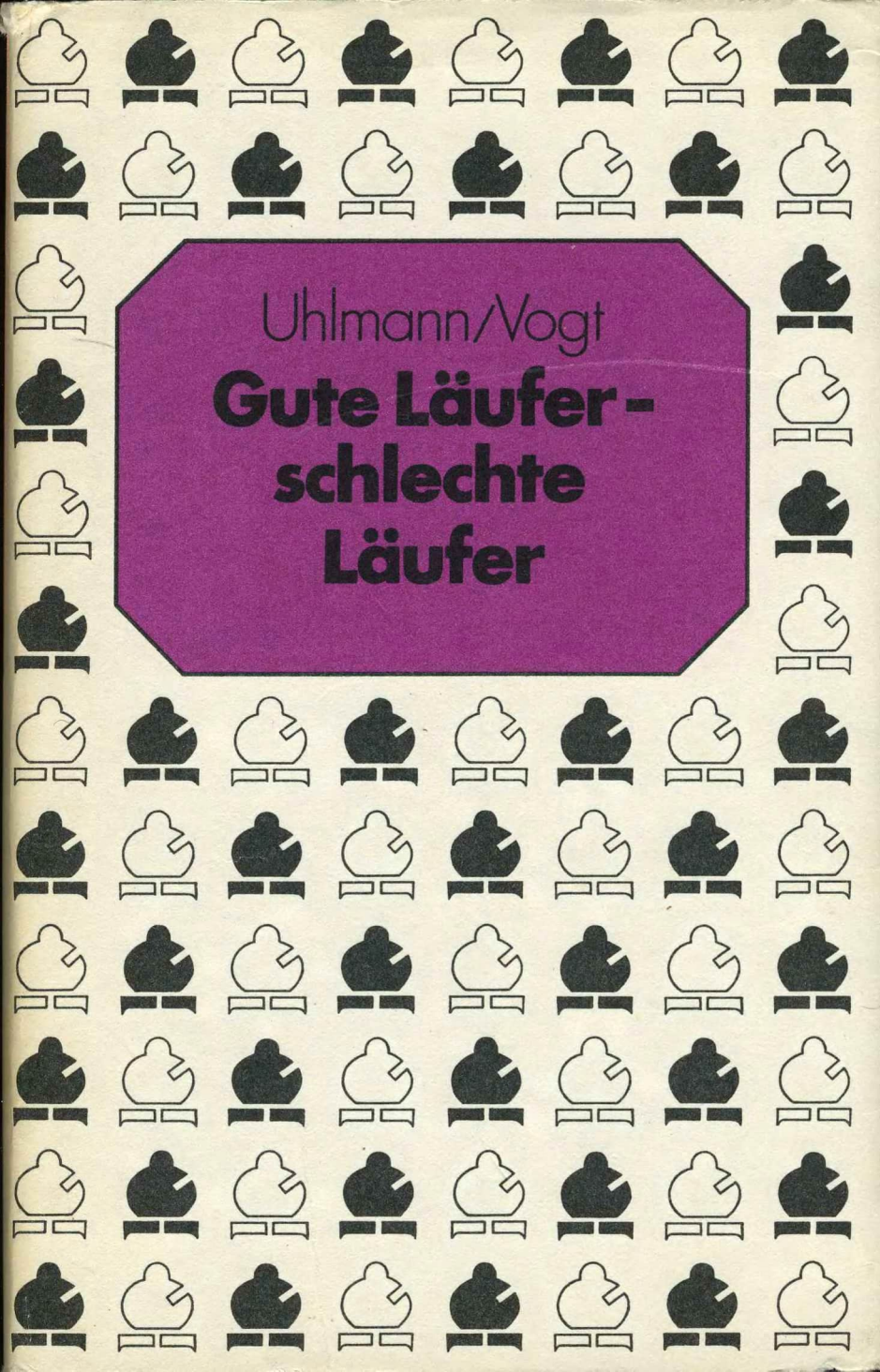




„Nach meinen Erfahrungen soll ein Schachlehrbuch nichts enthalten, was der Leser nicht leicht begreifen kann; vor allem ist alles zu vermeiden, was nach Gelehrsamkeit aussieht und höchstens für den fortgeschrittenen Spieler von Wert ist“, so Exweltmeister Max Euwe. Diesem Grundsatz fühlen sich die beiden Internationalen Großmeister Wolfgang Uhlmann und Lothar Vogt verpflichtet, die jetzt erstmals als Autorenteam ein Schachbuch vorlegen. Hier brechen sie eine Lanze für ein Thema, das in der Schachliteratur bisher zu unrecht kaum dargestellt wurde: die Rolle einer ganz bestimmten Figur. Der vorliegende Band bietet

- eine tiefgründige, aber trotzdem für jedermann verständliche Analyse über den Einsatz des Läufers sowohl als Solofigur wie auch im Paar in allen Phasen des modernen Schachkampfes;
- eine reizvolle Sammlung von mehr als 130 leichtverständlich kommentierten Meisterpartien, darunter viele echte Perlen der Schachspielkunst;
- einen faszinierenden Einblick in das schachliche Denken zweier bekannter Großmeister dank zahlreicher Partien aus der Turnierpraxis der Autoren;
- jedem Leser die willkommene Möglichkeit, sein neu erworbenes Wissen auf dem Gebiet

der Schachstrategie sofort
anhand ausgewählter Testpar-
tien zu überprüfen.

Damit wird dieses Buch für
Schachfreunde unterschiedlichster
Spielstärke gleichermaßen interes-
sant.

Wolfgang Uhlmann

Geboren 1935 in Dresden. Beruf:
Buchdrucker, jetzt Schachlehrer.
Seit 1954 Mitglied der DDR-
Nationalmannschaft. 1956 Inter-
nationaler Meister, 1959 Groß-
meister. Größte Erfolge: Elf-
maliger DDR-Meister, 1970 durch
5./6. Platz im Interzonenturnier
qualifiziert für WM-Kandidaten-
wettkämpfe; Mitglied der Welt-
auswahl im Match gegen die
UdSSR 1970, Siege in 27 bedeu-
tenden internationalen Turnieren,
darunter Havanna (1964), Zagreb
(1965) und dreimal Hastings
(1959/60; 1965/66; 1975/76).

Lothar Vogt

Geboren 1952 in Görlitz. Beruf:
Diplomlehrer für Deutsch und
Geschichte, jetzt Sportinstruk-
teur, ständiger Kommentator der
Zeitschrift „SCHACH“. Seit 1970
Mitglied der DDR-Nationalmann-
schaft. 1973 Internationaler Mei-
ster, 1976 Großmeister. Größte
Erfolge: mehrmals DDR-Meister.

Wolfgang Uhlmann
Lothar Vogt

Gute Läufer – schlechte Läufer

Strategie für die Schachpraxis

Sportverlag

Uhlmann, Wolfgang:
Gute Läufer – schlechte Läufer : Strategie für die Schachpraxis /
Wolfgang Uhlmann ; Lothar Vogt. – 1. Aufl. – Berlin : Sportverl.,
1988
NE: 2. Verf.:

ISBN 3-328-00237-5

©Sportverlag Berlin
Erste Auflage
Lizenznummer: 140 355/56/88
9095
Lektor: Peter Schulze
Einband und Schutzumschlag: Erika und Peter Baarmann
Printed in the German Democratic Republic
Gesamtherstellung: Karl-Marx-Werk Pößneck V 15/30
Redaktionsschluß: 15. 11. 1987
671 732 2
01500

Einleitung

Der Erfolg eines Schachspielers hängt in nicht geringem Maße von seiner Fähigkeit ab, entsprechend den praktischen Erfordernissen des modernen Schachkampfes richtige strategische Entscheidungen zu treffen. Aus dem großen Gebiet der Schachstrategie haben wir deshalb ein Thema von besonderer Bedeutung herausgegriffen den Läufer.

In vielen Partien spielt er eine wichtige Rolle. Nicht selten entscheidet sein Einsatz – sowohl als Solofigur als auch im Paar – über Sieg oder Niederlage.

Die Schachpraxis beweist, daß gerade der Lernende oft Schwierigkeiten hat, die vielfältigen Möglichkeiten dieser leistungsfähigen Leichtfigur, der gerade im Endspiel ein hoher Stellenwert zukommt, zu erkennen und bewußt auszunutzen. Eine fundierte Darstellung des guten (aktiven) und schlechten (passiven) Läufers sowie des Läuferpaares, ihr Zusammenwirken mit den verschiedensten strategischen und taktischen Erscheinungen ist deshalb das Ziel dieses Buches.

Da sich schachbezogenes Den-

ken am besten im praktischen Training entwickelt, demonstrieren wir die Spielführung mit Läufer und Läuferpaar in den unterschiedlichsten Phasen der Schachpartie an einer Vielzahl von Großmeisterpartien. Indes wurde jedoch nur jener Teil der Partie ausführlich kommentiert, in dem der gute oder der schlechte Läufer bzw. das Läuferpaar für die Wahl und Ausführung des strategischen Planes bestimmend sind. Die Stellungseinschätzung zu Beginn der Kommentierung besitzt deshalb besondere Bedeutung, vor allem in Hinblick auf das Zusammenwirken des guten oder schlechten Läufers bzw. des Läuferpaares mit anderen strategischen und taktischen Gesichtspunkten.

Beim gründlichen Studium der mehr als 130 Partiebeispiele kann der Leser natürlich nicht zuletzt seine Kenntnisse in Eröffnung, Mittel- und Endspiel erweitern.

Das abschließende Kapitel des Buches enthält Partien mit Punktbewertung. Hier kann man sein neuerworbenes Wissen anwenden und testen. In die Punktbewertung haben wir

neben den Zügen auch die Charakterisierung der jeweiligen Stellung und die Wahl des stellungsgerechten Planes einbezogen. Das Erkennen des stellungsgerechten Planes ist

nämlich ganz ohne Frage Voraussetzung für das Finden der besten Züge.

Die Autoren

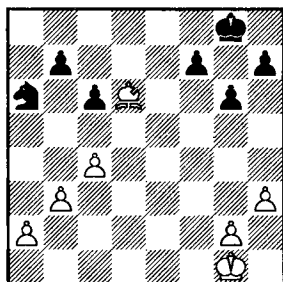
1. Der gute und der schlechte Läufer

Die einzelnen Schachfiguren haben nicht immer auf die gleiche Art und Weise gezogen. In dem vor rund 2 000 Jahren ersonnenen indischen Tschaturanga hieß der Urläufer noch Elefant (Fil) und besaß nur einen äußerst geringen Aktionsradius. Im nachfolgenden persischen Tschatrang blieb er weiterhin der unbedeutendste Offizier im Spiel. „Er konnte nur schräg über ein Feld, dies mochte leer oder besetzt sein, hinweg ins dritte vorwärts oder rückwärts springen. Er hatte also im Ganzen nur acht Felder auf dem Brette, welche er besetzen konnte, und diese Felder vermochte keiner der drei anderen ‚Alten‘ zu erreichen. Ich glaube, die Verwendung des alten Läufers hat hauptsächlich darin bestanden, eine feindliche Bauernreihe womöglich zu brechen. Für zwei Bauern gab man ihn dabei mit Vorteil hin.“ So beschreibt Tassilo von Heydebrand und der Lasa in seinen Forschungen „Zur Geschichte und Literatur des Schachspiels“ trefflich die alte Gangart des Läufers. Nach Europa kam das Schach-

spiel als Folge der weitgehenden Eroberung Spaniens durch die Araber. Eine grundlegende Reform des arabischen Schachspiels vollzog sich jedoch erst in der Zeit der Renaissance. Der Läufer, den man zuvor in Deutschland zumeist den Alten nannte, seltener den Pfaffen (Bischof), war nunmehr zu einer weitschrittigen Figur geworden. Das macht ihn auch heute im modernen Schachspiel sehr wichtig. Nach ihrer Ausstrahlungskraft und Wirkung werden Läufer dabei in gute (aktive) und schlechte (passive) unterteilt.

1.1. Der typische gute Läufer

Ein guter Läufer kann sich frei bewegen und beherrscht Diagonalen. Er unterstützt das Kampfgeschehen oder übernimmt selbst eine Führungsrolle. Die eigenen Bauern können seine Ausstrahlung vergrößern, wenn sie nicht auf der Farbe des Läufers postiert sind. Im Diagramm hat Weiß einen schwarzfeldrigen Läufer, während alle Bauern auf weißen Feldern stehen.



Wir zeigen den guten Läufer in typischen Situationen, wo er als Akteur das Geschehen bestimmt. Dies trifft auf die Abschnitte 1.1.1. (Läufer mit starker Diagonalwirkung), 1.1.2. (Taktik durch den Läufer) und 1.1.3. (Läufer im Endspiel) zu. Als wichtiger Faktor im Hintergrund tritt der Läufer in den Abschnitten 1.1.4. (Läufer in Verbindung mit einer Bauernmajorität) und 1.1.5. (Läufer im Zusammenspiel mit Freibauern) auf. Hier sind zwar die Bauern treibende Kraft, versichern sich aber der Unterstützung des aktiven Läufers.

1.1.1. Läufer mit starker Diagonalwirkung

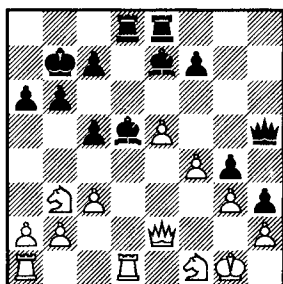
In diesem Abschnitt wollen wir Läufer betrachten, die auf einer Diagonale gewissermaßen zu Helden avancieren. Sie beherrschen ihre Diagonale, dulden keinen Kontrahenten, werden selbst aktiv oder setzen andere Figuren geschickt auf der Diagonale ein. Diese

wird gleichsam zum Umschlagplatz der partieentscheidenden Aktionen, bei denen der gute Läufer stets eine wichtige Rolle spielt.

Partie Nr. 1

Georgadse–Vogt,
Lublin 1972

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙:c6 dc 5.0-0 ♔d6 6.d4 7.♘:d4 ♘d7 8.♙e3 ♙g6 9.♘d2 (gebräuchlich ist 9.♘c3) 9. ... 0-0-0 10.♙e2 h5 11.c3 ♘f6 12.f3 h4 (der h-Bauer soll den weißen Königsflügel beunruhigen) 13.♘c4 c5 14.♘b3 ♙h5 15.♙f4? (fehlerhaft, weil dadurch das Vordringen des schwarzen g-Bauern à tempo ermöglicht wird) 15. ... ♙e7 16.♖fd1 g5 17.♙e5 g4 18.f4 ♖he8 19.♙:f6 ♙:f6 20.e5 ♙e7 21.♙e3 ♙e6 22.♘cd2 h3 (die Diagonale h1–a8 wird weiter geöffnet) 23.g3 b6 24.♙e2 ♙b7 25.♘f1 ♙d5



Einschätzung der Stellung:
Bereits nach dem 4. Zug kommt der Nachziehende in

der Abtauschvariante der Spanischen Partie in Besitz des Läuferpaars. Dieser Umstand gibt dem bisherigen Partieverlauf das Gepräge. Das strategische Ziel des Schwarzen, das in der Diagrammstellung erreicht ist, lautete: Öffnung der Diagonale h1–a8 als Operationsbasis für den weißfeldrigen Läufer. Schwarz hat es verstanden, bei heterogenen Rochaden seinem König einen sicheren Unterschlupf zu schaffen und die weiße Königsstellung zu lockern. Letzteres geschah vor allem durch das Vordringen der schwarzen Königsflügelbauern. Weiß hingegen hat es versäumt, Gegenspiel am Damenflügel zu erlangen oder Vorteile aus seiner Bauernmajorität am Königsflügel zu erzielen. So ist er machtlos gegen die Aktivitäten auf der entscheidenden Diagonale h1–a8.

26. ♖b3–d2

Um Qualitätsverlust durch 26. ... ♙f3 zu verhindern.

26. ... c5–c4!

Damit wird noch eine Diagonale für den schwarzfeldrigen Läufer geöffnet, der einen Verteidiger der Diagonale h1–a8 bindet und dann durch Abtausch beseitigt.

27. ♗f1–e3 ♘e7–c5

28. ♖g1–f1 ♘c5:e3

29. ♗e2:e3 ♗h5–g6

Die uneingeschränkte Herrschaft des Läufers auf „seiner“ Diagonale ermöglicht es, mit der Dame über die Diagonale in die weiße Stellung einzudringen. Die dazu nötige Umgruppierung ist das letzte strategische Teilziel, um eine schnelle Entscheidung zu erzwingen.

30. ♖a1–c1 ♙b7–a7

31. ♖f1–g1 ♘d5–b7

32. ♗d2–f1 ♗g6–c6

Jetzt fallen die schwarzen Figuren in der richtigen Anordnung – Dame vor dem Läufer – über den weißen König her.

33. ♖g1–f2 ♗c6–h1

Auch 33. ... ♗g2+ gewinnt natürlich. Jetzt droht 34. ... ♘g2, und der wichtige Bauer h2 ist nicht zu halten.

34. ♖d1:d8

Damit überläßt Weiß in hoffnungsloser Lage dem Nachziehenden auch noch die offene d-Linie.

34. ... ♖e8:d8

35. ♗e3–e2 ♖d8–d3

36. ♗e2:g4 ♖d3–f3+

Weiß gab auf, da er das schnelle Matt nicht parieren kann.

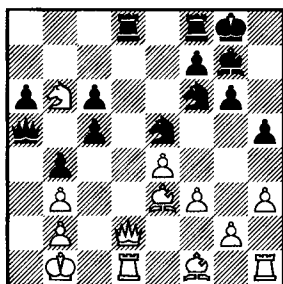
Partie Nr. 2

Djurić–Vogt,

Tallinn 1981

1.d4 ♗f6 2.c4 g6 3. ♗c3 ♘g7

4.e4 d6 5.f3 0-0 6.♘g5 h6
 7.♙e3 e5 8.♗ge2 c6 9.♚d2
 ♜bd7 10.0-0-0 (10.♙:h6
 ♜:e4 11.♜:e4 ♚h4+ 12.g3
 ♚:h6 13.♚:h6 ♙:h6 14.♜:d6
 ed 15.♜:d4 ♜c5, und die
 Schwäche der schwarzen Fel-
 der im weißen Lager sowie
 der Entwicklungsrückstand
 des Anziehenden sind ausrei-
 chende Kompensation für den
 geopfert Bauern) 10. ... h5
 11.♜b1 a6 12.h3 (besser ist
 12.d5) 12. ... b5 13.c5 b4
 14.♜a4 ♚a5 15.de ♜:e5
 16.♜b6 ♙e6 17.♜c1 ♜ad8
 18.♜b3 (schlecht wäre
 18.cd c5! 19.♜d5 ♜:d5 20.ed
 ♙f5+ 21.♜a1 c4, und
 Schwarz hat entscheidenden
 Angriff) 18. ... ♙:b3 19.ab
 dc



Einschätzung der Stellung:
 Schwarz ist bereit, zwei
 Türme gegen die Dame zu
 tauschen. Das ist rein mate-
 riell gesehen kein gutes Ge-
 schäft. Aber jede Stellung hat
 ihre Besonderheiten, in die-
 sem Fall, daß die weißen Figu-
 ren kein Zusammenspiel erlan-

gen. Der schwarze Läufer be-
 herrscht die Diagonale a1-h8.
 Er wird später mit seiner
 Dame das ganze Brett kontrol-
 lieren und natürlich die
 Schwächen in der weißen Bau-
 ernstruktur bloßlegen.
 Da Weiß zudem eine Reihe
 von Zwangszügen ausführen
 muß, ist er nicht in der Lage,
 die Situation zu seinen Gun-
 sten zu verändern. Seine Figu-
 ren erhalten keine Stütz-
 punkte und werden in Bälle
 zum Spielball der schwarzen
 Dame und des guten Läu-
 fers.

20. ♚d2:d8	♜f8:d8
21. ♜d1:d8+	♜g8-h7
22. ♜d8-b8	♜f6-d7
23. ♜b6:d7	♜e5:d7
24. ♜b8-a8	

Die letzte Chance, den
 schwarzen Spielfluß zu unter-
 binden, bestand in 24. ♜b7,
 obwohl nach 24. ... ♙:b2
 25.♜:b2 ♚a3+ 26.♜c2 ♚a2+
 27.♜d1 ♚:b3+ 28.♜e2 ♜e5
 29.♜f2 ♚c2+ 30.♜g1 b3 die
 schwarzen Bauern kaum zu
 bremsen sind.

24. ... c5-c4!

Durch dieses feine Bauernop-
 fer erreicht Schwarz das ideale
 Zusammenspiel von Dame
 und aktivem Läufer.

25. ♙f1:c4

Das Schlagen mit dem Bauern,
 25.bc, führt nach 25. ... b3
 zum schnellen Ende.

25. ... ♔a5-e5
 26. ♕e3-c1 ♖d7-b6
 27. ♖a8:a6 ♗b6:c4
 28. b3:c4 ♔e5-d4

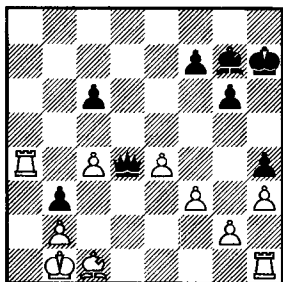
Nun wird auch noch die d-Linie besetzt, so daß der weiße Turm auf h1 nicht ins Geschehen eingreifen kann.

29. ♖a6-a8

Der Bauer c6 ist tabu, da

29. ... ♔a7, gefolgt von 30. ... b3, leicht gewinnt.

29. ... b4-b3
 30. ♖a8-a4 h5-h4



Einschätzung der Stellung: Weiß hat zwei Türme sowie einen Bauern als Äquivalent für die schwarze Dame und ist trotzdem fast im Zugzwang. Die weißen Bauern können sich nach 30. ... h4 nicht mehr bewegen, und der Läufer ist an b2 gebunden. 31. ♖e1 scheitert an 31. ... ♔f2. Auch 31. ♖b4 ♔d3+ 32. ♕a1 c5 33. ♖a4 ♔e2 ist hoffnungslos. Die schwarze Dame in Verbindung mit dem langen Diagonalläufer dominiert. Weiß

kann das Ende nur noch hinauszuögern.

31. ♖a4-a3 ♔d4:c4
 32. ♖h1-e1 ♕g7-d4
 33. e4-e5 ♔c4-c2+
 34. ♕b1-a1 ♕d4-c3,

Schwarz beschreitet den einfachen Weg. 34. ... c5 35. e6 c4 36. ef c3 ist natürlich spektakulärer.

35. ♖e1-g1

Ohne Chancen verbleibt Weiß auch nach 35. bc ♔c3+ 36. ♕b1 ♔e1 37. ♖b3 ♔e5.

35. ... ♕c3:e5
 36. ♖a3-a4 ♕h7-g7
 37. ♖g1-e1 ♕e5-f6
 38. ♖a4-e4 c6-c5
 39. f3-f4 c5-c4
 40. ♖e4-e2 ♔c2-f5
 41. ♕c1-d2 ♔f5-d7
 42. ♕d2-c3

Weiß gab auf wegen 42. ... ♔a4+ 43. ♕b1 ♔a2+ 44. ♕c1 ♕c3 45. bc ♔a1+ 46. ♕d2 ♔b2+.

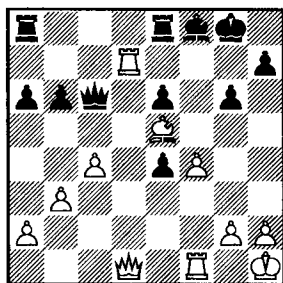
Partie Nr. 3

Vogt-Gheorghiu,

Băile Herculane 1984

1. e4 c5 2. ♖f3 e6 3. d4 cd
 4. ♖:d4 a6 5. ♕d3 ♖f6 6. 0-0 d6 7. c4 b6 8. ♖c3 ♕b7 9. f4 ♖c6 10. ♖:c6 ♕:c6 11. ♔e2 ♕e7 12. ♕h1 0-0 13. b3 ♖d7 14. ♕b2 g6 15. ♖ad1 ♖e8 16. ♕b1 ♕f8? (16. ... ♔c7 hätte die folgende Abwicklung erst einmal verhindert) 17. e5 de 18. ♕e4 ♔c7 (18. ... ♕:e4

19. ♖:e4 ♘g7 20. ♘:e5 ♘:e5
 21. fe ♔g7 22. ♜f2 ♜e7
 23. ♜f6+! ♔g8 24. ♜:e7 ♖:e7
 25. ♖:d7 oder auch 22. ...
 ♖e7 23. ♖g5 ♜g8 24. ♖:f7
 ♖f8 25. ♖:d7 konnte Schwarz
 natürlich nicht gefallen)
 19. ♜f3 ♘:e4 20. ♖:e4 f5 (un-
 befriedigend ist auch 20. ...
 ♘g7 21. fe ♖:e5 22. ♖f6+
 ♔h8 23. ♘:e5, und Weiß ge-
 winnt entscheidendes Mate-
 rial) 21. ♖:d7 fe 22. ♜d1 ♜c6
 (22. ... ♜c8 führt nach
 23. ♘:e5 ♖d8 24. ♖:d8 ♜:d8
 25. ♜e2 ♜d3 26. ♜:d3 ed
 27. ♖d1 ♖d8 28. ♘c7 ♖d4
 29. ♘:b6 ♖:f4 30. ♔g1 zu
 einem für Schwarz verlorenen
 Endspiel) 23. ♘:e5

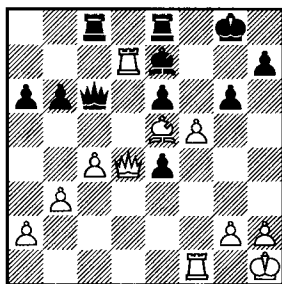


Einschätzung der Stellung:
 Mit taktischen Mitteln –
 21. ♖:d7 und der Drohung
 22. ♖f6+ – hat sich Weiß
 endgültig die Vorherrschaft
 über die Diagonale a1–h8 er-
 kämpft. Gleichzeitig kontrol-
 liert der schwarzfeldrige Läu-
 fer durch seine starke Zentral-
 stellung auf e5 auch noch den
 Damenflügel. Schwarz kann

diesen unangenehmen Lang-
 schreiter nicht vertreiben, da
 Weiß mit dem Turm auf d7
 eine zweite ideal postierte Fi-
 gur besitzt. Dieser Turm do-
 miniert nicht nur auf der
 7. Reihe, sondern besitzt auch
 noch die einzige offene Linie.
 Zieht man noch die löchrige
 schwarze Königsstellung und
 die Bauernschwäche e4 hinzu,
 kann das Fazit nur lauten: Der
 weiße Vorteil ist erdrückend.

23. ... ♖a8–c8
 24. ♜d1–d4 ♘f8–e7

Da Schwarz schon nicht die
 Wirkung des weißen Läufers
 einschränken kann, versucht
 er wenigstens, die Ausstrah-
 lung des aktiven Turms einzu-
 dämmen. Ein schönes Matt
 hätte sich nach 24. ... ♘c5
 25. ♖g7+ ♔f8 26. ♘d6+
 ♜:d6 27. ♜f6 matt ergeben!
 25. f4–f5!!



Dieser unerwartete, taktisch
 begründete Bauernzug bringt
 die schnelle Entscheidung.
 Das Kuriosum ist, daß dieser

Bauer nicht geschlagen werden kann, wie folgende Varianten zeigen: 25. ... ef 26. ♖h8 ♕f8 27. ♖g7+ ♔:h8 28. ♖:g6+ oder 25. ... gf 26. ♖h8 ♕f8 – 26. ... e5 27. ♔:e5 ♕f6 28. ♔:f5 – 27. ♖:f5 ef 28. ♖g7+ ♔h8 29. ♖g6+.

Auch die schwarze Antwort kann am Resultat nichts mehr ändern.

25. ... ♖c8–d8
26. ♖d7:e7 e6:f5

Wie schnell zu sehen ist, scheitert 26. ... ♖:d4 an 27. ♖g7+ ♔f8 28. fg matt.

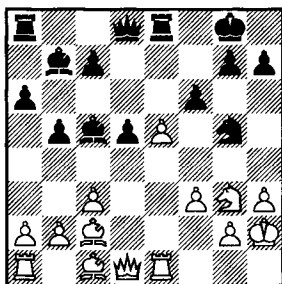
27. ♖e7:e8+ ♔c6:e8
28. ♔d4:b6

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 4

Lobron–Portisch,
Wijk aan Zee 1985

1.e4 e5 2.♖f3 ♖c6 3.♕b5 a6
4.♕a4 ♖f6 5.0–0 ♕e7 6.♖e1
b5 7.♕b3 d6 8.c3 0–0 9.h3
♖b8 10.d4 ♖bd7 11.♖bd2
♕b7 12.♕c2 ♖e8 13.♖f1 d5?
(diese Öffnung des Spiels gibt
nur Weiß Angriffschancen)
14.♖:e5 ♖:e5 15.de ♖:e4
16.f3 ♖g5 17.♖g3 ♕c5+
18.♔h2 f6



Einschätzung der Stellung:

Die weißen wie auch die schwarzen Läufer zielen zum gegnerischen Königsflügel, aber mit unterschiedlicher Ausstrahlung. Durch geschickte Manöver sichert sich Weiß die Diagonale b1–h7 und entfaltet auf dieser optimale Angriffswirkung. Auch der weiße Springer steht zum Angriff bereit. Schwarz gelingt es nicht mehr, die weißen Felder unter Kontrolle zu bringen, und es fehlt Zeit, die Wirkung des eigenen Läuferspaars zu erhöhen. Der Angriff wird von Weiß kraftvoll geführt.

19. ♕c1:g5 f6:g5
20. ♔d1–b1 h7–h6

Nach 20. ... g6 würde das Standardopfer 21. ♕:g6 mit der Folge 21. ... hg 22. ♔:g6+ ♔f8 – 22. ... ♔h8 23. ♖h5 – 23. ♖f5 ♖e7 24.b4 schnell zum Sieg für Weiß führen.

21. ♔b1–d1

Nun übernimmt folgerichtig die weiße Dame die Angriffs-

führung. Es droht 22. ♖d3. Der weiße Läufer indes, der die entscheidende Bresche in die Diagonale b1–h7 geschlagen hat, braucht im weiteren Partieverlauf nur noch abwartend in Bereitschaft zu stehen. Die Messe für Schwarz ist längst gelesen.

21. ... ♖e8–e6
 22. ♗g3–f5 h6–h5
 23. ♖d1–d2 ♕c5–f8
 24. f3–f4 g5:f4
 25. ♖d2:f4 c7–c5
 26. ♖e1–e3 ♖d8–c7
 27. ♖a1–f1

Jetzt sind alle weißen Figuren am Angriff beteiligt. Schwarz ist es nicht gelungen, Gegen spiel zu entfalten – seine Königsstellung ist sturmreif.

27. ... ♖a8–e8
 28. ♗f5–d6 ♖c7–e7

Andere Möglichkeiten sind nicht besser, z. B. 28. ... ♕:d6 29. ed ♖d7 30. ♕f5 oder 28. ... ♖b8 29. ♖f5 ♖h6 30. ♗f7, jeweils mit entscheidendem weißem Vorteil.

29. ♖f4–f5 g7–g6
 30. ♖e3–g3 ♕f8–g7
 31. ♖g3:g6 ♖e6:e5
 32. ♖f5–f7+

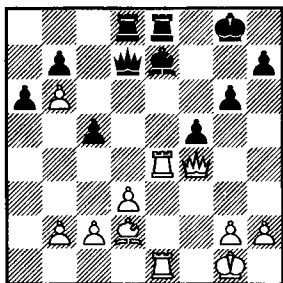
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 5

Larsen–Bednarski,
 Havanna 1967

1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. ♕b5+
 ♕d7 4. a4 (meist wird

4. ♕:d7+ gespielt) 4. ... ♗f6
 5. d3 (5. e5? wäre bereits eine Ungenauigkeit wegen 5. ... de 6. ♗:e5 ♕:b5 7. ab ♖d5) 5. ... e6 6. 0–0 ♕e7 7. e5 de 8. ♗:e5 a6 (besser ist 8. ... 0–0) 9. ♕:d7+ ♗b:d7 10. ♗:d7 ♖:d7 11. ♗d2 0–0 (positionell sollte 11. ... b6 geschehen, aber nach 12. ♖f3 ♖d5 13. ♗e4 ♗:e4 14. de ♖c6 15. ♖g3 0–0 16. ♕h6 ♕f6 17. e5 oder 13. ... 0–0 14. ♕g5 sieht es für Schwarz taktisch nicht gut aus) 12. ♗c4 ♗d5 13. a5 ♖fe8 14. ♖e1 ♕f8 15. ♕d2 ♖ad8 16. ♖e4 ♖c7 17. ♖f3 e5? (in schwieriger Stellung vergrößert Schwarz durch den letzten Zug seine Probleme) 18. ♖e2! f6 19. f4 ♕e7 20. ♖e1 (Weiß kann verstärken, denn 20. fe? f5 wäre fehlerhaft) 20. ... g6 21. ♖f3 ef (21. ... ♗:f4 22. ♕:f4 ef 23. ♖e2 mit dem Plan ♗b6–c4–d5 konnte Schwarz nicht gefallen) 22. ♗b6 ♗:b6 23. ab ♖d7 24. ♖:f4 f5



Einschätzung der Stellung:

Schwarz meinte gerade, seine Probleme nach 25. ♖4e2 ♘f6 gelöst zu haben, wie sich jedoch zeigt, ist das ein großer Irrtum. Eine genaue Analyse beweist, daß bereits nach 13.a5 die schwarze Bauernstruktur am Damenflügel ungünstig festgelegt ist. Schwarz muß schon zu diesem Zeitpunkt eine passive Stellung ohne annehmbaren Plan akzeptieren. Der Fehler 17. ... e5? ermöglicht es schließlich dem Weißen, die e-Linie zu öffnen und mit seinen Schwerfiguren starken Druck auszuüben. Schwarz öffnet deshalb die Diagonale a1-h8. Aber da erscheint der weiße schwarzfeldrige Läufer und bringt das sehenswerte Ende.

25. ♘d2-c3 f5:e4

Schwarz hat keine Wahl, denn

25. ... ♘f8 scheitert an

26. ♖:e8 ♖:e8 27. ♗c4+ ♗f7

28. ♖:e8.

26. ♗f4-e5 ♘e7-f8

Die Alternative 26. ... ♘d6

27. ♗h8+ ♗f7 28. ♗:h7+

♗e6 29. ♖:e4+ ♗d5 30. ♗:d7

♖:d7 31. ♖:e8 ist ebenfalls

hoffnungslos.

27. ♗e5-h8+

Die Wirkung von Dame und Läufer auf der geöffneten Diagonale ist vernichtend.

27. ... ♗g8-f7

28. ♖e1-f1+ ♗d7-f5

Das einzügige Matt – 28. ...

♗e7 bzw. ♗e6 29. ♗f6 – wird verhindert.

29. ♖f1:f5+ g6:f5

30. ♗h8-f6+ ♗f7-g8

31. ♗f6-g5+ ♗g8-f7

32. ♗g5:f5+ ♗f7-g8

33. ♗f5-g5+ ♗g8-f7

34. ♗g5-f6+ ♗f7-g8

35. ♗f6-h8+ ♗g8-f7

36. ♗h8:h7+ ♗f7-e6

37. ♗h7:e4+ ♗e6-d6

38. ♗e4:b7

Wäre Bednarski nicht in hoher Zeitnot gewesen, hätte er sicher längst die Waffen gestreckt.

38. ... ♖d8-d7

39. ♗b7:a6 ♗d6-e6

40. b6-b7+ ♘f8-d6

41. ♗a6-c4+

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 6

Miles-Timman,

Tilburg 1984

1.c4 e5 2. ♘c3 ♘f6 3. ♘f3 ♘c6

4.g3 d5 5.cd ♘:d5 6. ♘g2 ♘b6

7.0-0 ♘e7 8.a3 ♘e6 9.d3 0-0

10.b4 f6 (besser ist 10. ... f5)

11. ♘e4 ♗d7 12. ♘b2 a6

13. ♗c2 ♘h3 (vorbeugend,

13. ... ♗h8 oder 13. ... ♖fd8

ist genauer) 14. ♘c5 ♘:c5

15. ♘:h3 ♗:h3 16. ♗b3+ ♗h8

17.bc ♘d7 18.d4 (18. ♗:b7

♗e6! mit der Idee 19. ...

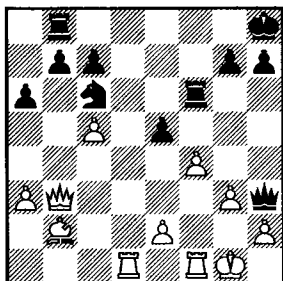
♖ab8 oder ♘:c5 bringt nur

Weiß in Schwierigkeiten)

18. ... ♖ab8 (Schwarz sollte

mittels 18. ... ed die Diago-

nale stabilisieren) 19. de ♖d:e5
 20. ♗:e5 fe 21. ♖ad1 ♖f6
 (droht 22. ... ♖h6) 22. f4



Einschätzung der Stellung:
 Mit einem taktischen Schlag
 gelingt es Weiß, die Diagonale
 a1–h8 so zu öffnen, daß der
 Punkt g7 zur entscheidenden
 Schwäche im schwarzen Lager
 wird. Die Drohung gegen h2
 kann mit ♖f2 leicht verhin-
 dert werden. Mit 13. ... ♗h3
 begannen die Schwierigkeiten
 des Schwarzen. Die weiße
 Dame fand auf b3 ein ausge-
 zeichnetes Feld. Von dort
 drückt sie vor allem gegen b7,
 erzielt aber auch im Zentrum
 und auf dem Königsflügel
 Wirkung. Die teilweise Öff-
 nung der Diagonale a1–h8
 bringt den Läufer auf b2 mehr
 zur Geltung. Schließlich ist
 Weiß auch noch Beherrscher
 der offenen d-Linie.

22. ... ♖f6:f4
 23. ♖f1:f4 e5:f4
 24. ♗b3–f7 ♖b8–g8
 25. ♖d1–f1

Weiß muß nicht zu 21. ♗:f4

greifen, sondern kann den
 Bauern in Ruhe mit dem
 Turm beseitigen und gleich-
 zeitig eine weitere Figur zum
 Angriff führen.

25. ... ♗h3–g4

25. ... fg scheitert an

26. ♗:g7+!

26. ♖f1:f4 ♗g4–g5

27. ♗g1–g2 ♗g5:c5

28. ♖f4–e4

Wiederum droht 29. ♗:g7+
 mit Grundlinienmatt.

28. ... ♗c5–f8

29. ♗f7–h5 ♖c6–e7

30. ♗h5–g5 ♖e7–g6?

Damit wählt Schwarz ein
 Ende mit Schrecken. Bei
 30. ... ♖c6 oder ♖c8 hätte
 der Marsch des weißen h-Bau-
 ern entschieden. 30. ... ♖f5
 verliert wegen 31. ♖f4.

31. ♗g5:g6

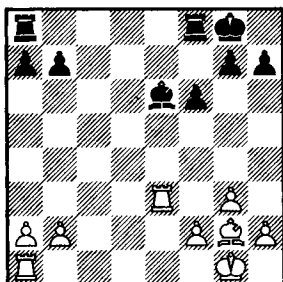
Schwarz gab auf, denn 31. ...
 hg scheitert an 32. ♖h4 matt!

Partie Nr. 7

Larsen–Jussupow,
 Reykjavik 1985

1. c4 ♖f6 2. ♖c3 c5 3. g3 e6
 4. ♖f3 d5 5. cd ♖:d5 6. ♗g2
 ♖c6 7. 0–0 ♗e7 8. ♖:d5 ed
 9. d4 0–0 10. dc ♗:c5 11. ♗g5
 f6 12. ♗d2 (die Idee des An-
 ziehenden besteht in 13. e3,
 gefolgt von ♗c3. Nach 12. ...
 d4 13. ♗b3+ ♗h8 14. ♖ac1
 ♗b6 15. ♖fd1 sind die weißen
 Figuren harmonisch postiert)

12. ... ♖e6 (aktiver ist 12. ... ♖f5 und danach ♖e4) 13.e3 d4 14.ed ♖:d4 15.♗e3 (ungünstig für Weiß wäre 15.♖:d4 ♗:d4 16.♗:b7 ♖ab8) 15. ... ♖:f3+ 16.♗:f3 ♗b6 (bei 16. ... ♗:e3 17.♗:e3 ♖e8 18.♗:b7 ♖b8 19.♗g2 ♖:b2 20.♗:a7 behält Weiß einen Mehrbauern) 17.♖fe1 ♗:e3 18.♗:e3 ♗:e3 19.♖:e3



Einschätzung der Stellung: Durch den Abtausch vieler Figuren wurde direkt von der Eröffnung ins Endspiel übergegangen. Eine Mittelspielphase hat es eigentlich nicht gegeben. Schwarz konnte zwar seinen isolierten d-Bauern auflösen, muß dafür aber in der entstandenen Stellung andere Nachteile in Kauf nehmen: Weiß ist besser entwickelt. Der Turm auf e3 steht sehr aktiv, und der Läufer g2 beherrscht seine Diagonale. Beide Figuren greifen gegnerisches Material an. Obendrein bietet die Schwäche des Feldes e6 Möglichkeiten für taktische Schläge. Klarer weißer

Vorteil lautet die richtige Schlußfolgerung.

19. ... ♖g8-f7

Die Variante 19. ... ♖fe8? 20.♗:b7 ♖ab8 21.♖:e6 verdeutlicht bereits die Probleme des Feldes e6.

20.b2-b3 ♖a8-e8

Will Schwarz Bauernverlust vermeiden, müßte er zu 20. ... ♖ab8 greifen. Aber auch hier ist wieder die Schwäche e6 Dreh- und Angelpunkt, z. B. 21.♖ae1 ♖fe8 22.♖:e6 ♖:e6 23.♗d5 ♖be8 24.f4 f5 25.g4 ♖f6 26.g5+ ♖f7 27.♖e5 g6 28.♖f2 oder 25. ... g6 26.g5, und Schwarz verliert durch Zugzwang.

21.♖a1-e1 ♗e6-d7

21. ... b7-b6 führt zu den Zugzwangsvarianten.

22.♗g2-d5+ ♖f7-g6
23.♗d5:b7

Weiß hat einen Mehrbauern und verwertet diesen technisch sauber.

23. ... ♖e8:e3
24.♖e1:e3 ♖f8-b8
25.♗b7-a6 ♖b8-b6
26.♗a6-c4 a7-a5
27.a2-a4 ♖b6-d6
28.♖g1-f1 ♖d6-d2
29.♖f1-e1 ♖d2-d4
30.♖e3-d3 ♖d4:d3
31.♗c4:d3+ ♖g6-f7
32.♖e1-d2

Natürlich nicht 32.♗:h7? g6,

und Weiß verliert seinen Läufer.

32. ... h7-h6
 33. ♖d2-c3 ♙f7-e6
 34. b3-b4 ♘d7:a4
 35. b4:a5 ♙e6-d6
 36. ♖c3-d4 ♘a4-c6
 37. a5-a6

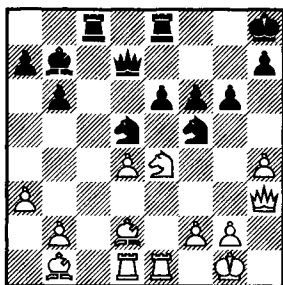
Schwarz gab auf. Nach der Fehleinschätzung, den isolierten Bauern aufzulösen, mußte der Nachziehende zwangsläufig in ein verlorenes Endspiel geraten. Der Vollstrecker war wiederum ein aktiver Läufer auf „seiner“ Diagonale.

Partie Nr. 8

Nikolić-Ribli,

Portorož/Ljubljana 1985

1. ♖f3 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖c3 d5
 4. d4 c5 5. cd ♖:d5 6. e3 ♖c6
 7. ♘c4 cd 8. ed ♘e7 9. 0-0 0-0
 10. ♖e1 ♘f6 11. ♖e4 b6 12. a3
 ♘b7 13. ♗d3 ♖c8 14. ♖fg5
 (es droht 15. ♘:d5 ed
 16. ♖:f6+ ♗:f6 17. ♗:h7 matt)
 14. ... ♘:g5 15. ♘:g5 f6
 16. ♘d2 ♗d7 17. ♖ad1 ♖ce7
 18. ♘a2 ♖fe8 19. h4 (Weiß
 plant, seinen Angriff über die
 Diagonale b1-h7 vorzutragen)
 19. ... ♖h8 20. ♘b1 g6
 21. ♗h3 ♖f5



Einschätzung der Stellung:
 Beide Parteien waren bestrebt, ihre Figuren so zu postieren, daß sie einen hohen Wirkungsgrad besitzen. Dies ist Schwarz besser gelungen, weil er das Blockadefeld d5 des weißen Isolani d4 durch einen Springer kontrolliert. Der andere schwarze Springer auf f5 greift den schwachen Bauern d4 an und schützt gleichzeitig den König. Schwarz hat auch die einzige offene Linie mit einem Turm besetzt. Eine kleine, aber leicht zu deckende Schwäche ist sein Bauer f6. Weiß besitzt zwar das Läuferpaar, es hat aber wesentlich geringere Ausstrahlung als das schwarze Springerduo. Ein Pluspunkt für den Anziehenden ist der starke Springer auf e4.

22. ♘b1-a2

Die Drohung lautet 23. ♘:d5, gefolgt von 24. ♖:f6.

22. ... ♖e8-f8
 23. ♖e4-g3 ♖c8-c2

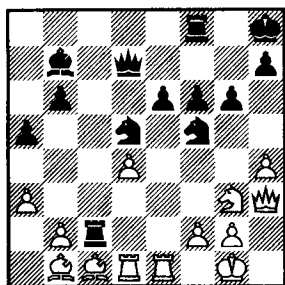
23. ... ♖:d4? 24. ♘h6!

24. ♖d2-c1

Die schwarzen Figuren sind so postiert, daß ein taktisches Manöver gegen das Feld g2 in der Luft liegt.

24. ... a7-a5

25. ♖a2-b1



Einschätzung der Stellung: Schwarz konnte seine Stellung noch verstärken, indem er seinen Turm aktivierte (23. ... ♖c2) und eine weitere weiße Figur zu Verteidigungsaufgaben zwang (24. ♖c1). Um Druck gegen e6 auszuüben, hat Weiß seine zentrale Springerstellung aufgegeben – sicher auch keine glückliche Entscheidung. Mit einem Qualitätsopfer erobert Schwarz das Feld f4. Der Läufer auf der Diagonale a8-h1 in Verbindung mit den beiden Springern und der Dame bringt die schnelle Entscheidung. Die weißen Figuren können nicht mehr eingreifen.

25. ... ♖c2:c1

26. ♖d1:c1 ♖d5-f4

27. ♖h3-g4 ♖f4:g2

28. ♖e1-d1 ♖f5-h6

29. ♖g4-e2 ♖g2-f4

30. ♖e2-d2 e6-e5

Nun greift auch noch die schwarze Dame in den Angriff ein.

31. d4-d5

So hofft Weiß, den schwarzen Langstrahler auf b7 aususchalten. 31.de ♖h3 würde die weißen Qualen sofort beenden.

31. ... ♖d7-h3

32. ♖b1-e4 ♖h6-g4

33. ♖g3-f1 ♖h3:h4

34. ♖e4-g2 ♖b7-a6

Da steht der gute Läufer wieder auf einer anderen wichtigen Diagonale.

35. ♖d1-e1 ♖a6:f1

Weiß gab auf, da er 36. ♖:f1 ♖h2+ 37. ♖g1 ♖g4 sah.

Partie Nr. 9

Schmidt-Sznepik,
Warschau 1984

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3. ♖c3 ♖g7

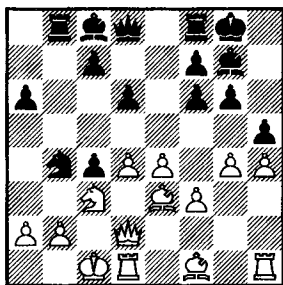
4.e4 d6 5.f3 0-0 6. ♖e3 ♖c6

7. ♖ge2 a6 8. ♖d2 ♖b8 9.h4

h5 10.0-0-0 b5 11. ♖d5 bc

12. ♖:f6+ ef 13.g4 ♖b4 (es

droht 14. ... ♖d3+) 14. ♖c3



Einschätzung der Stellung:
Eine typische Konstellation
für den Fall, daß Zeit bedeu-
tend wichtiger als Material ist.
Die Frage ist: Wer kommt mit
seinen Figuren schneller an
den gegnerischen König
heran? Weiß ist bereit, die
Bauernformation vor dem
schwarzen König zu zerschla-
gen. Als Gegengewicht besitzt
Schwarz die aktiver stehenden
Figuren (♖b4, ♜b8). Aber
beide Parteien benötigen
Nachschub für einen erfolgrei-
chen Angriff. Die Chancen
sind also verteilt.

14. ... c7-c5

Dieser Bauernzug beginnt die
Diagonale a1-h8 für den Läu-
fer g7 zu öffnen. Außerdem
ermöglicht er der schwarzen
Dame den Ausfall nach a5, wo
sie sich in den Angriff ein-
schalten wird.

15.d4:c5

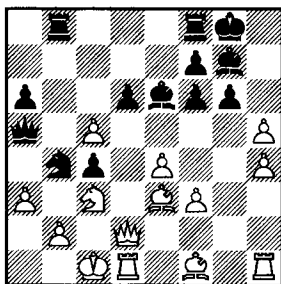
Andere Möglichkeiten bestan-
den in 15.♙:c4 cd 16.♙:d4
♙c7 17.♙b3 ♙e6 mit beider-
seitigen Chancen oder 15.g4

♙a5 16.a3 cd 17.♙:d4 ♖c6
18.♙e3 ♙h5, und von einem
weißen Angriff ist nichts mehr
zu sehen.

15. ... ♙c8-e6
16.g4:h5

Nach 16.a3 ♖c6 17.♙:d6 ♙c8
18.♖d5 ♙b7 hat Schwarz das
Sagen.

16. ... ♙d8-a5
17.a2-a3



Einschätzung der Stellung:
Weiß hat die nötige Konse-
quenz vermissen lassen. Wert-
volle Zeit ging verloren, die
Schwarz für seine Angriffsbe-
mühungen nutzte. Könnte der
Läufer g7 noch eingreifen,
wäre das Schicksal des weißen
Königs besiegelt. Das Ziel von
Schwarz liegt auf der Hand.

17. ... d6:c5
18.h5:g6

Die Folgen von 18.ab cb
würde Weiß nicht überstehen.

18. ... f6-f5!
Konsequent!

19.g6:f7+ ♖g8-h7

Bei 19. ... ♖:f7 20. ♖g1 kann Weiß den Läufer g7 noch ausschalten.

20.a3:b4 c5:b4

21. ♖h1-g1

Die Alternativen sind 21. ♖b1 c3 oder 21. ♔d4 ♚a1+ 22. ♖b1 c3 23. ♚c2 ♔h6+.

Beide Fortsetzungen erweisen sich jedoch als nicht erstrebenswert.

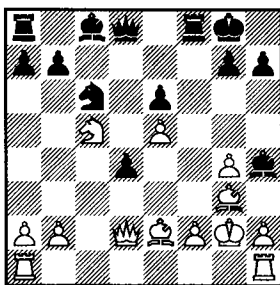
21. ... ♔g7:c3

Schwarz gab bereits auf, da 22.bc ♚a1+ 23. ♔c2 b3 zum Matt führt. Die Wirkungszeit des guten Läufers war kurz, aber nachhaltig!

Partie Nr. 10

Möhring-Uhlmann,
Salzwedel 1982

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖c6 5. ♖f3 ♚b6 6. ♔e2 cd 7.cd ♖h6 8. ♖c3 ♖f5 9. ♔f1 (besser ist 9. ♖a4) 9. ... ♔d7 (9. ... ♖c:d4? 10. ♖a4 verliert für Schwarz) 10. ♖a4 ♚d8 11. ♔f4 ♔e7 12.g4 (schlecht ist 12. ♖c5? wegen ♖f:d4) 12. ... ♖h4 13. ♖:h4 ♔:h4 14. ♖c5 ♔c8 (14. ... 0-0? 15.g5 mit der Idee ♖g1-g4 bringt Schwarz Probleme) 15. ♚d2 f6 16. ♔g2 0-0 17. ♔g3 fe 18.de d4



Einschätzung der Stellung: Durch seinen letzten Zug macht Schwarz unmißverständlich klar, daß er auf der Diagonale h1-a8 seine Angriffsbemühungen verstärken möchte. Seine Trümpfe sind dabei der Turm in der halboffenen f-Linie und der Läufer h4, die nicht zuletzt ein mögliches weißes Gegenspiel mittels h2-h4 unterbinden. Viele kleine Schwächen im weißen Lager, wie z. B. der etwas in der Luft hängende Bauer e5, sind gleichbedeutend mit schwarzem Vorteil.

19. ♔g3:h4

Interessante Abspiele ergeben sich nach 19. ♔g3:h4 20. ♔c4 ♖a5 (19. ... ♖:e5? 20. ♔:e5 ♖:f2+ 21. ♚:f2 ♔:f2 22. ♖:e6 ♔:e6 23. ♔:e6+ ♔h8 24. ♔:f2 ♚e7 25. ♖he1) 20. ♖:e6 (20. ♔:e6+ ♔:e6 21. ♖:e6 ♚d5+ 22. ♔h3 ♔:g3 23.fg ♚:e6 24. ♚:a5 ♖f2!) 20. ... ♖:c4 21. ♖:d8 ♖:d2 22. ♔:h4 ♔:g4 mit schwarzem Vorteil.

19. ... ♚d8:h4

Turm auf d3 wesentlich aktiver als ihre Kollegen agieren, hat der Anziehende Vorteil. Schwarz muß versuchen, die Diagonale a1–h8 zu neutralisieren und mit seinen Figuren dem gefährdeten König zu helfen.

20. ♖c3–e4 ♔b6–a5

20. ... ♕:e4 21. ♕:e4 würde das weiße Übergewicht nur vergrößern, da Weiß dann auch noch die Diagonale h1–a8 beherrscht.

21. ♖e4–f6+ ♕h5:f6
22. ♕b2:f6 ♖d8–d7
23. g5:h6 ♕f8:h6
24. ♖c1–d1 ♕c6:g2

Schwarz hofft, den weißen Stellungsdruck durch Tausch zu verringern.

25. ♕g1:g2 ♔a5:a2

25. ... ♕g7 26. ♕:g7 ♕:g7
27. ♖:d6 ♖:d6 28. ♖:d6 ♔a2
29. ♔f3 führt durch die Drohung ♖d7 zu weißem Bauerngewinn.

26. e2–e4 ♕h6–g7
27. e4–e5 d6–d5

Abermals kann Schwarz die Läufer nicht tauschen, z. B.

27. ... ♕:f6 28. ef ♔b2
29. ♖d4 ♔c2 30. ♖f4 e5
31. ♔g5 ef 32. ♔h6 ♔e4+
33. ♕h2 oder 30. ... g5
31. ♖e4, und gegen Matt gibt es keine Verteidigung.

28. h3–h4

Dem h-Bauern kommt die ehrenvolle Aufgabe zu, die schwarze Königsstellung zu öffnen.

28. ... ♔a2–b2
29. ♖d1–d2 ♔b2–a1
30. ♔g4–g5 ♕g7:f6
31. e5:f6

Die schwarze Majestät ist dem Wirbel der weißen Schwerfiguren schutzlos ausgeliefert.

31. ... ♕g8–h7
32. h4–h5 ♖a8–g8

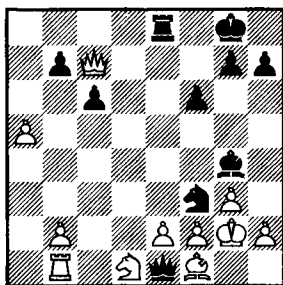
Diese Hilfe kommt zu spät!

33. ♖d3–h3

Schwarz gab auf.

1.1.2. Der Läufer bestimmt die Taktik

In den folgenden Partiebeispielen löst der Läufer direkt taktische Aufgaben oder wirkt im Zusammenspiel mit seinen Schwerfiguren im taktischen Bereich. Er opfert sich gegen schützende Bauern, schlägt Breschen für andere Figuren, die sein Werk vollenden. Wir betrachten Standardopfer auf h7 (h2) und h6 (h3), aber auch Läufer, die mit taktischer Raffinesse gegnerische Könige zu ihrem Spielball werden lassen. Zunächst ein Schlußakkord als Einstimmung.



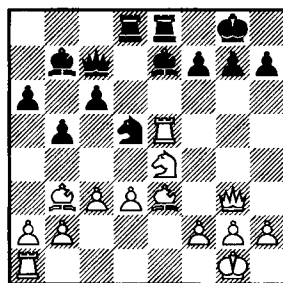
Torre-Timman, Hamburg
1982

1. ... ♖:f1+! Weiß gab auf
(2.♙:f1 ♔h3 matt).

Partie Nr. 12

Arnason-Hjorth,
Dubai 1986

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6
4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♙e7 6.♖e1
b5 7.♙b3 ♙b7 8.d3 0-0
9.♘bd2 ♖e8 10.c3 d5?! 11.ed
♘:d5 12.♘:e5 ♘:e5 13.♖:e5
♙d7 (schlechter ist 13. ...
♘f4? 14.♖f5 ♘:g2 15.♙:f7+
♙h8 16.♙h5!, und mit der
Drohung 17.♙:h7+! steht
Weiß auf Gewinn) 14.♙f3 c6
15.♘e4 ♖ad8 16.♙e3 ♙c7?
17.♙g3!



Einschätzung der Stellung:
Die Eröffnungsphase ging
deutlich an Weiß. Schwarz hat
es nicht verstanden, für den
geopferten Bauern Entwick-
lungsvorsprung und aktives Fi-
gurenspiel zu erreichen. Die
weißen Figuren sind besser
postiert und stehen zum An-
griff bereit. Der materielle und
positionelle Vorteil des Anzie-
henden ist Garant für einen
schnellen Sieg. Die direkten
Drohungen sind 18.♙h6 bzw.
18.♙:d5 cd 19.♘f6+ ♙:f6
20.♖:e8+ ♖:e8 21.♙:c7.

17. ... ♙g8-f8
18.♙e3-h6!!

Die Läufer schlagen jetzt die
entscheidenden Breschen, um
den schwarzen König im
Sturm zu erobern.

18. ... g7:h6
19.♙b3:d5 ♙c7-d7

Schneller gewinnt Weiß nach
19. ... cd 20.♘f6! ♙:f6
21.♖:e8+ ♖:e8 22.♙:c7.

20.♙d5-b3 c6-c5
21.♙g3-f4 ♙e7-g5
22.♘e4:g5 h6:g5
23.♙f4-f6 ♖e8:e5
24.♙f6-h8+ ♙f8-e7
25.♙h8:e5+ ♙e7-f8
26.♙e5-h8+ ♙f8-e7
27.♖a1-e1+

Die letzte bisher noch nicht
am Angriff beteiligte Figur
greift in das Geschehen
ein.

27. ... ♙e7-d6

28. ♖h8-f6+ ♔d6-c7

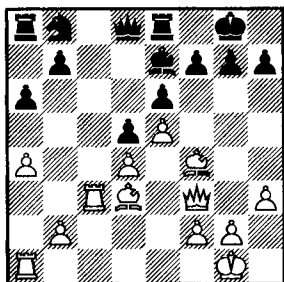
29. ♜e1-e7

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 13

Polugajewski-Torre,
London 1984

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♘f3 ♘f6
4. ♘c3 dc 5.a4 ♘f5 6.e3 e6
7. ♘:c4 ♘b4 8.0-0 0-0 9. ♖e2
♘bd7 10.e4 ♘g6 11. ♘d3
♘h5 12. ♘f4 ♜e8 13.e5 ♘d5
14. ♘:d5 cd 15.h3 ♘e7
16. ♜fc1 a6 17. ♜c3 ♘:f3
18. ♖:f3 ♘b8?



Einschätzung der Stellung:

Die weißen Figuren schauen drohend zum schwarzen König, wobei vor allem die 3. Reihe als Angriffsbasis für die Türme wichtig ist. Schwarz plant, mit seinem Springer von c6 aus Druck gegen den Bauern d4 auszuüben. Der Springer hätte aber besser auf f8 Verteidigungsaufgaben übernehmen sollen, da dieses Unternehmen gegen d4 schon aus Zeitmangel scheitern muß. Weiß kann die Partie bereits

kombinatorisch entscheiden.

19. ♘d3:h7+ ♔g8:h7

20. ♖f3-h5+ ♔h7-g8

21. ♜c3-g3 g7-g6

Schwarz mußte sich zwischen zwei Verteidigungswegen entscheiden. Die andere Möglichkeit war 21. ... ♘f8* mit der Folge 22. ♘g5 ♘e7 23. ♘h6 ♘f8 24. ♜:g7+ ♘:g7 25. ♖g4 ♔f8 26. ♖:g7+ ♔e7 27. ♘g5+ oder 22. ... ♖b6 23. ♘f6 ♘c6 24. ♖h6, und Weiß gewinnt.

22. ♜g3:g6+

Erzwungen, aber natürlich auch gut!

22. ... f7:g6

23. ♖h5:g6+ ♔g8-h8

24. ♖g6-h6+ ♔h8-g8

25. ♖h6:e6+ ♔g8-h8

26. ♖e6-h6+ ♔h8-g8

27. ♖h6-g6+ ♔g8-h8

28. ♖g6-h5+ ♔h8-g8

29. ♘f4-h6

Der nächste weiße Läufer wird für den Angriff benötigt.

29. ... ♘e7-f8

Zum schnellen Ende wäre es nach 29. ... ♘f6 30. ♖g6+ ♔h8 31. ef gekommen.

30. ♖h5-g6+ ♔g8-h8

31. ♘h6:f8 ♜e8:f8

32. ♖g6-h6+ ♔h8-g8

33. ♜a1-a3

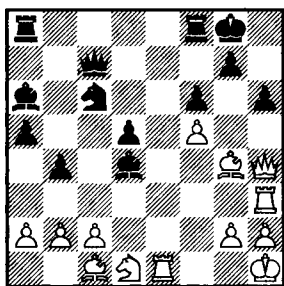
Auch der zweite weiße Turm kommt über die 3. Reihe zum Hauptkampfplatz. Schwarz gab auf, da es nach 33. ... ♔f7

34. ♖f3+ ♔e7 35. ♗g7+ oder
 34. ... ♔g8 35. ♖g3+ ♔f7
 36. ♖g7+ kein Entrinnen
 mehr gibt.

Partie Nr. 14

Sokolow-Wyschmanawin,
 Lwow 1984

1.e4 c5 2. ♖f3 e6 3.d4 cd
 4. ♖:d4 ♖c6 5. ♖c3 a6 6. ♗e2
 ♖ge7 7.0-0 ♖:d4 8. ♗:d4
 ♖c6 9. ♗d3 ♗c7 10. ♗g5 ♗d6
 11. ♗h3 (ein ideales Feld für
 die Dame, h2 wird verteidigt,
 h7 attackiert) 11. ... 0-0
 12. ♖ad1 ♗e5 13. ♔h1 f6
 14. ♗c1 b5 15.f4 ♗d4 16. ♖d3
 (der Turm wird zur Angriffs-
 seite überführt) 16. ... b4
 17. ♖d1 d5 18.ed ed 19.f5 (der
 Läufer c8 ist somit von der
 Verteidigung ausgeschlossen)
 19. ... ♗e5 20. ♗g4 a5
 21. ♗h4 ♗a6 22. ♖e1 ♗c7
 23. ♖h3 h6



Einschätzung der Stellung:
 Alle weißen Figuren – ausge-
 nommen der Springer d1 –
 sind auf Angriff orientiert, wo-
 bei die Aufstellung der wei-
 ßen Dame und des Turms in

der h-Linie besonders bedroh-
 lich aussieht. Die schwarzen
 Figuren sind normal entwik-
 kelt, und der Nachziehende
 besitzt das schöne Zentralfeld
 e5 als Stützpunkt. Aber leider
 ist die Mehrzahl der schwar-
 zen Offiziere auf dem Damen-
 flügel konzentriert und kann
 somit keine Verteidigungsauf-
 gaben übernehmen. Weiß wird
 deshalb die letzte Bastion von
 Schwarz erfolgreich im Sturm
 nehmen.

24. ♗c1:h6

Dieses Opfer ist zwingend
 und muß angenommen wer-
 den.

24. ... g7:h6
 25. ♗g4-f3

Die Schwäche des Bauern d5
 gewinnt ein wichtiges Tempo
 für Weiß, was zur Öffnung
 der g-Linie genutzt wird.

25. ... ♖a8-d8
 26. ♗h4:h6 ♗c7-g7

Es gibt keine andere Verteidi-
 gung.

27. ♖h3-g3 ♗g7:g3
 28.h2:g3 ♖d8-d7
 29. ♗f3:d5+

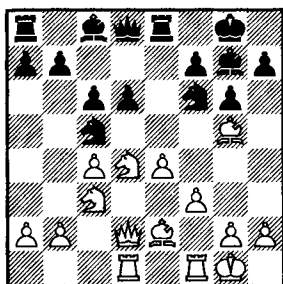
Schwarz gab auf, ohne sich
 29. ... ♖:d5 30. ♗g6+ ♔h8
 31. ♖e4 zeigen zu lassen.

Partie Nr. 15

Heinig-Uhlmann,
 DDR 1983

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3. ♖c3 ♗g7

4.e4 d6 5.♘e2 0-0 6.♘g5
 ♗bd7 7.♙d2 e5 8.♗f3 c6
 9.0-0 ♖e8 10.♞ad1 ed
 11.♗:d4 ♗c5 12.f3?



Einschätzung der Stellung:
 Der letzte weiße Zug ermöglicht es Schwarz, mit taktischen Mitteln positionellen Vorteil zu erlangen. Dabei werden die weißen Schwächen auf den schwarzen Feldern und eine minderwertige Bauernstruktur erbarmungslos ausgenutzt. 12.♘f3 hielt dagegen die Stellung im Gleichgewicht.

12. ... ♗f6:e4!
 13.f3:e4 ♗g7:d4+
 14.♙d2:d4

Nach 14.♙h1? ♗:c3 15.bc
 ♗:e4 16.♗:d8 ♗:d2 verbleibt
 Weiß mit entscheidendem Materialnachteil.

14. ... ♗d8:g5
 15.♙d4:d6 ♗c8-e6
 16.♙g1-h1

Der weiße König entzieht sich den drohenden Schachgeboten.

16. ... ♞a8-d8
 17.♙d6-c7 ♞d8:d1
 18.♞f1:d1 ♙g5-e3
 19.h2-h3 h7-h5
 20.♙c7-e5 ♗c5-a4

Wie lange wird das weiße Figurengefüge wohl dieser ersten Prüfung standhalten?

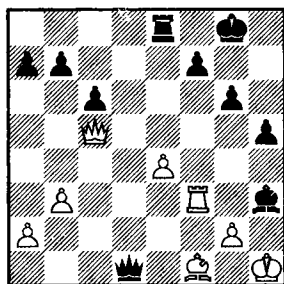
21.♞d1-d3 ♙e3-c1+
 22.♗c3-d1 ♙c1-c2
 23.♗e2-f1 ♙c2:c4

Dieser Bauer war nicht mehr zu halten. Zum positionellen kommt nun für Schwarz noch das materielle Plus hinzu.

24.b2-b3 ♙c4-c5

Diese Tricks mußten von Schwarz natürlich bedacht werden.

25.♙e5-c7 ♙c5-b6
 26.♙c7-e5 ♗a4-c5
 27.♞d3-g3 ♙b6-d8
 28.♙e5:c5 ♙d8:d1
 29.♞g3-f3 ♗e6:h3!

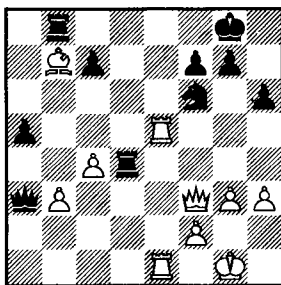


Einschätzung der Stellung:
 Der Läufer ist nicht gut zu schlagen. Schwarz konnte seine Stellung weiterhin ver-

bessern. Er behält einen Mehrbauern und steht auf Gewinn.

30. ♖:a7 ♘g4 31. ♜f2 ♚e1
32. ♙g1 ♜e7 33. ♖b8+ ♙g7
34. ♖f4 ♚a1 35. ♙h2 ♖e5
36. ♙g3 g5 37. ♖:e5 ♜:e5
38. ♘d3 f5! 39. ♜f1 h4+
40. ♙f2 fe

Weiß gab auf.



Partie Nr. 16

Uhlmann-Holzhäuser,
Kecskemét 1984

1.c4 ♘f6 2. ♘c3 e6 3. ♘f3
♘b4 4. ♖c2 ♘c6 (den Vorzug
verdient 4. ... 0-0) 5.g3 0-0
6. ♘g2 d5 7.a3 ♘:c3 8. ♖:c3 d4
(Schwarz gewinnt Raum, muß
aber Weiß das Läuferpaar
überlassen) 9. ♖c2 e5 10.d3
a5! 11.b3 h6 12.0-0 ♘f5
13. ♘b2 ♖e7 14. ♖d2 ♜fe8
15.h3 ♘h7 16.e3 ♘:d3
(Schwarz will vereinfachen)
17. ♜fe1 (präziser war
17. ♖:d3 e4 18. ♖d1 ef 19. ♖:f3
de 20. ♜fe1 ef+ 21. ♖:f2 ♖d8
22. ♙h2 ♜:e1 23. ♜:e1, und
das weiße Läuferpaar ist über-
legen oder 20. ... e2 21. ♜a2
mit der Idee 22. ♘:f6 und bes-
serem Endspiel) 17. ... de
18. ♜:e3 ♘e4 (nicht 18. ... e4
19. ♘e1, gefolgt von ♘:d3 und
weißem Vorteil) 19. ♜ae1
♜ad8 20. ♖e2 ♘:f3 (falsch
wäre 20. ... ♘d4 21. ♘:d4 ed
22. ♜:e4 ♘:e4 23. ♘:e4 d3
24. ♖d2 nebst ♜e3 oder g4)
21. ♘:f3 ♘d4 22. ♘:d4 ♜:d4
23. ♘:b7 ♖:a3 24. ♜:e5 ♜b8
25. ♖f3

Einschätzung der Stellung:
Der langschriftige Läufer ist in
dieser Stellung dem Springer
klar überlegen. Sollte es dem
Nachziehenden jedoch gelin-
gen, die weißen Damenflügel-
bauern zu attackieren, könnte
er Materialvorteil erzielen.
Weiß muß die Kraft des Läu-
fers mit der Wirkung seiner
Schwerfiguren vereinigen, wo-
bei den Feldern e8 und f7
eine entscheidende Rolle zu-
kommt.

25. ... a5-a4

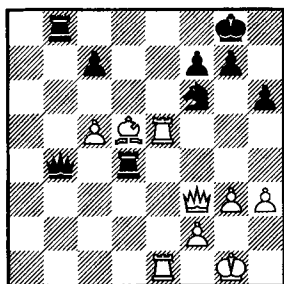
Schwarz kann nicht auf Bau-
erngewinn spielen, da dies an
taktischen Raffinessen scheit-
tert. So führt 25. ... ♖b4?
26. ♘c6! ♖:b3? 27. ♜e8+!
♘:e8 28. ♜:e8+ ♙h7 29. ♖f5+
g6 30. ♖:f7 zum Matt.

26.b3:a4 ♖a3:a4

Der Damentausch 26. ... ♖:f3
erweist sich wegen 27. ♘:f3
♜:c4 28. ♜a1 als unbefriedi-
gend, denn der freie a-Bauer
ist danach kaum zu bremsen.

27.c4-c5 ♖a4-b4

28. ♖b7-c6! ♜d4-c4
 Weiß gewinnt nun forciert.
 29. ♖c6-d5! ♜c4-d4



Einschätzung der Stellung:
 Es gibt keine Verteidigung
 mehr. So scheitert 29. ...
 ♜:d5 an 30. ♜e8+ ♜:e8
 31. ♜:e8+ und ♜f5+ bzw.
 29. ... ♜:c5 an 30. ♜e8+!!
 ♜:e8 (30. ... ♜:e8 31. ♜:f7+
 ♜h7 32. ♜g8+ ♜g6 33. ♜e6+
 ♜f6 34. ♜:f6+ ♜:f6 35. ♜e6+
 ♜g5 36. h4+ ♜h5 37. ♜f3+
 ♜g4 38. ♜:g4 matt) 31. ♜:e8+
 ♜:e8 32. ♜:f7+ ♜h7
 33. ♜f5+! g6 (33. ... ♜h8
 34. ♜f8+ ♜h7 35. ♜g8+
 ♜g6 - 35. ... ♜h8
 36. ♜f7+ - 36. ♜f7+ ♜g5
 37. f4+ mit Gewinn) 34. ♜f7+
 ♜g7 35. ♜g8 matt. Diese Va-
 rianten zeigen deutlich, wel-
 che taktischen Möglichkei-
 ten durch das optimale Zusam-
 menwirken von Läufer und
 Schwerfiguren den Partieab-
 lauf bestimmen.

30. ♜e5-e8+!! ♜f6:e8
 Falls 30. ... ♜:e8, so

31. ♜:e8+ ♜:e8 32. ♜:f7+
 ♜h7 33. ♜g8+ ♜g6
 34. ♜:e8+ ♜g5 (34. ... ♜h7
 35. ♜g8+) 35. h4+ ♜:h4
 36. ♜e5+ ♜g6 37. gh mit
 leichtem Gewinn.

31. ♜f3:f7+ ♜g8-h7
 32. ♜f7-f5+! g7-g6

Wiederum führt 32. ... ♜h8
 nach 33. ♜f8+ ♜h7 34. ♜g8+
 ♜g6 35. ♜f7+ ♜g5 36. ♜e5
 zum Matt.

33. ♜e1-e7+ ♜e8-g7
 34. ♜f5-f6

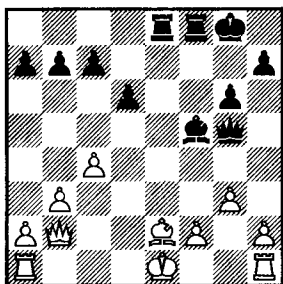
Schwarz gab auf, da 34. ...
 ♜d1+ 35. ♜h2 ♜b2
 36. ♜:g7+ ♜h8 37. ♜g8+
 ♜h7 38. ♜:g6 mit Matt endet.

Partie Nr. 17

Alatorzew-Boleslawski,
 Moskau 1950

1.d4 ♜f6 2.c4 d6 3. ♜c3 e5
 4.e4 ed 5. ♜:d4 ♜c6 6. ♜d2 g6
 7.b3 ♜g7 8. ♜b2 0-0 9. ♜d3
 ♜g4 10. ♜f3 (10.0-0-0 f5!
 11.ef ♜b4 12. ♜e4 ♜:f5!
 13. ♜:f5 ♜:f5 ist sehr gefähr-
 lich für Weiß) 10. ... ♜ge5
 11. ♜e2 (11. ♜:e5 de kann
 Weiß nicht gefallen) 11. ...
 ♜:f3+ 12. ♜:f3 ♜d4 13. ♜d1
 f5 14.ef ♜:f5 15. ♜e2 (nötig
 war 15.0-0) 15. ... ♜:e2
 16. ♜:e2 (kaum akzeptabel ist
 16. ♜:g7 ♜f4! 17. ♜:f4 ♜e7+
 18. ♜e2 ♜:g7 19. ♜e3 ♜:e3
 20.fe ♜ae8 oder 17. ♜:f8 ♜f6!
 18.f3 ♜e8+ 19. ♜f2 ♜d3+
 20. ♜g3 g5!) 16. ... ♜:b2
 17. ♜:b2 ♜g5 18.g3 (18.0-0?

♔h3, und Schwarz gewinnt die Qualität) 18. ... ♖ae8



Einschätzung der Stellung: Weiß hat durch ungeschickte Manöver in der Eröffnung viel Zeit verloren und ist in Entwicklungsrückstand geraten. Alle schwarzen Figuren stehen zum Angriff bereit. Die direkten Drohungen auf der e-Linie zwingen Weiß, seinen König in eine andere Gefahrenzone zu übersiedeln. Dort sind es vor allem die geschwächten weißen Felder, die dem Anziehenden große Probleme bereiten. Weiß ist in der Verteidigung so stark gebunden, daß keine Zeit für ein Gegenspiel bleibt. Der schwarze Vorteil ist schon entscheidend.

19.0-0 ♔f5-h3
20.f2-f4

Erzwungen, da ein Turmzug den Nachziehenden zum Einschlagen auf f2 einladen würde; z. B. 20. ♖fc1 ♖:f2! 21. ♕:f2 ♜e3+ 22. ♕e1 ♔g4 23. ♖c2 ♜g1+ mit schnellem Ende.

20. ... ♔h3:f1!

Ein Damenschach auf c5 könnte Weiß mit ♖f2 parieren. Nach dem Textzug, der immerhin ein Damenopfer anbietet, behält Schwarz seine starke Initiative.

21.f4:g5 ♖e8:e2
22. ♜b2-c3

Forciert gewinnt Schwarz bei 22. ♜d4 mit der Folge 22. ... ♔h3 23. ♜h4 ♔g2 24. ♖e1 ♖:a2 25. ♜g4 ♔f3 26. ♜e6+ ♖f7 27. ♜h3 ♔c6 28. b4 ♖f5 29. b5 ♖g2+ 30. ♜:g2 ♔:g2 31. ♕:g2 ♖:g5.

22. ... ♔f1-g2
23. ♜c3-d3 ♔g2-f3
24. ♖a1-f1

Es gibt kein Entrinnen, wie auch die Varianten 24. ♕f1 ♖:h2 25. ♜d4 c5 26. ♜c3 ♔c6+ 27. ♕e1 ♖f3 28. ♜a5 ♖h1+ oder 26. ♜:d6 ♔c6+ 27. ♕e1 ♖h1+ 28. ♕d2 ♖:a1 29. ♜e6+ ♖f7 30. ♜c8+ ♕g7 zeigen.

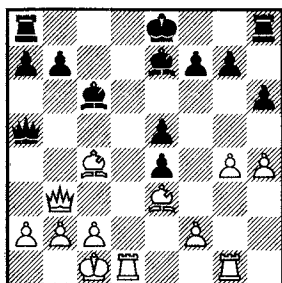
24. ... ♖e2-g2+
25. ♕g1-h1 ♔f3-c6
26. ♖f1:f8+ ♕g8:f8
27. ♜d3-f1+ ♖g2-f2+

Weiß gab auf.

Partie Nr. 18
Karpow-Sax,
Linares 1983

1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cd
4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 e6 6.g4 h6
7. ♖g1 ♔e7 8. ♔e3 ♘c6

9. ♖e2 ♕d7 10. h4 ♘:d4
 11. ♘:d4 e5 12. ♘e3 ♘c6
 13. ♖d3 ♖a5 (13. ... ♘h7
 14. g5 hg 15. ♘d5 ist vorteilhaft
 für Weiß) 14. 0-0-0 ♘:e4 (die
 Alternative 14. ... 0-0-0
 15. g5 d5 16. gf de 17. ♖c4
 konnte Schwarz nicht gefallen)
 15. ♘:e4 d5 16. ♖b3! (starken
 Angriff erhält Schwarz nach
 16. ♘d2 ♖:a2 17. ♘b3 a5)
 16. ... de 17. ♘c4



Einschätzung der Stellung:
 Durch die Rückgabe der Figur
 konnte Weiß Entwicklungsvor-
 sprung erzielen. Ein geschütz-
 ter König und zwei angriffs-
 orientierte Türme dokumentie-
 ren dies. Die weiße Dame und
 der Läufer auf der Diagonale
 a2-g8 bedrohen den Bauern
 f7, der nur durch den Turm
 gedeckt werden kann. Bei
 einer Rochade würde Weiß
 mit 18. g5 einen übermächtigen
 Angriff am Königsflügel erhal-
 ten. So muß der schwarze Kö-
 nig im Zentrum verbleiben
 und wird auch dort keinen ru-
 higen Zeiten entgegensehen.
 Weiß hat mehr als ausrei-

chende Kompensation für den
 geopfert Bauern.

17. ... ♖h8-f8
 18. ♖d1-d5

Auch nach 18. g5 hat Weiß An-
 griff, aber der Partiezug ist ag-
 gressiver. Schwarz ist gezwun-
 gen, das Qualitätsopfer anzu-
 nehmen.

18. ... ♘c6:d5

Dieser Läufer hielt die
 schwarze Stellung zusammen,
 aber auf 18. ... ♖c7 ist Weiß
 mit 19. ♖gd1 weiter am Drücker.

19. ♘c4:d5 ♖a8-d8

Das Endspiel nach 19. ... ♖b4
 20. ♘:b7 ♖:b3 21. ab ♖b8
 22. ♘c6+ ♕d8 23. ♘:a7 ♕c7
 24. ♘:b8+ ♖:b8 25. ♘:e4
 spricht klar für einen weißen
 Sieg.

20. ♘d5-c4 ♘e7-b4
 21. c2-c3 b7-b5
 22. ♘c4-e2 ♘b4-d6
 23. ♖b3-d5 ♕e8-e7
 24. ♘e3-c5 ♘d6:c5

Schwächer ist 24. ... f6 mit
 der Folge 25. ♘c4! ♖d7
 26. ♖d1, und Weiß steht auf
 Gewinn.

25. ♖d5:e5+ ♕e7-d7
 26. ♖e5:c5 ♖a5-c7
 27. ♖c5-f5+ ♕d7-e7

Der schwarze König wird von
 Dame und Läufer erbarmungs-
 los gejagt, ohne daß ihm seine
 Schwerfiguren zu Hilfe eilen
 können.

28. ♖f5:e4+ ♙e7-d7
 29. ♖e4-f5+ ♙d7-e7
 30. ♜g1-e1 ♜d8-d6
 31. ♚e2-c4+ ♙e7-d8
 32. ♚c4:b5 a7-a6
 33. ♚b5-a4

Der Läufer unterstützt auf der Diagonale a4-e8 optimal seine Königin.

33. ... g7-g6
 34. ♖f5-f3 ♙d8-c8
 35. ♜e1-e7 ♜d6-d1+

Die Kraft des Läufers demonstriert eindrucksvoll folgende Variante: 35. ... ♖e7

36. ♖a8+ ♙c7 37. ♖a7+ ♙d8
 38. ♖b8 matt.

36. ♙c1:d1 ♖c7:e7

Das Damenendspiel nach

36. ... ♜d8+ 37. ♜d7 ♜:d7+
 38. ♚:d7+ ♖:d7+ 39. ♙c1 ist leicht gewonnen für Weiß.

37. ♖f3-a8+ ♙c8-c7
 38. ♖a8-a7+ ♙c7-d6
 39. ♖a7-b6+

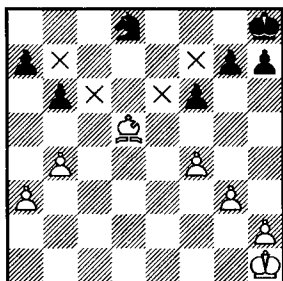
Schwarz gab auf, da der Läufer sonst nach 39. ... ♙d5

40. ♖d4+ ♙e6 mit 41. ♚b3+ den Schlußpunkt setzt.

1.1.3. Läufer im Endspiel

Häufig treten in der Praxis Endspiele vom Typ Turm/Läufer gegen Turm/Springer oder in ihrer Fortsetzung Läufer gegen Springer auf. Sind dabei Bauern auf beiden Flügeln vorhanden und trägt die Stellung

einen offenen Charakter, so daß der Läufer nicht durch Bauernketten behindert wird und sich frei bewegen kann, ist der langschrittige Läufer dem wesentlich langsameren Springer überlegen. Der Läufer kann je nach Lage der Dinge schnell von einem Flügel zum anderen beordert werden, wozu ein Springer doch einige Zeit benötigt. Ein Randspringer muß zudem immer auf der Hut sein, nicht Gefangener eines zentral positionierten Läufers zu werden.



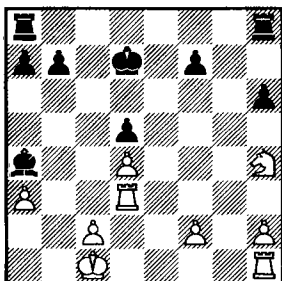
Die folgenden Partien werden die getroffenen Aussagen bestätigen. Sie zeigen das harmonische Zusammenspiel von Turm und Läufer und geben Einblick, wie der Einsatz des Langschreiters zu erfolgen hat.

Partie Nr. 19

Ghinda-Uhlmann,
 Zinnowitz 1983

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♘c3 ♙b4
 4.e5 ♘e7 5.a3 ♙:c3+ 6.bc c5
 7. ♘f3 ♙d7 8. ♙d3 ♙a4
 9. ♘g5?! (besser ist 9. ♜b1

oder 9.0-0) 9. ... h6 10. ♖h5
 g6 11. ♖h4 ♘f5 (11. ... c4
 12. ♙:f7 ♕:f7 13. ♖f6+ ♕g8
 14. ♖:e6+ ♕g7 15. ♖f6+ ♕g8
 ergibt Ausgleich oder nach
 16. ♘:g6 ♖f8 unklares Spiel)
 12. ♘:f5 gf 13. ♖h5 ♖e7
 14. ♙h3 ♙d7 15. ♘g5 ♖f8
 16. ♘h4 cd 17. cd ♖g7 18. ♙f4
 ♙:e5! 19. ♙:e6! ♖:g2
 20.0-0-0 ♖e4 21. ♖:f5! ♖:f5
 22. ♙g7+ ♕d7 23. ♙:f5 ♙f3
 24. ♖d3 (nach 24. ♘g3 ♖ac8
 25. ♙e3 ♖c6 bekommt Weiß
 Schwierigkeiten mit dem
 Bauern c2) 24. ... ♙:h4
 25. ♙:h4



Einschätzung der Stellung:
 Wie so oft, ist nach den vielen
 taktischen Schlägen ein End-
 spiel mit gleichem Material
 entstanden. Beide Seiten sind
 mit Bauernschwächen behaf-
 tet, aber Schwarz ist als erster
 am Zug und kann somit seine
 Türme wirkungsvoll einsetzen.
 Weiß muß sich in der folgen-
 den Partiephase aufs Reagie-
 ren beschränken. Da der
 Kampf auf beiden Flügeln ge-
 führt wird, ist der langschritt-

tige Läufer dem Springer über-
 legen. Deutlich wird vor allem
 auch das wirkungsvolle Zu-
 sammenspiel von Turm und
 Läufer.

25. ... ♖a8-c8
 26. c2-c3 ♖h8-e8
 27. ♕c1-d2

Mehr Gegenspiel versprach
 27. ♖f3 ♖e4 28. ♙f5 ♖c6,
 ohne den schwarzen Vorteil in
 Frage zu stellen.

27. ... ♘a4-b5
 28. ♖d3-e3 ♖e8:e3
 29. f2:e3 ♖c8-g8

Schwarz besetzt die einzige
 offene Linie und droht sofort
 30. ... ♖g4.

30. h2-h3 ♖g8-g3!

Bei 30. ... ♕e6 31. ♕e1, ge-
 folgt von ♕f2, könnte Weiß
 seine Stellung stabilisieren.
 Nach dem Partiezug verbleibt
 der weiße König in seiner un-
 sicheren Position. Der Läufer
 schränkt seine Möglichkeiten
 stark ein.

31. ♖h1-h2 ♘b5-c4
 32. ♙h4-g2

Auch die aktive Verteidigung
 nach 32. ♖f2 ♖:h3 33. ♖:f7+
 ♕e6 34. ♖f4 ♖h2+ 35. ♕c1
 ♘d3! 36. ♙f3 ♖c2+ 37. ♕d1
 ♖:c3 ändert nichts an der
 klar besseren schwarzen Posi-
 tion.

32. ... ♖g3-g6

Es droht 33. ... ♖a6.

33. ♖g2-e1 ♜d7-e7
 34. ♜h2-f2 ♜g6-g3
 35. ♜f2-f3 ♜g3-g1
 36. ♜f3-f2 ♜g1-h1
 37. ♖e1-f3 f7-f6

Das Feld e5 wäre zu schön für den Springer.

38. ♖f3-h4 ♜h1:h3
 39. ♖h4-g6+ ♜e7-f7
 40. ♖g6-e5+ ♜f7-e6
 41. ♖e5-g6?!

Aktiver war 41. ♖g4 f5 42. ♖e5 h5 43. ♜g2 h4 44. ♜g6+ ♜e7 45. ♜g7+ ♜e6 46. ♜:b7 ♜h2+ 47. ♜e1 ♜e2+ oder 47. ♜d1 h3 48. ♜h7 ♜e2+ 49. ♜e1 ♜g4 bei anhaltender schwarzer Initiative.

41. ... ♜h3-h1
 42. ♖g6-f8+ ♜e6-e7
 43. ♖f8-g6+

Schwächer ist 43. ♖h7 ♜f1 44. ♜h2 ♜f7 45. ♜:h6 ♜g7 46. ♜h2 ♜a1, und Schwarz steht auf Gewinn.

43. ... ♜e7-f7
 44. ♖g6-e5+ ♜f7-e6
 45. ♖e5-g4

Jetzt kommt Weiß doch noch zum Gegenspiel, jedoch mit günstigerer Turmstellung von Schwarz.

45. ... f6-f5
 46. ♖g4-e5 ♜h1-a1
 47. ♜f2-f3 ♜a1-a2+
 48. ♜d2-e1 ♜a2:a3
 49. ♜f3-h3 ♜a3:c3
 50. ♜h3:h6+ ♜e6-e7

Mit seinen zwei Mehrbauern läßt Schwarz nichts mehr anbrennen. Da sein König allerdings auch keinen sicheren Schutz hat, gibt es noch kleine technische Probleme bei der Verwertung des Vorteils.

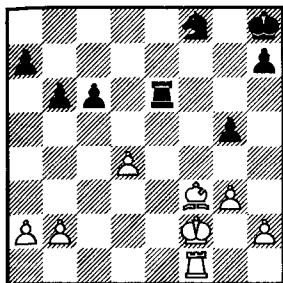
51. ♜h7+ ♜f6 52. ♜f2 (noch schlechter ist 52. ♜:b7 ♜:e3+ 53. ♜f2 ♜a3) 52. ... ♜b3 53. ♜f3 ♜b1 54. ♖d7+ ♜g5 55. ♜g7+ ♜h6 56. ♜g3 ♜f1+ 57. ♜g2 f4 58. ef ♜:f4 59. ♖e5 ♜:d4 60. ♖f7+ ♜h5.

Weiß gab auf.

Partie Nr. 20

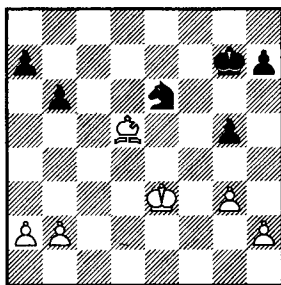
Barlov-Archipow,
 Sotschi 1985

- 1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♖f3 c6
 4. ♜c2 ♖f6 5.g3 ♖bd7 6. ♜g2 ♜b4+ 7. ♜d2 ♜e7 8.0-0 0-0
 9. ♜g5 ♖e4 10. ♜:e7 ♜:e7
 11.e3 f5 12. ♖c3 b6 13. ♜fc1 ♜b7 14.cd ed 15. ♜b3 ♜ae8
 16. ♜e1 (die Drohung ♖:f2 mußte beachtet werden)
 16. ... ♜h8 17. ♜ad1 g5
 18. ♜c2 ♜f6 19. ♖d2 ♜e6
 20. ♖f1 ♜fe8 21. ♜d3 ♖f8
 22.f3 ♖d6 23.e4 (dieser Vorstoß wurde von Weiß gründlich vorbereitet) 23. ... fe 24.fe de 25. ♖:e4 ♖:e4 26. ♜:e4 ♜:e4 27. ♜:e4 ♜a6 28. ♜f3 ♜:f3 29. ♜:f3 ♜e6 30. ♜f2 ♜:f1 31. ♜:f1



Einschätzung der Stellung:
Nach einer Mittelspielphase, die durch beiderseitiges Lavieren gekennzeichnet war, ist ein Endspiel vom Typ Turm/Läufer gegen Turm/Springer entstanden. Auf beiden Flügeln befinden sich bewegliche Bauern, und so ist der Läufer durch seine Reichweite dem Springer überlegen. Ein weiteres weißes Plus besteht darin, daß der König schneller als sein Kollege ins Zentrum gelangt. Der weiße Isolani auf d4 spielt keine Rolle, da er nicht blockiert und jederzeit aufgelöst werden kann. Weiß hat also Vorteil.

- | | |
|------------|--------|
| 31. ... | ♖e6-d6 |
| 32. ♕f2-e3 | ♘f8-e6 |
| 33. ♖f1-d1 | ♘h8-g7 |
| 34. d4-d5 | c6:d5 |
| 35. ♖d1:d5 | ♖d6:d5 |
| 36. ♘f3:d5 | |



Einschätzung der Stellung:
Ohne Türme wird die Überlegenheit des Läufers noch deutlicher. Wichtig ist vor allem aber auch die bessere Königsstellung, die den Übergang in ein reines Bauernendspiel für Schwarz unmöglich werden läßt. Die folgende Variante soll dies verdeutlichen: 36. ... ♕f6? 37. ♘e6 ♕:e6 38. ♕e4 b5 39. b4 h5 40. h4 gh 41. gh ♕d6 42. ♕f5 ♕d5 43. ♕g5 ♕c4 44. ♕:h5 ♕:b4 45. ♕g4 ♕a3 46. h5, und Weiß gewinnt. Auch andere mögliche Zugfolgen von Schwarz führen zum gleichen Ergebnis.

- | | |
|------------|--------|
| 36. ... | ♕e6-c7 |
| 37. ♘d5-c4 | |

Der Wirkungshorizont des Springers wird weiterhin eingeschränkt.

- | | |
|------------|--------|
| 37. ... | ♕g7-f6 |
| 38. ♕e3-e4 | a7-a5 |
| 39. a2-a4 | h7-h6 |
| 40. g3-g4 | ♕f6-e7 |

Ein weiteres Eingeständnis.
Die schwarzen Bauernzüge haben sich erschöpft, und der

Springer kann nicht ziehen, da der weiße König sonst am Damenflügel eindringen würde.

41. ♖e4-e5 ♖c7-e8
42. ♗c4-b5

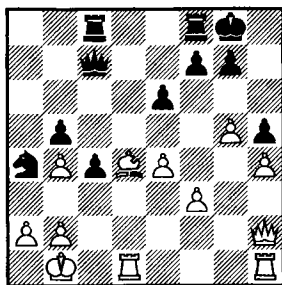
Nun muß sich der Springer für einen Flügel entscheiden, wonach der weiße König die Bauern auf der anderen Seite erobert. Weiß steht auf Gewinn: 42. ... ♖f6 43. h3 ♖f7 44. ♖d6 h5 45. gh ♖:h5 46. ♖c6 ♖f4 47. ♗f1 ♖e6 48. ♖:b6 ♖d6 49. ♖:a5 ♖c7 50. ♖b5.

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 21

Short-Adianto,
Lugano 1986

1. e4 c5 2. ♖f3 d6 3. d4 cd
4. ♖:d4 ♖f6 5. ♖c3 ♖c6
6. ♗g5 e6 7. ♗d2 a6 8. 0-0-0
h6 9. ♗e3 ♗d7 10. f3 b5 11. g4
♗c8 12. h4 b4 13. ♖ce2 ♖e5
14. ♖f4 ♗a5 15. ♖b1 ♗b5
(hinterläßt Bauernschwächen)
16. ♗:b5+ ab 17. ♗e2 ♖c4
18. ♖b3 ♗c7 19. ♗d4 ♖d7
20. ♖d3 ♖c5 (dem Bauern b4
ist nicht mehr zu helfen)
21. ♖:b4 ♖a4 22. ♖d2 d5
23. ♖:c4 dc 24. c3 ♗:b4 25. cb
0-0 26. g5 h5 27. ♗h2!



Einschätzung der Stellung: Schwarz kann dem Damentausch nicht ausweichen, da 28. ♗e5 sofort die Entscheidung bringen würde. Nach dem Damentausch dominiert der zentrale Läufer klar über den Randspringer. Auch der Mehrbauer und die bessere Königsstellung sprechen für den Anziehenden. Der Besitz der d-Linie wird für den Partieausgang wichtig sein. Weiß hat Vorteil.

27. ... ♗f8-d8
28. ♗h2:c7 ♗c8:c7
29. ♗d4-e5 ♗c7-d7
30. ♗d1:d7 ♗d8:d7
31. ♖b1-c2 ♗d7-d3

Schwarz kann nur durch aktives Spiel versuchen, sich in den Remishafen zu retten. Nach 31. ... ♖b6 32. ♗d1 ♗:d1 33. ♖:d1 ♖f8 34. ♗c7 ♖d7 35. ♖d2 ♖e7 36. a4 ba 36. ♖c3 ist er ohne Chance. In dieser Variante ist deutlich zu sehen, wie weit der schwarze König vom eigentlichen Kampfgeschehen entfernt ist.

32.b2-b3!

So gelingt Weiß die Auflösung der Damenflügelbauern.

32. ... ♖a4-b6

33. ♕e5-c7 ♖b6-a8

Schwarz ist in jedem Fall verloren, so auch nach 33. ...

♗d7 34.bc bc 35. ♖d1.

34. ♕c7-a5

Der schwarze Springer hat seinen „Käfig“ gefunden.

34. ... ♖d3:f3

35.b3:c4 ♖f3-f2+

36. ♕c2-c3 b5:c4

37. ♖h1-d1

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 22

Geller-Tal,

UdSSR-Meisterschaft 1983

1.e4 c5 2. ♗f3 d6 3.d4 cd

4. ♗:d4 ♗f6 5. ♗c3 e6 6. ♕e2

♗c6 7. ♕e3 ♕e7 8.0-0 0-0

9.f4 e5 10.fe de 11. ♗f5 ♕:f5

12. ♖:f5 ♖:d1+ (nach neueren

Erkenntnissen gilt 12. ... g6

als genauer) 13. ♖:d1 g6

14. ♖f2 ♗d4 15. ♕h6 ♗:c2?

(richtig war 15. ... ♖fc8)

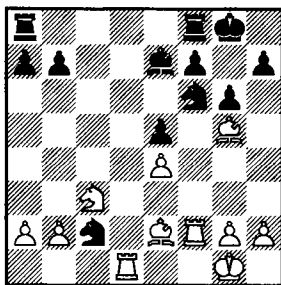
16. ♕g5 (aber nicht 16. ♕:f8

♖:f8, und die Beherrschung

der schwarzen Felder sichert

Schwarz volle Kompensation

für die Qualität)



Einschätzung der Stellung:

Der Druck auf der f-Linie gegen die Punkte f6 und f7 kann von Weiß noch verstärkt werden, vor allem durch den Läufer e2 und den Turm d1. Die Schwäche des Bauern e4 ist von Schwarz hingegen nicht zu nutzen, der wegen des Druckspiels gegen f6 auch kampfflos das Feld d5 aufgeben muß. Weiß erhält dort einen weiteren starken Stützpunkt.

Für Schwarz wird es wichtig sein, den materiellen Vorteil zu behalten. Sollte dies nicht gelingen, verbleibt der Nachziehende mit deutlichem Stellungsnachteil.

16. ... ♗f6-d5

Die Alternative 16. ... ♕g7

führt nach 17. ♖df1 ♗g8

18. ♕:e7 ♗:e7 19. ♕c4 zu einer hoffnungslosen Stellung für Schwarz.

17. ♕g5:e7 ♗d5:e7

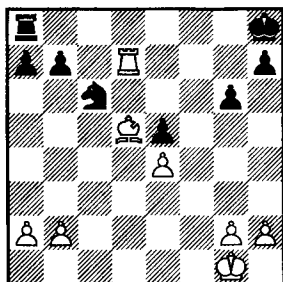
18. ♖d1-d7 ♗e7-c6

19. ♕e2-c4

Durch den Abzug des Läufers

gewinnt Weiß ein wichtiges Tempo gegen den Springer c2.

19. ... ♖c2-e3
 20. ♖f2:f7 ♖f8:f7
 21. ♕c4:f7+ ♖g8-h8
 22. ♖c3-d5 ♖e3:d5
 23. ♕f7:d5



Einschätzung der Stellung:
 Schwarz ist es nicht gelungen, sein materielles Übergewicht zu behaupten. Die weißen Figuren, mit Turm auf der 7. Reihe und zentralem Läufer auf dem Stützpunkt d5, sind ideal postiert. Die Einnahme der 7. Reihe wird zum Materialgewinn führen. Auch kann Weiß ohne Probleme seinen König zum Kampfgeschehen überführen. Schwarz sind die Hände gebunden. Ein Gegenspiel ist nicht zu sehen. Weiß steht auf Gewinn, obwohl rein technisch gesehen noch ein Stück Arbeit zu bewältigen ist.

23. ... ♖c6-d4
 24. ♕d5:b7 ♖a8-b8
 25. b2-b3

Ein Fehler wäre 25.b4, da

25. ... ♖c2 26.b5 ♖a3 zum Ausgleich führt.

25. ... ♖d4-e2+
 26. ♖g1-f2 ♖e2-c1
 27. ♕b7-d5 ♖c1:a2
 28. ♖d7:a7 ♖a2-c1
 29. ♖a7-a3 ♖c1-d3+
 30. ♖f2-e3 ♖d3-b4
 31. ♖a3-a7 ♖b4-c2+
 32. ♖e3-d3 ♖c2-d4
 33. ♖a7-a3 h7-h5
 34. h2-h4 ♖h8-g7
 35. ♕d5-c4 g6-g5

Schwarz, auf der Suche nach Gegenspiel, verliert weiteres Material.

36. ♖a3-a5 ♖d4:b3
 37. ♖a5:e5 g5:h4
 38. ♖d3-c3 ♖b3-c1

Der Springer findet keine Ruhe und wird inzwischen vom Läufer völlig kontrolliert.

39. ♖e5:h5 ♖b8-f8
 40. ♖h5:h4

Bei zwei Mehrbauern und diesem dominierenden Läufer gibt es auch keine technischen Probleme mehr.

40. ... ♖f2 41. ♖g4+ ♖f6
 42. ♖d4 ♖d2+ 43. ♖c3 ♖f2
 44. ♖g8

Schwarz gab auf.

1.1.4. Läufer in Verbindung mit einer Bauernmajorität

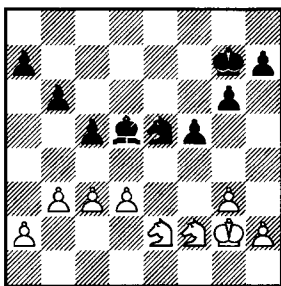
Entsteht durch den Partieverlauf eine Bauernmajorität, also eine Bauernüberlegenheit

einer Partei an einem Flügel, so kann diese zu einem wichtigen positionellen Faktor werden. Das Ziel lautet, mit dieser Bauernmajorität Raumgewinn zu erzielen und in der Endkonsequenz einen gefährlichen Freibauern zu bekommen. Eine bewegliche Bauernmajorität muß sich gewöhnlich der Unterstützung ihrer Mitstreiter versichern. Die ausgewählten Beispiele werden zeigen, daß ein aktiver Läufer ausgezeichnet dazu in der Lage ist.

Partie Nr. 23

Romanischin-Balaschow,
Moskau 1984

1.e4 c5 2.♖c3 ♘c6 3.g3 g6
4.♘g2 ♘g7 5.d3 d6 6.♗h3 e6
7.0-0 ♗ge7 8.♘e3 0-0
9.♙d2 ♗d4 10.♘h6 ♘:h6
11.♙:h6 f6 (♗g5 mußte beachtet werden) 12.♙d2 e5 (es droht 13. ... ♘:h3, gefolgt von ♗f3+) 13.♗h1 ♘e6 14.f4
♙d7 15.♗g1 ♖ae8 16.♖f2
♗g7 17.♖af1 b6 18.♗d1 ef
19.♖:f4 d5 20.♗c3 de
21.♗:e4 ♗d5 (Schwarz hat bereits die Initiative) 22.♖4f2
f5 23.♗g5 ♘g8 24.c3 ♗c6
25.♖e1 ♖:e1 26.♙:e1 ♖e8
27.♖e2 (die e-Linie ist zu wichtig, als daß eine Seite sie aufgeben könnte) 27. ...
♖:e2 28.♙:e2 ♙e7 29.♗5h3
♙:e2 30.♗:e2 ♗e5 31.♗f2
♗e3 32.b3 ♗:g2 33.♗:g2
♘d5+



Einschätzung der Stellung:
Bereits auf den ersten Blick ist ersichtlich, daß die schwarzen Figuren einen wesentlich größeren Wirkungsbereich besitzen. Der Läufer in seiner zentralen Position beherrscht das ganze Brett. Er kann somit alle Aktivitäten des Nachziehenden unterstützen. Auch der Raumvorteil des Schwarzen ist beträchtlich. Es ist nicht zu sehen, wie Weiß die Bildung eines schwarzen Freibauern verhindern soll. Seine Springer sind sehr inaktiv. Diese Fakten sprechen für eine schwarze Überlegenheit.

34.♗g2-f1 g6-g5

Den weißen Springern wird der letzte Aktivposten, das Feld f4, genommen.

35.h2-h3 ♗e5-f3
36.♗f2-d1 ♗g7-f6
37.♗f1-f2 ♘d5-b7
38.♗f2-e3 h7-h5
39.d3-d4 h5-h4
40.g3-h4 c5:d4+
41.♗e2:d4 ♗f3:h4

Schwarz hat nun seinen Freibauern. Seine Königsflügelbauern werden durch den „Läufer im Hintergrund“ ausgezeichnet assistiert. Die Schwäche des Bauern h3 ist offensichtlich. Weiß konnte keinerlei Gegenspiel einleiten und wird für sein passives Spiel die Quittung erhalten.

42. ♖d1–f2 ♘h4–g2+

43. ♙e3–d2

Der weiße König wird abgedrängt. So gibt es keinen genügenden Schutz mehr für den Bauern h3.

43. ... ♘g2–f4

44. c3–c4 ♙b7–g2

45. ♖d4–b5 ♘f4:h3

46. ♖f2–d3 ♙g2–e4

47. ♖b5:a7

Dieser schwarze Bauer ist unwichtig. Weiß ist in jedem Fall verloren.

47. ... g5–g4

48. ♖a7–b5 g4–g3

Läufer und Springer kontrollieren die Felder des g-Bauern.

49. ♖d3–e1 g3–g2

Weiß gab auf.

Partie Nr. 24

Yates–Aljechin,
Den Haag 1921

1. e4 c5 2. ♖f3 e6 3. d4 cd

4. ♖:d4 ♖f6 5. ♖c3 ♙b4

6. ♙d3 (der Textzug ist zu harmlos; nur mit 6.e5 ist Vorteil zu erzielen) 6. ... e5

7. ♖e2 (7. ♖f5 0–0 8. ♙g5 d5 ist günstig für Schwarz) 7. ...

d5 8. ed ♖:d5 9. 0–0 ♖c6

10. ♖:d5 ♙:d5 11. a3 ♙a5

12. b4 ♙c7 13. ♙e1 f5 14. c4

♙f7 15. ♖c3 0–0 16. ♖d5 ♙e6

17. ♙b2 e4 (schlecht ist 17. ...

♙:d5 18. cd ♙:d5 19. ♙:f5

♙:d1 20. ♙e6+, und Weiß hat

das Sagen) 18. ♖:c7 ♙:c7

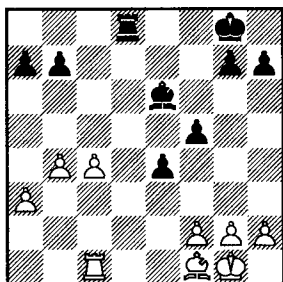
19. ♙f1 ♖e5 20. ♙:e5 ♙:e5

21. ♙c2 ♙ad8 22. ♙ad1 ♙:d1

23. ♙:d1 (23. ♙:d1 wird mit f4

beantwortet) 23. ... ♙c3

24. ♙c1 ♙:c1 25. ♙:c1 ♙d8



Einschätzung der Stellung:

Weiß hat die Bauernmehrheit am Damenflügel und Schwarz am Königsflügel. Durch den Besitz der d-Linie und die Möglichkeit, schnell mit seinem König ins Zentrum zu gelangen, kann Schwarz seine Majorität besser einsetzen. Weiß muß ein Gegenspiel am Damenflügel inszenieren.

26. g2–g3

Ein schnelles Vorprellen der schwarzen Bauern soll verhindert werden.

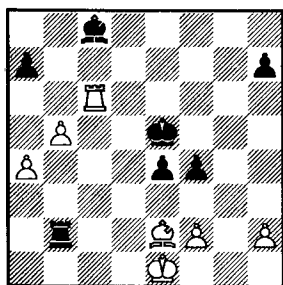
26. ... ♖g8-f7
 27. c4-c5 ♙f7-f6
 28. ♘f1-c4 ♘e6-c8
 29. a3-a4 g7-g5
 30. b4-b5 f5-f4
 31. ♙g1-f1

Weiß plant, nach ♙e1 mit ♖d1 in der d-Linie zu opponieren.

31. ... ♖d8-d2
 32. ♙f1-e1 ♖d2-b2
 33. g3:f4 g5:f4
 34. ♘c4-e2

Schwächer ist 34. ♖d1, denn
 34. ... ♘g4 35. ♖d6+ ♙e7
 36. ♖d4 ♘f3, gefolgt von
 37. ... e3, bringt Schwarz den schnellen Sieg.

34. ... ♙f6-e5
 35. c5-c6 b7:c6
 36. ♖c1:c6



Einschätzung der Stellung:
 Weiß ist es nicht gelungen,
 die Aktivität des Nachziehenden durch ein Gegenspiel am Damenflügel einzudämmen.
 Bei 36. bc f3 37. ♘d1 e3
 38. ♘:f3 ef+ 39. ♙f1 ♘a6+
 oder 37. ♘f1 e3 38. fe f2+

39. ♙d1 ♘g4+ verliert Weiß
 zwangsläufig. Schwarz hat
 einen aktiven König und
 Turm sowie zwei verbundene
 Bauern auf der 4. Reihe. Sein
 Läufer wartet auf den optimalen
 Einsatz. Der weiße König
 befindet sich in großer Gefahr.

36. ... ♘c8-e6
 37. ♘e2-d1 ♖b2-b1
 38. ♖c6-c5+

Die Fesselung mit 38. ♙d2
 aufzuheben, scheitert an
 38. ... e3+ 39. fe fe+ 40. ♙c2
 ♘f5+.

38. ... ♙e5-d4
 39. ♖c5-c2 e4-e3
 40. f2:e3+ f4:e3
 41. ♖c2-c6 ♘e6-g4
 42. ♖c6-d6+ ♙d4-c5
 43. h2-h3 ♘g4-h5

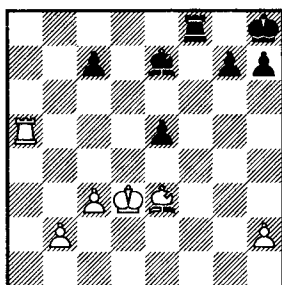
Die Drohung 44. ... e2 ist zu
 kräftig.
 Weiß gab auf.

Partie Nr. 25

Aljechin-Teichmann,
 Berlin 1921

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘b5 a6
 4. ♘a4 ♘f6 5. 0-0 ♘:e4 6. d4
 b5 7. ♘b3 d5 8. de ♘e6 9. c3
 ♘e7 10. ♘e3 0-0 11. ♘bd2
 ♘g4 (besser ist 11. ... ♘c5)
 12. ♘:e4 de 13. ♙d5 ♙:d5
 (nach 13. ... ef 14. ♙:c6 fg
 15. ♙:g2 ♙d7 16. ♙g3 erhält
 Weiß gute Angriffschancen in
 der g-Linie) 14. ♘:d5 ef
 15. ♘:c6 fg 16. ♙:g2 ♖ad8
 17. a4 f6 18. ab (schlecht ist
 18. ef ♖:f6 19. ab ab 20. ♘:b5

♖g6, und Weiß steht auf Ver-
 lust) 18. ... ab 19. ♔:b5 fe
 20. ♔c4+ ♕h8 21. f3 ♔h5
 22. ♖a5 ♖d1 23. ♔d5
 (23. ♖:e5 ♖:f1 24. ♕:f1 ♖:f3+
 25. ♔f2 ♔h4 26. ♖:h5 ♖:f2+
 27. ♕g1 ♖f4 endet mit Remis)
 23. ... ♖:f1 24. ♕:f1 ♔:f3
 25. ♔:f3 ♖:f3+ 26. ♕e2 ♖f8
 27. ♕d3



Einschätzung der Stellung:
 Bereits der letzte weiße Zug
 verdeutlicht, daß der Anzie-
 hende am Rückgewinn seines
 Bauern nicht interessiert ist.
 Weiß will die aktive Aufstel-
 lung seiner Figuren einschließ-
 lich König dazu nutzen, seine
 Damenflügelbauern voranzu-
 treiben. Ohne die Hilfe ihres
 Königs werden die schwarzen
 Figuren dieses Unterfangen
 kaum stören können, aber die-
 ser hat zum Tatort einen sehr
 weiten Weg. Sowohl 27. ...
 h5 als auch 27. ... g5 sind we-
 gen 28. ♖:e5 jedoch kaum zu
 empfehlen. Weiß kann in
 Ruhe seine Idee ausführen
 und hat somit deutlichen Vor-
 teil.

27. ... ♕h8–g8

Die besten Remischancen bot
 noch 27. ... e4+, um dem
 schwarzen Läufer Spielmög-
 lichkeiten zu geben.

28. ♕d3–e4 ♖f8–b8
 29. b2–b4 ♕g8–f7
 30. b4–b5 ♕f7–e6
 31. c3–c4 ♕e6–d7
 32. ♖a5–a7 ♔e7–d6

Schwarz hofft auf 33. c5, um
 seinen Läufer gegen zwei
 Bauern opfern zu können.
 Doch Weiß hat Höheres im
 Sinn.

33. ♕e4–d5 e5–e4
 34. b5–b6

Der Läufer im Hintergrund si-
 chert das Voranschreiten der
 Bauern.

34. ... ♖b8–f8

Auch 34. ... ♔:h2 ist hoff-
 nungslos, wie folgende Va-
 riante zeigt: 35. c5 ♕c8 36. ♕c6
 cb 37. ♖:g7.

35. c4–c5 ♖f8–f5+
 36. ♕d5–c4

Schwarz überzeugte sich von
 der Aussichtslosigkeit seines
 Kampfes und gab auf; z. B.
 36. ... ♔:h2 37. b7 ♖f8
 38. ♖a8.

In dieser Partie wird beson-
 ders deutlich, wie der Läufer,
 ohne direkt ins Kampfgesche-
 hen einzugreifen, den Vor-
 marsch seiner Bauern diri-
 giert.

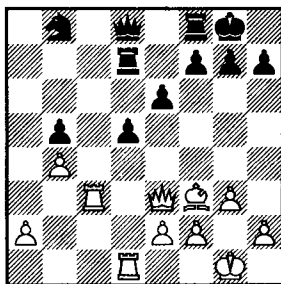
1.1.5. Läufer im Zusammen- spiel mit Freibauern

Im folgenden werden Partien von dem Stadium an ausführlich analysiert, in dem Freibauern bereits eine gegebene Tatsache sind. Unser Augenmerk wird also nicht wie im Abschnitt 1.1.4. auf den Problemen zur Bildung von Freibauern liegen, sondern sich darauf richten, wie diese zum Ziel geführt werden. Die Freibauern sind zwar die Akteure, aber selten stark genug (außer im Bauernendspiel), um ohne Unterstützung zum Umwandlungsfeld zu gelangen. Der Läufer mit seiner Langschrittigkeit kann ihnen dabei ausgezeichnete Dienste leisten.

Partie Nr. 26

Karpow-Browne,
Bath 1983

1.c4 c5 2.♘f3 ♘f6 3.♘c3 e6
4.g3 b6 5.♙g2 ♙b7 6.0-0
♙e7 7.d4 cd 8.♙:d4 d6 9.♙g5
a6 10.♙:f6 (nicht sehr aggressiv, aber auch nicht ohne Gift)
10. ... ♙:f6 11.♙f4 ♙:f3
12.♙:f3 ♖a7 13.♖fd1 ♙e5
14.♙d2 0-0 15.♖ac1 b5 (besser ist das ruhige 15. ... ♙e7, gefolgt von 16. ... ♖d8)
16.♙e3 (nichts bringt 16.cb ab
17.♘:b5 ♖:a2) 16. ... ♖d7
17.cb ab 18.b4 ♙:c3 19.♖:c3
d5



Einschätzung der Stellung: Schwarz ist es vorläufig gelungen, die Wirkungskraft des weißen Läufers auf der Diagonale stark einzuschränken. Dafür hat der Nachziehende allerdings zu viele andere Nachteile auf sich genommen.

Weiß beherrscht die c-Linie und wird sie als Operationsbasis für seine Schwerfiguren nutzen. Der schwarze Bauer auf b5 ist sehr gefährdet, und sollte er fallen, entstehen zwei gefährliche weiße Freibauern am Damenflügel. Auch die Entwicklung des Springers ist problematisch, da sie Zeit kostet und das einzige erstrebenswerte Feld c4 praktisch nicht zu erreichen ist. Schwarz muß deshalb Gegenspiel mit seinen Zentrumsbauern suchen. Dann wird jedoch der weiße Läufer wieder aktiviert. Weiß steht besser.

20.♙e3-c5 ♙d8-f6

Bei 20. ... ♖b7 21.e4 ♘d7
22.♙d4 ♘f6 23.ed ed 24.♖c5
sind die schwarzen Bauernschwächen entscheidend.

21. ♖d1-c1 d5-d4

Schwarz bemüht sich um Gegenspiel im Zentrum, aber dafür wird der weiße Läufer zur Macht.

22. ♖c3-d3

Die Hoffnung 22. ♖a3? d3 erfüllt sich für Schwarz nicht.

22. ... e6-e5

23. ♖c5:b5

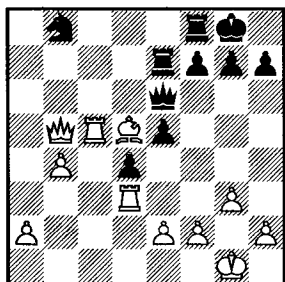
Der Bauer auf b5 war nicht zu halten. Nun muß aber zumindest der weiße Läufer ausgeschaltet werden. Sollte er noch die Freibauern unterstützen, bringt das die Entscheidung.

23. ... ♖f6-e6

24. ♖c1-c5 ♖d7-e7

Geplant war 24. ... e4, aber nach 25. ♖e5 ed 26. ♖:e6 d2 27. ♖d3 fe 28. ♖:d2 kann Schwarz die Damenflügelbauern nicht aufhalten. Der gute Läufer kontrolliert die wichtigen Felder b7 und a8.

25. ♖f3-d5



Einschätzung der Stellung:

Weiß ist am Ziel seiner Wünsche. Seine Figuren stehen aktiv, und er besitzt einen Mehrbauern. Ein schwarzes Gegenspiel im Zentrum wurde verhindert. Im Zusammenspiel mit den gut postierten weißen Figuren garantieren die beiden Freibauern am Damenflügel einen leichten Sieg.

25. ... ♖e6-d6

26. a2-a4 ♖g8-h8

27. ♖b5-c4 ♖d6-d8

28. a4-a5 ♖b8-d7

29. ♖c5-c6 e5-e4

Dies ist der letzte hoffnungslose Versuch eines Gegenspiels. Gegen die weißen Freibauern ist aber kein Kraut gewachsen.

30. ♖d3:d4 ♖d7-e5

31. ♖c4-c5 ♖e7-d7

Auch 31. ... ♖:c6 32. ♖:c6 ♖c7 33. ♖d7 wäre hoffnungslos.

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 27

Uhlmann-Schinzel,

Warschau 1980

1. c4 e6 2. ♖c3 ♖f6 3. e4 d5

4. e5 d4 5. ef dc 6. bc ♖:f6 7. d4

e5 8. ♖e2 ♖e7 9. ♖:e5 ♖:e5

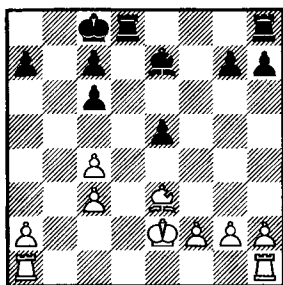
10. de ♖c6 11. ♖f3 ♖g4

12. ♖e2 0-0-0 13. ♖f4 f6

14. ♖d4 (in dieser Variante gibt es praktisch keine Mittelspielphase; es geht direkt von der Eröffnung ins Endspiel)

14. ... ♖:e2 15. ♖:c6 bc

16. ♖:e2 fe 17. ♖e3!



Einschätzung der Stellung:

Weiß tut gut daran, den schwarzen Zentrumsbauern nicht zu nehmen. Ein schwarzer Turm in der e-Linie würde dann noch größere Vereinfachungen herbeiführen und die Stellung ausgleichen. Jetzt hat Schwarz zwar das materielle Gleichgewicht gewahrt, ist aber durch den direkten Angriff auf den Bauern a7 und den zur Schwäche neigenden Isolani e5 deutlich benachteiligt. Nicht unwichtig ist schließlich, daß der weiße König viel schneller ins Kampfgeschehen eingreifen kann.

17. ... e5-e4

18. ♖a1-b1

Nicht zu empfehlen wäre

18. ♜:a7, denn nach 18. ... c5

19. ♖ab1 ♔d7 20. ♖b5 ♜c6 würde der weiße Läufer in der Falle sitzen.

18. ... a7-a6

19. ♖b1-b3 ♖h8-f8

20. ♖h1-b1 ♖f8-f5

21. ♖b3-b8+ ♜c8-d7

22. ♖b1-d1+ ♜d7-e8

23. ♖d1:d8+ ♜e7:d8

24. c4-c5

Weiß verhindert, daß der schwarze Turm über a5 aktiv ins Geschehen eingreifen kann. Diesen passiven Teil übernimmt der weiße Läufer in Verbindung mit seinen Bauern. Der eigene Turm bekommt so freie Hand und wird dies zu nutzen verstehen.

24. ... ♜e8-d7

25. ♖b8-a8 ♜d8-f6

26. ♖a8:a6 ♜f6:c3

27. ♖a6-a4 ♖f5-e5

28. ♖a4-c4 ♜c3-a1

29. h2-h4

Dies soll weiteren Raumgewinn erzielen bzw. Schwächen im schwarzen Lager schaffen.

29. ... h7-h6

30. g2-g4 g7-g5

Es drohte 31.h5, wonach die schwarzen Königsflügelbauern auf der Farbe des weißen Läufers festgelegt würden. Allerdings ist der Bauer g5 eine weitere Schwäche.

31. h4:g5 h6:g5

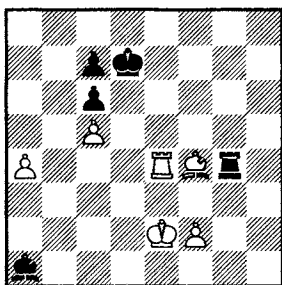
32. a2-a4 ♖e5-e8

Schwarz muß auf den Lauf des Freibauern reagieren.

33. ♜e3:g5 ♖e8-g8

34. ♜g5-f4 ♖g8:g4

35. ♖c4:e4



Einschätzung der Stellung:
Die vielen Schwächen in der schwarzen Stellung führten zwangsläufig zu Materialgewinn. Der Vorteil des Mehrbauern wird noch dadurch verstärkt, daß Weiß zwei Freibauern besitzt, die wechselseitig in Aktion treten können. Alle weißen Figuren unterstützen das Bestreben der Freibauern. Dem hat der Nachziehende nichts entgegenzusetzen. Weiß steht auf Gewinn.

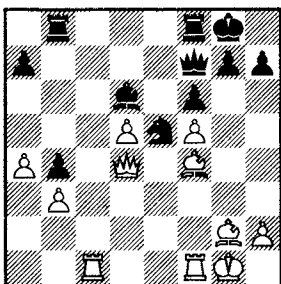
35. ... ♖c3 36. ♔d3 ♕e1
37. ♕e3 ♖g8 38. ♕d4 ♖b4
39. ♔c4 ♕d2 40. ♖h4 ♖a8
41. ♔d3 ♕a5 42. ♖h7+ ♔e6
43. ♔e4, und Schwarz gab auf.
Weiterer Materialgewinn nach
43. ... ♖g8 44. f4 ♖g4 45. ♕e5
ist nicht zu verhindern.

Partie Nr. 28

Uhlmann–August,
DDR 1980

1. c4 c5 2. ♖f3 ♖f6 3. ♖c3 d5
4. cd ♖:d5 5. g3 ♖c6 6. ♕g2
♖c7 7. d3 e5 8. ♖d2 ♕d7
9. ♖c4 ♕e7 10. 0–0 f6 11. f4 b5
12. ♖e3 ef 13. gf ♖b8 14. ♖ed5

0–0 15. ♖:c7 ♕:c7 16. a4 b4
17. ♖d5 (der Stützpunkt d5 ist
fest in der Hand des Anzie-
henden) 17. ... ♕d8 18. f5
♕d6 19. ♕f4 ♖e5 20. e4 ♕e8
21. b3 ♕c6 22. d4 cd 23. ♕:d4
♕f7 24. ♖ac1 ♕:d5 (der
weiße Springer lähmt das
schwarze Spiel) 25. ed



Einschätzung der Stellung:
Weiß hat einen starken Frei-
bauern auf d5, der im Moment
allerdings noch blockiert ist.
Mit Unterstützung des Läufers
g2 wird der Anziehende ver-
suchen, über den Stützpunkt
c6 seinen Druck in der c-Linie
zu verstärken. Derzeit kontrol-
liert Schwarz noch die wichti-
gen Einbruchsfelder c6 und c7
mit seinen gut postierten
Leichtfiguren. Für Schwarz
wird es darauf ankommen, ein
Druckspiel in der c-Linie und
das Vorrücken des weißen
Freibauern zu unterbinden.
Die Chancen von Weiß sind
als günstiger einzuschätzen.

25. ... ♖f8–c8

Schwarz setzt auf die c-Linie.

26. ♖g1-h1 ♜f7-d7
27. ♜c1-c6

Das ist spielbar, da Schwarz nach 27. ... ♘:c6 28.d.c ♜:c6 29. ♜d5+ Material verliert. Der weiße Läufer auf g2 unterstützt diese Aktion, ermöglicht also weiteren Raumgewinn und Verstärkung des Drucks in der c-Linie.

27. ... ♜c8-e8
28. ♜f1-c1 ♜b8-b7
29.a4-a5

Schwarz wird immer weiter zurückgedrängt und entschließt sich deshalb, seinen Stützpunkt e5 freiwillig preiszugeben – sicher eine schwere Entscheidung. Die Eroberung des Bauern f5 und ein Gegenpiel in der e-Linie sollen die erhoffte Entlastung bringen.

29. ... ♘e5-f7
30. ♘f4:d6 ♘f7:d6
31. ♜d4-c5

Der Bauer f5 ist natürlich unwichtig. Die Entscheidung bringt der Freibauer, der von seinen Schwerfiguren und dem Läufer prächtig unterstützt wird.

31. ... ♘d6:f5
32.d5-d6 ♘f5-e3
33. ♜c6-c8 ♜b7-b5

Der Läufer kann nicht beseitigt werden, da Weiß nach 33. ... ♘:g2 34. ♜:e8+ ♜:e8 35. ♜c8 ♜b8 36.d7 forciert gewinnt.

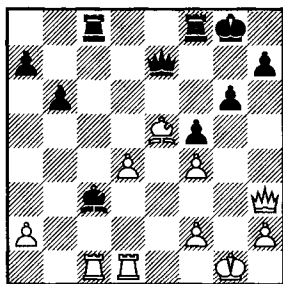
34. ♜c8:e8+ ♜d7:e8
35. ♜c5-c8 ♜e8:c8
36. ♜c1:c8+ ♖g8-f7
37.d6-d7 ♜b5:a5
38.h2-h3

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 29

Minić-Spiridonow,
Opatija 1984

1.e4 c6 2.d4 d5 3.ed cd 4.c4 ♘f6 5. ♘c3 e6 6. ♘f3 ♘b4 7.cd ♘:d5 8. ♜b3 ♘c6 9. ♘d3 0-0 10.0-0 ♘:c3 (genauer ist 10. ... ♘e7) 11.bc ♘e7 12. ♜e1 b6?! (dies ermöglicht Weiß, seine Dame mit Tempo zum Königsflügel zu überführen; besser ist 12. ... g6) 13. ♜b5 ♜e8 14. ♜h5 g6 15. ♜h6 f6 16. ♘h4 f5 17. ♘b5 (17. ♘f3 sieht gut aus) 17. ... ♘d7 18. ♘:c6 ♘:c6 19. ♜:e6 ♜d7 20. ♜e1 ♜ae8 21. ♘f4 ♘f6 22. ♘e5 ♜e7 23. ♘f3 ♘:f3 24.gf ♘g5 25. ♜h3 ♘d2 26. ♜ed1 ♘:c3 27. ♜ac1 ♜c8 28.f4



Einschätzung der Stellung:
Bei gleichem Material hat

Weiß einen hervorragend positionierten Läufer. Auch die Türme stehen gut und unterstützen das Vorrücken des d-Bauern. Nur die weiße Dame wartet noch im Abseits auf ihren Einsatz. Positionell gesehen, sind fünf Einzelbauern natürlich eine Schwäche. In dieser Stellung hat das aber keine Bedeutung. Wichtig ist, daß die Diagonalen zum schwarzen König hin offen sind und der Nachziehende dadurch Schwierigkeiten hat, den Marsch des Freibauern zu stoppen. Weiß hat das bessere Spiel.

28. ... ♖c3-a5
 29. ♗h3-b3+ ♗e7-f7
 30. d4-d5 b6-b5?!

Der schwarze Läufer soll für einen Einsatz gegen f2 aktiviert werden und so helfen, den d-Bauern zu stoppen. Sicher war für dieses Bauernopfer ausschlaggebend, daß der Nachziehende keine bessere Idee fand.

31. ♗b3:b5 ♖a5-b6
 32. a2-a4 g6-g5
 33. a4-a5 ♖c8:c1
 34. ♖d1:c1 ♖b6-d8
 35. d5-d6 g5:f4
 36. ♖g1-h1

Jetzt muß Schwarz zu allem Übel noch in der g-Linie aufpassen, die er selbst zum Zweck eines Gegenspiels geöffnet hat. Der Zusammenbruch ist nur eine Frage der Zeit.

36. ... ♖d8-f6

Schon erzwungen, da sonst 37. ♖g1+ tödlich ist.

37. d6-d7 ♗f7-e7

Schneller verliert 37. ... ♖:e5 38. ♗:e5, und gegen 39. ♖g1+ ist jeder Widerstand zwecklos.

38. ♗b5-d5+ ♖g8-h8

Auf 38. ... ♖g7 entscheidet 39. ♖d6 ♗:d7 40. ♖:f8+.

39. ♖c1-c8 ♖f8-d8
 40. ♖c8:d8+ ♗e7:d8
 41. ♗d5-f7

Weiß spielt schön. Einfach gewann 41. ♖:f6+.

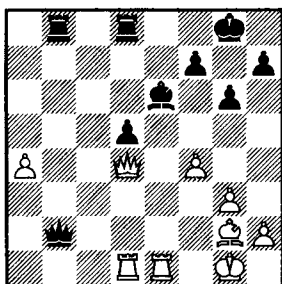
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 30

Boleslawski-Suetin,
 Moskau 1952

1. e4 c5 2. ♖f3 ♖c6 3. d4 cd
 4. ♖:d4 ♖f6 5. ♖c3 d6 6. g3
 ♖g4 7. f3 ♖d7 8. ♖e3 g6
 9. ♖g2 (aggressiver ist 9. ♗d2
 ♖g7 10. 0-0-0) 9. ... ♖g7
 10. 0-0 0-0 11. ♖d5 ♖c8 12. c3
 ♖e5 13. ♗e2 ♖e8 14. ♖f2 a6
 15. ♖fe1 b5 16. ♖ad1 ♖c4
 17. ♖e3 ♗c7 18. ♖:c4 ♗:c4
 19. ♗d2 ♖ed8 20. ♖f1 ♗c7
 21. ♖c2 a5 22. ♖e3 ♗b7 23. a3
 ♖b8 24. ♖d5 ♖:d5 25. ed e6?
 (das passive 25. ... ♖e8 ver-
 diente den Vorzug) 26. de
 ♖:e6 27. ♖g2 b4? (eine wei-
 tere Ungenauigkeit, da Weiß
 die Bildung eines Freibauern
 erleichtert wird) 28. cb ab 29. f4
 d5 30. ♖d4 (der schwarze Frei-

bauer ist blockiert) 30. ... ba
 31. ba ♖:d4+ 32. ♙:d4 ♙b2
 33. a4



Einschätzung der Stellung:
 Beide Seiten haben einen Freibauern, die aber von unterschiedlicher Wirkung sind. Der weiße Freibauer kann munter laufen, während sein schwarzer Kollege gestoppt wurde. In einem zu erwartenden Endspiel hat der weiße Läufer einen großen Aktionsradius und der König über f2, e3, d4 eine angenehme Marschroute. Der schwarze Läufer wird dagegen in seiner Bewegungsfreiheit durch die eigenen Bauern eingeschränkt. Weiß steht besser.

33. ... ♙b2:d4+
 34. ♖d1:d4 ♖b8-b2

Schwarz möchte auf der zweiten Reihe aktiv werden, aber es fehlt die Zeit.

35. ♖e1-a1 ♖d8-b8

Zu langsam ist 35. ... ♖c8
 36. a5 ♖8c2 37. ♙h1, und
 Schwarz kann nichts ausrich-

ten, da der a-Bauer unwiderstehlich davonläuft.

36. a4-a5 ♖g8-f8
 37. a5-a6 ♖b2-b1+
 38. ♖d4-d1 ♖b1:d1+
 39. ♖a1:d1 ♖b8-a8
 40. ♖d1-a1 ♖f8-e7
 41. ♖g1-f2 ♖e7-d6
 42. ♖f2-e3 ♖d6-c5
 43. ♙g2-f1 ♙e6-d7

Der Traum des Nachziehenden, seinen Freibauern mit 43. ... d4+ in Bewegung zu setzen, scheitert an 44. ♖d2 ♙d5 45. ♖a5+ und 46. ♖:d5!

44. ♖a1-c1+

Der Freibauer wird zuverlässig vom Läufer geschützt, so daß sich der weiße Turm anderen Aufgaben widmen kann.

44. ... ♖c5-d6
 45. ♖e3-d4

Das Idealfeld für den weißen König wurde erreicht.

45. ... ♙d7-c6
 46. ♖c1-b1 ♖a8-e8
 47. ♙f1-d3 ♖d6-c7
 48. ♙d3-b5 ♖e8-e4+
 49. ♖d4-c5 ♙c6-a8

Erzwungen, da 49. ... ♙b5 50. ♖:b5 völlig hoffnungslos ist.

50. ♖b1-c1 f7-f5
 51. ♙b5-d3 ♖e4-e6
 52. ♖c5-d4+ ♖c7-b8

52. ... ♖d6 scheitert an 53. ♖c8.

53. ♖c1–c2 ♜e6–e1
 54. ♖c2–e2 ♜e1–d1

Natürlich ist ein reines Läuferendspiel wegen der Königsstellung und der schlechten Aufstellung der schwarzen Bauern chancenlos für den Nachziehenden.

55. ♖e2–e8+ ♔b8–a7
 56. ♖e8–e7+ ♔a7–b6
 57. ♖e7:h7

Die Ernte beginnt, und Schwarz konnte an dieser Stelle auch aufgeben. Der Freibauer, gestützt vom Läufer, bindet den schwarzen König und den Läufer am Damenflügel. Schutzlos wird der Königsflügel Beute des weißen Turms.

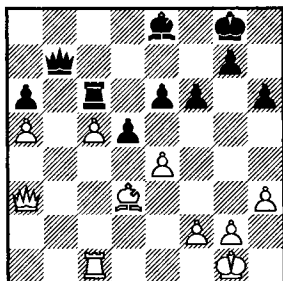
57. ... ♜c6 58.a7 ♜b7 59. ♖g7 ♔a7 60. ♖g6 ♔b8 61.h4 ♔c7 62.h5 ♜c6 63.h6
 Schwarz gab auf.

Partie Nr. 31

Portisch–Beljowski,
 Tilburg 1981

1.d4 d5 2.c4 c6 3. ♖c3 ♖f6
 4.cd cd 5. ♜f4 ♖c6 6.e3 ♜f5
 7. ♖f3 e6 8. ♖e5 ♖d7 9. ♖:c6
 bc 10. ♜e2 ♜e7 11.0–0 0–0
 12. ♖c1 c5 (12. ... ♜a5
 13. ♜a4! ist ungünstig für
 Schwarz) 13. ♖b5 a6 (sowohl
 13. ... cd 14. ♜c7, gefolgt von
 15. ♖d6, als auch 13. ... c4
 14.b3 a6 15. ♖c7 ♖a7 16.bc
 e5 17.de ♖:c7 18.e6! führt zu
 deutlichem weißem Vorteil)
 14. ♖d6 ♜g6 15.dc ♖:c5

16. ♖:c5 ♜:d6 17. ♜:d6 ♜:d6
 18. ♜d4 ♖ac8 19.b4 (19. ♖fc1
 ermöglicht das Gegenspiel
 19. ... e5!) 19. ... ♖:c5 20.bc
 ♜c6 21. ♖c1 ♖b8 22. ♜f4
 ♖c8 (Schwarz sollte mit
 22. ... ♖d8, gefolgt von f6, e5,
 d4, Gegenspiel anstreben)
 23. ♜b4 f6 24.a4 ♖c7 25. ♜a5
 ♜e8 26.h3 ♔f8 27. ♜d1 ♖c8
 28. ♜c3 h6 29.a5 ♜b7 30. ♜g4
 ♖c6 31. ♜d3 ♜c7 32. ♜a3
 ♜b8 33. ♜e2 ♔g8 34. ♜d3
 ♜b7 35.e4!



Einschätzung der Stellung:
 Der vorgerückte Freibauer auf c5 verschafft Weiß mehr Raum und dadurch die Möglichkeit, besser mit seinen Figuren zu manövrieren. Schwarz hat Bauernschwächen auf a6 und im Zentrum. Auch die weißen Felder in der schwarzen Stellung hinterlassen einen wenig erfreulichen Eindruck, wobei vor allem die Diagonale b1–h7 ins Auge sticht. Das Vorrücken des weißen Freibauern konnte Schwarz bisher unterbinden. Sollte es Weiß jedoch gelin-

gen, größere Schwächen im schwarzen Lager hervorzurufen und Verteidigungskräfte anderweitig zu binden, kann der Freibauer eine Macht werden. Weiß hat Vorteil.

35. ... ♖b7-d7

Schlecht ist 35. ... d4 36.e5 fe 37.♙e4 bzw. 36. ... f5 37.♙a2, gefolgt von 38.♙c4.

36.e4:d5 e6:d5

Das Nehmen mit der Dame – 36. ... ♙:d5 – kann nach 37.♙e2 und 38.♙f3 kaum gefallen.

37.♙d3-e2 ♙d7-e7

38.♙e2-f3 ♙e8-f7

39.♙a3-b4 ♙e7-c7

40.♙f3-d1 ♙c6-e6

41.♙d1-b3

Weiß hat genug Zeit, zu probieren, wo der Läufer am stärksten steht.

41. ... ♙e6-e4

Dies ist die erste Aktivität von Schwarz in dieser Partie.

42.♙b4-b6 ♙c7-f4

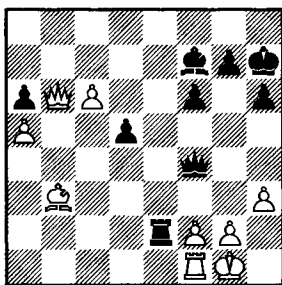
43.♙c1-b1

Bei 43. ♙f1 ♙b4 44.♙d8+ ♙h7 45.♙c2+ f5 46.♙d7 ♙g6 47.♙:d5 ♙c4 erhält Schwarz Gegenspiel.

43. ... ♙e4-e2

44. ♙b1-f1 ♙g8-h7

45.c5-c6



Einschätzung der Stellung: Weiß ist es gelungen, die schwarzen Figuren abzulenken. Die zeitweilige schwarze Aktivität wird mit dem Vorwärtsschreiten des weißen Freibauern bezahlt. Schwarz kann sich auch nicht um seinen Bauern a6 kümmern. So wird ein zweiter weißer Freibauer entstehen. Das Partieende ist in Sichtweite.

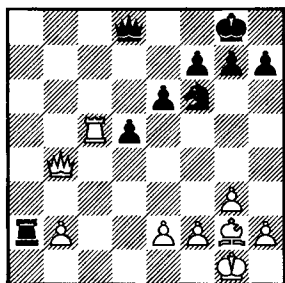
45. ... ♙e6 46.♙:a6 ♙b2 47.♙d3+ ♙f5 48.♙d1 (nach 48.♙:f5+ ♙:f5 49.♙:d5 ♙b5 kann Schwarz noch kämpfen) 48. ... ♙g5 49.♙h1 ♙d2 50.♙e1 ♙c8 51.c7 ♙b2 52.♙c3 ♙d2 53.♙:d2 ♙:d2 54.♙a1 ♙a6 55.♙c1 ♙c8 56.♙d1 ♙b2 57.♙c2+ f5 Schwarz gab auf. 58.a6 ♙a2 59.♙d3, gefolgt von ♙b1, ♙b8, gewinnt forciert.

Partie Nr. 32

Waganjan-Popović,
Sarajevo 1987

1.♘f3 ♘f6 2.g3 b5 3.♙g2 ♙b7 4.♘a3 a6 5.c4 b4 (nach 5. ... e6 6.cb ♙:a3 7.ba ♘:a6 8.ba ♘c5 hat Schwarz ausrei-

chende Kompensation für den Bauern) 6. ♖c2 c5 7. d4 cd 8. 0-0 e6 9. ♗c:d4 ♕e7 10. ♕f4 0-0 11. ♖c1 ♜b6 12. ♗b3 ♖c8 13. c5 ♜d8 (Schwarz mußte erkennen, daß 13. ... ♕:c5 14. ♗:c5 ♖:c5 15. ♜d4 ♖c6 16. ♜:b6 ♖:b6 17. ♕e3 ♖c6 18. ♗e5 schlecht ist) 14. ♕d6 ♕d5 15. ♕:e7 ♜:e7 16. ♗e5 ♖a7 17. ♗c4 ♕:c4 (deshalb wollte Schwarz die Läufer nicht tauschen) 18. ♖:c4 a5 19. ♜d2 ♗a6 20. ♗:a5 ♗:c5 21. ♜:b4 d5 22. ♖c2 ♜d8 23. ♖fc1 ♖:a5 24. ♖:c5 ♖c:c5 25. ♖:c5 ♖:a2



Einschätzung der Stellung: Diese Position hatte Schwarz wohl mit 19. ... ♗a6 angestrebt. Wegen der eingeschränkten Wirkungskraft des weißen Läufers und seines scheinbar aktiv handelnden Turms glaubte er, Ausgleich zu haben. Aber der Anziehende weist schnell nach, daß diese Einschätzung trügerisch ist. Zu einem spielentscheidenden Faktor wird vielmehr der weiße Freibauer, prächtig

unterstützt von seinen Figuren. Beide Seiten müssen ihrer Grundreihe Beachtung schenken. Die schwarzen Zentrumsbauern haben Schwierigkeiten, sich wirkungsvoll in Szene zu setzen. Weiß hat Vorteil.

26. ♜b4-c3 ♖a2-a1+
27. ♕g2-f1 ♖a1-a8

Erzwungen, da 28. ♖c8 droht.

28. f2-f3 h7-h6

Auch Schwarz schafft sich ein Luftloch für den König.

29. e2-e3

Der Läufer soll aktiv eingreifen.

29. ... e6-e5
30. b2-b4 e5-e4
31. f3-f4 ♔g8-h7
32. ♕f1-h3 ♖a8-a2
33. ♖c5-a5

Der schwarze Turm auf der 2. Reihe wird nicht geduldet.

33. ... d5-d4

Schwarz sucht mit Macht ein Gegenspiel.

34. e3:d4 ♗f6-d5
35. ♜c3-c5 ♖a2:a5
36. b4:a5 e4-e3
37. ♕h3-f1

Der Läufer stoppt den schwarzen Freibauern und unterstützt gleichzeitig den eigenen.

37. ... ♗d5-f6
38. a5-a6 g7-g6

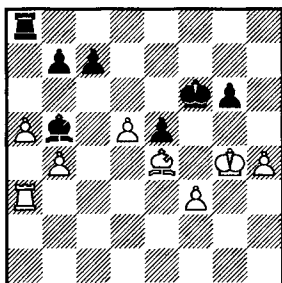
39.a6~a7 ♔d8~a8
 40.♚c5~e7 ♕h7~g7
 41.♙f1~g2

Schwarz verliert entscheidendes Material und gab auf. Der weiße Freibauer, assistiert von Dame und Läufer, konnte nicht aufgehalten werden. Wichtige Aufgaben fielen dem Läufer zu. Er war nach 32.♙h3 durch die positionelle Drohung ♖c8 am Turmtausch beteiligt, stoppte den schwarzen Freibauern und erzwang die Umwandlung des eigenen Bauern bzw. Materialgewinn.

Partie Nr. 33

Jussupow–Elvest,
 Minsk 1987

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♙c3 ♙g7
 4.e4 d6 5.♙d3 0-0 6.♙ge2
 ♙c6 7.0-0 (Jussupow geht
 gern einmal vergessene Wege)
 7. ... e5 8.d5 ♙d4 9.♙:d4 ed
 10.♙b5 ♖e8 11.♖e1 ♙g4
 12.h3 a6 13.hg ab 14.cb ♚h4
 15.g3 (15.f3 ♙e5 ermöglicht
 Schwarz einen kräftigen An-
 griff) 15. ... ♚:g4 16.♚:g4 ♙:g4
 17.♕g2 f5 18.a4 fe 19.♖:e4
 ♖:e4 20.♙:e4 ♙e2 21.♖a3
 ♕f7 22.f3 h5 23.♕f2 d3 24.a5
 h4? (24. ... d2 25.♙:d2 ♙:b5
 sollte für Ausgleich genügen,
 aber Schwarz strebt nach hö-
 heren Zielen) 25.gh ♙f6
 26.♕g3 ♙e5+ 27.♕g4 d2
 (nun werden die weißen Bau-
 ern doch zu gefährlich)
 28.♙:d2 ♙:b5 29.♙c3 ♕f6
 30.♙:e5+ de 31.b4



Einschätzung der Stellung:
 Weiß hat einen Mehrbauern
 und einen aktiveren König.
 Seine Damenflügelbauern kön-
 nen, unterstützt durch
 ♙e4~d3, einen Freibauern bil-
 den. Eine noch gefährlichere
 Drohung liegt aber mit d5~d6
 in der Luft, wobei die Schwä-
 che b7 entscheidend markiert
 würde. Alles spricht für einen
 deutlichen weißen Vorteil.

31. ... ♙b5~d7+
 32.♕g4~g3 ♕f6~e7
 33.d5~d6+

Eine Drohung verwirklicht
 sich. Läufer und a-Bauer wir-
 ken partieentscheidend.

33. ... ♕e7:d6
 34.♙e4:b7 ♖a8~a7
 35.a5~a6 ♙d7~b5
 36.♕g3~g4 c7~c6
 37.♕g4~g5 ♕d6~d5
 38.♖a3~a5 ♕d5~c4
 39.♕g5:g6 ♕c4:b4
 40.♖a5:b5+

Gegen die Umwandlung des
 h-Bauern gibt es keine Verwei-
 digung mehr.
 Schwarz gab auf.

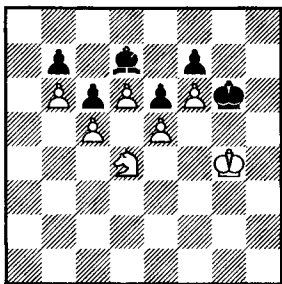
1.2. Der typische schlechte Läufer

Der schlechte Läufer ist eine tragische Figur, denn er ist in seiner Beweglichkeit so stark eingeschränkt, daß er meist nur seine eigenen Mitsstreiter stört, Gefahr läuft, erobert zu werden, und funktionell oft wie ein Bauer wirkt. Sollte er aber verlorengehen, so ist es eben nicht ein Bauern-, sondern ein Figurenverlust. Der schlechte Läufer wird meist von den eigenen oder gegnerischen Bauern in seiner Ausstrahlungskraft gehemmt. Meist sind es ineinander verschachtelte Bauernketten oder blockierte Bauern, hinter denen der Läufer eingeschlossen ist. Für eine Partieranlage gilt also die Faustregel, nie die Läufer hinter den eigenen Bauern zu verstecken. Läufer brauchen Bewegungsfreiheit und große Diagonalen, um ihre Wirkungskraft voll auszuschnöpfen.

1.2.1. Die Abhängigkeit des Läufers von der eigenen Bauernstruktur

Vor allem unerfahrene Spieler erfassen zu spät, daß während des Partieverlaufs viele eigene Bauern auf die Farbe des Läufers festgelegt werden und dieser dadurch nicht zur Geltung kommt. Im Extremfall ist der Läufer plötzlich von eige-

nen Bauern eingeschlossen. Es ist nicht zu sehen, wie er wieder ins Spiel gebracht werden soll.

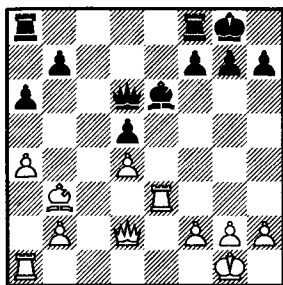


Der schwarze Läufer in dieser Stellung ist natürlich extrem schlecht. Die Partiebeispiele werden aber zeigen, daß auch Läufer mit geringer Beweglichkeit Anlaß zu großen Problemen sind.

Partie Nr. 34

Boleslawski–Sucharow,
Kiew 1958

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♘b4
4.e3 c5 5.♘d3 d5 6.♗f3 0–0
7.0–0 dc 8.♘:c4 ♗bd7 9.♔e2
a6 10.a4 cd 11.ed ♗b6
12.♘b3 ♗bd5 13.♗:d5 ed
(nach 13. ... ♗:d5 14.♗e5
♘d7 15.♖d1, gefolgt von ♖d3,
kommt Weiß zum Angriff)
14.♘g5 ♘e6 15.♔d3 ♘e7
16.♖fe1 ♗e4 17.♘:e7 ♔:e7
18.♗d2 ♗:d2 (schwächer ist
18. ... ♔b4, da ♗f1–e3
folgt und der Bauer d5 unter
Beschuß gerät) 19.♔:d2 ♔d6
20.♖e3



Einschätzung der Stellung:

Die Stellung trägt symmetrischen Charakter, wobei Weiß durch die Turmstellung auf der dritten Reihe etwas besser entwickelt ist. Dies ermöglicht ihm kleine Aktivitäten am Königsflügel. Die c-Linie könnte von Belang werden. Es ist aber vorerst nicht zu sehen, was außer einem Generalabtausch der Schwerfiguren dort geschehen sollte. Der eigentliche Unterschied liegt in der Position der Läufer. Der weiße kann sich frei bewegen und drückt, wenn auch nur in bescheidenem Maße, gegen d5. Sein weißfeldriger schwarzer Kollege hingegen wird durch seine eigenen Bauern in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Fünf von sechs schwarzen Bauern stehen auf Feldern mit der Farbe des Läufers. Weiß hat die besseren Chancen.

20. ... ♖a8-c8

Schwarz hat schon Schwierigkeiten zu überwinden. Dies soll folgende Variante unter-

streichen: 20. ... f6 21. ♖ae1 ♖fe8 22. ♗c3, und 22. ... ♖ac8 scheitert an 23. ♖:e6 bzw. 22. ... ♗f7 23. ♖:e8+ ♖:e8 24. ♖:e8+ ♗:e8 25. ♗c8!

21. ♖a1-e1	♖c8-c6
22. ♖e3-e5	♖c6-b6
23. ♖e1-e3	♗d6-b4
24. ♗d2-d3	♖b6-c6
25. h2-h4	g7-g6

Auch der sechste schwarze Bauer ist nun auf die Läuferfarbe gewechselt. Man könnte sich auf e6 auch gut einen schwarzen Bauern vorstellen, aber dies kann natürlich nicht die normale Rolle eines Läufers sein.

26. ♖e3-e1	♗e6-f5
27. ♗d3-e3	♗f5-e6?

Schwarz sollte unbedingt 27. ... ♗e4 versuchen, wonach 28.a5 ♗g7 29.♗:d5 ♗:d5 30. ♖:d5 ♖e6 31. ♖e5 ♖fe8 32.h5 ♖:e5 33.de ♗:a5 34.h6+ ♗f8 zwar zu weißem Vorteil führt, aber die Schwerfiguren Remischancen bieten. Vor allem würde Schwarz in dieser Variante seinen schlechten Läufer abtauschen.

28. h4-h5	♖c6-b6
-----------	--------

Schwarz ist gebunden und hat wenig Spielideen.

29. ♗b3-c2	♗e6-d7
------------	--------

29. ... ♗:b2 scheitert an 30. ♖b1.

30. b2-b3	♖b6-c6
-----------	--------

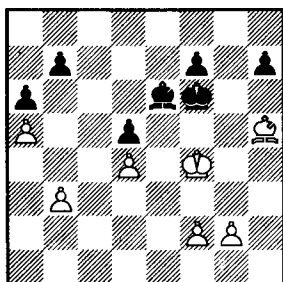
31. ♖c2-d1 ♜c6-e6
 32. ♜e5:e6 ♖d7:e6
 33. ♖d1-f3 ♜f8-c8
 34. ♜e3-e5 ♜b4-d2

Der weiße b-Bauer ist wegen
 35.h6 natürlich tabu.

35. ♜e1-d1 ♜c8-c1
 36. ♜d1:c1 ♜d2:c1+
 37. ♖g1-h2 g6:h5

Schwarz schaltet die Drohung
 h6 aus, aber auf Kosten weiter-
 er Bauernschwächen.

38. ♖f3:h5 ♜c1-h6
 39. ♖h2-g3 ♜h6-g7+
 40. ♜e5:g7+ ♖g8:g7
 41. ♖g3-f4 ♖g7-f6
 42.a4-a5!



Einschätzung der Stellung:
 Durch längeres Manövrieren
 und Abtausch der Schwerfigu-
 ren konnte Weiß seinen Vor-
 teil vergrößern. Der Anzie-
 hende besitzt mehr Raum, was
 durch die Königsstellung de-
 monstriert wird: Sein Läufer
 ist beweglich und kann die auf
 weißen Feldern festgelegten
 schwarzen Bauern angreifen.
 Mit seinem letzten Zug hat

Weiß den schwarzen Damen-
 flügel lahmgelegt. Schwarz fin-
 det keine Angriffspunkte im
 weißen Lager. Weiß hat eine
 technische Gewinnstellung.

42. ... h7-h6

Zwei andere Varianten sollen
 die weißen Möglichkeiten her-
 vorheben: 42. ... ♖c8 43. ♖g4
 ♖:g4 44. ♖:g4 ♖g6 45. ♖f4 f6
 (45. ... ♖f6 46.f3 h6 47.g3
 ♖e6 48. ♖g4 ♖f6 49. ♖h5
 ♖g7 50.g4 f6 51.f4 ♖h7 52.g5
 hg 53.fg f5 54.g6+ ♖g7
 55. ♖g5 f4 56. ♖:f4 ♖:g6
 57. ♖e5!) 46.f3 h6 47. ♖g4 f5+
 48. ♖f4 ♖f6 49.g4 fg 50.fg
 ♖g6 (50. ... ♖e6 51.g5 h5
 52. ♖g3 ♖f5 53. ♖h4 ♖g6
 54.b4!) 51. ♖e5 ♖g5 52. ♖:d5
 ♖:g4 53. ♖e5! h5 54.d5 h4
 55.d6 h3 56.d7 h2 57.d8 ♜
 h1 ♜ 58. ♜g8+, und Weiß ge-
 winnt; 42. ... ♖d7 43. ♖g4 ·
 ♖b5 44. ♖f5! h6 45. ♖c8 ♖c6
 46.f3 ♖e7 47. ♖e5 ♖d8
 (47. ... f6+ 48. ♖f5 ♖f7
 49. ♖e6+ ♖g7 50.f4 h5 51.g3!,
 und Schwarz ist im Zug-
 zwang) 48. ♖g4 ♖e7 49. ♖h5!
 f6+ 50. ♖f5, und Schwarz kann
 aufgeben.

43. ♖h5-g4

Auch hier lenkt Weiß in ein
 gewonnenes Bauernendspiel
 ein.

43. ... ♖e6:g4
 44. ♖f4:g4 ♖f6-g6
 45. ♖g4-f4 ♖g6-f6
 46.f2-f3 ♖f6-e6

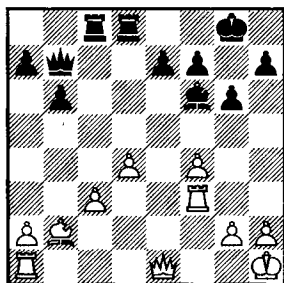
47. ♖f4–g4 ♙e6–f6
 48. ♖g4–h5 ♙f6–g7
 49. g2–g4 f7–f6
 50. f3–f4

Schwarz gab auf, ohne sich
 50. ... ♙h7 51. g5 hg 52. fg f5
 53. g6+ ♙g7 54. ♖g5 f4
 55. ♖:f4 ♙:g6 56. ♖e5 zeigen
 zu lassen.

Partie Nr. 35

Thomas–Aljechin,
 Baden-Baden 1925

1. e4 ♘f6 2. d3 (der Hauptzug
 ist 2. e5) 2. ... c5 3. f4 ♘c6
 4. ♘f3 g6 5. ♘e2 ♘g7 6. ♘bd2
 d5 7. 0–0 0–0 8. ♙h1 b6 9. ed
 ♙:d5 10. ♙e1 ♘b7 11. ♘c4
 ♘d4 12. ♘e3 ♙c6 13. ♘d1
 ♘d5 14. ♘:d4 (ein schlechtes
 Endspiel erhält Weiß nach
 14. ♘:d5 ♙:d5 15. ♙:e7 ♖fe8
 16. ♙g5 ♘:f3 17. ♘:f3 ♙:g5
 18. fg ♘:f3 19. gf ♖e2) 14. ...
 cd 15. ♘:d5 ♙:d5 16. ♘f3 ♙d7
 17. ♘:b7 ♙:b7 18. c4 (Weiß be-
 seitigt die Schwäche c2) 18. ...
 dc e. p. 19. bc ♖ac8 20. ♘b2
 ♖fd8 21. ♖f3 ♘f6 22. d4



Einschätzung der Stellung:

Der letzte weiße Zug bedeutet
 die positionelle Kapitulation.
 Das Grundübel ist eine pas-
 sive Eröffnungsbehandlung,
 als deren Ergebnis schwache
 weiße Zentrumsbauern ver-
 blieben. Um sie nicht zu ver-
 lieren, entscheidet sich Weiß
 für die Aufgabe der weißen
 Felder und einen katastrophal-
 en Läufer, der – eingemauert
 von seinen Bauern – nie mehr
 ins Spiel kommen wird.
 Schwarz kann auf den weißen
 Feldern seine Gewinnstellung
 langsam zum Sieg führen.

22. ... ♙b7–d5
 23. ♙e1–e3 ♙d5–b5
 24. ♙e3–d2 ♖d8–d5
 25. h2–h3 e7–e6
 26. ♖a1–e1 ♙b5–a4
 27. ♖e1–a1 b6–b5
 28. ♙d2–d1 ♖c8–c4

Auch 28. ... ♙:d1+ war gut.
 Schwarz hat die weißen Felder
 total unter Kontrolle.

29. ♙d1–b3 ♖d5–d6
 30. ♙h1–h2 ♖d6–a6
 31. ♖f3–f1 ♘f6–e7
 32. ♙h2–h1 ♖c4–c6

Schwarz plant, seine Figuren
 noch aktiver einzusetzen. Die
 Dame soll von c4 und die
 Türme von a4 und a6 gegen
 den Bauern a2 drücken.

33. ♖f1–e1 ♘e7–h4!
 34. ♖e1–f1

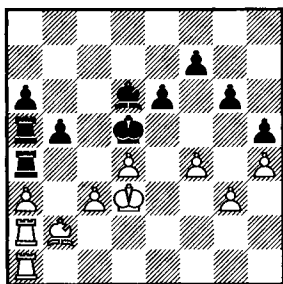
Der Nachziehende testet die
 Aufmerksamkeit von Weiß.
 Bei 34. ♖e2 ♙:b3! 35. ab

♖:a1+ 36.♙:a1 ♖a6 37.♙b2
 ♖a2 38.b4 – 38.♙h2 a5! –
 38. ... ♙g3 39.d5 ♙:f4 ge-
 winnt Schwarz schnell.

34. ... ♔a4–c4
 35.♙b3:c4 ♖c6:c4
 36.a2–a3 ♙h4–e7
 37.♖f1–b1 ♙e7–d6
 38.g2–g3 ♙g8–f8
 39.♙h1–g2 ♙f8–e7
 40.♙g2–f2 ♙e7–d7
 41.♙f2–e2 ♙d7–c6
 42.♖a1–a2 ♖c4–a4
 43.♖b1–a1 ♙c6–d5
 44.♙e2–d3 ♖a6–a5
 45.♙b2–c1 a7–a6
 46.♙c1–b2 h7–h5

Es droht 47. ... h4.

47.h3–h4



Deutlicher sind schon rein optisch ein guter und ein schlechter Läufer nicht zu unterscheiden. Alle weißen Bauern stehen auf der Farbe des eigenen Läufers und halten ihn gefangen. Die schwarzen Bauern hingegen sind nicht auf der Farbe des Läufers positioniert und ermöglichen ihm so-

mit optimale Bewegungsfreiheit.

47. ... f7–f6

Um zu gewinnen, muß Schwarz die weiße Stellung aufreißen.

48.♙b2–c1 e6–e5
 49.f4:e5 f6:e5
 50.♙c1–b2

Schnell gewinnt Schwarz auch nach 50.de ♙:e5 51.♙f4 ♙:f4 52.gf ♙e6!

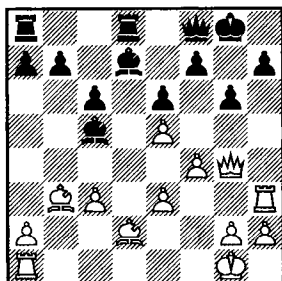
50. ... e5:d4
 51.c3:d4 b5–b4!

Weiß gab auf.

Partie Nr. 36

Uhlmann–Antoschin,
 Zagreb 1965

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗f3 d5
 4.♗c3 c6 5.e3 ♗bd7 6.♙d3
 ♙b4 7.0–0 0–0 8.♙d2 ♔e7
 9.♗e5 ♗:e5 10.de ♗d7 11.f4
 dc 12.♙:c4 ♖d8 13.♙e2 ♗b6
 14.♙b3 ♙d7 15.♙h5 ♗d5
 16.♖f3 g6 17.♙g4 ♗:c3 18.bc
 ♙c5 19.♖h3 ♙f8



Einschätzung der Stellung:

Weiß hat auf c3 und e3 Bauernschwächen. Sein schwarzfeldriger Läufer steht schlecht, kann aber schnell zum Einsatz gebracht werden. Die weiße Dame und der Turm auf h3 beunruhigen den schwarzen König und sichern Weiß die Initiative. Schwarz hat eine gesunde Bauernstellung. Hier ist es der weißfeldrige Läufer, der – eingeeengt von seinen Bauern – passiv steht. Schwarz besetzt die d-Linie. Erst der weitere Partieverlauf wird zeigen, ob die Initiative des Anziehenden oder seine positionellen Schwächen zum Tragen kommen.

20. ♖d2–e1

Der schlechte Läufer sucht bereits seinen Einsatzpunkt.

20. ... ♙c5–e7
21. ♖e1–h4 h7–h5
22. ♜g4–g3 ♙e7:h4
23. ♜g3:h4 ♙d7–e8

Schwarz möchte die d-Linie zum Gegenspiel nutzen.

24. g2–g4 ♜f8–h6
25. ♜a1–d1

Jetzt kann Schwarz auch in der d-Linie nichts mehr ausrichten.

25. ... ♜d8:d1+
26. ♖b3:d1 ♜g8–f8
27. ♜g1–f2 ♜a8–c8

Der schwarze Turm wird für die Verteidigung benötigt. Es bleibt keine Zeit, den schwar-

zen Läufer durch c6–c5 wieder zum Leben zu erwecken.

28. ♙d1–b3 ♜c8–c7
29. ♜h4–f6

Es droht 30. ♙:e6.

29. ... ♜h6–g7
30. g4:h5 ♜g7:f6
31. e5:f6 g6:h5
32. ♜h3:h5 ♜f8–g8
33. ♜h5–g5+ ♜g8–h8
34. e3–e4 ♜c7–d7
35. ♜f2–e3

Auch das letzte Gegenspiel wird verhindert. Weiß steht auf Gewinn.

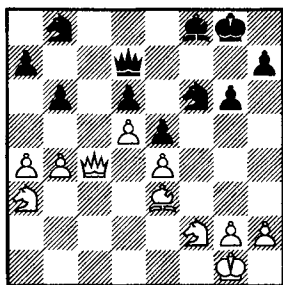
35. ... b6 36. ♜g7 ♜d8 37. e5 c5 38. f5 ♙b5 (der schwarze Läufer beteiligt sich wieder am Spiel, aber natürlich zu spät) 39. fe ♜d3+ 40. ♜f4 fe 41. ♙:e6

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 37

Uhlmann–Bukić,
Szombathely 1966

1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♗g7
4. e4 d6 5. ♗f3 0–0 6. ♗g5
♗g4 7. ♗e2 ♗fd7 8. d5 ♗c5
9. ♗d4 ♗:e2 10. ♗d:e2 c6
11. 0–0 cd 12. cd ♗bd7 (12. ... a5 war besser) 13. b4 ♗a6
14. ♜b3 ♗f6 15. a4 ♜d7 16. f3
♜fc8 17. ♜ac1 e6 18. ♜fd1 e5
19. ♗e3 ♗e8 20. ♗b5 b6
21. ♜d2 ♜:c1+ 22. ♗:c1 ♜c8
23. ♗d3 ♗b8 24. ♗a3 f5
25. ♜c2 fe 26. fe ♗f6
27. ♜:c8+ ♜:c8 28. ♗f2 ♗f8
29. ♜c4 ♜d7



Einschätzung der Stellung:
Offensichtlich ist der große Raumvorteil für Weiß. Seine Kräfte sind stark am Damenflügel konzentriert. Nur der Springer auf f2 hat Verteidigungsaufgaben (Bauer e4 und das Feld g4) übernommen. Der weiße schwarzfeldrige Läufer schaut zum Damenflügel und kontrolliert ebenso das Feld h6. So ist es dem schwarzen Pendant unmöglich, seinen „Käfig“ zu verlassen. Außerdem hat Weiß noch die offene c-Linie in seinem Besitz. Die schwarzen Figuren, außer dem Springer f6, sind an die Verteidigung gebunden und müssen vor allem das Eindringen der weißen Figuren verhindern. Weiß ist deutlich im Vorteil.

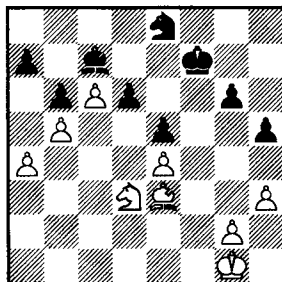
- | | |
|------------|--------|
| 30. ♖c4-c2 | ♘f8-e7 |
| 31. h2-h3 | ♙e7-d8 |
| 32. b4-b5 | ♘d8-c7 |
| 33. ♖c2-c4 | ♘f6-e8 |
| 34. ♘a3-c2 | |

Die Marschroute dieses Springers lautet c2-b4-c6, wo er gewaltig stehen dürfte.

- | | |
|------------|--------|
| 34. ... | ♙g8-g7 |
| 35. ♘c2-b4 | h7-h5 |
| 36. ♘f2-d3 | ♙g7-f8 |
| 37. ♘b4-c6 | |

Der Eindringling muß beseitigt werden, da sonst der Bauer a7 fällt.

- | | |
|-------------|--------|
| 37. ... | ♘b8:c6 |
| 38. d5:c6 | ♙d7-f7 |
| 39. ♙c4:f7+ | ♙f8:f7 |



Einschätzung der Stellung:
Weiß steht auf Gewinn. Der gedeckte Freibauer auf c6 und die Bauernmehrheit am Damenflügel lassen taktische Wendungen zu. Der weiße Läufer drückt gegen die Bauern b6 und a7, der Springer findet auf d5 bzw. a6 prächtige Felder. Dagegen hat Schwarz nur einen passiven Springer und einen Läufer, der fast mit einem Bauern verwechselt werden könnte.

- | | |
|------------|--------|
| 40. ♘d3-b4 | ♙c7-d8 |
| 41. ♙g1-f2 | ♘e8-c7 |
| 42. ♘b4-a6 | ♙f7-e6 |

Bei Abtausch der Springer entscheidet a4-a5.

43. ♖a6:c7 ♜d8:c7
 44. ♙f2-e2 d6-d5
 45. e4:d5+ ♙e6:d5
 46. a4-a5 ♙d5-d6

Schön gewinnt Weiß nach
 46. ... ♙c4 durch 47. ♜:b6!

47. ♙e2-d3 b6:a5
 48. ♜e3:a7

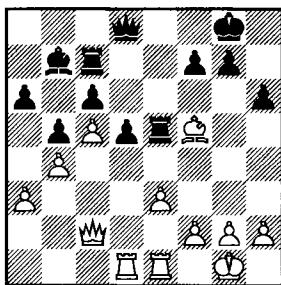
Die weißen Bauern entscheiden nun schnell den Ausgang der Partie.

48. ... a4 49. ♙c4 ♜a5
 50. ♜c5+ ♙c7 51. ♙d5 ♜b6
 52. ♜:b6+ ♙:b6 53. ♙d6
 Schwarz gab auf, ohne sich
 53. ... a3 54. c7 a2 55. c8 ♜
 a1 ♜ 56. ♜b8+ ♙a5 57. ♜a7+
 zeigen zu lassen.

Partie Nr. 38

Timman-van der Vliet,
 Amsterdam 1983

1. ♖f3 ♖f6 2. c4 e6 3. d4 b6
 4. ♖c3 ♜b4 5. e3 ♜b7 6. ♜d3
 0-0 7. 0-0 d5 8. cd ed 9. a3
 ♜d6 10. b4 ♖bd7 11. ♜b3 c6
 12. ♜e1 ♜e8 13. ♜b2 ♜b8
 (mit der Idee 14. ... c5)
 14. ♜c2 ♜c8 15. ♜ad1 a6
 16. ♜f5 ♜c7 17. ♖a4 h6
 18. ♖e5 b5 (schlecht ist 18. ...
 ♖:e5 19. de ♜:e5 20. ♜:e5
 ♜:e5 21. ♖:b6, und Weiß
 steht positionell auf Gewinn)
 19. ♖:d7 ♖:d7 20. ♖c5 ♖:c5
 21. dc ♜e5 22. ♜:e5 ♜:e5



Einschätzung der Stellung:
 Die weißen Figuren sind harmonisch miteinander verbunden und wirken als geschlossene Einheit. Dagegen fehlt den schwarzen Figuren die Bindung. Sie treten als Einzelkämpfer in Erscheinung. Auffallend negativ steht der schwarze Läufer, eingeeengt hinter seinen Bauern. Er müßte fraglos aktiviert werden. Wenig günstig für den Nachziehenden dürfte auch die Gegenüberstellung von weißem Turm und schwarzer Dame in der d-Linie sein. Im übrigen ist jedes Läuferendspiel mit schwarzen Damenflügelbauern, die auf weißen Feldern festgelegt sind, klar vorteilhaft für Weiß. Der Anziehende steht besser.

23. e3-e4

Eine Schwäche auf d5 soll den weißen Vorteil vergrößern.

23. ... ♜d8-e8

Wie schlecht der schwarze Läufer ist, wird in folgender Nebenvariante deutlich: 23. ...

g6 24.f4 ♖e8 25.ed gf 26.d6
 ♖d7 27.♗c3 ♕h7 28.♖:e8
 ♗:e8 29.♖e1 ♗d8 30.♖e3 bzw.
 29. ... ♗h8 30.♗:h8+ ♕:h8
 31.♖e7 ♕c8 32.♖e8+, und
 Schwarz steht hoffnungslos.

24.♗c2-c3 ♖e5-e7

Sofort verliert 24. ... de
 25.♗:e5 oder 24. ... ♖ce7
 25.f4.

25.e4:d5 c6:d5
 26.♕g1-f1

Jetzt gibt es keine Tricks mit
 d4, wonach der schwarze
 Läufer wieder mitspielen
 könnte.

26. ... ♕b7-c6
 27.h2-h4 g7-g6
 28.♗c3-g3 ♖c7-a7
 29.h4-h5 g6-g5
 30.♕f5-c2 ♖e7:e1+
 31.♖d1:e1 ♖a7-e7
 32.♖e1:e7 ♗e8:e7
 33.♗g3-c3

Die große Diagonale wird wie-
 der besetzt.

33. ... ♗e7-e6
 34.♗c3-d4 ♗e6-e7
 35.♕c2-f5 ♕c6-b7

Schwarz ist total zur Passivität
 verurteilt.

36.f2-f3 f7-f6
 37.f3-f4 g5-f4
 38.♗d4:f4 ♗e7-e5?

Dieser Fehler beschleunigt das
 Ende. Es gibt für den Nach-
 ziehenden keine Aussicht auf
 Rettung mehr.

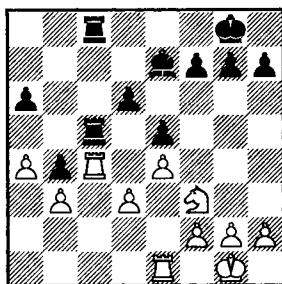
39.♗f4:e5 f6:e5
 40.♕f5-d7

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 39

Ljubojević-Hübner,
 Tilburg 1985

1.e4 e5 2.♖f3 ♖c6 3.♕b5 a6
 4.♕a4 ♖f6 5.0-0 ♕e7 6.♖c1
 b5 7.♕b3 0-0 8.a4 ♕b7 9.d3
 d6 10.♖c3 b4 11.♖d5 ♖:d5
 12.♕:d5 ♖a5 13.♕:b7 ♖:b7
 14.c3 c5 15.cb cb 16.♗b3 ♖c5
 17.♗d5 ♗e8 18.b3 ♖c8
 19.♕e3 ♗c6 20.♗:c6 ♖:c6
 21.♖ac1 ♖fc8 22.♕:c5 ♖:c5
 23.♖c4



Einschätzung der Stellung:
 Aus dem bisherigen Partiever-
 lauf geht hervor, daß Weiß be-
 strebt ist, Figuren zu tau-
 schen. Wenn möglich, sollen
 nur der Springer und der Läu-
 fer auf dem Brett bleiben. Der
 schwarze Läufer hat zwar die
 Möglichkeit, am Spiel teilzu-
 nehmen, ist aber durch die
 Bauern b4, d6, e5 stark in sei-
 ner Ausstrahlung gehemmt.
 Auch findet er keine Angriffs-

objekte im feindlichen Lager. Ganz anders der weiße Springer. Die schutzlosen weißen Felder sind ihm ein willkommener Tummelplatz. In der c-Linie hat nur Schwarz Probleme. Wird etwa der Turm auf c4 getauscht, so verbleibt er mit einem rückständigen Bauern auf d6. Weiß hat Vorteil.

23. ... g7-g6

24. ♖g1-f1

24. ♖:b4 ♖c3 gibt Schwarz gutes Gegenspiel.

24. ... ♖c5:c4

25.d3:c4 f7-f5

26.e4:f5 g6:f5

27. ♗f3-d4 f5-f4

Ein weiterer Bauer wird auf ein schwarzes Feld getrieben, da 27. ... ed den Nachziehenden mit schlimmen Bauernschwächen beläst.

28. ♗d4-f5 ♗g8-f7

29.g2-g3

So gelangt Weiß in den Besitz des Feldes d5, wo der Zentralspringer seine Überlegenheit gegenüber dem Läufer demonstriert.

29. ... f4:g3

30.h2:g3 ♗f7-e6

31. ♗f5-e3 a6-a5

32. ♗e3-d5 ♖c8-h8

33. ♗f1-g2 h7-h5

34.f2-f4

Die positionelle Drohung ist 35.f5+.

34. ... ♗e7-d8

35. ♗g2-f3 ♗e6-f5

36. ♖e1-h1

Es droht 37. ♖:h5+ ♖:h5

38.g4+ ♗g6 39.gh+ ♗:h5

40.fe de 41. ♗e4, und Schwarz kann kapitulieren.

36. ... e5-e4+

37. ♗f3-g2 ♗f5-g6

38.g3-g4 ♖h8-h7

39. ♗g2-g3 h5-h4+

Gegen die verbundenen weißen Freibauern ist Schwarz machtlos.

40. ♗h3 ♖h8 41. ♖d1 ♗f7

42. ♖e1

Schwarz gab auf.

1.2.2. Der Einfluß gegnerischer Bauern auf die Beweglichkeit des Läufers

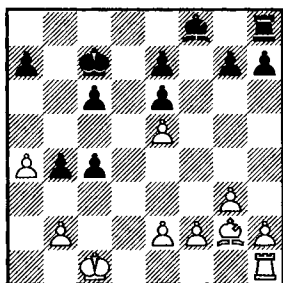
Gelingt es gegnerischen Bauernketten, einen Läufer „zu fangen“, dann stehen die Chancen für seine Befreiung noch schlechter, denn sie sind zum großen Teil vom Spiel des Kontrahenten abhängig. Dieser wird aber kaum gewillt sein, kampflös das „Gefängnis“ zu öffnen. So bleibt meist nur Stillhalten und Hoffen oder Opfern, wenn es dadurch die Möglichkeit einer Kompensation gibt. In der Partie Miles-Smyslow bekommt der Läufer nie eine Chance und wartet nur auf das Partieende. Bei Sokolow-Ribli kalkuliert der ungarische Großmeister in der

entscheidenden Phase falsch, nachdem ihm sein sowjetischer Kollege noch einmal Kontermöglichkeiten zugesteht. Ribli-Haik zeigt, wie mit taktischen Mitteln der gefangene Läufer zur Strecke gebracht wird.

Partie Nr. 40

Miles-Smyslow,
Dortmund 1986

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6
4.♘c3 dc 5.♘e5 b5 6.g3 ♘g4
7.♙f4 ♘:e5 8.♙:e5 ♘d7
9.♙g2 ♘:e5 10.de ♙d7 11.a4
b4 12.♘e4 ♙c7 13.♙d4 ♖d8
14.0-0-0 ♙e6 15.♙:d8+
♙:d8 16.♖:d8+ ♙:d8 17.♘g5
♙c7 18.♘:e6+ fe



Einschätzung der Stellung:
Beide Seiten haben sich in der Eröffnung nichts geschenkt und sind ohne Mittelspielphase in ein Endspiel übergegangen. Weiß ist besser entwickelt und kann sofort die schwarzen Bauernschwächen aufs Korn nehmen. Schwarz muß erst einmal seine Figuren ins Spiel bringen, wird aber

dabei mit der Entwicklung des Läufers Probleme bekommen. Eine natürliche Entwicklung des Langschreiters verhindert der eigene Doppelbauer, während die Fianchettierung im weißen „Bauerngefängnis“ e5-f4-g3-h4 enden soll. Der schwarze Mehrbauer spielt keine Rolle. Die weißen Chancen müssen als deutlich besser eingeschätzt werden.

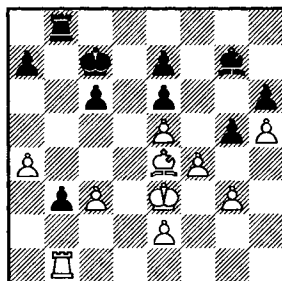
19.h2-h4 g7-g6
20.f2-f4

Schon ist das „Gefängnis“ zu, von dessen Öffnung die schwarzen Überlebenschancen abhängen.

20. ... h7-h6
21.♙c1-d2 ♙f8-g7

So kann wenigstens der schwarze Turm mitspielen.

22.♖h1-c1 ♖h8-d8+
23.♙d2-e3 c4-c3
24.b2:c3 b4-b3
25.♖c1-b1 ♖d8-b8
26.♙g2-e4 g6-g5
27.h4-h5!



Danach ist nicht zu sehen, wie der schwarze Läufer noch einmal ins Spiel kommen soll. Weiß wird die Partie mit einer „Mehrfigur“ beenden und steht hier bereits auf Gewinn. 27. ... b2 28. ♖d2 ♜b3 29. ♙c2 ♜b6 30. ♙d3 ♜b3 (Zeitnot) 31- ♙c2 ♜b6 32. c4 c5 33. ♙c3 a5 34. ♙b3 gf 35. gf ♙d7 36. ♜:b2 ♙e8 37. ♜b1 ♙f7 38. ♜g1 ♙h8 39. ♙c2 ♙g7 40. ♙g6+ ♙g8 41. ♜d1. Ein schwarzer Bauer auf dem Damenflügel wird erobert und der entstehende weiße Freibauer umgewandelt. Schwarz gab auf. Das „Einmauern“ des schwarzen Läufers durch die weißen Bauern wurde sehr zielstrebig verfolgt und durchgeführt.

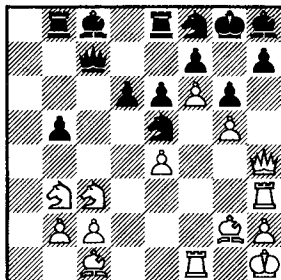
Partie Nr. 41

Sokolow–Ribli,

Montpellier 1985

1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cd
4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6.f4
♙c7 7. ♙e2 e6 8.0–0 ♙e7
9. ♙h1 0–0 10.a4 ♘c6 11. ♙e3
♜e8 12. ♙f3 ♜b8 13. ♙d2
♙d7 (13. ... ♘a5 14. ♙f2 ♘c4
15. ♙c1, gefolgt von 16.b3 und
17. ♙b2, ist günstig für Weiß)
14. ♘b3 b6 15.g4 ♙c8 (der
Läufer soll auf der Diagonale
a8–h1 zum Einsatz kommen
und gleichzeitig dem Springer
das Feld d7 räumen) 16.g5
♘d7 17. ♙g2 ♘a5 18. ♙f2
♙f8 19. ♜ad1 ♘c4 20. ♙c1 b5
21.ab ab 22. ♜d3 (über die
dritte Reihe kann der Turm

günstig ins Angriffsgeschehen eingreifen) 22. ... g6 23. ♜h3
♙g7 24.f5 ♘ce5 25. ♙h4 ♘f8
26.f6 ♙h8



Einschätzung der Stellung:
Nach turbulentem Eröffnungsverlauf ist eine spannende Mittelspielstellung entstanden, in der beide Seiten ihre Chancen haben. Weiß ist in der h-Linie mit zwei Schwerfiguren drohend aufmarschiert, aber der Springer auf f8 schützt die schwarze Majestät zuverlässig. Um seinen Angriff zu verstärken, wird Weiß frische Kräfte heranzuführen müssen. Am Damenflügel hingegen hat Weiß Probleme. Seine beiden Springer stehen unglücklich, und der Bauer c2 ist schutzbedürftig. Nicht unerwähnt bleiben darf der hervorragend positionierte schwarze Zentralspringer, der sowohl das Zentrum als auch beide Flügel kontrolliert. Entscheidend für den weiteren Partieverlauf wird sein, ob Schwarz in der Lage ist, seinen Läufer auf h8 zu befreien, oder Kompensation

für dessen unbefriedigende Stellung erreicht.

27. ♖b3-d4 b5-b4

28. ♖c3-d1 ♜c8-a6

29. ♜f1-e1 ♜e8-c8

Schwarz verstärkt seinen Druck gegen c2. Vorerst fällt die schlechte Position des Läufers h8 kaum ins Gewicht.

30. ♖d1-e3 h7-h5

31. ♖d4-f3

Das „Schlagen im Vorübergehen“ (31.gh e. p.) kam nicht in Betracht, da der Bauer f6 auf Dauer nicht zu halten wäre und der gefangene Läufer ohne Probleme die Freiheit erlangen würde. Stärker war sicher 31. ♖df5! ♜e8

32. ♖g3, und das Springeropfer auf h5 hängt wie ein Damoklesschwert über der schwarzen Stellung. 31. ...

♜e8 ist freilich noch die beste Verteidigung, denn 31. ... ef 32. ♖d5 ♜:c2 33. ♖e7+ ♜h7 34. ♜:h5+ mit folgendem Matt ist nicht spielbar. Nicht besser ergeht es Schwarz nach 31. ... gf 32. ♜:h5 ♖eg6 33.ef. In all diesen Varianten ist ausschlaggebend, daß der weiße Bauer f6 und der eingespernte schwarze Läufer h8 dem schwarzen König so gut wie alle Fluchtmöglichkeiten nehmen.

31. ... ♖f8-d7

Dieser Springer ist nicht mehr an h7 gebunden, und so kann

er seinen Zentrumskollegen stützen.

32. ♖f3-d2

Weiß muß die h-Linie aufreißen, und dies ist nur mit einem Opfer auf h5 möglich. Also wird ein Springer nach g3 beordert.

32. ... ♜g8-f8

33. ♖d2-f1 b4-b3

34. ♖f1-g3 ♜f8-e8

35. ♖g3:h5

Weiß muß entschieden etwas unternehmen, sonst sieht es am Damenflügel schlecht für ihn aus. Also wird wie geplant, der Springer geopfert.

35. ... g6:h5

36. ♜h4:h5 ♖e5-g6

37. ♖e3-f5

Schwarz muß sich ein Fluchtfeld für den König schaffen. Da er eine Mehrfigur besitzt, sollte er mit 37. ... ♖de5 auch weiterhin auf die Dienste seines Läufers h8 verzichten. Bei einem Rückopfer auf f6 ist die Kontrolle der schwarzen Felder wichtig, und so kann nur 37. ... ♖:f6 38.gf ♜:f6 empfohlen werden. In beiden Varianten hätte Schwarz auf keinen Fall die schlechteren Chancen. Sicher in Zeitnot und unter dem Eindruck der Partie, in welcher der Läufer h8 immer das Sorgenkind des Nachziehenden war, entscheidet er sich „logisch“, diesen zurückzuopfern.

37. ... ♖h8:f6?

38.g5:f6 e6:f5

So hatte es sich Schwarz vorgestellt, aber plötzlich entscheidet doch noch die Batterie in der h-Linie.

39.e4:f5+ ♙g6-e5

40.♖h5-h8+ ♙d7-f8

41.♖h8:f8+

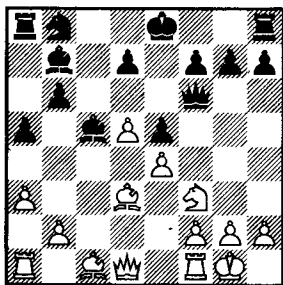
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 42

Ribli-Haik,

Saloniki 1984

1. ♖f3 b6 2.c4 ♙b7 3.d4 e6
4.a3 ♙f6 5. ♙c3 ♙e4 (besser
ist 5. ... d5, denn jetzt baut
sich Weiß ein starkes Zentrum
auf) 6. ♙:e4 ♙:e4 7. ♙d2 ♙b7
8.e4 ♖f6 9.d5 c6 10. ♙f3 cd
11.cd ♙c5 12. ♙d3 a5 (nach
12. ... ed 13.e5 erhält Weiß
starke Initiative) 13.0-0 e5



Einschätzung der Stellung:
Durch seinen Entwicklungs-
rückstand ist Schwarz bestrebt,
eine Öffnung der Stellung zu
verhindern. Dies verdeutlicht
sein letzter Zug. Allerdings ist
jetzt der Läufer b7 auf der

Diagonale a8-h1 ohne Aus-
sicht auf Zukunft. Er soll des-
halb auf der Diagonale a6-f1
ins Spiel kommen oder ge-
tauscht werden. Eine taktische
Finesse von Weiß unterbindet
diese Absichten und bringt
dem weißfeldrigen schwarzen
Läufer große Probleme. Weiß
hat klaren Vorteil.

14.b2-b4! a5:b4

15. ♙c1-g5 ♖f6-d6

16.a3:b4 ♙c5:b4

17. ♖a1:a8 ♙b7:a8

18. ♖d1-a1 f7-f6

So gut wie erzwungen, da
sonst 19. ♙:e5 den wichtigen
Zentrumsbauern verliert.
Schwarz kann nur noch versu-
chen, Schlimmeres zu verhin-
dern.

19. ♙g5-d2! ♙b4-a3

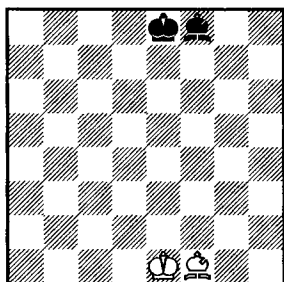
Etwas länger konnte sich
Schwarz in der folgenden Va-
riante halten: 19. ... ♙:d2
20. ♙:d2 ♙b7 21. ♖a7 ♖c7
22. ♙c4, gefolgt von 23. ♖c1,
aber auch hier ist Materialver-
lust nicht zu verhindern.

20. ♙d2-c1!

Schwarz gab auf, da 20. ...
♙:c1 21. ♖:c1 ♙b7 22. ♖a7
eine Figur verliert. Die Bauern
e4 und d5 in Verbindung mit
der offenen a-Linie und dem
Entwicklungsvorsprung des
Anziehenden ließen die Pro-
bleme des weißfeldrigen
schwarzen Läufers schnell par-
tieentscheidend werden.

2. Die ungleichfarbigen Läufer

Ungleichfarbige Läufer sind ein wichtiger Komplex der Schachstrategie. Sie sind dadurch gekennzeichnet, daß sie sich auf verschiedenen Farben bewegen, sich also nicht tauschen oder behindern können und ausschließlich auf der ihnen in der Grundstellung zugewiesenen Farbe agieren.



2.1. Die ungleichfarbigen Läufer im Mittelspiel

In dieser Partiephase haben ungleichfarbige Läufer vor allem die Aufgabe, Druck auf schwache Punkte in der gegnerischen Stellung auszuüben und aktiv den Angriff zu unterstützen. Die unterschiedliche Farbe des Weges ist oft nur äußeres Zeichen ihrer Ungleichheit. Häufig unterscheiden sie sich beträchtlich in

ihrer Wirksamkeit und Ausstrahlungskraft.

2.1.1. Die ungleichfarbigen Läufer speziell im Angriff

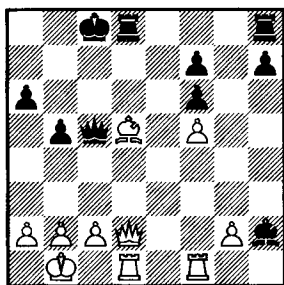
Bei der Unterstützung eines Angriffs, sogar bei der Angriffsführung, spielen ungleiche Läufer oft eine entscheidende Rolle. Das kann einfach damit erklärt werden, daß der Gegner keinen Läufer gleicher Farbe mehr besitzt und so eine Angriffsdiagonale kaum neutralisieren kann. Auf dieser Diagonale wird der Läufer zum uneingeschränkten Herrscher. Gelingt es ihm noch, die Dame vor sich auf der Diagonale einzusetzen, ist es um den gegnerischen König meist geschehen.

Partie Nr. 43

Vogt-Bielczyk,
Zinnowitz 1977

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cd
4.♘:d4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♙g5
e6 7.♚d2 a6 8.0-0 ♙d7 9.f4
b5 10.♙:f6 gf (bekanntlich ist
10. ... ♚:f6 11.e5 de 12.♘:b5
vorteilhaft für Weiß) 11.♙b1
♚b6 12.♘:c6 ♙:c6 13.♙d3
♚c5 (13. ... h5 14.♞hf1
0-0-0 15.f5 sieht Weiß im

Vorteil) 14. ♖hf1 0-0-0 15. f5 d5? (relativ besser ist 15. ... ♗e7 16. fe fe 17. ♗e2 mit der Idee 17. ♗f4, und der weiße Vorteil hält sich in Grenzen) 16. ed ed 17. ♗e4! ♗d6 (schutzlos bleibt der schwarze König bei 17. ... d4 18. ♗:c6 ♜:c6 19. ♜d3 ♜:g2 20. ♖f4) 18. ♗:d5 ♗:d5 19. ♗:d5 ♗:h2



Einschätzung der Stellung:
Bei gleichem Material hat Weiß auf dem Damenflügel eigentlich einen Mehrbauern, da die schwarzen Königsflügelbauern entwertet sind. Mehr zu Buche schlägt allerdings die stark geschwächte schwarze Königsstellung. Die schwarzen Damenflügelbauern sind vorgerückt und somit für Verteidigungsaufgaben unbrauchbar. Die Diagonalen zum schwarzen König sind offen wie Scheunentore. Da ungleiche Läufer auf dem Brett sind, wird der weiße Läufer auf seiner Angriffsdiagonale h1-a8 nicht zu bremsen sein. Da die Läufer nicht nur ungleich in der Farbe, sondern

vor allem auch in der Wirkung sind, ist die weiße Königsstellung absolut sicher. Die Fesselung in der d-Linie kann von Schwarz nicht ausgenutzt werden. Weiß erhält starken Angriff.

20. ♖f1-f3 ♗h2-e5

Die Drohung 21. ♖c3 konnte noch problemlos abgewehrt werden.

21. ♖f3-d3

Die Konzentration der weißen Schwerfiguren in der d-Linie sieht imposant aus, ist aber auch mit der konkreten Drohung 22. ♗b7+ verbunden.

21. ... ♖d8-d6

Sofort zum Verlust führt

21. ... ♖d7 22. ♗e6!

22. ♗d5:f7 ♖h8-d8

Schwarz hofft auf Tausch der Schwerfiguren und opfert, um Zeit zu gewinnen, einen Bauern. In einem reinen Endspiel mit ungleichen Läufern wären seine Remischancen groß. Weiß hat natürlich andere Vorstellungen.

23. ♗f7-d5 ♗c8-b8

24. g2-g4 h7-h6?

25. ♗d5-h1

25. b4, gefolgt von 26. ♜:h6, würde einen weiteren Bauern gewinnen. Weiß setzt jedoch auf die Angriffsdiagonale h1-a8. 26. ♜g2 ist nicht mehr zu verhindern.

25. ... ♔b8-a7

26. ♖d2-g2

Für eine optimale Angriffsge-
staltung haben die weiße
Dame und der Läufer genau
die richtige Aufstellung einge-
nommen. Sie sind von dieser
Diagonale nicht mehr zu ver-
treiben und werden nun die
Attacke steuern.

26. ... ♗c5-c7

27. ♜d1-c1 ♜d6-d4

28. ♜d3:d4 ♜d8:d4

29. c2-c3 ♜d4-d8

30. ♗g2-e4 ♗c7-b6

31. ♕h1-f3

Weiß möchte seinen Turm auf
der h-Linie zum Einsatz brin-
gen.

31. ... a6-a5

32. ♜c1-h1 b5-b4

33. c3-c4 b4-b3

34. a2-a3 a5-a4

35. g4-g5!

Weiß steht auf Gewinn, da

35. ... hg an 36. ♜h7+ ♕c7

37. c5 oder 36. ... ♔a6 37. c5

♗b5 38. ♕e2 scheitert.

35. ... ♕e5:b2

36. c4-c5!

Damit wird das letzte
schwarze Strohfeuer ausge-
löscht.

36. ... ♗b5 37. ♔b2 ♜e8

38. ♗d4 ♜e2+ 39. ♔b1 ♜e5

40. c6+

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 44

Hulak-Spasski,

Toluca 1982

1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 d5

4. ♕g5 ♕e7 5. cd ed 6. e3 0-0

7. ♕d3 ♗bd7 8. ♗c2 ♜e8

9. ♗ge2 c6 10. h3 ♗f8

11. 0-0 a5 12. ♔b1 b5 13. g4

a4 14. ♗g3 a3 15. b3 ♗a5

16. ♜hg1 ♔h8 (vorbeugend

tritt der König aus der g-Li-

nie) 17. ♗ce2 ♕d7 18. ♗f5

♕:f5 19. gf ♜ac8 20. ♗f4

♗8d7 21. ♗e2 c5 (es hat den

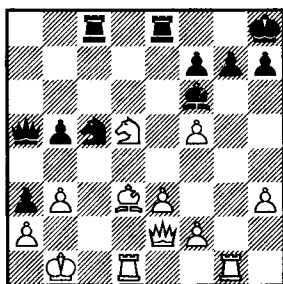
Anschein, daß Schwarz mit

seinen Angriffsbemühungen

besser vorankommt) 22. dc

♗:c5 23. ♕:f6?! ♕:f6

24. ♗:d5



Einschätzung der Stellung:

Dieser Bauerngewinn auf d5

war sicher keine glückliche

Entscheidung von Weiß. Als

Folge einer taktischen Riposte

wird Schwarz den starken An-

griffsläufer auf der Diagonale

a1-h8 halten und den weißen

König nicht mehr zur Ruhe

kommen lassen. Auch die

schwarze Dame kann auf die-

ser Diagonale schnell zum

Einsatz kommen. Die Königsstellung des Nachziehenden wirkt sicher, zumal der Angriffsläufer auch noch das Feld g7 überdeckt. Schwarz hat eine anhaltende Initiative und ist im Vorteil.

24. ... ♖c5-a4!
25. ♖d1-c1

Zum schnellen Matt führt
25.ba ba.

25. ... ♖a4-c3+
26. ♖d5:c3?

Hier verpaßt Weiß seine letzte Chance, Gegenspiel zu erlangen. Geschehen mußte
26. ♖:c3 ♕:c3 27.f6.

26. ... ♖c8:c3
27. ♖g1-d1 ♖a5-b4
28. ♕d3-c2 ♖c3:e3!
29. ♖e2-d2

29.fe scheitert nach 29. ... ♖c3 wieder daran, daß Weiß keinerlei Kontrolle über die Diagonale a1-h8 besitzt.

29. ... ♖e3-c3

Es ist klar, daß Schwarz am Damentausch kein Interesse hat. Die Dame soll in Verbindung mit dem Läufer den Angriff erfolgreich abschließen.

30. ♖d1-e1 ♖e8:e1
31. ♖d2:e1

Nach 31. ♖:e1 h6 würde sofort ♖:b3+ drohen.

31. ... h7-h6
32. ♖c1-d1 ♕h8-h7

Da der schwarze Läufer nicht die Absicht hat, seinen idealen Standpunkt zu verlassen, steht der König auf h7 sicher.

33. ♖e1-e2 ♖c3:h3
34. ♖e2-e1 ♖b4-c5
35. ♕b1-c1

Dieser Königszug ermöglicht einen schönen Abschluß.

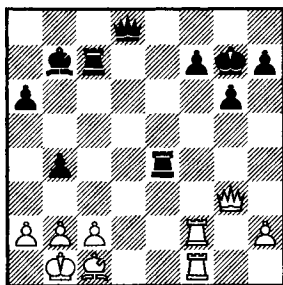
35. ... ♖h3:b3!
36.a2:b3 a3-a2

Großer Materialverlust ist nicht zu vermeiden.
Weiß gab auf.

Partie Nr. 45

Chandler-Ribli,
London 1984

1.e4 c5 2.♖f3 d6 3.d4 cd
4.♖:d4 ♖f6 5.♖c3 a6 6.♕e3
e6 7.f4 b5 8.♖f3 ♕b7 9.♕d3
♖bd7 10.g4 b4 11.♖ce2 ♖c5
12.♖g3 ♖fd7 13.0-0-0 g6
14.♖hf1 ♕g7 15.f5 ♖e5
16.♖e2 0-0-0 17.♕b1 ♖e8
18.♖f2 ♖c8 19.♖df1 d5 (der
weiße Flügelangriff wird mit
einem Gegenspiel im Zentrum
beantwortet) 20.♖:e6 ♖:e6
(nach 20. ... fe 21.f6 gewinnt
Weiß die Figur unter günstigen
Umständen zurück) 21.fe
♖:e6 22.♕c1 ♖c7 23.♖f5 de
(23. ... gf 24.gf gibt Weiß aus-
gezeichnete Angriffschancen
in der g-Linie) 24.♖:g7 ♕:g7
(Schwarz hätte sich für 24. ...
ed 25.♖:e6 de 26.♖:d8 ef♖
27.♖:f1 ♕e4 entscheiden
müssen) 25.♕:e4 ♖:g4
26.♖:g4 ♖:e4 27.♖g3



Einschätzung der Stellung:
Nach scharfer Eröffnungsbehandlung und vielen Verwicklungen im Mittelspiel sind die Rauchschwaden erst einmal verzogen. Aber sicher nicht lange, denn die heterogenen Rochaden, die ungleichfarbigen und ungleichwertigen Läufer sowie die angriffsorientierten Schwerfiguren sorgen für genug Zündstoff. Schwarz hat einen Mehrbauern, der jedoch vorerst kaum ins Gewicht fällt. Viel interessanter ist, wer schneller Drohungen gegen den feindlichen König aufstellen kann. Da scheint Weiß, mit dem Schach auf b2, das bessere Ende für sich zu haben. Schwarz sollte versuchen, den Druck gegen c2 zu verstärken, oder er wird in die Verteidigung gedrängt. Die Chancen sind als etwa gleichwertig einzuschätzen.

27. ... ♖c7-d7
28. b2-b3 ♙g7-g8
29. ♖f2-f4 a6-a5
30. h2-h4 h7-h5

Der Lauf des weißen h-Bauern

muß gestoppt werden, sonst werden noch mehr Linien gegen den schwarzen König geöffnet.

31. ♖f4-f6 ♖e4-g4
32. ♙g3-e5 ♙b7-e4

Das Gegenspiel auf c2 kommt zu spät. Weiß forciert bereits den Mattangriff. Die Ungleichheit der Läufer entscheidet wiederum die Partie. Schwarz hat jegliche Kontrolle über die Diagonale a1-h8 verloren.

33. ♖f6-b6!

Deutlicher ist die Schwäche der schwarzen Felder nicht zu demonstrieren. Es droht 34. ♖b8, und 33. ... ♙:b6 scheitert an 34. ♙e8+ ♙g7 35. ♙b2+. Auch 33. ... ♖c7 34. ♙b2 führt zu einem schnellen Sieg.

33. ... ♙e4:c2+

Ein letzter Versuch, ohne Aussicht auf Erfolg.

34. ♙:c2 ♖c7+ 35. ♙b1 ♙d3+ 36. ♙a1 ♙c3+ 37. ♙b2 ♙:e5 38. ♖b8+!

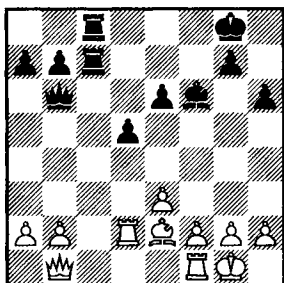
Schwarz gab auf, da noch ein Turm auf der Verlustliste erscheint.

Partie Nr. 46

Karpow-Kasparow,
4. WM-Matchpartie,
Moskau 1985

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♙e7
4. ♖f3 ♖f6 5. ♙g5 h6 6. ♙:f6
♙:f6 7. e3 0-0 8. ♙c2 ♖a6
9. ♖d1 c5 10. dc ♙a5 11. cd

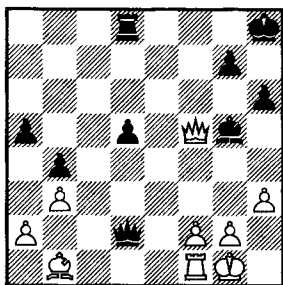
♘:c5 12. ♖d2 (12.d6 war möglich, aber Schwarz erhält nach 12. ... ♗d7 und 13. ... ♜ac8 eine starke Initiative) 12. ... ♜d8 13. ♘d4 ed 14. ♗e2 ♖b6 15. 0-0 ♘e4 16. ♖c2 ♘:c3 17. ♖:c3 ♗e6 18. ♖c2 ♜ac8 19. ♖b1 ♜c7 20. ♜d2 ♜dc8 21. ♘:e6 fe (nach 21. ... ♖:e6 ist d5 eine deutliche Schwäche)



Einschätzung der Stellung: Mit seinem 21. Zug traf Weiß eine wichtige strategische Entscheidung. Der Tausch des Zentralspringers gegen den Läufer geschah mit der Idee, die Diagonale b1–h7 zu schwächen. Da nur der Anziehende einen weißfeldrigen Läufer besitzt, kann diese Diagonale als Aufmarschbasis für einen Angriff gegen den schwarzen König dienen. Der Schutzwall des weißen Königs ist besser intakt. Schwarz vertraut auf die aggressive Stellung seiner Türme und den Druck gegen b2. Das materielle Gleichgewicht ist nicht gestört. Weiß hat jedoch –

wegen der Schwäche der Diagonale b1–h7 und des Bauern e6 – das bequemere Spiel. In der folgenden Manövrierphase werden wir sehen, ob es Weiß gelingt, die Diagonale zu nutzen.

22. ♗g4 (die schwarze Dame wird an e6 gebunden; 22. ♜fd1 ♖b4 mit der Idee 23. ... ♖:d2 führt zu gleichem Spiel) 22. ... ♜c4 23. h3 ♖c6 24. ♖d3 ♗h8 25. ♜fd1 a5 (Schwarz wird am Damenflügel aktiv) 26. b3 ♜c3 27. ♖e2 ♜f8 28. ♗h5 ♗d8 29. ♗g6 b5 30. ♗d3 b4 31. ♖g4 (die Drohung 32. ♖g6 ist deutlich) 31. ... ♖e8 32. e4 ♗g5 33. ♜c2 (33. ♜e2 ♜f4 ist nicht zu empfehlen) 33. ... ♜:c2 (nach 33. ... ♖c6 34. ♖e2 ♜c8 35. ♜:c3 bc 36. ed ed 37. ♗c2 erobert Weiß bereits die Diagonale b1–h7) 34. ♗:c2 ♖c6 35. ♖e2 ♖c5 (36. ... ♜:f2 37. ♖:f2 ♗e3 ist die versteckte Drohung) 36. ♜f1 ♖c3 37. ed ed 38. ♗b1 ♖d2 39. ♖e5 ♜d8 (Schwarz mangelt es an brauchbaren Zügen, da 39. ... d4 40. ♖e4 ♗g8 41. ♗d3 noch ungünstiger aussieht) 40. ♖f5



Einschätzung der Stellung:
 Weiß konnte ein wichtiges
 Teilziel erreichen. Die Diago-
 nale b1–h7 ist in seinem Be-
 sitz, und Schwarz kann nichts
 dagegen unternehmen. Nun
 wird es darauf ankommen, das
 Zusammenspiel der weißen Fi-
 guren zu optimieren. Vor al-
 lem der Turm muß ins Spiel
 einbezogen werden. Es genügt
 nicht, den schwarzen König
 einfach nach f7 zu treiben.
 Weitere Drohungen müssen
 folgen. Schwarz ist zur Passivi-
 tät verurteilt. Er muß sich dar-
 auf beschränken, Drohungen
 abzuwehren. Der Anziehende
 darf nur nicht zulassen, daß
 der d-Bauer seinen Läufer ein-
 sperrt. Weiß ist im Vorteil.

40. ... ♖h8–g8
 41. ♗f5–e6+ ♕g8–h8

Es ist klar, daß 41. ... ♕f8?
 42. ♗g6 ♗f4 43. ♖e1 mit der
 Drohung 44. ♗e8+ nicht geht.

42. ♗e6–g6 ♕h8–g8
 43. ♗g6–e6+ ♕g8–h8
 44. ♗b1–f5 ♗d2–c3
 45. ♗e6–g6 ♕h8–g8

46. ♗f5–e6+ ♕g8–h8
 47. ♗e6–f5

Zeitgewinn!

47. ... ♕h8–g8
 48. g2–g3 ♕g8–f8
 49. ♕g1–g2 ♗c3–f6
 50. ♗g6–h7

Damentausch ist natürlich
 nicht im Sinne von Weiß.

50. ... ♗f6–f7

Mit 50. ... g6 51. ♗:g6 ♗g7
 52. f4 ♗f6 53. ♖d1 konnte
 Schwarz zwar Damentausch
 erzwingen, aber unter Preis-
 gabe eines wichtigen Bauern.

51. h3–h4 ♗g5–d2
 52. ♖f1–d1 ♗d2–c3
 53. ♖d1–d3

Der weiße Turm nimmt am
 Angriff teil.

53. ... ♖d8–d6

Schlechter ist 53. ... ♗g8
 54. ♗g6 ♗f7 55. ♗b6, und die
 schwarze Verteidigungskunst
 ist überfordert.

54. ♖d3–f3 ♕f8–e7

Widerlegt wird 54. ... ♖f6
 durch 55. ♖e3 ♖:f5 56. ♗h8+
 ♗g8 57. ♖e8+ ♕:e8
 58. ♗:g8+ ♕d7 59. f4.

55. ♗h7–h8 d5–d4

Das Turmschach auf e3 muß
 verhindert werden.

56. ♗h8–c8

Alle weißen Figuren sind nun

am Angriff auf den schwarzen König beteiligt. Die Vollstreckung sollte nicht mehr lange auf sich warten lassen.

56. ... ♖d6-f6
 57. ♗c8-c5+ ♕e7-e8
 58. ♖f3-f4

Nun bekommt der weiße Turm über die 4. Reihe Flügel.

58. ... ♗f7-b7+
 59. ♖f4-e4+ ♕e8-f7

Hübsch ist noch die Variante

59. ... ♖e6 60. ♗c4 ♖:e4
 61. ♗g8+ ♕e7 62. ♗:g7+.

60. ♗c5-c4+ ♕f7-f8
 61. ♕f5-h7 ♖f6-f7
 62. ♗c4-e6 ♗b7-d7
 63. ♗e6-e5

Schwarz gab auf, ohne sich Varianten wie 63. ... ♗d8
 64. ♗c5+ ♖e7 65. ♕g6 ♗c7
 66. ♖:e7 ♗:e7 67. ♗c8+ oder
 63. ... ♖e7 64. ♖f4+ ♖f7
 65. ♗c5+ ♗e7 66. ♗c8+ ♗e8
 67. ♖:f7+ ♕:f7 68. ♕g6+ zeigen zu lassen.

Karpow demonstrierte die unterschiedliche Wirksamkeit der Läufer durch ein hervorragendes Angriffspiel auf den weißen Feldern.

2.1.2. Die ungleichfarbigen Läufer im Zusammenspiel mit Schwerfiguren

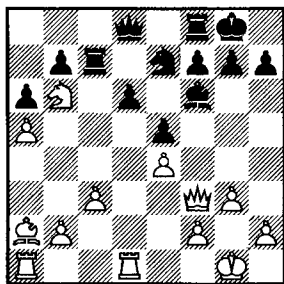
Ungleichfarbige Läufer sind prädestiniert, mit Hilfe der Schwerfiguren im gegneri-

schen Lager Schwächen aufzuspüren und diese unter Druck zu setzen. Es ist ein einfaches Rechenbeispiel, bei dem ein weißfeldriger Läufer einen schwachen Punkt auf einem weißen Feld angreifen kann, da der Gegner nicht in der Lage ist, dieses Feld mit dem schwarzfeldrigen Läufer zu schützen. Sollte in diesem Fall kein Gegenangriff möglich sein, kommt es zu Materialverlust, wie uns das Beispiel Vogt-Frommelt zeigt. Der Druck gegen einen schwachen Punkt kann aber auch für eine günstige Abwicklung genutzt werden. Lehrreich ist in dieser Hinsicht die Partie Larsen-Gligorić. Da die ungleichfarbigen Läufer ausschließlich auf ihrer Farbe agieren, erfolgt auch der Einsatz der Schwerfiguren häufig über die Läuferfarbe. Sie können dort ungehindert auftreten und laufen nicht Gefahr, vom gegnerischen Läufer angegriffen zu werden. Die Partie Smejkal-Vokač unterstreicht diese Aussage. Das abgestimmte Auftreten ungleichfarbiger Läufer und Schwerfiguren im taktischen Bereich kann kaum besser als in Ljubojević-Nogueiras demonstriert werden. Exweltmeister Karpow verwirklicht durch ein kraftvolles Zusammenspiel dieser Figurenkonstellation die Bildung eines Freibauern und dessen Umwandlung gegen Portisch.

Partie Nr. 47

Vogt-Frommelt,
Nordhausen 1986

1.e4 c5 2.♖c3 d6 3.♗ge2 ♗f6
4.d4 cd 5.♗:d4 a6 6.a4 e5
7.♗f3 ♗e7 8.♗g5 ♗e6
9.♗:f6 (Weiß erobert das Feld
d5) 9. ... ♗:f6 10.♗d5 ♗:d5
(der Springer behindert das
schwarze Spiel, doch durch
den Tausch verliert Schwarz
die Kontrolle über die weißen
Felder) 11.♙:d5 ♙c7 12.♗c4
♗c6 13.c3 0-0 14.0-0 ♖ac8
15.♗a2 ♗e7 16.♙d3 ♗g6
17.g3 (der schwarze Springer
hat am Königsflügel keine Per-
spektive) 17. ... ♖fd8 18.♗d2
♗e7 19.♖fd1 ♖d7 20.a5
♖cd8 21.♗c4 ♖f8 (21. ... d5
scheitert an 22.♗b6) 22.♙f3
♙d8 23.♗b6 ♖c7



Einschätzung der Stellung:
Die Aussage, daß alle weißen
Figuren – Ausnahme ♖a1 –
aktiver postiert sind als ihre
schwarzen Kollegen, hat volle
Gültigkeit. Weiß besitzt zwei
Leichtfiguren, die das
schwarze Spiel einengen und
mit d5 einen angenehmen

Stützpunkt fest in der Hand
halten. Dieses Feld vor dem
rückständigen Bauern zu kon-
trollieren ist strategisch von
Bedeutung. Der rückständige
Bauer kann nicht aufgelöst
werden und bleibt eine ent-
scheidende Schwäche, die be-
reits einen Turm in die d-Li-
nie gelockt hat. Weiterhin
spricht für Weiß, daß er die
schwarzen Damenflügelbauern
festlegen konnte und der
schwarze Läufer von seinen
eigenen Bauern behindert
wird. Weiß hat Vorteil.

24. ♖d1-d3

Weiß verstärkt den Druck auf
den rückständigen Bauern.

24. ... ♖c7-c6
25. ♖a1-d1 ♗e7-c8
26. ♗b6-d5 ♗f6-e7

26. ... ♙:a5? 27.♗:f6+ gf
28.♗d5 ♖b6 29.b4 hinterläßt
eine schwarze Ruine.

27.b2-b4 b7-b6

Ein notwendiger Befreiungs-
versuch, der allerdings eine
weitere Schwäche auf a6 hin-
terläßt.

28.a5:b6 ♗c8:b6
29.♗a2-b3 g7-g6
30. ♖d1-a1 ♗b6:d5
31.♗b3:d5

Schwarz kann diesen lästigen
Springer nicht auf dem Brett
lassen. Natürlich ist ihm der
Läufer auf d5 auch nicht ange-
nehm.

31. ... ♖c6-b6
32. ♖d3-d2

Der Bauer a6 ist die größere Schwäche.

32. ... ♜d8-d7
33. ♖d2-a2 ♜d7-a7
34. ♜f3-d3

Weitere Kräfte sind nicht notwendig, da der zentrale Läufer das Feld a8 kontrolliert und somit die Verteidigung chancenlos ist.

34. ... ♔g8-g7
35. ♖a2:a6 ♖b6:a6
36. ♜d3:a6 ♜a7:a6
37. ♖a1:a6

Der Mehrbauer in Verbindung mit dem zentralen Läufer ist Garant des Sieges.

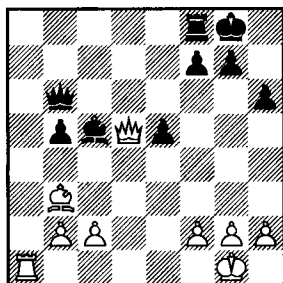
37. ... f5 38.b5 ♖b8 39.b6 ♙d8 40.b7 ♙c7 41. ♖a4 ♙b6 42.♔f1 (der Marsch des weißen Königs entscheidet schnell) 42. ... ♔f6 43.♔e2 h6 44. ♖a8 ♙c7 45.♔d3 ♔e7 46.♔c4 ♖d8 47.♔b5 ♔d7 48.♙e6+
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 48

Larsen-Gligorić,
Moskau 1956

1. ♘f3 c5 2.e4 d6 3.d4 cd
4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♙e2 e5 7. ♘b3 ♙e7 8.0-0 0-0
9. ♙g5 ♘bd7 10.a4 b6 (10. ... h6 ist eine gute Alternative)
11. ♙c4 ♙b7 12. ♜e2 ♜c7
(12. ... ♘:e4 13. ♘:e4 ♙:g5
14. ♘:d6 oder 12. ... h6

13. ♙:f6 ♘:f6 14. ♖fd1 muß günstig für Weiß eingeschätzt werden) 13. ♖fd1 ♖fc8
14. ♘d2 h6 15. ♙:f6 ♘:f6
16. ♙b3 ♙c6 17. ♘c4 (Schwarz muß etwas unternehmen, denn 18.a5 oder 18. ♘e3 sind starke positionelle Drohungen) 17. ... ♘:e4 (17. ... b5 18.ab ab 19. ♖:a8 ♖:a8
20. ♘e3 kann nicht befriedigen, da 20. ... ♘:e4 21. ♘cd5 ♜d7 - 21. ... ♜b7 22. ♘f5 - 22. ♘:e7+ ♜:e7 23. ♘d5 ♜h4 24.g3 eine Figur verliert)
18. ♘:e4 d5 19.a5! dc (19. ... ba 20. ♘:a5 de 21. ♘:c6 ♜:c6 22. ♙d5 gewinnt die Qualität) 20. ♜:c4 ♖f8 21.ab ♜:b6
22. ♘d6 ♙b5 23. ♘:b5 ab 24. ♜d5 ♖:a1 25. ♖:a1 ♙c5 (25. ... ♜c5 sollte geschehen, obwohl Weiß nach 26. ♜b7 die besseren Karten besitzt)



Einschätzung der Stellung:
Die Bauern f2 und f7 sind die schwachen Punkte. Weiß hat mit der Dame vor dem Läufer die aggressivere Aufstellung eingenommen. Sollte es ihm gelingen, den Verteidiger von

f7 abzulenken, ist mit gefährlichen Drohungen gegen den schwarzen König zu rechnen. Als wichtig für Schwarz kann sich das Luftloch erweisen. Der günstig postierte weiße Turm und die Majorität am Damenflügel sprechen für den Anziehenden. Weiß müssen die besseren Chancen eingeräumt werden.

26. ♖a1-a8!

Weiß verstärkt seinen Druck gegen den Bauern f7.

26. ... ♙c5:f2+??

Verliert forciert und muß deshalb mit einem doppelten Frazeichen versehen werden. Die versteckte Abwicklung ist allerdings auch leicht zu übersehen. Problematisch für Schwarz sind auch die Alternativen: 26. ... ♖:a8

27. ♙:a8+ ♙f8 28. ♙d5 ♙a7 29. h4 b4 30. ♙:e5 ♙e7 31. ♙f5 ♙f6 32. ♙d5 oder 26. ... ♙c7 27. ♖:f8+ ♙:f8 28. ♙a8+ ♙e7 29. ♙e4 ♙f8 30. ♙f5 g6 31. ♙f6 h5 32. ♙h8+ ♙e7 33. ♙g8 ♙f6 34. ♙e8 b4 35. ♙:f7.

27. ♙g1-f1 ♙b6-f6

Sofort verliert 27. ... ♖:a8 28. ♙:a8+ ♙h7 29. ♙:f7.

28. ♙d5:f7!

Diesen Einschlag hatte Schwarz sicher übersehen. Hervorragend, wie das harmonische Zusammenspiel der

weißen Figuren diese Abwicklung ermöglicht. Die Majorität am Damenflügel garantiert den Sieg im Bauernendspiel.

28. ... ♙f6:f7
29. ♙b3:f7+ ♙g8:f7
30. ♖a8:f8+ ♙f7:f8
31. ♙f1:f2 ♙f8-e7
32. ♙f2-e3 ♙e7-d6
33. ♙e3-e4 b5-b4

Weiß meistert den „Rest“ ohne Probleme. 33. ... ♙e6 34. c3 ♙d6 35. b3 ♙e6 36. h4 h5 37. c4 bc 38. bc ♙d6 39. g3 g6 40. c5+ ♙:c5 41. ♙:e5 ist die Alternativvariante.

34. c2-c3 b4-b3
35. c3-c4 g7-g6
36. g2-g4 h6-h5
37. g4:h5 g6:h5
38. h2-h4

Schwarz befindet sich im Zugzwang, da 38. ... ♙c5 39. ♙:e5 ♙:c4 40. ♙e4 zum Gewinn des schwarzen b-Bauern führt.

38. ... ♙d6-c6
39. ♙e4:e5 ♙c6-c5
40. ♙e5-f5

Auch dieses Endspiel hat noch Tücken, allerdings nicht für einen Experten wie Larsen. So ergibt 40. ♙e4? nach 40. ... ♙:c4 41. ♙e3 ♙d5 42. ♙d3 ♙e5 nur ein Unentschieden. Der weiße König darf erst nach e4, wenn der schwarze König auf c4 geschlagen hat!

29. ♖c4-d5

Deutlicher als in dieser Position kann der Unterschied der Läufer in Wirkung und Ausstrahlung nicht demonstriert werden.

29. ... ♗f8-e7

Der schwarze Läufer beginnt seinen langen Weg auf der Suche nach einem geachteten Platz.

30. ♜c1-c3 ♕e7-d8

31. ♜c3-f3

Turm und Läufer schwächen in Zusammenarbeit den schwarzen Königsflügel.

31. ... f7-f6

32. ♜e1-d1 a6-a5

33. g3-g4 ♜b8-b4

34. ♜f3-g3 ♜a8-b8

Die erste schwarze Drohung kann zwar leicht abgewehrt werden, läßt den Nachziehenden aber doch wenigstens am Spiel teilnehmen.

35. ♜d1-d2 ♖c7-e7

36. h3-h4 ♗d8-b6

Der schwarze Läufer hat seinen Wunschplatz gefunden, doch schon ziehen Gewitterwolken am Königsflügel auf.

37. h4-h5 a5-a4

38. ♜d2-c2 ♗b6-c5

39. ♖a3-a2

Die weiße Dame muß noch zum Königsflügel überführt werden, um den Angriff in Schwung zu bringen.

39. ... ♜b4-d4

40. ♖g1-g2 ♖e7-c7

41. h5:g6 ♖g7:g6

42. ♖a2-a1 ♜b8-h8

43. ♖a1-h1

Überraschend kommt die Dame auf der ersten Reihe zum Ort des Kampfes.

43. ... ♖g6-g7

44. ♖h1-h5

Durch den Angriff gegen f7 im 31. Zug wurde g6 geschwächt. Als Ergebnis dieser Unternehmung besitzt Weiß jetzt die totale Überlegenheit auf den weißen Feldern.

44. ... ♖c7-e7

45. ♖h5-f5 ♜d4-b4

46. ♜g3-f3

Schon droht 47.c7, da das Feld f6 überlastet ist.

46. ... ♜h8-f8

47. g4-g5!

Elegant gespielt, wonach Schwarz nichts mehr entgegensetzen kann. 47. ... fg scheitert an 48. ♖:f8+ ♖:f8 49. ♜:f8 ♖:f8 50.c7, und 47. ... hg 48. ♜h3 ♜h8 49. ♜:h8 ♖:h8 50. ♖c8+ ♖g7 51. ♖g8+ ♖h6 52. ♜c1 ist nicht besser.

47. ... ♜bb8 48. gh+ ♖h8

49. ♜g3 ♖h7 50. ♜g6

Schwarz gab auf. Weiß kann zwischen mehreren Gewinnmethoden entscheiden, z. B. droht 51.c7 ♜bc8 52. ♜c3

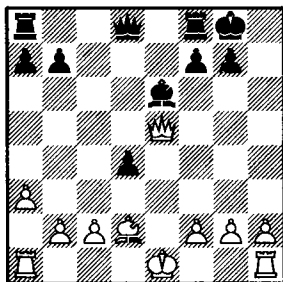
♖:c7 53. ♖cg3 ♖cc8 54. ♖g8+
 ♖:g8 55. ♜:f6+.

Partie Nr. 50

Ljubojević–Nogueiras,

Wijk aan Zee 1987

1.e4 e6 2.d4 d5 3. ♖c3 ♘b4
 4.e5 ♖e7 5. ♘d2 c5 6.a3 ♘:c3
 7. ♘:c3 ♖bc6 8. ♖f3 cd
 9. ♖:d4 ♖:e5 10. ♖:e6 (Weiß
 beschreitet ungewöhnliche
 Pfade) 10. ... ♘:e6 11. ♘:e5
 0–0 12. ♘d3 ♖c6 13. ♘c3 (die
 weißen Läufer schauen zum
 schwarzen König, aber 13. ♘g3
 mit Kontrolle von e5 war vor-
 zuziehen) 13. ... d4 14. ♘d2
 ♖e5 15. ♘:h7+? (geschehen
 mußte 15.0–0) 15. ... ♖:h7
 16. ♜h5+ ♖g8 17. ♜:e5



Einschätzung der Stellung:

Der weitere Partieverlauf zeigt, daß Weiß an dem Bauerngewinn keine Freude hat. Sein König wird nicht rochieren, und somit ist jegliches Zusammenspiel der weißen Figuren gestört. Die schwarzen Figuren dagegen harmonisieren prächtig miteinander und werden dem weißen König keine

Ruhe gönnen. Schwarz hat klaren Vorteil.

17. ... ♖f8–e8

18. ♜e5–g3

18.0–0 verliert nach 18. ... ♘c4 die Qualität.

18. ... ♘e6–c4+

19. ♖e1–d1 ♖a8–c8

Dieser Turm nimmt den Punkt c2 ins Visier.

20. b2–b3 ♘c4–e2+

21. ♖d1–c1 d4–d3

Der schwarze d-Bauer wird dem Anziehenden noch viel Kummer bereiten, deshalb ist guter Rat teuer.

22. c2–c3 ♘e2–h5

Schafft Platz für die einfallenden schwarzen Türme.

23. ♖a1–a2 ♖e8–e2

24. ♖c1–b1 ♖c8–c6

25. f2–f3 ♘h5–g6

Der Läufer in Verbindung mit dem d-Bauern und den Türmen sorgt für taktischen Zündstoff.

26. ♖h1–d1 b7–b5

27. a3–a4 b5–b4

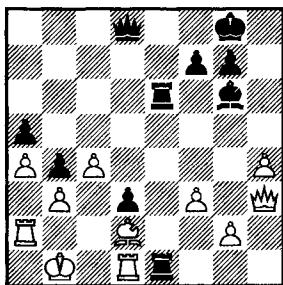
28. c3–c4

Natürlich kann Weiß dem schwarzen Turm nicht auch noch das Einbruchsfeld c2 überlassen.

28. ... a7–a5

29. h2–h4 ♖c6–e6

30. ♜g3–h3 ♖e2–e1!



Einschätzung der Stellung:
 31. ♖:e1 ♖:e1+ 32. ♕:e1 d2+
 entscheidet sofort für Schwarz.
 So muß sich Weiß weiter ein-
 schnüren lassen. Das Zusam-
 menspiel der schwarzen Figu-
 ren ist optimal abgestimmt.
 Schwarz steht auf Gewinn.

31. ♖d1-c1 ♔d8-d4
 32. ♕h3-h2

Wie harmlos und abseits ist
 doch die weiße Königin po-
 stiert!

32. ... ♔d4-c3!

Nun beteiligt sich auch noch
 die schwarze Dame an der Kö-
 nigsjagd.

33. ♕h2-b8+ ♖e6-e8
 34. ♖c1:e1 ♖e8:b8
 35. ♕d2:c3 d3-d2+
 36. ♔b1-a1 b4:c3

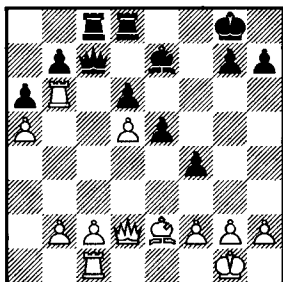
Weiß gab auf.

Partie Nr. 51

Karpow-Portisch,
 London 1982

1.e4 c5 2.♖f3 d6 3.d4 cd
 4.♖:d4 ♖f6 5.♖c3 a6 6.♕e2
 e5 7.♖b3 ♕e7 8.0-0 0-0

9.♕e3 ♕e6 10.♕d2 ♖bd7
 11.a4 ♖c8 12.a5 ♕c7 13.♖fc1
 (mit der Idee, den Bauern c2
 zu überdecken, um den Sprin-
 ger c3 bewegen zu können)
 13. ... ♕c6 14.♕f3 ♕c4
 15.♖a4 ♖fd8 16.♖b4 (dieses
 Turmmanöver sieht riskant
 aus, ist aber durch den Druck
 gegen b7 gerechtfertigt) 16. ...
 ♕c7 17.♖d5 ♖:d5 18.ed f5
 (Schwarz versucht, im Zen-
 trum aktiv zu werden) 19.♕e2
 ♕:b3 (19. ... ♕:e2 20.♕:e2
 ♖f8, gefolgt von ♖f6, ver-
 spricht mehr Gegenspiel)
 20.♖:b3 f4 (nach 20. ... ♕f6
 verstärkt Weiß seinen Druck
 gegen b7 mit 21.♕b4) 21.♕b6
 ♖:b6 22.♖:b6



Einschätzung der Stellung:
 Weiß besitzt die Majorität am
 Damenflügel und Schwarz das
 stärkere Zentrum. Es wird von
 großer Bedeutung sein, welche
 Bauern schneller in Bewegung
 kommen. Diesbezüglich hat
 Weiß günstigere Perspektiven.
 Seine Schwerfiguren sind dar-
 auf ausgerichtet, die weiße
 Bauernlawine zu unterstützen.

Besonders der Turm auf b6 steht sehr aktiv. Schwarz müßte seine Schwerfiguren umgruppieren, damit sein Zentrum beweglich wird. Dafür steht jedoch keine Zeit zur Verfügung, zumal Weiß für seinen Läufer eine prächtige Diagonale mit Stützpunkt auf e6 besetzen kann. Der Anziehende ist deutlich im Vorteil.

22. ... ♖e7-g5
 23. ♘e2-g4 ♙c8-b8
 24. ♜c1-e1

Der Turm ist nicht mehr an c2 gebunden. Er wird das Vorprellen des e-Bauern verhindern und über e4 ins Kampfgeschehen eingreifen.

24. ... ♖c7-c5
 25. ♜e1-e4 ♙d8-f8
 26. b2-b4 ♖c5-c7
 27. c2-c4

Die Bauernwalze rollt, und es ist nicht zu sehen, wer sie aufhalten soll. Alle weißen Figuren unterstützen ihren Vormarsch.

27. ... ♙g8-h8
 28. c4-c5! d6:c5
 29. d5-d6

Abermals geht es mit Tempogewinn vorwärts.

29. ... ♖c7-d8
 30. b4:c5 f4-f3
 31. ♖d2-d5 f3:g2
 32. ♜e4:e5 ♙d8-f6
 33. ♜e5-f5

Ein Zahnrad greift ins andere.

Der d-Bauer ist nicht mehr aufzuhalten. Weiß steht auf Gewinn.

33. ... ♖a1+ 34. ♙g2 ♘f6
 35. d7 ♖a5 36. ♜b7 (auch
 36. ♜f:f6 gf 37. ♖d4 ♙g7
 38. ♘f5 entscheidet schnell)
 36. ... ♜b7 37. ♖b7 ♖d8
 38. c6 a5 39. c7 ♖d7 40. ♜f4.
 Zum Schluß greift der Läufer
 noch einmal ins Geschehen
 ein.

Schwarz gab auf.

2.2. Die ungleichfarbigen Läufer im Endspiel

Im Endspiel mit ungleichfarbigen Läufern steht ein Problem im Mittelpunkt: Der eigene Läufer kann einem Bauern nicht das Überschreiten von Feldern der Farbe des gegnerischen Läufers ermöglichen. Dazu benötigt er Unterstützung. Wir werden uns nun mit Endspielen beschäftigen, wo Schwerfiguren diese Aufgabe übernehmen, aber auch reine Endspiele mit ungleichfarbigen Läufern betrachten.

2.2.1. Die ungleichfarbigen Läufer im Zusammenspiel mit den Türmen

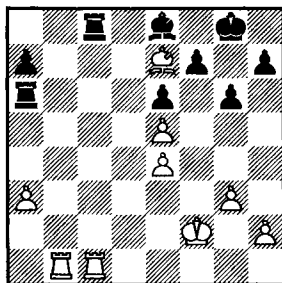
Auch im Endspiel steht für ungleichfarbige Läufer beim Zusammenspiel mit den Türmen die Aufgabe, gemeinsam Schwächen zu bekämpfen. Nur hat sich die Anzahl der

Angreifer und Verteidiger verringert. Es sind weniger taktische Momente vorhanden, und das Spiel ist überschaubarer geworden. Trotzdem kann mit geringerem Figurenmaterial, also Läufer und Turm, ein gefährlicher Mattangriff inszeniert werden. Die noch vorhandenen Figuren müssen nur wirksam postiert sein. Dieser Fall ist in der Praxis häufig anzutreffen. Meist nutzt der Angreifer dabei seinen Raumvorteil, den frei beweglichen König und die momentane Handlungsschwäche des Gegners, um Material zu gewinnen oder Freibauern zur Umwandlung zu führen. Die folgenden Partien sind Beispiele für ein effektiv abgestimmtes Auftreten von ungleichfarbigen Läufern und Türmen.

Partie Nr. 52

Utasi-Uhlmann,
Szirak 1985

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3.♗f3 ♘g7
4.e3 (recht harmlos) 4. ... 0-0
5.♘e2 d6 6.♗c3 ♘f5 7.0-0
♗e4 8.♗d2 ♗:c3 9.bc c5 10.e4
♘d7 11.♗b3 ♘a4 12.♘e3
♗c6 13.dc dc 14.♔:d8 ♗:d8
15.♗:c5 ♘c6 16.f3 ♘:c3
17.♞ab1 b6 (etwa Gleichgewicht) 18.♗a6 ♗e6 19.c5 ♗d4
20.♔f2 ♗:e2 21.♔:e2 ♘e5
22.♔f2 ♞fc8 (22. ... ♘:h2??
verliert nach 23.g3 eine Figur)
23.♞fc1 bc 24.♘:c5 e6 25.g3
♘e8 26.f4 ♞c6 27.fe ♞:a6
28.a3 ♞c8 29.♘e7

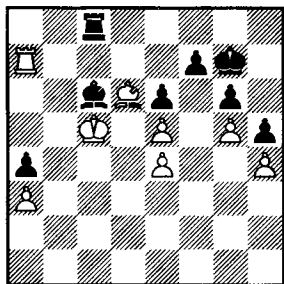


Einschätzung der Stellung:

Bei gleichem Material, ohne Freibauern und mit einem leicht zu deckendem Doppelbauern, sollte es eigentlich ein schnelles Remis geben. Und doch gibt es in der Stellung einen Unterschied von entscheidender Bedeutung: Der weiße König kann sich frei bewegen und aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen, sein schwarzer Kollege dagegen ist vom Spielgeschehen ausgeschlossen und Mattgefahren ausgesetzt. Offensichtlich hat Weiß das angenehmere Spiel, obwohl nicht zu sehen ist, wie daraus Nutzen gezogen werden kann.

29. ... ♞ac6 30.♞:c6 ♘:c6
31.♔e3 a5 32.g4 a4 (auch dieser Bauer ist zuverlässig geschützt, was kann Schwarz eigentlich schon geschehen!)
33.h4 h6 34.♔d4 ♘e8 35.♞b7
♘c6 36.♞a7 ♘b5 37.♘d6
♞c4+ 38.♔e3 ♞c3+ 39.♔d2
♞c8 (Schwarz darf sich nicht zu Aktivitäten verleiten lassen, z. B. 39. ... ♞d3+ 40.♔c2
♞g3 41.♘e7 ♞:g4 42.♞a8+

♙h7 43. ♖f6 g5 44.h5 und folgendem Matt) 40. ♜a5 ♘c6 41. ♙d3 ♘e8 42.g5 ♘c6 43. ♜a7 h5 44.♙d4 ♙g7 45.♙c5



Einschätzung der Stellung:
Eine längere Manövrierphase ohne besondere Höhepunkte liegt hinter uns. Die Bauern am Königsflügel blockieren sich, die Lage für den schwarzen König ist nicht luftiger geworden. Weiß opfert jetzt einen unbedeutenden Doppelbauern, um seinen König zum Damenflügel zu führen. Er rechnet mit den begrenzten Zugmöglichkeiten von Schwarz und plant, diese so weit einzuschränken, daß der schwarze a-Bauer fällt. Gelingt dies, wird der weiße a-Bauer die Entscheidung bringen.

45. ... ♘c6:e4+
46. ♙c5-b5 ♘e4-c6+

46. ... ♘c2 ist die Alternative, wonach der schwarze Turm große Probleme bekommt:
47. ♘c7 ♘b3 48. ♙c6 ♘c2 49. ♙d7 ♜g8 50. ♘d8, und der

Verlust des Bauern f7 bringt die Entscheidung.

47. ♙b5-b6 ♙g7-g8
48. ♜a7-a5 ♙g8-g7
49. ♘d6-c7 ♘c6-d7
50. ♙b6-b7 ♙g7-f8

Jetzt eilt der schwarze König zu Hilfe, jedoch vergeblich.

51. ♜a5-c5 ♙f8-e7

51. ... ♙e8 52. ♜c3 führt zum gleichen Gewinnmanöver.

52. ♘c7-d6+ ♙e7-d8
53. ♘d6-e7+!

Das folgende Bauernendspiel ist für Weiß einfach zu gewinnen, da Schwarz seinen a-Bauern nicht verteidigen kann.

53. ... ♙e7 54. ♜:c8 ♘:c8+ 55. ♙:c8 ♙e8 56. ♙c7 f5 (ein letzter untauglicher Versuch) 57.gf e. p. g5 58. ♙d6 ♙f7 (58. ... gh 59. ♙e6 h3 60.f7+ ♙f8 61. ♙f6 h2 62.e6 mit folgendem Matt) 59.hg h4 60.g6+ ♙:g6 61. ♙:e6 Schwarz gab auf wegen 61. ... h3 62.f7 h2 63.f8 ♜ h1 ♜ 64. ♜g8+ ♙h5 65. ♜h8+.

Partie Nr. 53

Short-Sax,

Hastings 1983-84

1.e4 c5 2. ♘f3 d6 3.d4 cd 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 g6 6. ♘e3 ♘g7 7.f3 ♘c6 8. ♜d2 0-0 9.g4 (inzwischen ist dieser Zug recht populär) 9. ... ♘e6 10.0-0-0 ♘:d4 11. ♘:d4 ♜a5 12.a3 ♜fc8 13.h4 ♜ab8 14. ♘d5 (14.h5 wurde auch

und 34. ♖:d6 ist es um den Nachziehenden sofort geschehen.

33. c2-c4 ♔f8-e8

34. ♖b5-d5 ♖e4:h4

34. ... ♖e6 35. c5 brächte das Zusammenwirken des weißen Läufers mit seinen Türmen voll zur Geltung.

35. ♖d5:d6 ♖c6:d6

36. ♖d2:d6 ♖c8-d7

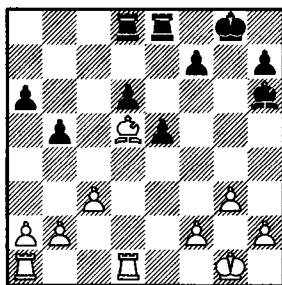
37. c4-c5

Schwarz gab auf. Der Lauf des c-Bauern entscheidet.

Partie Nr. 54

Boleslawski-Kotow,
Moskau 1942

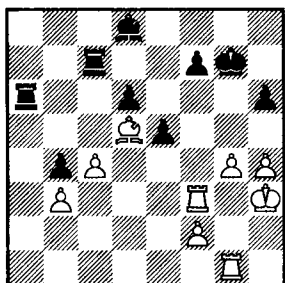
1. e4 c5 2. ♖f3 e6 3. d4 cd
4. ♖:d4 ♖f6 5. ♖c3 ♖c6
6. ♖db5 d6 7. ♖f4 e5 8. ♖g5 a6
9. ♖:f6 gf 10. ♖a3 b5 11. ♖d5
♖e6 (inzwischen ist die Theorie natürlich weiter, und
11. ... f5 spart ein Tempo)
12. c3 ♖g7 13. ♖c2 f5 14. ef
♖:f5 15. ♖ce3 ♖e6 16. ♖f3
0-0 17. ♖d3 (der Anziehende besitzt die Kontrolle über die weißen Felder und nutzt dies)
17. ... ♖e7 18. ♖:e7+ ♖:e7
19. 0-0 ♖g5 20. ♖e4 ♖ad8
21. ♖d5 ♖f4 22. ♖fd1 ♖fe8
23. g3 ♖:f3 24. ♖:f3 ♖h6
25. ♖d5 ♖:d5 26. ♖:d5



Einschätzung der Stellung: Weiß besitzt einen dominierenden Läufer, der durch seine zentrale Position das gesamte Brett beherrscht. Seine Bauernformation ist ohne schwachen Punkt. Die schwarze Stellung krankt an Bauernschwächen. Da ist das unbewegliche Zentrum mit dem rückständigen Bauern auf d6, aber auch der Bauer h7 und der Damenflügel sind Angriffsobjekte. Die geschwächten weißen Felder im schwarzen Lager werden zum Zielpunkt der aktiven Figuren des Anziehenden. Weiß hat Vorteil.

26. ... ♖b8 (schon 27. a4 mußte unterbunden werden, da Weiß auch noch in den Besitz der offenen a-Linie gelangt) 27. ♖e4 ♖f8 28. ♖d3 ♖ec8 29. ♖d5 ♖c7 30. ♖g2 ♖g7 31. g4! (verhindert 31. ... f5 und sichert die Dominanz des Anziehenden auf den weißen Feldern) 31. ... ♖e7 32. ♖g3 h6 33. ♖f3 (langwierige Manöver mit dem Ziel, Schwächen zu schaffen, sind

gefragt) 33. ... ♖f6 34. ♖d1
b4 35.c4 (natürlich ist Weiß an
einer Öffnung des Damenflü-
gels jetzt nicht interessiert, da
er sein Spiel auf den Königs-
flügel verlagert hat) 35. ...
♖b6 36.b3 a5 37.h4 ♖a6
38.♙h3 a4 39.♖g1 ab 40.ab
♙d8



Einschätzung der Stellung:
Weiß konnte seine Kräfte un-
gehindert am Königsflügel zu-
sammenziehen und droht nun
der schwarzen Majestät mit
einem gefährlichen Angriff.
Sein Läufer nimmt weiterhin
die dominierende Stellung ein.
Schwarz ist es zwar gelungen,
die a-Linie zu öffnen und in
seinen Besitz zu bringen, aber
Gewinn kann daraus nicht er-
zielt werden. Die Bauern-
schwäche auf b3 wird von
Weiß ohne Probleme über-
deckt. Der Anziehende be-
ginnt einen erfolgversprechen-
den Angriff.

41.g4-g5 h6:g5
42.h4:g5 ♖a6-a2
43.♙h3-g4

Die Marschroute des weißen
Königs sind die weißen Fel-
der.

43. ... ♖c7-a7
44.♙g4-f5

Die Drohung 45.g6 zeigt, wie
gefährdet der schwarze König
steht.

44. ... e5-e4
45.g5-g6!

Die Angriffslawine rollt ohne
Halt.

45. ... f7-f6

Bei 45. ... ef 46.gf+ ♙f8
47.♖g8+ wird Schwarz matt.

46. ♖f3-h3 ♖a2:f2+

Ein Strohfeuer, das schnell
verlischt.

47.♙f5-e6 ♖a7-e7+
48.♙e6:d6

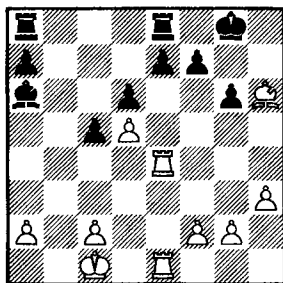
Mit Unterstützung der Türme
und des Läufers wird der
weiße g-Bauer entscheidendes
Material gewinnen. Die Real-
isierung des Vorteils ist pro-
blemlos.

48. ... f5 49. ♖h7+ ♙f6 50.g7
♙c7+ 51.♙c6 ♖:g7 52. ♖h6+
♙e5 53. ♖:g7 ♙d8 54. ♖g8 e3
55. ♖:d8 f4 56.♙c5 e2 57. ♖f8
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 55
Hort-Hebden,
Genf 1987

1.d4 ♙f6 2.♙f3 c5 3.d5 g6
4.♙c3 ♙g7 5.e4 0-0 6.h3 d6
7.♙g5 h6 8.♙e3 b5 (das

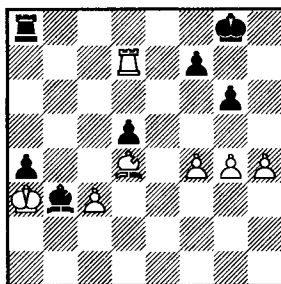
harmlose weiße Spiel gibt Schwarz bereits die Initiative) 9. ♖:b5 ♘:e4 10. ♘:e4 ♙a5+ 11. ♙d2 (11. ♘c3 ♖:c3+ 12. bc ♙:b5 13. ♖:h6 ♜e8 konnte Weiß nicht gefallen) 11. ... ♙:b5 12. ♖:h6 ♙c4 13. ♘c3 ♖:c3 14. ♙:c3 ♙:c3+ 15. bc ♜e8 (die Bauernschwächen im weißen Lager entschädigen Schwarz für den Bauernverlust) 16. 0-0-0 ♘d7 17. ♘d2 ♘b6 18. c4 ♖a6 19. ♜he1 ♘:c4 20. ♘:c4 ♖:c4 21. ♜e4 ♖a6 (21. ... ♖:a2?? 22. ♜a4 verliert eine Figur) 22. ♜de1



Einschätzung der Stellung: Der Druck gegen e7 schafft auch in der schwarzen Stellung Bauernschwächen und kompensiert die Anfälligkeit der weißen Bauern. Gleichzeitig werden die schwarzen Felder am Königsflügel geschwächt und der schwarze König beunruhigt. Kommt die Majorität am Königsflügel zum Tragen, kann ein gefährlicher weißer Freibauer entstehen, zumal Weiß mit seinem Läufer das Feld h8 kontrol-

liert. Der weiße König ist beweglich und wird ins Kampfgeschehen eingreifen. Schwarz muß schnell seinen Eckturm aktivieren und die weißen Bauernschwächen belagern. Dieses Gegenspiel sollte für ein Unentschieden ausreichen, obwohl Weiß das angenehmere Spiel hat.

22. ... ♖b7 23. ♜:e7 ♜:e7 24. ♜:e7 ♖:d5 25. g4 ♖:a2 26. ♖f4 d5 27. ♖d6 a5 (27. ... c4?? 28. ♖b2 verliert den Läufer) 28. ♖b2 ♖c4 29. ♖:c5 ♖f1 (Schwarz möchte seinen Läufer zentralisieren, treibt aber auch die weißen Königsflügelbauern nach vorn) 30. h4 ♖g2 31. ♖d4 (zwingt den schwarzen Turm, auf der achten Reihe zu verweilen) 31. ... ♖e4 32. c3 a4 33. ♖a3 ♖c2 34. ♜d7 ♖b3 35. f4



Einschätzung der Stellung: Die zurückliegende Partiephase ging nach Punkten eindeutig an Weiß. Der Anziehende konnte seine Bauernschwächen geschickt durch Tausch beseitigen. Er besitzt

jetzt einen hervorragend positionierten Läufer, der dem schwarzen König schlaflose Nächte bereiten wird, das Umlandungsfeld h8 kontrolliert und den schwarzen Turm an die Grundreihe bindet. Der weiße König blockiert aktiv den schwarzen Freibauern, und der weiße Turm steht auf der siebenten Reihe angriffsorientiert. Die wuchtige Bauernmajorität am Königsflügel ergänzt das vorteilhafte Bild der weißen Stellung. Schwarz kann nichts Gleichwertiges entgegensetzen.

35. ... ♖b3-d1
 36. g4-g5 ♙d1-f3
 37. ♙d4-f6 ♙f3-e4
 38. ♙f6-e5 ♙e4-f3
 39. ♙d7-d6

Weiß droht mit 40.f5 gf
 41. ♙h6.

39. ... ♙g8-f8
 40. ♙e5-d4 ♙f8-e7
 41. ♙d4-c5 ♙e7-e8

Dem Mattnetz ist der schwarze König entronnen, doch sicheren Zeiten kann er im Zentrum auch nicht entgegensehen. Außerdem hat er sich von der weißen Bauernmajorität entfernt.

42. ♙d6-b6 ♙f3-g4
 43. ♙c5-d4 ♙e8-e7
 44. ♙d4-f6+ ♙e7-e8
 45. ♙f6-e5 ♙e8-e7
 46. ♙e5-d4

Weiß sucht einen Plan, wie er

seine Königsflügelbauern ins Rennen bringen kann.

46. ... ♙e7-d7
 47. ♙b6-f6 ♙d7-e7
 48. f4-f5!

Geht es nicht auf normalem Weg, muß die Taktik helfen.

48. ... g6:f5

Erwidert Schwarz 48. ... ♙:f5, kann er nach 49. ♙c5+ ♙e8 50.h5 den Randbauern nicht mehr stoppen.

49. ♙d4-c5+ ♙e7-d7?

Der Nachziehende hofft auf die Aktivitäten seines Königs, aber die weißen Freibauern werden zu stark. Unbedingt mußte 49. ... ♙e8 geschehen. Nach 50. ♙h6 ♙d7 51.h5 ♙g8 ist der Ausgang noch nicht so klar.

50. ♙f6:f7+ ♙d7-c6
 51. ♙c5-f8

Der schwarze Turm wird vom Königsflügel abgeschnitten.

51. ... d5-d4
 52. c3:d4 ♙a8-b8
 53. g5-g6 ♙b8-b3+
 54. ♙a3:a4 ♙g4-d1
 55. d4-d5+

Weiß muß genau spielen, z. B. 55. ♙a5 ♙b5+ 56. ♙a6 ♙e2 57.g7 f4!, und ein Gewinn ist nicht mehr zu sehen.

55. ... ♙c6-b6
 56. ♙f7-f6+ ♙b6-b7
 57. g6-g7 f5-f4

58. ♖a4-a5 ♜b3-g3
 59. ♜f6-f7+ ♜b7-c8
 60. ♜f8-c5

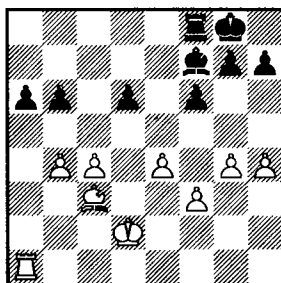
Der Umwandlung des weißen g-Bauern, eingeleitet durch 61. ♜f8+, steht nichts mehr im Wege.
 Schwarz gab auf.

Partie Nr. 56

Karpow-Portisch,
 Mailand 1975

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♜b5 a6
 4. ♜a4 d6 5.0-0 ♜e7 (5. ... ♜d7 ist gebräuchlich)
 6. ♜:c6+ bc 7.d4 ed 8. ♖:d4 c5
 9. ♖c6 ♜d7 10. ♖a5 ♜f6
 11. ♜d3 ♖e7 12. ♖c3 ♜b8
 13. ♜b1 0-0 14. ♜d2 ♜:c3
 15. ♜:c3 ♖c6 16.a3 (nach
 16. ♖c4 ♖b4 17. ♜g3 ♜g4
 steht Schwarz nicht schlechter) 16. ... ♖:a5 17. ♜:a5 ♜e8
 18. ♜fe1 ♜e6 19.c4 ♜b7 20.f3
 ♜be8 21. ♜d2 ♜c6 (aktiver
 war 21. ... ♜g6 mit der Idee
 ♜e5, ♜eg5 und Druck auf
 die weiße Königsstellung)
 22.b3 ♜e7 (plant 23. ... f5)
 23. ♜f4 ♜b8 24. ♜c3 f6
 25. ♜f2 ♜f7 26.h4 ♜ee8 27.g4
 (Weiß aktiviert seinen Königsflügel, um gegebenenfalls anzugreifen) 27. ... ♜b7 28. ♜b2
 (die Verteidigung von b3 hat erst einmal Vorrang) 28. ... ♜eb8 29. ♜eb1 ♜f8 30. ♜g1
 ♜d7 31. ♜e3 ♜e6 32. ♜d3
 ♜c6 33.b4 cb 34.ab ♜e8
 35. ♜d2 ♜b6 36. ♜d4 ♜e5?
 (danach kann Weiß in ein vorteilhaftes Endspiel einlenken;

bessere Chancen boten das passive 36. ... ♜e7 oder aktiv 36. ... c5 37.bc dc 38. ♜d5 - 38. ♜:c5 ♜c6 39. ♜d5 ♜:d5 - 38. ... ♜f7 39. ♜gd1, und Weiß hat noch viel Arbeit vor sich, will er erfolgreich sein) 37. ♜:b6 ♜h2+ (erzwungen, da 37. ... ♜:c3 38. ♜d4 ♜:b4 39. ♜a1 klarer weißer Vorteil ist) 38. ♜e1 ♜:d2+ 39. ♜:d2 cb 40. ♜a1 ♜f7 (Schwarz sollte durch 40. ... a5 41.ba ba 42. ♜:a5 wenigstens die Schwäche b6 auflösen)



Einschätzung der Stellung:
 Mit Sicherheit war 36. ... ♜e5 die Folge eines Rechenfehlers, denn Schwarz verliert zwangsläufig einen Bauern. Außerdem sind b6 und d6 fixierte Bauernschwächen im schwarzen Lager, die sich auf der Farbe des weißen Läufers befinden. Auch der weiße König ist bereits im Kampffeld. Hoffnung hat Schwarz nur durch das Vorhandensein der ungleichfarbigen Läufer und damit verbundener natürlicher Remistendenzen, die aber

durch die noch vorhandenen Türme stark eingeschränkt werden. Weiß besitzt deutlichen Stellungsvorteil.

41. ♖a1:a6 ♜f8-b8

42. ♙d2-d3 h7-h5

Nach 42. ... ♜c8 43. ♖:b6 ♙:c4+ behält Weiß einen gefährlichen Freibauern.

43. b4-b5 h5:g4

44. f3:g4 ♜b8-c8

45. ♖a6-a4

Auch 45. ♖:b6 war gut.

45. ... ♙f7-e6

46. g4-g5 f6-f5

Schwächer ist 46. ... fg 47. hg ♙h7 48. ♙d4 ♙g6 49. ♙:b6 ♙:g5 50. ♙d4, und Weiß gewinnt leicht.

47. e4:f5 ♙e6:f5+

48. ♙d3-d4 ♙g8-f7

49. ♙c3-b4 ♙f7-e6

50. ♖a4-a6

Wechselseitig attackieren Turm und Läufer die schwarzen Bauernschwächen.

50. ... ♜c8-b8

Abermals verliert die aktive Verteidigung schnell: 50. ... ♜h8 51. ♖:b6 ♖:h4+ 52. ♙c3 ♖h3+ 53. ♙b2 ♖d3 54. c5.

51. h4-h5 ♙f5-g4

52. h5-h6 g7:h6

53. g5:h6 ♙g4-f5

54. ♙b4-d2 ♜b8-g8

55. ♙d2-f4

Technisch sauber gespielt. Der

Läufer schützt den König vor Seitenschachs, deckt gleichzeitig den Freibauern und drückt gegen die Schwäche d6. Bei 55. ♖:b6 ♖g4+ 56. ♙c3 ♖g3+ 57. ♙b4 ♖g4 kann Schwarz noch mitspielen.

55. ... ♖g8-b8

56. ♖a6-a7 ♙e6-f6

57. ♖a7-g7

Droht ein zweizügiges Matt!

57. ... ♙f5-e6

58. ♖g7-c7 ♜b8-h8

59. ♜c7-c6

Schwarz verliert weiteres Material und damit jegliche Aussichten auf ein Remisergebnis.

59. ... ♖g8 60. ♖:d6 ♙f5

61. ♖:b6 ♖g4 62. ♖:e6 ♙:e6

63. ♙e4 ♖g1 64. b6

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 57

Karpow-Kaválek,
Nizza 1974

1. c4 c5 2. ♖f3 g6 3. d4 cd

4. ♖:d4 ♖c6 5. e4 ♖f6 6. ♖c3

d6 7. ♙e2 ♖:d4 8. ♙:d4 ♙g7

9. ♙g5 0-0 10. ♙d2 ♙e6

11. ♖c1 ♙a5 12. f3 ♖fc8 13. b3

a6 14. ♖a4 ♙:d2+ (von

14. ... ♙d8 15. c5 dc

16. ♙:d8+ ♖:d8 17. ♖b6 hat

Schwarz nichts) 15. ♙:d2 ♖c6

(Aufmerksamkeit verdient

15. ... ♖d7 mit der Idee

16. ... f5, da 16. ♙:e7? ♙h6+

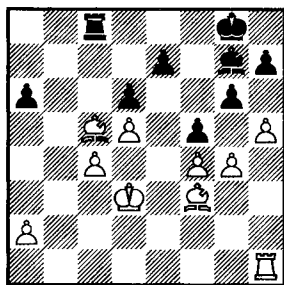
die Qualität verliert) 16. ♖c3

♖ac8 17. ♖d5 ♙f8 18. ♙e3

♖d7 19. h4 (ein anderer Plan

ist 19. f4, gefolgt von 20. ♙f3)

19. ... ♖:d5 (19. ... h5 20. ♖f4 sieht Weiß im Vorteil) 20. ed ♖6c7 21. h5 ♖g8 22. f4 (Weiß nutzt seinen Raumvorteil zu Aktivitäten am Königsflügel) 22. ... ♖c5 23. ♖g4 ♖e4+ 24. ♖d3 f5 25. ♖f3 b5 (Schwarz sucht das Gegen-spiel) 26. g4 (sowohl 26. cb ♖c3+ 27. ♖e2 ♖g3+ als auch 26. ♖:e4 bc+ 27. bc fe+ 28. ♖:e4 ♖:c4+ 29. ♖d3 ♖c3+ kann Weiß nicht empfohlen werden) 26. ... bc+ 27. ♖:c4 (der Tausch eines Turmpaares nimmt dem schwarzen Druck am Damenflügel etwas Wind aus den Segeln) 27. ... ♖:c4 28. bc ♖c5+ 29. ♖:c5



Einschätzung der Stellung: Wie sich Schwarz beim Schlagen auf c5 auch entscheidet, es wird zu seinem Nachteil sein. Er kann zwischen einem passiven Turm und einem passiven Läufer wählen, wobei er sich richtig für letzteren entscheidet. Bei 29. ... dc 30. h6 ♖d4 31. ♖b1 wird der weiße Turm kräftig in der offenen

b-Linie auftrumpfen, und Schwarz kann nichts unternehmen. Im anderen Fall übernimmt der Nachziehende zwar auch den passiven Part, aber der schwarze Turm hat über c5 immer die Möglichkeit, ins Spiel zu kommen. Die weiße Raumüberlegenheit und die aktivere Stellung seiner Figuren, einschließlich des Königs, sind das Unterpfand des weißen Vorteils.

29. ... ♖c8:c5
30. h5-h6 ♖g7-f8

Falsch ist 30. ... fg 31. ♖:g4 ♖f8 (31. ... ♖f6 32. ♖e6+ ♖f8 33. ♖b1) 32. ♖e6+ ♖h8 33. f5 ♖a5 34. ♖b1 ♖a3+ 35. ♖e2 ♖:a2+ 36. ♖f1 ♖:h6 37. f6, und Schwarz steht auf Verlust.

31. ♖d3-c3

Hier verschlechtert 31. ... ♖a5 nach 32. ♖b3 nur die schwarze Turmstellung.

31. ... f5:g4
32. ♖f3:g4 ♖g8-f7

Schwarz bringt den König aus der Gefahrenzone. Die Aktivierung des schwarzen Turms war eine mögliche Alternative: 32. ... ♖c7 33. ♖e6+ ♖h8 34. f5 ♖b7, und 35. ♖f7 wird mit 35. ... ♖:h6 36. ♖:h6 ♖g7 beantwortet.

33. ♖g4-e6+ ♖f7-f6
34. ♖e6-g8 ♖c5-c7

In diesem Fall war 34. ...

♙:h6 falsch, da 35. ♖:h6 ♙g7
36. ♖:h7+ ♙:g8 37. ♖:e7 zu
einem für Weiß gewonnenen
Turmendspiel führt.

35. ♙g8:h7 e7-e6

Abermals konnte Schwarz
fehlgreifen: 35. ... ♙f7 36.f5
g5 37.f6 ef 38. ♙f5 ♙g8
39.h7+ ♙h8 40. ♖b1, und
Weiß gewinnt.

36. ♙h7-g8 e6:d5
37.h6-h7

37. ♙:d5 ♖h7 sollte im Remis-
hafen enden.

37. ... ♙f8-g7?

Der entscheidende Fehler.
Gute Verteidigungschancen
bot 37. ... ♖:c4+ 38. ♙d3
♙g7 39. ♙:d5 ♖c5 oder auch
39.h8 ♙ ♙:h8 40. ♖:h8 ♖c8!
41.f5 ♙g7 42. ♖h7+ ♙:g8
43.fg.

38. ♙g8:d5 ♙g7-h8

Schwarz kann nur abwarten.

39. ♙c3-d3 ♙f6-f5
40. ♙d3-e3 ♖c7-e7+
41. ♙e3-f3 a6-a5
42.a2-a4 ♖e7-c7
43. ♙d5-e4+ ♙f5-f6
44. ♖h1-h6 ♖c7-g7

Forciert verliert 44. ... ♙g7
45. ♖:g6+ ♙:h7 46. ♖g1+
♙h6 47. ♖h1+ ♙g7 48. ♖h7+
und 49. ♖:c7.

45. ♙f3-g4

Mit vereinter Kraft wird g6 er-
obert, ohne daß der Nachzie-

hende etwas dagegen unter-
nehmen kann.
Schwarz gab auf.

2.2.2. Die ungleichfarbigen Läufer unter sich

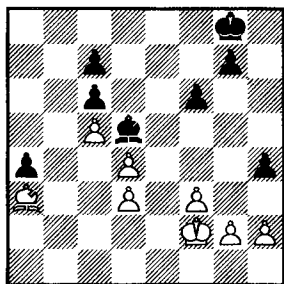
Reine Endspiele mit ungleich-
farbigen Läufern tendieren
zum Remisausgang, da der
eigene Läufer einem Bauern
über ein vom gegnerischen
Läufer kontrolliertes Feld kei-
nen Geleitschutz geben kann.
Der König muß deshalb zu
Hilfe eilen. Er wird aber nur
dann etwas ausrichten, wenn
das Feld nicht unter Kontrolle
des gegnerischen Königs steht.
Die auf Gewinn spielende
Seite muß dann einen zweiten
entfernten Freibauern oder
ein Freibauernpaar bilden. Mit
diesem Gewinnverfahren wer-
den wir uns in den folgenden
Beispielen beschäftigen.

Partie Nr. 58

Kurajica-Karpow,
Skopje 1976

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6
4. ♙a4 ♘f6 5. ♙:c6 dc 6. ♘c3
♙d6 7.d4 ♙b4 8. ♘:e5
(schlecht ist 8.de? ♙:c3+ 9.bc
♙:d1+ 10. ♙:d1 ♘:e4 und
auch 8.0-0 ed 9. ♙:d4 ♙:d4
10. ♘:d4 ♙:c3) 8. ... ♘:e4
9.0-0 ♙:c3 10.bc 0-0 (natür-
lich nicht 10. ... ♘:c3? 11. ♙f3,
und Weiß gewinnt) 11. ♙a3
♘d6 12.c4 f6 13. ♘g4 ♖e8
14. ♘e3 ♘f5 15. ♘:f5 ♙:f5
16. ♙d2 ♙e6 17. ♙c3 ♙d7

18. ♖fe1 ♔f7 19. ♗b2 b6 20. c5
 b5 21. ♘b4 a5 22. ♙d2 ♙d5
 23. f3 ♖:e1+ 24. ♖:e1 b4
 (24. ... ♙:a2 25. ♖a1 ergibt
 Ausgleich) 25. a4 (schwächer ist
 25. c3 wegen 25. ... ♙:a2 26. cb
 a4) 25. ... ba e. p. 26. ♗:a3 a4
 27. ♘b4 ♗g6 28. ♗c3 h5
 29. ♙a3 ♖e8 30. ♖:e8+ ♗:e8
 31. ♙f2 ♗g6 32. ♗d3 (es sollte
 erst 32. h4 geschehen und da-
 nach der Damentausch ange-
 strebt werden) 32. ... ♗:d3
 33. cd h4



Einschätzung der Stellung:
 Eigentlich ist es unnötig zu
 betonen, daß Schwarz Vorteil
 hat. Unklar erscheint es aber,
 ob dies zum Gewinn aus-
 reicht. Schwarz besitzt einen
 zentralisierten Läufer und
 einen Freibauern in der a-Li-
 nie, der den weißen Läufer
 bindet. Dieser Bauer ist schon
 eine Macht, kann allerdings
 nur mit Hilfe des Königs über
 das Feld a3 „gehoben“ wer-
 den. Um dies bewerkstelligen
 zu können, muß der schwarze
 König aber erst einmal in die
 weiße Stellung eindringen.

Das ist eine Aufgabe, die über
 das Resultat der Partie ent-
 scheidet.

34. g2-g3 ♔g8-f7
 35. ♙f2-e3

Das Schlagen auf h4 wäre
 schlecht. Da der weiße König
 die Schwächen h4 und d3
 nicht gleichzeitig verteidigen
 kann, würden Einbruchsfelder
 für den schwarzen König ent-
 stehen.

35. ... f6-f5
 36. ♙e3-f4 ♔f7-g6
 37. ♙f4-e3

Mit einem schwarzen Bauern
 auf f5 war 37. gh möglich, in
 der Praxis jedoch schwer zu
 berechnen: 37. ... ♙h5
 38. ♙:f5 ♙:f3 39. ♘b2
 ♙d5 40. ♙c1 ♙f7 41. ♙b2
 ♙:h4 42. d5!, und Weiß remi-
 siert.

37. ... ♔g6-h5
 38. ♙a3-b4 g7-g5

Eine reale Drohung ist 39. ...
 f4+ 40. gf g4! 41. fg+ ♙:g4,
 wonach der schwarze König
 eindringt.

39. ♙e3-f2 ♙d5-a2
 40. ♙b4-a3 ♙a2-b1
 41. ♙f2-e2 ♙b1-a2
 42. ♙a3-c1 ♙a2-e6
 43. ♙e2-f2 ♙e6-c8
 44. d4-d5?

Unnötig und schlecht! Weiß
 zeigt Nerven und öffnet dem
 schwarzen König die Stellung.
 Mit 44. ♙e2 ♙a6 45. ♙e3

f4+ 46.gf g4 47.f5! erreicht
der Anziehende das Unent-
schieden.

44. ... c6:d5
45.d3-d4 f5-f4
46.g3:f4

Schon ist 46.g4+ nicht mehr
möglich. Auf der Marschroute
g6-f7-e6-d7-c6-b5-c4 fällt
der schwarze König in die
weiße Stellung ein, da sein
Gegenüber an die Bauern-
schwäche f3 gebunden
bleibt.

46. ... g5-g4
47.♔f2-g2 ♚c8-f5
48.♔g2-f2 g4:f3
49.♔f2:f3 ♚f5-e4+
50.♔f3-f2 ♔h5-g4

Für dieses Königsfeld hat
Schwarz lange gekämpft!

51.♚c1-b2

Besseres ist nicht zu sehen.

51. ... ♔g4:f4
52.♚b2-c1+ ♔f4-g4
53.♚c1-b2 c7-c6
54.♚b2-c1 ♔g4-h3
55.♔f2-g1 ♚e4-g6
56.♚c1-a3 ♚g6-h5
57.♚a3-c1 ♚h5-d1!

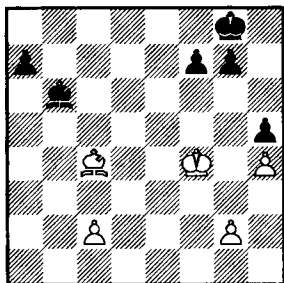
Weiß darf weder den König
noch den Läufer bewegen, be-
findet sich also im Zugzwang.
Die Varianten 58.♔h1 ♔g4
59.♔g2 ♔f5 60.♔h3 ♔e4
und 58.♚b2 ♔g4 59.♔g2
♚f3+ 60.♔f2 ♔f4 61.♔e1
♔e3 überzeugten
den Anziehenden von der

Aussichtslosigkeit seines
Kampfes.
Weiß gab auf.

Partie Nr. 59

Wasjukow-Boleslawski,
Charkow 1956

1.e4 c5 2.♚f3 ♚c6 3.d4 cd
4.♚:d4 ♚f6 5.♚c3 d6 6.♚g5
e6 7.♚d2 ♚e7 8.0-0-0 ♚:d4
9.♚:d4 0-0 10.f4 h6 11.h4
♚a5 (es ist klar, daß die Öff-
nung der h-Linie einem
Selbstmord gleichkommen
würde) 12.♚e2 (12.♚c4 war
richtig) 12. ... e5 13.♚f2 ef
14.♚:f4 ♚e6 15.♚d4 ♚fc8
16.♚g3 ♚:c3 (trotzdem)
17.♚:c3 (17.bc ♚:a2 18.♚hd1
d5! ist gefährlich für Weiß)
17. ... ♚:a2 18.♚a3 ♚:a3
19.ba d5 20.ed ♚:a3+ 21.♔d2
(den Vorzug verdient 21.♔b1
♚:d5 22.♚d2) 21. ... ♚:d5
22.♚f3 ♚:f4 23.♚:f4 ♚d8+
24.♔e2 b5 (mit aktivem Läu-
ferpaar und zwei Bauern für
die Qualität hat Schwarz das
bessere Spiel) 25.♚a1 ♚c5
26.♚a5 ♚d4 27.♚c6 ♚c4+
28.♔f3 ♚b6 29.♚:b5 (die be-
ste Chance, da 29.♚a1 ♚d2
mit den Drohungen 30. ...
♚:c2 und 30. ... ♚e2+ kaum
befriedigt) 29. ... ♚:b5
30.♚:b5 ♚d2 31.♚c4 ♚f2+
32.♔g3 ♚:f4 33.♔:f4 h5



Einschätzung der Stellung:
Der letzte schwarze Zug zeigt, daß der Nachziehende einer Festlegung seines Königsflügels durch ein Vorprellen des weißen h-Bauern nicht zustimmen möchte. Im Gegenteil, am Königsflügel soll, wenn nötig, ein zweiter Freibauer entstehen und die Schwäche f7 beseitigt werden. Der schwarze König braucht freie Hand, um seinen Freibauern zu unterstützen. Weiß seinerseits darf sich nicht auf der Schwäche h4 festlegen lassen. Für seine Remishoffnung spricht ein aktiver König und der gut postierte Läufer.

34.g2-g4

Weiß kann sich nicht passiv verhalten, wie folgende Varianten zeigen: 34.g3 g6 35.♞b5 ♞g7 36.♞e8 f6 37.♞e4 ♞h6 38.♞f3 g5 39.♞g2 g4 40.♞a4 f5 41.♞b5 a5 42.♞a4 ♞g6 43.♞e8+ ♞f6 oder 39.hg fg 40.♞b5 g4+ 41.♞g2 ♞g5, gefolgt von 42. ... h4, und in beiden Fällen gewinnt Schwarz

leicht durch seinen aktiven König.

34. ... h5:g4
35.h4-h5 a7-a5
36.♞c4-b3 ♞g8-f8
37.♞f4:g4 ♞f8-e7
38.♞g4-f5 ♞b6-d4
39.♞f5-e4 ♞d4-c3
40.♞e4-f5 f7-f6
41.♞f5-e4

Schlecht ist 41.♞g6 ♞d6 42.♞:g7 f5+ 43.♞g6 f4 44.♞f5 f3 45.♞e4 f2 46.♞c4 ♞c5, und der a-Bauer entscheidet die Partie.

41. ... ♞e7-d6

Eine Schwäche f7 gibt es nicht mehr. Der schwarze König greift voll ins Kampfgeschehen ein.

42.♞e4-d3 ♞c3-e5
43.♞d3-e4

Nicht besser ergeht es Weiß nach 43.♞c4 f5 44.♞b5 ♞c3 45.♞c4 ♞f6 46.♞b5 ♞d8.

43. ... ♞d6-c5

Schwarz steht auf Gewinn, denn König und a-Bauer können den weißen Läufer erobern.

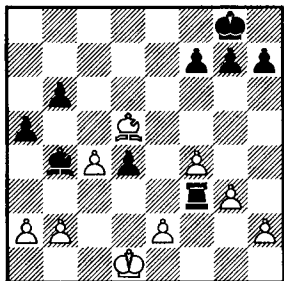
44.♞f5 ♞b4 45.♞g6 a4 46.♞e6 a3 47.♞a2 ♞c3 48.♞e6 ♞d4 49.♞b3 ♞b2 50.♞f5 ♞c3

Weiß gab auf.

Partie Nr. 60

Jussupow-Frias,
Lone Pine 1981

1.d4 ♟f6 2.c4 e6 3.♟f3 b6
4.g3 ♜b7 5.♜g2 ♜b4+
6.♜d2 ♜e7 (6. ... a5 und
6. ... ♞e7 sind Alternativen)
7.♟c3 c5?! (7. ... 0-0 ist so-
lide) 8.d5 ed 9.♟h4 ♟e4
(9. ... g6 war relativ besser)
10.♟f5 ♟:d2 11.♞:d2 0-0
12.♟:d5 ♜:d5 13.♞:d5 ♟c6
14.0-0-0 ♜g5+ 15.f4 ♜f6
16.♞:d7 (16.e3 vergrößert den
Vorteil) 16. ... ♟d4 17.♞:d8
♞a:d8 18.♟:d4 cd 19.♞he1
♞fe8 20.♜c6 ♞e6 21.♜d5
♞e3 22.♞d3 ♞de8 23.♞d2
a5 24.♞:e3 ♞:e3 25.♞f1 ♜e7
26.♞f3 ♜b4+ 27.♞d1 ♞:f3



Einschätzung der Stellung:

27. ... ♞e7 28.♞b3 mit der
Idee a3, ♜c6, ♞b5, b4 gefiel
Schwarz nicht, und so sucht er
sein Heil im Endspiel mit rei-
nen ungleichen Läufern. Aller-
dings erhöhen der Minusbauer
und die Bauernschwächen am
Damenflügel sowie im Zen-
trum die Remischancen kaum.
Weiß wird seine aktive Kö-

nigsstellung nutzen, um einen
Freibauern zu bilden und die
schwarzen Schwächen zu „be-
gutachten“. Der schwarze
König muß sich beeilen, um
an den Brennpunkt zu gelan-
gen.

28.♜d5:f3	♞g8-f8
29.a2-a3	♜b4-c5
30.♞d1-c2	♞f8-e7
31.♞c2-b3	♞e7-d6
32.♞b3-a4	♞d6-c7
33.b2-b4	a5:b4
34.a3:b4	♜c5-e7
35.♜f3-d5	f7-f6
36.♞a4-b5	

Der weiße König steht sehr
stark. Es droht bereits 37.c5
und 38.♞c4, wonach ein wei-
terer schwarzer Bauer fallen
würde. Schwarz muß sich et-
was einfallen lassen.

36. ...	g7-g5
37.c4-c5	b6:c5
38.b4:c5	g5:f4
39.g3:f4	♜e7-f8
40.h2-h4!	

Wie schnell Gewinnstellungen
mit ungleichen Läufern ver-
dorben werden können, ver-
deutlicht die folgende Abwick-
lung: 40.♞c4 ♜h6 41.f5 ♜e3,
und Weiß muß ins Remis ein-
willigen, da der Läufer die
schwarzen Bauern deckt und
der König von c7 nicht ver-
trieben werden kann.

40. ... h7-h5

Nach 40. ... ♜h6 41.♜e4 ent-
steht ein zweiter weißer Frei-

bauer. Wie bei den vorangegangenen Beispielen ist der schwarze König nicht in der Lage, das Eindringen des weißen Monarchen zu unterbinden. Einer der beiden Freibauern bringt auf jeden Fall die Entscheidung.

41. ♖d5–f3 f6–f5
 42. ♜b5–c4 ♙f8–e7
 43. ♜c4:d4 ♙e7:h4
 44. ♜d4–e5 ♙h4–f2
 45. c5–c6 h5–h4
 46. ♜e5:f5

Weiß gewinnt jetzt sehr einfach.

46. ... h3 47. ♜g6 ♙g3 48. f5
 ♜d6 49. f6 ♙e5 50. f7 ♜e7
 51. c7

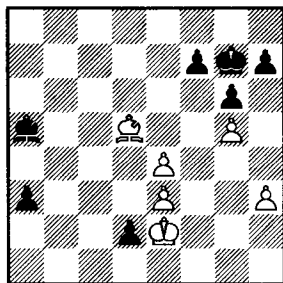
Schwarz gab auf, da Weiß nach 51. ... ♙:c7 52. ♜g7 eine neue Dame bekommt.

Partie Nr. 61

Okrajek–Uhlmann,
 Nordhausen 1986

1. ♖f3 ♖f6 2. d4 g6 3. ♙g5
 ♙g7 4. ♖bd2 d5 5. e3 c5 6. c3
 ♜b6 7. ♜b3 ♖c6 8. ♙e2 0–0
 9. 0–0 ♙f5 10. ♙:f6 ♙:f6 11. dc
 (berechtigt verzichtet Weiß auf 11. ♜:d5 cd 12. ♖c4 ♜a6
 13. cd – 13. ♖:d4 ♖:d4 14. cd
 ♙e6 15. ♜c5 ♙ac8 – 13. ...
 ♙e6 14. ♜c5 ♙ac8, und die
 Drohung 15. ... ♖:d4 gewinnt
 Material) 11. ... ♜:c5 12. ♖d4
 (12. ♜:b7? ♙ab8 und 13. ...
 ♙:b2 führt zu einer Gewinn-
 stellung des Nachziehenden)
 12. ... ♙c8 13. ♜b5 ♜d6
 14. ♙f3 ♙d8 15. ♖:c6 bc

16. ♜a4 ♙b8 17. ♙fd1 ♜c7
 18. ♖b3 ♙d7 19. ♙d2 ♙e5
 20. g3 c5 21. ♜a5 ♜:a5
 22. ♖:a5 e6 (die harmlose Er-
 öffnungsbehandlung ergab kla-
 ren Nachteil für Weiß)
 23. ♖b3 c4 24. ♖d4 ♙f6
 25. ♙g2 ♙b6 26. h3 e5 27. ♖e2
 ♙f5 28. b4 (nicht zu empfeh-
 len ist das Schlagen auf d5:
 28. ♙:d5 ♙e4 29. ♙ad1 ♙:d5
 30. ♙:d5 ♙:d5 31. ♙:d5 ♙:b2
 32. ♖c1 ♙c2 33. ♙d1 ♙:c3
 mit Gewinnstellung oder
 28. ♙:d5 ♙:b2 mit Vorteil)
 28. ... ♙d3 29. a4 d4 30. a5
 (nach 30. ed ♙:e2 31. ♙:e2 ed
 32. ♙e4 dc 33. ♙:c4 ♙e6 drin-
 gen die schwarzen Türme auf
 die zweite Reihe ein und er-
 oberern, in Verbindung mit
 ♙d4, den Bauern f2) 30. ...
 dc! 31. ♙:d3 (schön verliert
 31. ab, wegen 31. ... cd 32. ba
 e4! 33. a8 ♜ ♙:a8 34. ♙:a8+
 ♜g7, da die Umwandlung des
 d-Bauern nicht aufzuhalten
 ist) 31. ... cd 32. ♖:c3 ♙:b4
 33. ♖d5 ♙:d5 34. ♙:d5 e4
 35. ♙d1 ♙c3 36. f3 ♙a4 37. fe
 (nicht besser ist 37. ♙:e4 d2
 und 38. ... ♙:a5) 37. ... d2
 38. ♜f1 ♙:a5 39. ♜e2 ♙c5
 40. g4 a5 41. g5 a4 42. ♙b1 a3
 43. ♙b8+ (sofort verliert
 43. ♙b7? ♙:d5 44. ed a2)
 43. ... ♜g7 44. ♙a8 ♙a5
 45. ♙:a5 ♙:a5



Einschätzung der Stellung:
Mit seinem Mehrbauern und den beiden Freibauern steht Schwarz auf Gewinn. Zur Realisierung wird jedoch der König benötigt. Dieser ist an den Bauern f7 gebunden. Schwarz muß einen Weg finden, seinen Monarchen ins Spiel zu bringen, ohne daß ihn ein weißer Freibauer in der e-Linie beschäftigt. Wie wir sehen, löst Schwarz dieses technische Problem elegant.

46.e4-e5

Nötig, da Schwarz sonst mit f6 einen dritten Freibauern bildet.

46. ... ♖g7-f8
47. ♖e2-d1 ♖f8-e7
48. ♖d1-c2 ♗a5-c3!
49. ♗d5-a2 ♗c3:e5
50. ♖c2:d2 f7-f6!

So gelangt Schwarz wieder in den Besitz eines zweiten Freibauern, dieses Mal aber mit aktivem König.

51.g5:f6+ ♖e7:f6
52. ♖d2-e2 ♖f6-g5

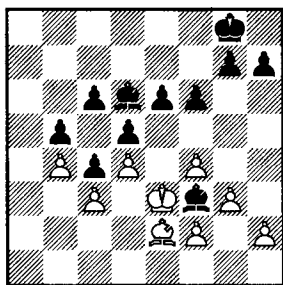
53. ♖e2-f3 ♖g5-h4
54. ♖f3-g2 g6-g5

Weiß gab auf. Das Gewinnverfahren ist einfach: 55. ♗b3 h5 56. ♗a2 g4 57.hg hg 58. ♗b3 g3 und anschließende Königswanderung nach b2. Der Anziehende kann mit 57. ♗b3 noch eine Falle stellen, denn 57. ... gh+ würde nur zum Remis führen, da Schwarz zur Umwandlung des h-Bauern einen andersfarbigen Läufer benötigt. Natürlich gewinnt 57. ... g3!

Partie Nr. 62

Kovačević-Ribli,
Bugojno 1984

1.d4 ♖f6 2. ♖f3 d5 3. ♗f4 c5 4.e3 ♖c6 5.c3 ♗b6 6. ♗b3 c4 7. ♗:b6 ab 8.a3 b5 9. ♖e5 e6 10.b4?! (Schwarz wollte selbst 10. ... b4 spielen, aber dies rechtfertigt nicht den Partiezug und die Bauernschwäche auf a3) 10. ... ♖h5 11. ♖:c6 ♖:f4 12.ef bc 13. ♖d2 f6 (der Druck in der a-Linie und das Läuferpaar ergeben schwarzen Vorteil) 14. ♖f3 ♗d6 15.g3 0-0 16. ♗e2 ♖f7 17. ♖d2 ♖fa7 18. ♖c2 ♖:a3 (dieser Bauer war nur mit einem Springer auf b1 zu verteidigen, aber auch dann nicht lange) 19. ♖:a3 ♖:a3 20. ♖b2 ♖a7 21. ♖a1 ♖:a1 22. ♖:a1 ♗d7 23. ♖b2 ♗e8 24. ♖c2 ♗g6+ 25. ♖d2 ♗e4 26. ♖e3 ♗:f3!



Einschätzung der Stellung:
Da die Stellung einen geschlossenen Charakter aufweist, hegt Weiß trotz Minusbauer Remishoffnungen. Spätestens aber die Aufgabe des Läuferpaares zeigt dem Anziehenden, daß Schwarz eine Möglichkeit der Stellungsöffnung gefunden hat. Danach werden die auf schwarzen Feldern festgelegten weißen Bauern Zielscheibe des schwarzen Läufers. Hervorzuheben ist das Erkennen dieser strategischen Idee, die großmeisterlich zum Ende geführt wird.

27. ♖e2:f3	♔g8-f7
28. ♗f3-g4	♔f7-e7
29. h2-h4	h7-h6
30. h4-h5	e6-e5

Nachdem Schwarz seine Schwäche c6 zuverlässig überdeckt hat, folgt die Öffnung der Stellung über das Zentrum. Weiß kann dagegen nichts unternehmen.

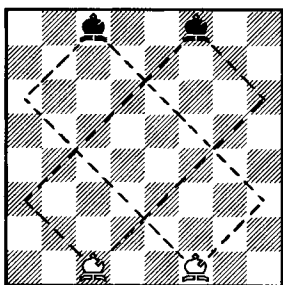
31. f4:e5	f6:e5
32. f2-f4	e5:d4+
33. ♔e3:d4	♔e7-d8
34. ♗g4-e6	♔d8-c7
35. ♗e6-f7	♗d6-e7
36. ♗f7-e8	♔c7-b6

Das letzte wichtige Einbruchsfeld für den weißen König ist unter Kontrolle. Nach 37. ♔e3 ♗f6 38. ♔d2 d4 39. cd ♗:d4 40. ♔c2 c5 entsteht ein schwarzes Freibauernpaar, das nur durch Läuferopfer gestoppt werden kann. Weiß gab auf.

3. Das Läuferpaar

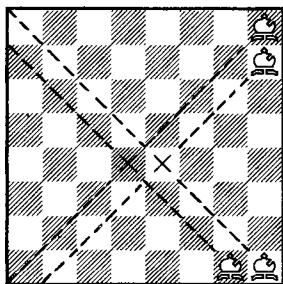
3.1. Allgemeine Gesichtspunkte zur Bewertung

In der Grundaufstellung besitzen beide Gegner jeweils einen weißfeldrigen Läufer (auf f1/c8) und einen schwarzfeldrigen Läufer (auf c1/f8). Aus der Zugweise der Läufer resultiert, daß ihre Diagonalwirkung von besonderer Bedeutung ist. Die maximale Reichweite des Läuferpaares aus der Grundstellung sind die Felder f1–a6 bzw. f1–h3 sowie c1–a3 und c1–h6 für Weiß. Für Schwarz sind es analog die Felder f8–a3 und f8–h6 sowie c8–h3 und c8–a6.

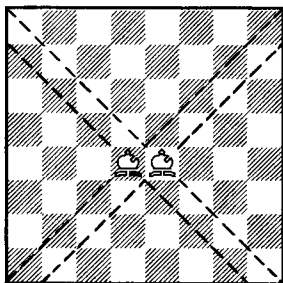


Durch diese arteigene Bewegungsmöglichkeit ergeben sich spezifische Gesichtspunkte für das Läuferpaar. Da ein Läufer auf der Diagonale h1–a8 oder a1–h8 mit einem Zug 8 Felder

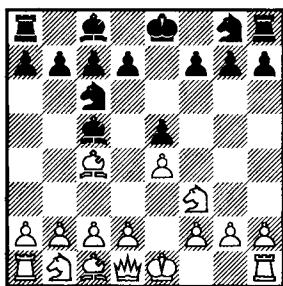
kontrolliert, vermehrt sich die Kraft, wenn der zweite Läufer auf dem Nachbarfeld die Diagonale g1–a7 bzw. b1–h7 beherrscht.



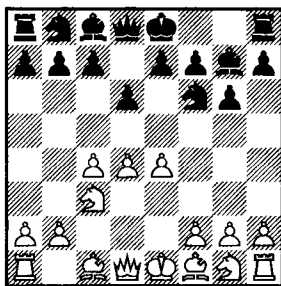
Im Diagramm sehen wir, daß bei dieser Konstellation alle feindlichen Figuren auf diesen Diagonalen bedroht werden können. Noch wirkungsvoller ist der Einsatz des Läuferpaares fraglos im Zentrum auf den Feldern e4 und d4.



Beide Läufer sind dann in der Lage, Angriffsfunktionen sowohl gegen den Königsflügel als auch den Damenflügel auszuüben. Gleichzeitig können sie in dieser Position das eigene Lager bestens kontrollieren. Aus dem Diagramm können wir ableiten, daß das Läuferpaar für die strategische Beurteilung einer Schachpartie äußerst wichtig ist, und zwar in allen drei Phasen (Eröffnung, Mittel- und Endspiel). In der Eröffnungsphase wird der Einsatz des Läuferpaares durch die Bauernstruktur bestimmt. In den offenen Abspielen (z. B. Italienisch) werden die Läufer frühzeitig entwickelt und üben direkte Diagonalwirkung aus.



Zum Beispiel zielt der weiße Läufer von c4 auf den Punkt f7, während sein schwarzer Kollege von c5 aus die Diagonale a7-g1 beherrscht. Indirekte Diagonalwirkung erleben wir häufig in der Königsindischen Verteidigung.



Hier wird der Läufer am Königsflügel fianchettiert, um langfristig auf der Diagonale h8-a1 Einfluß zu gewinnen. In der ersten Phase ist immer die Bauernstruktur verantwortlich für den Einsatz des Läuferpaares.

Nach Abschluß der Entwicklung beginnt die Planung für die aktive Verwendung des Läuferpaares. Immer sollte dabei die Reichweite eine wesentliche Rolle spielen, wobei der Beherrschung der weißen und schwarzen Felder besondere Aufmerksamkeit zu schenken ist. In dieser Phase müssen natürlich alle strategischen Merkmale ineinanderfließen, wie die Bauernstruktur, die offene Linie, der Entwicklungsvorsprung, Raumvorteil, Verteidigung usw. Nur wenn wir all diese Gesichtspunkte beachten, hat das Läuferpaar seinen Anteil an der Partiegestaltung.

An Partiebeispielen wollen wir zeigen, wie das Läuferpaar sowohl im frühen Stadium dominierend sein kann als auch im

ausgereiften Mittelspiel (3.2.). Das gleiche trifft auf den Bereich der Taktik zu, wo das Läuferpaar direkt partieentscheidend wirkt (3.4.). Ganz anders ist Abschnitt 3.3. zu betrachten, wo dargelegt wird, daß der erfolgreiche Kampf um die Diagonale die Voraussetzung ist, Vorteil zu erlangen oder Nachteil zu vermeiden. Dieser „stille“ Teil veranschaulicht die Hohe Schule des positionellen Schachspiels.

Hochinteressant sind jene Partiebeispiele, wo es ein beiderseitiges Läuferpaar gibt (3.5.). Hier wird derjenige erfolgreich sein, der die Reichweite und die damit verbundene Kraftentfaltung schneller zum Tragen bringt. Auch in den Beispielen Läufer- gegen Springerpaar (3.6.) wird die urwüchsige Kraft des Läuferpaares demonstriert.

Nach Materialabtausch ist schließlich der Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel ein wichtiger Teilabschnitt, um das Kräfteverhältnis zugunsten des Läuferpaarbesitzers zu steuern (3.7.). Hier spielt die Reichweite eine besondere Bedeutung, weil konkret Felderschwächen vorhanden sind. Der letzte Teil (3.8.) behandelt das Läuferpaar im Endspiel. Hier ist ebenfalls eine starke Materialreduzierung eingetreten. Jetzt sind die Hauptkriterien: aktiver Läufer, feindliche Bauernschwächen,

Raumgewinn und als wichtigster Punkt die Bildung eines Freibauern. Bei allen Bewertungen spielt natürlich jeder Bauer und jede Figur eine wesentliche Rolle. Nur im komplexen Zusammenwirken kann das Läuferpaar erfolgreich sein.

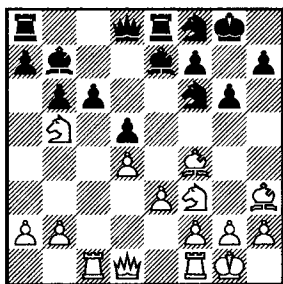
3.2. Das dominierende Läuferpaar

Am instruktivsten dürfte für den Lernenden das dominierende Läuferpaar sein. Hier läßt sich überzeugend demonstrieren, wie das Läuferpaar „Hand in Hand“ auf den weißen und schwarzen Feldern spielbestimmend ist. Wir erleben Entscheidungen sowohl beim Übergang von der Eröffnung zum Mittelspiel als auch im reinen Mittelspiel. Bei der Einschätzung sind neben dem Läuferpaar natürlich alle anderen Figuren und Bauern in ihrer Wertigkeit zu betrachten. Häufig ist der Entwicklungsrückstand und die dazugehörige Raumnot der frühe Anlaß zur Katastrophe. Weitere Motive, das Läuferpaar dominierend auftreten zu lassen, sind Figurenopfer, Bauernopfer, Qualitätsopfer und vorübergehende Scheinopfer.

Partie Nr. 63

Uhlmann-Bönsch,
Nordhausen 1986

1.c4 e6 2.♘c3 d5 3.d4 ♘e7
4.♘f3 ♘f6 5.♙g5 0-0 6.♖c1
b6 7.cd ed 8.e3 ♘b7 9.♙d3
♘bd7 10.♙f5 ♖e8 11.0-0
♘f8? (ein Fehler, der in die-
sem frühen Stadium verhee-
rende Folgen hat. Besser war
11. ... c5 oder 11. ... c6)
12.♘b5!! g6 (um Bauernver-
lust zu vermeiden, war 12. ...
♙d6 die einzige Möglichkeit,
obwohl nach 13.♘:d6 cd Weiß
klar besser steht) 13.♙h3 c6
(jetzt scheitert 13. ... ♙d6 an
14.♙:f6 ♚:f6 15.♘:c7 mit
Bauerngewinn) 14.♙f4!



Einschätzung der Stellung:
Mit seinem letzten Zug hat
Weiß eine feine Raffinesse in
petto, die bereits mit dem Zug
12.♘b5!! eingeleitet wurde.
Die brutale Drohung lautet
einfach 15.♙c7. Sie kann auch
nicht durch 14. ... cb verhin-
dert werden. Der weiße Turm
ermöglicht durch die Öffnung
der c-Linie ebenfalls den Läu-
ferzug nach c7. Die schwarze

Dame müßte wiederum dran
glauben. Da haben wir also
einen Triumph des Läuferpaa-
res, das durch die ungewöhnli-
che Aufstellung des weißfeld-
rigen Langschreiters auf h3
eine dominierende Wirkung
auf den Damenflügel ausübt.
Nur mit Materialverlust ist für
Schwarz das Ärgste abzuwen-
den. Da auch 14. ... ♘e6 an
15.♙:e6 fe 16.♘c7 mit Quali-
tätsgewinn scheitert, ist die
Textfortsetzung noch der ein-
zig gangbare Weg in einer
für Schwarz schwierigen Situa-
tion.

14. ...	♙e7-b4
15.♘b5-c7	♘f6-h5
16.♘c7:e8	♘h5:f4
17.e3:f4	♙b7-a6

Um noch etwas im trüben zu
fischen, strebt Schwarz Ver-
wicklungen an. Durch die fol-
gende schlichte Lösung wer-
den sie aber frühzeitig im
Keime erstickt. Chancenlos ist
17. ... ♚:e8 18.♚a4! a5 19.a3
b5 20.♚c2 ♙d6 21.♖fe1
nebst ♘e5 mit vollkommener
Einschnürung.

18.♚c2-a4!

Am präzisesten, um den Vor-
teil auszubauen.

18. ...	♙a6:f1
19.♙g1:f1	♙b4-e7
20.♚a4:c6	♚d8:e8
21.♚c6:d5	

Damit hat Weiß zwei Bauern
gewonnen, und den Nachzie-

henden kann nichts mehr retten.

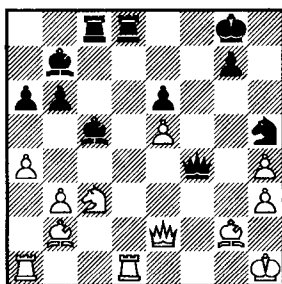
21. ... ♖d8 22. ♜c4 b5
23. ♜b3 ♘f6 24. ♜e3! (erzwingt den Damentausch und leitet in ein Endspiel über, das leicht gewonnen ist)
24. ... b4 25. ♜:e8 ♖:e8
26. ♖c8! (noch eine Feinheit. Schwarz darf den Turm nicht tauschen, da sonst durch den weißen Königsmarsch nach c4 die Partie sofort beendet ist)
26. ... ♖e4 27. g3! a5 (wenn 27. ... ♘:d4, geschieht 28. ♖c4 mit Figurengewinn) 28. b3 ♙g7 29. d5! ♖e7 30. d6 ♖a7 31. ♔e5 ♖a6 32. ♔c6! a4 33. d7 ab 34. ab ♖a1+ 35. ♙g2 Schwarz gab auf.

Partie Nr. 64

Polugajewski–Fračnik,
Luzern 1982

1. ♔f3 ♔f6 2. c4 c5 3. ♔c3 e6
4. g3 b6 5. ♘g2 ♘b7 6. 0–0
♘e7 7. d4 cd 8. ♜:d4 d6 9. ♖d1
a6 10. b3 ♔bd7 11. e4 ♜b8
12. ♘b2 0–0 13. ♔d2 ♖d8
14. a4 ♜c7 15. ♜e3 ♖ac8
16. ♜e2 ♔e5 17. h3? (besser war 17. ♙h1, um f4 durchzudrücken und möglichen Schachgeboten auf c5 aus dem Wege zu gehen) 17. ... h5!
(mit der Idee, h4 zu spielen, um die Punkte g3 und f4 zu schwächen) 18. f4 ♔g6 19. ♔f3 (zu überlegen war 19. f5 ♔e5 20. ♔f3 mit unklaren Verwicklungen) 19. ... d5! 20. cd h4!
21. ♔:h4 (gefährlich ist 21. de ♘c5+ 22. ♙h1 hg, und Weiß

kann ♔f4 ohne Nachteil nicht verhindern. Das gleiche trifft zu auf 21. ♔g5 hg 22. de ♜c5+ 23. ♙h1 ♔:f4 24. ef+ ♙h8 mit Springererfolg auf g5) 21. ... ♔:h4 22. gh ♜:f4 23. de fe 24. e5? (unbedingt mußte 24. ♖:d8+ ♖:d8 25. ♖d1 geschehen, obwohl auch dann die schwarze Stellung den Vorzug verdient) 24. ... ♘c5+ 25. ♙h1 ♔h5!!



Einschätzung der Stellung:
Dieser kecke Springerzug mit der tödlichen Drohung ♔g3+ erzwingt in wenigen Zügen die Entscheidung. Wiederum ist der Ausgangspunkt das dominierende Läuferpaar, das gemeinsam die Diagonalen h1–a8 und g1–a7 kontrolliert. Aufgrund der geschwächten weißen Königsstellung muß der Springer auf h5 geschlagen werden. Dadurch gibt die weiße Dame aber vorübergehend die Deckung des Läufers g2 auf. Ein einziges Tempo reicht so aus, um mit ♜g3 tödliche Kreuzfesselungen aufzustellen.

26. ♖e2:h5

Es scheitert sowohl 26. ♖g4 an 26. ... ♗g3+ 27. ♕h2 ♗f1+ 28. ♕h1 ♖h2 matt als auch 26. ♗e4 ♘:e4 27. ♘:e4 ♗g3+ mit Figurengewinn.

26. ... ♖f4–g3!

Dieser stille Zug kann kaum an Wirkung übertroffen werden. Es droht sowohl 27. ... ♖:h3 matt als auch 27. ... ♘:g2 matt.

27. ♗c3–d5 ♖d8:d5!

Gestattet nicht das Qualitätsoffer nach 27. ... ♘:d5 28. ♖:d5.

28. ♖d1–f1 ♖g3:g2+!!

Ein schöner Abschluß! Das Mattnetz wird geschlossen.

29. ♕h1:g2 ♖d5–d2+

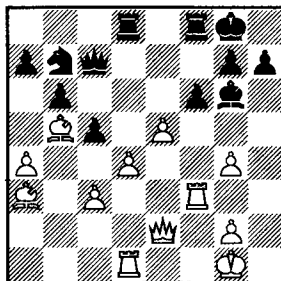
Weiß gab auf, da nach 30. ♕g3 ♖g2+ 31. ♕f4 ♖f8+ das Matt im nächsten Zuge erfolgt.

Partie Nr. 65

Knaak, R.–Georgiew,
Sofia 1986

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3. ♗c3 ♘b4
4.e3 0–0 5. ♘d3 d5 6. ♗f3 c5
7.0–0 ♗c6 8.a3 ♘:c3+ 9.bc
dc 10. ♘:c4 ♖c7 11. ♘a2 e5
12.h3 e4 13. ♗h2 ♘f5 14. ♗g4
♗:g4 15.hg ♘g6 16.a4 ♖ad8
17. ♖e2 ♖fe8 18. ♘a3 b6
19. ♘c4! (eine theoretische
Neuerung. Der Läufer soll auf
a6 oder b5 zum Einsatz kom-

men. Wichtig ist auch, daß er das Feld d3 kontrolliert. Fragwürdig wäre der Bauerngewinn 19.dc ♗e5 20.cb ab, und Schwarz hat Druck auf die geschwächten Bauern a4, c3 und g4) 19. ... ♗a5 20. ♘a6! (stärker als 20. ♘b5, was nach ♖e6 und ♖ed6 gleiches Spiel ergeben würde. Der Textzug droht in einigen Abspielen dc und ♖b5) 20. ... f6 21. ♖ad1 ♘f7 22. ♘b5! (ein starker Zug, der den schwarzen Turm nach f8 zurückbeordert. Durch die Fesselung auf der Diagonale a3–f8 wird der Läufer a3 aufgewertet, weil langfristig die Auflösung mittels cd verhindert ist und der Bauer c5 permanent zur Schwäche neigt. Die Stärke des Textzuges liegt auch darin, daß die normale Antwort 22. ... ♖e7 an 23.dc ♖:d1 24. ♖:d1 bc 25. ♘:c5! ♖:c5 26. ♖d8+ ♘e8 27. ♘:e8 scheitert) 22. ... ♖f8 23.f4 ef e. p. 24. ♖:f3 ♘g6? (damit versäumt Schwarz die letzte Gelegenheit, durch 24. ... ♘e8! gleiches Spiel zu erhalten) 25.e4 ♗b7 26.e5!



Einschätzung der Stellung:
Mit dem Bauernzug nach e5 hat sich der Stellungsvorteil für Weiß wesentlich vergrößert. Der Freibauer ist eine Macht. Es droht e6 und e7, gleichzeitig kann der schwarze Springer nicht nach d6. Auch der Hebel ef dürfte in einigen Abspielen zu beachten sein. Die wertvollste weiße Figur ist jedoch im Moment der Läufer auf b5. Er kontrolliert das Feld e8 und läßt keinen gegnerischen Turm auf die e-Linie. Die schweren Figuren von Weiß sind vorzüglich positioniert und werden in wenigen Zügen auf einer offenen Linie agieren. Wenn es Weiß noch gelingt, seinen noch passiven schwarzfeldrigen Läufer ins Spiel zu bringen, dann ist in wenigen Zügen ein dominierender Vorteil gesichert. Schwarz krankt an Raumnot und muß tatenlos zusehen, wie seine Königsstellung aufgebrochen wird. Weiß hat Vorteil.

26. ... f6:e5
27. ♖f3:f8+ ♜d8:f8
28.d4:e5 ♜f8-d8

Schwarz möchte 29. ♜d7 verhindern, kommt aber mit der Aufgabe der f-Linie vom Regen in die Traufe. Mit 28. ... ♙e8 29. ♙c4+ ♜h8 war noch am meisten Widerstand zu leisten.

29. ♜d1-f1! ♜c7-e7

30. ♙a3-c1! h7-h6

Jetzt scheitert 30. ... ♙e8 an 31. ♙c4+ ♜h8 32. ♙g5, und der Läufer auf g5 ist tabu wegen 33. ♜f8 matt.

31.g4-g5!

Ein giftiger Zug, der dem schwarzen König die schützende Hülle der verteidigten Bauern aufreißt. So verliert 31. ... hg wegen 32. ♙c4+ ♜h8 33. ♜g4 ♜e5 34. ♙:g5 ♜e8 35. ♜h4+ ♙h7 36. ♙d3 ebenso wie 31. ... h5 32.g4! h4 (32. ... hg 33. ♙c4+ ♜h8 34. ♜h2+ ♙h7 35.g6) 33. ♙c4+ ♜h8 34. ♜h2, und gegen ♜:h4 gibt es keine Verteidigung.

31. ... ♜d8-f8
32. ♜f1:f8+ ♜e7:f8
33.g5:h6 g7:h6
34.e5-e6

In Verbindung mit den beiden Superläufern erzwingt der Freibauer die Entscheidung.

34. ... ♜b7-d6
35.e6-e7 ♜f8-c8

Traurige Notwendigkeit:
35. ... ♜f7 verliert nach 36.e8 ♜+ ♜:e8 37. ♙c4 die Dame.

36. ♜e2-e5 ♜d6-e8

Auf 36. ... ♜:b5 folgt 37. ♙:h6 nebst matt auf g7.

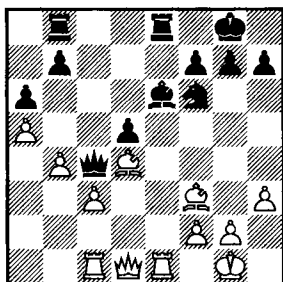
37. ♙b5-c4+ ♜g8-h7
38. ♜e5-f4

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 66

Geller–Quinteros,
Baden-Baden 1985

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd
4.♗:d4 ♘f6 5.♗c3 a6 6.♞e2
♗bd7 7.0–0 ♗c5 8.♞f3 e6
9.♞e3 ♞e7 10.a4 0–0 11.a5
♞c7 12.b4! ♗cd7 (schlecht
wäre 12. ... ♗b3 13.♗cb5 ab
14.cb mit weißem Vorteil)
13.♗a4 d5 14.ed ed 15.c3
♞d6 16.h3 ♗e5 17.♗b6 ♞b8
18.♞c1 ♞e6 19.♞e2 ♗c6
20.♗:c6 ♞:c6 21.♞f3 ♞c7
22.♞c5 (greift den Turm auf
f8 an und verhindert ♞d6)
22. ... ♞fe8 23.♞e1 ♞:b6
24.♞:b6 ♞c4 25.♞d4



Einschätzung der Stellung:
Weiß hat ein aktives Läufer-
paar, das Verteidigungs- und
Angriffsfunktionen ausübt,
sein Stolz ist sicher der gut
postierte Läufer auf d4, der
den schwarzen Königsflügel
und den Damenflügel im Vi-
sier hat. Er kann auf längere
Sicht nicht vertrieben werden.
Ein weiterer Aktivposten ist
die gesunde weiße Bauern-
struktur. Die weiße Dame ist

agiler und schnell zum Angriff
auf dem Königsflügel bereit.
Bei einem möglichen Ab-
tausch Läufer gegen Springer
kann angesichts der schwarzen
Bauernstruktur der gute weiß-
feldrige weiße Läufer ein
Trumpf sein. Die Leichtfigu-
ren von Schwarz sind passiv
und müssen vorrangig Vertei-
digungsfunktionen ausüben.
Der neuralgische Punkt ist d5.
Nachteilig wirkt sich auch die
abseits stehende Dame auf c4
aus, die von der Verteidigung
des Königsflügels ausgeschlos-
sen ist. Schwarzfeldrig ist am
Damenflügel durch die Blok-
kade kein Bauernhebel mög-
lich, so daß ein klarer Stel-
lungsvorteil für Weiß zu kon-
statieren ist.

25. ... ♗f6–d7
26.♞d1–d2! f7–f6?!

Bereits ein Fehler, der Mate-
rialgewinn ermöglicht. Eine
gute Verteidigung ist aber
sehr schwierig. Falls 26. ... h6
geschehen sollte, um der Dro-
hung 27.♞g5 den Wind aus
den Segeln zu nehmen, folgt
das Manöver 27.♞e3. Danach
ist ♞e2 und ♞g3 angesagt.
Der Angriff auf g7 wäre töd-
lich. Auch 26. ... ♗f8 ergibt
nach 27.♞g5 ♗g6 28.h4!
keine Entlastung, da h5 nicht
zu vermeiden ist. Schließlich
ist g6 nicht ausreichend wegen
27.♞h6 f6 28.h4, und Schwarz
steht wieder der Drohung h5
wehrlos gegenüber.

27. ♖d4-a7! ♜b8-d8

28. ♜e1:e6!

Damit wird die dominierende Kraft der Läufer bestens unterstrichen. Auf einfache Art gewinnt Weiß einen Bauern.

28. ... ♜e8:e6

29. ♖f3:d5 ♜d7-f8

30. ♖d5:c4 ♜d8:d2

31. ♖a7-c5!

Noch ein Paukenschlag, wonach Weiß in ein gewonnenes Endspiel abwickelt. Schwarz gab entnervt auf, da er sicherlich die Verteidigung 31. ...

♜de2 nicht gesehen hat, denn

31. ... ♜f7 scheitert an ♖:f8.

Es hätte folgendes Endspiel entstehen können: 31. ...

♜de2! 32. ♖:f8 ♜:f8 33. ♜f1!

♜2e4 34. ♖:e6 ♜:e6 35. ♜e1

♜c6 36. ♜e3, und der

schwarze König ist abgeschnitten. Gegen den anschließenden weißen Königsmarsch zum Damenflügel und die Freibauernbildung ist nichts zu finden.

Partie Nr. 67

Tal-Grigorjan,

Jerewan 1982

1.c4 e5 2. ♖c3 ♖f6 3. ♖f3 ♖c6

4.g3 ♖b4 5. ♖d5 a5 6. ♖g2 d6

7.0-0 0-0 8.e3 ♖c5 9.b3

♖:d5 10.cd ♖b4 (genauer war

♖e7) 11.d4 ed 12. ♖:d4 ♖:d4

13.ed ♜e8? (jetzt sollte wenig-

stens 13. ... c6 geschehen, da-

mit der Springer nicht an den Rand abgedrängt wird. Auf

13. ... a4 folgt 14. ♖a3 mit

Vorteil) 14.a3 ♖a6 15. ♖d2 b6

(auf 15. ... ♖b8 kann nach

16. ♜c1 die Bauernschwäche

c7 attackiert werden) 16.b4

♖b8 17.ba ba 18. ♜e1 a4

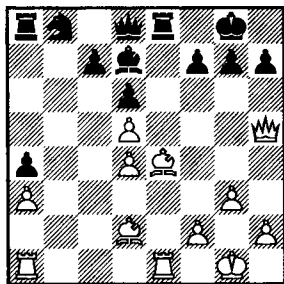
19. ♜h5! ♖d7 (19. ... ♖d7

scheitert bereits an 20. ♖g5

♜:e1 21. ♜:e1 ♜f8 22. ♖e7

♜e8 23. ♜e3 nebst ♖:d6 mit

großem Vorteil) 20. ♖e4!



Einschätzung der Stellung:

Weiß hat mit seinem letzten Zug kundgetan, daß der Angriff auf die schwarze Majestät ernsten Charakter annimmt. Der Anziehende verfügt über mehrere strategische Vorteile. Optisch sichtbar sind Entwicklungsvorsprung und Raumvorteil. Beide Läufer und die Dame haben ihre Reichweite auf den Königsflügel ausgerichtet, so daß direkte Drohungen aufgestellt werden können. Weiß kann in wenigen Zügen Alleinbesitzer der offenen e-Linie sein, denn der Doppelbauer kontrolliert ganz wesentliche Punkte und behindert die normale Entwicklung

von Schwarz. Der Hauptnachteil von Schwarz besteht in der Unterentwicklung des Damenflügels. Der Springer kann nicht schnell genug zur Verteidigung des bedrohten Königs geführt werden. Demzufolge ist auch die Verbindung der Türme auf der achten Reihe noch nicht gewährleistet. Der weiße Angriff wird mittels kombinatorischer Wendungen für den schwarzen Königsflügel verheerend sein.

20. ... g7-g6

Die Verteidigung 20. ... h6 verliert bereits wegen des weißen Läuferopfers auf h6.

21. ♖h5-h6 ♜d8-f6

22. ♘d2-g5 ♜f6:d4

Noch schlimmer sind die Folgen nach 22. ... ♜g7 23. ♖h4 mit dem vernichtenden Zug ♘f6.

23. ♖h6-h4 ♜d4-g7

Wie sonst soll die Drohung ♘f6 abgewendet werden? Auf

23. ... ♙g7 kann folgen

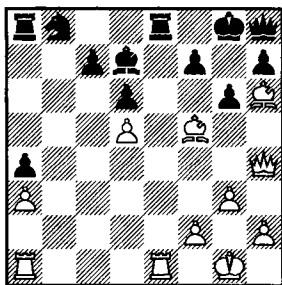
24. ♖ad1 ♜b2 25. ♘d3 ♘a6

26. ♖:e8 ♘:e8 27. ♘:a6 ♖:a6

28. ♘h6+ ♙g8 29. ♖e7 mit Gewinn. Hoffnungslos ist auch das Qualitätsopfer 23. ... ♖:e4 24. ♖:e4 ♜:e4 25. ♖:e4, da Weiß auf der siebenten Reihe eindringt.

24. ♘g5-h6 ♜g7-h8

25. ♘e4-f5!!



Dieser optisch schöne Zug ist ein Diagramm wert, weil er die Hilflosigkeit von Schwarz aufzeigt und bei vollem Brett eine Zugzwangposition anvisiert. Mit dem Textzug wird mittels der Läufer eine schnelle Entscheidung auf der offenen e-Linie herbeigeführt.

25. ... ♜h8-c3

Keine Entlastung bringt 25. ... ♘b5 26. ♖:e8+ ♘:e8 27. ♖e1 ♘a6 28. ♖e7 ♘b5 29. ♘d3! ♘:d3 30. ♖e8+ nebst Matt.

26. ♖e1:e8+ ♘d7:e8

27. ♖a1-c1 ♜c3-e5

28. ♖h4-d8!

Sagt vernichtend 29. ♘e6 an.

28. ... g6:f5

29. ♙g1-f1!!

Dieser stille Zug ist der krönende Abschluß der konsequent geführten Angriffspartie. Es gibt keine Verteidigung gegen ♖e1.

29. ... ♘d7 30. ♖:a8 ♘f8

31. ♖e1 ♘b5+ scheitert an

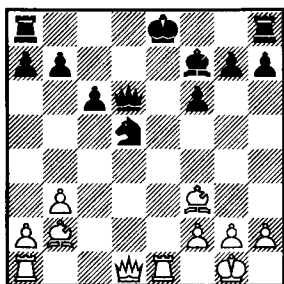
32. ♙g2 und Matt auf f8.

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 68

Vogt-Bagirow,
Riga 1981

1.e4 ♖f6 2.e5 ♖d5 3.d4 d6
4.♗f3 ♘g4 5.♙e2 c6 6.c4
♗b6 7.♗bd2 de 8.♗:e5 ♙e6
(nach 8. ... ♙:e2 9.♙:e2 ♙:d4
10.♗df3 ♙c5 11.0-0 hat
Weiß einen enormen Entwick-
lungsvorsprung) 9.♗e4 f6
(Vorteil ergibt 9. ... ♗bd7
10.♗:d7, da ♙:d7 an ♗c5
scheitert) 10.♗c5 ♙g8 11.♗f3
(schlecht wäre 11.♙h5+ g6
12.♗:g6 hg 13.♙:g6+ ♙f7,
und Weiß kann den Angriff
nicht entscheidend verstärken)
11. ... ♙c7 12.b3 e5 13.♗e4
(riskant wäre 13.0-0 ♙:c5
14.dc ♗d7 15.♙d6 ♙:d6
16.cd c5!, und der Bauer d6
kann im Endspiel schwach
werden) 13. ... ♗8d7 14.de
♗:e5 15.0-0 ♙f7 16.♙b2
♗:f3+ 17.♙:f3 ♙e7 18.c5
♗d5 19.♗d6+!? ♙:d6 20.cd
♙:d6 21.♙e1+



Einschätzung der Stellung:
Weiß hat ein echtes position-
nelles Bauernopfer gebracht,
um durch das Schachgebot

den schwarzen König an der
Rochade zu hindern. Langfri-
stig sind so die schwarzen
Türme vom Spiel ausgeschlos-
sen, während Weiß sowohl die
e- als auch die d-Linie beset-
zen kann. Die meisten Plus-
punkte für Weiß sammeln
aber die beiden Läufer, die so-
wohl den schwarzen Königs-
als auch den Damenflügel
durch ihre Reichweite beunru-
higen. Da Schwarz im Mo-
ment eine gesunde Bauernfor-
mation hat, besteht für Weiß
das nächste Ziel darin, eine
Bauernschwäche zu provozie-
ren, um Einbruchsfelder zu er-
halten. Der Angriff ist in der
gegebenen Position wesentlich
leichter zu führen als die Ver-
teidigung. Somit muß man
schon jetzt die Chancen für
Weiß als günstiger betrachten.

21. ... ♙e8-f8
22.♙d1-d4 h7-h5
23.a2-a4!

Ein starker Zug, der auf der
Diagonale a3-f8 Gefahren
heraufbeschwört. Er ermög-
licht eventuell das Eindringen
des Turmes auf e7 und berei-
tet außerdem das Bauernmanö-
ver b4 nach b5 vor, um den
Stützpunkt d5 zu untergraben.

23. ... ♙f8-g8
24.♙b2-a3 ♙d6-d8

Ein Fehler wäre 24. ... ♙d7
25.♙e7! oder 24. ... ♙f4
25.♙e4 ♙f5 26.♙ae1, und
Weiß kann in aller Ruhe den

Stellungsdruck verstärken, da Schwarz keinen vernünftigen Plan hat.

25. ♖a3-c5 b7-b6

Diese Lockerung sollte mit dem Läuferzug nach c5 provoziert werden, um, wie angedeutet, mittels b4 und b5 dem Springer auf d5 auf den Zahn zu fühlen. Deshalb war es vielleicht geboten, 25. ... a6 zu spielen.

26. ♖c5-a3 ♖a8-c8

27. ♖a1-d1 ♖c8-c7

28. b3-b4!

Damit ist Weiß einen wichtigen Schritt vorwärts gekommen. Durch die Drohung b5 hat Schwarz keine Zeit, seine Stellung zu konsolidieren.

28. ... ♗d8-c8

29. ♗d4-d3! ♗d5-f4

Das zweite Teilziel ist erreicht. Wegen b5 muß Schwarz den Stützpunkt d5 aufgeben und Weiß gestatten, die offene d-Linie zu Operationen für die schweren Figuren zu nutzen.

30. ♗d3-d6! ♗f4-g6

31. ♖f3-e4

Das dritte Teilstück wird in Angriff genommen. Durch den Einsatz des Läufers auf e4 tauchen für Schwarz Gefahren auf der Diagonale b1-h7 auf. So scheitert bereits 31. ... ♗e5 an 32. ♗d8+ ♖e8 33. f4 ♗f7 34. ♖g6, und der Läufer

e8 ist ein Todeskandidat.

Außerdem besteht die stille Drohung ♗f5, weil die Dame an die Deckung des Turms c7 gebunden ist.

31. ... h5-h4

32. ♖a3-c1 c6-c5

33. ♖e4-f5!

Damit wird der letzte Teil der Operation eingeleitet, wo die Läufer eine dominierende Funktion ausüben. So verliert 33. ... ♗:f5 wegen 34. ♗:c7 cb 35. ♖d8+ ♗h7 36. ♖d7 mit Doppelangriff auf f7 und g7.

33. ... ♗c8-b7

34. ♖c1-f4! ♖c7-c6

Der Läufer f4 ist tabu wegen ♗d8+ nebst matt.

35. ♗d6-d3!

Es droht sowohl tödlich ♖:g6 als auch b5. Die schwarze Position ist verloren.

35. ... c5-c4

36. ♗d3-e4 ♗g8-h7

37. ♖d1-d7 ♖h8-e8

38. ♖d7:b7 ♖e8:e4

39. ♖f5:e4 ♖c6-e6

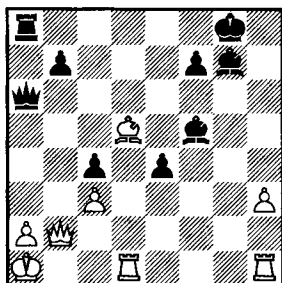
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 69

Arnason-Keene,
London 1981

1.e4 g6 2.d4 ♖g7 3. ♗c3 d6
4.f4 ♗c6 5. ♖e3 ♗f6 6.h3 0-0
7.g4 e5 8.de de 9.f5 gf 10.ef
♗d4 11. ♖g2 ♗e7 12. ♗d2
(12.g5? ♖:f5!) 12. ... ♖d8
13. ♗f2 h6 14.0-0-0 c5

15. ♖ge2 a5 16. ♖g3 a4 17. g5
 hg 18. ♗:g5 a3 19. ♖d5 (ge-
 fährlich wäre 19. ♖h5 c4 mit
 der Idee ♗b4) 19. ... ab+
 20. ♖b1 ♖:d5! 21. ♗:f6 ♗:f6
 22. ♗:d5 ♗a6 23. c3 c4
 24. ♗:b2 ♖:f5 25. ♖:f5? (bes-
 ser 25. ♖dg1) 25. ... ♗:f5+
 26. ♖a1 e4!



Einschätzung der Stellung:
 Schwarz hat ein interessantes
 Qualitätsoffer gebracht und
 besitzt nun außer dem starken
 Läuferpaar einen gefährlichen
 Freibauern auf e4. Der neural-
 gische Punkt ist c3. Der
 Kampf wird sich jetzt darum
 drehen, inwieweit Schwarz sei-
 nen Läufer g7 auf der Diago-
 nale a1–h8 zur Wirkung
 bringt. Die weißen Chancen
 liegen in der Besetzung der
 offenen g-Linie, um damit in-
 direkt den Druck auf c3 aufzu-
 heben. Im Moment besteht
 Chancengleichheit, da Angriff
 und Verteidigung sich die
 Waage halten. Auf alle Fälle
 hat Schwarz die giftigeren
 Pfeile im Köcher.

27. ♖h1–g1!

Ein grober Fehler wäre
 27. ♗:b7 wegen ♗a2+
 28. ♗:a2 ♗:c3+ 29. ♖b1 e3+
 30. ♗c2 ♖a1 matt oder
 30. ♖c1 ♖:a2, ebenfalls mit
 undeckbarem Matt.

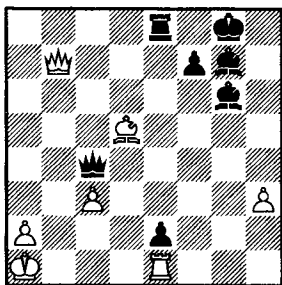
27. ... ♗f5–g6
 28. ♖g1–g4?

Damit greift Weiß bereits fehl.
 Geboten war 28. ♖g3, um so-
 wohl den e-Bauern zu blockie-
 ren als auch prophylaktisch
 den Punkt c3 zu überdecken.
 Wiederum gefährlich wäre
 28. ♗:b7 wegen ♗a5 29. ♖c1
 ♖e8, und der Freibauer macht
 das Rennen für Schwarz.

28. e4–e3!
 29. ♖g4:c4

Äußerst interessante Abspiele
 wären nach 29. ♗:c4 möglich
 gewesen. Zum Beispiel 29. ...
 b5! 30. ♗b3 (30. ♗:b5? ♗:a2+
 31. ♗:a2 ♗:c3 matt; oder
 30. ♗:f7+ ♖:f7 31. ♗b3+ ♖e7
 32. ♗b4+ ♖e8 33. ♖e4+ ♗:e4
 34. ♗:e4+ ♖f8 35. ♖f1+ ♖g8
 36. ♗d5+ ♖h8 37. ♗h5+ ♗h6,
 und die Racheschachs sind
 versiegt) 30. ... ♖c8 31. ♖c1
 b4! 32. ♖:b4 ♖:c3!! 33. ♖:c3
 (33. ♗:c3 ♗:c3 34. ♖:c3 e2
 35. ♖b8+ ♖g7 36. ♖e8 ♗f6
 37. ♖b2 e1 ♗ 38. ♖:e1 ♗f2+
 mit Gewinn) 33. ... ♗f1+
 34. ♖c1 ♗:c1 matt.

29. ... ♖a8–e8
 30. ♗b2:b7 e3–e2!
 31. ♖d1–e1 ♗a6:c4!!



Nach diesem Damenopfer wird der Läufer zum Held des Tages. Das dominierende Läuferpaar erzwingt in wenigen Zügen die Entscheidung.

32. ♖d5:c4 ♘g7:c3+
33. ♜b7-b2 ♘c3:e1!
34. ♘c4:e2 ♘e1-g3!

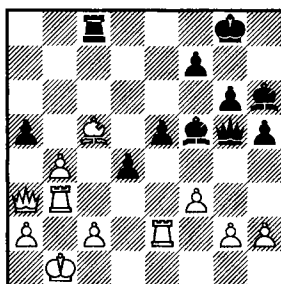
Damenverlust ist für Weiß nicht mehr zu vermeiden. Weiß gab auf. Eine große kämpferische Partie, in der Schwarz kompromißlos auf Angriff gespielt hat.

Partie Nr. 70

Hazai-Petrusson,
Tallinn 1981

1.e4 c5 2. ♖f3 d6 3.d4 cd
4. ♖:d4 ♖f6 5. ♖c3 g6 6. ♘e3
♘g7 7.f3 ♖c6 8. ♜d2 0-0
9.0-0-0 d5 10.ed ♖:d5
11. ♖:c6 bc 12. ♘d4 e5 13. ♘c5
♞e8 14. ♖:d5 cd 15. ♘b5 (falls
15. ♜:d5 ♜:d5 16. ♞:d5 ♘e6
17. ♞d6 ♘:a2 18.b3 ♞ec8
19. ♞d5 a5! 20. ♖b2 a4
21. ♖:a2 ab+ 22. ♖:b3 ♞a5
23. ♖b4 ♞a:c5 24. ♞:c5 ♘f8
mit Ausgleich) 15. ... ♘e6!?
16. ♘:e8 ♜:e8 17. ♜a5

(schlecht wäre 17. ♘e3 wegen
♜a4 18.a3 ♞c8, mit großem
Vorteil für Schwarz) 17. ...
♜c6 18. ♞d3 d4 19. ♞e1 h5!
20. ♞a3 ♘f5 21. ♞e2 ♞c8
22.b4 ♜f6! 23. ♞b3 ♜g5+
24. ♖b1 ♘h6 25. ♜a3 (nicht
25. ♖a1 wegen d3!) 25. ... a5!



Einschätzung der Stellung:
Die schwarzen Läufer auf der
Diagonale f5-b1 und h6-c1
sind schon eine Macht. Unter-
stützt wird ihre Angriffswir-
kung durch die bestens pla-
zierte Dame auf g5, von der
permanent Mattdrohungen auf
der ersten Reihe ausgehen.
Zusätzlich übt der schwarze
Turm auf c8 Druck gegen die
Punkte c5 und c2 aus. Der
Nachziehende hat einen si-
cher postierten König. Seine
aggressive Bauernstruktur, die
Raumvorteil sichert, unterbin-
det jegliche sinnvollen weißen
Bauernzüge. Mit dem Bauern-
hebel a5 entledigt sich
Schwarz seiner einzigen
Schwäche und untergräbt vor
allem den Stützpunkt c5.
Durch seine inaktiven Schwer-

figuren ist weiterer Nachteil für den Anziehenden nicht zu vermeiden. Die Stellung ist für taktische Wendungen bestens geeignet, da auch der weiße König durch den gefährlichen schwarzen Bauernhebel d3 kein ruhiges Plätzchen findet. Schwarz hat klaren Vorteil.

26. ♖b1-a1 a5:b4
 27. ♜a3:b4 d4-d3!
 28. c2:d3

Gegen den Bauerndurchbruch gibt es keine Verteidigung. Auf 28. ♙e3 wäre das elegante Damenopfer 28. ... de 29. ♙:g5 ♙:g5 30. ♖b1 ♖:c2 möglich, und nach ♙d2 nebst ♙c3 ist Weiß verloren.

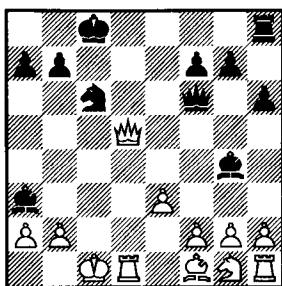
28. ... ♜g5-c1+
 29. ♖b3-b1 ♜c1:c5
 30. ♜b4:c5 ♖c8:c5
 31. ♖b1-b3 ♖c5-d5
 32. ♖e2-c2 ♙h6-g7!

Noch eine Feinheit, welche die Stärke des Läuferpaares demonstriert. Weiß gab auf.

Partie Nr. 71

Pirc-Aljechin,
 Bled 1931

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 c5 4. cd cd 5. ♜a4+ ♙d7 6. ♜:d4 ed 7. ♜:d5 ♘c6 8. ♙g5 ♘f6 9. ♜d2 h6 10. ♙:f6 ♜:f6 11. e3 0-0-0 12. 0-0-0 (besser 12. ♘d5 ♜g6 13. ♘e2 mit der Idee, ♘f4 zu spielen) 12. ... ♙g4 13. ♘d5 ♖:d5! 14. ♜:d5 ♙a3!



Einschätzung der Stellung: Der schwarze Entwicklungsvorsprung gestattet diese schneidige Attacke des Läuferpaares, welches das ganze Brett beherrscht. Schön, wie der Läufer auf a3 dabei Mattdrohungen aufstellt und mit Tempogewinn den Einsatz des Turmes h8 vorbereitet. Weiß steht auf Verlust, denn die kritischen Punkte b2 und f2 sind nicht zu verteidigen.

15. ♜d5-b3

Noch die beste Verteidigung. Hoffnungslos ist 15. ba ♜a1+ (nicht 15. ... ♜c3+ 16. ♖b1 ♖d8 wegen 17. ♙e2! mit dem störenden Zwischenschach auf g4) 16. ♖c2 ♙:d1+ 17. ♜:d1 ♜:a2+ 18. ♖c1 (oder 18. ♖c3 ♜:a3+ 19. ♜b3 ♜c1+ nebst ♜:f1) 18. ... ♜:a3+ 19. ♖b1 ♖d8 20. ♜g4+ (20. ♜c2 ♜b4! mit Gewinn; oder 20. ♜c1 ♜b3+ 21. ♜b2 ♖d1 matt) 20. ... ♖b8 21. ♙c4 ♖d2 mit Matt in wenigen Zügen. Chancenlos ist auch 15. ♖d2 ♙:b2+! 16. ♖:b2 ♜c3+ 17. ♖b1 (17. ♖c2 ♜a1+

18. ♖d2 ♜d8 mit Gewinn)
 17. ... ♜e1+ 18. ♖c2, und wie-
 derum gibt 18. ... ♜d8 den
 Todesstoß.

15. ... ♘g4:d1
 16. ♜b3:a3 ♜f6:f2
 17. ♜a3-d3 ♘d1-g4!

Genauigkeit ist in der besten
 Stellung gefragt. Nach dem
 Schablonenzug 17. ... ♜d8
 wäre der Zwischenzug
 18. ♗h3! sehr störend.

18. ♗g1-f3 ♘g4:f3

Die stärkste und einfachste
 Abwicklung, die Materialge-
 winn sichert. Wiederum wäre
 18. ... ♜d8 wegen 19. ♜e2
 nicht gut gewesen.

19. ♜d3-f5+ ♖c8-b8
 20. ♜f5:f3 ♜f2-e1+
 21. ♖c1-c2

Oder 21. ♜d1 ♜e3+ 22. ♜d2
 ♜e6! 23. ♖b1 ♜d8 24. ♜f4+
 ♖a8 25. ♘c4 ♜g6+ mit Ge-
 winnposition.

21. ... ♜h8-c8!

Durch das drohende Abzugs-
 schach wird der weiße König
 in das Mattnetz getrieben.

22. ♜f3-g3+ ♗c6-e5+!
 23. ♖c2-b3 ♜e1-d1+
 24. ♖b3-a3 ♜c8-c5!

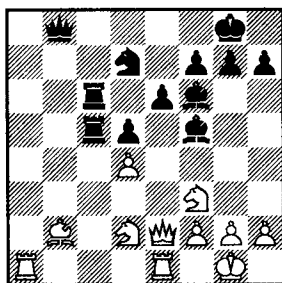
Die weitere Zugfolge ließ sich
 der Anziehende nicht mehr
 zeigen. Nach 25.b4 folgt
 ♜c3+ 26. ♖b2 ♜c1 matt oder
 25.b3 ♜a5+ 26. ♖b4 ♜d2
 matt bzw. 25. ♖b4 ♜d2+

26. ♖c5 b6+ 27. ♖b5 und
 ♜a5 matt.
 Weiß gab auf.

Partie Nr. 72

Benjamin-Alburt,
 USA 1981

1.e4 ♗f6 2.e5 ♗d5 3.d4 d6
 4. ♗f3 ♘g4 5. ♘e2 e6 6.0-0
 ♘e7 7.c4 ♗b6 8.ed cd
 9. ♗bd2 0-0 10.b3 ♗c6
 11. ♘b2 ♘f5 12.a3 a5 13. ♜e1
 ♘f6 14. ♘f1 d5 15.c5 ♗d7
 16. ♜c1 ♜b8 17. ♘b5 ♜c8
 18.b4 ab 19.ab b6 20. ♜e2
 (falls 20. ♘c6 ♜c6 21.b5 so
 21. ... ♜c5! 22.dc ♘b2, und
 Schwarz hat Vorteil) 20. ... bc
 21.bc ♜a5! 22. ♘c6 ♜c6
 23. ♜a1 ♜a:c5!



Einschätzung der Stellung:
 Die Kraft des Läuferpaares
 macht dieses schöne Qualitäts-
 opfer möglich. Schwarz erhält
 zusätzlich zwei Bauern. Das
 stellt bei der offenen Stellung
 auch materiell einen kleinen
 Vorteil dar. Entscheidender
 Garant dafür sind freilich
 seine beiden dominierenden
 Läufer, welche strahlenförmig

das Brett beherrschen. Ergänzt wird ihre Wirkung durch den schwarzen Springer auf c5, der das Feld d3 anpeilt und weitere Gefahren heraufbeschwört. Weiß gelingt es nicht schnell genug, seine Türme zu aktivieren, so daß die Verteidigung früher oder später zusammenbricht. Die sichere schwarze Königsstellung und die Bauernkette verurteilen zudem die weißen Springer zum stillhalten.

24. d4:c5 ♖f6:b2

25. ♜a1-a6

25. ♜ad1 scheitert an ♘c2 mit Qualitätsgewinn.

25. ... ♜c6:a6!

26. ♜e2:a6 ♘d7:c5

27. ♜a6-a5 ♘c5-d3

28. ♜e1-d1

Der weiße Turm hat keine guten Felder. So folgt auf 28. ♜b1 h6 mit der häßlichen Drohung ♘c1.

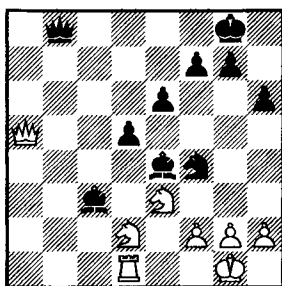
28. ... h7-h6

Ein Luftloch für den schwarzen König, um Mattgefahren auf der achten Reihe zu bannen.

29. ♘d2-f1 ♘d3-f4!

30. ♘f1-e3 ♘f5-e4

31. ♘f3-d2 ♘b2-c3!



Der Textzug leitet ein Feuerwerk ein, das traumhaft schön die Kraft der Leichtfiguren aufzeigt.

32. ♜a5-a2

Natürlich verbietet sich 32. ♜:c3 wegen ♘e2+ mit Damengewinn.

32. ... ♘e4:g2!!

Ein phantastisches Figurenopfer. Bei seiner Annahme würde nach 33. ♘:g2 ♘h3+ 34. ♜f1 ♜:h2 35. ♘b1 ♜h1+ 36. ♜e2 ♜:g2 37. ♘:c3 ♜:f2+ 38. ♜d3 das Matt durch ♘f4 erfolgen.

33. ♘d2-b1 ♘g2-f3!

34. ♘b1:c3 ♘f4-h3+

35. ♜g1-f1 ♜b8:h2

Die schwarze Dame schreitet zur Exekution.

36. ♜f1-e1 ♜h2-g1+

37. ♘e3-f1

Oder 37. ♜d2 ♜:f2+ 38. ♜d3 ♘f4+ 39. ♜d4 e5+ 40. ♜:e5 ♜:e3+ mit Gewinn.

37. ... ♘h3-f4!

Dieser stille Zug leitet das krönende Finale ein. Weiß steht dem Springerschach auf g2 wehrlos gegenüber.

38. ♖a2-a7

Auf 38. ♖a6 gewinnt ♜g2+
39. ♙d2 ♜:f2+ 40. ♜e2 ♜f4!
41. ♜g3 d4! 42. ♜f1 ♜e3+
43. ♙c2 d3+.

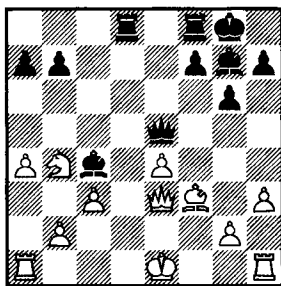
38. ... ♜f4-g2+
39. ♙e1-d2 ♜f3:d1

Weiß gab auf, da nach
40. ♜b8+ ♙h7 41. ♜b1+ g6
42. ♜:d1 ♜:f2+ die schwarze
Bauernwalze den Sieg bringt.

Partie Nr. 73

Klarić-Kasparow,
Graz 1981

1.d4 ♜f6 2.c3 g6 3. ♜g5 ♜g7
4. ♜d2 0-0 5.e4 d6 6.f4 c5
7.dc dc 8. ♜c4 ♜c6 9. ♜gf3
♜a5! 10. ♜e2 ♜g4 11. ♜f1
♜b6 12. ♜c1 c4 13. ♜h4 e5!
14.h3 ♜f6 15. ♜:f6 ♜:f6 16.fe
(falls 16. ♜:e5, so g5! 17. ♜:c4
gf 18. ♜:a5 ♜h4+ 19. ♙d1
♜d8+ 20. ♙c2 ♜:a5 21. ♜:f4
♜e6, und Weiß muß nach
♜ac8 das eventuelle Einschla-
gen auf c3 fürchten) 16. ...
♜e7 17. ♜f4! ♜c6 18. ♜e3
♜:e5 19. ♜:c4 (besser 19. ♜d5
♜d6 20.0-0-0 f5 mit Ver-
wicklungen) 19. ... ♜:f3+
20. ♜:f3 ♜e6 21. ♜e3 ♜c5
22. ♜c2 (ein grober Fehler
wäre 22.0-0 wegen g5 mit Fi-
gurengewinn) 22. ... ♜ad8
23. ♜e3 ♜b5 24. ♜b4 ♜c4!
25.a4 ♜e5



Einschätzung der Stellung:
Mit der zentral postierten
Dame auf e5 und den Ein-
bruchsfeldern g3, d3 und b3
ist die Position klar vorteilhaft
für Schwarz. Beide schwarze
Läufer üben magische Dro-
hungen auf den weißen König
aus. So könnte sich der
schwarzfeldrige Läufer auf h6
plazieren, denn sein Schlagen
verbietet sich wegen ♜g3
matt. Natürlich hat Schwarz
auch einen deutlichen Ent-
wicklungsvorsprung und das
Sagen auf der offenen d-Linie.
Das weiße Problem besteht
darin, daß die Rochade nicht
durchgeführt werden kann.
Auch die Notlösung 26. ♜e2
bringt nichts. Nach 26. ...
♜h6! 27. ♜:h6 ♜g3+ 28. ♙f1
♜:e2+ 29. ♙e2 ♜:g2+
30. ♙e3 ♜d2+ geht die weiße
Dame auf h6 verloren. Der
weiße Mehrbauer ist im Mo-
ment völlig uninteressant, da
der Anziehende keine Zeit
hat, am Damenflügel aktiv zu
werden. Mit dem einzigen
möglichen Zug 26. ♙f2 kann
zwar zunächst der größte

Schaden vermieden werden, dafür kommt aber das dominierende schwarze Läuferpaar jetzt voll zur Geltung, das durch feine Nadelstiche auf den schwarzen Feldern die Überlegenheit noch vergrößern wird.

26. ♖e1–f2 ♘g7–f6!
27. ♖h1–d1 ♘f6–e7

Die Drohung ♘c5 läßt Weiß ernsthaft um seinen König fürchten, denn es ist kein sicheres Plätzchen für ihn zu finden.

28. ♖b4–c2

Sofort verliert 28. ♖d5 ♘h4+ 29. ♖g1 ♘:d5 wegen der ungedeckten Dame auf e3.

28. ... ♖d8:d1
29. ♖a1:d1 ♘c4–b3!

Jetzt kommt der große Auftritt des weißfeldrigen schwarzen Läufers. Durch die Fesselung des Springers auf c2 gönnt er dem Anziehenden keine Atempause mehr.

30. ♗e3–d3

Nicht 30. ♗e2 ♘c5+ 31. ♖f1 ♗h2 mit Gewinn.

30. ... ♗e5–c5+
31. ♖f2–e1

31. ♖g3 ♘:c2 32. ♗:c2 ♘d6+ verliert auch.

31. ... ♘e7–h4+
32. ♖e1–d2 ♖f8–d8
33. ♖c2–d4 ♘b3:d1

Mit dem Gewinn der Qualität und dem tödlichen Druck in der d-Linie haben die Läufer ihre Schuldigkeit getan.

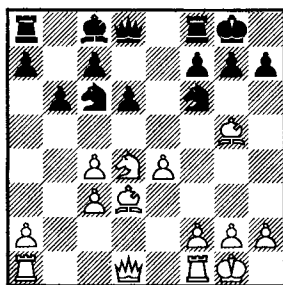
34. ♘f3:d1 ♘h4–f6
35. b2–b4 ♗c5–d6
36. ♖d2–e3 ♗d6–g3+
37. ♘d1–f3 ♗g3–e1+
38. ♘f3–e2 ♗e1–g1+
39. ♖e3–f3 ♘f6:d4
40. c3:d4 ♗g1:d4

Weiß gab auf.

Partie Nr. 74

Boleslawski–Petersson,
Minsk 1957

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♖c3 ♘b4
4.e3 b6 5.♖e2 ♘a6 6.♖g3
0–0 7.e4 d6 8.♘d3 e5? 9.0–0
♘:c3 (Schwarz hat keine Zeit
zu 9. ... ed, da nach 10.♖d5
der Läufer in Bedrängnis
kommt) 10. bc ♖c6 11.♖f5
♘c8 12.♘g5 ed 13.♖:d4!



Einschätzung der Stellung:
Mit dem Textzug hat Weiß ein interessantes Abspiel gewählt, das fern jeder Schablone ist. Die Idee besteht darin, Zeit durch einen An-

griff auf den Springer c6 zu gewinnen und auf keinen Fall Schwarz aus der Fesselung h4–d8 entkommen zu lassen. Ins Kalkül wird deshalb nicht zuletzt der Bauernvorstoß f4 und e5 gezogen. Beiden weißen Läufern ist dabei eine Hauptrolle zugeacht, sollen sie doch auf den Diagonalen h4–d8 und b1–h7 das Zepter schwingen. Obwohl Schwarz eine gesunde Bauernformation hat, schafft er es nicht, seine Figuren harmonisch aufzustellen. Der Raumvorteil und die Beweglichkeit der Bauern auf der e- und f-Linie sichern den weißen Vorteil.

13. ... ♖c6–e5

Schlecht wäre 13. ... ♖d4
14.cd, und Schwarz ist gegen e5 wehrlos.

14.f2–f4! ♖e5–g6

Ein notwendiges Übel. Falls 14. ... ♖d3 15. ♗d3 ♖e8 16. ♖ae1, ist e5 ebenfalls nicht ohne Nachteil zu parieren. Eine Figur verlieren würde 16. ... ♗g4 17. ♗f6 ♗d1 (17. ... ♗f6 18.fe) 18. ♗d8 ♖d3 19. ♖a:d1.

15.e4–e5!

Mit diesem logischen Bauernopfer wird der schwarze Königsflügel ruiniert. Außerdem vergrößert sich die Reichweite des Läufers d3, von dem Gefahr für den schwarzen Königs- und Damenflügel ausgeht.

15. ... d6:e5
16.f4:e5 ♗g6:e5
17. ♗d3–e4

Der Angriff auf den Turm gewinnt ein wertvolles Tempo, um den Läufer einem Tausch zu entziehen.

17. ... ♗c8–g4
18. ♗d1–e1 ♗d8–d6

Schwarz hat keine Zeit zu
18. ... ♖c8 wegen 19. ♗:f6 gf
20. ♗h4 h5 21.h3, und Weiß gewinnt.

19. ♗g5:f6 g7:f6
20. ♗e1–h4 f6–f5
21. ♗e4:a8 ♗e5–g6
22. ♗h4–f2 ♖f8:a8
23.h2–h3 ♗g4–h5
24. ♗f2:f5

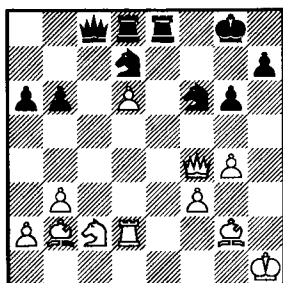
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 75

Uhlmann–Petran,
Budapest 1982

1.c4 ♖f6 2. ♖c3 c5 3. ♖f3 e6
4.g3 b6 5. ♗g2 ♗b7 6.d4 cd
7. ♗:d4 d6 8.0–0 ♗e7 9.e4
0–0 10. ♗e3 ♖bd7 11. ♖d4
♗c7 12.b3 a6 13. ♗b2 ♖fe8
14. ♖fe1 ♗f8 15.h3 ♖ad8
16. ♖e2 g6 17. ♖d1 ♗b8
18. ♗c1 ♖c5 19. ♖c2 ♗a8
20. ♗f4 ♖h5! (nicht 20. ...
♗g7 21.b4! ♖cd7 22. ♖:d6
mit weißem Vorteil) 21. ♗d2
f5 (riskant, besser 21. ... ♖f6
22. ♗e1 mit etwas mehr
Raum) 22.g4! fg 23.hg ♖f6
24.f3! ♖cd7 25. ♗g5! ♗e7
26. ♗e3 ♗b8 (fehlerhaft wäre

26. ... d5 27.e5 ♖c5 28.♟d4
dc 29.bc, und der Springer f6
geht verloren) 27.♞h1 ♚c7
28.♞ed2 d5?! 29.ed ed
30.♟:d5 ♖:d5 (tolle Verwick-
lungen hätten sich nach 30. ...
♟:d5 ergeben: 31.cd ♖f6
32.♖:f6 ♟:f6 – 32. ... ♞:e3
33.♖:d8 ♚:d8 34.♟:e3, und
Weiß steht besser – 33.d6!
♞:d6 34.♞:d6 ♞:e3 35.♟:e3
♟e8 36.♞d7 ♚c3 37.♞e7
♖c6 38.f4!, und Weiß hat et-
was mehr vom Spiel) 31.cd
♖b4 32.d6! ♚c8 (auf 32. ...
♖:d6 gewinnt 33.♚c3!)
33.♚f4 ♖:d2 34.♞:d2



Einschätzung der Stellung:
Durch das Qualitätsopfer hat
Weiß seinen Raumvorteil we-
sentlich ausgebaut. Der Frei-
bauer auf d6 ist ein gewaltiger
Störenfried im schwarzen La-
ger, kontrolliert er doch die le-
benswichtigen Felder c7 und
e7. Die Hauptgefahr geht aber
von der Diagonale a1–h8 aus.
Der schwarzfeldrige weiße
Läufer und die Dame können
sehr schnell eine direkte Matt-
drohung auf g7 oder h8 auf-

stellen. Da der Springer f6 un-
mittelbar angegriffen ist,
kommt für Schwarz nur der
Textzug 34. ... ♞e6 in Frage.
34. ... ♞f8 scheitert dagegen
an 35.g5 ♟h5 36.♚d4. In der
Vorausberechnung mußte aber
gerade dieser Zug einkalku-
liert werden. Auf der Hand
liegt ebenso, daß Weiß durch
35.♖h3 seinen zweiten Läufer
„strahlen“ lassen wird. Der
Bauernzug g5 ist nicht zu pa-
rieren, und so steht Schwarz
vor einer unlösbaren Aufgabe.

34. ... ♞e8–e6
35.♖g2–h3! ♞d8–e8
36.g4–g5 ♞e6–e1+

Versucht werden mußte 36. ...
♟h5, um wenigstens nach
37.♖:e6+ einen Läufer zum
Abtausch zu bewegen.

37.♟c2:e1 ♞e8:e1+
38.♞h1–h2 ♟f6–h5
39.♚f4–d4

Auch 39.♚c4+ macht hier al-
les klar.

39. ... ♞g8–f7
40.♖h3–g4 ♚c8–e8
41.♞d2–f2!

Verhindert ein Schach auf e2
und droht gleichzeitig f4–f5.

41. ... ♟d7–e5
42.d6–d7! ♚e8–b8
43.♚d4–d5+ ♞f7–e7
44.♖b2–a3+

Schwarz gab auf, da nach
44. ... ♞d8 45.♚g8+ die
Dame verlorengeht. Auch

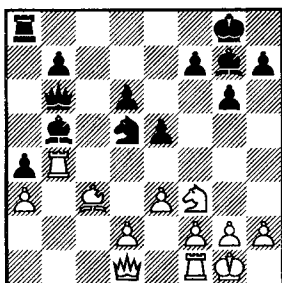
diese Partie ist ein Ruhmesblatt für die dominierenden Läufer.

Partie Nr. 76

Espig, L.-Uhlmann,

DDR 1975

1. ♖f3 ♖f6 2. c4 g6 3. b4 ♘g7
4. ♘b2 0-0 5. e3 c6 6. ♘e2 a5
7. b5 cb 8. cb d6 9. 0-0 ♖bd7
10. ♖a3 ♖b6 11. ♖c4 ♖c4
12. ♘:c4 a4! 13. a3 ♘d7
14. ♖c1 e5 15. ♘c3 ♖b6
16. ♖b1 ♖fc8 17. ♖b4 (etwas
besser 17. ♘e2, obwohl nach
♘e6 nebst ♘b3 die schwarze
Stellung den Vorzug verdient)
17. ... ♖:c4! 18. ♖:c4 ♘:b5
19. ♖b4 ♖d5



Einschätzung der Stellung:
Mit dem Qualitätsoffer auf c4
hat Schwarz seinen Raumvor-
teil ausgedehnt. Weiß hat
zwei wesentliche Bauern-
schwächen, auf a3 und nach
20. ... ♖:c3 auf c3. Die
schwarzen Läufer sind die do-
minierenden Figuren auf dem
Brett, die jegliches weißes Ge-
genspiel verhindern. Da auch
der weiße Springer inaktiv ist

und der Anziehende durch
den Angriff auf den Turm f1
ein weiteres Tempo einbüßt,
geht noch ein Bauer verloren.
Die Position von Schwarz ist
sehr aussichtsreich.

20. ♖b4-b2 ♖d5:c3
21. d2:c3 ♖b6-c5
22. ♖f1-e1 ♘b5-c6
23. ♖b2-b4

So wird wenigstens der a-
Bauer verteidigt.

23. ... ♖c5:c3
24. ♖d1-c1

Jetzt scheitert 24. ♖:d6 an
♘:f3, weil danach der Turm
e1 ohne Schutz wäre.

24. ... ♖c3:c1
25. ♖e1:c1 d6-d5!
26. ♖c1-c3

Soll den unangenehmen Läu-
fereinfall ♘f8 nebst ♘a3 pa-
rieren. Nach dem Textzug ist
der Gewinn noch nicht ein-
fach zu realisieren, da die
schwarzen Bauern blockiert
sind. Ihr Vormarsch muß fein-
sinnig vorbereitet werden, da-
mit der Springer vom Spiel
ausgeschlossen bleibt.

26. ... f7-f6
27. ♖f3-e1 ♖a8-d8
28. ♖e1-c2 f6-f5
29. f2-f3 ♘g7-f8
30. ♖b4-b1 f5-f4!

Die Zeit ist herangereift, um
im Zentrum den Durchbruch
zu wagen. Der schwarze Frei-
bauer auf der d-Linie wird mit

Unterstützung der Läufer den
Schlußpunkt setzen.

31.e3:f4 d5-d4!
32. ♖c3-d3

Falls 32. ♖c4, so d3 33. ♗b4
♗b5 34. ♖e4 d2 35. ♖d1
♗c5+ 36. ♖h1 ♗:b4 37.ab
♖c8!, und gegen 38. ... ♖c1
gibt es keine Verteidigung;
ebenso verliert 33. ♗e3 ef
34. ♗d1 (34. ♖:f4 ♗h6 mit
Gewinn) 34. ... ♗:a3, und die
beiden Freibauern auf der a-
und b-Linie garantieren den
Sieg.

32. ... e5-e4!

Danach kommt Weiß in
Kreuzfesselungen, die in weni-
gen Zügen die Entscheidung
herbeiführen.

33.f3:e4

Nicht 33. ♖:d4 wegen ♗c5.

33. ... ♗c6:e4
34. ♖d3-d2 ♖d8-c8!
35. ♖b1-b2 d4-d3
36. ♗c2-b4 ♖c8-c3!

Weiß gab auf, da er nach
37. ♖a2 ♗c5+ nebst ♖c1
matt gesetzt wird.

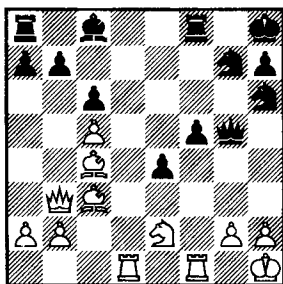
Partie Nr. 77

Uhlmann-Knaak, R.

Nordhausen 1986

1.c4 g6 2.e4 ♗g7 3.d4 d6
4. ♗c3 ♗d7 5. ♗e2 e5 6. ♗f3
♗gf6 7.0-0 0-0 8. ♗e3 c6
9. ♖c2 ♗g4 10. ♗g5 f6
11. ♗d2 f5 12.ef gf 13.de de
14. ♗g5 ♗df6 15. ♖h1! ♖e8

16.f3 ♗h6 17. ♖ae1 ♗h5
18. ♗d3 ♖d8 (um g4 auszu-
weichen; unzureichend ist
18. ... e4 19. ♗c:e4 fe 20. ♖:e4
♖d8 21. ♖h4 ♗f6 22. ♗:h7+
mit durchschlagendem An-
griff, oder auch einfach 19.fe,
da 19. ... ♗g3+ an 20.hg
♖h5+ 21. ♗h3 scheitert)
19.c5 ♖h8 20. ♗c4 ♖f6? (bes-
ser 20. ... b5) 21. ♗e2 ♖g6
22.f4! e4 (falls 22. ... ef, so
23. ♗h3 mit Vorteil) 23. ♖b3!
♗f6 24. ♖d1 (die schwarze
Stellung krankt am unentwick-
elten Läufer auf c8. Außer-
dem sind die Randspringer
durch das Manöver f4 zur Ta-
tenlosigkeit verurteilt worden)
24. ... ♗g7 25. ♗c3! (wegen
der Drohung ♖d6 muß
Schwarz das Bauernopfer an-
nehmen) 25. ... ♗:g5 26.fg
♖:g5



Einschätzung der Stellung:
Durch das Bauernopfer auf g5
hat Weiß ein übermächtiges
Läuferpaar erhalten, dessen
Diagonalwirkung jegliches Ge-
genspiel unterbindet. Der An-
ziehende kann in aller Ruhe

den Stellungen Druck verstärken. Als günstig erweist sich dabei die offene d-Linie mit dem Stützpunkt auf d6. Weiterhin wird der weiße Springer bald ein Idealfeld auf f4 vorfinden. Der schwarze Damenflügel befindet sich dagegen in vollkommener Agonie, da der Läufer c8 auf lange Zeit nicht entwickelt werden kann. Außerdem ist der Springer auf g7 gefesselt, und sein Randkollege auf h6 hat ebenfalls keine gesunden Einsatzfelder. Daraus ergibt sich, daß die schwarzen Zukunftsaussichten äußerst trüb sind.

27. ♖c3-e5 ♗h6-g4
28. ♜b3-g3!

Mit der peinlichen Drohung h3. Die Entlastung 28. ... ♜e3 scheitert an 29. ♜g4!

28. ... ♖f8-e8
29. ♖e5-d4 e4-e3
30. ♗h1-g1!

Verhindert ein Schach auf f2 und sagt wiederum h3 an.

30. ... ♜g5-h6
31. ♗e2-f4! ♗g4-f6

Es gibt keine sinnvolle Verteidigung mehr. So scheitert 31. ... ♖d7 an 32. h3 ♗f6 33. ♖f6 nebst ♖d7 mit Figurengewinn.

32. ♖d4:e3 ♗f6-e4
33. ♜g3-e1 ♗e4-g5

Dieser Zeitnotfehler kürzt das Verfahren ab. Chancenlos war

auch 33. ... ♗c5 wegen des schönen Damenopfers 34. ♖c5 ♖e1 35. ♖f:e1, und Schwarz kann ♖d8+ ohne weiteren „Aderlaß“ nicht vermeiden.

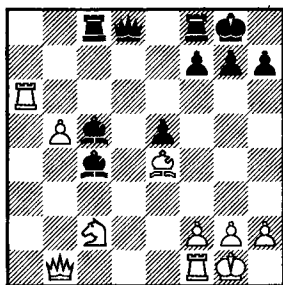
34. ♖d1-d6

Schwarz gab auf. Nach 34. ... ♖e6 35. ♖e6 ♗7:e6 36. ♗e6 ♖e6 37. ♖g5 büßt er eine Figur ein.

Partie Nr. 78

Vogt-Weiser,
Berlin 1982

1.e4 c5 2. ♗f3 e6 3. d4 cd
4. ♗:d4 ♗f6 5. ♗c3 ♗c6
6. ♗db5 d6 7. ♖f4 e5 8. ♖g5 a6
9. ♗a3 b5 10. ♗d5 ♖e7
11. ♖:f6 ♖:f6 12. c3 0-0
13. ♗c2 ♖b8 14. ♖e2 ♖g5
15. 0-0 a5 16. b4 ♖e6 17. a4 ba
18. ♖:a4 ab 19. cb ♗e7
20. ♗:e7+ ♖:e7 21. ♖a7 ♖b3
22. b5? (nach diesem Zug kommt Weiß in ernste Schwierigkeiten. Richtig war 22. ♜b1 ♖c2 23. ♜:c2 ♖:b4 mit guten Remischancen, da der Läufer auf c4 und d5 eine dominierende Position einnimmt)
22. ... ♖c8 23. ♖d3 d5!
24. ♜b1 (besser war 24. ed ♖c5 25. ♖a6 ♜d5) 24. ... ♖c5
25. ♖a6 de 26. ♖:e4 ♖c4



Einschätzung der Stellung:
Dank des Läuferpaares mit seiner Diagonalwirkung auf den weißen Königsflügel ist die Position vorteilhaft für Schwarz. Hinzu kommt, daß durch die eigene Bauernmajorität am Königsflügel mittels des Manövers f5 und e4 weiterer Raumgewinn möglich wird. Das Sorgenkind für Weiß ist der Punkt f2, der in mehreren Abspielen zu Kombinationen verleitet. So scheitert schon 27. ♖d1 an ♗:f2+ 28. ♕:f2 ♗h4+ nebst ♗:e4. Weiterhin muß sich Weiß um seinen Bauern b5 kümmern, dessen Verteidigung bindet Figuren. Nachteilig bemerkbar machen sich auch die inaktive Dame auf b1 und der Springer auf c2, der keine vernünftigen Felder hat.

27. ♖f1-e1 f7-f5!
28. ♗e4-b7 ♖c8-b8
29. ♗b7-c6 e5-e4
30. ♗c2-e3 ♗c4-d3

Schwarz hat das Bauernmanöver f5 und e4 durchgesetzt und so den wertvollen Stütz-

punkt d3 für seinen Läufer erobert.

31. ♗b1-b3+ ♕g8-h8
32. ♖e1-c1 f5-f4!
33. ♗e3-g4

Eine traurige Notwendigkeit. Es verliert sowohl 33. ♗f1 wegen ♗:f2+ 34. ♕:f2 ♗d4+ 35. ♕e1 ♗g1 als auch 33. ♗d5 ebenfalls wegen ♗:f2+ 34. ♕:f2 ♗h4+ 35. ♕g1 f3! 36. ♖a1 (36. gf ♗g5+ 37. ♕h1 ♗:c1 oder 36. ♗e3 ♗g5 jeweils mit Gewinn) 36. ... f2+ 37. ♕h1 f1♗+.

33. ... ♗c5-d4

Damit haben wir ein dominierendes Läuferpaar von allererster Güte. Es beherrscht den Damenflügel und den Königsflügel sowie das Zentrum.

34. h2-h3

Auf 34. ♗e6 entscheidet e3! 35. f3 ♗f5 36. ♗c4 h5 37. ♖a4 ♗b6.

34. ... h7-h5
35. ♗g4-h2 ♗d4:f2+
36. ♕g1-h1

Der Läufer ist nicht zu schlagen, da nach 36. ♕:f2 ♗d4+ 37. ♕e1 ♗e3+ nebst Matt auf e2 folgt.

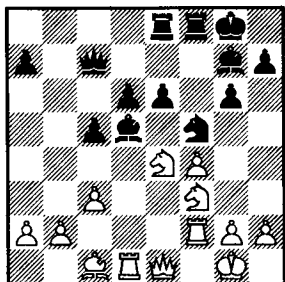
36. ... ♗d8-g5
37. ♗b3-c3 ♗f2-e3
38. ♖c1-e1 f4-f3!
39. ♖a6-a2 f3-f2
40. ♖e1-f1 ♗e3-b6

Weiß gab auf.

Partie Nr. 79

Romanischin–Hübner,
Tilburg 1985

1.e4 c5 2.♖c3 ♘c6 3.f4 g6
4.♗f3 ♘g7 5.♙e2 d6 6.0–0
e6 7.♘b5 ♙d7 8.♙:c6 ♙:c6
9.d3 ♗e7 10.♚e1 0–0 11.♙h4
♙d7 12.♙e3 b6 13.d4 f5 14.dc
fe 15.♗:e4 ♗f5 16.♚e1 bc
17.♖d1 ♚c7 18.c3 ♖ae8
19.♙c1 ♙c6 20.♖f2 ♙d5!



Einschätzung der Stellung:
Bereits im frühen Mittelspiel
hat Schwarz aufgrund weißer
Eröffnungssünden die klar
bessere Stellung erlangt. Am
auffälligsten ist die Reichweite
der schwarzen Läufer, die die
Damenflügelbauern unter Be-
schuß nehmen. Außerdem hat
Schwarz Raumvorteil und ein
dynamisches Bauernzentrum.
Der weiße Läufer auf c1 führt
gegenüber seinen Kollegen ein
Schattendasein. Unangenehm
ist auch für Weiß, daß der an-
gegriffene Bauer a2 nicht
durch b3 abgesichert werden
kann. Nach ♙:e4 würde näm-
lich anschließend der Bauer c3
fallen. Die Alternative wäre

a3, was aber die vollkommene
Lähmung des Damenflügels
zur Folge hätte. Demzufolge
strebt Weiß taktische Verwick-
lungen an.

21. ♖f2–e2 ♙d5–c4!

Noch ein Tempogewinn, da
22. ♖ed2 an d5 nebst ♙:a2
scheitert.

22. ♖e2–f2 ♙c4:a2

23. g2–g4 ♙a2–b3!

24. ♖d1–d2

Schlecht wäre 24. gf ef, und
der Springer e4 geht verloren.

24. ... ♗f5–h6

25. ♗e4:d6 ♖e8–d8

26. g4–g5

Notwendig, da auf 26. ♗e4
♗:g4 geschieht.

26. ... ♖d8:d6

27. g5:h6 ♙g7:h6

28. ♖d2:d6 ♚c7:d6

29. ♗f3–e5 ♙d6–e7

30. ♙c1–e3 ♙b3–d5!

Die richtige Idee, um am
Drücker zu bleiben. Auf der
für Weiß geschwächten Diago-
nale h1–a8 tauchen in weni-
gen Zügen Mattgefahren auf.

31. c3–c4 ♙d5–a8!

32. ♙e1–a5 ♙e7–b7!

33. ♗e5–f3

Hoffnungslos ist 33. ♙f1 we-
gen ♙e4, gefolgt von ♙:e3,
♙b1+ und ♙:f4.

33. ... ♙h6:f4

34. ♙e3:c5 ♙f4–c7

35. ♖a5-e1 ♜f8-f6!

Schlecht wäre 35. ... ♜:f3, denn nach 36. ♖:e6+ würde der Falsche triumphieren.

36. ♙g1-f1

Nichts ergibt 36. ♙d4 e5!, und Schwarz gewinnt.

36. ... ♜b7-b3!

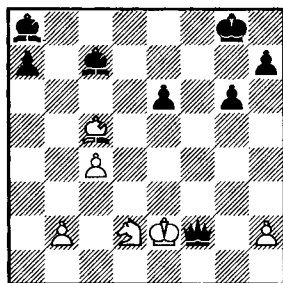
Das Läuferpaar und die schwarze Dame sind die absolut dominierenden Figuren. Weiß kann sich nur in ein verlorenes Endspiel retten.

37. ♘f3-d2 ♜b3-h3+

38. ♙f1-e2 ♜f6-f5

39. ♜f2:f5 ♜h3:f5

40. ♖e1-f2 ♜f5:f2+



Einschätzung der Stellung:
Mit dem Übergang in ein Endspiel wählt Schwarz den einfachsten Weg. Aufgrund der Freibauern auf der e-, g- und h-Linie gibt es an seinem Sieg keinen Zweifel. Der einzige weiße Gegentrumpf – das Bauernpärchen auf der b- und c-Linie – ist dagegen schnell blockiert.

41. ♙c5:f2 ♙c7:h2

42. ♙f2:a7 g6-g5

43. b2-b4 h7-h5

44. b4-b5

Auf 44.c5 erfolgt die Blockade ♙c6.

44. ... ♙g8-f7

45. c4-c5 ♙a8-d5!

Wichtig, damit der Läufer nicht durch c6 eingesperrt wird.

46. c5-c6 ♙h2-f4

47. ♙a7-e3 ♙f7-e7!

Zur rechten Zeit eilt der schwarze König zum Damenflügel und verhindert ein weiteres Vordringen der weißen Bauern. Damit ist das Schicksal von Weiß besiegt.

48. ♙e3-c5+ ♙e7-d8

49. ♘d2-f3

Weiß hat keinen vernünftigen Zug mehr, um die schwarzen Bauern zu stoppen.

49. ... ♙d5-c4+

50. ♙e2-f2 ♙c4:b5

51. ♙c5-b6+ ♙d8-c8

52. ♙b6-e3 ♙f4:e3+

Nach getaner Arbeit kann der Läufer getauscht werden.

53. ♙f2:e3 g5-g4

54. ♘f3-g5

Chancenlos ist ebenfalls

54. ♘d4 ♙c4 55. ♙f4 ♙d5

56. ♙g5 (nicht 56. ♘e2 ♙:c6

57. ♙g5 ♙e8 mit Gewinn)

56. ... g3 57. ♘e2 (57. ♙:h5 g2

58. ♖e2 ♜f3+ mit Gewinn)
 57. ... g2 58. ♖g1 ♜c7
 59. ♜:h5 ♜:c6 60. ♜g4 ♜c5
 61. ♜g3 (61. ♜f4 ♜d4) 61. ...
 ♜d4 62. ♜f2 ♜d3 63. ♖h3 e5
 64. ♖g1 ♜d2 65. ♖h3 e4!, und
 gegen e3+ und e2 gibt es
 keine Verteidigung.

54. ... h5-h4!
 55. ♖g5:e6 h4-h3
 56. ♜e3-f2 h3-h2
 57. ♜f2-g2 g4-g3

Schwarz gab auf, da nach
 58. ♖d4 ♜c4 das Schach auf
 d5 tödlich ist.

3.3. Der Kampf um die Diagonale

Da im ersten Teil einer Schachpartie die Eröffnungsphase im Vordergrund steht, ist der Kampf um die Diagonale ein strategischer Gesichtspunkt, der speziell im Mittelspiel und im Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel zum Tragen kommt. Das Grundanliegen, den Läufern eine große Reichweite zu garantieren, ist aber häufig nur nach hartem Kampf zu realisieren. Viel hängt vom Verlauf der Eröffnung ab und da wiederum viel von der Bauernstruktur. Welche Mittel stehen nun zur Verfügung, um eine Diagonalwirkung zu erzielen? Naturgemäß werden die Bauern, da sie am zahlreichsten auf dem Schachbrett vorkommen, zur

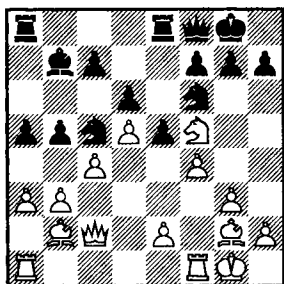
Hebelwirkung benutzt, um eine feindliche Bauernkette zu sprengen. Das kann sowohl durch einen einfachen Bauerntausch als auch durch ein Bauernopfer geschehen. Eine weitere Möglichkeit ist, den Druck so zu verstärken, daß durch Materialgewinn die Diagonale geöffnet wird. Häufig erleben wir es auch, daß durch Umgruppierungen der Leicht- und Schwerfiguren die Läufer auf die aktivste Position manövriert werden. Die nachhaltigste und sicher schönste Methode ist das Figurenopfer. Es wird häufig dann angewandt, wenn durch die Unterstützung des Läuferpaares ein Königsangriff eingeleitet werden kann. Einige Partiebeispiele sollen das illustrieren.

Partie Nr. 80

Uhlmann-Larsen,
 Hastings 1972

1.c4 ♖f6 2. ♖c3 e6 3. ♖f3
 ♜b4 4. ♜c2 0-0 5.a3 ♜:c3
 6. ♜:c3 d6 7.d4 b6 8.g3 ♜b7
 9. ♜g2 ♖bd7 10.0-0 ♜e7
 11.b3 e5 12.d5 a5 13. ♖h4!
 ♖c5 14. ♜b2 (in Betracht kam
 14. ♜g5 ♖ce4 15. ♜:e4 ♖:e4
 16. ♜:e7 ♖:c3 17. ♜:f8 ♖:e2+
 18. ♜g2 ♜:f8 19. ♖f3 mit ge-
 ringem weißem Vorteil) 14. ...
 ♜fe8 15. ♜c2 b5 (aktives Ge-
 genspiel ist nötig, denn es
 drohte b4 mit weiterem Raum-
 gewinn) 16. ♖f5! ♜f8 (auf
 16. ... ♜d7 wäre ebenfalls
 stark 17.f4 geschehen; z. B.

17. ... bc 18. fe cb 19. ♖c1!
 ♘:d5 20. ♘:g7. Die vielen
 Drohungen ♖g5, ♘h5 und
 ♘:e8 sind nicht zu parieren)
 17. f4!



Einschätzung der Stellung:
 Als Antwort auf die schwarze
 Initiative am Damenflügel
 wird mit dem Zug f4 der
 Kampf um die Diagonale
 a1–h8 eröffnet. Gleichzeitig
 soll damit die f-Linie geöffnet
 werden, damit permanent tak-
 tische Drohungen durch den
 Turm und den vorzüglich po-
 stierten Springer auf f5 aufge-
 stellt werden können. Der
 Textzug zwingt Schwarz in
 die Verteidigung. Höchst un-
 erfreulich für den Nachzie-
 henden ist der Standpunkt sei-
 ner Dame auf f8. Ihr Aktions-
 radius wird nämlich indirekt
 durch den weißen Springer
 auf f5 entscheidend eingeengt.
 So ist es nicht verwunderlich,
 daß durch den Bauernhebel f4
 taktische Wendungen für das
 Läuferpaar entstehen. Die
 Position ist klar besser für
 Weiß.

17. ... b5:c4

Schlecht ist 17. ... ef, da nach
 18. ♘:f6 gf 19. ♖:f4 der
 schwarze Königsflügel in Not
 käme.

18. f4:e5 d6:e5

Ein Fehler wäre 18. ... cb
 19. ef bc 20. fg, und Schwarz
 hätte Materialverlust zu beklagen.

19. b3:c4 ♘c5–d7

Eventuell bot 19. ... ♘fd7
 bessere Verteidigungsaussich-
 ten.

20. ♘b2–c1!

Der schwerste Zug der Partie.
 Nachdem dieser Läufer seine
 Schuldigkeit auf b2 getan hat,
 erhält er auf der Diagonale
 c1–h6 eine neue Chance. Er
 verhindert das Schach auf c5
 wegen ♘e3. Auf g6 folgt
 ♘h6+.

20. ... ♘d7–b6

Auf 20. ... ♘a6 könnte Weiß
 21. ♘g5 antworten. Nach
 21. ... ♖c5+ 22. ♘h1 ♖:c4
 23. ♖:c4 ♘:c4 24. d6! hat Weiß
 klaren Vorteil.

21. ♘c1–e3 ♘f6–g4
 22. ♘e3:b6

Damit verabschiedet sich
 Weiß von seinem spielbestim-
 menden schwarzfeldrigen Läu-
 fer. Der Anziehende hat nun
 einen gefährlichen Freibauern
 auf d5, und seine Dame wird

mit Tempogewinn zum Angriff auf den Königsflügel dirigiert.

22. ... c7:b6

23. ♖c2-e4! ♜f8-c5+

Falls 23. ... ♘f6, so 24. ♘h6+ ♕h8 25. ♖h4, dann ist nicht zu sehen, wie Schwarz ♜:f6 abwehren will.

24. ♕g1-h1 h7-h5

Ein notwendiger Sicherungszug. Es verliert 24. ... ♘f2+ 25. ♜:f2 ♜:f2 26. ♜f1 ♜c5 27. ♖g4 g6 28. ♘h6+ ♕h8 29. ♘:f7+ ♕g7 30. ♖h4 ♖e7 31. ♘g5, und das Schach auf h7 oder f7 ist nicht abzuwenden.

25. h2-h3!!

Schwarz ist zu ♘f2+ gezwungen. Weiß opfert natürlich gern eine Qualität, um die einzige Verteidigungsfigur des schwarzen Königs zu beseitigen.

25. ... ♘g4-f2+

26. ♜f1:f2 ♜c5:f2

27. ♜a1-f1 ♜f2-c5

28. ♖e4-h4! ♜c5-f8

Es gibt keine Verteidigung mehr. Auf 28. ... g6 hätte 29. ♘h6+ ♕h7 (29. ... ♕g7 30. ♖g5! ♜f8 31. ♘f5+ ♕g8 32. ♖f6 gf 33. ♜:f5 ♖e3 34. ♜:h5 nebst Matt auf h8) 30. ♖g5!! f5 (30. ... ♜f8 31. ♘:f7) 31. ♘:f5 ♖f8 32. ♘h4 ♖g7 33. ♙e4 leicht gewonnen.

29. ♖h4-g5! f7-f6

Chancenlos ist 29. ... g6

30. ♘h6+ ♕g7 31. ♜:f7+

♜:f7 32. ♘:f7 ♕:f7 33. ♙e4

♜g8 34. ♖:e5.

30. ♖g5-g6

Danach befindet sich Schwarz in totaler Agonie. Da 30. ... ♖f7 an 31. ♘h6+ scheitert, bringt in allen Abspielen der Läuferzug ♙e4 Weiß den Sieg.

30. ... ♜e8-e7

31. ♙g2-e4! ♖f8-e8

32. ♘f5-h6+ ♕g8-f8

33. ♜f1:f6+

Der krönende Abschluß dieser schönen Partie.
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 81

Grottko-Vogt,

DDR 1977

1.e4 c5 2. ♘f3 e6 3. d4 cd

4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♙e3

♙e7 7. ♙e2 0-0 8. 0-0 ♘c6

9. f4 a6 10. a4 ♖c7 11. ♘b3 b6

12. ♙f3 ♜b8 13. ♖e2 ♘a5

14. ♜ae1?! (besser 14. ♘d2, um ♘c4 zu verhindern) 14. ...

♘c4 15. ♙c1 b5 16. ab ab

17. ♕h1 b4 18. ♘d1 ♙a6

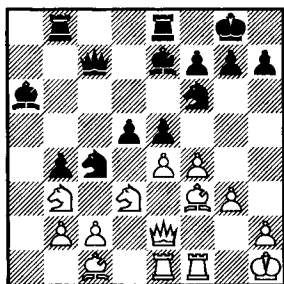
19. ♘f2 ♜fe8! (Schwarz lieb-

äugelt bereits mit einem Bauerndurchbruch mittels e5 und d5) 20. ♘d3 e5 21. g3?

(schwächt entscheidend die Diagonale h1-a8. Ungenügend ist auch 21. f5 d5 22. ed e4

23. ♙:e4 ♙d6 24. ♖f3 -

24. ♖f2 ♙:h2 mit schwarzem Vorteil – ♖e5 25. ♜h3 ♖:e4 26. ♜:e4 ♜:c2 mit Gewinn) 21. ... d5!



Einschätzung der Stellung:
Mit dem Textzug werden von Schwarz zwei wesentliche strategische Gesichtspunkte anvisiert: Öffnung der e-Linie mit Angriff des Turmes auf die Dame und Kampf um die Diagonale h1–a8, da durch den Bauernzug g3 unangenehme Drohungen für den weißen König entstehen. Begünstigt wird der Bauerndurchbruch durch den schwarzen Raumvorteil und die bessere Platzierung der Leicht- und Schwerfiguren. Auffällig ist die Reichweite beider schwarzer Läufer, die den weißen weit überlegen sind. Obwohl nur zwei Bauern getauscht wurden, kann Weiß den Angriff nicht mehr abwehren, ohne in Nachteil zu geraten; Schwarz besitzt also klaren Vorteil.

22.e4:d5

Noch das beste. Falls 22.fe de

23.ef ef 24. ♜e4 (oder 24. ♜:e7 ♜:e7 25.fe ♜e8 mit Gewinn) 24. ... f2!, so droht vernichtend ♙b7.

22. ... e5–e4!

Die Pointe des ganzen Durchbruchs.

23. ♙f3:e4 ♙e7–d6

24. ♜e2–g2

Auf 24. ♖f2 folgt 24. ... ♖:e4 25. ♖:e4 f5! mit Figurengewinn.

24. ... ♖f6:e4

25. ♜e1:e4 ♜e8:e4

26. ♜g2:e4 ♖c4–b6!

Ein stiller Zug erzwingt die Entscheidung, da Weiß nicht gleichzeitig ♖:d5 und ♜:c2 abwehren kann.

27. ♜f1–e1 ♖b6:d5

28. ♖b3–d4 ♙a6–b7!

Dieser Läufer ist endlich auf seiner Diagonale. Für Weiß ist das ein trauriger Anblick, denn es geht nichts mehr!

29. ♖d4–b5 ♖d5–f6!

Noch eine Feinheit, die Figurengewinn erzielt.

30. ♖b5:c7 ♖f6:e4

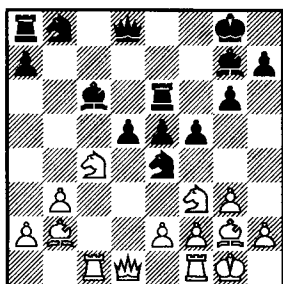
Weiß gab auf, da er nach 31. ♖b5 ♖c3+ den Springer auf b5 einbüßt.

Partie Nr. 82

Vogt–Casper,
DDR 1979

1. ♖f3 f5 2.d4 ♖f6 3.g3 g6

4. ♖g2 ♕g7 5.0-0 0-0 6.c4 d6
 7. ♖c3 c6 8.d5 e5 9.dc (gewöhnlich wird 9.de gespielt)
 9. ... bc 10.b3 ♖e8 (stark in Betracht kommt 10. ... e4)
 11. ♖a3 d5 12.cd cd (besser
 12. ... ♖:d5 13. ♖:d5 cd
 14. ♖d2) 13. ♖c1 ♖b7
 14. ♖b5! ♖c6 15. ♖d6 ♖e6
 16. ♖c4! ♖e4 17. ♖b2!



Einschätzung der Stellung:
 Durch feine weiße Springer-
 manöver ist Schwarz zu einer
 unharmonischen Aufstellung
 des Turmes auf e6 und des
 Läufers auf c6 gezwungen
 worden. Die normale Entwick-
 lung des Springers b8 ist das
 Sorgenkind von Schwarz. In
 diesem frühen Partiestadium
 entbrennt ein heißer Kampf
 um die Diagonalen a1-h8 und
 h1-a8. Der Anziehende hat
 freilich durch die schwarzen
 Bauernschwächen auf e5 und
 d5 sowie die Erstbesetzung
 der offenen c-Liense alle
 Trümpfe in seiner Hand. Die
 weiße Position ist als gewon-
 nen zu betrachten.

17. ... ♖d8-c7

17. ... d4 scheiterte an 18.e3
 und 17. ... ♖bd7 an 18. ♖c:e5
 ♖:e5 19. ♖e5 ♖:e5 20. ♖:e5
 ♖:e5 21. ♖:c6.

18. ♖c4:e5! ♖g7:e5

18. ... ♖:e5 19. ♖:e5 ♖:e5
 20. ♖:c6! ♖:c6 21. ♖:d5+
 nebst ♖:e5 mit Gewinn.

19. ♖f3:e5 ♖e6:e5

20. ♖d1-d4

Weiß nutzt partieentscheidend
 die Diagonale a1-h8.

20. ... ♖e5-e7

Chancenlos ist auch 20. ...

♖d7 21.f4 ♖e7 22. ♖:e4 fe
 23. ♖h8+ ♖f7 24. ♖:h7+ ♖f8
 25. ♖h8+ ♖f7 26. ♖g7+ ♖e6
 27. ♖:g6+ nebst ♖:c6.

21. ♖d4-h8+ ♖g8-f7

22. ♖h8:h7+ ♖f7-e8

23. ♖h7:g6+ ♖e7-f7

24. ♖g2:e4 f5:e4

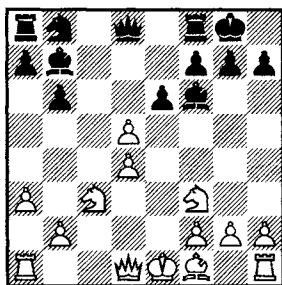
25. ♖b2-a3!

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 83

Andersson-Adorjan,
 Wijk aan Zee 1984

1. ♖f3 c5 2.c4 b6 3. ♖c3 ♖b7
 4.e3 ♖f6 5.d4 cd 6.ed e6 7.a3
 d5 8. ♖g5 ♖e7 9. ♖:f6 ♖:f6
 10.cd 0-0!



Einschätzung der Stellung:
Ein interessantes Bauernopfer, um frühzeitig den Kampf um die Diagonale aufzunehmen. Die Faktoren Zeit, Raum, Entwicklungsvorsprung, die weiße Bauernschwäche d4, dazu die Tatsache, daß Weiß noch nicht rochiert hat, sind Kriterien für diese Entscheidung des Nachziehenden. Wer sich auf solche taktischen Verwicklungen einläßt, braucht aber eine Portion Mut. Im vorliegenden Fall spricht für den Textzug 10. ... 0-0 die Tatsache, daß die Abspiele 10. ... ed 11. ♖b5+ und auch 10. ... ♗:d5 11. ♗:d5 ♜:d5 12. ♞a4+ für Schwarz äußerst unangenehm sind, weil in beiden Fällen ernste Gefahren in der Diagonale a4-e8 auftauchen würden.

11. d5:e6 f7:e6
12. ♗f1-c4 ♗b8-c6!

Nur mit diesem zweiten Bauernopfer ist die Variante spielbar.

13. ♗c4:e6+ ♔g8-h8
14. 0-0

Danach löst sich schnell alles in Wohlgefallen auf. Kritisch für Weiß würde es nach 14.d5 ♗a6! werden, weil der schwarze Läuferausfall die Rochade erschwert. Jetzt scheitert 15.dc an ♖e8, weil die Figur auf e6 zurückgewonnen wird. Die Stellungsbeurteilung ist schwierig. Auf alle Fälle hätte Schwarz starken Angriff für den geopferten Bauern.

14. ... ♗c6:d4

Plötzlich sind die schwarzen Läufer kreuzgefährlich. Weiß muß schnellstens auf Ausgleich bedacht sein.

15. ♗f3:d4 ♗f6:d4
16. ♗e6-d5!

Das richtige Rezept, um durch Generalabtausch das Spiel zu verflachen. 16. ♗h3 wäre hingegen schlecht wegen ♜f6.

16. ... ♗d4:c3
17. ♗d5:b7 ♗c3:b2
18. ♗b7:a8 ♗b2:a1
19. ♗a8-e4 ♜d8:d1
20. ♖f1:d1 ♗a1-f6
21. a3-a4 ♖f8-d8
22. ♖d1:d8+

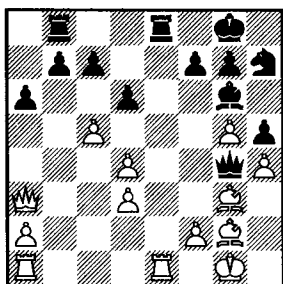
Remis.

Partie Nr. 84

Uhlmann-Braun,
DDR 1977

1.c4 e5 2. ♗c3 ♗f6 3. ♗f3 ♗c6
4.g3 ♗b4 5. ♗g2 0-0 6. 0-0
♖e8 7.d3 ♗:c3 8.bc e4 9. ♗d4
ed 10.ed ♗:d4 11.cd h6
12. ♜b3 d6 13. ♗f4 ♖b8

14. ♖a3 ♕f5 15. ♜f1 a6 16. h3
 ♜d7 17. g4 ♕g6 18. ♕g3 h5!?
 19. g5 ♖h7 20. h4 ♜g4 21. c5!



Einschätzung der Stellung:
 Mit dem Textzug hat der Kampf um die Diagonale h2–b8 begonnen. Nur wenn es Weiß gelingt, die Stellung im Zentrum zu öffnen, kann seine Dame ins Spielgeschehen eingreifen und gleichzeitig der Läufer auf g3 die Bauern d6 und c7 attackieren. Beiderseits also eine problematische Stellung, wo jedes Tempo von ausschlaggebender Bedeutung ist. Auf 21. ... ♜:d4 ist nach der Abwicklung 22. cd cd 23. ♜:d6 ♜:d6 24. ♕:d6 ♜:e1+ 25. ♜:e1 ♜d8 26. ♕c7! ♜:d3 (26. ... ♜c8 27. ♜e7 nebst ♕:b7 mit Vorteil für Weiß) 27. ♜e8+ ♖f8 28. ♕b6! f6 29. ♜a8 ♖f7 30. ♕:b7 die weiße Position vorzuziehen wegen der Schwäche a6. Außerdem steht der schwarze König höchst unsicher. Sorgen muß sich Schwarz auch um seinen ausgesperrten Springer auf h7 machen.

21. ... ♖h7:g5

Mit diesem optisch reizvollen Einschlag soll das Problem des Randspringers gelöst werden. Weiß verfügt aber über einige feine Zwischenzüge, die das Springeropfer widerlegen.

22. c5:d6!

Dieses Bauernschlagen ist enorm wichtig, um die weiße Dame ins Spiel zu bringen.

22. ... c7:d6

Nach 22. ... ♖f3+ gewinnt Weiß auf brillante Art:

23. ♕:f3 ♜:f3 24. ♜:e8+ ♜:e8
 25. d7! ♜d8 26. ♜e7 ♜f6
 27. ♜e8+!! ♖h7 28. ♜e1! ♕f5
 29. ♜e7!, und Figurenverlust ist nicht mehr zu vermeiden.

23. h4:g5 h5–h4

24. ♕g3:d6 h4–h3

25. ♕d6–g3!!

Der Schlüsselzug, der die Schwachstelle im Plan von Schwarz bloßlegt.

25. ... h3:g2

26. ♕g3:b8

Damit erzielt Weiß Qualitätsgewinn, und alle Gefahren werden auf der Diagonale h2–b8 abgefangen. Kurioserweise ist der schwarze Bauer g2 ein Schutzschild für den weißen König.

26. ... ♜c8:b8

27. ♜a3–d6

Endlich ist die weiße Dame wieder mit von der Partie.

27. ... ♖b8–f8
 28. ♖e1–e3! ♜g4:g5
 29. ♖a1–e1! ♜g5–b5
 30. ♖e3–h3

In der Endphase sehen wir auf den offenen Linien ein reizvolles Zusammenspiel der schweren Figuren. Jetzt lautet die Drohung 31. ♜:f8+ nebst ♖h8 matt.

30. ... ♖f8–e8
 31. ♖e1:e8+ ♜b5:e8
 32. ♜d6–h2!

Wiederum ein prächtiger Zug, der die achte Reihe erobert.

32. ... ♜e8–e1+
 33. ♙g1:g2 f7–f6
 34. ♖h3–h8+ ♙g8–f7
 35. ♜h2–c7+

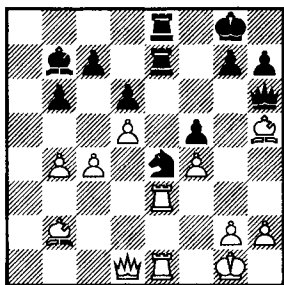
Schwarz gab auf, da nach 35. ... ♙e6 36. ♜c8+ ♙e7 37. ♜d8+ ♙e6 38. ♖e8+ die Dame verlorengeht.

Partie Nr. 85

Timman–Andersson,
 Tilburg 1984

1. ♖f3 ♖f6 2.d4 e6 3.c4
 ♙b4+ 4. ♖bd2 b6 5.a3
 ♙:d2+ 6. ♜:d2 ♙b7 7.e3 0–0
 8. ♙e2 d6 9.b4 a5 10. ♙b2
 ♖e4 11. ♜d3 f5 12.0–0 ♖d7
 13.d5 e5 (oder 13. ... ed 14.cd
 ♖df6 15. ♖d4, um auf 15. ...
 ♙:d5 mit 16.f3 ♖g5 17. ♖:f5
 fortzusetzen, wonach Weiß
 besser steht) 14. ♖d2 ♖:d2
 15. ♜:d2 ♜e7 16.f4! (damit
 wird durch diese Hebelwir-
 kung die Reichweite des Läu-

fers b2 vergrößert) 16. ... ef
 (auf 16. ... e4 wäre 17.g4 sehr
 stark, um auch auf den weißen
 Feldern den Läufer ins Spiel
 zu bringen) 17.ef ♖f6 18. ♙f3
 ♖e4 19. ♜d3 ab 20.ab ♜f7
 21. ♖ad1 (verhindert b5. Der
 Textzug ist stärker als die An-
 nahme des Bauernopfers mit-
 tels 21. ♙:e4 fe 22. ♜:e4 b5,
 und Schwarz erhält Spiel ge-
 gen den Bauern d5. Außerdem
 ist aufgrund der ungleichfarbi-
 gen Läufer die Remisgefahr
 groß) 21. ... ♖fe8 22. ♖fe1
 ♜g6?! (die Verteidigung des
 Punktes e4 ist zwar durchaus
 verständlich, bringt aber
 Schwarz durch Verdopplung
 der Türme in der e-Linie in
 arge Schwierigkeiten. Geboten
 war deshalb, durch ein Bauern-
 opfer – 22. ... ♖e7 23. ♙:e4
 fe 24. ♖:e4 ♖:e4 25. ♜:e4
 ♖e8 26. ♜d4 ♖e7 mit der
 Idee ♜f5 und ♜e4 – ein akti-
 ves Spiel anzustreben) 23. ♖e3
 ♖e7 24. ♖de1 ♖ae8 25. ♜d1!
 ♜h6 (nicht mehr ausreichend
 ist 25. ... ♜f7 26. ♙h5 g6
 27. ♙f3! ♖f6 28. ♖:e7 ♖:e7
 29. ♖e6! ♖e8 30. ♜e1! ♙f8
 31. ♜c3, da jetzt sowohl 31. ...
 ♖:e6 wegen 32.de nebst ♙:b7
 verliert als auch 31. ... ♖g7
 wegen ♖f6 mit Damenge-
 winn) 26. ♙h5!



Einschätzung der Stellung:
Unter Bauernopfer möchte
Weiß den Zug g6 provozieren,
um mit der Dame auf d4 für
Unruhe auf der Diagonale
a1–h8 zu sorgen. Weiß besitzt
Raumvorteil und verfügt über
ein Läuferpaar mit großer
Reichweite. Seine Türme auf
der e-Linie sind mobiler als
die des Kontrahenten, können
sie doch schnell zum Königs-
oder zum Damenflügel ge-
schwenkt werden. Ein wertvol-
ler Stützpunkt des Nachzie-
henden ist der Springer auf
e4. Dagegen kann der Läufer
auf b7 langfristig nicht ins
Spiel eingreifen. Da Schwarz
aber keine Bauernschwächen
hat, ist der Vorteil für Weiß
immer noch geringfügig.

26. ... g7–g6

Schwarz will sich beweisen
lassen, inwieweit das Bauern-
opfer auf f4 korrekt ist. Mög-
licherweise verdiente aber
26. ... ♖a8 den Vorzug, lok-
kert doch der Textzug die
eigene Königsstellung sträf-
lich. In einigen Abspielen

wäre dann ♜a2 eine ernst zu
nehmende Riposte.

27. ♘h5–f3 ♙h6:f4

28. g2–g3 ♙f4–g5

29. ♚d1–d4 ♜e7–e5

30. ♘f3:e4

Ohne Beseitigung des Sprin-
gers auf e4 geht es für Weiß
nicht weiter.

30. ... f5:e4

31. ♚d4–d2!

Damit verhindert Weiß ein
Gegenspiel, das nach 31. ♜:e4
b5 möglich gewesen wäre mit
Aktivierung des Läufers b7.

31. ... ♜e5–e7?!

Den Vorzug verdient 31. ...
♜f5. Nach 32. b5 hätte
Schwarz durch 32. ... ♘c8
eine brauchbare Verteidigung
aufbauen können. Auf 33. ♚d4
♜fe5 34. ♜:e4 ♘g4! 35. ♜:e5
♜:e5 36. ♜:e5 de 37. ♚:e5
(37. ♚e4 ♚f5!) 37. ... ♚:e5
38. ♘:e5 ♘d3 39. ♘:c7 ♘:c4
40. ♘:b6 ♘:b5 wäre das End-
spiel aufgrund der ungleichen
Läufer remis.

32. ♜e1–f1! ♜e8–f8?

In Bedrängnis ein schwerer
Fehler. Um der Drohung
33. ♘f6 zu begegnen, war
32. ... ♚h6 der einzige Zug.
Nach 33. ♚d4 ♜e5 34. ♜:e4
wäre die Position freilich wei-
terhin alles andere als rosig.
Auf 34. ... ♘c8 folgt 35. ♚f2
♘f5 36. ♜:e5 de 37. g4 ♚g5
38. h3, und Schwarz wird sich

angesichts von ♖c1 wohl oder übel von seinem Läufer auf f5 verabschieden müssen. Sofort hätte auch 32. ... ♖d7 verloren wegen 33. ♖:e4 und Matt auf e8.

33. ♖f1:f8+ ♔g8:f8

34. ♖e3-f3+

Das gewinnt die schwarze Königin.

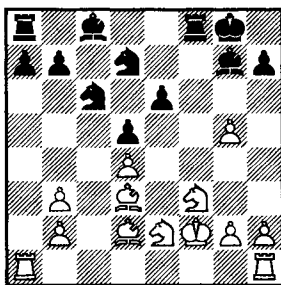
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 86

Kostro-Uhlmann,

Zakopane 1974

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♖d2 ♖f6
4.e5 ♖fd7 5.f4 c5 6.c3 ♖c6
7.♖df3 ♖e7 8.♖d3 ♖a5!?
9.♖f2? (9.♖f1 b5 10.dc b4 mit gleichen Chancen. Unklar ist das Bauernopfer 9.♖d2 ♖b6 10.♖e2 ♖:b2) 9. ... ♖b6!
10.♖e2 f6 (der Unterschied zu den Hauptvarianten wird jetzt deutlich, wo meistens g3 geschieht und der König nach g2 ausweichen kann. Jetzt droht Bauerngewinn mittels 11. ... cd 12.cd fe 13.fe und ♖d:e5) 11.♖b3 ♖:b3 12.ab cd 13.cd 0-0 14.♖d2 g5! (damit wird das weiße Bauernzentrum gesprengt, und die schwarzen Figuren stehen erheblich wirkungsvoller als die gegnerischen) 15.ef (15.g3 scheitert an g4 16.ef ♖:f6 mit Bauerngewinn auf d4 oder e5) 15. ... ♖:f6 16.fg ♖g7!



Einschätzung der Stellung:

Mit dem Textzug hat Schwarz den Kampf um die Diagonale a1-h8 aufgenommen. Schlecht wäre sofort 16. ... ♖:d4 gewesen wegen 17.♖:d4 ♖:d4 18.♖b4 ♖f7 19.g6 hg 20.♖:g6 ♖f6 21.♖c3, und Weiß steht etwas günstiger. Jetzt hingegen ist der Bauer d4 durch den Springer c6 bedroht. Daß Weiß an dem d-Bauern festhält, hat seinen Preis. Mit e5 wird die Stellung geöffnet, so daß sich neben einem Zentralspringer im Zentrum auch die beiden schwarzen Läufer bestens entfalten können. 14. ... g5 ist so in der Tat ein gelungenes Bauernopfer, das jedoch durch die weiße Königsstellung auf f2 begünstigt wurde. Das schwarze Spiel ist jedenfalls nun sehr aussichtsreich, nicht zuletzt deshalb, weil dem Nachziehenden bald ein gesunder Freibauer auf der d-Linie winkt. Dieser wird ein harmonisches Zusammenwirken der weißen Figuren verhindern, was dem Anziehenden natürlich Probleme bringt.

17. ♖d2-c3

Noch schlechter ist 17. ♖e3 wegen e5! 18. de ♖d:e5, und nach ♖:d3 oder ♖g4+ nebst ♖:e3 kann Weiß nur noch das Handtuch werfen.

17. ... e6-e5!

18. d4:e5 ♖d7:e5

19. ♖h1-d1 ♖c8-g4!

20. ♖e2-g1?

Besser war 20. ♖:e5 ♖:e5

21. ♖g1 mit nur geringem Vorteil für Schwarz.

20. ... d5-d4!

Damit wird weiterer Raumgewinn erzielt.

21. ♖c3-e1 ♖e5:d3+

22. ♖d1:d3 ♖c6-e5

23. ♖d3-d2

Nicht 23. ♖:d4 ♖:f3 24. ♖:g4 ♖:h2+, und Schwarz gewinnt.

23. ... ♖f8-f5!

Der geopferte Bauer wird nun bei besserem Spiel zurückgeholt.

24. h2-h3 ♖g4:f3

25. ♖g1:f3 a7-a6!

Ein feiner Zwischenzug, der nach dem Tausch auf f3 das Eindringen des weißen Turmes auf a7 verhindert.

26. ♖f2-e2

Weiß hat keine große Wahl. Auch 26. ♖g3 ♖:f3 27. g f ♖:g5+ ergibt Vorteil für Schwarz.

26. ... ♖e5:f3

27. g2:f3 ♖a8-e8+

28. ♖e2-d1

Auf 28. ♖f2 folgt ♖e3, und die Zeit der „Bauernernste“ auf der dritten Reihe beginnt.

28. ... ♖f5:f3

29. h3-h4 d4-d3!

Eine eiserne Umklammerung. Auf 30. ♖f2 gewinnt am einfachsten ♖:f2 31. ♖:f2 ♖e2 nebst ♖:b2.

30. ♖d2-h2 ♖f3-f1

31. ♖d1-d2 ♖g7:b2

32. ♖a1-a2

Oder 32. ♖b1 ♖a3! nebst ♖:e1 und ♖b4+.

32. ... ♖b2-e5!

33. ♖h2-f2 ♖e5-f4+

Weiß gab auf.

Partie Nr. 87

Popović-Smyslow,

Portorož/Ljubljana 1985

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖b5 a6

4. ♖a4 ♖f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♖e1

b5 7. ♖b3 d6 8. c3 0-0 9. h3

♖a5 10. ♖c2 c5 11. d4 ♖c7

12. ♖bd2 cd 13. cd ♖d7

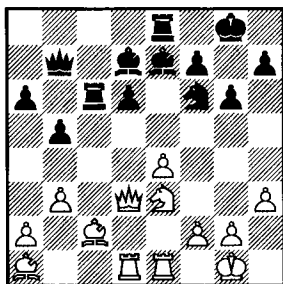
14. ♖f1 ♖ac8 15. ♖e3 ♖fe8

16. b3 ed 17. ♖:d4 ♖c6

18. ♖b2 ♖:d4 19. ♖:d4 ♖b7

20. ♖d3 g6 (es drohte 21. ♖:f6 ♖:f6 22. e5 mit dem Einschlag auf h7. Nach dem Textzug ist der weiße Plan darauf ausgerichtet, Druck auf die Diagonale a1-h8 auszuüben) 21. ♖ad1 ♖c6 (es drohte

22. ♖:f6 und ♔:d6. Schwarz muß deshalb zu dem gekünstelten Turmzug Zuflucht nehmen, um Materialverlust zu vermeiden) 22. ♖a1!



Einschätzung der Stellung: Der Kampf um die Diagonale nimmt mit dem Textzug sichtbare Formen an. Die ständige Drohung lautet ♖d5 mit Abtausch des Verteidigungsspringers auf f6, wonach durch ♔d4 Mattdrohungen auf g7 und h8 akut würden. Alle weißen Figuren stehen nahezu ideal. Der Anziehende besitzt weiterhin eine günstigere Bauernformation. So kontrolliert der Bauer e4 die wichtigen Felder f5 und d5. Ganz anders ist die Situation für Schwarz. Der isolierte Bauer auf d6 bedarf eines Figureschutzes und stempelt den Läufer auf e7 zur reinen Verteidigungsfigur. Die Hauptgefahr ist aber der geschwächte Königsflügel mit den Punkten f6 und g7. An ein Konterspiel in der offenen c-Linie ist nicht zu denken, da die anderen strategi-

schen Nachteile überwiegen. Demzufolge können wir schon hier konstatieren, daß der Übergang von der Eröffnung zum Mittelspiel mit klarem Vorteil für Weiß abgeschlossen ist.

22. ... ♔b7-a7
23. ♖c2-b1 ♖e7-d8
24. ♖c3-d5! ♖f6:d5

Ein erzwungener Tausch, wonach der Druck auf den Bauern d6 aufgehoben wird. Es mehren sich jedoch die Gefahren auf der Diagonale a1-h8. Von besonderer Bedeutung ist jetzt die Inbesitznahme der offenen e-Linie.

25. e4:d5 ♖c6-c8
26. ♔d3-d2!

Dieser stille Zug ist besonders giftig. Es droht der K. o. mit 27. ♔h6 f6 28. ♖:g6! hg 29. ♔:g6+ ♖f8 30. ♖:f6 ♖:f6 31. ♔:f6+ ♖g8 32. ♖:e8+ ♖:e8, und gegen ♖d3 nebst ♖g3+ gibt es keine Verteidigung.

26. ... ♖d8-e7

Damit ist zwar 27. ♔h6 wegen ♖f8 verhindert, das Unheil kommt nun aber in geballter Form auf der Diagonale a1-h8.

27. ♔d2-b2 f7-f6
28. ♖e1:e7!

Damit wird das Duell um die Diagonale a1-h8 zugunsten von Weiß endgültig entschieden.

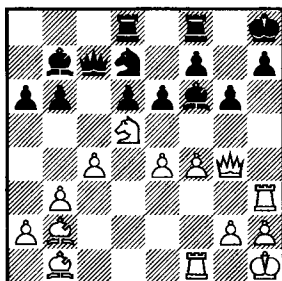
28. ... ♖e8:e7
 29. ♜b2:f6 ♖e7-e5
 Nicht 29. ... ♖ce8 30. ♜h8+
 ♕f7 31. ♜g7 matt.
 30. ♜f6:d6

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 88

Mokry-Gheorghiu,
 Prag 1985

1.e4 c5 2. ♖f3 e6 3. d4 cd
 4. ♖:d4 a6 5. ♘d3 ♖f6 6. 0-0
 d6 7. c4 b6 8. ♖c3 ♘b7 9. f4
 ♖c6 10. ♖:c6 ♘:c6 11. ♕h1
 ♘e7 12. ♜e2 0-0 13. b3 ♜c7
 14. ♘b2 ♖ad8 15. ♖ae1 ♘b7
 16. ♘b1 ♖d7 17. ♜g4 ♘f6
 18. ♖e3 g6 (die Drohung
 19. ♖h3 nebst e5 ist nicht an-
 anders zu parieren. 18. ... h6
 scheitert an 19. ♖h3 ♕h8
 20.f5, und gegen das Manöver
 ♘c1 nebst ♘:h6 gibt es keine
 Verteidigung) 19. ♖h3! ♕h8?
 (ein Fehler, der sofort verliert.
 Eine gute Verteidigung war
 aber ohnehin nur schwer zu
 finden. Auf 19. ... ♘g7 oder
 ♖fe8 kann jeweils der Angriff
 durch 20.f5 verstärkt werden)
 20. ♖d5!!



Einschätzung der Stellung:
 Durch diese Scheinopfer wird
 der Kampf um die Diagonale
 a1-h8 mit Tempogewinn er-
 folgreich abgeschlossen. Die
 schwarze Majestät steht dem
 Angriff des dominierenden
 Läufers auf b2, der Dame auf
 g4 und des Turmes auf h3
 hilflos gegenüber. Ursache des
 Übels sind die schwarzfeldri-
 gen Schwächen am Königsflü-
 gel, die von den Leichtfiguren
 nicht unter Kontrolle gehalten
 werden können. Dem Turm-
 manöver ♖e1-e3-h3 hat
 Schwarz tatenlos zugesehen
 und nicht erkannt, daß damit
 ein feiner taktischer Schlag
 vorbereitet wurde: die Demas-
 kierung durch den Springer
 c3. Jetzt führt der Einsatz des
 weißen Läufers auf der langen
 Diagonale a1-h8 in allen Ab-
 spielen zum Verlust der Partie
 für Schwarz.

20. ... e6:d5
 21. ♜g4-h4!

Das ist die Pointe des weißen
 Scheinopfers. Die Kreuzfesse-
 lung gestattet der Dame den
 Sprung nach h4.

21. ... h7-h5

Nur so ist das Matt auf h7 zu
 decken.

22. ♘b2:f6+ ♖d7:f6

Ein reizvolles Matt hätte es
 nach 22. ... ♕g8 23. ♜h5!! gh
 24. ♖g3+ ♕h7 25. e5+ ♕h6
 26. ♘g7 gegeben.

23. ♖h4:f6+ ♔h8-g8

24. ♜h3:h5!!

Die präzise Vollendung.
Schwarz hat dem Mattangriff
nichts entgegensetzen.

24. ... g6:h5

25. ♖f6-g5+ ♔g8-h8

26. ♖g5:h5+ ♔h-g8

27. ♖h5-g5+ ♔g8-h8

28. ♖g5-f6+ ♔h8-g8

29. ♜f1-f3! ♜f8-e8

30. ♜f3-h3!

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 89

Popow-Antonow,
Sofia 1984

1.c4 c5 2. ♖f3 ♖f6 3.g3 b6

4. ♘g2 ♘b7 5.0-0 e6 6.b3

♘e7 7. ♖c3 d6 8.d4 cd 9. ♖:d4

♖bd7 10. ♘b2 a6 11.e4 ♖c7

12. ♖e3 0-0 13. ♖d4 ♜fe8

14. ♖e2 ♖e5? (eine Ungenau-
igkeit, die Weiß ein wichtiges

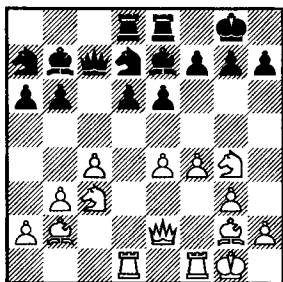
Tempo schenkt. Richtig war

14. ... ♘f8 oder 14. ... ♜ad8)

15.f4 ♖c6 16. ♖c2 ♖d7

17. ♖e3 ♜ad8 18. ♜ad1 ♖a7

19. ♖g4!



Einschätzung der Stellung:

Weiß hat klaren Raumvorteil
und meldet nun mit dem
Textzug auf taktische Weise
seine Rechte auf die Diago-
nale a1-h8 an. Die Idee be-
steht darin, nach Abzug des
Springers c3 ein Springeropfer
auf h6 zu riskieren. Damit
kann einerseits durch ein mög-
liches Damenschach auf g4 ein
Mattangriff eingeleitet werden.
Bei Ablehnung des Springer-
opfers wird andererseits die
weiße Dame von h5 aus den
schwarzen König sehr beunru-
higen. Dieser Drohung war
am besten durch 19. ... ♖f6 zu
begegnen, um den weißen An-
griffsspringer zum Abtausch
zu bewegen und vor allem
dem weißen Druck auf der
Diagonale a1-h8 den Wind
aus den Segeln zu nehmen.

19. ... b6-b5

Schwarz möchte durch den
Bauernhebel selbst am Damen-
flügel aktiv werden, betrachtet
aber nur seine eigenen Mög-
lichkeiten. So wird er unsanft
aus seinen Träumen gerissen.
Genauer war deshalb 19. ...

♖f6. Unzureichend ist dage-
gen auch 19. ... ♖f8. Auf
20.f5! ef 21. ♖e3 nebst ♖d5
hätte Schwarz kapitulieren
müssen.

20.c4:b5 ♖c7-b6+

Erst nach diesem Fehler tritt
die Katastrophe ein. Notwen-
dig war 20. ... ab, um

21. ♖h6+ ♔f8 22. ♖h5 durch

♔c5 zu begegnen. Weiß müßte demzufolge mit 21.♙h1 noch ein Tempo verlieren, was Schwarz zu Verteidigungszwecken gelegen käme.

21.♙g1-h1 ♘a7:b5
22.♘c3-a4 ♔b6-a7
23.♘g4-h6+!

Nach diesem Schach kommt die volle Kraft des Läufers b2 zum Wirken. Da 23. ... gh an 24.♔g4+ scheitert, läuft der Rest zwangsläufig.

23. ... ♙g8-f8
24.♔e2-h5 g7-g6
25.♔h5-h3 ♘d7-f6

Die Drohung 26.♘:f7 ist nur mit dem Textzug zu parieren. Auf 25. ... ♘f6 gewinnt 26.♘:f7 ♙:f7 27.♔:h7+ ♙f8 28.♔:g6 ♘:b2 29.♘:b2, und gegen f5 gibt es nichts mehr.

26.f4-f5! g6:f5
27.♘h6:f5!

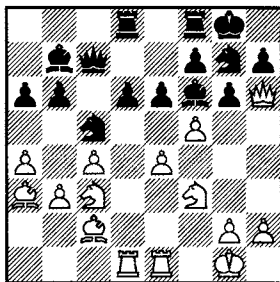
Schwarz gab auf, da nach 27. ... ef 28.♔h6+ ♙g8 29.♘:f5 das Matt unvermeidlich ist.

Partie Nr. 90

Suba-Nun,
Eksjö 1982

1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.♘f3 b6
4.e4 ♘b7 5.♘d3 d6 6.♘c2 c5
7.d4 cd 8.♘:d4 ♘bd7 9.0-0
♘e7 10.b3 0-0 11.♖e1 a6
12.a4 ♖c8 13.♘a3 ♘e8
14.♔d3 g6 15.♖ad1 ♔c7
16.f4 ♘c5 17.♔h3 ♖d8 18.f5

(nach genügender Vorbereitung wird mit diesem Hebel der Angriff auf den schwarzen König vorbereitet, wobei der Diagonale a1-h8 eine wichtige Rolle zugedacht ist. Falls Schwarz dieses Unterfangen mit e5 vereiteln sollte, ist das Springermanöver ♘f3-d2-f1-e3-d5 äußerst unangenehm) 18. ... ♘g7 19.♔h6! ♘f6 (jetzt scheitert bereits 19. ... e5 an 20.♖e3! ed 21.♖h3 ♘h5 22.♖:h5 gh 23.f6 ♘:f6 24.e5 mit Matt auf h7 oder g7) 20.♘f3!



Einschätzung der Stellung: Mit dem Opferangebot auf c3 läßt Weiß den Gegner über die eigenen Absichten nicht im unklaren: Gegen den schwarzen Königsflügel geht's, und zwar mit aller Macht. Vorrangig mußten natürlich die Schlagmöglichkeiten auf c3 und f5 berechnet werden. Die Aktivposten sind unmittelbar die Dame auf h6 und der Springer auf f3, der das Feld g5 anstrebt. Im Hintergrund lauern die beiden Läufer, die

auf den Diagonalen a1–h8 und b1–h7 ihr ideales Betätigungsfeld hätten. Der Einfluß taktischer Operationen auf den Kampf um die Diagonale wird in dieser Partie besonders eindrucksvoll demonstriert. Bei vollem Brett liegen alle Chancen von jetzt an nur bei Weiß. Dafür sprechen der Raumvorteil und eine aktive Aufstellung seiner Figuren.

20. ... ♖g7:f5

Noch die wirkungsvollste Verteidigung. Unzureichend ist die Annahme des Figurenoffers auf c3. Nach 20. ... ♙:c3 21. ♖g5 ♗fe8 22. ♙h7+ ♕f8 23. fg fg 24. e5! ♙:e5 25. ♗:e5 de gewinnt ♙h8+ oder 20. ... ef 21. ♙b2 ♖ce6 (21. ... fe? 22. ♖d5 ♙:d5 23. ♖g5! mit sofortigem Sieg für Weiß) 22. ef ♖:f5 23. ♙:f5 ♙c5+ 24. ♕h1 ♙:f5 25. ♖d5 ♙:d5 26. ♗:d5 ♙f4 27. ♙:f4 ♖:f4 28. ♙:f6 mit Figurengewinn.

21. e4:f5 ♙b7:f3
22. ♙a3–b2! ♙f6–g7

Jetzt scheitert 22. ... ♙:d1 an 23. ♖d5 ♙:b2 24. f6! mit undeckbarem Matt auf g7 oder h7.

23. ♙h6:g7+!

Die Pointe der ganzen Kombination, wonach das Abzugschach Figurengewinn bringt. Mit taktischen Mitteln hat der Anziehende damit die Traumdialektale a1–h8 endgültig un-

ter Kontrolle gebracht. Weiß hat ein klares Stellungsplus.

23. ... ♕g8:g7
24. ♖c3–d5+ ♕g7–g8
25. ♖d5:c7 ♙f3:d1
26. ♗e1:d1 g6:f5

Auch 26. ... ♗d7 ergibt nach 27. b4 ♗:c7 28. bc ♗:c5 29. fe fe 30. ♗:d6 für Schwarz keine Linderung.

27. b3–b4 ♖c5–e4
28. ♖c7:a6 ♗d8–a8
29. b4–b5 ♗a8–c8
30. ♙c2–d3 ♗f8–d8
31. ♙b2–d4 ♖e4–c5
32. ♙d4–f6 ♖c5:d3

Oder 32. ... ♗d7 33. ♖:c5 dc 34. ♙c2 ♗:d1+ 35. ♙:d1 ♗a8 36. ♙c3 ♕f8 37. a5! ba 38. ♙f3 nebst ♙:a5, und der weiße b-Bauer ist nicht mehr aufzuhalten.

33. ♙f6:d8 ♖d3–b2
34. ♗d1:d6 ♖b2:c4
35. ♗d6–c6!

Schwarz gab auf.

3.4. Läuferpaar und Taktik

Die Taktik ist in allen Phasen einer Schachpartie der faszinierende Teil. Wir kennen sowohl Opfer, die konkret berechnet werden können, als auch solche, die intuitiv ausgeführt werden. Dazu gehört Phantasie und Vorstellungsvermögen, um in Gedanken eine

bestimmte Position anzustreben. Häufig ist aber auch eine Portion Mut erforderlich, um bedingungslos den Angriff zu suchen. In der Regel tritt durch das Opfer eine Verschiebung in der Wertigkeit der beteiligten Figuren und Bauern ein.

Welche Möglichkeiten treten nun beim Läuferpaar in Verbindung mit Taktik am häufigsten auf?

Die erste ist natürlich das Bauernopfer. Es kann die gegnerische Rochade verhindern, die feindliche Bauernstellung ruinieren oder durch Ablenkung Einbruchsfelder in der Stellung des Kontrahenten erobern. Hauptziel ist dabei immer, das eigene Läuferpaar zu größter Kraftentfaltung zu bringen.

In der Wertigkeit an zweiter Stelle steht das Qualitätsopfer. Hier ist häufig das Hauptmotiv, Figuren von wichtigen Verteidigungsfunktionen abzulenken oder zu beseitigen. Das kann entweder schnell mit einem taktischen Blitzschlag enden oder aber auch langfristig, wo Zug um Zug die gegnerische Verteidigung aufgeweicht wird, bis eine Überlastung eintritt. Immer sind dafür Raumgewinn und Entwicklungsvorsprung wesentliche Faktoren.

Die dritte Art ist das Figurenopfer, das zur Hohen Schule der Taktik gehört. Hier wird

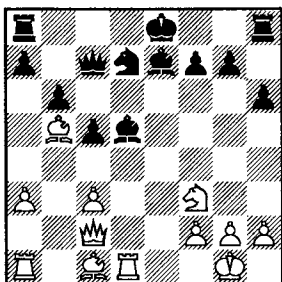
auf direkte Weise bedingungslos der Angriff forciert. Auch hier hat das Läuferpaar die Hauptlast zu tragen. Die langen Diagonalen müssen so genutzt werden, daß die Ausstrahlung vom Zentrum zum Königs- und zum Damenflügel auf den weißen und schwarzen Feldern gewährleistet ist. Durch das Figurenopfer wird am häufigsten die feindliche Bauernstruktur zertrümmert, so daß Einbruchsfelder entstehen. So wichtige strategische Merkmale wie Erstbesetzung der offenen Linie, Vorpostenfelder für Springer und Turm sowie ein gesicherter König sind immer Voraussetzungen für taktische Einschläge.

Als vierte Möglichkeit ist das Damenopfer zu nennen. Wir zeigen dabei an einem Partiebeispiel, daß durch einen gefährlichen Freibauern in Verbindung mit einem dominierenden Läuferpaar das materielle Ungleichgewicht für die Bewertung der Stellung kein ausschlaggebendes Kriterium sein muß. Zur richtigen Beurteilung sind stets alle für die jeweilige Situation typischen Besonderheiten genauestens zu analysieren. Erst dieses komplexe Herangehen ist die Voraussetzung für das Erkennen des stellungsgerechten Planes und damit für das Finden der besten Züge.

Partie Nr. 91

Kasparow – Gheorghiu,
Moskau 1982

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗f3 b6
4.a3 ♘b7 5.♗c3 d5 6.cd ♗:d5
7.♞c2 c5 8.e4 ♗:c3 9.bc
♙e7?! 10.♙b5+ ♙c6 (nicht
10. ... ♗d7 11.♗e5 mit kla-
rem Vorteil) 11.♙d3 ♗d7
12.0–0 h6?! (besser 12. ... 0–0
13.d5 ed 14.ed ♙:d5
15.♙:h7+ ♖h8 16.♙e4 mit
geringem weißem Vorteil)
13.♙d1! ♞c7 (auch 13. ... cd
14.♗:d4 ♞c7 15.♗:c6 ♞:c6
16.♞e2 bzw. 13. ... 0–0 14.d5
ed 15.ed ♙b7 16.c4 geben
Weiß das bessere Spiel) 14.d5!
ed 15.ed ♙:d5 16.♙b5!



Einschätzung der Stellung:
Durch das Bauernopfer auf d5
hat Weiß mittels des Läuferzu-
ges nach b5 den Springer d7
in eine unangenehme Fesse-
lung gebracht. Diese Situation
spitzt sich in den nächsten
Zügen durch feine Nadelsti-
che der Läufer noch zu. Da
Schwarz nicht rochiert hat,
fällt der weiße Entwicklungs-
vorsprung besonders ins Ge-

wicht. Weiß wird deshalb den
Angriff auf der offenen d-Li-
nie führen. Wie er in gekonn-
ter Form alle strategischen
Vorteile nutzt, ist schon se-
henswert. Wechselseitig wird
Raumvorteil durch Tempoge-
winn erzielt, und im richtigen
Moment führt die überlegene
Strategie durch taktische
Schläge zum Sieg. Dem rumä-
nischen Großmeister ist zwar
nur der kleine Fehler 12. ...
h6 anzulasten, doch dieser
bringt ihn in eine ausweglose
Situation.

16. ... a7–a6

Wie die Analysen zeigen, hat
Schwarz nur zwischen schlech-
ten Zügen zu wählen, z. B.
16. ... ♙c6 17.♙f4! ♞b7
18.♙:c6 ♞:c6 19.♙e1 ♖f8
20.♙ad1 ♙e8 21.♞f5 ♗f6
22.♗e5 ♞c8 23.♗d7+ ♗:d7
24.♞:d7! ♞:d7 25.♙:d7 g5
26.♙e:e7 nebst ♙d6 und Fi-
gurenverlust für Schwarz oder
16. ... ♙e6? 17.♞a4 ♙d8
18.♙f4 ♞b7 19.♗e5, und die
schwarze Stellung ist hoff-
nungslos.

17.♙c1–f4!

Nicht 17.♙:d7 ♞:d7 18.c4
♙e4, und der Nachzie-
hende würde den Spieß um-
drehen.

17. ... ♞c7:f4

Jetzt scheitert 17. ... ♞b7 an
18.♙:d7+ ♞:d7 19.c4 ♞g4
20.♙:d5 ♞:f4 21.♙e1 ♙a7

22. ♖e5 ♜c7 (22. ... 0-0
 23. ♖c6 mit Figurengewinn)
 23. ♖g6! fg 24. ♜g6+ ♜f7
 25. ♜d8+, und die schwarze
 Dame geht verloren.

18. ♜b5:d7+

Nachdem die Läufer Vorzügliches geleistet haben, bleibt ihnen nur noch die Aufgabe vorbehalten, die Rochade des Gegners zu zerstören. Der schwarze König findet danach kein ruhiges Plätzchen mehr und ist dem Angriffswirbel der weißen Figuren hilflos ausgeliefert.

18. ... ♜e8:d7
 19. ♜d1:d5+ ♜d7-c7

Etwas besser war 19. ... ♜c8, jedoch nicht 19. ... ♜e8, weil nach der Fesselung 20. ♜e1 Materialverlust nicht zu vermeiden ist.

20. ♜a1-e1 ♜e7-d6

Auf 20. ... ♜f6 geht nach 21. ♜e4 die Dame verloren; auf 20. ... ♜he8 21. ♜de5 ♜f6 entscheidet 22. ♜e4.

21. ♜d5-f5 ♜f4-c4
 22. ♜e1-e4!

Auch jetzt muß Präzision noch groß geschrieben werden. Falsch wäre 22. ♖d2 wegen 22. ... ♜he8, und Schwarz bekäme sogar Oberwasser.

22. ... ♜c4-b5
 23. ♜f5:f7+ ♜c7-b8

24. ♜e4-e6 ♜h8-d8
 25. c3-c4 ♜b5-c6

Es gibt keine Verteidigung mehr. Falls 25. ... ♜a5, so 26. ♜e4 ♜a7 27. ♜:d6 ♜:d6 28. ♜e8+ mit Matt.

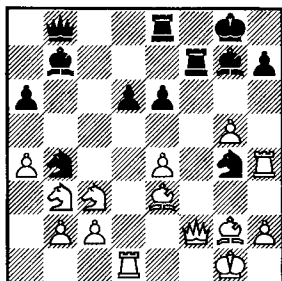
26. ♖f3-e5 ♜c6-c8
 27. ♜c2-b1!

Eine letzte Feinheit, da auf 27. ... b5 einfach 28. cb gewinnt. Schwarz gab auf.

Partie Nr. 92

Karpow-Kasparow,
 24. WM-Partie, Moskau 1985
 1.e4 c5 2. ♖f3 d6 3. d4 cd
 4. ♖:d4 ♖f6 5. ♖c3 a6 6. ♜e2
 e6 7. 0-0 ♜e7 8. f4 0-0 9. ♜h1
 ♜c7 10. a4 ♖c6 11. ♜e3 ♜e8
 12. ♜f3 ♜b8 13. ♜d2 ♜d7
 14. ♖b3 b6 15. g4 ♜c8 16. g5
 ♖d7 17. ♜f2! ♜f8 18. ♜g2
 ♜b7 19. ♜ad1 g6 20. ♜c1 (der
 Textzug gipfelt in der Idee,
 den Turm von d1 nach h3 zu
 manövrieren. Unklar ist
 20. f5?! wegen ♖ce5 und auch
 20. ♜h4 ♜g7 21. ♜f3 ♖b4
 22. ♜h3 ♖f8) 20. ... ♜bc8?!
 (Kasparow empfahl, besser
 20. ... ♖c5 21. ♖:c5 bc
 22. ♜d3 ♖d4 23. ♜h3 ♜e7 zu
 spielen, um auf 24. ♜h4 die
 Parade 24. ... h5 zu haben)
 21. ♜d3 ♖b4 22. ♜h3 ♜g7?!
 (in der Analyse gab Kasparow
 als Verstärkung sofort 22. ...
 f5 an, z. B. 23. gf e. p. ♖:f6
 24. f5 - 24. ♜d4 e5! 25. ♜:b4 d5
 26. ♖:d5 ♖:d5 27. ♜e1 ♖f4

mit besserem Spiel – 24. ... ef 25.ef ♖g7 26. ♜g3 ♜f8 mit unklaren Verwicklungen) 23. ♖e3? (hier war 23.f5 im Angriffssinne stärker. Nach 23. ... ef 24.ef ♖e5 25. ♜h4! ♜c4! 26. ♜h7+ ♜f8 27. ♖d2! ♖:g2 28. ♜:g2 ♜c6+ 29. ♖f3 gf 30. ♜:f5 ♖d5! 31. ♜g1 ♖:c3 32.bc ♜c5+ 33. ♜f2 hätte Weiß Vorteil) 23. ... ♜e7! 24. ♜g1 ♜ce8 25. ♜d1! f5 26.gf e. p. ♖:f6 27. ♜g3 (die Annahme des Bauernopfers 27. ♖:b6 ♜b8 28. ♖f3 ♜f7 oder auch e5 ergibt aktives Spiel für Schwarz) 27. ... ♜f7 28. ♖:b6 ♜b8 29. ♖e3 ♖h5 30. ♜g4 (gefährlich wäre 30. ♜f3 wegen ♖:c3! 31.bc ♖a2, und die Bauern c3 und e4 sind bedroht) 30. ... ♖f6 31. ♜h4!? (da Anatoli Karpow diese Partie um jeden Preis unbedingt gewinnen muß, um bei einem 11:12-Rückstand noch auszugleichen und damit den WM-Titel zu verteidigen, verschmäht er das sichere Remis durch Zugwiederholung – 31. ♜g3 ♖h5 usw.) 31. ... g5! 32.fg ♖g4!?

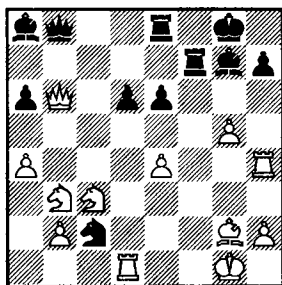


Einschätzung der Stellung: In äußerst komplizierter Stellung bringt sich Schwarz durch sein feines Bauernopfer 31. ... g5, gefolgt vom Springeranöver ♖g4 und ♖:e3, in Besitz des Läuferpaares. Damit wird nicht nur der weiße Angriff am Königsflügel abgeblockt, sondern Schwarz kann seinerseits große Unruhe im weißen Lager stiften. Außerdem gewinnt er durch das Schlagen auf c2 einen der beiden geopfert Bauern zurück. Wichtig ist, daß damit auch die Stütze für den Springer b3 beseitigt wird. Die Chancen von Weiß sind dennoch nicht zu verachten, da die beiden schwarzen Bauern auf d6 und e6 ebenfalls zur Schwäche neigen. Somit ist zu konstatieren, daß die Kontrahenten gleiche Chancen haben.

33. ♜f2–d2 ♖g4:e3
34. ♜d2:e3 ♖b4:c2
35. ♜e3–b6!

Der beste Zug. Nichts ergibt 35. ♜h3 ♜a7+ 36. ♜h1 ♖e3 37. ♜g1 ♖:g2 38. ♜:g2 d5! mit starkem schwarzem Angriff.

35. ... ♖b7–a8!



36. ♖d1:d6??

Erst dieser grobe Fehler in Zeitnot verdirbt die Position. Vollkommen unklar wäre die Stellung gewesen nach 36. ♖b8 ♖b8 37. ♕h3! ♖e7! (oder 37. ... ♖b3 38. ♕e6 ♖b2 39. ♖:d6 ♕c3 40. ♖f4! ♕d4! 41. ♖g2! ♕e4+ 42. ♖e4 ♕c5 43. ♕f7+ ♖f7 44. ♖f6+ ♖g7 45. ♖e2!, und Weiß hätte das bessere Endspiel) 38. ♖:d6 ♖b3 39. ♖d8+ (39. ♕e6+ ♖e6 40. ♖e6 ♖d4!) 39. ... ♖f7 40. ♖a8 ♖b2 41. e5! ♕e5 42. ♖h7 ♖g7 mit gleichen Chancen nach Angaben Kasparows.

36. ... ♖f7-b7

Diese Schwenkung des Turmes hatte Weiß offenbar nicht richtig eingeschätzt. Jetzt ist Figurenverlust nicht mehr zu vermeiden. Die drei Bauern sind bei der offenen Stellung kein Äquivalent.

37. ♖b6:a6 ♖b7:b3
38. ♖d6:e6 ♖b3:b2
39. ♖a6-c4 ♖g8-h8

40. e4-e5?

Noch ein Fehler in verlorener Position. Nach 40. ♖e8+ ♖e8 41. ♖d1 ♖a3 42. ♖d3 ♖a2! 43. ♖e3 gewinnt ♖f8; oder 40. g6 h6 41. ♖e8+ ♖e8 42. ♖d1 ♖a3 43. ♖f7 ♖f7 44. gf ♖b1 45. ♕f3 ♖c4 46. ♖f4 ♖b8 mit klarem Vorteil.

40. ... ♖b8-a7+
41. ♖g1-h1 ♕a8:g2+
42. ♖h1:g2 ♖c2-d4+

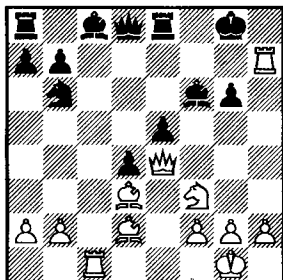
Weiß gab auf. Eine großartige Kampfpattie, die über den Ausgang der Schachweltmeisterschaft entschied. Perma-nent war Taktik im Spiel. Die Läufer haben dabei ständig die Funktion des Angreifers und des Verteidigers gewechselt.

Partie Nr. 93

Hellers-de Witt,
Amsterdam 1985

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖d2 ♖f6
4. e5 ♖fd7 5. ♕d3 c5 6. c3 ♖c6
7. ♖gf3 ♖b6 8. 0-0 cd 9. cd
♖:d4 10. ♖:d4 ♖:d4 11. ♖f3
♖b6 12. ♖a4 ♖b4 13. ♖c2
♖c5 14. ♖e2 ♖b6 15. ♕e3
♖d8 (besser ♕c5) 16. ♖ac1
♕e7 17. ♖c3 0-0 18. ♖fc1 f5
(die weiße Turmverdopplung
in der offenen c-Linie verheißt
nichts Gutes für Schwarz.
18. ... ♖b6 scheitert bereits
an dem Läuferopfer 19. ♕:h7+
♖h7 20. ♖g5+ ♕:g5
21. ♖h5+ ♕h6 22. ♕:h6 g6 -

22. ... gh 23. ♖h3 – 23. ♕h3
 ♕g8 24. ♖g3, und der Nach-
 ziehende hat nichts gegen die
 Drohung ♕g5 und ♕f6) 19.ef
 e. p. ♕:f6 20. ♖c7 e5 21. ♕f5
 d4 22. ♕d2 ♖b6 23. ♕d3 ♖e8
 (nicht 23. ... ♕d5 wegen
 24. ♖1c5; oder 23. ... ♖d5
 24. ♕e4! ♖:c7 25. ♕:h7+ ♕f7
 26. ♕h5+ ♕e6 27. ♕f5+ ♕e7
 28. ♕b4+ ♕e8 29. ♕h5+ ♖f7
 30. ♖:c7 ♕:c7 31. ♕b5+
 ♕c6 – 31. ... ♕d7 32. ♕h8
 nebst Matt – 32. ♕:c6 bc
 33. ♖:e5 ♕:e5 34. ♕:e5 ♕d8
 35. ♕a5+ ♕d7 36. ♕c7 mit
 Gewinn) 24. ♕e4 g6
 25. ♖:h7



Einschätzung der Stellung:
 Der enorme Entwicklungsvor-
 sprung und der geschwächte
 Königsflügel von Schwarz er-
 lauben eine taktische Lösung.
 Auch hier sind neben dem
 Turm, der die erste Bresche
 schlägt, die Läufer die Haupt-
 akteure. Sie unterstützen nicht
 nur das unmittelbare Matt-
 spiel, sondern sind auch be-
 reit, durch weitere Opferwen-
 dungen dem schwarzen König

keine Atempause zu gönnen.
 Die Ursachen der Verlustposi-
 tion muß Schwarz bereits im
 15. Zug suchen, wo er Weiß
 gestattete, mit Tempogewinn
 die offene c-Linie zu beset-
 zen.

25. ... ♕c8–f5
 26. ♕e4:b7

Damit ist aus dem Bauernop-
 fer ein Bauerngewinn gewor-
 den.

26. ... ♕f6–e7

Der einzige Verteidigungszug.
 Die siebente Reihe muß ge-
 schlossen werden, um das
 Matt auf f7 zu verhindern.

27. ♕d3:f5! ♕g8:h7

Hoffnungslos ist 27. ... gf we-
 gen 28. ♖g5 nebst ♖g7+ und
 ♖e6+ oder 28. ♖c7.

28. ♕f5:g6+!

Dieses schöne zweite Opfer
 besiegelt das Schicksal von
 Schwarz. Der ungeschützte
 schwarze König kann den
 Schachgeboten der weißen
 Dame nicht mehr ausweichen,
 ohne materielle Verluste in
 Kauf zu nehmen.

28. ... ♕h7:g6
 29. ♕b7–e4+ ♕g6–g7

Auf 29. ... ♕f6 gewinnt
 30. ♖c6+ ♕d6 31. ♕g5+.

30. ♕e4–g4+ ♕g7–h8
 31. ♕g4–h5+ ♕h8–g8
 32. ♕h5–g6+ ♕g8–h8

33. ♖g6-h6+ ♔h8-g8
 34. ♖h6-g6+ ♔g8-h8
 35. ♕f3-g5 ♚g7:g5
 36. ♚d2:g5 ♜b6-d5

Durch die Drohung ♚f6+ ist Damenverlust nicht mehr zu vermeiden.

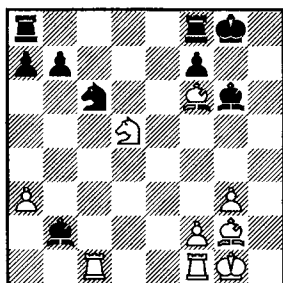
37. ♚g5:d8 ♜a8:d8
 38. ♜c1-c6 ♜e8-e7
 39. ♖g6-h5+ ♔h8-g8

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 94

Awerbach-Iliwizki,
 UdSSR 1954

1.d4 ♕f6 2.c4 g6 3.g3 ♚g7
 4. ♚g2 d5 5.cd ♕:d5 6.e4 ♜b4
 7.d5 0-0 8.a3 ♜4a6 9. ♕e2 e6
 10.0-0 c6 11. ♜bc3 cd 12.ed
 ed 13. ♕:d5 ♜c6 14. ♕ec3
 ♜c7 15. ♕:c7 ♖:c7 16. ♕d5
 ♖d8 17.h4 h6 18. ♚f4 ♚f5
 (18. ... ♚:b2 19. ♚:h6!)
 19. ♜c1 g5 20.hg hg 21. ♖h5
 ♚g6 (21. ... gf 22. ♖:f5 ♕d4
 23. ♖h5 mit der Drohung
 ♜c7!) 22. ♖:g5 ♖:g5 (22. ...
 ♚:b2 23. ♖h6! ♚g7 24. ♖h3
 mit Angriff) 23. ♚:g5 ♚:b2
 24. ♚f6!



Einschätzung der Stellung:
 Mit dem Textzug offeriert Weiß ein interessantes Qualitätsopfer, was mehr oder weniger angenommen werden muß. Nach 24. ... ♚:f6 25. ♕:f6+ ♔g7 26. ♚:c6 gewinnt Weiß einen Bauern, und auf 24. ... ♚:a3 25. ♜c4 ♜fe8 (gegen 26. ♜h4 ♚h7 27. ♚e4! gerichtet) 26. ♕c7 hat Weiß die Qualität mehr. Das Opfer beruht auf der Tatsache, daß der Läufer auf f6 eine dominierende Rolle ausübt. Mit dem festverankerten Springer auf d5 lautet die konkrete Drohung ♜c1-c4-h4 und Mattspiel auf der h-Linie. Von Bedeutung ist auch die weiße Bauernmajorität am Königsflügel sowohl als Schutzschild wie auch als Angriffswaffe. Die schwarze Verteidigung besteht darin, die tödliche Umklammerung schnellstens aufzuheben, notfalls unter Rückgabe der Qualität. Die größten Sorgen hat Schwarz mit seinem schlechten Läufer auf g6, von dem keinerlei Aktivitäten zu erwarten sind.

24. ... ♚b2:c1
 25. ♜f1:c1 ♜a8-d8

Die einzige Möglichkeit, um die Drohung 26. ♜c4 durch ♜d6 abzuwehren. Auf 27. ♜h4 wäre dann 27. ... ♚:f6 möglich, ohne Materialverlust zu erleiden.

26. f2-f4!

Ein starker Zug, mit der feinsinnigen Idee 27. ♖f2 nebst ♜h1 gespielt, und der Läufer g6 ist nichts mehr wert.

26. ... ♜d8-d6

27. ♖g1-f2 ♜d6:f6

Eine passive Verteidigung löst ebenfalls nicht das Problem.

Zum Beispiel 27. ... ♜e8

28. ♜h1 ♙h7 29. g4 ♜ee6

30. g5!, und Schwarz befindet sich fast in Zugzwang. Nach Abzug des Läufers f6 nach c3 bringt das Springerschach auf f6 das Ende.

28. ♙d5:f6+ ♙g8-g7

29. ♙g2:c6 ♜f8-c8

Um keinen Bauernverlust zu erleiden, noch ein Schwindel, der aber an einer eleganten Wendung scheitert.

30. ♙f6-e8+ ♙g7-f8

31. f4-f5! ♙g6-h7

Auf 31. ... ♜:c6 würde

32. ♜:c6 bc 33. fg ♙:e8 34. g7

folgen und auf 31. ... ♙:f5

32. ♙d6 mit Angriff auf beide Figuren.

32. g3-g4! b7:c6

Nach 32. ... ♜:c6 gewinnt

Weiß forciert das Bauernendspiel: 33. ♜:c6 bc 34. ♙f6 ♙g7 35. ♙:h7 ♙:h7 36. g5 nebst Königswanderung zum Damenflügel.

33. ♙e8-d6 ♜c8-c7

34. f5-f6! c6-c5

35. ♜c1-e1

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 95

Aljechin-Junge,

Prag 1942

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♙f3 ♙f6

4. g3 dc 5. ♙a4+ ♙bd7 6. ♙g2

a6 7. ♙:c4 b5 8. ♙c6 ♜b8

9. 0-0 ♙b7 10. ♙c2 c5 11. a4

♙:f3 12. ♙:f3 cd 13. ab ab

14. ♜d1 ♙b6 15. ♙d2 e5

16. ♙b3 ♙c5? (besser 16. ...

♙e7 17. e3 de 18. ♙:e3 ♙e6

19. ♙a5! 0-0 20. ♙c6 ♜bc8

21. ♙:e7+ ♙:e7 22. ♙b3 mit

gleichen Chancen) 17. ♙:c5

♙:c5? (besser 17. ... ♙:c5

18. ♙c6+ ♙d7 19. ♙:c5 ♙:c5

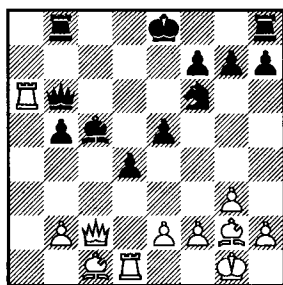
20. ♜a5 mit Vorteil, oder

18. ♙c6+ ♙d8 19. ♙:c5 ♙:c5

20. ♙:b5!, und der Läufer ist

auf b5 tabu wegen ♜a8+)

18. ♜a6!!



Einschätzung der Stellung:

Mit diesem traumhaften Ablenkungsoffer wird die schwarze Rochade verhindert. Die weiße Dame und der Läufer g2 sind die Schlüsselfiguren des Qualitätsoffers. Schwarz kann ♙:c5, gefolgt von ♙c6+, nicht ohne Materialverlust abwenden. Mit Tempogewinn

kommt auch der weiße Läufer c1 zum Einsatz, so daß der schwarze Entwicklungsrückstand keine ausreichende Verteidigung mehr zuläßt.

18. ... ♖b6:a6

19. ♖c2:c5 ♖a6-e6

Hier einige andere Varianten, die alle mit Vorteil für Weiß enden: 19. ... ♖d8 20. ♘c6+ ♗d7 21. ♖:e5+ ♗f8 22. ♖d6+ ♗g8 23. ♖e7 mit Gewinn; 19. ... ♗d7 20. ♘c6 f6 21. ♖d6 nebst ♘:d7; 19. ... ♖c8 20. ♖:e5+ ♖e6 21. ♖:b5+.

20. ♘g2-c6+ ♗f6-d7

Falls 20. ... ♗d8, so 21. ♘d2 b4 22. ♖a1 (mit der Idee 23. ♘:b4 ♖:b4 24. ♖a8+) 22. ... ♖c8 23. ♖b6+ ♗e7 24. ♘:b4+ mit Gewinn; oder 22. ... ♗d7 23. ♘:d7 ♖:d7 24. ♖a7, ebenfalls mit Gewinn.

21. ♘c6:d7+ ♗e8:d7

Nicht 21. ... ♖:d7 22. ♖:e5+ nebst ♖:b8.

22. ♖c5-a7+ ♗d7-c6

Auf 22. ... ♗c8 entscheidet ebenfalls 23. ♘d2.

23. ♘c1-d2 ♖h8-c8

24. e2-e4!

Eine Feinheit, die dem schwarzen König das Fluchtfeld d5 nimmt.

24. ... ♖e6-b3

Ohne Chance ist 24. ... de e. p. 25. ♘:e3 mit der vernichten-

den Drohung 26. ♖c5+ und 27. ♖:b5.

25. ♖d1-a1!

Das Zusammenspiel der weißen Figuren ist faszinierend. Pro Zug wird eine vernichtende Drohung aufgestellt.

25. ... b5-b4

26. ♖a1-a6+ ♗c6-b5

27. ♖a6-a5+ ♗b5-c6

28. ♖a7-c5+ ♗c6-d7

29. ♖a5-a7+

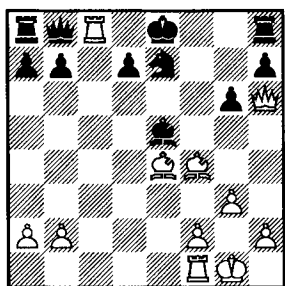
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 96

Adorjan-Glatt,
Budapest 1982

1. c4 e5 2. ♗c3 ♗f6 3. ♗f3 ♗c6 4. g3 ♘b4 5. ♗d5 ♘d6?! 6. ♘g2 ♗:d5 7. cd ♗e7 8. e4 c6 9. 0-0 cd 10. d4 de (auf 10. ... ed folgt einfach 11. ed mit Vorteil) 11. ♗:e5 ♖c7 (alle anderen Abspiele sind günstiger für Weiß: 11. ... ♗g6 12. ♗:g6 hg 13. ♘:e4; mit Vorteil oder 11. ... f6 12. ♖h5+ g6 13. ♗:g6 ♗:g6 14. ♘:e4 ♖g8 15. ♖e1 ♗f8 16. ♘h6+ ♖g7 17. ♘:g6; 11. ... f5 12. ♘g5 ♘:e5 13. de 0-0 - 13. ... h6 14. ♖h5+ g6 15. ♖h4! - 14. ♖d6 ♖e8 15. ♖fd1 h6 16. ♘:h6 gh 17. e6!) 12. ♘f4 (auch 12. ♘:e4 hätte klaren Vorteil ergeben) 12. ... f6 13. ♖c1 ♖b8 14. ♘:e4 (ein interessantes Figurenopfer, das auf der rückständigen Entwicklung von Schwarz basiert)

14. ... fe 15. de ♖c7 (nicht
 15. ... ♙:e5 wegen 16. ♗h5+)
 16. ♗h5+ g6 (erzwungen, da
 16. ... ♕f8 wegen 17. e6 sofort
 verliert) 17. ♗h6! ♙:e5
 18. ♜:c8+!!



Einschätzung der Stellung:
 Mit diesem fulminanten Turm-
 opfer wird auf eindrucksvolle
 Art und Weise die schwarze
 Verteidigung auseinanderge-
 wirbelt. Die zwei neuralgi-
 schen Punkte e5 oder g6 sind
 nicht gleichzeitig zu kontrol-
 lieren. Ausgangspunkt für
 diese schöne Kombination ist
 natürlich die rückständige Ent-
 wicklung von Schwarz, der sei-
 nen König unrochiert im Zen-
 trum dem Schicksal überläßt.
 Weiß gelingt es traumhaft,
 seine Läufer taktisch einzuset-
 zen, da Kreuzfesselungen mit
 Schachgeboten kombiniert
 werden können. Schwarz steht
 den kommenden Ereignissen
 hilflos gegenüber, da seine
 beiden Türme zur totalen Pas-
 sivität verurteilt sind.

18. ... ♗e7:c8

Keine Aussicht auf Verteidi-
 gung bietet 18. ... ♗:c8
 19. ♙:e5 ♜f8, denn sowohl
 20. ♜e1 als auch 20. ♜c1
 würde gewinnen.

19. ♙e4:g6+

Mit diesem zweiten Pauken-
 schlag wird mit Tempogewinn
 Jagd auf den schwarzen König
 gemacht.

19. ... h7:g6
 20. ♗h6:g6+ ♕e8-d8

Falls 20. ... ♕f8, so 21. ♗f5+
 nebst ♙:e5 mit Gewinn. Auf
 20. ... ♕e7, was noch die be-
 ste Erwiderung ist, folgt
 21. ♜e1! d6 22. ♗g7+ ♕e6
 23. ♗:h8 ♗e7 (23. ... ♗b6
 24. ♗h6+ ♕f7 25. ♗h7+ ♕f6
 26. h4! mit Gewinn) 24. ♗h6+
 ♕f7 (24. ... ♕d7 25. ♙:e5 de
 26. ♜d1+ ♕e8 27. ♜d6!)
 25. ♗h7+ ♕e6 26. ♙g5 nebst
 f4, und die Lage ist ebenfalls
 aussichtslos für Schwarz.

21. ♗g6-g5+ ♗c8-e7
 22. ♙f4:e5 ♜h8-g8
 23. ♗g5-f4! ♗b8-c8

Oder 23. ... d6 24. ♙:d6 ♗c8
 25. ♙:e7+, Dame und Turm
 knüpfen für Schwarz das Matt-
 netz.

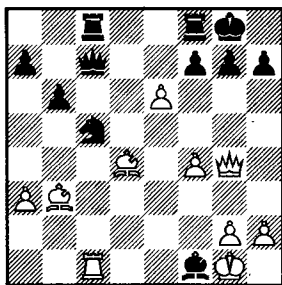
24. ♜f1-c1

Schwarz gab auf, da nach
 24. ... ♗c6 25. ♗f6+ ♕e8
 26. ♙d6 das Matt nicht mehr
 zu verhindern ist.

Partie Nr. 97

Boleslawski-Awerbach,
Moskau 1950

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♘b4
4.e3 0-0 5.♘d3 d5 6.♗f3 c5
7.0-0 ♗bd7 8.a3 ♘:c3 9.bc dc
10.♘:c4 ♜c7 11.♞e2 e5
12.e4! b6 13.♗g5 (besser
13.♘g5, und auf ♘b7 14.d5!)
13. ... cd! (13. ... h6? 14.♗:f7
♞:f7 15.f4! ed 16.e5! mit kla-
rem Vorteil) 14.cd ed 15.f4
♗c5 16.e5 ♗fe4! 17.♗:e4
♗:e4 18.♘b2 (schlecht wäre
18.♞:e4 ♞:c4 19.♞:a8 ♞:f1 +
20.♞:f1 ♘a6+ nebst ♞:a8)
18. ... ♘b7 19.♘:d4 ♞ac8
20.♘b3 (20.♞ac1? b5! 21.♘d3
♞:c1 22.♘:e4 ♘:e4 23.♞:c1
♞:c1+ 24.♞f2 ♞c2 mit Ge-
winn) 20. ... ♗c5 21.♞ac1
♘a6! 22.♞g4?! (danach erge-
ben sich tolle Verwicklungen.
Auf 22.♘c4 war Weiß die Ab-
wicklung 22. ... ♗b3! 23.♘:a6
♞:c1! - 23. ... ♗:c1
24.♞e3! - 24. ♞:c1 ♞:c1
25.♞f2 ♗:d4 26.♞e4 ♞d8
unangenehm) 22. ... ♘:f1?
(ein Fehler in komplizierter
Position. Richtig war 22. ...
h5! 23.♞g5 ♞d8! - 23. ...
♘:f1? 24.e6 fe 25.♞:c5!! bc
26.♘:e6+ ♞h7 27.♞:h5 matt;
oder 26. ... ♞f7 27.♞:g7
matt - 24.♘:c5 ♘:f1 25.e6
♞:g5 26.ef+ ♞h7 27.fg ♞:c5
28.♞:f1 ♞:g5 mit klarem Vor-
teil) 23.e6!



Einschätzung der Stellung:
Weiß muß bedingungslos auf
Angriff spielen, um den Quali-
tätsverlust auszugleichen. Bei
Raumvorteil und Bauernmajo-
rität am Königsflügel ist das
Läuferpaar mit seiner Reich-
weite auf den Diagonalen
a2-g8 und a1-h8 der Garant
für dieses hoffnungsvolle Un-
ternehmen. Schwarz muß ge-
zwungenermaßen fe spielen,
um die Mattdrohung auf g7 zu
überdecken. Er gibt aber da-
mit freiwillig die Qualität zu-
rück (♞c8). Es kommt zu
einem Generaltausch, wonach
die Chancen von Weiß besser
sind.

23. ... f7:e6
24.♘b3:e6+ ♞g8-h8
25.♘e6:c8 ♘f1-d3

Sofort verlieren würde 25. ...
♞:c8 26.♘:g7+ ♞:g7
27.♞:c8+. Ebenso scheitert
25. ... ♞:f4 26.♞:f1, denn we-
gen Matts auf f8 verbietet sich
♞:g4.

26.♘c8-e6 ♞c7-e7
27.f4-f5 ♗c5:e6

28.f5:e6

Damit ist plötzlich ein ungleichfarbiges Läuferendspiel entstanden, in dem Weiß durch den Druck auf g7 und seine aktiveren Schwerfiguren die besseren Aussichten hat.

28. ... ♖d3–f5
29. ♜g4–g3 ♜f5:e6
30. ♜c1–c7 ♜e6–d7
31.h2–h4!

Dieser stille Zug macht ein Luftloch und droht in einigen Abspielen h5 und h6.

31. ... ♜f8–f7??

Damit vernichtet Schwarz die Früchte seiner guten Verteidigung. Notwendig war 31. ... h6, obwohl nach 32. ♜:a7 aufgrund der Bauernschwäche b6 und g7 Weiß immer noch etwas Vorteil hätte.

32. ♜c7:d7

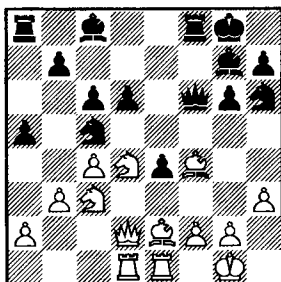
Schwarz gab auf. Der weiße Turm ist nicht zu schlagen, da sonst auf der achten Reihe das Matt erfolgt.

Partie Nr. 98

Hort–Vogt,
Halle 1978

1.d4 ♘f6 2.c4 d6 3.♘c3 ♘bd7
4.e4 e5 5.♘f3 g6 6.♞e2 ♞g7
7.0–0 0–0 8.♞e3 a5 (genauer
8. ... c6, weil Weiß jetzt die
Gelegenheit hätte, mittels 9.de
de 10.h3 c6 11.♜c2 ♜e7
12.♘a4 nebst c5 positionellen
Druck auf den schwarzen Fel-

dern auszuüben) 9.♜e1 ♘g4
10.♞g5 f6 11.♞c1 c6 12.h3
♘h6 13.b3 ed 14.♘:d4 ♘c5
15.♞f4 (danach hat Weiß Probleme auf der Diagonale a1–h8. Besser war deswegen 15.♞e3) 15. ... f5! 16.♜d2 (günstig für Schwarz wäre 16.ef ♜f6 17.♞:h6 ♞:h6, und die Drohung ♞g7 ist nicht mit Anstand zu parieren, da fg an ♜:f2+ scheitert) 16. ... ♜f6! 17.♜ad1 (auch jetzt ergäbe 17.♞:h6 ♞:h6 18.♜:h6 ♜:d4 Vorteil für Schwarz) 17. ... fe!



Einschätzung der Stellung:
Das schöne Figurenopfer auf h6 wird durch die Kraft des Läuferpaares möglich. Schwarz hat richtig kalkuliert, daß mehrere strategische Merkmale für diese interessante taktische Lösung sprechen. Zunächst wird nach erzwungener Annahme des Springeropfers auf h6 mit Tempogewinn der Einschlag auf f2 vollzogen. Ohne Zeitverlust wird dann mit dem zweiten, krönenden Läuferopfer auf h3 der weiße Bauern-

schutzwall aufgerissen, so daß durch den Einsatz der Türme auf der offenen f-Linie Mattbilder entstehen. Schließlich stellt der entstehende Freibauer auf e4 eine Macht dar, verhindert er doch ein aktives Gegenspiel der weißen Figuren. Auch materiell ist es ein gutes Geschäft, wenn man 3 Bauern für die geopfert Figur bekommt und die Initiative auf Dauer behält. Weiß steht den Ereignissen in puncto Taktik wehrlos gegenüber und kann nur auf eine Ungenauigkeit von Schwarz hoffen.

18. ♖e3:h6 ♜f6:f2+
19. ♕g1-h1

Nicht 19. ♕h2 wegen 19. ... ♖e5+ 20. ♕h1 und ♜g3 mit sofortigem Gewinn.

19. ... ♜c8:h3!!

Die eigentliche Pointe der ganzen Kombination. Weiß muß das Läuferopfer annehmen, da nach 20. ♖f1 ♖:g2+ 21. ♖:g2 ♜h4+ 22. ♕g1 ♖:h6 die Katastrophe noch schneller eintreten würde.

20. g2:h3 ♜f2-h4
21. ♖e2-g4

Auch wieder die einzige Verteidigung. Es verliert 21. ♖e3 ♜:h3+ 22. ♕g1 ♖h6! 23. ♖:h6 (23. ♖f1 ♖:f1+ 24. ♖:f1 ♖:e3+) 23. ... ♜g3+ 24. ♕h1 ♖f2 nebst Matt, oder 23. ♖c2 ♜g3+ 24. ♕h1 ♖f4! 25. ♖f1

♖f5 26. ♜g2 ♜h4+ 27. ♕g1 ♖g5 mit Damengewinn. Durch den „nackten“ weißen König ist dieses traumhafte Zusammenspiel der schwarzen Figuren möglich.

21. ... ♖g7:h6
22. ♜d2-g2 ♖f8-f2
23. ♜g2-g1

Hoffnungslos ist auch 23. ♖:e4 ♖:e4 24. ♜:e4 ♜g3 mit un-deckbarem Matt.

23. ... e4-e3
24. ♖d4-e6 ♖a8-e8

Unklar wäre 24. ... ♖:e6
25. ♖:e6+ ♕h8 26. ♜g4.

25. ♖e6:c5

Nicht 25. ♖:d6 wegen 25. ... ♖f6! 26. ♖:e3 ♖:e3 27. ♜:e3 h5 mit Gewinn.

25. ... d6:c5
26. ♖d1-d3

Bis hierher hatte sich Weiß bestens verteidigt. Der Textzug ist aber ein ernster Fehlgriß. Notwendig war 26. ♖e2, um ♖f4 zu verhindern. Nach 26. ... ♖g7 27. ♜g3 ♜e7 sollte aber der schwarze Angriff trotzdem erfolgreich sein. So scheitert 28. ♖f1 an 28. ... ♖e5 29. ♜:e3 ♖h2+ 30. ♕g1 ♖d4!! mit Gewinn, oder 28. ♖f3 ♖e5 29. ♜g4 ♖b8, und Weiß hat nichts gegen die Drohung ♜e5.

26. ... ♖h6-f4
27. ♖e1-e2 h7-h5!

28. ♖g4–f5

Auch auf 28. ♖d7 würde g5 folgen.

28. ... g6–g5
29. ♜g1:f2?

Das verliert sofort. Zu versuchen war 29. ♖d7 g4 30. ♖:g4 hg 31. ♜:g4 ♜:g4 32. hg ♖f3 mit der Idee ♖g3, obwohl Schwarz danach ein gewonnenes Endspiel haben dürfte.

29. ... e3:f2
30. ♖e2:e8+ ♜g8–f7
31. ♜h1–g2

Auf 31. ♖g6+ gewinnt ♜:g6
32. ♜g2 g4 33. ♖e2 gh+
34. ♖:h3 ♜:h3+ nebst f1 ♜.

31. ... ♜f7:e8
32. ♜c3–e4 ♜f4–e5
33. ♜e4:f2 ♜e5–d4
34. ♜f2–e4 ♜h4–e1
35. ♖d3–d2 g5–g4
36. h3:g4 h5:g4
37. ♖d2–f2

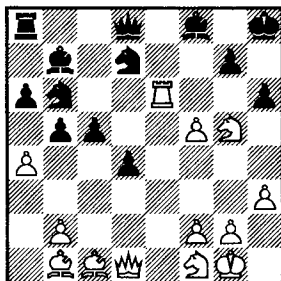
Weiß gab auf. Eine tolle Angriffspartie, in der das schwarze Läuferpaar Maßarbeit geleistet hat.

Partie Nr. 99

Sokolow–Psachis,
Riga 1985

1.e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♖b5 a6
4. ♖a4 ♜f6 5.0–0 ♜e7 6. ♖e1
b5 7. ♖b3 0–0 8.c3 d6 9.h3
♖e8 10.d4 ♜b7 11.a4 h6
12. ♜bd2 ♜f8 13. ♖c2 ed
14.cd ♜b4 15. ♖b1 c5 16.d5
♜d7 17. ♜f1 f5?! (eine mutige

Entscheidung, die zwar eine Klärung im Zentrum hervorruft, aber in noch größerem Maße die schwarze Königsstellung schwächt) 18.ef ♖:e1 (etwas besser 18. ... ♜f6
19. ♖a3) 19. ♜:e1 ♜:d5
20. ♖a3! (damit wird der Turm zum Angriff auf den Königsflügel dirigiert) 20. ... ♜h8
21. ♜f3 ♜5b6 (auf 21. ... ♜7f6 wäre 22. ♜h4 unangenehm) 22. ♖e3 d5 23. ♖e6! d4 (wiederum scheiterte 23. ... ♜f6, wegen 24. ♜e5 ♜c7
25. ♖f4 mit klarem Vorteil)
24. ♜g5!



Einschätzung der Stellung:
Mit diesem überfallartigen Springermanöver inszeniert Weiß auf taktische Art einen entscheidenden Königsangriff. Er kann dabei auf die Traumstellung des Turmes auf e6 bauen, der sowohl senkrecht als auch waagerecht zur größten Kraftentfaltung kommt. Weiterhin darf die weiße Dame das Feld h5 ungehindert betreten. Nicht zuletzt haben die zwei Läufer auf b1

und c1 eine enorme Reichweite. Auch die Bauernmajorität mit dem Stützpfeiler f5 ist ein Garant für den Erfolg. Schwarz fehlen die Leichtfiguren zur Verteidigung des eigenen Königs. Auffallend ist auch der inaktive Turm auf a8. Ein möglicher Konter am Damenflügel und die Beherrschung des Zentrums sind somit illusorisch.

24. ... ♖d8-c7

Die Annahme des Figurenoffers 24. ... hg verbietet sich wegen 25. ♖h5+ ♕g8 26. f6! ♖:f6 27. ♜:f6 ♖:f6 28. ♗h7+ ♕h8 29. ♗g6+ nebst Matt auf h7.

25. ♗g5-f7+ ♕h8-g8
26. ♗f7:h6+

Damit wird die entscheidende Bresche geschlagen, wonach der schwarze König permanent Mattgefahren ausgesetzt ist.

26. ... g7:h6
27. ♖d1-g4+ ♕g8-h8
28. f5-f6!

Aktiviert spielentscheidend den Läufer b1 und kontrolliert gleichermaßen die Felder e7 und g7.

28. ... ♗b6-d5

Hoffnungslos wäre auch 28. ... ♗e5 29. ♜:e5 ♖:e5 30. ♖g6 ♗e4 31. ♗:e4 ♜a7 32. f7 ♖g7 33. ♖:b6 und der Anziehende gewinnt leicht.

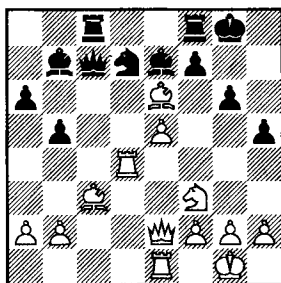
29. f6-f7 ♗d7-f6
30. ♖g4-g6 c5-c4
31. ♗b1-f5

Selbst diesen kleinen Luxus kann sich Weiß noch leisten, um den Läufer nicht durch d3 ausgesperrt zu wissen. Schwarz gab auf. Er steht den Drohungen 32. ♗:h6 und 32. ♜:f6 hilflos gegenüber, da auch 31. ... ♗g7 an 32. ♜e8+ scheitert. Ein typischer weißer Angriffssieg des Läuferpaares in der Spanischen Verteidigung.

Partie Nr. 100

Condie-Botterill,
Brighton 1984

1. d4 d5 2. c4 dc 3. ♗f3 ♗f6
4. e3 e6 5. ♗:c4 c5 6. 0-0 a6
7. ♖e2 b5 8. ♗b3 ♗b7 9. ♜d1
♗bd7 10. e4 cd (auf 10. ... ♗:e4 folgt 11. d5, auf 10. ... ♗:e4 11. ♗g5 mit gefährlichem Angriff) 11. e5 ♗d5
12. ♜:d4 ♗e7 13. ♜g4 ♖g7
14. ♗d2 g6 15. ♗c3 ♗:c3
16. ♗:c3 ♜c8 17. ♜e1 h5?
18. ♜d4 0-0? 19. ♗:e6!



Einschätzung der Stellung:
Nachdem Schwarz mit dem Zug h5 seine Königsstellung entscheidend geschwächt hat und danach noch kurz rochiert, wird er durch den Textzug unsanft auf den Boden der Realität geholt. Weiß hat Entwicklungsvorsprung und alle Figuren bestens platziert. Das Läuferscheinopfer basiert auf der Tatsache, daß 19. ... fe an 20. ♖d3! scheitert. Der Doppelangriff der Dame auf den Springer d7 und den Bauern g6 gewinnt sofort. Durch die offene d-Linie und den aktiven Turm auf d4 können die weißen Läufer mit taktischen Schlägen den Grundstein zum Sieg legen.

19. ... ♖b7:f3
20. ♖e2-d3!

Diese Feinheit mußte man allerdings bei dem Läuferopfer berechnen. Die Kreuzfesselung ♖:g6+ ist das Hauptmotiv, wodurch Schwarz keine Zeit hat, die Verteidigung zu konsolidieren.

20. ... ♗d7:e5

Auf 20. ... fe entscheidet 21. ♖:g6+ ♕h8 22. ♖h6+ ♕g8 23. ♖:e6+ ♜f7 24. ♜:d7 ♗g4 (24. ... ♖c6 25. ♜:e7 mit Gewinn) 25. ♖g6+ ♜g7 26. ♜:c7 ♜:g6 27. ♜:e7.

21. ♜e1:e5! ♖c7:e5
22. ♖d3:g6+ ♖e5-g7

Erzwungen, da 22. ... ♕h8 an

23. ♖h6+ ♕g8 24. ♜g4+!!
♗:g4 25. ♖g6+ ♕h8
26. ♗:e5+ f6 27. ♖h6 matt
scheitert.

23. ♖g6:g7+ ♕g8:g7
24. ♗e6:c8 ♗e7-f6

Das Schlagen auf c8 verbietet sich wegen 25. ♜c4+ nebst ♜:c8.

25. ♗c8:a6 ♗f3-e2
26. ♜d4-d5 ♗f6:c3
27. b2:c3 ♗e2-c4
28. ♜d5:h5 ♜f8-a8
29. ♗a6:b5 ♕g7-g6
30. ♜h5-c5

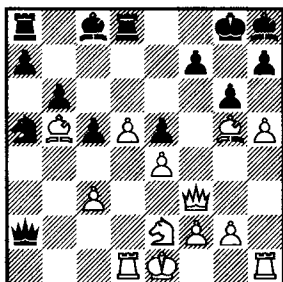
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 101

Jussupow-Timman,
Tilburg 1986

1.d4 ♗f6 2.c4 g6 3. ♗c3 d5
4.cd ♗:d5 5.e4 ♗:c3 6.bc ♗g7
7. ♗c4 b6 8. ♖f3 0-0 9. ♗e2
♗c6 10.h4 (solider ist 10.0-0
oder 10. ♗e3) 10. ... ♗a5
11. ♗d3 e5 12. ♗a3 ♜e8
13.h5! ♖d7! 14. ♜d1 (unklar
ist 14.d5 ♖a4 15. ♗c1 ♗b7
mit der Idee ♗c5) 14. ... ♖a4
15. ♗c1 c5 (damit überschätzt
Schwarz seine Möglichkeiten.
Besser war 15. ... ed 16.cd
♗c6 17.hg hg 18.0-0 ♗:d4
19. ♗:d4 ♗:d4 20. ♗c2 mit un-
klaren Verwicklungen) 16.d5
♖:a2 17. ♗h6!? ♗h8? (diesen
Tempoverlust verträgt die
schwarze Stellung nicht mehr.
Ausgleich wäre nach 17. ...
♗:h6 noch möglich gewesen.
Zum Beispiel 18.hg fg

19. ♖:h6 ♘d7 20. ♔f6 ♖f8
 21. ♖:g6+ nebst Dauerschach)
 18. ♘b5 ♖d8 19. ♘g5!



Einschätzung der Stellung:
 Das weiße Läuferpaar dominiert auf den weißen und schwarzen Feldern. So ist kein Wunder, daß taktische Möglichkeiten in der Luft liegen. Für Schwarz liegt die Hauptgefahr vorrangig in der h-Linie, wo der schwache Punkt h7 besonders ins Auge springt. Bei Weiß, der neben Raumvorteil eine sichere Königsstellung besitzt, stehen alle Figuren zum Angriff bereit. Das Gegenteil trifft für die schwarzen Figuren zu. Rein optisch ist zu erkennen, daß sie nur die achte Reihe bzw. Randpositionen auf der a-Linie einnehmen. So wird die ausgelassene Ausgleichsmöglichkeit im 17. Zug bitter bestraft.

19. ... ♔a2-b3

Guter Rat ist teuer. So verliert
 19. ... ♘d7 wegen 20. hg fg
 21. ♖:h7! ♖f8 (21. ... ♔:h7

22. ♔f7+ ♘g7 23. ♘f6 ♖g8
 24. ♔:d7 mit der undeckbaren
 Drohung 25. ♔h3+)
 22. ♖:h8+ ♔:h8 23. ♘:f6+
 nebst ♘:d7.

20. h5:g6 f7:g6

21. ♖h1:h7!

Dieser schöne Entscheidungs-
 zug wird durch die Hilfe der
 Läufer möglich.

21. ... ♔g8:h7

22. ♔f3-f7+ ♘h8-g7

23. ♘g5-f6 ♖d8-g8

24. ♘b5-e8!

Danach gibt es kein Entkom-
 men aus dem Mattnetz.

Schwarz gab auf, da auch

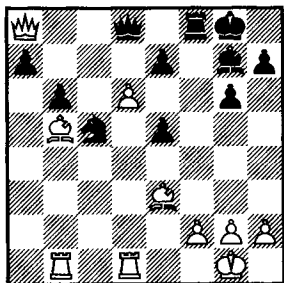
24. ... ♘f5 25. ef ♖a:e8

26. ♔:g6+ ♔h8 27. ♔h6 Matt
 ergibt.

Partie Nr. 102

Rastenis-Razauskas,
 UdSSR 1984

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3. ♘c3 d5
 4.cd ♘:d5 5. ♘f3 ♘g7 6.e4
 ♘:c3 7.bc c5 8. ♖b1 0-0
 9. ♘e2 ♔a5 10.0-0 ♔:a2
 11. ♘g5 ♔e6 12. ♔c2 cd 13.cd
 b6 14. ♘c4 ♔d7 15. ♖fd1 ♘b7
 (15. ... ♘a6 16. ♘d5 ♘b7
 17. ♘e5!) 16.d5 ♘a6 17. ♘b5
 ♔d6, 18. ♔e2 ♘c5 19.e5 ♔d8
 20.d6! f6 21. ♘e3 ♘:f3 (21. ...
 ed 22. ♘:c5 ♘:f3 - 22. ... bc
 23. ♘c4+ ♔h8 24. ♖:b7! -
 23. ♔:f3 bc 24. ♖:d6 ♔e7
 25. ♘c4+ ♔h8 26. ♖e6 ♔d8
 27. ♖d1 mit Gewinn) 22. ♔:f3
 fe 23. ♔:a8!!



Einschätzung der Stellung:
Ein elegantes Damenopfer,
das durch drei Faktoren er-
möglicht wird. An erster Stelle
steht die Macht des Läuferpaa-
res, das wesentliche Felder auf
dem Brett kontrolliert. Zwei-
tens entsteht durch die Schlag-
möglichkeit auf e7 ein starker
Freibauer, dessen Umwand-
lung in eine neue Dame
droht. Der dritte Faktor, der
Weiß zu diesem Damenopfer
ermutigt, ist die offene d-Linie
mit der ständigen Drohung
♖d8.

Die Raumnot auf der achten
Reihe gestattet Schwarz kein
aktives Gegenspiel, so daß die
nächsten Züge mehr oder we-
niger erzwungen sind.

23. ... ♔d8:a8
24.d6:e7 ♜f8-c8

Was sonst? 24. ... ♜e8 schei-
tert an 25.♙:e8 ♚:e8 26.♜d8
mit sofortigem Gewinn, und
nach 24. ... ♔f7 25.♙:c5 bc
26.ef♚+ ♔:f8 27.♜d7 ent-
scheidet das Eindringen der
Türme auf der siebenten
Reihe.

25.♙b5-c4+ ♔g8-h8
26.♙e3-g5! ♙c5-b7

Die einzige Verteidigung, um
das Schach auf d8 zu verhin-
dern.

27.♙c4-a6!

Wie ein Magnet drohen die
Läufer mal auf den weißen,
mal auf den schwarzen Fel-
dern, die sofortige Entschei-
dung herbeizuführen.

27. ... ♜c8-e8
28.♜b1-c1!

Übereilt wäre 28.♙:b7 ♚:b7
29.♜d8 ♚c6 30.♜bd1 ♔g8!,
und Schwarz ist gar der glück-
liche Gewinner.

28. ... h7-h6

Jetzt käme die Verteidigung
28. ... ♔g8 zu spät. Nach
29.♜c7 ♙c5 30.♜c8! ♜:c8
31.♙:c8 ♚:c8 32.♜d8+ steht
der Umwandlung des Freibau-
ern nichts mehr im Wege.

29.♙a6:b7 ♚a8:b7
30.♜d1-d8 h6:g5
31.♜d8:e8+ ♔h8-h7
32.♜e8-h8+!

Die einfachste Lösung!

32. ... ♙g7:h8
33.e7-e8♚ ♔h8-g7
34.♜c1-c6! b6-b5
35.♚e8:g6+ ♔h7-g8
36.♜c6-e6

Schwarz gab auf.

3.5. Beiderseitiges Läuferpaar

Besitzen beide Parteien ein Läuferpaar, so erleben wir häufig Abspiele, die das Mittelspiel und den Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel betreffen. Immer ist der Ausgangspunkt für denjenigen, der Vorteil erreichen will, daß er das aktivere Läuferpaar hat. Dazu muß an strategischen Merkmalen vorhanden sein: 1. Raumvorteil, 2. Entwicklungsvorsprung und 3. eine dominierende Reichweite des Läuferpaares. Der Besitzer des passiven Läuferpaares ist meistens so mit Verteidigungsaufgaben belastet, daß er im Kampf um diese strategischen Merkmale unterlegen ist. Welche Methoden werden nun angewandt, um in Vorteil zu kommen?

Durch Bedrohung eines schwachen Punktes kann ein Bauernzug provoziert werden, wodurch eine Diagonale geöffnet wird. Hier besteht die Möglichkeit, daß mit Läufer und Dame ein Mattspiel ausgelöst wird.

Häufig ist auch das Zusammenspiel mit Dame und Turm von partieentscheidender Bedeutung. Die offenen Linien auf der siebenten und achten Reihe haben dabei einen hohen Stellenwert.

Eine beliebte Methode ist die Aussperrung eines Läufers

vom Kampfgeschehen, was auch durch Bauernopfer geschehen kann.

Bei vorhandenem Raumvorteil ist ein aktives Läuferpaar in der Lage, eine Bauernmajorität zur Freibauernbildung zu führen.

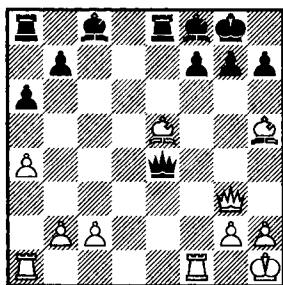
Isolierte Bauern neigen häufig zur Schwäche und können von einem aktiven Läuferpaar direkt bedroht werden.

Auch als unvertreibbare Blockadefiguren vermögen die Läufer, im Zentrum postiert, große Wirkung zu erzielen. Das Fixieren von schwachen Punkten, speziell Bauernschwächen, löst immer eine Überlastung aus. Der Besitzer des aktiven Läuferpaares erzielt in solchen Spielsituationen im Endeffekt Materialgewinn und hat somit gute Gewinnchancen.

Partie Nr. 103

Geller–Pantschenko,
Sotschi 1983

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cd
4.♗:d4 ♗f6 5.♗c3 e6 6.♞e2
♞e7 7.0–0 0–0 8.f4 ♗c6
9.♞e3 a6 10.a4 ♖c7 11.♙h1
♞e8 12.♞g1 ♗f8 13.♖d3
♗:d4 14.♞:d4 e5 15.fe de
16.♖g3 ♖c6 17.♞:e5 ♗:e4
18.♗:e4 ♖:e4 19.♞h5!



Einschätzung der Stellung:
Nach dem Generalabtausch auf e4 sind erst einmal Spannungsherde im Zentrum beseitigt worden. Mit dem Textzug ergreift aber Weiß erneut die Initiative und attackiert den Punkt f7. Er provoziert damit den Bauernzug g6, um eventuell auf der Diagonale a1–h8 durch Dame und Läufer Mattdrohungen aufzustellen. Der weiße Raumgewinn und der Entwicklungsvorsprung garantieren damit bei gleichem Material doch Stellungsvorteil. Weiß wird jetzt vor allem auf die sich bietenden taktischen Ressourcen setzen.

19. ... g7–g6

Sowohl 19. ... ♖:e5 20. ♗:f7+ ♕h8 21. ♗d5! ♗:d5 22. ♖:f8+ ♗g8 23. ♖:g8+ ♕:g8 24. ♗:e5 verliert wie auch 19. ... ♗:e5 20. ♗:f7+ ♕h8 21. ♗:e8 ♗:e8 22. ♖ae1 ♗d8 23. ♗f4 ♗d7 24. ♖d1, und die Fesselung entscheidet. Auf 24. ... ♗c8 folgt nämlich 25. ♖:d7, und der Turm ist tabu wegen 26. ♗:f8+ nebst Matt.

20. ♗e5–c3 ♗c8–f5

Verdächtig wäre 20. ... ♗g7 21. ♖fe1! (21. ♖ae1!? ♗:a4 22. ♗f4! ♗d7! 23. ♗g4 ♖:e1!! 24. ♗:d7 ♖:f1 mit guten Remischancen) 21. ... ♗c6 22. ♗f3 ♖:e1 23. ♖:e1 ♗:a4 24. ♗:g7 ♕:g7 25. ♗e5+ ♕g8 26. ♗e8+ ♗:e8 27. ♖:e8+, und Schwarz ist auf der achten Reihe in einer tödlichen Fesselung. Sofort verliert 20. ... ♗c6 21. ♗f4 ♗e6 22. ♗d4 nebst Matt auf h8 oder g7.

21. ♗h5–f3 ♗e4:c2

21. ... ♗e7 22. ♗b7! ♗:b7 23. ♖:f5 kostet Schwarz einen wichtigen Bauern.

22. ♗f3:b7 ♖a8–a7

23. ♗b7–c6 ♖e8–e7

Schwarz muß das Feld e5 unter Kontrolle behalten.

24. ♖a1–c1 ♗c2–d3

25. ♗g3–h4! ♗f8–g7

Wiederum drohte vernichtend 26. ♗f6; auf 25. ... ♗d6 hätte 26. ♗f6 ♖e6 27. ♖:f5 gewonnen, weil 27. ... gf an 28. ♗g5+ nebst Matt scheitert.

26. ♖f1–d1

Mit dem Textzug macht Weiß alles klar, weil die achte Reihe ohne Schutz ist.

26. ... ♗d3–e3

27. ♖d1–d8+ ♗g7–f8

28. ♖c1–d1 ♗f5–d7

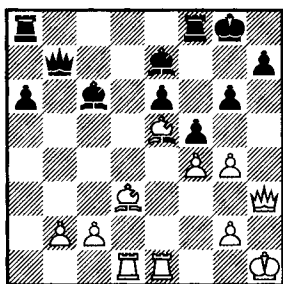
29. ♗h4–f6

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 104

Vogt-Rodriguez,
Berlin 1979

1.e4 c5 2.♟f3 d6 3.d4 cd
4.♟:d4 ♟f6 5.♟c3 e6 6.♞e2
♞e7 7.0-0 0-0 8.f4 a6 9.♞h1
♞c7 10.♞e1 ♟c6 11.♞e3
♟:d4 12.♞:d4 b5 13.a3 ♞b7
14.♞g3 ♞c6 15.♞ae1 ♞b7
16.♞d3 b4 17.ab (auch
17.♟d1 kam in Betracht)
17. ... ♞:b4 18.♟e2 ♞b7
19.e5 ♟h5 20.♞h3 g6 21.♟g3
♟:g3+ (den Vorzug verdiente
21. ... de 22.♞:e5 ♟g7
23.♟e4 f6 24.♞c3, wo Weiß
nur minimalen Vorteil hätte)
22.hg! de 23.♞:e5 f5 (mit der
Idee, h5 zu spielen und den
Königsflügel zu blockieren)
24.g4!



Einschätzung der Stellung:
Mit dem Bauernzug g4 wird
der weiße Angriff auf den
schwarzen König am Leben
erhalten. Eine Blockade muß
verhindert werden, damit die
gut postierten Läufer mit Un-
terstützung der Dame und der
Türme weitere Vorteile anpei-
len können. Als Plan bietet

sich die Verdoppelung der
Türme auf der e-Linie an
oder gegebenenfalls eine
Schwenkung auf der h-Linie.
Im rechten Moment sind auch
Figurenopfer denkbar, um die
schützende Bauernkette von
Schwarz zu sprengen. Neben
dem Raumvorteil kann im
Endspiel der weiße Freibauer
auf c2 von Bedeutung sein.
Der schwarze Aktivposten ist
die Diagonale a8-h1 mit
Druck gegen den Punkt g2.
Schwarz hat aber nur Verteidi-
gungschancen, wenn es zur
rechten Zeit gelingt, einen der
beiden weißen Läufer zu tau-
schen, die bedrohliche Wir-
kung auf den Diagonalen
a1-h8 und a2-g8 bekommen
könnten. Unmittelbarer Haupt-
gefahrenpunkt ist jedoch
die Bauernschwäche e6 und
das mögliche Eindringen
der weißen Türme auf die
e-Linie.

24. ... ♞a8-d8
25.g4:f5 e6:f5
26.♞e1-e3! h7-h5?

Eine schwache Verteidigung,
weil jetzt Weiß in der offenen
e-Linie ungestört seine Türme
verdoppelt und der Punkt g6
gefährdet ist. Richtig war ein-
zig 26. ... ♞f6, um endlich das
weiße Läuferpaar zu spalten.
Auch dann wäre freilich an-
gesichts der Turmverdoppe-
lung in der offenen e-Linie
die weiße Position vorzuzie-
hen.

27. ♖f1-e1 ♗e7-c5
 28. ♖e3-g3 ♖g7-h7
 29. ♖g3-g5!

Weiß macht ernst. Nach

30. ♖:h5+ gh 31. ♗:h5+ ♖g8
 32. ♗g6+ wäre Schwarz matt.

29. ... ♖h7-h6
 30. ♗h3-g3 ♗c6-e8

Ein schönes Matt ergäbe

30. ... ♗f7 31. ♖:h5+ gh
 32. ♗g5+ ♖h7 33. ♗:f5+!!
 ♗:f5 34. ♗g7.

31. ♗d3:f5! ♖f8:f5

Auch hier war, falls Schwarz

31. ... gf gespielt hätte, nach
 32. ♖g7 ♗e7 33. ♗g5+!! hg
 34. fg matt möglich.

32. ♖g5:f5 ♖d8-d2

Oder 32. ... gf 33. ♗g5+ nebst
 34. ♗:d8 mit Gewinn.

33. ♗e5-g7+

Die einfachste Gewinnlösung.

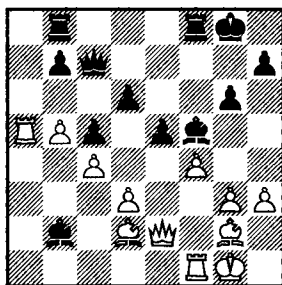
33. ... ♖h6:g7
 34. ♖f5:c5

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 105

Uhlmann-Grünberg,
 Halle 1984

1.c4 c5 2.g3 g6 3.♗g2 ♗g7
 4.♗c3 ♗c6 5.e4 a6 6.♗ge2
 ♖b8 7.a4 d6 8.d3 ♗f6 9.0-0
 0-0 10.h3 ♗e8 11.♗e3 ♗d4
 12.♖b1 a5 13.♗b5 ♗:e2+
 14.♗:e2 ♗c7 15.f4 f5 16.ef
 ♗:f5 17.♖bd1 ♗:b5 18.ab
 ♗b6 19.♖a1 ♗c7 20.♗d2
 ♗:b2 21.♖:a5 e5?



Einschätzung der Stellung:

Mit seinem letzten Zug möchte Schwarz die Bauernschwäche e7 beseitigen und weitere Materialreduzierung herbeiführen. Eine gedankliche Unaufmerksamkeit, die schwere Folgen hat. Weiß wird nämlich durch eine taktische Finesse einen Freibauern am Königsflügel bilden. Von entscheidendem Vorteil ist, daß sich durch den Bauernzug e5 der Läufer b2 die Rückkehr nach g7 versperrt hat. Auf d4 ist der schwarzfeldrige Läufer zwar nicht zu bedrohen, bleibt jedoch durch das „Bauerngerippe“ c5 und e5 vom Spiel ausgeschlossen. Das weiße Läuferpaar wird hingegen nach wenigen Zügen übermächtig und bestimmt das weitere Geschehen.

22.g3-g4 ♗b2-d4+
 23.♖g1-h1 ♗f5-d7
 24.f4-f5!

Das ist die Pointe der weißen Spielführung.

24. ... g6:f5

25.g4:f5 ♖g8-h8

Der Bauer f5 ist nicht zu schlagen, weil nach 25. ... ♙:f5 26. ♖:f5 ♖:f5 27. ♗g4+ eine Figur verlorengeht.

26. ♗e2-h5!

Danach ist es bereits schwierig, eine vernünftige Verteidigung zu finden. Dem Läufer g2 winkt der Idealplatz auf e4, und es ist nicht zu sehen, wie Schwarz dann den Vormarsch des Bauern nach f6 stoppen will. Das Läuferpaar des Anziehenden übt eine dominierende Rolle aus.

26. ... e5-e4

Durch dieses Bauernopfer soll wenigstens der Läufer d4 wieder eine Verteidigungsfunktion übernehmen.

27. ♙g2:e4 ♖b8-e8
28.f5-f6! ♖e8:e4

Hoffnungslos ist auch 28. ... ♙e6 wegen 29. ♙h6, da ♖:f6 an 30. ♗:e8 scheitert.

29.d3:e4 ♙d7-e8
30. ♖a5-a8!

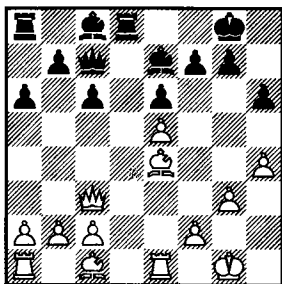
Nachdem noch die letzte passive weiße Figur eingreift, ist das Matt in wenigen Zügen nicht mehr zu vermeiden. Schwarz gab auf.

Partie Nr. 106

Wedberg-Kirow,
Kopenhagen 1981

1.e4 c5 2.♖f3 ♗c6 3.d4 cd

4.♗:d4 e6 5.♗c3 a6 6.g3 ♗c7
7.♙g2 ♗f6 8.0-0 ♙e7 9.♖e1
0-0 10.♗:c6 dc 11.e5 ♖d8
12.♗f3 ♗d5 13.h4 ♗:c3
14.♗:c3 h6 15.♙e4



Einschätzung der Stellung:

Nach Abtausch des Springerpaars und eines Bauern ist eine Position entstanden, in der Weiß geringfügig besser steht. Er besitzt Raumvorteil und ein Läuferpaar mit größerer Reichweite, das im Zusammenwirken mit der Dame einen Königsangriff inszenieren kann. So ist das Manöver ♗f3, ♙d3 und ♗e4 eine latente Gefahr. Auch das Läuferopfer auf h6 muß beachtet werden. Schwarz hat Entwicklungsprobleme mit seinem Damenflügel. Der Läufer c8 ist das Sorgenkind, da er keine guten Felder hat und lange Zeit passiv verharren muß. Langfristig gesehen wird auch die offene d-Linie eine Rolle spielen. Die Verbindung der Türme ist darum wesentlich.

15. ... c6-c5

16. ♖d3–f3 ♜a8–a7

Um den Druck von b7 loszuwerden und eventuell mittels b5 und ♘b7 den weißen Angriffsläufer e4 abzutauschen.

17. ♖f3–g4 ♙g8–h8

Schwarz muß auf die Drohung 18. ♘:h6 reagieren. Ein Fehler wäre 17. ... ♙f8 wegen 18. ♘h7 mit der vernichtenden Drohung 19. ♘:h6 gh 20. ♖g8 matt.

18. ♘c1–g5!

Der Entwicklungsvorsprung gestattet Weiß, eine taktische Lösung anzustreben. 18. ... hg scheitert an 19. ♖h5+ nebst Matt, und 18. ... ♘:g5 19. hg ♖:e5 20. gh gh 21. ♘:b7 ♖g5 (21. ... ♖:b2 22. ♖h4!) 22. ♖:g5 hg 23. ♘:c8 ♜:c8 24. ♜e5 gewinnt einen Bauern.

18. ... b7–b5
19. ♜a1–d1 a6–a5

Die normale Entwicklung 19. ... ♘b7 scheitert an der fehlenden Verbindung der schwarzen Türme. Zum Beispiel 20. ♘:e7 ♖:e7 21. ♜:d8+ ♖:d8 22. ♜d1 ♖c7 23. ♜d6!, und die offene d-Linie bringt kurzfristig Materialgewinn, da die schwarzen Damenflügelbauern allesamt schwach sind. Schlecht wäre auch 19. ... ♜d4 wegen 20. ♜:d4 cd 21. ♘d3 mit Angriff auf den Bauern d4. Nach ♖e4 ist der Verlust nicht zu vermeiden.

20. ♖g4–f4!

Dieser feine Schwenk der Dame erzwingt die Entscheidung. Auf 20. ... hg gewinnt 21. ♖:f7 ♘b7 22. ♖h5+ ♙g8 23. ♘h7+ ♙f8 24. ♘g6 ♙g8 25. ♖h7+ ♙f8 26. ♖h8 matt.

20. ... ♙h8–g8
21. ♘g5:h6! ♜d8:d1
22. ♜e1:d1 g7:h6
23. ♖f4:h6 f7–f5

Oder 23. ... ♘d8 24. ♘h7+ ♙h8 25. ♘g6+ ♙g8 26. ♖h7+ ♙f8 27. ♖h8+ ♙e7 28. ♖f6+ ♙e8 29. ♘:f7+ ♖:f7 30. ♜:d8 matt.

24. e5:f6 e. p. ♘e7–f8

Falls 24. ... ♘d6, so 25. ♘g6! mit Gewinn.

25. ♖h6–g6+ ♙g8–h8
26. ♖g6–h5+ ♙h8–g8
27. ♜d1–d5!!

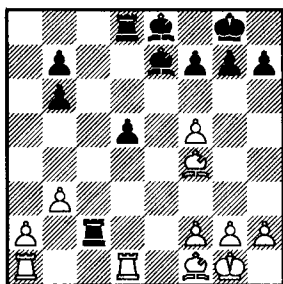
Der krönende Abschluß dieser konsequent geführten Partie. Schwarz gab auf. Sinnlos wäre 27. ... ed 28. ♘:d5+ ♖f7 29. ♖g6+ ♘g7 30. ♘:f7+ ♜:f7 31. fg mit leichtem Gewinn.

Partie Nr. 107

Uhlmann–Lukin,
Leningrad 1984

1. c4 e5 2. ♘c3 d6 3. d4 ed
4. ♖:d4 ♘c6 5. ♖e3 ♘ge7
6. ♘d5 ♘e5 7. ♖c3 c6 8. ♘e3
♘7g6 9. ♘f3 ♘:f3+ 10. ef
♘e7 11. ♖c2 0–0 12. ♘d3 d5
13. cd cd 14. 0–0 ♘e6 15. ♜d1
♜c8 16. ♖a4 ♖b6 17. f4 ♜fd8

18.f5 ♖d7 19.♔b3 ♘f4
 20.♔:b6 ab 21.♙f1 ♙c6
 22.♘c2 ♙a4 23.b3 ♖:c2
 24.♙:f4 ♙e8



Einschätzung der Stellung:
 Bei gleichem Material hat Weiß die besser postierten Läufer, da sie über eine größere Reichweite verfügen. Der Doppelbauer auf f5 neigt nicht zur Schwäche, da er mit ♙d3 leicht gedeckt werden kann. Er kontrolliert den Punkt e6 und engt den Königsflügel ein. Durch die mögliche Blockade auf d3 ist auch der schwarze Freibauer d5 nicht zu fürchten. Weiß kann die offene c-Linie schnell mit einem Turm betreten. Im Gegensatz zur weißen Bauernstruktur sind die Damenflügelbauern von Schwarz anfällig. Der Raumvorteil, kombiniert mit dem aktiveren Läufer- und Turmpaar, sichert Weiß einen kleinen Vorteil.

25.♙f1-d3 ♖c2-c8
 26.♖a1-c1 ♙e8-c6
 27.♖c1-c2 d5-d4

28.f2-f3 ♙e7-c5
 29.♙g1-f2 ♖d8-e8
 30.♖d1-e1 ♖e8:e1
 31.♙f2:e1

Durch den Turmtausch ist die Verteidigung für Schwarz keinesfalls leichter zu führen.

31. ... ♙c5-b4+

Schwarz versucht seine Läufer umzudirigieren, was sicherlich nicht das richtige Rezept ist. Möglicherweise war f6 und ♙f8 die bessere Aufstellung.

32.♙e1-f2 ♙b4-c3
 33.♙f4-d2!

Damit kommt es zum Tausch eines Läufers, wonach Schwarz sich um seinen Bauern d4 Sorgen machen muß.

33. ... ♙c3:d2

Falls 33. ... ♙d7, so 34.♙:c3 dc 35.♙e3 b5 36.b4, und nach ♙d4 geht der Bauer c3 verloren.

34.♖c2:d2 ♙g8-f8
 35.f5-f6! h7-h6

Auf 35. ... g6 ist die Verankerung 36.g4 h6 37.h4 nebst g5 unangenehm, da der Bauer f6 wie ein Pfahl im Fleische sitzt.

36.f6:g7+ ♙f8:g7
 37.a2-a4 ♖c8-d8
 38.♙d3-c4 ♙g7-f6
 39.♙f2-e2 ♖d8-e8+
 40.♙e2-d3 ♖e8-d8
 41.♖d2-e2

Damit ist ein weiterer Teiler-

folg zu verbuchen. Weiß besetzt die offene Linie, da der schwarze Turm an die Dekkung des Bauern d4 gebunden ist.

41. ... ♖d8-d6
 42. f3-f4! ♙f6-f5
 43. g2-g3 f6-f7
 44. ♕c4-e6+! ♙f5-g6

Nicht 44. ... ♖:e6 wegen
 45. g4+ mit Qualitätsgewinn.

45. g3-g4 ♕c6-f3
 46. ♕e6-f5+

Die Umklammerung wird immer dichter, da der schwarze Turm passiv zusehen muß, wie sich der weiße Raumvorteil ständig vergrößert.

46. ... ♙g6-f7
 47. ♖e2-c2 ♕f3-d1?

Notwendig war 47. ... ♕c6, um das Eindringen des Turmes auf der siebenten Reihe zu verhindern. Trotzdem stünde Schwarz nach 48. h4 nebst h5 dem Manöver ♖c2-c1-e1 wehrlos gegenüber. Es würde ♕g6+ drohen mit Eindringen des Turmes auf die e-Linie. In verschiedenen Abspielen wäre ♕e4 gut mit Übergang ins Turmendspiel.

48. ♖c2-c7+ ♙f7-g8
 49. ♖c7:b7 h6-h5

Das geplante 49. ... ♕:b3 verliert wegen 50. a5!, da nach 50. ... ba der schwarze Läufer auf b3 einsteht: 51. ♖:b3.

50. g4:h5 ♕d1:h5

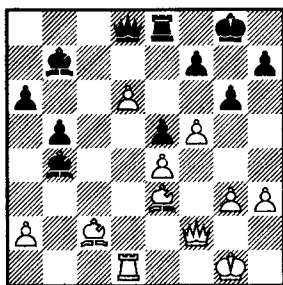
51. ♖b7-d7!

Weiterer Materialverlust ist nicht zu vermeiden.
 Schwarz gab auf.

Partie Nr. 108

Uhlmann-Womacka,
 Jüterbog 1985

1. c4 c5 2. ♖f3 ♖f6 3. ♖c3 e6
 4. g3 b6 5. ♕g2 ♕b7 6. d4 cd
 7. ♗:d4 d6 8. 0-0 a6 9. e4
 ♖bd7 10. ♗e3 ♕e7 11. ♖d4
 ♗c7 12. b3 0-0 13. ♕b2 ♖fe8
 14. ♖fe1 ♖ad8 15. ♖e2 ♕f8
 16. ♗d2 ♖c5 17. ♖d1 ♖g4
 18. ♖c2 g6 19. ♖e3 ♕h6 20. f4
 ♖:e3 21. ♗:e3 ♕g7 22. b4
 ♖d7 23. ♖ed2 ♖b8 (gutes
 Spiel erlangt Weiß nach 23. ...
 ♗:c4!? 24. ♖:d6 ♗:b4
 25. ♗d2! ♕f8 - 25. ... ♕c8
 26. ♖h1 ♕f8 27. ♖d4 mit der
 Idee e5 und ♖e4! - 26. ♖:d7
 ♖:d7 27. ♗:d7 ♗:b2 28. ♗:e8
 ♗:c3 29. ♗a4 ♕c5+ - 29. ...
 ♗e3+ 30. ♖h1 ♗e2 31. ♗d4
 ♗:a2 32. ♗:b6 mit Vorteil -
 30. ♖h1 ♗e3 31. ♗b3 ♕:e4
 32. ♗:e3 ♕:g2+ 33. ♖:g2
 ♕:e3 34. ♖f3 ♕c5 35. ♖e4,
 und der aktive König sichert
 den Vorteil) 24. ♕f1 ♕f8
 25. ♗d4! e5 26. ♗f2 ♖d7 27. f5
 ♕e7 28. ♖c2 ♖f6 29. ♕d3
 ♖c8 30. ♕c1 ♗d8 31. h3 d5
 32. ♖:d5 ♖:d5 33. cd ♕:b4
 34. ♕e3 ♖:c2 35. ♕:c2 b5
 36. d6!



Einschätzung der Stellung:
Nach dem Textzug d5–d6 hat Weiß entscheidenden Raumvorteil. Der passive Läufer auf c2 wird in wenigen Zügen auf b3 postiert und übt auf der Diagonale a2–g8 Druck auf den Punkt f7 aus. Weiterhin können Turm und Dame von Weiß im Zusammenspiel flexibel auf der halboffenen d-Linie und der f-Linie zum Einsatz kommen. Hingegen sind die beiden schwarzen Schwerfiguren an die achte und siebente Reihe gebunden. Besonders ins Gewicht fällt, daß der weiße Freibauer d6 den schwarzen Läufer b4 daran hindert, rechtzeitig zur Verteidigung der geschwächten Felder f6 und h6 zurückzukehren. Da sich das Schlagen auf d6 verbietet, wie die nachfolgende Analyse zeigt, steht Weiß klar besser.

36. ... ♖d8–d7

Fehlerhaft wäre 36. ... ♘:d6 37.fg hg (oder 37. ... fg 38.♙b3+ ♔h8 39.♗f7 ♚f8 40.♗e6 ♚f6 41.♚:d6 mit

Gewinn) 38.♙b3! ♚f8 (falls 38. ... ♚e7 39.♗f6 ♚d7 40.♙:f7+ mit Gewinn) 39.♙h6 ♙:e4 40.♙:f8 ♗:f8 41.♚:d6 ♗:d6 42.♗:f7+ nebst Matt.

37.♔g1–h2 ♚e8–c8

Auch jetzt verbot sich das Schlagen mittels 37. ... ♙:d6 wegen 38.fg hg 39.♙b3 ♚d8 40.♙g5 mit Materialgewinn.

38.f5:g6! h7:g6

Falls 38. ... fg 39.♙b3+ ♔g7 40.♚f1!, und das Schach auf f7 oder f6 ist tödlich.

39.♙c2–b3 ♔g8–g7
40.♚d1–f1! f7–f5

Erzwingen, da wiederum 40. ... ♙:d6 scheitert – 41.♗f6+ ♔h7 42.♗:f7+.

41.e4:f5 ♙b4:d6

Es gibt keine Verteidigung mehr für den schwarzen König. Nach 41. ... gf 42.♗:f5 ♗:f5 43.♚:f5 ♙c6 (43. ... ♚f8 44.♙h6+! mit Qualitätsgewinn) 44.♚f7+ ♔g6 45.h4 ♙:d6 46.g4, und gegen h5 matt ist nichts zu erfinden.

42.♙b3–e6 ♗d7–e8
43.f5–f6+ ♔g7–h7
44.♙e6:c8 ♙b7:c8
45.f6–f7

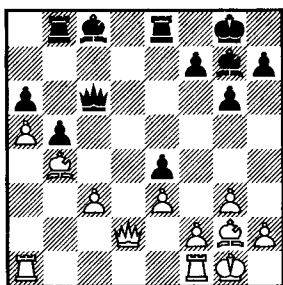
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 109

Baumbach–Uhlmann,
Weimar 1968

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5

4.cd ♖:d5 5.g3 ♘g7 6.♘g2
 ♖:c3 7.bc c5 8.e3 ♖d7 9.♖e2
 ♜b8 10.a4 b6 11.a5 b5 12.dc
 ♚c7 13.c6 ♖e5 14.♖d4 ♖c4
 15.0-0 0-0 16.♚e2 a6
 17.♘a3 ♜e8 18.♘b4 e5
 19.♖b3 e4 20.♖d2 ♖:d2
 21.♚:d2 ♚:c6



Einschätzung der Stellung:
 Weiß hat eine Bauernschwäche auf c3, die den Läufer b4 permanent zu Verteidigungszwecken bindet. Der zweite Läufer auf g2 ist in seiner Reichweite durch den Bauern e4 stark eingeschränkt und kann damit die gefährdeten Punkte d3, c4 und g4 nicht kontrollieren. Die offene d-Linie wird Schwarz wahrscheinlich mit seinen Türmen erobern, weil Weiß an den Bauern c3 gebunden ist. Wesentlich freundlicher ist die Lage von Schwarz einzuschätzen. Beide Läufer haben Maximalwirkung und erzwingen immer weiteren Raumgewinn. Kombiniert mit dem Läuferpaar werden die Türme demnächst zwingend zum Einsatz kommen.

Die schwarze Bauernformation ist gesünder.

22. ♜f1-d1 ♘c8-g4
 23. ♚d2-d6 ♚c6-c8

Natürlich kein Damentausch, der die weiße Verteidigung wesentlich erleichtern würde.

24. ♜d1-c1

Weiß kann bereits nicht mehr in der d-Linie Paroli bieten, weil nach 24. ♜d2 ♘:c3 ein Bauer verlorengehen würde.

24. ... ♘g4-e2!

Erzwingt weiteren Raumgewinn.

25. ♘g2-f1 ♜e8-d8
 26. ♚d6-f4 ♘e2-d3!

Danach ist der Läufer auf d3 nur auf Kosten eines noch stärkeren Freibauern auf d3 zu vertreiben.

27. ♘b4-e7 ♜d8-d5
 28. ♘f1:d3 e4:d3
 29. e3-e4

Um nicht tatenlos dem Untergang entgegenzusehen, versucht Weiß, mit dem e-Bauern Gegenspiel zu erlangen.

29. ... ♜d5-h5!

Eine feine Schwenkung des Turmes mit der Drohung ♚h3.

30. h2-h4 ♜b8-b7
 31. ♘e7-g5

Nicht 31. ♘f6 ♘h6! 32. ♘g5 ♘:g5 33. hg ♚h3 mit Gewinn.

31. ... h7-h6
 32. ♖g5-f6 ♜b7-d7
 33. ♜a1-a2 ♙c8-c4
 34. ♜a2-d2 ♖g7:f6
 35. ♙f4:f6 b5-b4!

Dagegen gibt es keine Verteidigung. Es droht einfach ♜c5 nebst b:c3.

36. ♜d2-d1 d3-d2
 37. ♜c1-c2 ♙c4:e4!
 38. ♙f6:a6

Nach 38. ♜c:d2 ♜:d2 39. ♜:d2 ♙e1+ geht ein Turm verloren.

38. ... ♙e4:c2

Weiß gab auf.

3.6. Läuferpaar gegen Springerpaar

In der modernen Schachpraxis ist der Kampf des Läuferpaares gegen das Springerpaar eine relativ seltene Erscheinung. In der ersten Phase hat dabei die Bauernstruktur der Kontrahenten entscheidenden Einfluß auf den Ausgang dieses Duells. Nur wenn es dem Besitzer des Läuferpaares gelingt, die Läufer auf den Diagonalen aktiv zum Einsatz zu bringen, besteht Hoffnung auf Erfolg. Um ihre Reichweite zu vergrößern, werden bewußt Bauernhebel benutzt, damit nach Tauschaktionen die Stellung geöffnet werden kann. Der Vorteil gegenüber dem

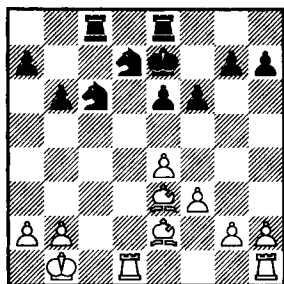
Springerpaar liegt in der langen Bewegungsart der Läufer, die als Paar bekanntlich das ganze Schachbrett beherrschen können. Operative Schwenks, ausgehend vom Zentrum zum Königs- oder zum Damenflügel, sind dabei das Erfolgsrezept. Das Springerpaar wird dagegen erfolgreich sein, wenn blockierte Stellungen vorhanden sind, wo es aufgrund seiner Gangart schneller Unruhe stiften kann. Dazu gehören auch Springervorposten, die nicht durch Bauern vertrieben werden können. Die Partiebeispiele demonstrieren, wie durch Raumgewinn die Reichweite des Läuferpaares systematisch vergrößert wird und in der Endkonsequenz dadurch der Sieg errungen werden kann.

Partie Nr. 110

Miles-Kortschnoi,
 Tilburg 1985

- 1.d4 d5 2.c4 dc 3.♖f3 c5
 4.♖c3 e6 5.e4 cd 6.♙:d4 ♖d7
 7.♖e5! ♖f6 (falls 7. ... ♖c6, so
 8.♙:d7+ mit etwas besserem
 Spiel) 8.♖:c4 ♖c6 9.♖d6+
 ♖:d6 (schlecht wäre 9. ...
 ♖e7 10.♙c5 b6 11.♙a3 mit
 einem vernichtenden Abzugs-
 schach des Springers) 10.♙:d6
 ♙e7 11.♙:e7+ ♖:e7 12.♖e3
 b6 13.f3 ♜hd8 14.0-0-0 ♖e8
 15.♖e2 ♖d7 16.♖b5! f6 (falls
 16. ... ♜ac8 17.♖d6 ♖d4+
 18.♖:c8+ ♜:c8+ 19.♖b1
 ♖:e2 20.♜d2, und der Sprin-

ger e2 ist gefangen) 17. ♖c7
 ♜ac8 18. ♗e8 ♜:e8 (nicht
 18. ... ♗d4+ wegen 19. ♕b1
 ♗:e2 20. ♗:g7 mit Bauernge-
 winn) 19. ♕b1



Einschätzung der Stellung:
 In einem frühen Stadium erle-
 ben wir das Duell Läufer- ge-
 gen Springerpaar einschließ-
 lich der Türme. Auf beiden
 Seiten existieren keine Bau-
 ernschwächen, so daß alle Ma-
 növer in der nächsten Zeit
 ausschließlich darauf gerichtet
 sind, Raumvorteil zu erlangen.
 Die größere Reichweite des
 weißen Läuferpaares unter-
 stützt dieses Vorhaben besser,
 so daß reale Aussichten beste-
 hen, am Damenflügel die In-
 itiative zu erringen. Wichtig
 wird auch sein, ob der weiße
 König in diesen Prozeß ein-
 greifen kann. Bei der Beurteil-
 ung kann man davon ausge-
 hen, daß Weiß demzufolge die
 besseren Perspektiven hat.

19. ... ♗d7-b8
 20. ♜d1-c1 e6-e5
 21. ♜h1-d1 ♜e8-d8

22. ♜d1:d8

Ein Turm muß getauscht wer-
 den, sonst geht es nicht wei-
 ter.

22. ... ♜c8:d8
 23. ♗e2-b5!

Damit taucht zum ersten Mal
 eine Drohung auf. Wichtig ist,
 daß der Springer das Feld d4
 nicht betreten darf, weil der
 weiße Turm dann auf c7 ein-
 dringt.

23. ... ♜d8-d6
 24. a2-a3

Damit beginnt Weiß seinen
 Spielraum auszudehnen. Im
 geeigneten Moment soll durch
 Bauernhebel eine Bauern-
 schwäche erzeugt werden.

24. ... ♕e7-d8
 25. ♗b5-c4 ♗c6-e7
 26. b2-b4 ♗b8-c6
 27. ♕b1-b2 ♗c6-d4
 28. ♜c1-d1 ♕d8-c7
 29. ♜d1-d2 g7-g5

Schwarz ist auf der Suche
 nach einem geeigneten Plan.
 Er darf natürlich nicht passiv
 bleiben, weil in einem solchen
 Fall nach a4 und b5 der Sprin-
 ger d4 „ausgehoben“ wird.

30. a3-a4 ♗e7-g6
 31. ♕b2-c3 ♗g6-h4
 32. b4-b5 ♗d4-e6
 33. ♜d2-a2!

In Betracht kam auch 33. ♜:d6
 ♕:d6 34. ♗f1 mit der Idee,
 ♕b4 und a5 zu spielen.

33. ... ♖e6-d4
 34. ♙c3-b4 ♗h4-g6
 35. a4-a5!

Systematisch baut Weiß seinen Raumvorteil aus. Schwarz muß tauschen, da ansonsten nach 36.ab der weiße König oder Turm eindringt. Jetzt hingegen ändert sich die schwarze Bauernstruktur. Es entsteht eine Schwäche auf a7, und auf c5 ist ein Einbruchsfeld für den weißen König, vorhanden.

35. ... b6:a5 +
 36. ♙b4:a5 ♗g6-f4
 37. ♙a5-b4 ♙c7-b8
 38. g2-g3!

Die entscheidende Etappe wird damit in Angriff genommen. Weiß tauscht seine Läufer gegen die Springer. Danach wird der König des Anziehenden zur stärksten Figur auf dem Brett.

38. ... ♗f4-e6

Nicht viel besser ist 38. ... ♗g6 39. ♗d5! ♗e7 40. ♗:d4 nebst ♙c5 mit Bauerngewinn.

39. ♗c4:e6!

Weiß wickelt in ein gewonnenes Turmendspiel ab, da 39. ... ♗:e6 an 40. ♖:a7 oder ♗:a7 scheitert.

39. ... ♖d6:e6
 40. ♗e3:d4 e5:d4
 41. ♖a2-a6!

Noch eine Feinheit, die den

Gewinn erleichtert. Es verbietet sich der Turmtausch 41. ... ♖:a6 wegen 42.ba ♙c7 43.f4 gf 44.gf ♙b6 45. ♙c4 ♙:a6 46.e5 fe 47.f5!, und der f-Bauer schreitet unaufhaltsam zur Dame.

41. ... ♖e6-e7
 42. ♙b4-c4 ♖e7-f7

Oder 42. ... g4 43. ♖:f6 gf 44. ♙:d4 bzw. 42. ... ♖d7 43. ♙d3 ♖b7 44. ♖:f6 ♖:b5 45.f4 mit Gewinn.

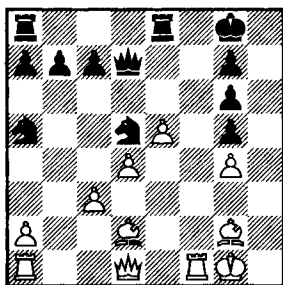
43. ♙c4:d4 h7-h5
 44. ♙d4-d5 ♖f7-b7
 45. ♙d5-e6 ♖b7:b5
 46. ♙e6:f6 g5-g4
 47. f3-f4 ♖b5-b2
 48. e4-e5 ♙b8-b7
 49. ♖a6-a1 ♖b2:h2
 50. e5-e6

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 111

Uhlmann-Smyslow,
 Hastings 1973

- 1.c4 e5 2. ♗c3 ♗c6 3. ♗f3 ♗f6
 4.g3 ♗b4 5. ♗g2 0-0 6.0-0 e4
 7. ♗g5 ♗:c3 8.bc ♖e8 9.f3 ef
 10. ♗:f3 d5 11.cd ♗:d5
 (besser ist 11. ... ♗:d5) 12.e4!
 ♗b6 (12. ... ♖:e4 13. ♗g5
 ♖e7 14. ♗h5!) 13.d4 ♗g4
 14.h3 ♗h5 15.e5 ♗d5 16. ♗d2
 ♗d7 17.g4 ♗g6 18. ♗g5 ♗a5
 19.h4! h6 20.h5! hg 21.hg fg



Einschätzung der Stellung: Weiß hat Raumvorteil, das Läuferpaar kann strahlenförmig auf die geschwächten Bauern g5 und g6 zum Angriff eingesetzt werden. Von besonderer Bedeutung ist jedoch die offene f- und h-Linie, wo das Läuferpaar im Zusammenspiel mit den schweren Figuren Aktivitäten entfalten könnte. Schwarz hat fraglos Probleme mit seinem Randspringer a5. Kann er rechtzeitig nach c4 ziehen, kommt eventuell das Springerpaar durch die Bauernblockade zur Wirkung. Langfristig gesehen ist auch die Bauernstruktur vorteilhaft für Weiß, da der Freibauer e5 im Gegensatz zu dem schwarzen Doppelbauern eine Macht darstellt.

22. ♖d1–f3

Ein wichtiger Zwischenzug, um den Bauern c3 zu decken und anschließend auf g5 zu schlagen.

22. ... c7–c6
23. ♕d2:g5 ♘a5–c4

Schwarz unterschätzt vollkommen die Gefahren auf der f- und der h-Linie. Notwendig war 23. ... ♖f8, um wenigstens einen Turm zu tauschen.

24. ♜f3–h3

Bereitet den Einsatz des weißfeldrigen Läufers auf e4 vor und droht ferner zur gegebenen Zeit eine Verdoppelung auf der h-Linie. Fehlerhaft wäre 24. ♜d3 ♜:g4 25. ♜:g6 ♘ce3 26. ♖f2 ♘f4!

24. ... ♜d7–e6

Danach ist die schwarze Position nicht mehr zu verteidigen. Noch am besten war 24. ... ♖f8 25. ♕e4! ♜e6 (25. ... ♘:c3 scheitert an 26. ♜:c3 ♜:g4+ 27. ♕g2, und Schwarz hat keine Zeit zu 27. ... ♜:g5 wegen 28. ♜:c4+) 26. ♕f5!! Dieses schöne Figurenopfer würde die Entscheidung bringen, wie nachstehende Varianten zeigen:

26. ... gf 27. gf ♜e8 28. ♖ae1 ♘e7 (28. ... g6 29. f6 ♜f7 30. e6 ♜h7 31. f7+ mit Gewinn) 29. ♕:e7 ♜:e7 30. ♖e2 ♖ae8 (30. ... g6 31. f6 ♜h7 32. ♜e6+ ♜f7 33. ♜g4 nebst e6 mit leichtem Gewinn) 31. f6! ♜e6 (31. ... gf 32. ♖g2+ ♕f7 33. e6+ ♜:e6 34. ♜h7 matt) 32. ♜h5 ♜f7 33. ♜g5! und gegen die Drohungen e6, ♖g2 oder ♖h2 gibt es keine Verteidigung. Eine andere Variante lautet 26. ... gf 27. gf ♜d7 28. e6 ♜c7

29. ♖f2 g6 30. f6 ♜h7 31. f7+
 ♔g7 32. ♜:h7+ ♔:h7
 33. ♖h2+ ♔g7 34. ♖f1 ♖h8
 35. ♖:h8 ♖:h8 36. e7 ♖:e7
 37. ♖:e7 ♖f8 38. ♖:f8+ ♔:f8
 39. ♖f6 mit gewonnenem End-
 spiel für Weiß.

25. ♖f1-f2 ♖e8-f8
 26. ♖g2-f3!

Ein neuer interessanter
 Aspekt. Der Läufer wird vor-
 übergehend als Blockadefigur
 benutzt, um den Turmtausch
 zu vermeiden und den
 Schwenk des weißen f-Turmes
 auf die h-Linie vorzubereiten.

26. ... ♖d5:c3
 27. ♖a1-f1! ♖f8:f3

Das war notwendig, da Weiß
 28. ♖h2 drohte mit der Idee
 29. ♜h7+ ♔f7, gefolgt von
 30. ♖d5+. Hier zeigt sich
 deutlich, daß es dem schwar-
 zen Springerpärchen nicht ge-
 lungen ist, die Angriffswucht
 des weißen Läuferpaares in
 engen Zusammenwirken mit
 dessen schweren Figuren zu
 neutralisieren.

28. ♜h3:f3 ♖c3-b5

Auch 28. ... ♖d5 ist nicht
 besser. Zum Beispiel 29. ♔g2!
 ♜e8 30. e6 ♖d6 (30. ... ♜:e6
 31. ♜f8+ wie im Text)
 31. ♜f7+ ♜:f7 32. ef+ ♔f8
 33. ♖h1 mit Gewinn.

29. ♔g1-g2!!

Dieser stille Zug beendet die
 Partie. Gegen die Drohung

♜f8+ gibt es keine Verteidi-
 gung.

29. ... ♖b5:d4

Auf 29. ... ♜d5 entscheidet
 30. ♜:d5+ cd 31. e6 nebst e7
 und ♖f8+ oder 29. ... ♜e8
 30. e6! ♖:d4 31. ♜f7+ ♜:f7
 32. ef+ ♔f8 33. ♖h1 bzw.
 ♖e1.

30. ♜f3-f8+

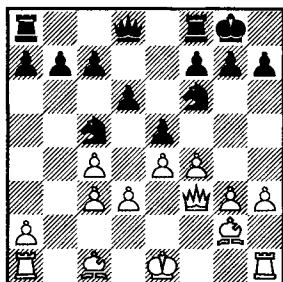
Schwarz gab angesichts der
 Variante 30. ... ♖:f8
 31. ♖:f8+ ♔h7 32. ♖h1 matt
 auf.

Eine instruktive Partie, wo die
 strategischen Faktoren Raum-
 vorteil, Zeit, Läuferpaar und
 offene Linie vorbildlich zum
 Tragen kommen. Nicht zu ver-
 gessen die erwähnten takti-
 schen Lösungen, die nach
 24. ... ♖f8 möglich sind.

Partie Nr. 112

Uhlmann-Schöneberg,
 Weimar 1968

1. c4 ♖f6 2. ♖c3 e5 3. g3 ♖b4
 4. ♖g2 0-0 5. d3 ♖:c3+ 6. bc
 d6 7. e4 ♖bd7 8. f4 ♖c5 9. ♖f3
 ♖g4 10. h3 ♖:f3 11. ♜:f3



Einschätzung der Stellung: Weiß hat frühzeitig durch Abtausch auf c3 und f3 sein Läuferpaar behalten. Schwarz dagegen verfügt über ein Springerpaar. Eine seltene Situation in der Turnierpraxis. Beide Läufer sind in ihrer Reichweite jedoch beengt, so daß nun erst einmal ihre günstigere Platzierung im Vordergrund steht. Die Bauernformation bietet allerdings einige Hebel an, um Raumgewinn zu erzielen. Zunächst wird wahrscheinlich der schwarzfeldrige Läufer der Aktivposten sein, da die Punkte e5, d4 und c5 so am besten zu überwachen sind. Der Doppelbauer auf der c-Linie ist die einzige Schwäche von Weiß. Vor Schwarz steht die Aufgabe, ständig die Punkte e4 und d4 unter Kontrolle zu halten. Er hat zwar eine gesunde Bauernformation, muß sich aber defensiv verhalten. Der Nachziehende weiß nicht so recht, ob er am Damenflügel oder im Zentrum aktiv werden soll.

11. ... ♖f6-d7
 12. 0-0 c7-c6
 13. ♙c1-a3!

Danach kann sofort die Schwäche auf d6 markiert werden.

13. ... ♙d8-a5
 14. ♙a3-b4 ♙a5-a4
 15. ♙f3-d1!

Erzwungen, aber auch stark. Der Damentausch garantiert

Weiß, weiterhin Druck gegen den Punkt d6 auszuüben.

15. ... ♙a4:d1
 16. ♙a1:d1 a7-a5
 17. ♙b4-a3 ♙f8-e8

Verhindert 18.d4.

18. ♙f1-e1

Weiß will dennoch d4 durchsetzen. Das zwingt Schwarz, die Stellung zu öffnen.

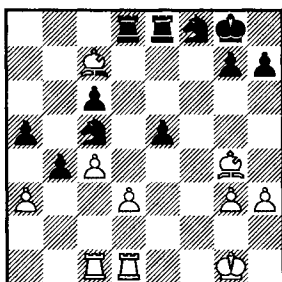
18. ... ♙c5-a4
 19. ♙a3:d6 ♙a4:c3
 20. ♙d1-d2 b7-b5
 21. ♙g2-f3!

Danach wird auch der weißfeldrige Läufer aktiviert. Die Drohung lautet ♙g4.

21. ... f7-f6
 22. ♙f3-g4 ♙d7-f8
 23. ♙e1-c1 b5-b4
 24. a2-a3! ♙a8-d8

Falls 24. ... ♙ed8!, so 25. fe fe 26. ♙e5 ♙e4 27. ♙dd1! ♙f6 28. ♙f3, und Weiß steht ebenfalls besser.

25. f4:e5 f6:e5
 26. ♙d6-c7! ♙c3:e4
 27. ♙d2-d1 ♙e4-c5



Statt des Textzuges kam vor-
dringlich 27. ... ♖c3 in Be-
tracht. Weiß hätte äußerst prä-
zis spielen müssen, um Vorteil
zu bewahren. 28. ♗:d8 ♖:d8
(nicht 28. ... ♖:d1 29. ♗:a5
♖b2 30.ab ♖:d3 31. ♖b1 e4
32.b5, und der Freibauer auf
der b-Linie sichert den Sieg)
29. ♖e1! (falsch wäre 29. ♖d2
c5!, und die Drohung e4 si-
chert Schwarz die besseren
Chancen) 29. ... ♖:d3
30. ♖:e5 b3 31. ♖f1!, und
Schwarz hat keine Zeit, b2 zu
spielen, da nach 32. ♖e8 die
Mattdrohung auf f8 Figurenge-
winn ergibt. Falls Schwarz sich
nun zu 31. ... ♖d8 durch-
ringt, folgt 32. ♖e3, und der
Bauer b3 geht verloren.

28. ♗c7:a5 ♖d8:d3

Schlecht wäre 28. ... ♖:d3
29. ♗:d8 ♖:c1 30.ab mit kla-
rem Vorteil.

29. ♗a5:b4! ♖d3:d1+
30. ♖c1:d1 ♖c5-e6
31. ♗b4-d6

Das Kräfteverhältnis Läufer-
paar gegen Springerpaar ist
eindeutig zugunsten der Läu-
fer entschieden worden. Der
Verlust ist für Schwarz nicht
mehr zu vermeiden, da der
Freibauer auf a3 nun unauf-
haltsam losmarschieren dürfte.

31. ... ♖e6-d4
32.a3-a4 ♖d4-b3
33.c4-c5 e5-e4
34. ♖d1-f1! g7-g6

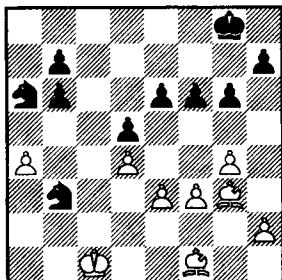
Auch 34. ... ♖d4 hätte die
Niederlage nicht aufgehalten.
Nach 35.a5 e3 36. ♖:f8+
♖:f8 37. ♗:f8 ♖:f8 38. ♗d7!
♖e7 39.a6 ♖b5 40. ♗c6 ist
der Gewinn leicht zu realisie-
ren.

35. ♖f1:f8+ ♖e8:f8
36. ♗g4-e6+

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 113

Botwinnik-Bronstein,
23. WM-Partie, Moskau 1951
1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3.g3 c6
4. ♗g2 d5 5.cd cd 6. ♖c3 ♖c6
7. ♖h3 ♗:h3 8. ♗:h3 ♗g7
9. ♗g2 0-0 10.e3 e6 11. ♗d2
♖c8 12.0-0 ♖d7 13. ♖e2
♗b6 14. ♗c3 ♖fd8 15. ♖f4
♖f6 16. ♗b3 ♖e4 17. ♗:b6 ab
18. ♗e1 ♖a5 19. ♖d3 ♗f8
20.f3 ♖d6 21. ♗f2 ♗h6
22. ♖ac1 ♖ac4 23. ♖fe1 ♖a5
24. ♖f1 ♗g7 25.g4 ♖c6 26.b3
♖b5 27. ♖e2 ♗f8 28.a4 ♖c7
29. ♗g3 ♖a6 30. ♖ed1 f6
31. ♗f1 ♖a5 32. ♖:c8 ♖:c8
33. ♖c1 ♖:c1 34. ♖:c1 ♗a3
35. ♖d1 ♗:c1 36. ♖:c1
♖:b3+



Einschätzung der Stellung: Weiß hat mittels eines Bauernopfers ein Endspiel herbeigeführt, wobei das Duell Läuferpaar gegen Springerpaar in reiner Form zur Debatte steht. Es ist äußerst lehrreich, wie trotz verringerten Materials nun die so lange passiven weißen Läufer gegenüber den beiden Springern die Oberhand gewinnen werden. Auf Erfolg darf der Nachziehende jedoch nur hoffen, wenn er einen schwarzen Bauern auf der b-Linie gewinnt und damit wichtige Einbruchsfelder erkämpft. Die Bauerninformation von der d- bis zu h-Linie ist beiderseitig intakt. Schwarz muß seinerseits versuchen, die Randstellung seiner Springer zu verbessern, um dem zu erwartenden weißen Bauernhebel e4 die Wirkung zu nehmen. In der Praxis sind die weißen Chancen auf Initiative etwas besser einzuschätzen, jedoch muß man objektiv gesehen die Position als gleich bewerten.

37. ♖c1–c2 ♗b3–a5
 38. ♖c2–c3 ♖g8–f7
 39. e3–e4 f6–f5?

Dieser Wunsch auf Abtausch einiger Bauern bringt Schwarz Probleme, da der Läufer auf der Diagonale b1–h7 Druck ausüben kann. Der schwarze König muß sofort Verteidigungsaufgaben übernehmen. Statt der freiwilligen Locke-

rung war 39. ... ♗c6 angebracht, um mittels des Manövers ♗a6–b8–d7 den Ausgleich herzustellen.

40. g4:f5 g6:f5
 41. ♗f1–d3 ♖f7–g6
 42. ♗g3–d6?

Der Abgabezug, der nicht der beste ist. Weiß versäumte hier eine feine Möglichkeit, den Vorteil zu vergrößern:
 42. ♗b1! de (42. ... ♗c4 scheitert an 43.ed ed 44. ♗a2 ♗e3 45. ♗f4 ♗g2 46. ♗d6 ♗e3 47. ♖e3, und der Bauer d5 geht verloren) 43.fe fe 44. ♗:e4+ ♖g7, und nun das prächtige Figurenopfer 45. ♗:b7!! ♗:b7 46. ♖c4, und gegen 47. ♖b5 gibt es keine Verteidigung. Falls 46. ... ♗ac5, so 47.dc ♗:c5 48.a5! ba 49. ♖:c5 ♖f6 50. ♖b5 e5 51. ♖:a5 e4 52. ♖b4 ♖f5 53. ♖c3 ♖g4 54. ♖d4 ♖f3 55. ♗e1! ♖e2 (55. ... h5 56.h4 ♖f4 57. ♗d2 ♖g4 58. ♗g5 ♖f3 59. ♖e5! e3 60. ♖f5 d2 61. ♗d2 mit Gewinn oder 55. ... e3 56. ♖d3 h5 57.h4 e2 58. ♖d2 mit Gewinn) 56. ♗b4 e3 57. ♖e4 ♖f2 58.h4 e2 59. ♖f5! e1 ♔ 60. ♗:e1+ ♖:e1 61. ♖f6 ♖f2 62.h5 ♖g3 63.h6 ♖f4 64. ♖g7 nebst 65. ♖:h7, und Schwarz verliert.

42. ... ♗a5–c6
 43. ♗d3–b1 ♖g6–f6?

Botwinnik hält 43. ... ♗a7! für die beste Verteidigung. Nach 44.ed ed 45. ♗a2 b5!

hätte Schwarz die ungünstige Postierung des Läufers d6 ausnutzen können.

44. ♖d6–g3 f5:e4
 45. f3:e4 h7–h6
 46. ♖g3–f4 h6–h5
 47. e4:d5 e6:d5
 48. h2–h4

Die Passivität der schwarzen Springer wird immer augenscheinlicher, zumal mit dem Bauern h5 eine weitere Schwäche entstanden ist. In verschiedenen Abspielen ist für Weiß auch der Stützpunkt g5 von besonderem Wert.

48. ... ♖a6–b8
 49. ♖f4–g5+ ♔f6–f7
 50. ♖b1–f5! ♖c6–a7
 51. ♖g5–f4 ♖b8–c6
 52. ♖f5–d3

Geduld ist in solchen Situationen eine wichtige Eigenschaft. Zunächst mußte der schwarze Vorstoß b5 unterbunden werden.

52. ... ♖a7–c8
 53. ♖d3–e2 ♔f7–g6
 54. ♖e2–d3+ ♔g6–f6
 55. ♖d3–e2

Eine Zugwiederholung, um die Zeitnot zu überstehen, mit der beide zu kämpfen hatten.

55. ... ♔f6–g6
 56. ♖e2–f3 ♖c6–e7

Das war der letzte Zug vor der Zeitkontrolle und zugleich der letzte Fehler. 56. ... ♖8e7

nebst ♖f5 bot noch einige Remischancen.

57. ♖f4–g5!

Durch die totale Überlegenheit des Läuferpaares befindet sich Schwarz in Zugzwang. Nichts geht mehr, ohne daß Material verloren wird. Schwarz gab auf.

3.7. Läuferpaar im Mittelspiel mit Übergang ins Endspiel

Die hohe Kunst des Schachspiels offenbart sich beim Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel. Hier beginnt ein Abschnitt, wo bei einer Stellungsanalyse die genaue Bewertung jeder Figur und jedes einzelnen Bauern vorgenommen werden sollte. Durch die Materialverringerung ist zum Teil eine Schwäche fixiert, die planmäßig ausgenutzt werden kann.

Welche spezifischen Möglichkeiten hat nun das Läuferpaar, um in dieser Phase der Partie einen wichtigen Beitrag zu leisten?

Am günstigsten sind natürlich aktive Läufer, die Druck auf schwache Punkte ausüben.

Das kann sowohl auf direkte Art durch die Reichweite der Läufer als auch durch indirekte Drohungen geschehen. In letzterem Fall sind die Läufer durch eigene Bauern in

ihrem Aktionsradius gehemmt. Ein Vorstoß eines Bauern kann diesen Zustand jedoch jederzeit verändern.

Das Fixieren von schwachen Punkten in der gegnerischen Stellung macht es möglich, Stützpunkte mit den dazugehörigen Einbruchsfeldern zu sichern.

Eine immer wiederkehrende Methode ist, aus der Bauernmajorität heraus einen Freibauern zu bilden. Mit Unterstützung des Läuferpaares bindet er feindliche Figuren und ermöglicht andere Einbruchsfelder.

Am wichtigsten ist jedoch das Erlangen von Raumvorteil. Dieser garantiert in der Regel eine lang anhaltende Initiative. Aus dieser Situation heraus entstehen auch in den meisten Fällen die dominierenden Läufer. Sie stehen sehr oft einem Springer und einem Läufer gegenüber und können diese häufig zur völligen Passivität verurteilen. Die Fesselung eines Springers durch einen Läufer kann auch äußerst effektiv sein. In den Partiebeispielen finden wir natürlich auch feine Bauernopfer, hemmende Opfer oder Scheinopfer, um zur größten Kraftentfaltung des Läuferpaares zu kommen. Die schweren Figuren mit den offenen Linien sind in diesen Prozeß stets einzubeziehen. Bei richtiger Einschätzung des Kräftever-

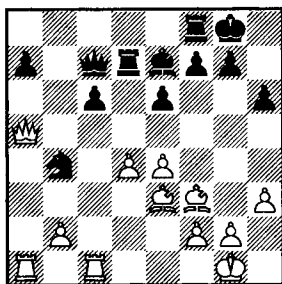
hältnisses werden beim Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel am ehesten die Weichen für Sieg, Niederlage oder ein Unentschieden gestellt.

Partie Nr. 114

Uhlmann–Hort,

Palma de Mallorca 1970

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6
4.♘c3 dc 5.a4 ♘a6 6.e4 ♘g4
7.♙:c4 e6 8.♙e3 ♘b4 9.0–0
♙e7 10.a5 0–0 11.♙e2! b6
12.h3 ♙:f3 13.♙:f3 ba 14.♙a4
♘d7 15.♖fd1 ♘b6 16.♙b3!
(nicht 16.♙:a5 ♘c2 nebst
♘:e3 mit gutem Spiel für
Schwarz) 16. ... ♖b8 17.♙f4
♖b7 (17. ... ♙d6 ergibt nach
18.♙:d6 ♙:d6 19.♖:a5 das
bessere Spiel für Weiß)
18.♘a4 ♘:a4 19.♙:a4 ♖d7
20.♙e3 h6 21.♖dc1! ♙c7
22.♙:a5!



Einschätzung der Stellung:
Nach dem vorübergehenden Scheinbauernopfer auf a5 hat Weiß im 22. Zug den Bauern mit Vorteil zurückerobert. Im Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel gewinnt die halb-

fene a- und die c-Linie ganz wesentlich an Bedeutung. Die schwarzen Bauern a7 und c6 können auf diese Weise, unterstützt durch das Läuferpaar, angegriffen werden. Kann der Springer auf b4 im richtigen Moment vertrieben werden, so wird nach e5 das weiße Läuferpaar zu einer Macht.

Schwarz muß versuchen, auf der b-Linie ein Gegenspiel zu inszenieren, was aber schwer wird, da der Springer auf b4 zwar gut postiert ist, aber ihm kein gutes Abzugsfeld zur Verfügung steht.

22. ... ♔c7:a5
 23. ♖a1:a5 ♜f8-b8
 24. ♖a5-a3!

Ein starker vorbeugender Zug, um dem Springer das Feld d3 zu verwehren. Weiß hat eine Position, wo er nichts zu über-eilen braucht.

24. ... ♜b8-b7
 25. ♖c1-c4 ♜g8-h7

Genau genommen zieht Schwarz planlos. Die Folgen werden sich schon in wenigen Zügen bemerkbar machen.

26. g2-g3 ♜e7-d8
 27. ♜e3-d2

Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, um den Stützpunkt b4 zu unterminieren.

27. ... a7-a5
 28. e4-e5! ♜d8-b6?

Danach ist Schwarz bereits

verloren. Die beste Chance bestand in 28. ... ♗d5, um sich durch ein Bauernopfer zu befreien. Nach 29. ♜:a5 ♜:a5 30. ♖:a5 ♖:b2 31. ♖:c6 wäre es bis zum Gewinn noch ein weiter Weg.

29. ♜d2:b4 a5:b4
 30. ♖a3-d3!

Das ist des Pudels Kern. Die Schwächen c6 und b4 lassen sich nicht mehr verteidigen.

30. ... ♜b6-a7?

In Zeitnot ein weiterer Fehler. Am besten war noch 30. ... g6, um das Schach auf e4 auszuschalten. Nach 31. ♖:c6 ♖:d4 (31. ... ♜:d4 32. ♖d6 mit Figurengewinn) 32. ♖:b6! ♖:d3 33. ♖:b7 ♖:f3 34. ♜g2! ♖b3 35. ♖:f7+ ♜g8 36. ♖f6 hätte Weiß freilich ein gewonnenes Turmendspiel.

31. ♜f3:c6 ♖d7-c7

Falls 31. ... ♖bc7, so 32. ♜e4+ g6 33. ♖:b4 mit Gewinnstellung.

32. b2-b3!

Durch das Abzugsschach auf e4 wird jetzt zumindest eine Qualität gewonnen. Schwarz gab auf.

Partie Nr. 115

Uhlmann-Osmanović,
 Děčín 1979

1. c4 e5 2. ♗c3 ♗f6 3. ♗f3 ♗c6
 4. g3 ♜b4 5. ♜g2 0-0 6. 0-0 e4
 7. ♗e1 ♜:c3 8. dc h6 9. ♗c2 d6

39. ... ♖h7-f8

184

40.g5-g6!

Die Pointe des weißen Angriffs.

40. ... ♖f8:g6

Schwarz erwidert mit einer interessanten Kombination, die im Endeffekt jedoch auf ungewöhnliche Weise faktisch widerlegt wird. Im konkreten Fall ist es der gute Läufer b2, der auf der Diagonale a1-h8 Meisterliches leistet. Es war aber durchaus verständlich, daß Schwarz keine Lust hatte, mittels 40. ... f6 eine passive Verteidigung einzugehen, z. B. 41.h4! ♖e8 42. ♖f7! ♖e3 43.h5 ♖b3 44. ♗d4 ♖d3 (44. ... ♖a3 45.h6 gh 46. ♗:f6 mit Figurengewinn) 45.h6! ♖:d4 (45. ... ♗:g6 46. ♖:g7+ ♗f8 47. ♖:g6 ♖:d4 48.h7 mit Gewinn) 46.h7+ ♗:h7 47.gh+ mit Gewinn; oder 41. ... c5 42.dc ♗:c6 43.h5, und wiederum ist im richtigen Moment h6 spielentscheidend.

41. ♖e7:d7 ♗g6-h4+
42. ♗g2-g3 ♗h4:f3
43. ♗g3:f3 ♗g8-f8

Das war die Idee des Figuren-opfers. Mit ♗e8 soll der Turm erobert werden. Weiß antwortet aber mit einer feinen Riposte und macht den schwarzfeldrigen Läufer zum Helden des Tages.

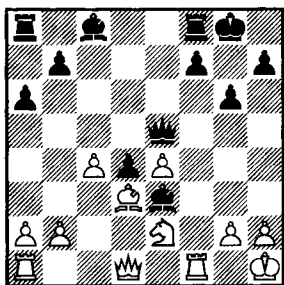
44.h3-h4!! ♗f8-e8
45. ♗b2:g7! ♗e8:d7
46.h4-h5 ♖c8-a8

In dieser Position wurde die Partie vertagt. Schwarz überzeugte sich in der häußlichen Analyse, daß jeglicher Widerstand zwecklos ist, z. B. 47.h6 ♖a3+ 48. ♗g4! ♖a8 (48. ... f5 49. ♗:f5 ♖h3 50. ♗g6 c5 51.h7 mit Gewinn) 49.h7 c5 50.h8 ♗ ♖:h8 51. ♗:h8 cb 52. ♗f5 b3 53. ♗d4 ♗e7 54. ♗g5, und der Nachziehende ist in Zugzwang. Schwarz gab auf.

Partie Nr. 116

Beljowski-Kasparow,
Moskau 1983

1.d4 ♗f6 2.c4 g6 3. ♗c3 ♗g7
4.e4 d6 5.f3 0-0 6. ♗e3 a6
7. ♗d3 c5 8.dc dc 9. ♗:c5 ♗c6
10. ♗ge2? (besser 10. ♗e3
♗d7 11.f4 mit unklaren Verwicklungen) 10. ... ♗d7!
11. ♗f2 (falls 11. ♗e3, so 11. ... ♗de5 12. ♗c1 ♗b4 13. ♗d5 ♗b:d3 14. ♗:d3 ♗:c4 mit guten Spiel) 11. ... ♗de5 12. ♗c1 ♗h6! 13. ♗d5? (besser 13. ♗e2 ♗:d1+ 14. ♗:d1 ♗e6 15. b3 ♗b4 16.0-0 ♗c2 17. ♖b1 ♗a3! 18. ♖d1 ♗g7 19. ♗c5 ♗c6 mit schwarzen Vorteil) 13. ... e6 14. ♗b6 ♗g5!
15.0-0! (nicht 15. ♗e3 ♗d7 mit Figurengewinn) 15. ... ed!
(unklar wäre 15. ... ♗:d3 16.f4! ♗:f4 17. ♗:f4 ♗e5 18. ♗f3 ♗:b2 19. ♗b3) 16.f4 ♗h4 17.fe d4! 18. ♗e2 ♗e3+ 19. ♗h1 ♗:e5 20. ♗c7 (verlieren würde 20. ♗:d4 ♗g4 21. ♗f3 ♗f2+ 22. ♖:f2 ♗:f2) 20. ... ♗e7 21. ♗:e5 ♗:e5



Einschätzung der Stellung:
Nach aufregendem taktischem Geplänkel hat Schwarz nun ein Läuferpaar von bester Güte. Speziell der Läufer auf e3 übt eine dominierende Rolle aus, die durch den Freibauern auf d4 noch unterstützt wird. Während vorrangig der Läufer e3 den Raum beherrscht, ist sein weißfeldriger Kollege auf c8 prädestiniert, durch das Manöver ♖c8–d7–c6 der weißen Bauernschwäche e4 auf den Zahn zu fühlen. Eine sichere Königsstellung und Raumvorteil garantieren somit klaren Vorteil. Weiß hat dagegen keinen rechten Plan, zumal der Läufer auf d3 auf lange Sicht nur die Funktion eines Bauern ausübt.

22. ♖d1–e1 ♖c8–d7
23. ♖e1–g3 ♖a8–e8
24. ♗e2–f4

Schlecht wäre der Damentausch. Nach 24. ♖e5 ♖:e5 25. ♗f4 f5! 26. ef ♗:f5 ist der schwarze Vorteil sofort partei-entscheidend, da 27. ♗:f5 ♖e:f5 28. g3 g5 Weiß eine Fi-

gur kostet. Ebenso scheitert 27. ♖ad1 ♗:f4 28. ♖:f4 ♗:d3, und aufgrund der Mattdrohung auf der ersten Reihe ist der Läufer d3 tabu.

24. ... ♗d7–c6

Auf 24. ... f5 hätte Weiß nach 25. ef ♗:f5 26. ♖ad1 noch Verteidigungschancen.

25. ♗f4–d5

Der Preis für den Springerstützpunkt ist nach dem Damentausch eine ruinierte Bauernstellung, die zusätzlich noch Mattgefahren auf der h-Linie heraufbeschwört. Weiß hatte aber keine andere Wahl, da sonst der Bauer e4 ohne Äquivalent verlorenggeht.

25. ... ♗e5:g3
26. h2:g3

Auch das Zwischenschach auf f6 schafft keine Linderung. Schwarz hätte zumindest zwei gute Fortsetzungen. Erstens: 26. ♗f6+ ♗g7 27. ♗:e8+ ♖:e8 28. hg ♖e5 29. g4 h5! 30. g3 (30. g5 ♖:g5 mit der vernichtenden Drohung f5 und auch ♖g4) 30. ... hg, und Weiß kann jetzt auch nicht f5 verhindern. Zweitens: 26. ♗f6+ ♗h8 27. hg ♖e5 28. g4 ♗g7 29. ♖f3 ♗g5, und Weiß geht an den Bauernschwächen e4 und g4 zugrunde.

26. ... ♖e8–e5!
27. g3–g4

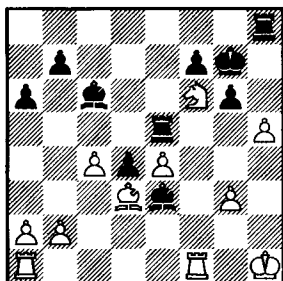
Chancenlos wäre 27. ♖:e3 de
28. ♖ae1 ♕:e4, da 29. ♖:e3 an
♕:g2+ scheitert.

27. ... h7-h5!
28. ♖d5-f6+

Jetzt verliert 28. ♖:e3 de
29. ♖ae1 hg! 30. ♖:e3 f5 mit
der Idee f4 und g3, um ein
Mattspiel auf der h-Linie an-
zustreben.

28. ... ♖g8-g7
29. g4:h5 ♖f8-h8
30. g2-g3

Falls 30. g4, so ♖e6 31. ♖d5
gh 32. g5 ♖e5 nebst ♕:g5 mit
Bauerngewinn.



30. ... ♖e5:h5+

Schwarz ist so verliebt in sein
Läuferpaar, daß er auch wei-
terhin taktische Wege be-
schreitet. Gut und solide wäre
auch 30. ... ♕g5! gewesen.

Nach 31. ♖d5 f5! 32. ♖ae1
(32. ef ♖:d5 33. cd ♕:d5+
34. ♖g1 ♕e3+ 35. ♖f2 ♖:h5
nebst ♖h1+ mit Gewinn)

32. ... ♖he8! ist das Endspiel
durch den Gewinn des Bauern
e4 auch von Erfolg gekrönt.

31. ♖f6:h5 ♖h8:h5+
32. ♖h1-g2 f7-f5

Das war die Idee des Quali-
tätsopfers.

33. ♖a1-e1

Nicht 33. ♖f3 fe+ 34. ♕:e4
♖f5+ mit schwarzem Figuren-
gewinn.

33. ... f5:e4
34. ♕d3-b1 ♖h5-c5!

Dieser kühne Schwenk ermög-
licht dem schwarzen Turm das
Eindringen am Damenflügel.
Auch jetzt beherrschen die
schwarzen Läufer noch die
wesentlichsten Felder.

35. b2-b3 b7-b5
36. ♖e1:e3

Weiß verliert zu früh die Ge-
duld. Besser war 36. cb ab
37. ♖e2 b4 38. ♖ee1 ♕b7
39. ♖h2 ♖c7 40. ♖g2 ♖e7
(mit der Idee ♕d2) 41. ♖:e3
de 42. ♖e1 ♖f6 43. ♖:e3 ♖e5,
obwohl aufgrund der aktiven
Königsstellung und des Frei-
bauern e4 Schwarz doch ge-
winnen sollte.

36. ... d4:e3
37. ♖f1-e1 b5:c4
38. b3:c4

Oder 38. b4 ♖f5! 39. ♖:e3 ♖f3
40. ♖:f3 ef 41. ♖f2 ♕a4!
42. ♖:f3 c3 nebst c2, und
Schwarz gewinnt eine Figur.

38. ... ♖c5:c4
39. ♖e1:e3 ♖c4-b4!
40. ♖e3-b3 e4-e3+

41. ♖g2-f1 ♜c6-b5+

42. ♖f1-e1

Oder 42. ♖g2 e2 43. ♖f2 ♜d4
nebst ♜d1 mit Gewinn.

42. ... a6-a5!

43. ♜b1-e4 ♜b4:b3

44. a2:b3 ♖g7-f6

45. ♖e1-d1 g6-g5

46. ♖d1-c2 ♖f6-e5

Nun scheitert 47. ♜d3 an e2.
Weiß gab auf.

Partie Nr. 117

Portisch-Sosonko,
Tilburg 1982

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3. ♖f3 b6

4. ♖c3 ♜b7 5.a3 d5 6.cd ♖:d5

7. ♜c2 c5 8.e4 ♖:c3 9.bc ♖c6

10. ♜b2 ♜e7 11. ♜d1 0-0

12.d5 (sicherer war 12. ♜d3)

12. ... ed 13.ed ♖a5 14. ♜d3

♜f6 15. ♜:h7+? (solider war

15.0-0 mit gleichem Spiel.

Jetzt fehlt Weiß ein Tempo,

um den König in Sicherheit

zu bringen) 15. ... ♖h8

16. ♜e4 ♜a6! 17. ♜d3 (traurig,

aber notwendig. Nur so kön-

nen die unmittelbaren Gefah-

ren in der offenen e-Linie ab-

gewendet werden) 17. ...

♜e8+ 18. ♖f1 ♖c4! 19. ♜:c4

(eine bessere Lösung ist nicht

zu sehen. Es drohte sowohl

19. ... ♖:b2 als auch 19. ...

♜:d5) 19. ... ♜:c4+ 20. ♖g1

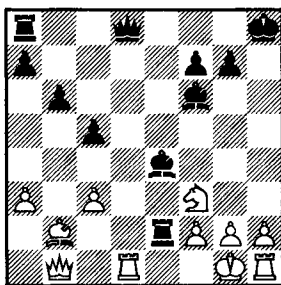
♜e2 21. ♜b1 ♜b3 22. ♜c1

♜:d5 (falsch wäre 22. ... ♜:d5

wegen 23.c4! ♜:c4 24. ♜:f6 gf

25. ♜f4, und Weiß könnte wie-

der hoffen) 23. ♜d1 ♜e4!?



Einschätzung der Stellung:

Mit einem interessanten

Scheinopfer wählt Schwarz

eine Abwicklung, die ihm im

Übergang vom Mittel- zum

Endspiel großen Vorteil ver-

spricht. Aufgrund des einge-

klemmten weißen Turmes auf

h1 und der schlechten Läufer-

position auf b2 gab es natür-

lich mehrere Möglichkeiten,

Vorteil zu erzielen. Die origi-

nellste und stärkste Fortset-

zung ist 23. ... ♜a2!! Auch

hier wird wie durch den Text-

zug mit Tempogewinn die

Schwäche von Weiß auf der

ersten Reihe ausgenutzt! Da-

mit fällt sofort die Entschei-

dung zugunsten von Schwarz.

Zum Beispiel 24. ♜:d8+ ♜:d8

25. ♖f1 (oder 25. ♜c1 ♜:b2!

nebst ♜b1 mit Damengewinn)

25. ... ♜c4!, und das Abzugs-

schach nach ♜:b2 gewinnt in

allen Abspielen. Beide Varian-

ten sind in Verbindung mit

den beiden schweren Figuren

vorrangig durch die immense

Wirksamkeit des Läuferpaares

möglich.

Schwarz steht überlegen.

24. ♖d1:d8+ ♜a8:d8
 25. ♙g1-f1

Die einzige Verteidigung. Jeder Damenzug scheitert an ♖:b2 nebst ♖b1.

25. ... ♙e4:b1
 26. ♙f1:e2 ♙b1-d3+
 27. ♙e2-e3 ♙d3-c4!

Weiß steht den Drohungen 28. ... ♖d3+ oder 28. ... ♖e8+ nebst ♖e2 wehrlos gegenüber. Materialverlust ist nur eine Frage der Zeit.

28. ♙e3-f4 ♖d8-d3
 29. ♖h1-c1

Falls 29. ♖e1, so ♙:c3 30. ♙:c3 ♖:c3 31. ♙g5 f6 32. ♖e8+ ♙g8, und Schwarz gewinnt leicht.

29. ... ♙c4-d5
 30. ♖c1-c2

Hoffnungslos ist das Endspiel nach 30. ♙e1 ♖d2 31. ♖c2 ♖:c2 32. ♙:c2 ♙:g2.

30. ... ♙d5:f3!

Die einfachste Lösung, um den Vorteil zu vergrößern. Durch die ruinierte weiße Bauernstellung ist der Rest eine Sache der Technik.
 31. gf c4 32. a4 ♖d5 33. ♙e4 ♖e5+ 34. ♙f4 ♖a5 35. ♙e4 ♖:a4 36. ♙d5 b5 37. ♙c1 ♙h7 38. ♙e3 ♙g6 39. ♙d4 ♖a1 40. ♙c5 a6 41. ♖e2 ♖a3 42. ♖e8 ♙:d4+ 43. cd c3 44. ♖c8 ♖a4!

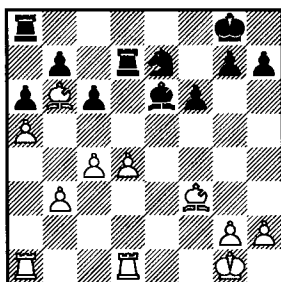
Weiß gab auf, da sich nach

45. ♙b6 ♖c4 der c-Bauer zur Dame umwandelt.

Partie Nr. 118

Stolz-Brinkmann,
 Swinemünde 1932

1.e4 e5 2.f4 d5 3.ed c6 4. ♙c3 (nicht 4.fe ♙h4+ 5.g3 ♙e4+ nebst ♙:h1) 4. ... ef 5. ♙f3 ♙f6 6.d4 ♙:d5 7. ♙:d5 ♙:d5 8. ♙:f4 ♙e4+ 9. ♙e2 ♙:e2+ 10. ♙:e2 ♙e7 11.0-0 ♙e6 12.c4 0-0 13. ♙g5! ♙:g5 14. ♙:g5 ♙d7 15. ♖fd1! ♙b6 16.b3 f6 17. ♙f4 ♖fd8 18.a4! ♙c8 19.a5 a6 20. ♙f3 ♙e7 21. ♙c7 ♖d7 22. ♙b6



Einschätzung der Stellung:
 Die Phase des Überganges vom Mittelspiel zum Endspiel hat Weiß vorbildlich vorbereitet. Der Läufer auf b6 kontrolliert das Feld d8 und deckt gleichzeitig den eigenen Bauern d4, so daß eine Schwenkung der Türme auf die offene e-Linie möglich wird. Im richtigen Moment kann auch durch d5 ein Freibauer gebildet werden. Durch die Bauernmajorität am Damenflügel

ist das ein weiteres Plus für den Anziehenden. Schwarz steht diesen Plänen tatenlos gegenüber. Die schwarzen Türme haben keine Bewegungsfreiheit, und auch der Springer auf e7 findet kein günstiges Feld. So ist es logisch, daß dem Nachziehenden nichts anders übrigbleibt, als seine Bauernmajorität am Königsflügel in Bewegung zu setzen. Freilich führt das sofort zu Schwächen der eigenen Bauernstruktur.

22. ... g7-g5
 23. g2-g3 f6-f5
 24. f1-d1-e1! e8-g8-f7
 25. e1-e2 g5-g4

Guter Rat ist bereits teuer. Um der Verdopplung auf der e-Linie durch f8-g6 Paroli zu bieten, muß der Bauernvorstoß g4 eingeschoben werden, denn e5 ist auszuschalten. Damit sieht es aber um die schwarze Bauernstruktur am Königsflügel traurig aus.

26. e3-f3 g2 a8-g8
 27. a1-e1 g8-g6
 28. e6-b6-c5! e7-c8

Es drohte schon 29. e:e7 nebst d5 mit Figurengewinn.

29. e2-e5 d7-d8
 30. d4-d5 e6-d7

Es gibt keine Verteidigung mehr. Nach 30. ... cd entscheidet am einfachsten 31. cd e:d7 32. d6! e:c6 (32. ... e:d6 33. e7+ e:f8 34. e:d5 e:c6

35. f7+ e:g8 36. f:d7+ mit Turmgewinn) 33. e:d5+! e:d5 34. f:f5+ f:f6 35. f:d5 e:d6 36. f:e1 e7 37. f1d4 f:g6 38. f:h5 h6 39. f:hd5 f:d7 40. e:g2 f:d8 41. h3! gh+ 42. e:h3 f:d7 43. g4 f:d8 44. e:h4 f:d7 45. f:d6!, und das entstehende Bauernendspiel ist leicht gewonnen.

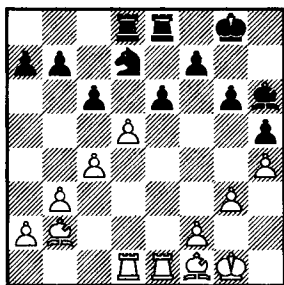
31. d5:c6 b7:c6
 32. e1-d1 f6-g6-e6
 33. e5:e6 e:f7:e6
 34. e:g2:c6 h7-h5
 35. b3-b4

Damit erreicht Weiß Zugzwang.
 Schwarz gab auf.

Partie Nr. 119

Portisch-Hort,
 Reggio Emilia 1984

1. d4 d5 2. c4 c6 3. e:c3 e:f6
 4. e3 g6 5. e:f3 e:g7 6. e:d3
 0-0 7. 0-0 e:g4 8. h3 e:f3
 9. e:f3 e6 10. f1d1 f:e8 11. b3
 e:bd7 12. e:f1 e:f8 13. e:b2
 e:d6 14. e4 de 15. e:e4 e:e4
 16. e:e4 e7 17. f:ab1 (ein prophylaktischer Zug, um dem drohenden Abtausch des Läufers auf a3 mit e:a1 zu begegnen) 17. ... f:ad8 18. f:e1
 e:g5 19. f:bd1 h5 20. h4 e:h6
 21. e:f3 e:f4 22. e:f4 e:f4
 23. g3 e:h6 24. d5!



Einschätzung der Stellung:
Im richtigen Moment öffnet
Weiß die Stellung, um im
Übergang vom Mittelspiel zum
Endspiel seinem Läuferpaar
größere Reichweite zu ver-
schaffen. Mit dem Durchbruch
wird Raumvorteil erzielt und
die offene e-Linie für den
Turm erkämpft. Daraus resul-
tieren auch feine taktische
Wendungen, die zur Bildung
eines Freibauern führen oder
eine Bauernschwäche hervor-
rufen. Schwarz gelingt es
nicht rechtzeitig, den Läufer
h6 in das Spiel einzube-
ziehen.

24. ... e6:d5

Danach häufen sich die Pro-
bleme. Aber auch nach 24. ...
cd 25.cd e5 26.d6! verdiente
die weiße Position den Vor-
zug. Schwarz leidet unter
Raumnot.

25. ♖e1:e8+ ♜d8:e8
26.c4:d5 c6-c5

Die Raffinesse bestand darin,
daß 26. ... cd wegen des Zwi-
schenzuges 27. ♜b5 verliert,

da ♜e7 an 28. ♜a3 und ♜d8
an 28. ♜:d5 scheitert.

27. ♜f1-b5 ♜e8-d8
28. ♜b5-c6!

Ein teuflischer Zug, der b6 er-
zwingt, den weißen Läufer
fest auf c6 verankert und die
schwarzen Bauern am Damen-
flügel unbeweglich macht.

28. ... b7-b6
29. ♜g1-g2 ♜h6-g7
30. ♜b2-c1 ♜d7-e5?

Den Vorzug verdient 30. ...
♜d4! 31. ♜f4 ♜e5 32.b4! mit
nur geringem Vorteil für
Weiß.

31. ♜c6-b5! ♜g8-f8
32.d5-d6 ♜e5-d7
33. ♜d1-e1! a7-a6?

Mehr Widerstand war mit
33. ... ♜f6 zu leisten, z. B.
34. ♜h6+ ♜g7 (nicht 34. ...
♜g8 35. ♜:d7 ♜:d7 36. ♜e8+
♜h7 37. ♜f4, und Weiß ge-
winnt durch die Königswande-
rung über f3 nach c6) 35. ♜g5
f6 (35. ... ♜f6? 36. ♜e7! ♜g5
37.hg ♜b8 38. ♜:a7 ♜:d6
39. ♜b7 mit Gewinn) 36. ♜c1
♜e5 37.f4! ♜f7 (37. ... ♜d7
38. ♜e7 ♜b8 39. ♜:a7 ♜:d6
40. ♜a8 ♜d8 41.f5 mit der
vernichtenden Drohung ♜f4)
38.d7 ♜d6 39. ♜c6 ♜f7
(39. ... f5 40. ♜e6!) 40.f5! gf
41. ♜f4 ♜f8 42.a4 a6
43. ♜d5+ ♜g6 44. ♜e6, und
Schwarz kann ♜d1 und ♜c7
nicht mehr parieren. Auf
33. ... ♜f6 folgt 34. ♜e7 ♜:d6

35. ♖:a7 ♜d8 (35. ... ♘d5?
 36. ♖a8+ ♔e7 37. ♖e8+ ♔f6
 38. ♙g5+ ♔f5 39. ♙d3+ nebst
 f3 matt) 36. ♖b7 ♘d5 37. ♙c4,
 und der Bauer b6 geht ver-
 loren.

34. ♙b5:a6 ♘d7-f6
 35. ♖e1-d1 ♘f6-e4
 36. d6-d7 ♙g7-d4
 37. ♙c1-h6+ ♔f8-g8
 38. ♙a6-c8 ♘e4-d6

Oder 38. ... ♘f6 39. ♙g5 ♔g7
 40. b4 mit leichtem Gewinn.

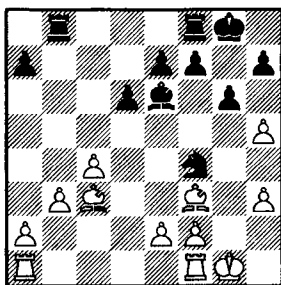
39. ♙h6-g5

Nun scheitert 39. ... f6 an
 40. ♖:d4!
 Schwarz gab auf.

Partie Nr. 120

Uhlmann-Bönsch,
 Fürstenwalde 1981

1. c4 c5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘c3 ♘c6
 4. g3 g6 5. ♙g2 ♙g7 6. d4 cd
 7. ♘:d4 ♘:d4 8. ♙:d4 d6 9. 0-0
 0-0 10. ♙d3 ♙e6?! 11. ♙:b7
 ♖b8 12. ♙g2 ♙a5 13. b3! ♘g4
 (nichts ergibt 13. ... ♘e4
 14. ♙:e4 ♙:c3 15. ♖b1, und
 Weiß behauptet seinen Mehr-
 bauern) 14. ♙d2! ♙h5 15. h3
 ♘e5 16. g4! ♘:d3 (falls 16. ...
 ♙h4, so 17. ♙g3 mit klarem
 Vorteil) 17. gh ♙:c3 (so ver-
 meidet Schwarz Bauernver-
 lust) 18. ♙:c3 ♘f4 19. ♙f3!



Einschätzung der Stellung:
 Der Textzug verhindert den
 Abtausch des Läufers g2.
 Gleichzeitig inszeniert Weiß
 eine gefährliche Initiative in
 der halboffenen g-Linie.
 Durch die unterschiedliche
 Bauernstruktur kann der An-
 ziehende außerdem im richti-
 gen Moment einen Freibauern
 auf dem Damenflügel bilden.
 Der Raumvorteil in Verbin-
 dung mit der Reichweite des
 Läuferpaars auf den Diagona-
 len h1-a8 und g1-a7 sorgt in
 einigen Abspielen durchaus
 für Unruhe im schwarzen La-
 ger. Der Nachziehende muß
 nun zusehen, wie Weiß, der
 im Vorteil ist, die Initiative
 ausbaut.

19. ... ♙e6:h3

Gefährlich wäre 19. ... ♘:h3+
 20. ♔h2 ♘g5 21. ♙g2 mit der
 Idee f4.

20. ♖f1-d1 ♙h3-e6

Fehlerhaft ist 20. ... ♘:h5
 21. ♔h2 ♙f5 22. e4, und gegen
 23. ♙:h5 und ♖g1+ gibt es
 keine Verteidigung.

21. ♖c3-d4 a7-a6
 22. ♙g1-h2 f7-f6

Es drohte unangenehm 23.e3, da wiederum 23. ... ♗:h5 an 24. ♖:h5 nebst ♖g1 matt scheitert.

23. ♖d4-a7!

Damit beginnen die kleinen Nadelstiche des Läuferpaares. So wäre bereits auf 23. ... ♖bc8 24. ♖e3 recht unangenehm, da nach 24. ... ♗:h5 25. ♖b7 der Bauer a6 verloren geht. Weiß setzt dann mit ♖b5 fort, und der a-Bauer schreitet unaufhaltsam zur Umwandlung.

23. ... ♖b8-d8
 24. ♖a7-b6! ♖d8-b8
 25. c4-c5!

Das war die eigentliche Idee des Läufermanövers. Jetzt scheitert 25. ... dc an 26. ♖c7 und 25. ... ♖fc8 an 26. ♖a7.

25. ... ♗f4:h5
 26. ♖b6-c7!

Das erste Teilziel ist damit erreicht. Die Läufer des Anziehenden werden aktiver, und sein Turm auf der d-Linie erhält willkommene Einbruchsfelder. Schwarz benötigt viel Zeit, um seinen im Abseits stehenden Springer wieder ins Spiel zu bringen.

26. ... ♖b8-c8
 27. c5:d6 e7:d6
 28. ♖c7:d6 ♖f8-d8
 29. b3-b4

Damit wird das zweite Teilziel angepeilt, um die Bauernmajorität am Damenflügel auszunutzen und einen Stützpunkt auf c5 zu erhalten.

29. ... ♖c8-c2
 30. a2-a4 ♖e6-c4
 31. ♖d6-c5 ♖d8:d1

Schlecht wäre 31. ... ♖e8 32. ♖dc1! ♖:c1 33. ♖:c1 ♖:e2 34. ♖e1! ♖b5 35. ab!! ♖:e1 36. ba, und der a-Bauer ist nur durch ein Turmopfer aufzuhalten.

32. ♖a1:d1 ♗h5-f4

Ein schönes Mattspiel hätte es nach 31. ... ♖:e2 gegeben: 33. ♖d8+ ♙g7 34. ♖f8+ ♙f7 35. ♖d5 matt.

33. ♖d1-d4!

Weiß setzt den Schlußpunkt mit diesem giftigen Zug, der in Kürze die Entscheidung erzwingt. So scheitert 33. ... ♗:e2 an 34. ♖:c4 ♖:c4 35. ♖d5+ und auch 33. ... ♗e6 34. ♖:c4 ♖:c4 35. ♖d5 mit Figurengewinn.

33. ... g6-g5
 34. ♖f3-e4! ♖c2-c1

Falls 34. ... ♖c3, so 35. ♖d8+ ♙f7 36. e3 ♗e6 37. ♖d7+ ♙e8 38. ♖c6 mit einem tödlichen Abzugsschach.

35. ♖d4-d8+ ♙g8-f7
 36. ♖d8-d7+ ♙f7-g8

Auf 36. ... ♙e8 gewinnt wiederum 37. ♖c6.

37. ♖e4:h7+

Nun geht nach 37. ... ♙h8

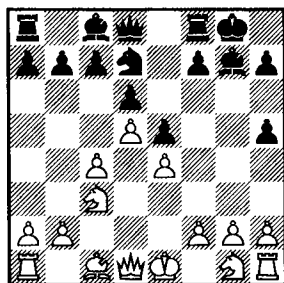
38. ♖d4! weiteres Material verloren.

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 121

Szabó–Boleslawski,
Budapest 1950

1.c4 ♖f6 2. ♖c3 g6 3. ♖f3
♘g7 4.d4 0-0 5.e4 d6 6. ♘e2
e5 7.d5 ♖h5 8. ♖g1 (besser
8.g3!) 8. ... ♖d7! 9. ♘:h5 gh



Einschätzung der Stellung:
Schwarz bietet ein Bauernopfer an, das in diesem frühen Stadium ausschließlich durch die Kraft des Läuferpaares möglich wird. Nach dem Tausch des weißfeldrigen Läufers gegen den Springer sind die weißen Felder d3 und e4 geschwächt. Außerdem wird die Dame noch ein Tempo verlieren, bevor die Entwicklung abgeschlossen ist. Durch den zu erwartenden schwarzen Bauernhebel f5 droht das Zentrum aufgerissen zu werden, wobei die Reichweite des

Läuferpaares noch beträchtlich größer wird. Nicht zu verachten schließlich die positionelle Drohung f5–f4, die Angriff in der halboffenen g-Linie verspricht.

10. ♖d1:h5 ♖d7–c5
11. ♖g1–f3 f7–f5!
12.0–0

Vorteil für Schwarz ergibt
12.ef ♖:f5 mit Öffnung im Zentrum.

12. ... f5–f4

Der Nachziehende nimmt nun doch die positionelle Chance wahr. Mit dem Textzug wird der Läufer c1 eingeeengt und der Angriff am Königsflügel organisiert. Die indisponierte weiße Dame auf h5 ist ein willkommenes Angriffsobjekt. Auf 12. ... fe 13. ♖g5 ♘f5 folgt 14. ♖e2, und nach 15. ♖g:e4 hätte Weiß dagegen den Punkt e4 voll unter Kontrolle.

13.b2–b4! ♖c5–d7
14. ♘c1–b2?

Die beste Verteidigung bestand in der Rückgabe des Mehrbauern. 14. ♖g5! ♖f6 15. ♖h4 h6 16. ♖e6! ♘:e6 17.de ♖e7 18. ♖h3! sichert gleiches Spiel.

14. ... ♖d8–e7
15. ♖f3–g5?

Jetzt kommt die Entlastung einen Zug zu spät. Besser war 15. ♖d2 ♖f6 16. ♖e2.

15. ... ♖d7-f6
16. ♜h5-h4

Oder 16. ♜d1 ♖g4! 17. ♖f3
(17. ♖e6 ♙:e6 18. de ♜h4
19. h3 f3, und Weiß verliert)
17. ... ♙h8, und auch hier
wird nach ♜g8 der Angriff
auf der g-Linie äußerst unan-
genehm.

16. ... h7-h6
17. ♖g5-f3

Nach dem Großabtausch
17. ♖e6 ♙:e6 18. de ♜:e6
19. ♖d5 ♜f7 20. ♖:f6+ ♜:f6
21. ♜ac1 f3! bleibt Schwarz
weiterhin am Drücker.

17. ... ♜e7-f7
18. ♖f3-d2

Es droht 18. ... ♖h5 und
19. ... ♙f6.

18. ... ♖f6-g4!?

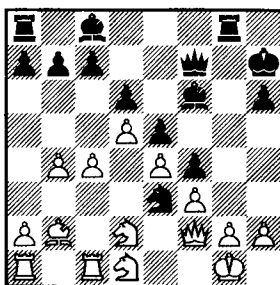
Eine andere Möglichkeit, den
Angriff zu verstärken, bestand
in 18. ... ♙h7!, z. B. 19. f3
♖h5 20. ♜f2 ♙f6 21. ♖e2
♜g8 22. ♙h1 ♜e7, und es
taucht die fatale Drohung
23. ... ♙h4 nebst 24. ...
♖g3+ auf, wonach der weiße
König im Mattnetz zappelt.

19. f2-f3

Die Dame benötigt dringend
einen Fluchtfeld. Allerdings
kann jetzt der agile Springer
auf e3 eine Traumposition ein-
nehmen.

19. ... ♖g4-e3
20. ♜f1-c1 ♙g8-h7

21. ♖c3-d1 ♙g7-f6
22. ♜h4-f2 ♜f8-g8!



Schwarz steuert zwangsläufig
ein Endspiel mit ungleichfar-
bigen Läufern an, in dem der
Läufer c8 triumphiert. Der
Anziehende kann den Ein-
bruch auf den weißen Feldern
nicht mehr aufhalten.

23. ♖d1:e3 f4:e3
24. ♜f2:e3 ♙f6-g5
25. ♜e3-e2 ♙g5:d2
26. ♜e2:d2 ♙c8-h3!
27. g2-g3 ♜f7:f3

Wenn man ein Fazit der Ak-
tion zieht, hat Schwarz immer
noch einen Bauern weniger.
Jedoch ist sein Vorteil augen-
scheinlich, da der weiße König
in Mattgefahr schwebt. Die
Aktivität des Läufers h3 über-
trifft bei weitem die des Läu-
fers auf b2. Ausschlaggebend
wird jedoch die offene f-Linie
sein, in der Schwarz eine Ver-
doppelung oder gar Verdreifach-
ung seiner Schwerfiguren
erreichen kann.

28. ♜c1-c3 ♜f3:e4

Gewinnt den Bauern zurück, allerdings nur dann, wenn Weiß die Damen tauscht. Aus diesem Grund war durchaus 28. ... ♖h5! zu prüfen, um in Ruhe die Turmverdoppelung ohne den möglichen Damentausch vorzubereiten.

29. c4-c5	♖g8-g7
30. ♖d2-c2	♗e4:c2
31. ♖c3:c2	♖a8-f8
32. ♖c2-f2	♖g7-f7
33. ♖f2:f7	♖g8:f7
34. c5:d6	c7:d6
35. ♖a1-e1	♖f7-f3

Obwohl es Materialgleichheit gibt, ist Weiß in seinen Aktionen wie gelähmt.

36. ♗b2-c1	♖f3-d3
------------	--------

Die Früchte des konsequenten schwarzen Spiels werden damit sichtbar. Bauernverlust auf d5 ist nicht mehr zu vermeiden. Das entstehende schwarze Freibauernpärchen auf d6 und e5 macht schnell alles klar.

37. ♗c1-e3	a7-a6
38. ♖g1-f2	♖d3:d5
39. ♖e1-c1	♗h7-g6
40. ♖c1-c7	♖d5-b5
41. ♖c7-c4	♗h3-e6
42. ♖c4-h4	h6-h5
43. a2-a4	♖b5-d5
44. h2-h3	♗e6-d7!
45. a4-a5	♖d5-d3

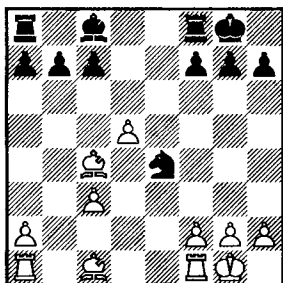
Hier wurde die Partie abgebrochen. In der anschließenden Analyse überzeugte sich der Anziehende, daß weiterer Wi-

derstand zwecklos ist. Gegen den Marsch der beiden Freibauern gibt es keine Verteidigung. Weiß gab auf.

Partie Nr. 122

Boleslawski-Taimanow,
Moskau 1952

1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♗b4
4. e3 ♗c6 5. ♗f3 0-0 6. ♗d3
d5 7. 0-0 dc 8. ♗:c4 ♗e8 9. e4
e5 (9. ... ♗:c3 10. bc ♗:e4
11. ♖e1! mit der Idee d5!)
10. d5 ♗d4 11. ♗:d4 ed
12. ♗:d4 ♗:c3 13. bc ♗:e4
14. ♗:e4 ♗:e4



Einschätzung der Stellung:
Der Raumvorteil sichert Weiß eine lang anhaltende Initiative. Zunächst wird die offene e-Linie besetzt und Schwarz zum Rückzug seines Springers gezwungen. Von den beiden weißen Läufern wird im Moment der auf c1 stehende der aktivere sein. Auf der Diagonale h2-b8 wird er schnell für Druck gegen den Punkt c7 sorgen. Auf einen eventuellen Vorstoß des schwarzen c-Bau-

ern nach c5 hat Weiß die Möglichkeit, durch d6 einen gefährlichen Freibauern zu bilden. Das Kampfgeschehen wird sich in den nächsten Zügen ausschließlich um weiteren Raumgewinn drehen. Ziel der weißen Züge ist es dabei, eine Schwäche auf dem schwarzen Damenflügel hervorgerufen und die gegnerischen Leichtfiguren in ihrer harmonischen Entfaltung zu hemmen.

15. ♖f1-e1! ♗e4-d6

Materialverlust hat 15. ... ♗:c3 zur Folge. Nach 16. ♗a3 ♖d8 17. ♗e7 ♖e8 18. ♗b4 ist der Springer c3 verloren.

16. ♗c4-f1 ♗c8-d7

17. ♗c1-f4 ♖f8-e8

Falls sich Schwarz mit 17. ... b5 entgegenstemmt, wäre folgendes Abspiel möglich: 18.a4! a6 (18. ... ba 19.c4 nebst c5) 19. ♖e7 ♖fd8 20.ab ♗f8 21. ♖:d7 ♖:d7 22.ba mit klarem Vorteil.

18.c3-c4! ♖e8:e1

19. ♖a1:e1 ♖a8-e8

20. ♖e1-c1!

Ein Turmtausch würde die schwarze Verteidigung natürlich wesentlich erleichtern. Mit dem Textzug droht c4-c5. Wenn Schwarz sich daraufhin zu b6 durchringt, gibt nach c5! der Druck in der c-Linie auf jeden Fall den Ausschlag zugunsten des Anziehenden.

20. ... ♖e8-e4

21. ♗f4-e3 ♖e4-e8

22. ♗e3-f4 ♖e8-e4

23.g2-g3 ♗d7-g4

24.h2-h3 ♗g4-f3

25.c4-c5 ♗d6-e8

26. ♖c1-c3 g7-g5

Eine verzweifelte Aktion, um den Druck von c7 aufzuheben und gleichzeitig ein Luftloch für den König zu haben. Auf 26. ... ♗d1 würde der Vorstoß 27.d6! ebenfalls Material gewinnen, z. B. 27. ... cd 28.cd ♗a4 (28. ... ♖d4? 29.d7! ♖:d7 30. ♖c8 ♖e7 31. ♗b5 ♗f8 32. ♗d6!! mit Gewinn) 29. ♗g2 ♖e1+ 30. ♗h2 ♖e2 31. ♖a3! ♗d7 (31. ... ♗b5 32. ♖a7 ♖:f2 33. ♗g1 ♖c2 34.a4 ♗d7 35. ♖:b7) 32. ♗e3!, und der Bauer d6 ist tabu wegen der Drohung ♖d3. Andernfalls gehen die Bauern a7 oder b7 verloren.

27. ♗f4:g5 ♗f3-d1

28. ♗f1-g2 ♖e4-e1+

29. ♗g1-h2 ♖e1-e2

30. ♖c3-e3

Die einfachste Gewinnabwicklung.

30. ... b7-b6

31.d5-d6! c7:d6

32.c5:d6! ♗e8:d6

Auf 32. ... ♖:e3 gewinnt 33.d7!

33. ♖e3-d3 ♗d1-a4

34. ♖d3:d6 ♖e2:a2

35. ♗g5-h6! ♖a2-e2

36. ♖d6-d4 ♗a4-b5

37. ♖d4-g4+ ♔g8-h8

38. ♕h6-e3

Schwarz gab auf.

Partie Nr. 123

Junge-Aljechin,

München 1942

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 d5

4. ♕g2 dc 5. ♖a4+ ♘d7

6. ♖:c4 ♘c6 7. ♘f3 ♘bd7

8. ♘c3 ♘b6 9. ♖d3 ♘b4

10. 0-0 0-0 11. ♕g5 h6

12. ♕:f6 ♖:f6 13.e4 ♖fd8

14. ♖ad1 ♕e8! 15.a3 ♕f8

16. ♖e3 ♖ac8 17. ♕h3 ♖b8

18. ♖fe1 ♘a4 19.e5 ♖e7

20. ♘:a4 ♕:a4 21. ♖c1 b6

22. ♕f1 c5 23.b3 ♘c6 24.dc bc

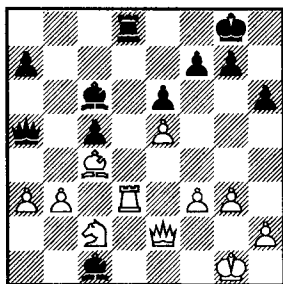
25. ♕c4 ♖b7 26. ♖c3 ♖d7

27. ♖ec1 ♖bd8 28. ♘e1 ♖d4

29.f3 ♕e7 30. ♖d3 ♖b6

31. ♖cd1 ♖a5 32. ♘c2 ♕g5

33. ♖e2 ♖:d3 34. ♖:d3 ♕c1



Einschätzung der Stellung:
Bei völliger Materialgleichheit
ist es dem Nachziehenden ge-
lungen, den schwarzfeldrigen
Läufer aktiv zu postieren.

Lange Zeit führte er auf e7
ein Schattendasein, jetzt kann

er die Bauern a3 und e5 an-
greifen. Mit seinem Kollegen
auf c6 übt er auch Druck auf
den Diagonalen aus. Schwarz
verfügt über etwas mehr Raum
und kann eventuell durch
seine besser postierte Dame
auf a5 daraus Kapital schlagen.
Der weiße Springer muß stän-
dig das Feld e1 kontrollieren.
Die Gegenchancen von Weiß
sind aber ebenfalls nicht zu
unterschätzen. Der schwarze
Bauer c5 ist isoliert, und falls
es dem Anziehenden ge-
lingt, f4 und f5 zu spielen, wä-
ren die weißen Felder für An-
griffsaktionen geradezu einla-
dend. Der „gestützte Läufer“
auf c4 hätte dann seinen gro-
ßen Auftritt. Zum gegenwärti-
gen Zeitpunkt besteht also
Chancengleichheit.

35. ♖e2-d1! ♖d8:d3

36. ♖d1:d3

Damit hat Weiß seine Dame
zentral postiert und die offene
Linie erobert.

36. ... ♘c1-b2

Provoziert 37.f4, was aber den
Umständen entsprechend stark
ist. Eine Remisabwicklung
hätte 36. ... ♕a3 ergeben.
Nach 37. ♘:a3 ♖:a3 38. ♖d8+
♔h7 39. ♕d3+ g6 40. ♕:g6+
wäre Dauerschach nicht mehr
zu vermeiden.

37.f3-f4 ♘b2:a3?

Der ganze schwarze Plan
scheint auf den Textzug aus-

gerichtet zu sein. Und doch ist gerade er eine grobe Fahrlässigkeit, die schwere Folgen haben konnte. Weiß hätte nämlich mit 38.f5! einen mächtigen Angriff erhalten, den die Abseitsstellung des Läufers auf a3 begünstigt. Nach 38. ... ♖b2 39.fe fe 40.♙:e6+ ♙h8 41.♘d6 gäbe es keine Verteidigung mehr, da 41. ... ♙d4+ an 42.♙f1 verpufft. Schwarz mußte wohl oder übel 38. ... ♙d5 spielen, wonach 39.♙:d5 ed 40.♘:d5 klaren Vorteil ergibt. Auch 38. ... ef scheitert an 39.♘:f5 ♙e8 40.e6! mit Gewinn.

38. ♘c2:a3? ♘a5-e1+

Die Pointe. Bevor der Springer genommen wird, vertreibt der Nachziehende mit Tempogewinn die weiße Dame von der offenen d-Linie.

39. ♘d3-f1 ♘e1-e3+
40. ♘f1-f2 ♘e3-c1+
41. ♘f2-f1 ♘c1:a3
42. f4-f5 ♙c6-d5
43. ♙c4:d5 e6:d5

Schwarz hat damit auf listige Art und Weise einen Bauern gewonnen und verwertet den Vorteil sauber zum Sieg.

44.e6 ♘:b3 45. ♘e1

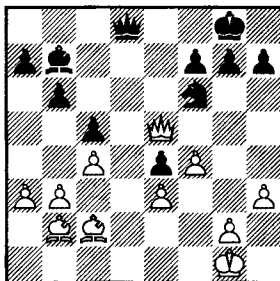
Mehr Widerstand war mit 45. ♘e2! zu leisten, z. B. 45. ... ♙f8 46. ♘a6! ♙e3+ 47. ♙g2 fe 48.fe ♙e7 49. ♘c6 ♙f6! 50. ♘:d5 ♘e2+ 51. ♙g1 ♘:e6 52. ♘:c5 ♘b6 mit Gewinn.

45. ... ♙f8! 46.ef ♘b8
47. ♙g2 d4 48. ♘e6 ♘d8
49. ♘c4 ♘d6 50. ♘a4 ♘d5+
51. ♙g1 ♘:f7 52. ♘c6 ♘:f5
53. ♘a8+ ♙f7 54. ♘:a7+ ♙g6
55.h3 ♘b1+ 56. ♙g2 ♘c2+
57. ♙f3 d3 58. ♘a1 d2
Weiß gab auf.

Partie Nr. 124

Larsen-Gheorghiu,
Winnipeg 1967

1.c4 ♘f6 2. ♘c3 e6 3. ♘f3
♙b4 4. ♘c2 c5 5.a3 ♙a5 6.e3
♘c6 7.d4 d6 8. ♙d3 e5 9.de
♘:e5 10. ♘:e5 de 11.0-0 ♙:c3
(auf 11. ... 0-0 wäre 12. ♘e4
sehr stark, nach 12. ... ♘:e4
13. ♙:e4 h6 14. ♙d5! hätte
Weiß einen dominierenden
Läufer auf d5, der durch e4
einen unerschütterlichen Platz
bekäme) 12. ♘:c3 0-0 13.b3
♙e8 14. ♙b2 b6 15. ♙ad1 ♘e7
16. ♙c2 ♙b7 17.f3 e4 18.f4!
(schlecht wäre 18.fe ♙:e4
19. ♙:e4 ♘:e4 20. ♙:f6? gf
21. ♘:f6 ♘:e3+ 22. ♙h1
♘e1+ mit Gewinn) 18. ...
♙ad8 19.h3 ♙:d1 20. ♙:d1
♙d8 21. ♙:d8+ ♘:d8
22. ♘e5!



Einschätzung der Stellung:
Nach dem Doppelturmtausch
hat Weiß durch die vorzüglich
postierte Dame auf e5 an
Schlagkraft gewonnen. In dem
entstehenden Endspiel ist das
weiße Läuferpaar eine Macht,
das durch seine Reichweite
schnell sowohl zum Königs-
wie auch zum Damenflügel
geschwenkt werden kann. Mit
dem Bauernhebel b4 läßt sich
die schwarze Bauernstruktur
zusätzlich verunsichern. In
diesem Fall ist der Einsatz des
Läufers c2 dann sogar über a4
möglich. Die schwarze Stel-
lung krankt am inaktiven
Springer f6, der die schwachen
Bauern e4 und g7 überdecken
muß.

22. ... ♖g8-f8
23. ♗b2-c3 ♜f6-e8
24. b3-b4!

Ein Fehler wäre 24. ♗:e4? f6
25. ♖e6 ♜c7 26. ♖f5 g6 mit
Figurengewinn.

24. ... ♜d8-d6

Vorteil ergibt auch 24. ... f6
25. ♖h5 ♗g8 26. bc g6 27. ♖g4
f5 28. ♖e2!, und Schwarz steht
dem Manöver 29. ♖e1, 30. ♗b2
und ♖c3 ratlos gegenüber.

25. b4:c5 b6:c5
26. ♗c2-a4!

Erzwingt den Damentausch
und ermöglicht es den Läufern,
entscheidend die Diagonalen
h2-b8 und a7-g1 zu beset-
zen.

26. ... ♔d6:e5
27. ♗c3:e5 ♜f8-e7
28. ♗e5-b8! ♜e8-f6

Auch 28. ... a6 rettet nicht vor
Bauernverlust, weil nach
29. ♗a7 der König den Sprin-
ger e8 decken muß; z. B.
29. ... ♜d6 30. ♗:c5 ♜e6
31. ♗b3 ♗a6 32. ♗:d6! ♜:d6
33. c5+ ♜:c5 34. ♗:f7 ♗c4
35. ♗:c4 ♜:c4 36. g4 ♜b3 37. f5
♜:a3 38. g5, und nach f6 erhält
Weiß zuerst eine neue Dame.

29. ♗b8:a7 ♜f6-d7
30. ♗a4-b5!

Ungenau wäre es, mittels
30. ♗:d7 einen zweiten Bauern
zu gewinnen. Nach 30. ...
♜:d7 31. ♗:c5 ♗a6 32. ♗d4 g6
33. c5 ♗b5 hätte Schwarz auf-
grund des ungleichfarbigen
Läuferendspiels ausgezeich-
nete Remischancen.

30. ... ♜e7-d6
31. a3-a4 ♗b7-c6
32. a4-a5 ♜d6-c7
33. a5-a6 h7-h5
34. g2-g4 h5-h4
35. ♜g1-f2 f7-f6
36. f4-f5 ♜d7-b6

Schwarz befindet sich in Zug-
zwang. Auf 36. ... ♜d6 ge-
winnt 37. ♗b8+!! ♜:b8 38. a7,
und nach 38. ... ♜d7 oder
♜c7 folgt jeweils 39. ♗:c6
nebst 40. a8♖. Oder 36. ...
♜e5 37. ♜e2 ♜d3 38. ♗:c6
♜:c6 39. ♗b8 ♜b2 (39. ...
♜b6 40. a7 ♜b7 41. ♗d6 ♜:a7
42. ♗f8) 40. ♗d6! ♜:c4 41. ♗f8
mit Gewinn.

37. ♖a7:b6+ ♜c7:b6
 38. ♜f2-e2 ♜c6-a8
 39. ♜e2-d2 ♜b6-a5
 40. ♜d2-c3 ♜a5-b6

Auch jetzt ist die schwarze Atemnot unübersehbar.

41. ♜c3-b3 ♜b6-a5
 42. ♜b3-a3 ♜a5-b6
 43. ♜a3-a4

Das Eindringen des weißen Königs nach b6 ist nicht mehr zu verhindern.
 Schwarz gab auf.

3.8. Läuferpaar im Endspiel

Das Endspiel ist der letzte Teil einer Schachpartie. Demzufolge kommt ihm ein besonderer Stellenwert zu. Bei stark reduziertem Material beiderseits ist jetzt äußerste Präzision gefragt, denn es gilt, die Kraft der einzelnen Figuren maximal zu nutzen. Hier sind keine taktischen „Schwindelchancen“ mehr möglich, sondern jeder Bauern- und Figurenzug will durchdacht sein. Aus diesem Grund ist dem wirksamen Einsatz des Läuferpaares natürlich besondere Beachtung zu schenken. Das Ziel ist stets Materialgewinn – meistens Bauern – um auf dieser Basis eine Entscheidung herbeizuführen. Welche Gesichtspunkte sind in dieser Phase der Partie nun aber vorrangig zu beachten?

Ziel sollte es immer sein, dem Läuferpaar eine größtmögliche Bewegungsfreiheit zu beiden Flügeln zu verschaffen. Die Reichweite der Läufer ist dabei so zu nutzen, daß feindliche Bauern bedroht werden. Dabei sind ständig Schlagmöglichkeiten durch die aufgestellten Bauernhebel zu kontrollieren.

Im Kampf um Einbruchsfelder müssen gegnerische Figuren ins Abseits gedrängt werden, damit diese, wenn möglich, zur völligen Passivität verurteilt werden.

Raumvorteil und Raumnot sind bei jeder Einschätzung immer wichtige Kriterien. Klar ist auch, daß beim reinen Endspiel die Freibauernbildung eine wesentliche Rolle spielt. Durch das Läuferpaar muß deshalb ein solcher Druck entstehen, daß bei einer Bauernmajorität diese Aufgabe gelöst wird. In diesem Zusammenhang ist auch dem Doppelbauern, dem isolierten Bauern und im Endspiel schließlich dem Mehrbauern die nötige Aufmerksamkeit zu schenken.

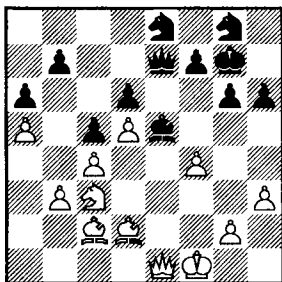
Wie in keiner Phase einer Schachpartie spielt im Endspiel der aktive König eine Rolle. Zentral postiert, wird er in Kooperation mit dem Läuferpaar partieentscheidende Einbruchsfelder erobern. Die nachfolgenden zehn instruktiven Beispiele belegen ein-

drucksvoll, wie die Kraft des Läuferpaares im Endspiel am effektivsten zu nutzen ist.

Partie Nr. 125

Uhlmann–Andersson,
Skopje 1972

1.c4 g6 2.d4 ♖g7 3.♗c3 d6
4.e4 ♗f6 5.♙e2 0–0 6.♙g5 c5
7.d5 h6 8.♙f4 ♜a5 9.♙d2 e6
10.♗f3 ed 11.ed a6 12.a4 ♜c7
13.0–0 ♙g4 14.a5 ♗bd7 15.h3
♙:f3 16.♙:f3 ♞fe8 17.♜a4
♗e5 18.♙e2 ♞e7 19.♞fe1
♞ae8 20.♙f1 ♙h7 21.♞e2
♗ed7 22.♞ae1 ♞:e2 23.♞:e2
♞:e2 24.♙:e2 ♗e8 25.♙d1
♙e5 26.♙c2 ♜d8 27.♜a1
♜e7 28.♜e1 ♗df6 29.♙f1
♗g8 30.b3 ♙g7 31.f4!



Einschätzung der Stellung:
Nachdem Weiß seinen Läufer nach c2 dirigiert hat, wird mit dem Textzug der Damentausch anvisiert. Nur danach erlangt das Läuferpaar am Damenflügel volle Wirksamkeit. Wie auch in der Partie Uhlmann–Gligorić (Nr. 128), ist der Bauernhebel b4 immer der Ausgangspunkt für Raumge-

winn. Nur so wird es erst möglich, die Läufer über a4 und b4 zum Einsatz zu bringen. Dadurch kann dann der Punkt d6 anvisiert und auf der d-Linie eventuell ein Freibauer gebildet werden. Prinzipiell hat die Partei des Läuferpaares immer dann Chancen, wenn keine Bauernsymmetrie vorhanden ist. Augenfällig bei Schwarz sind vor allem seine inaktiven Springer. Weiß hat das bessere Spiel.

31. ... ♙e5–f6
32. ♜e1:e7 ♙f6:e7
33. b3–b4! c5:b4

Eine schwierige Entscheidung für Schwarz. Neben der Partiefortsetzung kam noch 33. ... ♗gf6 in Betracht. Nach 34. ♗a4 ♗d7 35.g4! ist aber ebenfalls der weiße Vorteil klar ersichtlich: Raumvorteil auf beiden Flügeln!

34. ♗c3–a4 ♗g8–f6
35. ♗a4–b6

Ein feiner Zwischenzug, der Schwarz das Feld d7 streitig macht.

35. ... ♙e7–d8?

Ein Fehler, wonach das weiße Läuferpaar übermächtig wird. Eine gute Verteidigung bestand in 35. ... b3 36.♙:b3 ♗e4 37.♙b4 ♗c5 38.♗c8! ♙f8 (38. ... ♗:b3 39.♗:e7 ♗c5 40.♗c8 mit der tödlichen Drohung ♗:d6) 39.♙c2 mit Druck auf beiden Flügeln.

36. ♖d2:b4 ♜d8:b6?

Beschleunigt das schwarze Ende. Objektiv war es aber bereits äußerst schwer, eine akzeptable Verteidigung aufzubauen. So folgt auf 36. ... ♙f8 37. ♜a4! ♚e4 (37. ... ♙e7 scheitert an 38. ♚c8+ nebst ♚:d6, und 37. ... ♜:b6 verliert wegen 38.ab ♙e7 39. ♜c6!! ♚d7 40. ♜:b7 ♚:b6 41. ♜:a6 – auch 41.c5 ♚d7 42.cd+ ♚:d6 43. ♜:a6 ♚f6 44. ♜b7 gibt klaren Vorteil – 41. ... ♚c7 42. ♜a5 ♚c:d5 43. ♜b7! ♚e3+ 44. ♙f2 ♚d1+ 45. ♙e2 mit Gewinn) 38. ♜d7! ♚c5 39. ♜c8 ♜:b6 40.ab ♚a4 41. ♜:b7 ♚:b6 42.c5!! ♚d7 43.cd, und für Weiß ist alles gelaufen.

37.a5:b6 ♙g7–f8
38.c4–c5!?

Wiederum ist 38. ♜a4 nebst ♜c6 sehr stark.

38. ... ♚f6–d7?

Ebenfalls verliert 38. ... ♚:d5 39.c6!! ♚:b6 40.cb ♚d7 41. ♜a4 ♚b8 42. ♜:e8 ♙:e8 43. ♜:d6 mit Figurengewinn. Relativ am besten war noch 38. ... dc 39. ♜:c5+ ♙g8 (39. ... ♙g7 40. ♜d4 ♙f8 41.d6! ♚d7 42. ♜a4 ♚ef6 43.g4 und g5 ist entscheidend) 40. ♜d4! ♚:d5 41. ♜e4 ♚ef6 42. ♜f3 g5! (42. ... ♙f8? 43.g4! g5 44.fg hg 45.h4 mit Gewinn) 43.fg hg 44.g4! ♙h7 45. ♙e1, und Schwarz

hat dem Manöver ♙d2, ♙c2, ♙b3 und ♙c4 nichts entgegenzusetzen. Sobald der schwarze Bauer b7 fällt, ist der Gewinn für Weiß gesichert.

39.c5–c6! b7:c6

Auf 39. ... ♚:b6 gewinnt 40.cb ♚d7 41. ♜a4 ♚b8 42. ♜:e8 nebst ♜:d6.

40.b6–b7! c6:d5

Oder 40. ... c5 41. ♜a4 ♚b8 42. ♜a5 nebst ♜:e8 und ♜c7 mit Figurengewinn.

41. ♜c2–a4 ♚d7–b8
42. ♜a4:e8 ♙f8:e8
43. ♜b4:d6

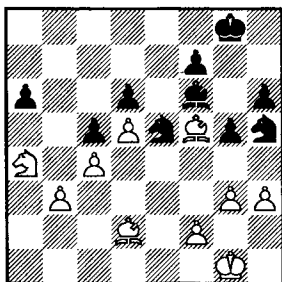
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 126

Uhlmann–Vogt,
Zinnowitz 1971

1.d4 g6 2.c4 ♜g7 3.e4 d6
4. ♚c3 ♚f6 5. ♜e2 0–0 6. ♜g5
c5 7.d5 h6 8. ♜f4 a6 9.a4 ♜a5
10. ♜d2 e6 11. ♚f3 ed 12.ed
♜g4 13.0–0 ♜c7 14.a5! ♚bd7
15.h3 ♜:f3 16. ♜:f3 b6 (wie
der Partieverlauf zeigt, ist
der Bauernzug b6 nicht zu
empfehlen. Schwarz kann kein
wirksames Gegenspiel auf der
halboffenen b-Linie inszenie-
ren. Im Endeffekt ist der
Bauer a6 schwächer als der
weiße auf b2) 17.ab ♜:b6
18. ♚a4 ♜c7 19. ♜c2 ♜fe8
20. ♜fe1 ♜:e1+ 21. ♜:e1 ♜b8
(besser sofort ♜e8) 22. ♜d1!
(dieses Standardmanöver in
dieser Position ist in allen Ab-

spielen recht nachhaltig.
 Durch b3 wird der Damenflügel stabilisiert, und Weiß kann in aller Ruhe seine Position verstärken) 22. ... ♖e8
 23. ♖:e8+ ♜:e8 24. ♙c1! ♜e5
 25. b3 ♙e7 26. ♜c2 ♙h4
 27. ♙e1! (die Idee besteht in ♙e2 und f4) 27. ... g5? (eine schwerwiegende Entscheidung. Mit dem Textzug wird zwar f4 auf Dauer unterbunden, jedoch ist die Diagonale b1–h7 unangenehm geschwächt) 28. ♜f5! ♜f6 (mehr oder weniger erzwungen. Es drohte bereits ♙e2, und nach g3 wäre die schwarze Dame in Gefahr) 29. ♙e2 ♜g7 30. g3 ♙h5 31. ♙:h5 ♜:h5.



Einschätzung der Stellung:
 Die weißen Läufer sind die dominierenden Figuren auf dem Brett. Durch die Schwächung des schwarzen Königsflügels mittels g5 ergibt sich maximale Wirkung sowohl für den weißfeldrigen Läufer wie auch für den schwarzfeldrigen, der über a5 in das gegnerische Lager eindringen könnte. Wei-

terhin ist die weiße Bauernstruktur gesünder. Mit dem Hebel f4 ist zusätzlicher Raumgewinn zu erzielen. Schwarz hat zwei Bauernschwächen: a6 und d6. Das Hauptdilemma sind freilich die inaktiven Springer, die auch keine Bindung zueinander haben. Der taktische Versuch am weißen Königsflügel ist gescheitert. Der Anziehende hat ein deutliches strategisches Übergewicht.

32. ♜g1–g2 ♜f6–d8
 33. ♜f5–c8 a6–a5

Damit kann zwar Bauernverlust vermieden werden, aber nur auf Kosten der Schwächung des Feldes b5, das nun der weiße Springer anpeilt.

34. ♜a4–c3 ♜g8–f8
 35. f2–f4 g5:f4
 36. g3:f4 ♜e5–g6
 37. ♜g2–f3 ♜g6–h4+
 38. ♜f3–f2!

Diese kleine Nuance ist von wesentlicher Bedeutung. Jetzt scheitert die Wiederholung 38. ... ♜g6 an 39. ♜e4! ♜c7 (39. ... ♜h:f4 40. ♜:d6 mit der Drohung ♜b7 und auch ♜f3. Bauernverlust wäre nicht mehr zu vermeiden) 40. f5 ♜e7 41. ♜d7 ♜g7 42. ♜c3 f6 43. ♜f3 mit Gewinn.

38. ... ♜h5–g7
 39. ♜c3–b5 ♜h4–f5
 40. ♜d2–c3

Droht fatal ♜:g7 und ♜:d6.

Beide weißen Läufer haben ihre beste Aufstellung gefunden. Für Schwarz ist höchste Alarmstufe, da beide Springer durch Deckungsaufgaben aneinander gebunden sind.

40. ... ♖f8-e7
41. ♖f2-f3 ♙d8-b6
42. ♙c3-e1

Der weiße König soll nach e4, ohne durch ♗g3+ gestört zu werden.

42. ... ♗e7-f6

Nicht 42. ... ♗d8 43. ♙:f5 ♗:f5 44. ♗e4, und der d-Bauer geht verloren.

43. ♖f3-e4 ♗f6-g6
44. ♙c8-d7! ♙b6-d8
45. ♙e1-c3 f7-f6
46. ♗b5-a7! ♗f5-e7

Falls 46. ... ♗d4 47. ♙:d4 cd
48. ♗b5.

47. ♗a7-c6!

Das Schicksal des Nachziehenden ist besiegelt, da auf c6 der Abtausch erfolgen muß. Der Zwischenzug 47. ... f5+ verliert: 48. ♙:f5+ ♗:f5 49. ♗:d8.

47. ... ♗e7:c6
48. f4-f5+! ♗g6-f7
49. d5:c6 ♗g7-e8

Chancenlos ist auch 49. ... ♗h5 50. ♙d2 ♗g7 (50. ... ♗g3+ 51. ♖f3 nebst ♙:h6) 51. ♖f3! ♗h7 52. ♗g4 ♗g7 53. ♙c3 h5+ 54. ♖f3, und ♙:f6 ist nicht zu verhindern. Ebenso verliert 49. ... ♗e7

50. ♙d2 h5 51. ♙h6 ♖f7 52. ♖d5 ♙c7 53. ♙:g7 ♖:g7 54. ♖e6 ♖f8 55. ♖:f6 ♙d8+ 56. ♖e6 ♙c7 57. f6 h4 58. f7 ♙b8 59. ♙e8, und gegen ♖d7 gibt es keine Verteidigung.

50. ♖e4-d5!

Auf 50. ... ♙c7 gewinnt leicht 51. ♙:e8+ ♖:e8 52. ♖e6. Schwarz gab auf.

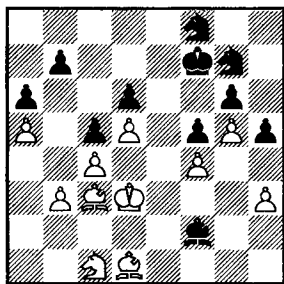
Partie Nr. 127

Uhlmann-Gligorić,

Palma de Mallorca 1969

1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♙g7 4. e4 d6 5. ♙e2 0-0 6. ♙g5 c5 7. d5 a6 8. a4 ♙a5 9. ♙d2 e6 10. ♗f3 ed 11. ed ♙g4 12. 0-0 ♙c7 13. h3 ♙:f3 14. ♙:f3 ♗bd7 15. ♙b3 ♖ae8 16. ♖ae1 ♖:e1 17. ♖:e1 ♖e8 18. ♖:e8+ ♗:e8 19. ♙d1 ♙d4 20. ♗e2 ♙g7 21. a5! (damit wird auf lange Sicht der Bauernhebel b4 vorbereitet, ohne daß Schwarz mit b6 seine Bauernkette geschlossen halten kann) 21. ... ♖f8 22. ♙c2 ♗ef6 23. ♙e3 ♗e5 24. b3 ♙e7 25. g4! (auch am Königsflügel wird damit der Raum vergrößert. Schwarz gehen Felder für seine Leichtfiguren verloren) 25. ... ♗ed7 26. ♙:e7+ ♖:e7 27. ♖g2 ♗e8 28. ♗g3 ♙b2 29. ♗e2 ♗g7 30. f3 ♙a3 31. ♗c1 (verhindert 31. ... ♙b4 wegen 32. ♙:b4 cb und ♗d3 mit Bauerngewinn) 31. ... ♙b2 (Schwarz muß darauf achten, daß sein Läufer auf a3 nicht durch ♗d3 ausge-

sperrt wird) 32. ♖f1 ♗e8
 33. ♖e2 ♘d4 34. ♘d1 ♗g7
 35. ♖d3 f5 36. f4 ♗f6 (ein verständlicher Zug, um das Feld e4 anzupeilen. Andererseits kommt aber der Läufer d4 in Nöte. Das Problem für Schwarz besteht darin, äußerste Geduld zu üben, um den weißen Läufern keine Einbruchsfelder einzuräumen)
 37. ♗e2! ♘f2 38. ♗c3 h5?
 (eine schwerwiegende Entscheidung. Mit dem Textzug wird zwar der Königsflügel geschlossen, aber der weiße Raumvorteil wächst, und der Läufer auf f2 spielt nicht mit. Besser war deshalb 38. ... ♘d4)
 39. g5 ♗d7 40. ♗e2! ♖f7 41. ♘c3 ♗f8 42. ♗c1!



Einschätzung der Stellung: Weiß verfügt über Raumvorteil an beiden Flügeln. Durch die geschlossene Bauernkette am Königsflügel sind zwar unmittelbar keine Einbruchsfelder gegeben, jedoch ist die Kontrolle über die wichtigen Felder e5 und f6 von besonderer Bedeutung. Mit dem zu er-

wartenden Bauernhebel b4 ist aber die Bauernsymmetrie zu sprengen. Beide weißen Läufer können danach am Damenflügel über a4 und b4 zum Einsatz kommen. Das schwarze Sorgenkind ist natürlich der eingeklemmte Läufer auf f2. Dem Nachziehenden bleibt deshalb nur der Bauernzug h4, der die eigene Position schwächt. Im Gegensatz zu dem aktiven weißen König ist die schwarze Majestät genau wie ihre Springer äußerst passiv. Somit ist nach langem Lavieren die Zeit gekommen, daß das Läuferpaar die Akzente setzt und den weißen Vorteil vergrößert.

42. ... ♗f8-d7
 43. ♖d3-e2 ♘f2-g3

Eine traurige Notwendigkeit, weil 43. ... ♘d4 nach 44. ♘:d4 cd und 45. ♖d3 einen Bauern verliert.

44. ♖e2-e3 h5-h4

Mehr oder weniger erzwungen, um dem Springer über h5 ein Einsatzfeld zu sichern. Falls Schwarz inaktiv bleiben sollte, geht es nach 44. ... ♗e8 45. ♗e2 ♘h4 46. ♖f3 ♗g7 47. ♖g2 nebst ♗g1 und ♗f3 dem Läufer h4 an den Kragen.

45. ♘d1-f3 b7-b6

Oder 45. ... ♗h5 46. ♗e2 ♗f8 47. ♘:h5 gh 48. ♖f3 mit Bauerngewinn.

46.a5:b6 ♖d7:b6
 47. ♖c1-e2 ♖b6-d7
 48. ♙e3-d3!!

Eine gedankliche Umprogrammierung. Nach dem Tausch auf b6 soll der weiße König nach a5 dirigiert werden. In der Tat wäre nach 48. ♖:g3 hg 49. ♙e1 ♖h5 50. ♙:h5 gh 51. ♙:g3 ♖f8 52. ♙d3 ♖g6 53. ♙c3 ♙e7 54. b4 ♙d7 der Sieg sehr schwer zu erringen.

48. ... ♙g3-f2
 49. ♙d3-c2 ♖d7-f8!

Schwarz verteidigt sich listenhaft.

50. ♖e2-c1

Der sofortige Königsmarsch 50. ♙b2 scheitert an 50. ... ♙e3 51. ♙a3 ♖h5! 52. ♙:h5 gh 53. ♙a4 ♖g6, und Schwarz erobert den Bauern f4.

50. ... ♙f2-e3
 51. ♖c1-d3 ♖g7-h5
 52. ♙f3:h5

Damit verabschiedet sich Weiß vom Läuferpaar. Die ruinierte schwarze Bauernstellung am Königsflügel und der anschließende Vorstoß b4 sind jetzt die Haupttrümpfe.

52. ... g6:h5
 53. b3-b4!

Zur richtigen Zeit wird ein Freibauer gebildet und Schwarz keine Zeit gelassen, entscheidenden Druck gegen den Bauern f4 auszuüben.

53. ... c5:b4
 54. ♙c3:b4 ♙f7-e7
 55. c4-c5! d6:c5
 56. ♖d3:c5! a6-a5

Nicht 56. ... ♙:c5 57. ♙:c5+ ♙f7 58. ♙:f8 ♙:f8 59. d6, und Weiß trägt das Bauernendspiel ohne Mühe ab.

57. ♙b4-a3 ♖f8-g6
 58. ♖c5-d3+ ♙e7-e8

Ein Fehler wäre 58. ... ♙d7 59. ♖e5+ ♖:e5 60. de ♙:g5 61. e6+ ♙e8 62. d6, und Schwarz steht dem Manöver ♙c5 und d7+ wehrlos gegenüber.

59. ♙a3-d6 ♙e8-d7
 60. ♙d6-b8 ♙d7-c8
 61. ♙b8-e5 ♖g6:e5

Auf 61. ... a4 gewinnt 62. ♙c3, und der a-Bauer geht verloren.

62. f4:e5 ♙e3:g5
 63. ♙c2-b3 ♙g5-d2?

Damit wird Weiß die Gewinnführung erleichtert. Genauer war 63. ... f4! 64. ♖e1 ♙b7 65. ♙a4 ♙b6 66. d6!, und Schwarz befindet sich in Zugzwang. Nach 66. ... ♙c6 67. ♙:a5 ♙d5 68. ♖f3 ♙d8 69. ♙b5 gewinnt Weiß. Remischancen bietet allerdings 64. ... ♙d7.

64. d5-d6! f5-f4
 65. e5-e6 f4-f3
 66. e6-e7 ♙c8-d7
 67. ♖d3-c5+

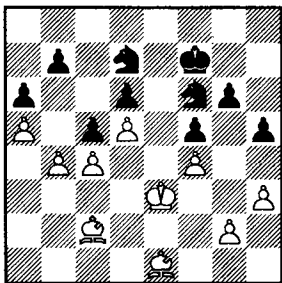
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 128

Uhlmann–Gligorić,

Hastings 1971

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♘g7
 4.e4 d6 5.♙e2 0–0 6.♙g5 c5
 7.d5 e6 8.♚d2 ed 9.ed ♖e8
 10.♗f3 ♘g4 11.0–0 ♗bd7
 12.h3 ♙:f3 13.♙:f3 a6 14.a4
 ♚e7 15.♖ae1 ♚f8 16.♙d1!
 ♖:e1 (in Betracht kam 16. ...
 h6 17.♙h4 ♗e5 18.b3 g5
 19.♙g3 ♗g6 mit geringem
 Vorteil für Weiß) 17. ♖:e1
 ♖e8 18. ♖:e8 ♚:e8 19. ♙f4
 ♚e7 20. ♚e2 (nur wenn die
 Damen getauscht sind, kann
 Weiß auf die Kraft des Läufer-
 paares hoffen) 20. ... ♗f8
 21. ♚:e7+ ♗:e7 22.a5! (in
 zweierlei Hinsicht ein wichti-
 ger Zug: Einerseits soll der
 weißfeldrige Läufer über a4
 zum Einsatz kommen, ande-
 rerseits ist durch den Bauern-
 hebel b4 die Bauernstruktur
 am Damenflügel zu öffnen)
 22. ... ♗e8 23.♙d2! (natürlich
 muß ♙:c3 verhindert werden)
 23. ... h5 24.♗f1 ♙d4 25.b3
 ♗g7 26.♙c2 ♗e8 27.♗e2
 ♙b2 28.f3 ♗g7 29.♗f2 ♙f6
 30.♗c3 ♙d4+ 31.♗e2 f5
 32.f4! ♗e8 33.♙d3 ♙:c3?
 (Schwarz beurteilt die Stellung
 nicht richtig und unterschätzt
 die weißen Möglichkeiten.
 Besser war deshalb 33. ...
 ♗g7) 34.♙:c3 ♗ef6 35.♙e1
 ♗f7 36.♗e3 ♗e7 37.♙c2
 ♗f7 38.b4!



Einschätzung der Stellung:
 Ein hochinteressantes End-
 spiel, in dem sich Läufer- und
 Springerpaar gegenüberstehen.
 Nur wenn Weiß dank seiner
 Läufer Einbruchsfelder schafft,
 bestehen reale Chancen auf
 einen Sieg. Mit dem Textzug
 wird der erste Hebel in Bewe-
 gung gesetzt, um die Bauern-
 struktur zu ändern. Das Feld
 d4 muß für den König freige-
 kämpft werden. Die zweite
 „Breachstange“ ist der Zug g4.
 Dadurch sollen entweder die
 schwarzen Bauern am Königs-
 flügel „aufgeweicht“ oder ein
 Einbruchsfeld für den weiß-
 feldrigen Läufer erzwungen
 werden. Das Problem für
 Schwarz besteht darin, absolut
 passiv zu bleiben, denn der
 kleinste Fehlgriff würde schon
 den K. o. bringen. Weiß steht
 natürlich besser.

38. ... c5:b4

Die Aufgabe des Feldes d4 ist
 fast unvermeidlich. Auf 38. ...
 ♗e7 39.bc dc 40.♙c3 (mit der
 Drohung ♙e5) ♗d6 41.♙d3
 ist Schwarz in Zugzwang, da

auf 41. ... ♖e8 42.g4! folgt und die Blockade am Königsflügel sprengt. Ein Freibauer kann immer gebildet werden.

39. ♖e1:b4 ♖d7-c5

40. ♖e3-d4 ♖f6-d7

Damit ist ein wichtiges Teilziel erreicht. Schwarz muß c5 unter Kontrolle halten und kann den zweiten Schritt, der in g4 gipfelt, nicht verhindern.

41. ♖c2-d1 ♖f7-e7

42.g2-g4! h5:g4

43.h3:g4 ♖e7-f6

44. ♖d4-e3! b7-b6

Ein verpflichtender Zug, den Schwarz sicherlich nicht gern getan hat. Merkwürdigerweise befindet er sich aber bereits in Zugzwang. So verliert die passive Antwort 44. ... ♖f7 wegen 45.gf gf 46. ♖h5+ ♖e7 47. ♖g6 ♖f6 48. ♖h7! ♖e4 49. ♖a3!, und gegen das Schach auf b2 nebst ♖:f5 gibt es keine Verteidigung. Das gleiche Schicksal erleidet Schwarz nach 44. ... ♖e4 45.gf gf 46. ♖h5 wieder mit der Drohung ♖a3, ♖b2+ und ♖g6. Die zwei Bauernschwächen f5 und d6 sind die Ursache der schwarzen Niederlage.

45.g4:f5 g6:f5

46. ♖b4:c5!

Zur richtigen Zeit wickelt Weiß in ein Endspiel guter Läufer gegen schlechten Springer ab. Schwarz muß tatenlos zusehen.

46. ... ♖d7:c5

Ganz chancenlos ist 46. ... dc 47. ♖a4 ♖e7 48. ♖:d7 ♖:d7 49.ab ♖c8 50.d6 mit Gewinn oder 46. ... bc 47. ♖a4 ♖e7 (47. ... ♖f8 48. ♖c6 nebst ♖b7 bzw. 47. ... ♖b8 48. ♖f3 ♖g6 49. ♖g3 ♖h5 50. ♖e8+ ♖h6 51. ♖h4, und der weiße König dringt auf g5 ein) 48. ♖f3 ♖f6 49. ♖c2 mit Gewinn.

47.a5:b6 a6-a5

48. ♖d1-c2 ♖f6-e7

Wiederum eine Zugzwangssituation. 48. ... a4 scheitert an 49. ♖:a4, und falls Schwarz mit seinem König zwischen g6 und f6 pendelt, setzt sich der weiße König nach a3 in Marsch. Anschließend bereitet der Anziehende mit ♖a4 und ♖c6 den gewinnbringenden Bauernvorstoß b7 vor.

49. ♖e3-d2! ♖e7-d8

50. ♖c2:f5

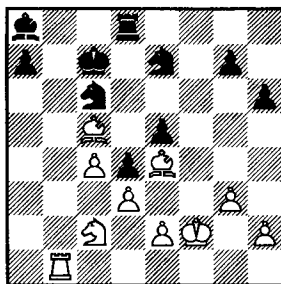
Damit ist entscheidendes Material gewonnen. Die zwei Freibauern sichern im Zusammenwirken mit dem aktiven weißen König leicht den Sieg. 50. ... ♖a4 51.b7 ♖c7 52. ♖c8 ♖c5 53.f5 ♖e4+ 54. ♖c2 ♖b8 55. ♖b3 ♖d2+ 56. ♖a4 ♖:c4 57.f6 ♖e5 58. ♖:a5 Schwarz gab auf. Diese Partie erhielt übrigens einen Sonderpreis für das beste Endspiel des traditionellen Turniers von Hastings.

Partie Nr. 129

Uhlmann–Augustin,
Děčín 1977

1.c4 ♖f6 2.♗c3 e6 3.♗f3
♜b4 4.♞c2 0–0 5.a3 ♜:c3
6.♞:c3 b6 7.b3 ♜b7 8.g3 d5
9.♜g2 d4 10.♞b2! c5 11.0–0
♗c6 (oder 11. ... e5 12.d3! –
12.♗:e5? ♜:g2 13.♞:g2 ♜e8
14.f4 ♗bd7 mit etwas Vor-
teil – 12. ... ♗c6 13.e4 mit
der Idee ♜d2 und b4, Weiß
hat Initiative) 12.d3 ♞e7
13.b4! ♜fd8 (falls 13. ... cb
14.ab ♗:b4 15.♗:d4 ♜:g2
16.♞:g2 ♞b7+ 17.f3, so
steht Weiß etwas besser) 14.bc
♞:c5 (oder 14. ... bc 15.♜f4
mit Vorteil) 15.a4! h6 16.♜f4
♗h5 17.♜d2 ♜ab8 18.♞b5!
♗f6 19.♜fb1 ♗d7 20.a5! ♜a8
(nicht 20. ... ♞:b5 21.cb ♗:a5
22.♜:a5 ♜:f3 23.♜:f3 ba
24.♜:a5 ♗e5 25.♜g2 ♜d7
26.b6! f6 27.b7! mit klarem
Vorteil) 21.ab ♜:b6 (oder
21. ... ab 22.♜f4! e5 23.♞:c5
bc 24.♜:b8 ♜:b8 25.♗:e5 mit
Bauerngewinn) 22.♞:c5
♜:b1+ 23.♜:b1 ♗:c5 24.♗e1
f6 25.f4! ♞f7 26.♗c2 ♞e8
27.♞f2 ♞d7 28.♜b2 ♞c7
29.♜b5! ♗b7 (auf 29. ... ♗a4
gewinnt 30.♜:c6! ♞:c6 –
30. ... ♜:c6 31.♜a5+ ♗b6
32.♜b2 mit der Drohung c5 –
31.♜a5 mit Bauerngewinn,
oder 29. ... ♞d6 30.♜:c6
♞:c6 31.♜a5 ♜d7 32.♜b8
♜b7 33.♜e8 nebst ♜b4, wie-
derum mit Bauerngewinn)
30.♜c1! ♗d6 31.♜b1 e5
32.♜a3 ♗f5 33.♜e4 ♗fe7

(schlecht wäre 33. ... ♗ce7
34.♜:f5 ♗:f5 35.♜c5!, und
der a-Bauer geht verloren)
34.fe! fe 35.♜c5!



Einschätzung der Stellung:
Weiß hat zwei Traumläufer,
die im Endspiel das ganze
Schachbrett beherrschen.
Hinzu kommt eine gesunde
Bauernstruktur mit dem Frei-
bauern c4 an der Spitze. Auf
Abruf stehen Turm und Sprin-
ger bereit, die ebenfalls gute
Positionen einnehmen und
diese noch verbessern können.
Auch der weiße König ist not-
falls gewillt, über f3 und g4
schnell in das feindliche Lager
einzudringen. Schwarz hat den
vielen weißen Drohungen
nichts entgegenzusetzen.
Schlimmstes ist zu befürchten:
Bauernschwächen auf a7 und
e5, zwei lahme Springer und
der weißfeldrige Läufer, der
auf a8 nur ein Schattendasein
führt.

35. ... ♜d8–b8?

Verliert sofort, aber ein spiel-
barer Zug war bereits schwer

zu finden. 35. ... ♖b7 scheitert an 36. ♗:e7 mit Figurengewinn, 35. ... ♜e8 wäre noch das beste gewesen. Nach 36. ♜a1 a5 37. ♖a3! mit der Drohung ♖b5+ wäre jedoch ebenfalls auf Dauer kein Widerstand zu leisten.

36. ♜b1:b8 ♖c7:b8
37. ♗c5-d6+! ♖b8-c8
38. ♗d6:e7

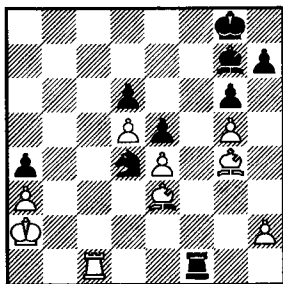
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 130

Gheorghiu-Timman,
Moskau 1981

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 3. ♖c3 ♗g7
4.e4 d6 5.f3 0-0 6. ♗e3 e5
7.d5 c6 8. ♜d2 cd 9.cd ♖a6
10.0-0-0 ♗d7 11. ♖b1 ♖c5
12. ♖ge2 b5 13.b4! (auf
13. ♖c1 wäre 13. ... b4 sehr
stark) 13. ... ♖a4 14. ♖:a4 ba
15. ♖c3 ♖e8 16. ♗d3 (in Betracht kam auch 16.a3) 16. ... ♜b8 17.a3 a5 18.b5! ♖c7 (fehlerhaft wäre 18. ... ♗:b5
19. ♖:b5 ♖c7 20. ♜b2! ♜e8 -
20. ... ♜d7 21. ♖a2 ♖:b5
22. ♜b1 ♖c7 23. ♜:b8! ♜:b8
24. ♜:b8+ ♗f8 25. ♗h6 mit
Gewinn - 21. ♖:c7! ♜:b2+
22. ♖:b2 ♜d7 23. ♜c1 ♜b8+
24. ♖a2 ♜b7 25. ♖b5 ♜:b5
26. ♗:b5 ♜:b5 27. ♜c8+ ♗f8
28. ♗h6 ♜b3+ 29. ♖a1 ♜:a3
30. ♖b1 ♜b3+ 31. ♖c1 ♜a3+
32. ♖d2 ♜b2+ 33. ♖e1 ♜b1+
34. ♖f2, und die Schachs versiegen, so daß Schwarz auf f8 matt wird) 19.b6 ♖a8 20. ♖a2!
(mit dem Bauernopfer wehrt

Weiß alle Gefahren für seinen König ab und übernimmt selbst die b- und c-Linie für Angriffsoperationen. Die schwarzen Sorgenkinder sind der Springer auf b6 und der Läufer g7) 20. ... ♖:b6
21. ♜b1 f5 22. ♜hc1 fe
23. ♖:e4! ♗f5 24. ♜:a5 (damit macht sich die Investition des Bauernopfers bereits bezahlt)
24. ... ♖d7 25. ♜:d8 ♜f:d8
26.g4! (erobert das Läuferpaar. Gleichzeitig wird der weiße Bauer d5 durch die Bauernkette wieder natürlich gestützt) 26. ... ♗:e4 27.fe ♜:b1
28. ♜:b1 ♜c8 29. ♜c1 ♜f8
30. ♗e2! (nimmt dem schwarzen Turm das Einbruchsfeld f3) 30. ... ♖c5 31. ♜c4 ♖b3
(falls Schwarz jetzt mit 31. ... ♗f6 diesen Läufer aktivieren sollte, wäre die Abwicklung
32. ♗:c5 dc 33. ♜:a4 ♗e7
34. ♜c4 ♜f2 35. ♜c2 tödlich, da 35. ... ♜:h2 an 36.d6 nebst ♗c4+ scheitert) 32.g5! (damit wird der Läufer g7 zum Statisten. Weiß erhält seinerseits das Feld g4 für seinen weißfeldrigen Läufer. Schlecht wäre 32. ♜:a4 gewesen, da nach ♖d4 der schwarze Turm doch eines seiner Wunschfelder - f3 oder f1 - erhalten würde) 32. ... ♖d4 33. ♗g4
♜f1 34. ♜c1!



Einschätzung der Stellung:
Mit dem erzwungenen Turm-
tausch wechselt der Anzie-
hende in ein reines Endspiel
über. Die Vorteile für Weiß
sind klar ersichtlich. Zum
einen hat er zwei aktive Läu-
fer, die großen Raumgewinn
sichern. Zum anderen kann
auch die schwarze Bauern-
schwäche a4 angegriffen wer-
den. Hinzu kommt, daß der
weiße König schnell über b2,
c3 nach b4 oder c4 gelangt,
von wo Gefahren für die
schwarzen Bauern a4 und d6
entstehen. Der Nachziehende
hat als einziges Gegenpfand
seinen guten Springer auf d4.
Sonst überwiegen die Nach-
teile. Besonders der Läufer g7
benötigt viel Zeit, um über
f8-e7-d8 und b6 oder a5 wie-
der ins Spiel einzugreifen. Ne-
ben der Raumnot steht zu
allem Übel auch noch der
schwarze König im Abseits.

34. ... ♖f1-f8

Leider ist 34. ... ♖f7 wegen
35. ♘:d4 ed 36. ♘e6 nicht
möglich.

35. ♖c1-c8 ♔g8-f7
36. ♖c8:f8+ ♘g7:f8
37. ♔a2-b2 ♘f8-e7
38. ♔b2-c3 ♘e7-d8
39. ♘g4-d1!

Natürlich nicht 39. ♔b4 wegen
39. ... ♗c2+.

39. ... ♘d8-b6
40. ♔c3-c4

Auch jetzt wäre 40. ♘:a4 ver-
früht, weil sich Schwarz nach
♗b5+ in ein ungleichfarbiges
Läuferendspiel retten könnte.

40. ... ♘b6-c5
41. ♘e3-c1!

Damit sind die Vorbereitun-
gen für den Bauerngewinn auf
a4 abgeschlossen.

41. ... ♔f7-e7
42. ♘d1:a4 ♗d4-e2

Falls 42. ... ♗f3, so 43. ♘d1
♗:h2 44. ♘e2, und der Sprin-
ger muß nur noch zuschauen.

43. ♘c1-b2 ♘c5-g1

Nicht 43. ... ♘d4 44. ♘:d4
♗:d4 45. ♘d1, und wiederum
ist der Springer vom Spielge-
schehen ausgeschlossen.

44. ♘a4-d1 ♗e2-f4
45. a3-a4!

Der Freibauer setzt sich im
richtigen Moment in Bewe-
gung. Weiß kann deshalb den
Bauernverlust ohne Sorgen
verschmerzen.

45. ... ♘g1:h2
46. a4-a5 ♔e7-d7

47.a5-a6 ♖d7-c7

48.♙c4-b5 ♗f4-d3

Oder 48. ... ♗g1 49.♙c3 ♙b6
50.♙b4!, und Weiß zwingt
durch die Drohung 51.♙:d6+
den Läufer, das Feld b6 zu
verlassen. Danach ist ♙a5+
und ♖c6 entscheidend.

49.♙b2-c3 ♗d3-c5

50.♙c3-a5+ ♖c7-b8

51.♙a5-b6! ♗c5-d7

Erzwungen, da auf 51. ... ♗f4
52.♙g4! ♙:g5 53.a7+ ♖a8
54.♙:c5! dc 55.♖a6 folgt und
Schwarz gegen ♙c8 und ♙b7
matt machtlos ist.

52.a6-a7+ ♖b8-b7

53.♙b6-c7!!

Dieser schöne Zug sichert erst
endgültig den Gewinn.

53. ... ♗d7-c5

Auf 53. ... ♖:a7 gewinnt

54.♙:d6 ♖b7 55.♙g4 ♗b6

56.♙c5 ♗c8 57.d6 nebst d7.

54.♙d1-c2 ♗h2-f4

55.♙c7:d6 ♗c5-d7

56.♙d6-e7 h7-h5

Oder 56. ... ♖:a7 57.♖c6,
und der d-Bauer macht das
Rennen.

57.g5:h6 e. p. ♙f4:h6

58.♙c2-d1! ♗h6-c1

59.♙d1-g4 ♗d7-b6

60.♙e7-c5!

Nach 60. ... ♗a8 61.d6 mit
der Idee ♙e6, bringt ♙d5+
das Aus.
Schwarz gab auf.

Partie Nr. 131

Horvath-Dorfman,

Lwow 1984

1.e4 c5 2.♗f3 d6 3.d4 cd

4.♗:d4 ♗f6 5.♗c3 a6 6.♙g5

♗c6 7.♙d2 e6 8.0-0-0 h6

9.♙e3 ♙e7 10.f4 ♗:d4

11.♙:d4 b5 12.♙e1 ♙b7

13.♙:f6 ♙:f6 14.e5 ♙e7 15.f5

(besser dürfte 15.ed ♙:d6

16.f5 ♙c7 17.fe 0-0-0 18.ef

♙f4 19.♖b1 ♙:f7 sein, und

Schwarz hätte Spiel für den
geopferten Bauern) 15. ...

♙h4! (ein ungewöhnlicher

Läuferausfall, der durch die

Diagonalwirkung in Verbin-

dung mit dem Schach auf g5

möglich wird) 16.♙e2 0-0!

17.fe (17.f6 gf 18.♙g4+

♙g5+ 19.♖b1 f5 20.♙g3

♖h8 21.h4 - 21.♙d6 ♙c7

mit der Idee ♙ad8! - 21. ...

♙e7 22.ed ♙f6 mit besserem

Spiel für Schwarz) 17. ...

♙g5+ 18.♖b1 ♙:e5 19.♙g4!

♙g5 (genauer als 19. ... ♙f6

20.ef ♙:f7 21.♙d3!) 20.♙e2

(Vorteil ergibt 20.ef+ ♙:f7

21.♙e6 ♙e5!) 20. ... ♙:g4

21.♙:g4 ♙:g2! 22.♙hg1 ♙b7

23.♙:d6 ♙f2! 24.ef+ (günstig

für Schwarz wäre 24.♙f1 ef

25.♙:e6+ ♖h8 nebst ♙c5)

24. ... ♙:f7 25.♙gd1 ♙c5

26.♙d7 ♙e8 27.a3 g6 28.b4

♙f8 29.♙1d3 ♙:d7 30.♙:d7

(fehlerhaft ist 30.♙:d7 ♙c8!

31.♙d4 ♙g7, und Schwarz ge-

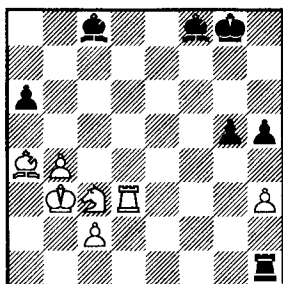
winnt) 30. ... ♙e1+ 31.♖b2

h5 32.♖b3 g5 33.a4 ba+

34.♙:a4 (besser war 34.♖:a4,

um den Läufer im Zentrum zu

belassen) 34. ... ♖h1! 35.h3?
(besser 35. ♖d2) ♙c8!



Einschätzung der Stellung:
Der Textzug ermöglicht
Schwarz, durch den Gewinn
des Bauern h3 einen Freibau-
ern zu bilden. Noch schlim-
mer wird aber eine Kreuzfes-
selung auf der dritten Reihe
für Weiß sein, die der gegneri-
sche Turm und der Läufer ge-
schickt anvisieren. Für Weiß
ist bei bestem Willen kein
Weg zu finden, um die Nie-
derlage abzuwenden.

36. ♖d3-g3 ♙c8-e6+
37. ♙b3-b2 ♖h1:h3
38. ♖g3:g5+ ♙f8-g7
39. ♖g5-c5

Auch 39. ♙b3 hilft nicht mehr.
Nach 39. ... ♙:b3 40.cb ♖:c3
41. ♖:g7+ ♙:g7 verwandelt
sich der h-Bauer im Eilschritt
in eine neue Dame.

39. ... h5-h4
40. ♙a4-c6 ♙g7-d4

Selbst diesen Tempoverlust
kann sich Schwarz erlauben.
Sofort gewinnt 40. ... ♖:c3.

41. ♙c6-b7 ♖h3:c3!

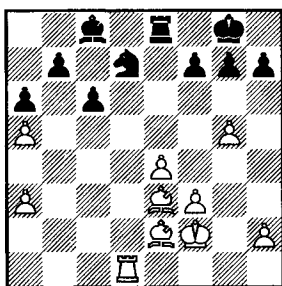
Nun kann 42. ♖:c3 h3 43. ♙:a6
♙d5! den h-Bauern nicht
mehr an der Umwandlung hin-
dern. Falls Weiß nicht auf a6
schlägt und 43. ♙e4 spielt, ge-
winnt 43. ... h2 44. ♙f3 ♙f7
45. ♙e4 ♙f6 46. ♙f3 ♙e5
47. ♙g2 ♙d5.
Weiß gab auf.

Partie Nr. 132

Kasparow-Smyslow,
Vilnius 1984

1.d4 d5 2. ♖f3 ♖f6 3.c4 c6
4. ♖c3 e6 5. ♙g5 ♖bd7 6.e3
♙a5 7.cd ♖:d5 8. ♙d2 ♙b4
9. ♖c1 e5?! 10.a3! ♙d6 (ge-
fährlich wäre der Bauernge-
winn 10. ... ♙:c3 11.bc ♙:a3
12.e4 ♖c7 13. ♙d3 mit gro-
ßem Entwicklungsvorsprung)
11.de ♖:e5 12. ♖:e5 ♙:e5
13.b4! ♙:c3 (eine erzwungene
Abwicklung, um nicht noch
größeren Nachteil zu erleiden.
Zum Beispiel 13. ... ♙:a3
14. ♖:d5 ed 15. ♙b5+ ♙f8
16.0-0 mit Vorteil) 14. ♙:c3!
(ein starker Zug, der schon
frühzeitig mit einem guten
Endspiel liebäugelt. Unklar
wäre 14. ♖:c3 ♖:b4! 15.e4! -
nicht 15. ♖c5? wegen ♖d3+
mit Gewinn - 15. ... ♖a6
16. ♙:a6 ba 17.0-0 h6 oder
auch 15. ... f6!?) 14. ... ♖:c3
15.ba ♖e4 16. ♙f4 0-0 17.f3
♖f6 18.e4 ♖e8 19. ♙f2 a6
(ein notwendiges Übel.
Schwarz muß aufgrund der
Bauernschwäche b7 selbst vor-

beugend zu a6 greifen. Andernfalls erhält Weiß klaren Vorteil, z. B. 19. ... ♖e6 20. a6 ba 21. ♖:a6; oder 19. ... ♖d7 20. ♖b1 b6 21. ♖a6! ♖c8 22. ♖e2 ♖d7 23. ♖hd1) 20. ♖e2 ♖e6 21. ♖b1 ♖e7 22. ♖hd1 ♖ae8 23. ♖b2 ♖c8 24. ♖bd2 ♖d7 25. ♖:d7 ♖:d7 26. g4! ♖c5?! (genauer 26. ... h6, damit der weiße Raumvorteil am Königsflügel nicht bedängstigende Dimensionen annimmt) 27. ♖e3 ♖d7 (noch die beste Erwiderung. Auf 27. ... ♖e6 könnte Weiß seinen Raumvorteil entscheidend durch 28. f4 g6 29. f5 ♖c7 30. ♖c4 ausdehnen, und auch 27. ... ♖b3 28. ♖b6 ♖e6 29. f4 f6 30. f5 ♖f7 31. ♖d7 ist im höheren Sinne eine Gewinnstellung) 28. g5!



Einschätzung der Stellung: Mit seinem letzten Zug hat Weiß die wesentlichste Operation eingeleitet. Nachdem seine Figuren bereits die beste Aufstellung gefunden haben, besteht der weitere Plan darin, aufgrund der Bauernmajorität

am Königsflügel entweder eine Bauernschwäche bei Schwarz zu provozieren oder einen eigenen Freibauern zu bilden. Schwarz hat bis zu diesem Zeitpunkt geschickt alle Einbruchsversuche abgewehrt. Auf Dauer ist mit seinen passiven Figuren nichts zu gewinnen. Erschwerend wirkt sich zusätzlich die Blockade der Bauernstruktur am Damenflügel aus. Somit ist Weiß klar im Vorteil.

28. ... ♖d7-e5
29. ♖e3-d4

Verhindert ♖e6 und eventuell ♖c4.

29. ... ♖e5-g6
30. ♖f2-g3 ♖g6-f8
31. h2-h4 ♖e8-d8
32. f3-f4 ♖c8-e6
33. ♖d4-c3!

Nach gelungenem Raumgewinn ist jetzt auch der Turmtausch nicht zu fürchten. Schwächer wäre sofort 33. f5, wegen 33. ... ♖b3 34. ♖d2 c5! 35. ♖c3 ♖:d2 36. ♖:d2 ♖d7 37. ♖c3 f6, und Schwarz hätte sich konsolidiert.

33. ... ♖d8:d1
34. ♖e2:d1 ♖f8-d7
35. f4-f5 ♖e6-c4
36. h4-h5!

In Betracht kam auch 36. ♖f4 f6! 37. e5! fe 38. ♖:e5 ♖f7 39. ♖g4! mit Vorteil.

36. ... h7-h6

Jetzt wäre 36. ... f6 schlecht wegen 37.h6! ♖c5 38.♗f3 ♗d3 39.♙f4 fg+ 40.♙e3! gh 41.♙d4 mit Figurengewinn. Wegen der Bauernhebel droht ständig die Freibauernbildung.

37.g5:h6 g7:h6
38.e4-e5! ♖d7-c5
39.♙g3-f4 ♗c4-d5
40.♗d1-c2 f7-f6?!

Damit kommt Schwarz dem weißen Wunsch nach einem Freibauern entgegen.

41.e5-e6 ♙g8-g7
42.♗c3-b4

Auch 42.♗d4 ♖b3 43.e7! ♙f7 44.♗:f6 ♖a5 45.♗h4 wäre stark gewesen.

42. ... ♖c5-b3
43.♙f4-e3 c6-c5

Oder 43. ... ♗c4 44.♗d3 ♗d5 45.♗e4 ♗c4 46.♗c3! mit Zugzwang ♗b5 (46. ... ♖c1 47.♙d4) 47.e7 ♙f7 48.♗:f6 mit Gewinn. Chancenlos ist ebenso 46. ... ♖c5 47.♙d4! ♖:e4 48.♙:c4! ♖d6+ (48. ... ♖:c3 49.♙:c3 ♙f8 50.♙c4 ♙e7 51.♙c5 ♙e8 52.♙d6 ♙d8 53.e7+ ♙e8 54.♙e6 c5 55. ♙:f6 c4 56.♙e6 c3 57.f6 c2 58.f7 matt) 49.♙c5 ♖:f5 50.♙b6 ♖d6 51.♙c7 ♖e4 (51. ... ♖b5+ 52.♙d7 mit Gewinn) 52.♙d8! ♖d6 53.♗b4.

44.♗b4-c3 ♙g7-f8

Es gibt keine Verteidigung mehr, z. B. 45.♗e4! ♗:e4

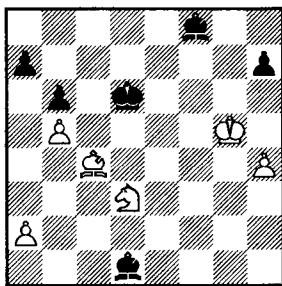
46.♙:e4 ♙e7 47.♙d5. Verloren hätte auch 44. ... ♖c1 45.♗a4! oder 44. ... c4 45.♗e4 ♗c6 46.♗:c6 bc 47.♙e4 mit Zugzwang. Schwarz gab auf.

Partie Nr. 133

Seirawan-Kortschnoi,
Montpellier 1985

1.c4 e5 2.g3 ♖c6 3.♗g2 g6 4.♖c3 ♗g7 5.e3 d6 6.♖ge2 ♖ge7 7.0-0 0-0 8.d3 ♗g4 9.h3 ♗e6 10.♖d5 ♙d7 11.♙h2 f5 12.f4 ♖ae8 13.♗d2 ♖c8! 14.♖c1 ♖d8 (um mittels c6 den weißen Springer von d5 zu vertreiben) 15.b4 c6 16.♖dc3 e4! 17.de (das bessere Spiel hätte Schwarz nach 17.♖d4 ♗f7 18.de ♗:c4 19.♖g1 c5!) 17. ... ♗:c4 18.ef gf 19.♖g1 d5! 20.♗f3 ♖d6 21.g4 ♖e6 22.♖g3 ♗d3 23.♗e1 fg 24.♗:g4 (oder 24.hg ♗g6 25.f5 ♖g5 26.♗g2 ♗f7, und auf der geschwächten Diagonale h2-b8 entstünden Gefahren) 24. ... ♗g6 25.e4 ♖:f4 26.ed cd 27.♖:d5 (nicht 27.♙:d5 ♖:b4 mit Vorteil) 27. ... ♖d4 28.♙b3 ♖f7 29.♖d1 ♖:d1 30.♙:d1 ♙d6 31.♗f2 ♖f4 32.♖:f4 ♙:f4 22.♗e1 ♖e5 34.♗e2 ♖c6 35.♖f1 ♙e5 36.b5 (falls 36.♗f3 ♖d8 37.♙e2 ♖d4 mit Vorteil) 36. ... ♖d4 37.♗c4+ ♙h8 38.♗c3 ♖c8 39.♗:d4 ♙:d4 40.♙:d4 ♗:d4 41.♗b3 ♖c5 (präziser war 41. ... ♖c3 42.♙g2 ♗e5 43.♖f3 ♖c5) 42.♖d1! ♗e5 43.♖d5 (damit

erzwingt Weiß den Turmtausch und kann erst einmal aufatmen, da die Gefahren durch eine doppelte Fesselung des Springers auf g3 gebannt sind. Trotzdem hat Schwarz etwas Vorteil, da der weiße König an die unmittelbare Verteidigung seines h-Bauern gebunden ist. Für Schwarz geht es nun darum, schnell seinen König aktiv ins Spiel zu bringen) 43. ... ♖:d5 44. ♘:d5 b6 45. ♘c4 (notwendig. Schlecht wäre 45. ♙g2 ♘d3 46. ♘c6 ♘c4, und der a-Bauer würde verlorengehen) 45. ... ♘e4 46. h4 (nur so kann sich Weiß aus der Umklammerung der Läufer befreien) 46. ... ♘b1 47. ♙h3 ♙g7 48. ♙g4 ♙f6 49. ♗h5+ ♙e7 50. ♗f4 ♙d6 (nach 50. ... ♘:f4 51. ♙:f4 ♙d6 52. ♙g5 ♙c5 53. ♘g8 wäre alles wieder im Lot) 51. ♗d3! (damit hat Weiß erreicht, daß der gegnerische König weder im Zentrum noch am Damenflügel Unruhe stiften kann) 51. ... ♘f6 52. ♙h5 ♘g7 53. ♙g5 ♘c2 54. ♙f5 ♘c3 55. ♙g5 ♘g7 56. ♙f5 ♘f8! 57. ♙g5 (57. ♙f6 ♘e7+ 58. ♙g7 h5 59. ♙g6 ♘d1 verliert, denn der Bauer h4 fällt) 57. ... ♘d1!



Einschätzung der Stellung: Nach langem Lavieren hat Schwarz mit dem Textzug Weiß in eine Zugzwangsposition manövriert. Die aufgestellte Drohung lautet 58. ... ♘e2, h5 und ♘e7+ nebst Bauerngewinn auf h4. Deshalb muß Weiß die Blockade aufheben und dem schwarzen König Einbruchsfelder gestatten. Der Raumvorteil und die Bauernschwächen b5, a2 und h4 sind im Endeffekt nicht allein durch einen aktiven weißen König zu kompensieren. Das schwarze Läuferpaar demonstriert hier besonders harmonisch, daß es im Angriff ebenso schnell weite Strecken bewältigen kann wie in der Verteidigung.

58. ♗d3–f2

Falls Weiß 58. h5 spielen sollte, kommt er ebenfalls nach 58. ... ♘f3! in Nachteil. Zum Beispiel 59. h6 (chancenlos wäre 59. ♗f4 ♙e5! 60. ♗e6 h6+ 61. ♙g6 ♘e4+ 62. ♙f7 ♘a3 mit großem Vorteil) 59. ... ♘d5! 60. ♘:d5 ♙:d5

61.a4 (schlechter ist 61.♖f4 ♖c4 62.♗e6 ♗e7+ 63.♗f5 ♗:b5 64.♗g5 ♗f8 mit Gewinn) 61. ... ♗d6! (nur dieser Zug gewinnt) 62.♗f5 (62.♗f6 ♗d4! 63.♗f2 ♗f8 64.♗g4 ♖c5 65.♗f7 ♗:h6! 66.♗:h6 ♖b4, und beide Bauern gehen verloren, zumal erst noch der schwarze h-Bauer abgeholt werden will) 62. ... ♗d4! 63.♗f4 ♖c4, und Schwarz verleiht sich a4 und b5 ein. Schließlich scheitert nach 61. ... ♗d6! 62.♗f4+, weil das Bauernendspiel nach 62. ... ♗:f4 63.♗:f4 ♖e6 64.♗g5 ♖e5 65.♗g4 ♖f6 66.♖h5 ♖f5 67.♖h4 ♗g6 verloren ist.

58. ... ♖d6-c5!

Damit hat der schwarze König das Sagen im Spielgeschehen.

59.♗c4-d3 ♗d1-a4

60.♗d3:h7 ♗a4:b5

61.♗h7-g8

Die einzige Chance bestand in 61.h5, um nach ♗e7+ 62.♗f5 ♗d4 im trüben zu fischen. Der Bauer a2 geht verloren. Trotzdem ist äußerste Aufmerksamkeit notwendig, da der freie h-Bauer nicht unterschätzt werden darf.

61. ... ♗f8-e7+

62.♗g5-g4 ♗b5-e2+

63.♗g4-f4 ♖c5-d4!

Sehr präzise gespielt. Der weiße König bleibt ausgesperrt, während es nach 63. ...

♗:h4 64.♖e3 noch einige Remischancen gibt.

64.♗f4-g3 b6-b5

65.♗g8-f7 ♗e7-d6+

66.♗g3-g2 a7-a5

67.h4-h5 ♗d6-f4

68.♗f2-h3 ♗f4-e3

69.♗h3-g1 ♗e2-d1

70.♗g1-f3+ ♗d4-c3

71.♗f3-e5 a5-a4

72.♗g2-f1 b5-b4

73.♗f1-e1 ♗d1-c2

74.♗e5-c4 ♗e3-f4

75.♗c4-b6 ♖c3-b2

76.♗b6-d5 ♗f4-e5

77.♖e1-e2

Natürlich nicht 77.♗:b4 wegen ♗c3+.

77. ... ♗e5-c3!

Fehlerhaft wäre 77. ... b3

78.♗b4! ♖a3 79.ab ab 80.♗d3 mit Ausgleich.

78.♗f7-g6

Damit erleichtert Weiß den Gewinn. Am besten war noch 78.♗:c3 bc! (nicht 78. ... ♖:c3 79.h6 mit Ausgleich) 79.♗g6, und Schwarz hätte den Problemzug ♗b1!! finden müssen. 80.♗:b1 ♖:b1 81.h6 c2 82.h7 c1 ♖ 83.h8 ♖ ♖c2+ 84.♗f3, und Schwarz hätte noch mit ♖:a2 ein theoretisch gewonnenes Damenendspiel.

78. ... b4-b3!

Danach ist endgültig die schwarze Stellung gewonnen.

79.♗d5-e3 ♗c2:g6

80. ♖e3-d1+ ♜b2-c2
 81. ♖d1-e3+ ♜c2-c1
 82. a2:b3 a4-a3

Weiß gab auf. Ein mit vielen Nuancen gespicktes Endspiel, das durch Geduld und die Kraft des Läuferpaares noch siegreich gestaltet werden konnte.

Partie Nr. 134

Kasparow-Gligorić,

Luzern 1982

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3. ♖f3 b6
 4. ♖c3 ♜b4 5. ♛c2 ♜b7 6.a3
 ♜:c3+ 7. ♛:c3 d6 8.e3 ♖bd7
 9.b4 0-0 10. ♜b2 ♛e7

11. ♜d3?! (besser 11. ♜e2) c5!
 12.dc bc 13. ♜e2 (13.0-0 ♜:f3
 14.gf ♖e5 15. ♜e2 ♛b7! 16.e4
 ♖g6 ergibt gutes Spiel für
 Schwarz) 13. ... d5? (genauer
 war 13. ... e5, um die Diago-
 nale a1-h8 zu schließen)

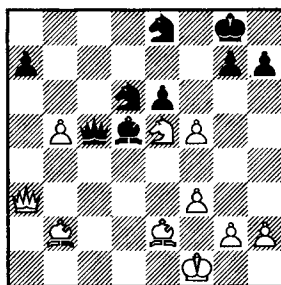
14.cd ♜:d5 (fehlerhaft ist
 14. ... cb 15.ab ♜fc8 16. ♛d4
 e5? 17. ♖:e5 ♖:e5 18.d6! mit
 großem Vorteil) 15.0-0 cb
 16.ab ♜fc8 17. ♛d4 ♖b6

18. ♜fc1! ♜:c1+ 19. ♜:c1 ♜c8
 20. ♜:c8+ ♖:c8 21. ♖e5 ♖d6
 22.f3! ♛c7 23.e4 ♜a8 24.b5!

♖fe8 25. ♛a4! (dadurch wird
 die Bauernschwäche a7 anvi-
 siert. Weiß könnte den Druck
 durch ♖c6 verstärken, nicht
 zuletzt, um sich einen gesun-
 den Freibauern zu verschaf-
 fen. Schwarz startet deswegen
 das Ablenkungsmanöver f5.

Schließlich will er sich auch
 nicht vollends einschnüren las-

sen) 25. ... f5! 26. ♛b3! ♛c8
 (falsch wäre 26. ... ♛c5+
 27. ♖f1 ♖c7 28. ♖d7 mit Da-
 mengewinn) 27.ef ♛c5+ (na-
 türlich ist sofort 27. ... ♖:f5
 besser) 28. ♖f1 ♜d5 29. ♛a3!



Einschätzung der Stellung:
 Damit sucht Weiß seine
 Chance im Endspiel, da er ja
 ein gesundes Läuferpaar an
 seiner Seite weiß. Schwarz in-
 des muß sich schon um seinen
 Bauern a7 kümmern, der
 schnell ins Blickfeld des
 schwarzfeldrigen Läufers ge-
 rät. Und dann ist da noch jene
 unangenehme Raumnot, die
 dem Verteidiger das Leben
 nicht gerade leicht macht. In
 vielen Abspielen müssen sich
 die schwarzen Springer gegen-
 seitig Beistand leisten. Die un-
 liebsame Folge: akute Zug-
 zwangpositionen. Klarer Vor-
 teil ist somit für Weiß ge-
 geben.

29. ... ♛c5:a3
 30. ♜b2:a3 e6:f5
 31. ♜a3-c5 ♖d6-c8
 32. ♖e5-c6! ♖g8-f7

Mit einem Bauernopfer will Schwarz eine Barriere errichten: 32. ... ♖:c6 ist natürlich hoffnungslos. Nach 33. ♖c4 + ♖d5 (33. ... ♙h8 34.bc mit großem Vorteil) 34. ♖:d5 + ♙h8 35. ♖e6 ♖ed6 36. ♙f2! setzt sich der weiße König an die Spitze seiner Mannen. Der Erfolg wäre dabei durchschlagend.

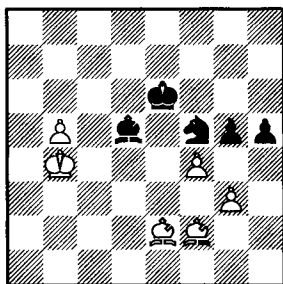
33. ♖c6:a7 ♖c8:a7
 34. ♖c5:a7 ♙f7-e6
 35. ♖a7-d4 g7-g6
 36. ♙f1-f2 ♖e8-d6
 37. ♙f2-e3

Eine kleine Ungenauigkeit, die den Gewinn erschwert. Richtig war 37. ♖e3, damit die schwarzen Bauern weiterhin blockiert bleiben.

37. ... g6-g5
 38. g2-g3 ♖d6-c4 +
 39. ♙e3-d3 ♖c4-d6
 40. ♙d3-c3 f5-f4!
 41. ♙c3-b4!

Ein klassischer Fehler wäre 41.gf gewesen. Nach 41. ... ♖:f3!! 42. ♖:f3 ♖:b5 + 43. ♙d3 ♖:d4 44. ♙:d4 gf könnte sich Schwarz in ein Remisendspiel retten, da Weiß das Feld h8 nicht mit seinem Läufer kontrolliert. Auch 41.g4 würde nur zum Unentschieden führen: 41. ... h5!! 42.gh (42.h3 hg 43.hg ♖:b5 + 44. ♖:b5 ♖:f3 45. ♖a6 ♙d7 mit Ausgleich) 42. ... ♖:f3!! 43. ♖:f3 ♖:b5 + nebst ♖:d4, und wiederum gibt es keinen Sieger.

41. ... f4:g3
 42. h2:g3 h7-h5
 43. ♖d4-f2 ♖d6-f5
 44. f3-f4!



44. ... g5:f4

Oder 44. ... h4 45.gh gf 46. ♖g4 ♙e5 47. ♖:f5 ♙:f5 48. ♙c5 ♙e6 49. ♙b6, und Schwarz muß seinen Läufer gegen den b-Bauern opfern. Diesmal gewinnt freilich der Randbauer auf der h-Linie, weil der weiße Läufer das Umwandlungsfeld h8 in seinem Besitz hat und Pattstellungen somit nicht in Frage kommen. Auf studienhafte Art verliert 44. ... g4: 45. ♙c5 ♖d6 46. ♖d3 ♖e4 (46. ... ♖e4 47. ♖:e4 ♖:e4 + 48. ♙c6 h4! 49.b6! h3 50. ♖g1 ♖d6 51.b7! ♖:b7 52. ♙:b7 ♙f5 53. ♙c6 ♙e4 54.f5! ♙f3 55.f6 ♙g2 56.f7 ♙:g1 57.f8♖ h2 58. ♖c5 + ♙g2 59. ♖c2 + ♙g1 60. ♖d1 +! ♙g2 61. ♖:g4 h1♖ 62. ♖e4 + mit Gewinn) 47. ♖:e4 ♖:e4 48.b6 ♖b7 49. ♖d4 ♖e4 50. ♖e5 ♖b7 51. ♖c7 ♖e4 (51. ... h4 52.gh

♖f5 53.h5 g3 54.♙e5 g2
 55.♙d4 mit weißem Sieg)
 52.♙d8 ♜b7 53.♙h4! ♙e4
 54.f5! ♖:f5 55.♖d6, und lok-
 ker landet der Anziehende
 einen vollen Punktgewinn.

Diese Analyse zeigt übrigens
 sehr anschaulich die ganze
 Schönheit und die Möglichkei-
 ten des ungleichfarbigen Läu-
 ferendspiels.

45.g3:f4 ♗f5–g7

Nicht 45. ... h4 46.♙g4 ♖f6
 47.♖c5 ♙g2 48.b6 ♗g3
 49.♙e1, und Schwarz bleibt
 angesichts von ♖d6 nur die
 Aufgabe, da ♖e7 an ♙c8
 scheitert.

46.♖b4–c5 ♙d5–g2
 47.♙f2–d4! h5–h4
 48.♙d4:g7 h4–h3
 49.♙e2–g4+ ♖e6–e7
 50.♙g4:h3! ♙g2:h3
 51.♖c5–b6

Es gibt keine Rettung mehr,
 da mit 51. ... ♙f1 52.♖c6
 ♖d8 53.b6 ♙g2+ 54.♖d6 der
 Widerstand endgültig zusam-
 menbricht.

Schwarz gab auf.

Eine hochinteressante Partie,
 in der Weiß seinen minimalen
 Vorteil in der Endspielphase
 durch die Dynamik seines
 Läuferpaares in einen schönen
 Sieg ummünzt.

4. Partien mit Punktbewertung

In diesem Kapitel hat der Leser die Möglichkeit, sein Wissen zu testen. Wir bringen Partien, bei denen der Leser von einer bestimmten Stellung an mitspielen kann.

Man beginnt jeweils bei dem ersten Diagramm und beantwortet die Fragen zur Stellungseinschätzung und zu den strategischen Plänen. Danach ist die Partie mit den weißen bzw. mit den schwarzen Steinen (entsprechend der Aufforderung) unter partieähnlichen Bedingungen weiterzuführen.

Mit einem Stern ist im weiteren Partieverlauf gekennzeichnet, an welchen Stellen der Leser überlegen und den nach seiner Meinung besten Zug bestimmen soll.

Der nach dem Stern folgende Text ist dabei im Buch mit einem Blatt Papier oder einem Lesezeichen abzudecken. Nachdem der Leser sich für einen Zug entschieden hat, kann er die Antwort (den folgenden Zug) aufdecken und erhält für jede richtige Antwort einen oder mehrere Punkte.

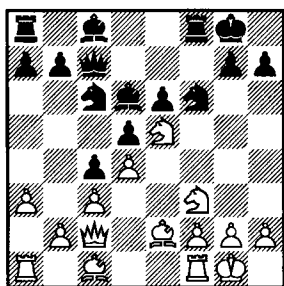
Bei der Bewertung der Züge beschränken wir uns nicht auf die Partiefolge, sondern es werden auch andere gute Züge bepunktet. Selbst wenn der Partiezug oft der beste Zug ist, so halten wir es doch für gerechtfertigt, auch andere Züge mit Punkten zu bedenken. Der Bewertungsgrad für diese Züge ist abgestuft. Ist die Partie beendet, kann der Leser seine erreichten Punkte addieren und ermitteln, wie gut er die Aufgabenstellung gelöst hat. Bei jeder Partie können maximal 100 Punkte erreicht werden. Zur Orientierung und zur Einordnung der Leistung gibt die Bewertungstabelle Aufschluß.

Punktzahl	Spielstärke
0– 20	Anfänger
21– 40	Klasse 5
41– 60	Klasse 4
61– 80	Klasse 3
81– 90	Klasse 1 und 2
91–100	Meisteranwärter und Meister

Partie Nr. 135

Teske-Uhlmann,
Nordhausen 1986

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖c6 5.♗f3 ♜b6 6.a3 c4
7.♗bd2 f6 8.♞e2 fe 9.♗:e5 ♗f6 10.0-0 ♞d6 11.♗df3
0-0 12.♜c2 ♜c7



Schätzen Sie bitte aus der Sicht des Nachziehenden die Position ein! Erläutern Sie die Besonderheiten und bewerten Sie die Stellung!



1. Der Kampf um das Feld e5 bestimmt das beiderseitige Handeln. 6 P
 2. Die Bauern b2 bzw. e6 sind rückständig und somit Schwächen. 3 P
 3. Die halboffene f-Linie ermöglicht Schwarz Aktivitäten. 4 P
 4. Schwarz muß bemüht sein, das Sorgenkind, den Läufer c8, ins Spiel zu bringen. 4 P
- Beginnen Sie die Partie als Anziehender!

13. ♞c1-f4



13. ... ♗f6-h5 5 P
14. ♗e5:c6

Bei der Berechnung des letzten Zuges mußte erkannt werden, daß 14. ♗g5 g6 15. ♞:h5 ♜:f4 16. ♞g4 ♞:e5 17. ♗:e6 ♜e7 18. ♗:f4 ♞:f4 oder auch 17. ♞:e6+ ♞:e6 18. ♗:e6 ♜f7 jeweils zu schwarzem Vorteil führt.

14. ... ♗h5:f4
15. ♗c6-e5 ♞c8-d7
16. ♜f1-e1

✧
16. ... ♖f8–f5 4 P

Schwarz arbeitet daran, das Feld e5 unter Kontrolle zu bringen, und vergrößert seine Aktivitäten in der f-Linie.

17. ♕e2–f1

✧
17. ... ♗f4–g6! 5 P

Ein feiner stiller Zug, der Schwarz die Hoheitsrechte über den Punkt e5 sichert.

18. ♗e5:g6 h7:g6

19. ♖e1–e3

✧
19. ... ♖a8–f8 2 P

Die halboffene f-Linie ist die Grundlage des schwarzen Spiels.

20. ♖a1–e1

✧
20. ... ♜c7–b6 4 P

Ein vorbeugender Zug, um 21. ♗e5 zu unterbinden. Nach 21. ... ♕:e5 22. ♖:e5 ♖:f2 23. ♜:f2 ♖:f2 24. ♕:f2 ♜:b2+ steht Schwarz auf Gewinn.

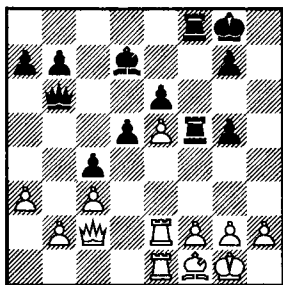
21. ♖e3–e2

✧
21. ... g6–g5 3 P

Schwarz will weiteren Raum gewinnen und den Punkt f2 markieren.

22. ♗f3–e5 ♗d6:e5

23. d4:e5



Wir wollen die nach dem 23. Zug von Weiß entstandene Position aus der Sicht von Schwarz betrachten und die Besonderheiten der Stellung nennen. Schätzen Sie die Stellung nach dem 23. Zug von Weiß ein! Wer steht besser?



1. Schwarz hat den Kampf um das Feld e5 gewonnen. 4 P
 2. Da Weiß mit dem Bauern auf e5 schlagen mußte, ist eine Schwäche des Bauern e6 praktisch nicht mehr vorhanden. 2 P
 3. Weiß hat seinen rückständigen Bauern b2 behalten. 2 P
 4. Schwarz konnte seine Aktivitäten auf der f-Linie vergrößern. 2 P
 5. Die Schwäche des Punktes f2 ist ein Makel der weißen Stellung. 2 P
 6. Die schwarze Dame ist optimal postiert. Sie wirkt auf dem Königsflügel und dem Damenflügel. 4 P
- Schwarz hat Vorteil. 5 P
- Mit welchem Plan kann Schwarz seine Stellung weiterhin verstärken? Finden Sie den nächsten schwarzen Zug!



23. ... ♖d7-e8 5 P

Damit ist der Wunsch von Schwarz Realität. Das Sorgenkind, der „französische“ Läufer, greift entscheidend ins Spielgeschehen ein.

24. h2-h3



24. ... ♗e8-g6 2 P

25. ♕c2-d2



25. ... ♖f5–f4

3 P

Die Drohung ♖d3 zwingt Weiß, den Königsflügel zu „durchlüften“.

26. g2–g3 ♖f4–f3

27. ♖f1–g2

Natürlich scheitert 27. ♖g5 an 27. ... ♖:f2.



27. ... ♖f3:g3

3 P

28. ♖g1–h2 ♖g3–d3

29. ♖d2:g5



29. ... ♖g6–e4!

5 P

Hierbei mußte unbedingt erkannt werden, daß nach 30. ♖:e4 die schwarzen Schwerfiguren auf f2 oder f3 eindringen, z. B. 31. ♖g1 ♖:f2+ 32. ♖:f2 ♖:f2+ 33. ♖g2 ♖f7 mit Bauerngewinn.

30. f2–f4



30. ... ♖e4–f5

2 P

Für das Endspiel wird ein neuer Schwachpunkt fixiert: f4!

31. ♖e1–g1



31. ... ♖b6–d8

2 P

Auch 31. ... ♖f7 war stark (2 P).

32. ♖g5:d8 ♖f8:d8

33. ♖g1–f1



33. ... d5–d4

3 P

Schwarz ermöglicht auch seinem zweiten Turm das Eindringen in die weiße Stellung.

34. c3:d4 ♖d8:d4

35. ♖f1–f3

Schwächer ist 35. ♖:b7 ♖:h3+ 36. ♖g1 ♖h4 37. ♖ef2 ♖d3, und der Bauer f4 geht verloren.



35. ... b7-b5 3 P

Schwarz besinnt sich auf seine Bauernmajorität am Damenflügel.

36. ♖h2-g3 a7-a5

37. ♜f3:d3 ♜d4:d3+

38. ♖g3-f2



38. ... b5-b4 1 P

39. a3:b4 a5:b4

40. ♜g2-e4

Falls 40. ♜e3, so ♜:e3 41. ♖:e3 c3 42. 6c b3! oder 40. ♜c2 c3 41. bc b3! 42. ♜b2 ♜:c3 43. ♖e2 ♜:h3 mit Gewinn.



40. ... ♜d3:h3 1 P

41. ♜e4:f5 e6:f5

42. ♜e2-d2



42. ... ♜h3-h2+ 4 P

Das Bauernendspiel ist an dieser Stelle für Schwarz gewonnen.

43. ♖f2-e3 ♜h2:d2

44. ♖e3:d2 ♖g8-f7

45. ♖d2-e3



45. ... g7-g5 2 P

Die entfernten Freibauern machen das Rennen.

46. f4:g5



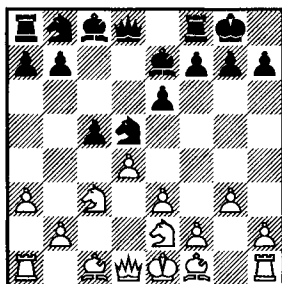
46. ... f5-f4+ 3 P

Weiß gab auf, da 47. ♖:f4 c3 48. bc b3 leicht gewinnt.

Partie Nr. 136

Georgiew–Sax,
Warschau 1987

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗c3 ♜b4 4.e3 0–0 5.♗ge2 d5 6.a3
♞e7 7.cd ♗:d5 8.g3 c5



Die Eröffnungsphase ist noch nicht abgeschlossen, aber Schlußfolgerungen aus dem bisherigen Verlauf können bereits getroffen werden. Erläutern Sie bitte, ob Weiß den Anzugsvorteil nutzen kann, und nennen Sie die Besonderheiten der Stellung!



- | | |
|---|-----|
| 1. Weiß ist nicht in der Lage, Vorteil zu erzielen. | 5 P |
| 2. Er hat bereits zu diesem frühen Zeitpunkt Entwicklungsrückstand. | 4 P |
| 3. Schwarz übernimmt die Initiative, mit Attacken gegen das weiße Zentrum. | 4 P |
| 4. Die Fianchettierung des Läufers erfordert Zeit und schwächt die weißen Felder des Anziehenden. | 4 P |
- Beginnen Sie die Partie als Anziehender!

9.d4:c5

Mit welchem Zug konnte Weiß besser fortsetzen, obwohl auch damit kein Vorteil zu erzielen ist? Wie würde Schwarz dann seine Entwicklung beenden?



- | | |
|---|-----|
| 1. Der bessere Zug war 9.♞g2. | 3 P |
| 2. Eine gute Aufstellung für Schwarz ist danach 9. ... ♗:c3 10.bc ♗c6 gefolgt von ♜c7, b6, ♞b7. | 5 P |

9. ... ♗d5:c3

10. ♖d1:d8 ♜f8:d8
 11. ♘e2:c3 ♙e7:c5
 12. ♙f1-g2 ♘b8-c6
 13. 0-0

War es besser, den weißen König auf e2 im Zentrum zu belassen, oder bekommt er dort Sorgen?
 Zeigen Sie bitte eine mögliche Variante und beurteilen Sie die Stellung!
 Welche Strategie verfolgt der Nachziehende bei beliebiger weißer Königsstellung?



1. Es muß erkannt werden, daß nach 13. ♙e2 e5! der weißfeldrige schwarze Läufer aggressiv eingreift, z. B. 14. b4 ♙f8 15. ♙b2 ♙g4+ 16. f3 ♙e6 17. ♜hd1 ♙c4+ 18. ♙f2 ♙b3, und Schwarz dominiert in der d-Linie, oder 14. ♜d1 ♙g4+ 15. ♙f3 ♙:f3+ 16. ♙:f3 ♜:d1 17. ♘:d1 ♜d8 18. ♙e2 e4 19. ♙d2 ♘e5 mit starkem Spiel auf den weißen Feldern.

7 P

Haben Sie eine Variante in ähnlicher Form mit dieser Stellungsbeurteilung gefunden, ist die volle Punktzahl erreicht.

2. Die Strategie des Nachziehenden ist auf die schwachen weißen Felder und die besseren Möglichkeiten in der d-Linie ausgerichtet.

6 P

13. ... ♙c5-e7

Nennen Sie die Idee dieses Läuferückzuges!



Schwarz stört die Entwicklung von Weiß empfindlich. 14. b4 scheitert an 14. ... ♙f6.

4 P

14. ♜a1-b1?

Warum ist dieser Zug schlecht? Was mußte Weiß unbedingt anstreben, und welche Variante ergibt sich daraus?



1. Weiß hat keine Zeit, die Entwicklung langsam voranzutreiben.

4 P

2. Er sollte in der d-Linie opponieren und so eine schnelle Entwicklung anstreben: 14. ♜d1 ♜:d1+ 15. ♘:d1 e5 16. ♙d2 ♙e6 17. ♙c3 f6 18. ♙:c6 bc 19. ♜c1 bot gute Remischancen.

7 P

14. ... ♖c8-d7

15. b2-b4

✧

15. ... ♖a8-b8

5 P

Bei diesem Zug mußte erkannt werden, daß Schwarz plant, mit dem Springer schnell die weißen Felder zu nutzen.

Vorher ist der Bauer b7 zu schützen. Der Zug 15. ...

♖ac8, mit der Idee 16. ... b6 und danach Einsatz des Springers, bringt die gleiche Punktzahl.

16. ♖c1-b2 ♖c6-e5

17. ♖c3-e4

Was hatte Schwarz auf 17. ♖d5 geplant?

✧

Nach 17. ... ♖d6 18. ♖f4 steht der Springer im Abseits. 3 P

17. ... ♖e5-c4

18. ♖f1-c1 ♖b8-c8

19. h2-h4 b7-b6

20. ♖c1-d1

✧

20. ... ♖d7-a4

3 P

Die d-Linie bleibt für Schwarz von Interesse.

21. ♖d1:d8+ ♖c8:d8

22. ♖e4-c3

Woran scheitert 22. ♖f1?

✧

22. ... ♖c2 23. ♖c1 ♖:e3! gewinnt dann schnell. 5 P

22. ... ♖a4-c2

23. ♖b1-c1 ♖c2-b3

24. ♖c1-b1 ♖b3-c2

Wie konnte Schwarz sein Druckspiel noch verstärken?

✧

24. ... ♖f6 bringt die letzte schwarze Figur in eine starke Position. 3 P

25. ♖b1-c1 ♖d8-d2?

Ein Fehler, der schnell zum Remis führen sollte. Mit welcher Variante kann Weiß dies bewerkstelligen?



26. ♖e4 ♙:e4 27. ♜:c4 ♙:g2 28. ♜c8+ ♙f8 29. ♙c1 ergibt
Ausgleich.

7 P

26. ♙g2-e4? ♙c2-b3

27. ♙b2-a1 f7-f5

28. ♜c1-b1 f5:e4

29. ♜b1:b3 ♙e7-f6

Beide Spieler befanden sich in großer Zeitnot.

30. ♜b3-b1 ♖c4:a3

31. ♜b1-f1

Warum ist 31. ♜c1? schwächer?



31. ... ♜c2 32. ♜:c2 ♖:c2 gewinnt einen weiteren Bauern. 5 P

31. ... ♙f6:c3

32. ♙a1:c3 ♜d2-c2

33. ♙c3-d4 ♖a3-c4

34. b4-b5



34. ... e6-e5

3 P

Der weiße Läufer wird eingesperrt.

35. ♙d4-a1 ♙g8-f7

36. ♜f1-d1 ♙f7-e6

37. ♙g1-f1 ♖c4-d2+

38. ♙f1-g2 ♖d2-c4

39. ♙g2-g1 ♖c4-d2

Zeitgewinn!

40. ♙g1-g2 ♖d2-b3

Welches starke Feld strebt der Springer an?



Die Marschroute geht über c5 nach d3, von wo der Springer optimal wirkt.

4 P

41. ♜d1-b1 ♖b3-c5

42. g3-g4 ♖c5-d3

43. ♜b1-f1 g7-g6

Welche Idee verfolgt Schwarz mit seinem letzten Zug?



44. ... h5 würde das Feld f5 freikämpfen.

4 P

44.h4-h5 g6:h5

45.g4:h5 ♖e6-f5

46.♙g2-g3 ♜c2-e2

47.♙a1-c3 ♙f5-g5

48.f2-f4+ e5:f4+

49.e3:f4+ ♙g5-f5!

Warum ist 49. ... ♙:f4 ungenau?



50. ♜:f4 ♜e3+ 51.♙f2 ♜:c3 52. ♜f7 oder auch 50.♙f6+ ♙:f6 51.♙:f4 belästigt Weiß mit guten Remischancen.

5 P

50.h5-h6 ♜e2-a2

51.♙c3-d4 ♜a2-a3

52.♙d4-e3 ♙d3-b4

53.♙g3-f2 ♙b4-c2

Es gehen weitere Bauern verloren.

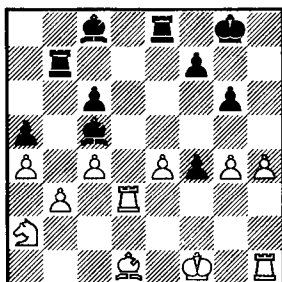
Weiß gab auf.

Partie Nr. 137

Polyak-Uhlmann,

Kecskemét 1984

1.d4 ♙f6 2.c4 g6 3.♙c3 ♙g7 4.e4 d6 5.♙e2 0-0 6.♙g5 h6 7.♙e3 e5 8.d5 c6 9.♙d2 h5 10.f3 a6 11.a4 a5! 12.♜d1 ♙a6! 13.dc bc 14.♙:d6 ♙:d6 15.♜:d6 ♙b4! 16.♜d2 ♜e8 17.h4 ♙f8 18.♙h3 ♙d7 19.g4 hg 20.fg ♙c5 21.♙d1 ♙bd3+ 22.♙f1 ♜b8 23.b3 ♙c1 24.♜b2 ♙1d3 25.♜d2 ♜b7! 26.♙a2 ♙f4! 27.♙:f4 ef 28.♙:c5 ♙:c5 29.♜d3



Schätzen Sie bitte aus der Sicht des Nachziehenden die Position ein! Erläutern Sie die Besonderheiten und bewerten Sie die Stellung!



1. Weiß hat im Moment einen Bauern mehr, kann aber nur mit großer Anstrengung die Bauernschwächen g4, e4 und b3 überdecken. 6 P
 2. Der Springer auf a2 ist passiv. Für ihn gibt es auf lange Sicht kein günstiges Einsatzfeld wie auch für den Läufer auf d1, der nur eine Verteidigungsfunktion ausübt. 5 P
 3. Der weiße König steht gefährdet und kann schnell in das Schußfeld der schwarzen Läufer geraten. 3 P
 4. Schwarz hat zwei aktive Türme, die die weißen Bauernschwächen e4 und b3 angreifen. Sie sind auch in der Lage, sich rasch in der e- oder b-Linie zu verdoppeln. 6 P
 5. Der größte Aktivposten von Schwarz ist sein dominierendes Läuferpaar. Es strahlt auf den Diagonalen g1–a7 und h3–c8 große Kraft aus. 6 P
 6. Schwarz verfügt über mehr Raum und besitzt auch wesentliche Einbruchsfelder. 3 P
 7. Die Stellung ist als klar vorteilhaft für Schwarz zu bezeichnen. 7 P
- Leiten Sie aus diesen Merkmalen den Plan für den Nachziehenden ab!



Folgende Ziele sollte Schwarz anstreben:

1. Eroberung eines Bauern auf der e- oder b-Linie, damit die Türme auf einer offenen Linie zum Einsatz kommen. 6 P
 2. Erhöhung der Wirksamkeit des Läufers c8. 5 P
 3. Forcierung des Angriffs, ohne Weiß Gelegenheit zu geben, auf der h-Linie ein Gegenspiel zu organisieren. 3 P
- Beginnen Sie die Partie als Nachziehender!



29. ... ♖g8–g7! 8 P

Ein stiller Zug, der einem möglichen Schach auf d8 ausweicht. Der Bauer e4 ist jetzt bedroht. Gut war auch

29. ... ♜d7 30. ♜:d7 ♙:d7 31. ♙f3 ♜b8 32. ♙d1 f3!! mit Vorteil (5 P).

30. ♙a2–c3

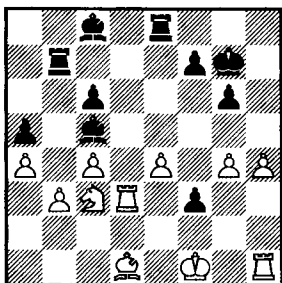
Aktiviert wenigstens diesen Springer. Auf 30. ♙f3 würde

♙e6 folgen mit der Drohung ♖:b3 und ♙:c4+. Falls Weiß darauf 31. ♙g2 spielt, antwortet Schwarz 31. ... ♖eb8, und der Einschlag auf b3 oder c4 ist nicht mehr zu verhindern. Die Verteidigung 32. ♙c1 scheitert an 32. ... ♙e3. Das Endspiel wäre durch die weißfeldrigen Bauernschwächen äußerst günstig für Schwarz.



30. ... f4–f3!!

10 P



Ein Problemzug, der die Hilflosigkeit von Weiß unterstreicht. Der Raumvorteil kommt voll zum Tragen. So scheitert 31. ♖:f3 an ♙:g4 und 31. ♙:f3 an ♖:b3, jeweils mit großem Vorteil.

30. ... ♙b4 31. ♙f3 ♙:c3 32. ♖:c3 ♖d7! (3 P).

31. g4–g5



31. ... ♙c8–g4!

8 P

31. ... f2 (1 P).

32. ♙d1–c2

Auf 32. ♙:f3 gewinnt ♙:f3 33. ♖:f3 ♖:b3, und nach ♙d4 bricht das weiße Spiel zusammen.



32. ... ♖e8–e7!

7 P

Ein stiller Zug, der das entscheidende Manöver ♖d7 vorbereitet. 32. ... f2 (1 P).

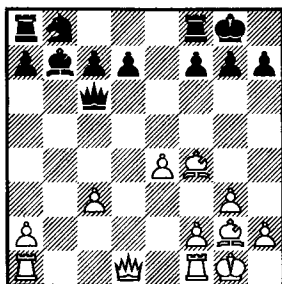
33. ♖d3–d2

- ✧
33. ... ♖c5-b4 4 P
33. ... ♖bd7 (3 P).
34. ♖d2-d3
- ✧
34. ... ♖e7-d7 4 P
34. ... ♖bd7 (3 P).
35. ♗c3-d1
- Hoffnungslos ist 35. ♖:d7 ♖:d7 36. ♗b1 ♗c5, und Weiß befindet sich in Zugzwang. Auf 37. ♖h2 gewinnt ♗d6 38. ♖d2 (oder 38. ♖h1 ♗g3, und Weiß ist gegen den schwarzen Königsmarsch ♗f8-e7-d6-e5-f4-e3 machtlos) 38. ... ♗g3 39. ♖:d7 ♗h3+ 40. ♗g1 f2+ nebst Matt auf f1.
- ✧
35. ... ♖d7:d3 3 P
35. ... ♗c5 (1 P).
36. ♗c2:d3
- ✧
36. ... ♗b4-c5! 3 P
36. ... ♖d7 37. ♗f2 ♗c5 (3 P).
37. ♗d1-f2
- Chancenlos ist 37. ♗c2 ♖d7 38. ♖h2 ♗d6 39. ♖d2 ♗h3+ 40. ♗f2 ♗c5+ 41. ♗e1 ♗b4 mit Figurengewinn.
- ✧
37. ... ♖b7:b3 3 P
37. ... ♗:f2 (2 P).
- Weiß gab auf und ersparte sich die Züge 38. ♗:g4 ♖:d3 39. ♗e1 ♖c3 40. ♗d2 ♖:c4, zumal noch der Bauer e4 oder a4 verlorengeht.

Partie Nr. 138

Uhlmann–Bellon,
Bukarest 1978

1.c4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♘f3 e4?! 4.♘g5 b5?! 5.d3! ♙b7
6.♘g:e4 bc 7.g3! cd 8.ed ♙b4 9.♙g2 ♘:e4 10.de ♖f6
11.0-0 ♙:c3 12.bc 0-0 13.♙f4 ♖c6



Schätzen Sie bitte aus der Sicht des Anziehenden die Position ein! Erläutern Sie die Besonderheiten und bewerten Sie die Stellung!



1. Weiß hat ein starkes Läuferpaar, das auf den Diagonalen h1–a8 und h2–b8 Druck ausübt. 3 P
 2. Weiß hat Entwicklungsvorsprung und Raumvorteil. 3 P
 3. Die Erstbesetzung der offenen b-Linie ermöglicht taktische Einschläge. 3 P
- Die Stellung ist vorteilhaft für Weiß. 4 P
- Leiten Sie aus diesen Merkmalen den Plan für den Anziehenden ab.



1. Weiß muß den Läufer g2 ins Spiel bringen, um mit dem starken Läuferpaar den geschwächten Damenflügel des Nachziehenden anzugreifen. 4 P
 2. Einsatz des Turmes auf b1. 3 P
 3. Dame nach d5 ziehen, um in Kürze die lange Diagonale h1–a8 zu öffnen. 4 P
 4. Nach Möglichkeit auch die eigene Bauernschwäche c3 durch den Vorstoß des c-Bauern beseitigen. 3 P
- Beginnen Sie die Partie als Anziehender!



14. ♖a1-b1

2 P

Schwächer ist ein Damenzug (1 P), da nach ♗a6 und ♗c5 Schwarz seine Entwicklung ohne Probleme vollenden kann.

14. ... ♗b8-a6



15. ♔d1-d5!

7 P

Die logische Erwiderung. Mit dem Damenzug wird der Druck auf der Diagonale h1-a8 verstärkt und gleichzeitig ein Gegenspiel gegen den Bauern e4 verhindert. 15. ♔c2 (1 P).

15. ... ♗a6-c5

Ein Fehler wäre 15. ... ♖fb8 16. ♖b5! ♔:d5 17.ed ♗c8 18. ♖fb1 d6 19. ♗e3, und Schwarz ist klar im Nachteil.



16. c3-c4!

3 P

Verhindert 16. ... ♗:e4 und droht e5. Nur geringen Vorteil ergibt 16. ♔:c6 ♗:c6 17.f3 d6 18. ♗e3 (1 P).

16. ... d7-d6



17. e4-e5!

4 P

Damit wird der Damentausch erzwungen, die Reichweite des Läufers g2 erweitert und der isolierte Bauer von c4 veredelt. Schwächer wäre 17. ♗e3 ♔a6! 18. ♔f5 ♗e6 mit Ausgleich (1 P).

17. ... ♔c6:d5



18. c4:d5

2 P

Möglich ist auch 18. ♗:d5 mit Ausgleich (1 P).

18. ... ♗b7-a6

Die einzige Verteidigung. 18. ... de verliert wegen 19. ♗e3 eine Figur, und 18. ... ♖fd8 19. ♖fc1 ♗a6 20.ed cd 21. ♗:d6! kostet einen Bauern.



19.e5:d6!

7 P

Ein starkes Qualitätsopfer, das durch die dominierende Wirkung des Läuferpaares begünstigt wird. Dem schwarzen Springer fehlt jetzt der natürliche Halt durch den Bauern d6. Gut war aber auch 19. ♖fc1 (3 P).

19. ... ♔a6:f1



20. ♕g2:f1!

4 P

Die präziseste Abwicklung. Ungenau wäre 20. ♕f1 cd 21. ♕:d6 ♖fc8 22. ♕h3 ♗e4 mit der Drohung ♗d2+ (1 P).

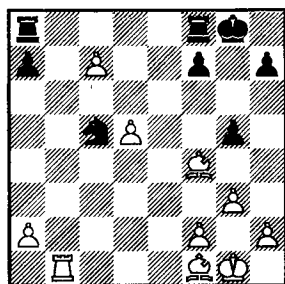
20. ... g7-g5!

Falls 20. ... cd, so 21. ♕:d6 ♖fc8 22. ♕h3 mit Rückgewinn der Qualität bei Bauernplus.



21.d6:c7!!

10 P



Dieses feine Figurenopfer macht die Verteidigungs-idee von Schwarz zunichte. Auf 21. ♕:g5 (2 P) cd 22. ♕e7 hatte Schwarz 22. ... ♖fd8 geplant. Nach 23. ♕:d8 ♖:d8 wäre der Bauernvorteil nur sehr schwer zu realisieren. Der schwarze Springer c5 läßt sich nicht vertreiben. Er sichert das Einbruchsfeld b7 ab. Der weißfeldrige Läufer hingegen kann nur schwer Druck auf die schwarze Bauernformation ausüben. Für die geopfert Figur ist das entstehende Freibauernpaar auf jeden Fall ein Äquivalent. Jetzt wird nämlich der Springer zusätzlich Angriffsobjekt. Der weißfeld-

rige Läufer seinerseits kann wertvolle Hilfe bei der Umwandlung der Bauern in eine neue Dame leisten.

21. ... g5:f4

22.d5-d6

3 P

Gut spielbar ist auch 22. ♖c1 ♜b7 23. ♙a6 ♜d6 24. ♖c6 mit klarem Vorteil. Im 22. Zug antwortet Schwarz deshalb besser mit 22. ... ♜d7 23. ♙a6 ♜b6. Trotzdem steht die Sache tatsächlich chancenreich für Weiß (3 P).

22. ... f4-f3

Hoffnungslos ist das Endspiel nach 22. ... ♜e6 23. ♙a6 fg 24.hg ♙g7 25. ♖c1 ♜:c7 26.dc ♖ac8 27. ♙g2 ♙f6 28. ♙:c8 ♖:c8 29. ♙f3 mit dem Marsch des Königs zum Damen- oder Königsflügel.

✧

23. ♖b1-c1

3 P

23. ♖b5 (1 P).

23. ... ♜c5-d7

✧

24. ♙f1-b5!

5 P

Geringe Chancen hätte Schwarz noch nach 24. ♙a6 (1 P) ♖ac8 mit anschließender Heranführung des Königs.

24. ... ♜d7-b6

✧

25.d6-d7

4 P

Selbst 25.a4 (2 P) kam in Betracht. Nach 25. ... a6 26. ♙c6 ♖a7 27. ♙:f3 dürften im Endeffekt die Freibauern auch siegreich sein.

25. ... ♙g8-g7

✧

26. ♙b5-c6!

4 P

Eine solche Situation ist wahrlich selten. Der schwarze Turm hat kein Feld, ohne verlorenzugehen. Auch 26. ♖c3 war gut (3 P).

26. ... ♖a8-d8

Chancenlos ist 26. ... ♖:d7 27. ♜:d7 ♞ac8 28.g4! mit der Idee, h3, ♙h2 und ♙g3 zu spielen.

✧

27.c7:d8♔

2 P

27. ... ♞f8:d8

✧

28. ♞c1-e1!

4 P

Auch 28. ♞d1 und 28.g4 hätte gewonnen (2 P).

28. ... ♞e8-b8

Erzwungen. 28. ... ♖:d7 verliert nach 29. ♞d1 eine Figur, und 28. ... ♙f6 scheitert an 29. ♞e8.

✧

29.h2-h4!

5 P

Ungenau ist 29. ♞e8 (1 P). Schwarz könnte sich mit 29. ... ♖:d7! noch in ein Endspiel Läufer gegen Springer retten, da sich 30. ♜:d7 wegen ♞b1 matt verbietet.

29. ... ♙g7-f6

✧

30.g3-g4!

4 P

Schwarz gab den aussichtslosen Kampf auf, da im nächsten Zug ♞e8 Haus und Hof kostet. Sofort 30. ♞e8 (3 P) hätte Schwarz nach 30. ... ♖:d7 31. ♜:d7 ♞b1+ 32. ♙h2 ♞b2 noch etwas im trüben fischen lassen.

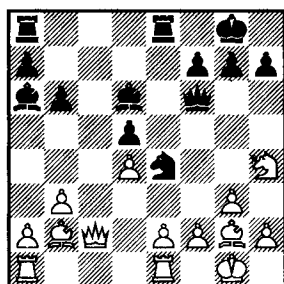
Partie Nr. 139

Lukacs-Judassin,

Leipzig 1986

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3. ♖f3 b6 4.g3 ♜a6 5.b3 d5 6.cd ed
7. ♜g2 ♜d6 8.0-0 0-0 9. ♖c3 (eine Verstärkung dürfte
9. ♖e5 sein. Nach 9. ... ♞e8 10. ♖c3! ♜:e5 11.de ♞:e5
12. ♜f4 erhielt Weiß in der Partie Weingold-Judassin,
UdSSR 1984, eine gefährliche Initiative) 9. ... ♖bd7
10. ♖h4?! (eine kaum zu empfehlende Fortsetzung, da nach
10. ... ♞e8 der schwarze Läufer auf d6 immer das Feld f8
zum Rückzug zur Verfügung hat. Von großer Bedeutung ist
jedoch für den Nachziehenden, daß er auf Grund des An-
griffes auf e2 den Tempoverlust c6 einsparen kann) 10. ...

♖e8 11. ♖e1 (nicht 11. ♗:d5 wegen 11. ... ♕:e2 mit Vorteil) 11. ... ♗e4! (ein starker Zug, welcher durch den Entwicklungsvorsprung ermöglicht wird. So scheitert 12. ♗:d5 an 12. ... c6 13. ♗f4 ♕b4 14. ♕:e4 – 14. ♖f1? ♗c3 nebst ♗:e2+ mit Vorteil – 14. ... ♖:e4 15. ♕d2 ♖:d4 mit Gewinn; oder 13. ♕:e4 ♖:e4 14. ♗c3 ♖:h4! mit starkem Angriff) 12. ♕b2 ♗df6 13. ♖c2 ♗:c3 (durch den Abtausch des aktiven Springers auf c3, übernimmt der zweite Springer das Idealfeld e4 und ermöglicht der schwarzen Dame den aktiven Einsatz auf f6) 14. ♕:c3 ♗e4 15. ♕b2 (präziser war sofort 15. ♗f3) 15. ... ♖f6!



Schätzen Sie bitte aus der Sicht des Nachziehenden die Position ein! Erläutern Sie die Besonderheiten, und bewerten Sie die Stellung!



1. Mit dem Damenausfall nach f6 wird der Angriff verstärkt, da der Punkt f2 zur Schwäche neigt. 3 P
 2. Das schwarze Läuferpaar ist eindeutig dem weißen Läuferpaar überlegen, da sowohl der Läufer auf a6 den Punkt e2 angreift, als auch der Läufer von d6 aus sehr schnell auf b4 für Unruhe sorgen kann. 3 P
 3. Der Vorpostenspringer auf e4 ist dominierend und kann gegebenenfalls taktische Einschläge vorbereiten. 2 P
 4. Die halboffene e-Linie mit dem Druck des Turmes auf den Punkt e2, garantiert für eine langanhaltende Initiative. 2 P
 5. Schwarz besitzt Raumvorteil. 2 P
- Die Stellung ist vorteilhaft für Schwarz. 4 P
- Leiten Sie aus diesen Merkmalen den Plan für Schwarz ab!



Folgende Ziele sollte Schwarz anstreben:

1. Da zunächst unmittelbarer Bauerngewinn durch ♖f3 vermieden werden kann, sollte als nächstes durch den Bauernhebel c5 die Öffnung der c-Linie vorbereitet werden. 3 P
2. Durch ♜ac8 kann die weiße Dame von e2 vertrieben werden und dadurch wird für den Anziehenden die Verteidigung des Punktes e2 problematischer. 3 P
3. Zur rechten Zeit ist auch immer der Läuferzug nach b4 im Auge zu behalten, um den Turm auf e1 zu vertreiben. 3 P

16. ♖h4–f3

Ein grober Fehler wäre 16.e3? wegen dem schönen Ablenkungsmanöver 16. ... ♜d3!! 17. ♜:d3 ♜:f2+ 18. ♜h1 ♜:e1+ 19. ♜:e1 ♖f2+ 20. ♜g1 ♖:d3 mit Gewinn. Beginnen Sie die Partie als Nachziehender!



16. ... ♜f6–f5! 5 P

Ein feiner Zug der stark 17. ... ♖:g3 droht, die Dame dabei aus der Fesselung des Läufers b2 a-Tempo befreit und gleichzeitig den Turmzug ♜ac8 vorbereitet, ohne durch ♜h3 gestört zu werden.

17. ♜a1–c1



17. ... ♜a8–c8 3 P
18.e2–e3

Weiß steht vor großen Problemen einen vernünftigen Plan zu finden. Es droht immer ♜b4 und auch c5. So scheitert bereits 18. ♜b1, um aus der Demaskierung der c-Linie zu verschwinden, wegen 18. ... ♜b4 mit anschließenden Bauerngewinn auf e2.



18. ... ♜d6–b4! 5 P
19. ♖f3–h4

Die einzigste Verteidigung um Materialverlust zu meiden; z. B. 19. ♜ed1 c5! 20.d.c ♜:c5 21. ♜b1 ♜e2 mit leichten Gewinn für Schwarz.



19. ... ♔f5-h5

2 P

20. ♖g2-f3

Wiederum die beste Verteidigung, da nach 20. ♜ed1 ♘e2 die Qualität verloren gehen würde.



20. ... ♔h5-g5

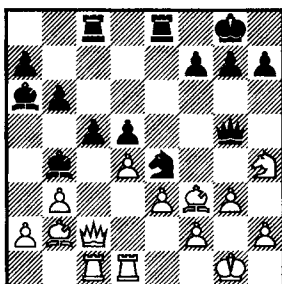
2 P

21. ♜e1-d1



21. ... c7-c5

7 P



Nachdem alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, folgt im richtigen Moment der Bauernvorstoß c5. Die unangenehme Drohung lautet 22. ... cd und ist nur mit dem Textzug zu parieren. Verlieren würde 22. ♔b1 (1 P) ♘d2 beziehungsweise 22. dc (1 P) ♜:c5 23. ♔b1 und wiederum ♘d2.

22. ♖f3:e4

Noch die beste Antwort.



22. ... ♜e8:e4!

7 P

Schwächer wäre 22. ... de (1 P) 23. d5! ♘d3 24. ♜:d3 ed 25. ♔:d3 mit guten Angriffschancen für Weiß, zumal der Läufer auf b4 ausgesperrt ist.

23. a2-a3

Kosequent, aber unzureichend. Weiß spekuliert auf die Folge 23. ... ♘a5 24. b4! weil jetzt 24. ... cb an 25. ♔:c8+ nebst Matt auf c8 scheitert. Ein guter Zug war bereits nicht

mehr zu finden. So könnte auf 23. ♖f3 folgen 23. ... ♙h5 24. ♗e5 f6! 25. ♗d3 cd! 26. ♙:c8+ 27. ♖:c8+ ♜f8 mit leichtem Gewinn, da zusätzlich der Turm auf d1 angegriffen ist. Unklar wäre hingegen nach 24. ♗e5 der logische Zug 24. ... ♜e2 wegen 25.a3 ♖:e5 26.de ♜f3 27.h4 ♜e4 (nicht 27. ... ♙g4 28. ♗h2 ♜e4 29. ♖d4!! und Weiß würde sogar in Vorteil kommen) 28. ♙:e4! de 29.ab und durch die Bauernreduzierung an Damenflügel, hätte Weiß in dem Endspiel Läufer und Turm gegen Dame ausgezeichnete Remischancen.



23. ... ♖e4:h4

7 P

Schlecht wäre 23. ... ♜a5 24.b4 (1 P)

24.a3:b4?

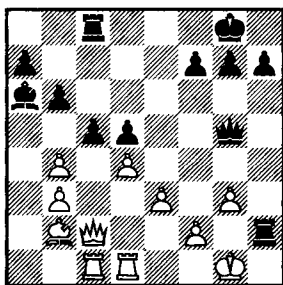
Erst dieser schablonenhafte Zug bringt endgültig die Entscheidung zugunsten von Schwarz. Härterer Widerstand war mit dem Zwischenzug 24.f4! möglich. Nach 24. ... ♙g4 25.ab cb! (nicht 25. ... cd da nach 26. ♙d2 anschließend Dame und Läufer auf der Diagonale a1–h8 zur größten Kraftentfaltung kommen würde. Gleiches Spiel wäre die Folge) 26. ♙d2 ♖e8! ist noch viel Arbeit zu leisten, um den Sieg sicher zu stellen. Auf Grund des aktiven schwarzen Läufers, der über e2 nach f3 oder über c8–f5 und e4 zum Angriff überführt werden kann, wären reelle Gewinnchancen vorhanden. Sein Kollege auf b2 führt dagegen ein Schattendasein und hat im Augenblick nur die Kraft eines Bauern. Schließlich spielt der Mehrbauer auf b4 eine nicht unwesentliche Rolle, da er nicht sofort zurückerobert werden kann. Zum Beispiel 27. ♙:b4 ♖:e3 mit der tödlichen Drohung 28. ♖:g3, oder 27. ♖e1 ♜c8! 28. ♙:b4 ♖:h2!! 29. ♗:h2 ♙h3+ 30. ♗g1 ♙:g3+ 31. ♗h1 (31. ♗f1 ♜a6+ 32. ♖c4 – 32. ♖e2 ♙f3+ mit Gewinn – 32. ... dc 33.bc ♙f3+ 34. ♗g1 ♖e6 mit Matt in wenigen Zügen) 31. ... ♜g4! 32. ♖f1 ♜f5! und gegen das Läuferschach auf e4 gibt es keine Verteidigung.



24. ... ♖h4:h2!!

10 P

Geringer Vorteil ergäbe 24. ... c4 (2 P)



Dieses prächtige Turmopfer setzt den Schlußakzent in einer strategisch meisterlich geführten Partie. Held des Tages wird in den letzten Zügen der aktive Läufer auf a6, der entscheidend auf e2 eindringt und ein Mattnetz knüpfen hilft. Auch der schnelle Einsatz des Turmes über e6 spielt in einigen Abspielen eine wesentliche Rolle. Ermöglicht wurde alles, weil es Weiß während der ganzen Partie nicht gelungen ist, den Läufer auf b2 ins Spiel zu bringen. Ein typisches Beispiel für einen schlechten Läufer, der sowohl keine Bewegungsfreiheit hat und auch keine feindlichen Bauern angreifen kann.

25. ♖g1:h2

✧

25. ... ♔g5-h5+

2 P

26. ♖h2-g1

Etwas hartnäckiger war 26. ♖g2 um auf 26. ... ♕e2 mit dem Damenopfer 27. ♔:e2 zu antworten. Auf die Dauer sollte auch hier Schwarz die Oberhand behalten.

✧

26. ... ♕a6-e2!

5 P

27. f2-f4

Neben dem Damenopfer auf e2 das einzige, da ansonsten nach ♕f3 der König undeckbar auf Matt steht.

✧

27. ... ♔h5-f3!

6 P

28. ♖d1-d2

Es gibt keine Verteidigung mehr. Falls 28. ♖f1 so 28. ... ♔g3+ 29. ♖h1 ♖c6 nebst Matt auf h6.

✧
 28 ... ♖f3:g3+ 1 P
 29. ♔g1-h1

✧
 29. ... ♖g3-h3+ 4 P

Auch 29. ... ♔f3+ 30. ♜g2 ♜c6 31. ♔g1 ♔:g2 32. ♖:g2
 ♖:e3+ 33. ♖f2 ♜g6+ 34. ♔f1 ♖d3+ 35. ♖e2 ♜g1+
 36. ♔f2 ♜g2+ hätte forciert gewonnen. (4 P)

30. ♔h1-g1

✧
 30. ... ♖h3:e3+ 3 P
 31. ♔g1-h1

Wenn 31. ♔g2 ♖f3+ 32. ♔g1 ♖g3+ 33. ♔h1 ♔f3+ mit
 Überlenken in das Abspiel der vorrangegangenen Analyse.

✧
 31. ... ♔e2-f3+ 3 P

Auch 31. ... ♖h3+ mit Übergang in die erwähnte Analysen-
 variante gewinnt. (3 P)

32. ♔h1-h2

Oder 32. ♜g2 ♜c6! mit der Mattdrohung auf h6

✧
 32. ... ♜c8-c6 3 P

Weiß gab auf, da Widerstand nach 33. ♖d3 ♖:f4+ 34. ♔g1
 ♜g6+ 35. ♔f1 ♔e4+ hoffnungslos ist. Eine hochinteres-
 sante Partie, wo in der ersten Phase das Läuferpaar die ent-
 scheidenden Pluspunkte sammelte, und in der Endphase
 der aktive Läufer spielentscheidend war.

Partienverzeichnis

(die Ziffern geben die Nummern der Partien an)

- | | |
|--|-------------------------------|
| Adianto 21 | Casper 82 |
| Adorjan 83, 96 | Chandler 45 |
| Alatorzew 17 | Condie 100 |
| Alburt 72 | |
| Aljechin 24, 25, 35, 71, 95, 123 | de Witt 93 |
| Andersson 83, 85, 125 | Djurić 2 |
| Antonow 89 | Dorfman 131 |
| Antoschin 36 | |
| Archipow 20 | Elvest 33 |
| Arnason 12, 69 | Espig, L. 76 |
| August 28 | |
| Augustin 129 | Frias 60 |
| Awerbach 94, 97 | Frommelt 47 |
| | Ftačnik 64 |
| | |
| Bagirow 68 | Geller 22, 66, 103 |
| Balaschow 23 | Georgadse 1 |
| Barlov 20 | Georgiew 65, 136 |
| Baumbach 109 | Gheorghiu 3, 88, 91, 124, 130 |
| Bednarski 5 | Ghinda 19 |
| Beljowski 31, 116 | Glatt 96 |
| Bellon 138 | Gligorić 48, 127, 128, 134 |
| Benjamin 72 | Grigorjan 67 |
| Bielczyk 43 | Grottke 81 |
| Boleslawski 17, 30, 34, 54, 59, 74, 97, 121, 122 | Grünberg 105 |
| Bönsch 11, 63, 120 | |
| Botterill 100 | Haik 42 |
| Botwinnik 113 | Hazai 70 |
| Braun 84 | Hebden 55 |
| Brinkmann 118 | Heinig 15 |
| Bronstein 113 | Hellers 93 |
| Browne 26 | Hjorth 12 |
| Bukić 37 | Holzhäuser 16 |
| | Hort 55, 98, 114, 119 |
| | Horvarth 131 |

- Hübner 39, 79
Hulak 44
- Iliwizki 94
- Judassin 139
Junge 95, 123
Jussupow 7, 33, 60, 101
- Karpow 18, 26, 46, 51, 56, 57, 58, 92
Kasparow 46, 73, 91, 92, 116, 132, 134
Kaválek 57
Keene 69
Kirow 106
Klarić 73
Knaak, R. 65, 77
Kortschnoi 110, 133
Kostro 86
Kotow 54
Kovačević 62
Kurajica 58
- Larsen 5, 7, 48, 80, 124
Ljubojević 39, 50
Lobron 4
Lukacs 139
Lukin 107
- Miles 6, 40, 110
Minić 29
Möhring 10
Mokry 88
- Nikolić 8
Nogueiras 50
Nun 90
- Okrajek 61
Osmanović 115
- Pantschenko 103
- Petersson 74
Petran 75
Petursson 70
Pirc 71
Polugajewski 13, 64
Polyak 137
Popović 32, 87
Popow 89
Portisch 4, 31, 51, 56, 117, 119
Psachis 99
- Quinteros 66
- Rastenis 102
Razauskas 102
Ribli 8, 41, 42, 45, 62
Rodriguez 104
Romanischin 23, 79
- Sax 18, 53, 136
Schinzel 27
Schmidt 9
Schöneberg 112
Seirawan 133
Short 21, 53
Smejkal 49
Smyslow 40, 87, 111, 132
Sokolow 14, 41, 99
Sosonko 117
Spasski 44
Spiridonow 29
Stolz 118
Suba 90
Sucharow 34
Suetin 30
Szabó 121
Sznepik 9
- Taimanow 122
Tal 22, 67
Teichmann 25
Teske 135
Thomas 35

Timman 6, 38, 85, 101, 130

Torre 13

Uhlmann 10, 11, 15, 16, 19,
27, 28, 36, 37, 52, 61, 63, 75,
76, 77, 80, 84, 86, 105, 107,
108, 109, 111, 112, 114, 115,
120, 125, 126, 127, 128, 129,
135, 137, 138

Utasi 52

van der Vliet 38

Vogt 1, 2, 3, 43, 47, 68, 78, 81,
82, 98, 104, 126

Vokač 49

Waganjan 32

Wasjukow 59

Wedberg 106

Weiser 78

Womacka 108

Wyschmanawin 14

Yates 24

Eröffnungsregister

Offene Spiele

Spanische Partie 1, 4, 12, 25,
39, 56, 58, 87, 99
Königsgambit 118

Halboffene Spiele

Sizilianische Verteidigung 3,
5, 14, 18, 21, 22, 23, 24, 26,
30, 41, 43, 45, 47, 48, 51, 53,
54, 57, 59, 66, 70, 78, 79, 81,
88, 92, 103, 104, 106, 131
Caro-Kann-Verteidigung 29
Französische Verteidigung 10,
19, 50, 86, 93, 135
Aljechin-Verteidigung 35, 68,
72
Pirc-Ufimzew-Verteidigung
69, 73

Geschlossene Spiele

Damengambit 8, 44, 46, 63,
71, 95, 132
Angenommenes Damengambit
40, 100, 110, 114
Slawische Verteidigung 13, 20,
31, 36, 113, 119

Katalanische Eröffnung 108,
123

Damenbauernspiel 61, 62
Königsindische Verteidigung
2, 9, 15, 33, 37, 49, 52, 76, 77,
98, 116, 121, 125, 126, 127,
128, 130, 137

Benoni-Verteidigung 55
Damenindische Verteidigung
38, 42, 60, 74, 83, 85, 90, 91,
117, 134, 139

Nimzowitsch-Indische Vertei-
digung 16, 34, 65, 80, 97, 122,
124, 129, 136

Grünfeld-Indische Verteidi-
gung 94, 101, 102, 109

Holländische Verteidigung 82
Englische Eröffnung 6, 7, 11,
17, 27, 28, 64, 67, 75, 84, 89,
96, 105, 107, 111, 112, 115,
120, 133, 138

Unregelmäßige Verteidigun- gen 32

Inhalt

Einleitung

1. Der gute und der schlechte Läufer	7
1.1. Der typische gute Läufer	7
1.1.1. Läufer mit starker Diagonalwirkung	8
1.1.2. Der Läufer bestimmt die Taktik	23
1.1.3. Läufer im Endspiel	32
1.1.4. Läufer in Verbindung mit einer Bauernmajorität	38
1.1.5. Läufer im Zusammenspiel mit Freibauern	43
1.2. Der typische schlechte Läufer	54
1.2.1. Die Abhängigkeit des Läufers von der eigenen Bauernstruktur	54
1.2.2. Der Einfluß gegnerischer Bauern auf die Beweglichkeit des Läufers	63
2. Die ungleichfarbigen Läufer	68
2.1. Die ungleichfarbigen Läufer im Mittelspiel	68
2.1.1. Die ungleichfarbigen Läufer speziell im Angriff	68
2.1.2. Die ungleichfarbigen Läufer im Zusammenspiel mit Schwerfiguren	75
2.2. Die ungleichfarbigen Läufer im Endspiel	83
2.2.1. Die ungleichfarbigen Läufer im Zusammenspiel mit den Türmen	83
2.2.2. Die ungleichfarbigen Läufer unter sich	94
3. Das Läuferpaar	102
3.1. Allgemeine Gesichtspunkte zur Bewertung	102
3.2. Das dominierende Läuferpaar	104
3.3. Der Kampf um die Diagonale	129
3.4. Läuferpaar und Taktik	144
3.5. Beiderseitiges Läuferpaar	163
3.6. Läuferpaar gegen Springerpaar	173
3.7. Läuferpaar im Mittelspiel mit Übergang ins Endspiel	181
3.8. Läuferpaar im Endspiel	201
4. Partien mit Punktbewertung	222
Partienverzeichnis	247
Eröffnungsregister	250