

**Max Euwe
Walter Meiden**

**Meister
gegen
Amateur**

JOACHIM BEYER VERLAG

Vorwort

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

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

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

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

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

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

Max Euwe, Amsterdam
Walter Meiden, Columbus (Ohio)



Inhaltsverzeichnis

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



Einleitung

1. WAS IST EINE SCHACHPARTIE?

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

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

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

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

3. WIE SPIELER SICH IN DER STÄRKE UNTERSCHIEDEN

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

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

4. WAS SIND DIE MERKMALE EINES MEISTERS?

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



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

5. WAS SIND DIE KENNZEICHEN DES AMATEURS?

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

6. WIE SIND AMATEURE EINZUREIHEN?

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

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

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

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

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



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

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

9. WIE SIND DIE PARTIEN IN DIESEM BUCH ZUSAMMENGESTELLT?

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

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

10. WIE STEHEN WIR ZU DEN VARIANTEN?

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

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

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

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

11. WAS IST SCHACH-ANALYSE?

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

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

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

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



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

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

13. WAS IST STRATEGIE?

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

14. WAS IST TAKTIK?

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

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

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

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

16. WAS IST EINE DROHUNG?

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

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

17. WAS IST EINE SCHACHREGEL?

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

Eine Schach“regel“ in diesem Sinn ist nicht unbedingt gültig. Sie trifft nicht auf 100% der Fälle zu. Eine solche „Regel“ zeigt nur eine Richtung an.

Die meisten Schach“regeln“ können vorteilhaft durchbrochen werden, wenn gewisse Umstände es erforderlich machen. Der Spieler tut gut, die Anwendung und den Bruch solcher „Regeln“ sorgfältig zu überlegen.



Partie 1

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

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

Untersuchen wir, was der Meister in dieser Partie tut:

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



**WEISS: AMATEUR SCHWARZ: MEISTER
SCHOTTISCH**

1. e2-e4

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

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

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

1. ... e7-e5

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

2. Sg1-f3

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

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

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

2. ... Sb8-c6

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

Schwarz hätte auch spielen können:

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

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

3. d2-d4

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

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

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

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

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

3. ... e5xd4

4. Sf3xd4 Sg8-f6

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



Rolle dabei die Drohung spielt. Weiß könnte den Bauern mit 5.Sc3 decken, und dies würde zu einer Stellung führen, die in Partie 4 nach dem 5. Zug entsteht.

5. Sd4xc6

Warum tauscht Weiß den im Zentrum stehenden Springer gegen den schwarzen Kollegen? Der Grund ist folgender: Weiß will Ld3 spielen, um e4 zu decken und seinen Läufer in eine aktive Stellung zu bringen. Das letztere in Verbindung mit einem eventuellen e4-e5, womit eine wichtige Angriffslinie für den Läufer geöffnet wäre.

Weiß kann jedoch nicht sofort 5.Ld3 spielen, weil dann sein Springer auf d4 ungedeckt stünde. Darum tauscht er zunächst auf c6 und bringt dem Gegner einen Doppelbauern bei, ein kleiner Nachteil, dem gegenübersteht, dass der schwarze Einfluss im Zentrum verstärkt wird.

Soll Schwarz jetzt 5. ... dc6: oder 5. ... bc6: spielen? Wenn er 5. ... dc6: wählt, nimmt er einen doppelten Nachteil in Kauf. Erstens verliert er nach 6.Dd8:+ Kd8: die Rochade. Und zweitens ist die Bauernkonfiguration nach dem Tausch ungünstig für Schwarz, da Weiß eine flexible Majorität am Königsflügel besitzt, die nach einer Anzahl von Abtauschhandlungen zu einem weißen Freibauern führen könnte. Demgegenüber wird die „verdoppelte“ schwarze Majorität am anderen Flügel schwer zu verwerten sein und nicht zu einem Freibauern führen. Die

Faustregel für geschlossene, einander gegenüberstehende Bauerngerüste lautet, dass der Doppelbauer nur zählt, wenn er sich auf einer Linie befindet, auf der der Gegner keinen Bauern hat. Es geht nämlich um das Erzwingen eines Freibauern. Die Praxis bestätigt die oben genannte Regel. Außerdem gibt es einen Unterschied zwischen vereinzelt Doppelbauern (a2, c2, c3) bzw. verbundenen (c2, c3, d4 oder b2, b3, c2). Es ist klar, dass der Nachteil des verbundenen Doppelbauern weniger schwer wiegt als der Nachteil des isolierten. Daher antwortet Schwarz:

5. ... b7xc6

Schwarz hat nun einen (verbundenen) Doppelbauern, aber dafür besitzt er eine halboffene Turmlinie (halb, weil auf dieser Linie noch der weiße Bauer b2 steht). Ferner droht Schwarz jetzt, sein Zentrum durch d7-d5 zu verstärken. Obwohl Doppelbauern immer bestimmte Schwächen mit sich bringen, sind sie nicht immer nachteilig und bisweilen sogar vorteilhaft.

Mit dem Textzug wird Weiß aufgefordert, seinen e-Bauern vorzurücken (6.e5). Dies sieht ein wenig verdächtig aus, da Weiß noch wenige Figuren im Spiel hat. In einem solchen Zweifelsfall soll der Wert des Zuges durch Analyse bestimmt werden (Einleitung Punkt 11.).

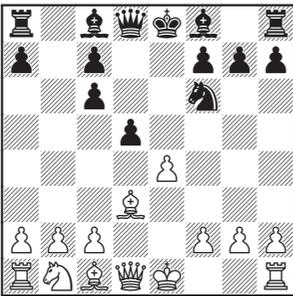
Die moderne Theorie und Praxis hat sich dieser Aufgabe umfangreich angenommen, doch ein endgültiges Urteil über die Stellung nach 6.e5 De7

7.De2 Sd5 8.c4 steht noch aus. Man kann nur sagen, dass ein interessantes und kompliziertes Spiel entsteht, in dem beide Seiten ihre Chancen besitzen.

Man beachte, dass der wichtigere Teil der Analyse eine richtige Beurteilung der aus der Analyse hervorgehenden Stellungen erfordert. Was für einem schwächeren Spieler als Nachteil erscheinen würde, kann für einen besseren Spieler einen Vorteil bedeuten und umgekehrt.

Weiß setzt seinen ursprünglichen Plan durch und es folgt:

6. Lf1-d3 d7-d5



Mit diesem Zug stellt Schwarz das Gleichgewicht im Zentrum wieder her, und da Schwarz Bauerngewinn droht (7. ... de4:), muss Weiß durch Analyse feststellen, ob er jetzt tauschen, decken oder vorrücken soll. Wir untersuchen diese Möglichkeiten:

- a) 7.ed5: cd5: führt zum Ausgleich: die schwarzen Bauern am Damenflügel sind entdoppelt, aber dafür ist der Nachteil des isolierten a-Bauern geblieben. Eine Kompensation für Schwarz be-

deutet der Besitz eines Zentrumsbauern. Es könnte folgen: 8.0-0 Le7 9.Sc3 0-0 10.Lg5 c6 oder 10. ... Le6. Beide Parteien entwickeln sich ohne Schwierigkeiten.

- b) 7.Sc3 Lb4 8.ed5: cd5: sollte ebenfalls letztendlich zum Ausgleich führen (Hauptvariante der Schottischen Partie.). Nach heutiger Ansicht ist dies jedoch die relativ aussichtsreichste Fortsetzung für Weiß.
- c) 7.Sd2 Ld6 verschafft Schwarz eine aktive Aufstellung, zumal der Läufer an einem späteren Königsangriff mitwirken kann.
- d) 7.e5 ist jetzt nicht mehr opportun, denn 7. ... Sg4 8.De2 Lc5 9.0-0 Dh4 10.h3 h5 gibt dem Schwarzen einen starken Angriff, den er schon mit 11. ... Dg3 zu krönen droht. Diese plötzliche Explosion der schwarzen Kräfte ist die Folge des weniger guten Zuges 7.e5, der Schwarz in eine Angriffsstellung einbringt, während der weiße Königsflügel geschwächt ist durch das Fehlen seines Königsspringers (der ja abgetauscht wurde).

Der Amateur wählt einen etwas merkwürdigen Zug, der jedoch nicht schlecht ist.

7. Dd1-e2

Mit der Drohung 8.ed5:+. Weiß hofft, seinen Gegner zu 7. ... Le6 oder 7. ... Le7 zu zwingen, worauf 8.e5 ausgesprochen stark ist, da Schwarz nach 8. ... Sg4 9.h3 keine Möglichkeit hat, um analog der obigen Variante d) einen Angriff zu unternehmen.



7. ... d5xe4

Weiß muss jetzt die Konsequenzen von 8.Le4: Se4: 9.De4:+ untersuchen:

- a) 9. ... De7 10.De7:+ Le7: und als Ersatz für den Nachteil des isolierten Doppelbauern hat Schwarz das Läuferpaar und verfügt über die halboffene b-Linie;
- b) 9. ... Le7 10.Dc6:+ Ld7 11.Df3 0-0 12.0-0 Tb8 und Schwarz hat Angriffschancen für den geopferten Bauern. Nach einem späteren Tb6 und Lc6 kann Weiß in Schwierigkeiten geraten.

Im Hinblick darauf wählt Weiß eine andere Variante:

8. Sb1-d2

Weiß hofft, den e-Bauern mit dem Springer schlagen zu können und damit seine Entwicklung zu beschleunigen, ohne dass Schwarz einen Ersatz bekommt für seinen geschwächten Damenflügel.

8. ... Lf8-b4

Fesselt den Springer und vereitelt auf diese Weise die weißen Pläne. Außerdem droht Schwarz jetzt seinen Mehrbauern zu behaupten. Ein Beispiel: 9.0-0 Ld2: 10.Ld2: 0-0 11.Le4: Se4: 12.De4: Dd2:.

9. Ld3xe4

Praktisch erzwungen, weil 9.c3 nicht gut geht wegen 9. ... Dd3: . Falls Schwarz jetzt mit 9. ... Se4: fortsetzen würde, verschafft 10.De4:+ De7 11.De7:+ Le7: dem Weißen ein Extratempo im Vergleich mit Variante

a) der Bemerkung beim 7. Zug von Schwarz.

9. ... 0-0

Schwarz mobilisiert seinen Königsturm und droht sowohl 10. ... Te8 wie auch sofort 10. ... Se4: . Wenn Weiß jetzt 10.Lc6: spielt, kann Schwarz wählen zwischen zwei interessanten Fortsetzungen:

a) 10. ... Tb8 mit Druck auf b2; dadurch könnte Schwarz nach 11.0-0 den geopferten Bauern sofort mit 11. ... Ld2: zurückerobern;

b) 10. ... Ld7 und jetzt?

b1) 11.Ld7: Dd7: 12.0-0 Tfe8 13.Dd3 Dd3: 14.cd3: Tad8 und Schwarz gewinnt den Bauern mit Vorteil zurück;

b2) 11.La8: Te8 12.Lf3

b21) 12. ... Te2:+? 13.Le2: und Weiß bekommt mit zwei Türmen und einem Bauern für die Dame die bessere Stellung, sobald er imstande ist, seine Entwicklung zu vollenden. Auf 13. ... De7 folgt 14.Kf1 und dem Schwarzen steht keine aggressive Fortsetzung zur Verfügung. Statt der sofortigen Eroberung der weißen Dame (die doch nicht davonlaufen kann) bieten die folgenden Varianten bessere Perspektiven:

b22) 12. ... Lg4 13.c3 Te2:+ 14.Ke2: De7+ mit Vorteil für Schwarz;

b23) 12. ... Lb5 13.De8:+ (jetzt erzwungen) 13. ... De8:+ 14.Kd1 Dd7 15.c3 Sg4 mit allerhand Chancen für Schwarz.

Um seinen Springer zu entfesseln, spielt Weiß: