

Inhaltsverzeichnis

Einführung	6
Zeichenerklärung	7
Bibliographie	7
Danksagungen	7

Könige und Bauern

Tipp 1 – Euklid wird überlistet	8
Tipp 2 – Die edle Kunst des Abdrängens mit der Schulter	9
Tipp 3 – Ein königlicher <i>Pas de Deux</i>	10
Tipp 4 – Der Durchbruch	11
Tipp 5 – Noch mehr Durchbruchsideen	12
Tipp 6 – Patt nicht vergessen!	13

Springer

Tipp 7 – Abwicklung ins Bauernendspiel	14
Tipp 8 – Springer hassen Randbauern	15
Tipp 9 – Ablenkung	16
Tipp 10 – Bauern auf dem gleichen Flügel	17
Tipp 11 – Im Springerendspiel kommt es auch auf den Raum an	18
Tipp 12 – Auf den Spuren des Meisters	19
Tipp 13 – Verwerten eines positionellen Vorteils	20
Tipp 14 – Aktivität ist das A und O	21

Läufer

Tipp 15 – Barrieren	22
Tipp 16 – Barrieren (Teil 2)	23
Tipp 17 – Läufer und falscher Randbauer	24
Tipp 18 – Der König schleicht sich von hinten an	25
Tipp 19 – Guter Läufer gegen schlechten Läufer	26
Tipp 20 – Bilden eines Freibauern	27
Tipp 21 – Das Prinzip der zwei Schwächen	28
Tipp 22 – Der nicht ganz so weit entfernte Freibauer	29
Tipp 23 – Die entwertete Mehrheit	30
Tipp 24 – Bauern gehen nicht rückwärts	31
Tipp 25 – Die Kraft zweier Freibauern	32
Tipp 26 – Die Kraft verbundener Freibauern	33
Tipp 27 – Barrieren (Teil 3)	34
Tipp 28 – Bauernführung	35

Springer gegen Läufer

Tipp 29 – Springer gegen schlechten Läufer	36
--	----

Tipp 30 – Der springlebendige Springer	37
Tipp 31 – Springer können schwache Bauern besser angreifen (als Läufer)	38
Tipp 32 – Springer können schwache Bauern besser angreifen (als Läufer) (Teil 2)	39
Tipp 33 – Läufer gegen Springer auf offenem Brett	40
Tipp 34 – Fischers Klassiker	41
Tipp 35 – Springer am Rand	42
Tipp 36 – Der Triumph des Läuferpaars	43

Türme

Tipp 37 – Das Einmaleins des Turmendspiels	44
Tipp 38 – Rückendeckung für den König	45
Tipp 39 – Das Einmaleins des Turmendspiels (Teil 2)	46
Tipp 40 – Das Einmaleins des Turmendspiels (Teil 3)	47
Tipp 41 – Wenn selbst zwei Mehrbauern nicht reichen	48
Tipp 42 – Bauern auf dem gleichen Flügel	50
Tipp 43 – Verteidigung von der Seite	52
Tipp 44 – Die Kraft des seitlich postierten Turms	53
Tipp 45 – Die Kraft des seitlich postierten Turms (Teil 2)	54
Tipp 46 – Karpows Extraklasse	55
Tipp 47 – Abdrängen mit der Schulter	56
Tipp 48 – Den weiter entfernten Bauern behalten	57
Tipp 49 – Freibauern verbürgen Gegenspiel	58
Tipp 50 – Die Ausnahme bestätigt die Regel	59
Tipp 51 – Mehr Chancen mit Springerbauern	60
Tipp 52 – Patt nicht vergessen!	61
Tipp 53 – Dreiecksmanöver	62
Tipp 54 – New York 1924 in der Rückschau	63
Tipp 55 – Beim Schach gibt's keinen Schlagzwang!	64
Tipp 56 – Der aktive Turm	65
Tipp 57 – Noch ein aktiver Turm	66
Tipp 58 – Und noch ein aktiver Turm	67
Tipp 59 – Ähnlich ist noch lange nicht gleich	68
Tipp 60 – Raumgewinn	69
Tipp 61 – Was schwache Bauern so schwach macht	70

Damen

Tipp 62 – Flucht vor Schachgeboten	71
Tipp 63 – Königssicherheit ist das A und O	72
Tipp 64 – Königssicherheit ist das A und O (Teil 2)	73

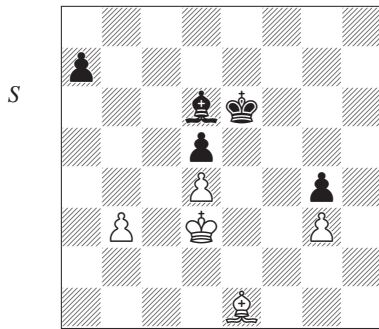
Strategie und Technik

Tipp 65 – Verwertung eines Materialvorteils durch Abtausch	74
Tipp 66 – Türme sind stärker als Springer – normalerweise!	75
Tipp 67 – Zwei Figuren sind oft stärker als eine	76
Tipp 68 – Theoriekenntnis zahlt sich aus	77
Tipp 69 – Remis halten mit Turm gegen Turm + Läufer	78
Tipp 70 – Zwei Türme sind oft stärker als die Dame	79
Tipp 71 – Umwandeln eines Vorteils	80

Tipp 72 – Zentralisieren des Königs	81
Tipp 73 – Umwandeln eines Vorteils (Teil 2)	82
Tipp 74 – Die Gefahren passiven Spiels	83
Tipp 75 – Eine Lektion in Sachen Geduld	84
Tipp 76 – Positionelle Alchemie	86
Tipp 77 – Auf die Berechnung kommt es an	87
Tipp 78 – Konkretes Spiel	88
Tipp 79 – Schematisches Denken	89
Tipp 80 – Schlechte Läufer sind oft gute Verteidiger	90
Tipp 81 – Ein Wiedersehen mit dem Prinzip der zwei Schwächen	91
Tipp 82 – Feinheiten der Bauernstruktur	92
Tipp 83 – Noch mehr Durchbrüche	93
Tipp 84 – Der Meister bei der Arbeit	94
Tipp 85 – Handwerklich saubere Technik	95
Tipp 86 – Läuferpaar in Galaform	96
Tipp 87 – Manchmal trügt der Schein	97
Tipp 88 – Überwinden der Blockade	98
Tipp 89 – Geduldiges Kneten	99
Tipp 90 – Der König ist eine starke Figur	100
Tipp 91 – Konkrete Berechnung führt zum Erfolg	101
Tipp 92 – Kampf um den Raum	102
Tipp 93 – Weiterspielen lohnt sich	103
Tipp 94 – Die Bauernmehrheit am Flügel	104
Tipp 95 – Zu brutal	105
Tipp 96 – Der Minoritätsangriff	106
Tipp 97 – Königsangriff	107
Tipp 98 – Die Macht des Zugzwangs	108
Tipp 99 – Auf die Freibauern kommt es an	109
Tipp 100 – Kombinationen nicht vergessen!	110
Tipp 101 – Positionelles Remis	111

TIPP 19

Guter Läufer gegen schlechten Läufer



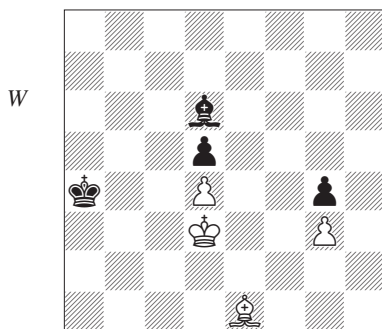
Van Wely – Kramnik
Jugendeuropameisterschaft,
Arnhem 1990/91

Zwei weiße Bauern sind auf dunklen Feldern festgelegt, und das genügt bereits, um die Partie zu verlieren.

45...♔d7!

Eine typische Idee. Schwarz kann am Königsflügel nicht eindringen, deshalb will er die Front verbreitern, indem er den König nach b5 spielt und mit ...a5-a4 vorgeht. Das eröffnet über den Damenflügel einen neuen Weg. Der Nachteil dabei liegt im Abtausch eines Bauernpaares bei ohnehin schon stark reduziertem Material. Kramnik hat die Stellung jedoch aufs Feinste beurteilt und erkannt, dass er trotz des reduzierten Materials gewinnen kann.

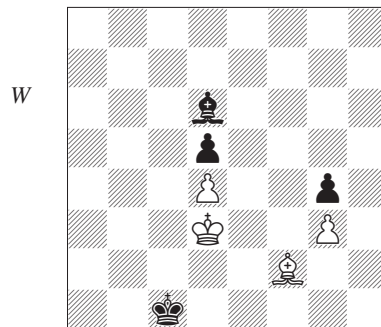
46 ♖e2 ♗c6 47 ♗d3 ♖b5 48 ♗c2 a5 49 ♗d3 a4 50 bxa4+ ♔xa4 (D)



51 ♗f2

Auf 51 ♗c2 dringt der schwarze König mit 51...♔a3 52 ♗f2 ♗b4 53 ♗d3 ♗b3 usw. weiter vor. Durch konstante Nutzung des Zugzwangs kommt der schwarze König Schritt für Schritt voran.

51...♗b3 52 ♗e1 ♗b2 53 ♗f2 ♗c1 (D)



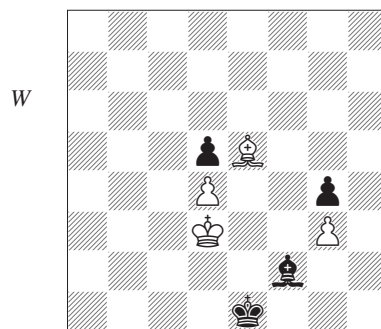
54 ♗e3+

54 ♗e2 ♗c2 ist auch nicht besser.

54...♗d1 55 ♗f2

55 ♗f4 ♗b4 56 ♗d2! ist ein netter Versuch, auf den Panchenko hinwies, rettet die Partie aber auch nicht. Panchenko's Analyse verläuft wie folgt: 56...♗e7 57 ♗f4 ♗e1 58 ♗e3 ♗b4 59 ♗e5 ♗d2+ 60 ♗d3 ♗g5 mit Gewinn.

55...♗a3 56 ♗e3 ♗c1+ 57 ♗d3 ♗d2 58 ♗e3 ♗e1 59 ♗f4 ♗f2 60 ♗e5 ♗e1 (D)

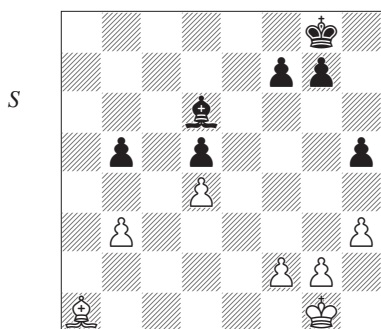


Der schwarze König hat in den letzten 16 Zügen einen weiten Weg hinter sich gebracht, aber nun ist er ins Herz der weißen Stellung vorgedrungen.

61 ♗c3 ♗e2 62 ♗b4 ♗f3 63 ♗c5 ♗e4! 0-1

TIPP 20

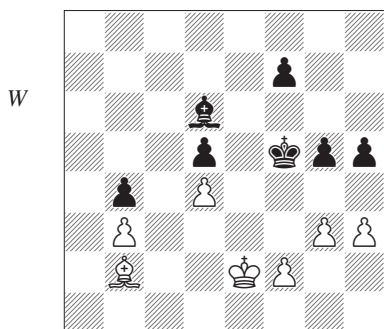
Bilden eines Freibauern



Khalifman – Salow
Kandidatenmatch (4. Partie)
Wijk aan Zee 1994

Weiß steht schlechter, weil der Bauer d4 seinen Läufer blockiert. Angesichts der symmetrischen Bauernstruktur und des Fehlens weiterer Schwächen sollte er dennoch Remis halten können, aber wie sich zeigt, genügt schon ein Fehler zum Verlust der Partie.

25...♖h7 26 ♜f1 ♜g6 27 ♜e2 b4 28 g3 ♜f5
29 ♜b2 g5 (D)



30 ♜c1?

Der einzige eindeutige Fehler von Weiß, aber er kostet ihn die Partie. Vermutlich war ihm der 31. Zug von Schwarz entgangen. Salow erwähnt 30 ♜d3!, und auf 30...g4 folgt 31 h4. Danach hätte Weiß wenig zu befürchten.

30...g4 31 hxg4+

Jetzt ist 31 h4 ♜e4 hoffnungslos für Weiß.

31...♜xg4!

Der Schlüssel des schwarzen Plans. Nun ist nach weiterem ...f5-f4 die Antwort gxf4

erzwungen, und der freie h-Bauer bringt die Entscheidung. Auch dieses Verfahren sollte man sich gut einprägen. Die Ausgangsstellung lässt kaum erahnen, wie Schwarz überhaupt zu einem Freibauern kommen soll, aber nun hat er es doch geschafft.

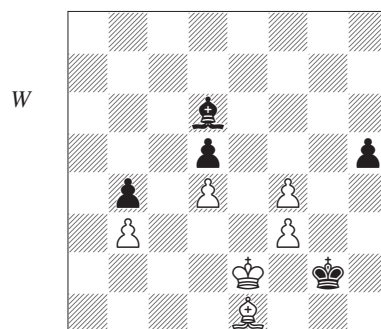
32 ♜d2 f5 33 ♜e1 ♜e7 34 ♜d2

34 f3+ ♜h3 hilft auch nicht.

34...♜d6 35 ♜e1 f4! 36 f3+

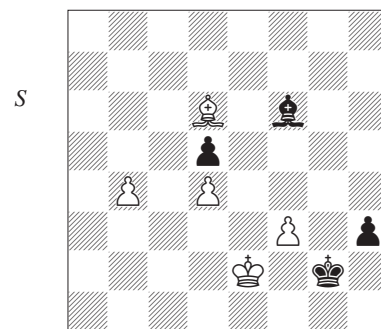
36 gxf4 ♜xf4 37 f3 ♜e7, und der h-Bauer marschiert.

36...♜h3 37 gxf4 ♜g2! (D)



Gegen den Plan ...♜e7 und ...h4 ist kein Kraut gewachsen.

38 f5 ♜e7 39 f6 ♜xf6 40 ♜xb4 h4 41 ♜d6 h3 42 b4 (D)



42...♜e7!

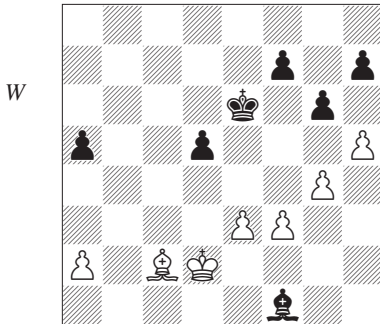
Ein hübsches Finale – der Bauer b4 wird eliminiert. Stattdessen würde nach dem übereilten 42...♜h4? (nur nichts überstürzen!) 43 b5 ♜g3? 44 ♜xg3 ♜xg3 45 b6 h2 46 b7 h1 ♖ 47 b8 ♗+ Weiß sogar noch gewinnen.

0-1

TIPP 21

Das Prinzip der zwei Schwächen

Eine Schwäche genügt oft nicht zum Verlust, und in vielen Stellungen ist das Eröffnen einer zweiten Front der Schlüssel zum Erfolg.



Miles – Mariotti
Las Palmas 1978

Schwarz hat eine Schwäche auf d5, aber das alleine würde nicht genügen.

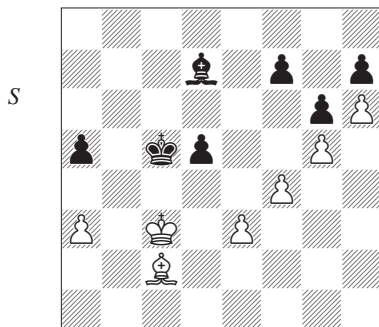
40 h6!

Fixiert eine weitere Schwäche auf h7. Weiß kann nun mit Ideen wie einem Läufermanöver nach g8 (in den Rücken der Abwehr) oder auch einem Läuferopfer auf g6 operieren. Miles schätzt die Stellung als remis ein, wenn Schwarz zu 40...gxh5 41 gxh5 h6 käme. Dann bliebe nur eine schwarze Schwäche übrig, die sich ausreichend verteidigen lässt.

40...♙b5 41 f4

Nicht 41 ♖c3? ♙e2.

41...♙d7 42 ♖c3 ♖d6 43 g5 ♖c5 44 a3 (D)



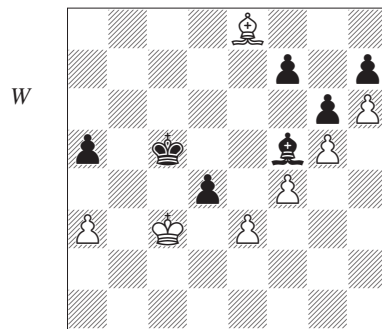
44...♙c8

Oder 44...♙b5 45 f5 ♙e8 46 ♙d3 ♖d6 (46...♙d7 47 fxg6 fxg6 48 ♙xg6 ist ein typisches

Beispiel für den Opfereinschlag am Königsflügel, für den der Weiße mit seinem 40. Zug die Grundlage geschaffen hat) 47 ♖d4, und Schwarz ist in Zugzwang. Beachten Sie, wie in diesen Varianten nicht nur der Felderkomplex c5/d5/e5, sondern auch die zweite Schwäche am Königsflügel bewacht werden muss. Damit ist die Verteidigung auf die Dauer überlastet.

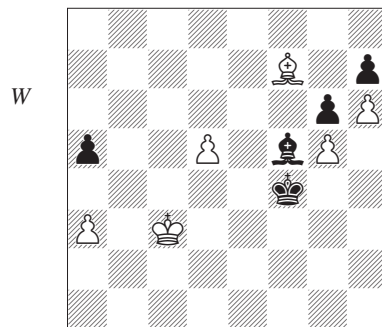
45 ♙a4 ♙f5 46 ♙e8 d4+ (D)

Verzweiflung. Passive Verteidigung mittels 46...♙e6 führt wieder zu einer Zugzwangstellung nach 47 a4 ♖d6 48 ♖d4 ♖e7 49 ♙c6 ♖d6 50 ♙b7, und Weiß gewinnt.



47 exd4+ ♖d5 48 ♙xf7+ ♖e4 49 d5 ♖xf4 (D)

Schwarz scheint zu einem gewissen Gegenspiel gekommen zu sein, aber das ist pure Illusion, wie der folgende, ebenso gefällige wie thematische taktische Schlag beweist.



50 ♙xg6! 1-0

Erneut erweist sich die zweite Schwäche als entscheidend. Nach 50...♙xg6 51 d6 ♙e8 52 g6 gewinnt Weiß.