

# Inhaltsverzeichnis

Zeichenerklärung	8
Einführung	9
<b>Teil 1: Offene Spiele</b>	<b>11</b>
<b>Italienische Partie</b>	<b>12</b>
<i>Das perfekte Zentrum</i>	12
<i>Läuferabtausch</i>	13
<b>Giuoco Piano</b>	<b>14</b>
Möller-Angriff	14
Evans-Gambit	16
<b>Zweispringerspiel</b>	<b>18</b>
Zweispringerspiel, Hauptvariante	18
Max-Lange-Angriff	19
<b>Königsgambit</b>	<b>21</b>
<b>Seltene 2. Züge</b>	<b>23</b>
<b>Russisch</b>	<b>25</b>
<b>Philidor</b>	<b>27</b>
<b>Vierspringerspiel</b>	<b>29</b>
<b>Schottische Partie</b>	<b>30</b>
<b>Spanische Partie</b>	<b>32</b>
<i>Manöver am Königsflügel</i>	32
<b>Spanisch, Teil 1</b>	<b>34</b>
Berliner Verteidigung	34
Alternativen im dritten Zug	36
<b>Spanisch, Teil 2</b>	<b>39</b>
Abtauschvariante	39
Verbesserte Steinitz-Verteidigung	40
Offener Spanier	41
Möller-System und Archangelsker Variante	43
<b>Spanisch, Teil 3</b>	<b>45</b>
Marshall-Angriff	45
Anti-Marshall	47
Frühes d4	47
Tschigorin	48
Breyer	50
Saizew	51
Geschlossener Spanier: Andere Systeme	52

<b>Teil 2: Halboffene Spiele</b>	<b>53</b>
<b>Sizilianisch</b>	<b>54</b>
<i>Drachenaufbau</i>	54
<i>Scheveninger Aufbau</i>	54
<i>Najdorf-Aufbau</i>	55
<i>Maroczy-Aufbau</i>	55
<i>c-Linie</i>	55
Drachenvariante	56
Beschleunigter Drachen	59
Klassisch (und Richter-Rausser)	60
Sozin	61
Scheveninger (und Keres-Angriff)	62
Klassischer Scheveninger	64
Taimanow	65
Paulsen	66
Najdorf (und Englischer Angriff)	68
Najdorf mit ♗g5	71
Najdorf mit ♗c4	73
Najdorf mit ♗e2 (und andere Züge)	75
Sweschnikow	76
Kalaschnikow	78
Moskauer Variante & Rossolimo	80
Grand-Prix-Angriff	81
Geschlossener Sizilianer	82
c3-Sizilianer	83
4 ♖xd4 und andere Nebenvarianten	84
<b>Französisch</b>	<b>86</b>
<i>Die Bauernkette</i>	86
<i>Der schlechte Läufer</i>	86
Abtauschvariante	87
Vorstoßvariante	88
Tarrasch	90
Rubinstein	92
Winawer	93
Klassische Variante	94
<b>Caro-Kann</b>	<b>96</b>
<i>Das offene Zentrum</i>	96
Abtausch & Panow	96
Vorstoßvariante	98
Hauptvariante: 4... ♗f5 (und Abweichungen)	99
Hauptvariante: 4... ♗d7 (und 4... ♗f6)	101
<b>Aljechin</b>	<b>103</b>
<b>Skandinavisch</b>	<b>105</b>
<b>Nimzowitsch</b>	<b>107</b>

<b>Pirc/Moderne Verteidigung</b>	<b>108</b>
Dreibauern-Angriff	108
Klassische Variante	109
1800er Angriff	110
Tschechisches System	111
Gurgenidse-System	113
Fianchetto	113
Anti-Pirc	114
<b>Owen-Verteidigung</b>	<b>116</b>
<b>Teil 3: Damengambit</b>	<b>117</b>
<i>Der weißfeldrige Läufer</i>	117
<b>Angenommenes Damengambit</b>	<b>118</b>
3 e4	118
3 ♖f3 mit 4 e3	120
Zweispringer-Variante (4 ♖c3)	121
<b>Abgelehntes Damengambit</b>	<b>123</b>
<i>Karlsbader Struktur</i>	123
Orthodox & Lasker	123
Tartakower	125
Abtauschvariante	126
5 ♙f4	127
Katalanisch	128
Tarrasch & Verbesserte Tarrasch-Verteidigung	129
Cambridge Springs	131
<b>Slawisch</b>	<b>132</b>
Hauptvariante mit 6...e6 (und frühe Abweichungen)	132
Hauptvariante mit 6...♗bd7	134
Frühes e3	135
Slawisch mit ...a6	135
Abtauschvariante	137
<b>Halbslawisch</b>	<b>138</b>
5 ♙g5 und Botwinnik-Variante	138
5 e3 und Meraner Variante	140
<b>Bauernkeil-Variante und Slawisches Gambit</b>	<b>142</b>
<b>Tschigorin und seltene Varianten</b>	<b>143</b>
<b>Blackmar-Diemer-Gambit</b>	<b>145</b>
<b>Teil 4: Indische Verteidigungen</b>	<b>146</b>
<b>Nimzoindisch</b>	<b>147</b>

<i>Der isolierte Damenbauer</i>	148
<i>Idee für Weiß Nr. 1: Vorstoß d4-d5</i>	148
<i>Idee für Weiß Nr. 2: Angriff im Zentrum</i>	149
<i>Idee für Weiß Nr. 3: Angriff am Königsflügel</i>	149
<i>Idee für Weiß Nr. 4: Spiel am Damenflügel</i>	149
<i>Idee für Schwarz: Vereinfachung</i>	149
<i>Spiel gegen die Schwächen am Damenflügel</i>	150
Sämisch & 4 f3	150
Rubinstein	152
Leningrader Variante	153
Kasparow-Variante	155
Klassische Variante (4 ♖c2) & Andere	156
<b>Damenindisch</b>	<b>159</b>
4 g3	159
4 a3	161
4 e3 & 4 ♗f4	162
<b>Bogo-Indisch</b>	<b>163</b>
<b>Königsindisch</b>	<b>165</b>
<i>Bauernstürme</i>	165
Klassische Variante: Einleitung	166
Klassische Hauptvariante	169
Sämisch	171
Vierbauern-Angriff	173
Fianchetto	174
Awerbach und seltene Varianten	176
<b>Grünfeld</b>	<b>177</b>
<i>Das Grünfeld-Zentrum</i>	177
Abtausch: Einleitung & Klassische Variante	178
Moderne Abtauschvariante	180
Russisches System	182
Fianchetto	183
Frühe Läuferzüge (und Nebenvarianten)	184
<b>Benoni-Systeme</b>	<b>186</b>
Modernes Benoni	186
<b>Wolga-Benkö-Gambit</b>	<b>189</b>
<b>Holländisch</b>	<b>191</b>
Stonewall	191
Leningrader System	193
Klassisches System	194
Dies & Das	195
<b>Trompowsky</b>	<b>196</b>
<b>Torre, Barry und Colle</b>	<b>198</b>
<b>Richter-Weressow</b>	<b>199</b>
<b>...d6-System</b>	<b>200</b>
<b>Springer-Tango &amp; Budapester Gambit</b>	<b>201</b>

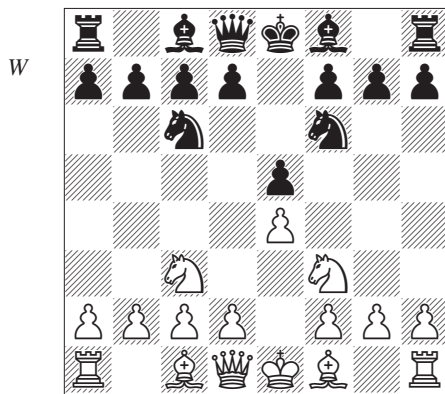
<b>Teil 5: Flankeneröffnungen</b>	<b>203</b>
<b>Englisch</b>	<b>204</b>
Symmetrie-Variante: Spiel am Damenflügel	204
Symmetrie-Variante: Spiel im Zentrum	206
Symmetrie-Variante: Igel	207
Vierspringer-Variante	208
Botwinnik-System	209
Drachen mit vertauschten Farben	210
Nimzo-Englisch	211
<b>Réti</b>	<b>213</b>
<b>Anti-Grünfeld</b>	<b>214</b>
<b>Englische Verteidigung</b>	<b>215</b>
<b>Bird-Eröffnung</b>	<b>216</b>
<b>Larsen-Eröffnung</b>	<b>217</b>
<b>Van-Geet-Eröffnung</b>	<b>218</b>
<b>Grobs Angriff</b>	<b>219</b>
Index der Varianten	220

# Vierspringerspiel

1 e4 e5 2 ♖f3 ♗c6 3 ♗c3 ♖f6 (D)

3...g6 ist eine interessante Option, worauf Weiß vermutlich 4 d4 versuchen sollte.

3...♗c5 4 ♗xe5! sollte gut für Weiß sein. Beachten Sie, dass 4...♗xf2+? 5 ♖xf2 ♗xe5 6 d4! dem Anziehenden das Zentrum und das Läuferpaar überlässt.



Seit langem weiß man, dass diese Variante, die phantasievoll Vierspringerspiel genannt wird, dem Weißen keinen echten Vorteil verspricht.

4 ♗b5

Das ist eine Interpretation spanischer Art – Weiß droht, auf c6 und e5 zu schlagen.

4 d4 ist eine weniger aussichtsreiche Version des Schottischen, da Weiß sich mit seinem Springer bereits auf c3 festgelegt hat. Nach 4...exd4 5 ♗xd4 (das Belgrader Gambit, 5 ♗d5, bereitet Schwarz nach 5...♗e7 6 ♗f4 d6 7 ♗xd4 0-0 keine echten Schwierigkeiten) 5...♗b4 6 ♗xc6 bxc6 7 ♗d3 0-0 8 0-0 d5! 9 exd5 (9 e5 ♗g4 nebst 10...f6 ist auch gut für Schwarz) 9...cxd5 10 ♗g5 c6 hat Schwarz keine Probleme.

4...♗b4

Das ist wahrscheinlich am sichersten, aber wenn Schwarz ehrgeizig ist, hat er eine gute Alternative in 4...♗d4, was von Rubinstein bevorzugt wurde. Weiß kann nun kneifen, und zwar mit 5 ♗xd4 exd4 6 e5 dxc3 7 exf6 ♖xf6 8 ♖e2+ ♖e7 und sehr wahrscheinlichem Remis, oder 5 ♗a4 spielen, wonach 5...c6!? (oder 5...♗c5) 6 ♗xe5 d6 7 ♗f3 ♗g4 dem Nachziehenden genug Kompensation gibt.

5 0-0 0-0

5...d6? bringt Schwarz an den Rand des Verlustes: 6 ♗d5, gefolgt von 7 d4 und 8 ♗g5.

6 d3 d6 7 ♗g5

Nun ist die offensichtliche Drohung ♗d5, mit fataler Schwächung des schwarzen Königsflügels.

7...♗xc3

Schwarz kann die Symmetrie nicht durch 7...♗g4? halten: 8 ♗d5 ♗d4 9 ♗xb4 ♗xb5 10 ♗d5 ♗d4 11 ♖d2! c6 (11...♖d7 12 ♗xf6+ gxf6 13 ♗xf6 mit der Drohung ♖g5#) 12 ♗xf6+ gxf6 13 ♗h4 ♗xf3 14 ♖h6 ♗e2+ 15 ♖h1 ♗xg2+ 16 ♖xg2 ♗f4+ 17 ♖h1 ♗g6 18 ♖g1 mit gewaltigem Angriff.

8 bxc3 ♖e7

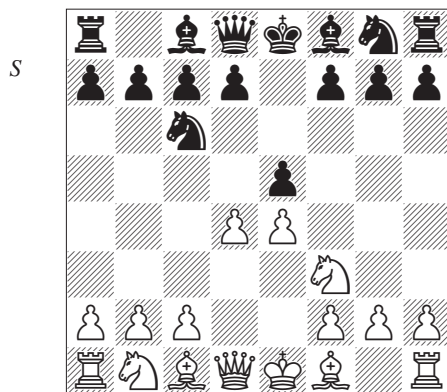
Die Stellung ist ausgewogen – der Anziehende wird ♗e1 und d4 spielen, aber nach ...♗d8 und ...c5 hat er nichts Eindeutiges. Die zwei Läufer brauchen offene Diagonalen, um ordentlich arbeiten zu können, und hier steht Schwarz solide genug, um die Sache geschlossen zu halten. Außerdem hat er bequeme Felder für seine übrigen Figuren, und sein Läufer hat die richtige Farbe, um nicht von seinen Zentrumsbauern behindert zu werden.

# Schottische Partie

1 e4 e5 2 ♘f3 ♗c6 3 d4 (D)

Garri Kasparow hat die Schottische Partie als „die einzige ernste Alternative zur Spanischen Partie“ bezeichnet. Bei solchen Dingen kennt er sich in der Regel gut aus, so dass seine Meinung Beachtung verdient. Weiß stößt sofort mit d4 vor, um den schwarzen Zentrumshalt zu zerstören und weitere Linien für seine Figuren zu öffnen.

Mit 3 c3, der Ponziani-Eröffnung, kann der Vorstoß nicht günstig vorbereitet werden, denn nach 3...♗f6 4 d4 ♗xe4 5 d5 ♗e7 6 ♗xe5 ♗g6 7 ♖d4 ♗e7 8 ♗xe4 ♗xe5 9 ♗xe5+ ♗xe5 10 ♙f4 ♙d6! birgt das Endspiel für Schwarz keine Gefahr.



## 3...exd4

Es ist wirklich obligatorisch, den weißen Bauern zu schlagen.

3...d6 führt zu einem schlechten Philidor, wo sich der Springer schon auf c6 festgelegt hat.

## 4 ♗xd4

4 c3 ist das Göring-Gambit, das weniger aufregend ist als es aussieht. Mit 4...d5 kann der Nachziehende sofortigen Ausgleich beanspruchen, oder mit 4...dxc3 5 ♗xc3 ♙b4 6 ♙c4 d6 7 ♗b3 ♗e7 die Herausforderung

annehmen, wonach Weiß genug für den Bauern hat, aber nicht mehr als das.

## 4...♗f6

Nimmt den Bauern e4 ins Visier, was ein gewisses Zugeständnis erzwingt.

4...♙c5 5 ♙e3 ♗f6 6 c3 (6 ♗b5 wurde von Ponomarjow gespielt, aber für alle, die nicht gerade Weltmeister gewesen sind, ist dieser Zug mit Vorsicht zu genießen – nach 6...♙xe3 7 fxex3 kontrollieren die verdoppelten e-Bauern eine Menge Felder, aber sind dennoch extrem hässlich, und nach 7...♗h4+ 8 g3 kann Schwarz nach d8 zurückgehen oder 8...♗xe4 9 ♗xc7+ ♔d8 10 ♗xa8 ♗xh1 mit völlig unklarer Stellung spielen) 6...♗ge7 ist eine andere Hauptvariante, die auf schnelle Entwicklung setzt und ...d5 vorbereitet. Nach 7 ♙c4 ♗e5!? (7...b6 8 0-0 ♙b7 mit der Absicht, lang zu rochieren, ist eine ausgezeichnete Alternative) 8 ♙e2 ♗g6 opfert Weiß den Bauern e4, zum Beispiel 9 0-0 d6 10 f4 ♗xe4 11 ♙f2 ♙xd4 12 cxd4 ♗5g6 13 g3 ♙h3 14 ♙f3 ♗f5 15 ♗e1 d5 16 ♗b3 0-0 17 ♗c3 c6 18 ♗xb7 ♗fb8 19 ♗c7 ♗f6 mit Ausgleich.

4...♙b4+!? 5 c3 ♙c5 ist auf hohem Niveau ebenfalls beliebt – ohne den Zug ...♗f6 zu benötigen, provoziert Schwarz c3, um die natürliche Entwicklung des Springers auf dieses Feld zu verhindern.

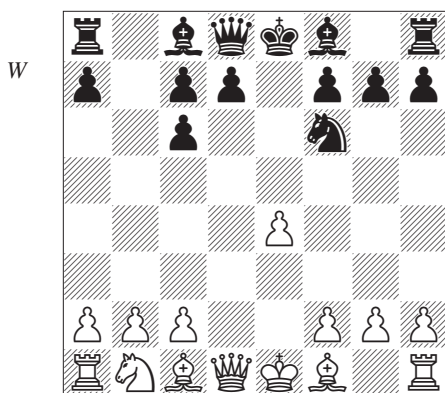
4...♗h4?! ist extrem riskant. Weiß kann sofort 5 ♗b5 spielen, aber 5 ♗c3 ♙b4 6 ♗b5 sieht noch besser aus, wonach 6...♗xe4+ 7 ♙e2 dem Weißen eine Wagenladung an Kompensation gibt.

## 5 ♗xc6

5 ♗c3 ♙b4 leitet zum schottischen Vierspringerspiel über.

## 5...bxc6 (D)

Natürlich nicht 5...dxc6? 6 ♗xd8+ ♔xd8, wonach Schwarz im Endspiel keine Kompensation für seine verkrüppelte Bauernmajorität hat.



Wie sich zeigen wird, bestehen die Trümpfe des Schwarzen darin, dass er alle seine Figuren schnell auf gute Felder entwickeln kann. Auf der anderen Seite besitzt Weiß einen strukturellen Vorteil. Daher muss der Nachziehende versuchen, im Laufe der nächsten Züge relevantes Spiel aufzuziehen. Weiß dagegen muss nur lebend aus der Eröffnung herauskommen, um langfristigen Vorteil zu beanspruchen.

#### 6 e5

Bedroht den Springer, der keine stabilen Felder zur Verfügung hat. Schwarz muss nun sehr genau vorgehen, um nicht in die Passivität gedrängt zu werden.

#### 6...♖e7! 7 ♖e2

Wenn man den Kommentar zum 5. Zug in Betracht zieht, sollte klar sein, dass Weiß besser steht, sobald sich beide Seiten voll entwickelt haben. Deshalb unternimmt Schwarz dieses Störmanöver, das die weiße Entwicklung behindert. Es ist wahr, dass er damit auch seine eigene Entwicklung behindert, aber seine Dame wird (nach ...♞d5) mehr Zugmöglichkeiten haben als die weiße Dame, die an den Bauern e5 gebunden ist. Ich habe dies so darzustellen versucht, als ob ...♖e7 „den Anforderungen der Stellung entspricht“,

aber tatsächlich sind alle solche Behauptungen im Rahmen der Eröffnungstheorie schlimmstenfalls inkorrekt und bestenfalls ein logischer Fehlschluss – man fing an, 6...♖e7 zu spielen, weil Schwarz nach 6...♞d5 verpflichtet wurde und nach Alternativen suchen musste, dann fand man diesen Zug und stellte fest, dass er funktionierte.

#### 7...♞d5 8 c4

Dem Springer sofort einen Tritt zu versetzen, ist sinnvoll und erzwingt eine Konzession – Schwarz muss entweder seinen Läufer oder seinen Springer schlecht stellen.

#### 8...♙a6

8...♞b6 ist die Alternative, wonach Schwarz ein Spiel auf der a-Linie (...a5-a4) oder eine schnelle Entwicklung (mittels ...♙a6, ...♖e6 und ...♞b4) anstrebt.

#### 9 b3

Weiß kann auch 9 g3 spielen, aber ich denke, dass die sofortige Deckung des c-Bauern flexibler ist.

#### 9...g5!

Dies ist ein perfektes Beispiel, wie gute Eröffnungszüge gefunden werden. Der Grund für diesen schwarzen Zug ist, dass die alternative Läuferentwicklung 9...g6 auf 10 f4! trifft, wonach Weiß bereit ist, ♖f2 und ♙a3 zu spielen, was unangenehme Konsequenzen mit sich bringt. Also erkannte Schwarz, dass er f4 kontrollieren und gleichzeitig seine eigene Entwicklung erleichtern musste, und entdeckte dieses Juwel. Ein typischer Spielverlauf ist nun:

10 g3 ♙g7 11 ♙b2 0-0 12 ♙g2 ♖ae8 13 0-0 ♙xe5!? 14 ♖xe5 ♖xe5 15 ♙xe5 ♖xe5 16 cxd5 ♙xf1 17 ♙xf1 cxd5

Das Endspiel befindet sich in einem dynamischen Gleichgewicht – wenn Weiß die Türme unter Kontrolle halten kann, steht er deutlich besser, aber wenn sie aktiv werden, kann Weiß schnell ins Gras beißen.