



LEKTION 2

DIREKTER ANGRIFF AUF BAUERN

Lernziel: IPS 2100

Inhalt

Einführung

Ausblick

Beispielpartie

Einführung

Einige Kritiker von Chess960 meinen, es müssten Stellungen existieren, in denen der Anziehende forciert die Partie gewinnen kann. Viele vergessen dabei, dass es auch einige Schachspieler gibt, die, wie der russische Meister Rauser, behaupten, 1.e2-e4 sei der beste Zug und Weiß könne so forciert gewinnen! Der Entwicklung des traditionellen Schachs hat dies jedoch in keiner Weise geschadet. Und bis ins heutige Computer-Zeitalter sind diese Stellungen und Gewinnwege noch immer nicht gefunden! Von der Hand zu weisen ist jedoch nicht, dass in einigen Startpositionen der weiße Anzugsvorteil schwerer wiegen kann als im traditionellen Schach. Zu diesen Stellungen gehören z. B. die Positionen, in denen Weiß schon mit dem ersten Zug einen Bauer angreifen und so sofort den Gegner unter Druck setzen kann.

Ausblick

Die 3. Lektion wird sich mit Startpositionen beschäftigen, in denen *frühe Attacken* möglich sind.

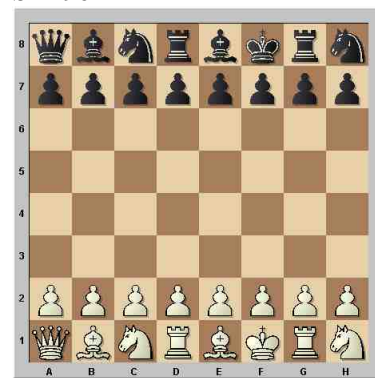
Beispielpartie

Almasi - Svidler

CCM5 FiNet Chess960 WM

Mainz (3), 2005

SP 296



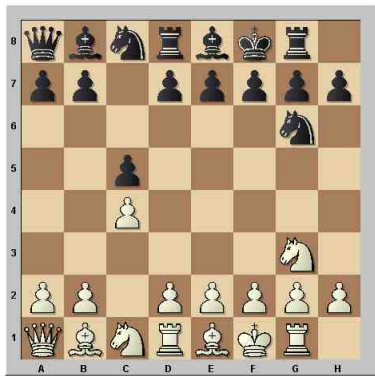
1.c4 Damit greift Weiß sofort den $\Delta h7$ an. Schwarz verfügt allerdings über eine ganze Reihe an Verteidigungsmöglichkeiten. **1...c5** Eine originelle Idee des Weltmeisters. Svidler will symmetrisch antworten, da natürlich auch Weiß die Probleme mit dem Feld h2 hat. **1...g6?!** ist wahrscheinlich die schlechteste Möglichkeit, den Bauer zu schützen. Schwarz sperrt seinen Springer in der Ecke ein und schwächt zudem seine Position am Königsflügel (das Feld h6 ist jetzt schwach). Um das zu reparieren, müsste er noch f6 und $\Delta f7$ folgen lassen. **1...0-0** Die g-Rochade ist die elegantere Lösung. Beim Chess960 kann man mitunter schon im ersten Zug rochieren, aber gewöhnlich wartet man damit, um dem Gegner nicht zu früh Einblick in die eigenen Pläne zu gewähren. **1... $\Delta g6$** wäre mein Favorit gewesen, da der Springer sonst passiv in der Ecke steht. **2. $\Delta g3$** Kaum Nutzen zieht Weiß aus





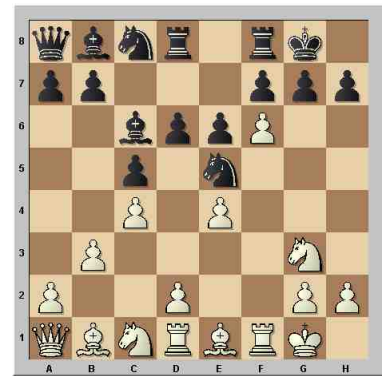
Chess960 Prinzipien & Geheimnisse

2. ♖xh7 ♕xh2 3. ♖xg8 wegen 3... ♖xg8 Es ist ratsam, die Symmetrie hier zu brechen. (Falls 3... ♖xg1, dann gibt es eine interessante Variante 4. ♖h7 ♕h2 5. d4!? g6 6. dxc5 ♕e5 7. ♖d3 ♕f6 8. ♖g3 ♖g7 9. ♖e4 ♖xh7 10. ♖xf6+ exf6 11. ♕c3 und Weiß steht auf Gewinn, da die schwarzen Felder nicht mehr zu halten sind: 11... ♖g7 12. b4+-) Auf 4. ♖g3 folgt 4... ♖xg1 5. ♖xg1 ♖g6 und hier kann man die Symmetrie wieder herstellen. Weiß verfügt bestenfalls über einen minimalen Vorteil. **2... ♖g6**



3.0-0 3. b3?! wäre ein typischer Chess960-Fehler, der Weiß zwingen würde, ein unfreiwilliges Gambit zu spielen. 3... ♕e5! 4. d4! ♕xd4 5. ♕c3 ♕xc3 6. ♖xc3 ♖ 3... d6? Dieser Zug sperrt einfach die Diagonale für den ♕b8, während der Weiße sich mit b3 optimal aufbauen kann. Die Kunst der Symmetrie besteht darin, dass man die guten Züge des Gegners wiederholt, die schlechten aber nicht! Hier sollte der Nachziehende dem weißen Beispiel folgen und ebenfalls der g-Rochade den Vorzug geben! ♖3...0-0 **4. b3!** Weiß bringt damit auch seine Eck-

dame ins Spiel. **4...0-0** **5. f4!?** Die erste Folge von 3...d6 ist, dass das Feld f4 nicht mehr unter schwarzer Kontrolle ist. Weiß wählt jetzt einen aggressiven Plan und bereitet einen Angriff am Königsflügel vor. Das offenkundige 5. d4! sieht auch gut aus. Weiß kämpft um das Zentrum und entwickelt seine Figuren. Nach 5... cxd4 6. ♖xd4 a6!? mit der Idee ♕a7 7. ♕c3 e5 8. ♖g4 steht Weiß besser. **5... ♕c6** Der Computerzug 5... d5!? führt nach 6. f5 ♖e5 (6... ♕e5? 7. d4 ♕xd4+ 8. ♖xd4 cxd4 9. fxc6 hxc6 10. ♖xd4+- mit Materialvorteil und guten Angriffsperspektiven.) 7. cxd5 ♖xd5 8. ♕e4 zu einer sehr originellen Stellung, in der Weiß jedoch deutlich besser entwickelt ist und deswegen über einen gewissen Vorteil verfügt. **6. e4!** Der ♖d1 kann jetzt auch über e2 ins Spiel kommen. Auch stark war 6. ♖h5!, um die Schwächung der Rochadestellung zu provozieren. Nach 6... f6 folgt 7. ♕f5 (Nach 7. f5 ♖e5 8. ♖f4± hat Schwarz ein Loch auf e6.) 7... e5 (Prinzipiell wäre 7... b5. Dann folgt 8. ♕e6+ ♖h8 9. f5! ♕xg2 10. fxc6 und falls 10... ♕xf1, dann 11. ♕d5! +-) 8. ♕e6+ ♖h8 9. f5± **6... e6** Das grausam aussehende 6... f6 wäre möglicherweise noch die bessere Option gewesen. **7. f5 ♖e5** 7... exf5 öffnet zumindest die große Diagonale für ein Gegenspiel, aber natürlich steht Weiß auch dann nach 8. exf5 ♖e5 9. f6 klar besser. **8. f6**



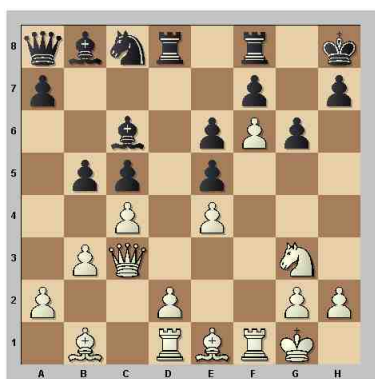
Dieser starke Keilbauer soll Schwarz noch arge Kopfschmerzen bereiten. **8... g6** 8... gxf6? 9. ♖h5+- ist noch schlechter. **9. ♖c3** Mit der Idee gespielt, die Dame nach h6 zu bringen. **9... ♖h8!?** Svidler bildet seine Verteidigung um den starken ♖e5 herum. So will er die Drohung ♖e3-h6 parieren. Hatte er noch die Zeit für 9... ♖b6 um erst nach 10. ♖e3 ♖h8 zu spielen? Weiß verfügt in diesem Fall über eine unangenehme Möglichkeit: 11. ♖g5! und der Königsflügel ist blockiert. Nur mit großer Mühe kann Schwarz die Mattdrohungen abwehren: 11... ♖bd7 12. ♖f4 ♖g8 13. ♖h4 (mit der Drohung ♖h7) 13... ♖f8, aber nach 14. d4! cxd4 15. ♖d3 ♖xd3 16. ♖xd3 a6 17. ♖e2 ♕a7 18. ♖dh3 werden die neuerlichen Drohungen übermächtig: 18... d3+ 19. ♖h1 ♕e3 20. ♖xh7+ (20. ♖xe3 b5 21. ♖eh3 ist noch einfacher.) 20... ♖xh7 21. ♖h4 ♖g7 22. fxc6+ ♖xg7 23. ♖xh7+ ♖f8 24. ♖xe3 und Weiß gewinnt. **10. ♖d3!** Eine gute praktische Entscheidung, obwohl 10. ♖e3 auch nicht schlecht war. Weiß tauscht einfach die stärkste Figur des Gegners ab. Nach 10. ♖e3! g5!? (Falls 10... ♖g8,



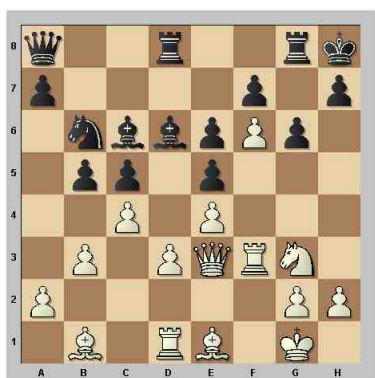


Chess960 Prinzipien & Geheimnisse

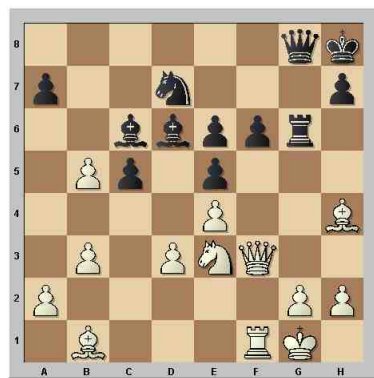
dann 11. ♖g5 (Aber nicht 11. ♖h6 wegen 11...g5 (11...♟b6))) 11. ♖xg5 ♜g8 12. ♖h5 ♟b6 13. ♟d3 und Schwarz besitzt keine ausreichende Kompensation für den Bauern, spielt aber noch mit: 13...♟bd7 14. ♟xe5 ♟xe5 15. ♟f2 ♜g6 16. d4 cxd4 17. ♟xd4 ♜dg8 18. ♜f4+-
10...b5 Um den Gegner ein wenig abzulenken... **11. ♟xe5 dxe5**



12. ♖e3!? Weiß spielt auf Matt. Nicht konsequent wäre 12. cxb5 ♟xb5 13. d3 ♟d6 14. ♟f2 ♜c6 15. ♜c1 ♟b6 16. ♟xc5± und obwohl Weiß den Bauern auf c5 gewonnen hat, gibt es noch ein wenig Hoffnung für den Schwarzen. **12...♟d6 13. d3 ♟b6 14. ♜f3** Führt zusätzlich den Turm in den Angriff. Vorzugsweise möchte sich dieser auf h3 niederlassen. **14...♜g8**

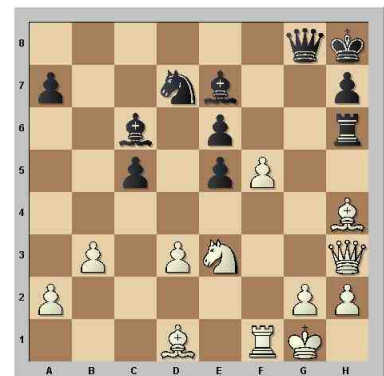


15. ♟f1? Damit lässt Weiß den Gegner zurück ins Spiel finden. Richtig gewesen wäre 15. ♖g5!! ♟f8 16. ♟d2 und falls (16. cxb5 ist auch möglich. Stark wäre auch 16. ♟e2 ♟xe4 17. ♜h3!) 16...h6, dann 17. ♟e2! +- nebst ♜h3 und Weiß gewinnt.
15...g5! So sichert Schwarz seinen Königsflügel ab. **16. ♜g3 ♟d7** Svidler hat sich sehr bemüht, in den letzten Zügen seine Figuren zu entwickeln und erreicht nach 15...g5! sogar eine bessere Koordination der Figuren als sein Gegner. **17. ♜xg5 ♜xg5 18. ♖xg5 ♜g8** Weiß hat keine Zeit, um den Stolz seiner Stellung, den ♟f6 zu decken. **19. ♖h5 ♜g6** Nicht 19...♟xf6 wegen 20. ♖xf7 **20. ♟h4 ♖g8 21. ♟e3** Nach 21. ♖f3 folgt einfach 21...♜h6 **21...♟xf6 22. ♖f3 ♟d7** Schwarz hat das schlimmste überstanden. **23. ♜f1 f6 24. cxb5!**



Dies ist wohl der einzige sichtbare Vorteil, den Weiß hier erreichen kann. Der ♟c5 ist etwas schwächer als der ♟d3, dazu kann Weiß das Feld c4 gut brauchen. **24...♟xb5 25. ♟c2!±** Weiß bringt seinen Läufer ins Spiel und erreicht eine harmonische Stellung.

25...♟c6? Schwarz bereitet f5 vor, erlaubt Weiß jedoch, seinen Läufer weiter zu aktivieren. Besser war 25...♟e7! mit der Idee, in einem günstigen Moment seinen Springer umzugruppieren: ♟b8-c6-d4.
26. ♟d1! f5 27. ♖h3! Eine gute positionelle Entscheidung. **27...♜h6** Nach 27...fxe4?! 28. dxe4 ♟xe4 folgt 29. ♟f3 ♟xf3 30. ♖xf3 und die schwarze Bauern sind so schwach, dass Weiß besser steht, trotz eines Minusbauern. 27...f4 28. ♟c4 ♟c7± wäre vielleicht besser gewesen, aber die Bauernstruktur des Weißen ist besser und er kann ruhig weiterspielen. 27...c4 28. ♟xc4 ♟c5+ scheitert an 29. ♟f2 **28. exf5 ♟e7**



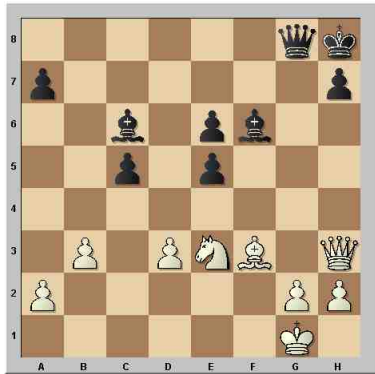
Zu großen Verwirrungen führt 28...c4!? 29. fxe6 ♟c5 30. exd7 ♜xh4 31. ♖g3 ♟xe3+ 32. ♟h1 ♖xg3 33. d8♖+ ♖g8 34. ♖f6+ ♖g7 35. ♖xc6 ♟f4 36. ♖e8+ ♖g8 37. ♖xg8+ ♟xg8 38. bxc4 ♜h2+ 39. ♟g1 ♜h6 40. ♟f2± und am Ende steht Weiß besser. Diese Variante war in Zeitnot unmöglich zu berechnen. **29. f6!** Dieser geschickte Zug, den Almasi schon im Voraus gesehen haben musste, sichert Weiß den Vorteil. **29...♟xf6 29...♟xf6 30. ♟xf6+**



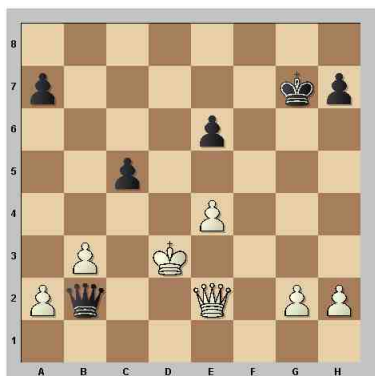


Chess960 Prinzipien & Geheimnisse

Rxf6 31. Rxf6 Nxf6 32. Lf3 ist auch besser für Weiß.
30. Lxf6+ Rxf6 31. Rxf6 Lxf6 32. Lf3

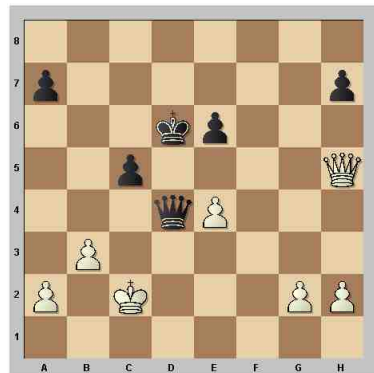


32...e4! Svidler verteidigt sich aktiv und stellt Weiß vor große praktische Probleme. **33. Lxe4 Lxe4 34. dxe4 Ld4 35. Lg7 36. Lf2 36.g3?** wäre falsch wegen **36... Wh6! 36... Lxe3+** Falls **36... Wh6** , dann **37. h3 ± 37. Lxe3** Almasi hat gesehen, dass Schwarz kein Dauerschach geben kann. **37... Wd4+ 38. Le2 Wb2+ 39. Ld3 Lg7 40. We2**



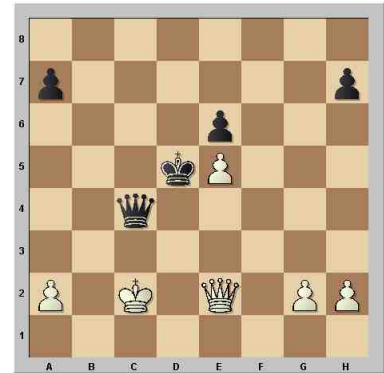
Es ist unter psychologischen Gesichtspunkten verständlich, dass Almasi versucht alles unter Kontrolle zu behalten. In Damenendspielen ist aber wichtig, den König zu aktivieren. Die weiße Dame stand gut auf f3 und er sollte daher hier

40. Lc4! spielen. Nach **40... Wxa2 (40... Wd4+ 41. Lb5+ – und der weiße König bleibt aktiv.) 41. Lxc5 Wa6 folgt **42. Wg3+ Lf6 43. Wf4+ Lg6 44. Wd6 Wa3+ 45. b4 We3+ 46. Wd4+ – **40... Wd4+ 41. Lc2 Lf6** Schwarz nutzt die Gelegenheit und aktiviert seinen König. **42. Wf3+ Le5 43. Wh5+ Ld6******



44. e5+ ? Beide Spieler hatten kaum noch die Bedenkzeit, um dieses komplizierte Endspiel präzise zu spielen. **44. Wxh7 Wf2+ 45. Ld3 Wxa2 46. Wb7** mit der Falle **46... Wg2?? 47. e5** scheint eine bessere Option zu sein, aber auch Ihr Kursleiter ist nicht sicher, ob Schwarz hier oder sogar früher ein Dauerschach nachweisen kann. **44... Ld5? 44... Wxe5!** ist möglich, da der schwarze König sehr aktiv bleibt. Aber ohne genauere Berechnungen traute Svidler sich nicht in das Bauernendspiel zu gehen, wo der Gegner über einen entfernten Freibauer verfügen kann. **45. Wxe5+ Lxe5 46. Ld3 Lf4= 45. We2?** Richtig wäre **45. Wxh7 Wf2+ 46. Ld3 Wd4+ 47. Le2 Wg4+ 48. Le3 ±** und der König entkommt dem lästigen Dauerschach. **45... $\text{c4!?$ 46. bxc4+?** Die letzte Chance bestand noch

in einem Abwartezug, z. B. **46. h3 cxb3+ 47. axb3** , um den b-Bauer zu behalten. **46... Wxc4+**



Mit diesem Abtausch sichert sich der Schwarze das Unentschieden im Bauerendspiel. **47. Wxc4+ Lxc4 48. Ld2 Ld4 49. Le2 a5!** Jetzt kann nichts mehr passieren, da am Ende nur die a-Bauern übrig bleiben. **50. Ld2** Oder **50. a4 Lxe5 (50... Lc4? 51. g4) 51. Le3 h5 52. g3 Lf5 53. h3 e5 54. Lf3 e4+ 55. Le3 Le5 56. g4 hgx4 57. hgx4 Ld5 58. g5 Le5 59. g6 Lf6 60. Lxe4 Lxg6 61. Ld5 Lf6 62. Lc5 Le6 63. Lb5 Ld6 64. Lxa5 Lc7= **50... a4 51. g3 Lxe5 52. Le3 Lf5 53. h3 e5 54. Lf3 h5 55. g4+ hgx4+ 56. hgx4+ Lg5** Der entfernte Freibauer ist hier nicht viel wert, da der schwarze König nach dem Bauerntausch rechtzeitig nach c7 oder c8 kommt. **57. Le4 Lxg4 58. Lxe5 a3=** Eine gigantische Partie, die Almasi eigentlich zwei Mal fast gewonnen hatte, aber eben nur fast... 1/2-1/2**

