

Die Eröffnung

Ein gängiges Konzept besteht darin, sich ein möglichst tiefes und sicher beherrschtes Eröffnungsrepertoire zuzulegen. So lassen sich ausschließlich oder fast ausschließlich mit reinem Wissen Schachpartien gewinnen:

Weber, Peter (2215) - **Rosen, Bernd** (2305) [B45]
BL2-W, 1989

1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 Sc6 Das sizilianische Vierspringerspiel gilt als ziemlich sichere, aber etwas passive Spielweise für Schwarz. **6.Sxc6** Die ambitionierteste Fortsetzung. [6.Sdb5 ist der andere Hauptzug. 6...Lb4 (6...d6 7.Lf4 e5 8.Lg5 führt nachträglich zur Sveshnikov-Variante.) 7.a3 (7.Lf4 Sxe4 8.Sc7+ Kf8 führt zu haarsträubenden Verwicklungen.) 7...Lxc3+ 8.Sxc3 d5 9.exd5 exd5 führt zu einer ziemlich langweiligen Stellung mit geringem Vorteil für Weiß. Schwarz kann aber mit aktivem Figurenspiel die Schwäche des Bd5 ausgleichen.] **6...bxc6 7.e5 Sd5 8.Se4 Dc7 9.f4 Db6 10.c4** Weiß möchte den Sd5 vertreiben, um sich mit einer Figur häuslich auf dem Feld d6 einzurichten. **10...Se3** [10...Lb4+ 11.Ke2 La6 12.Kf3 wird häufiger gespielt.] **11.Dd3 Lb4+ 12.Ld2 0–0 13.b3 a5 14.Lxb4 Dxb4+ 15.Kf2** [Vorsicht: 15.Ke2 Sxc4! 16.bxc4? (16.Dxc4? La6–+) 16...Db2+– +] **15...Sg4+ 16.Kf3 f5 17.Sd6** Weiß hat sein strategisches Ziel (Besetzung von d6 mit einer Figur) erreicht. Dafür musste er jedoch eine geschwächte Königsstellung in Kauf nehmen. **17...a4** Bis zu dieser Stelle hatte ich alles noch am Vortag der Partie zu Hause auf dem Analysebrett. Dass es zu der Variante kommen würde, hatte ich mehr geahnt als gewusst. Meinem Gegner war die Eröffnung nicht so geläufig, weshalb ich zu diesem Zeitpunkt bereits über großen Zeitvorteil verfügte. **18.h3?** Erst jetzt war ich "aus dem Buch", wie wir heute zu sagen pflegen. [18.Tc1 axb3 19.axb3 Ta2 20.Tc2 Txc2 21.Dxc2 De1 22.De2 Dc3+ 23.Dd3 De1 24.De2 Dc3+ 25.Dd3 De1 und remis war in Watson–Winants, Brüssel 1986 das logische Ende der Partie. Das hatte ich damals alles im Schachinformatoren nachgelesen (18.Le2? verliert übrigens auch wegen 18...axb3 19.axb3 Txa1 20.Txa1 Dc5–+].



Schwarz am Zug

Der Haken der weißen Spielweise

Den Haken der weißen Spielweise zu finden war nicht so schwierig: **18...axb3! 19.hxg4 b2** Schwarz steht angesichts der Drohung Ta3 bereits auf Gewinn. Es folgte noch **20.Tb1 Ta3 21.gxf5 exf5 22.Le2 c5 23.Thd1 Lb7+ 24.Kf2 Txd3 25.Lxd3 g6 26.Sxb7 Dxb7 27.Td2 Tb8 28.Lc2 Db4 29.Te2 Dxc4 30.Lb3 Txb3 31.axb3 Dxf4+ 32.Kg1 Dc1+ 33.Te1 Dc2 0–1**

--> [Partie nachspielen](#)

Ein noch extremeres Beispiel sah ich erst kürzlich:

Krutwig, Longlong (2090) – **Sharma, Danesh** (1841)
NRW-Jugendopen U18, Olpe 2005

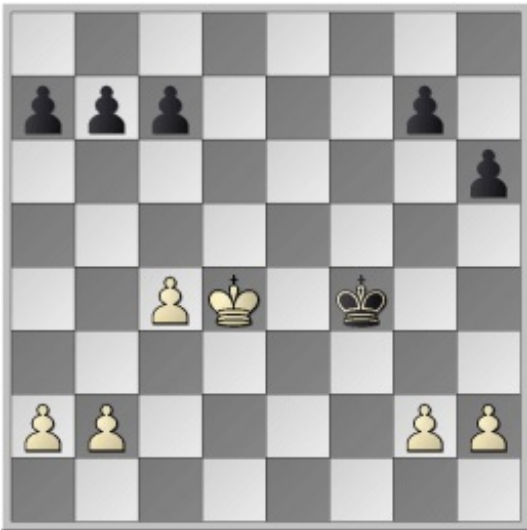
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d4 exd4 5.0–0 Sxe4 Eine wirklich sehr alte Variante, die als völlig ausgeglichen und ungefährlich für Schwarz gilt. Bei der Deutschen Jugendmeisterschaft 2004 entdeckte ich jedoch eine sehr interessante Variante, die in der Partie "meines" Spielers leider nicht aufs Brett kam. Dafür profitiert jetzt zwei Jahre später sein Vereins- und Mannschaftskamerad von diesem Wissen: **6.Te1 d5 7.Lxd5 Dxd5 8.Sc3 Da5 9.Sxe4 Le6 10.Seg5 0–0–0 11.Sxe6 fxe6 12.Txe6 Ld6 13.Lg5 Tde8 14.De1!** Weiß steuert ein Endspiel an, das einige Gemeinheiten birgt. **14...Dxe1+ 15.Taxe1 Kd7 16.Txe8 Txe8 17.Txe8 Kxe8 18.Kf1 Kf7 19.Ld2 h6 20.Ke2 Ke6 21.Kd3 Kd5.**



Weiß am Zug

Genau diese Stellung hatte Weiß angestrebt.

22.Sxd4! Sxd4 [22...Se5+ 23.Kc3 Sg4 24.f3 Sxh2 25.Kd3 mit klarem Vorteil für Weiß, z.B. 25...a6 26.c4+ Ke5 27.Lc3]
23.c4+ Ke5? [Schwarz sollte die Läufer auf dem Brett lassen: 23...Ke6! 24.Kxd4 Le5+ 25.Ke4 Lxb2 26.f4 a6 27.g4 b5 28.f5+ Kd7 mit völligem Ausgleich und Remis nach 37 Zügen in Hacat, K–Hughey, M; Edmonton 2000. Aber das entstehende Bauernendspiel sieht doch auch ganz okay aus, oder!?] **24.f4+ Kf5 25.Kxd4 Lxf4 26.Lxf4 Kxf4**



Weiß am Zug

Auf den ersten Blick steht Schwarz in diesem Bauernendspiel besser, weil sein König weiter vorgedrungen ist. Weiß kann mit drei gegen drei Bauern am Damenflügel aber einen Durchbruch drohen und damit einen schwarzen Bauernzug am Damenflügel erzwingen. Dann könnte Weiß das Rennen um die Umwandlung des Bauern gewinnen. In unseren damaligen Analysen jedenfalls bekam Schwarz immer große Schwierigkeiten. **27.b4 g5** [27...h5 28.a4 h4 29.a5 g5 30.b5 g4 31.c5 h3? 32.gxh3 gxh3 33.Kd5! (33.b6? cxb6 34.a6?? bxc5+– +) 33...Kf3 34.Ke6 Kg2 35.b6 cxb6 36.a6 bxa6 37.c6 Kxh2 38.c7 Kg2 39.c8D h2. Weiß gewinnt, am einfachsten auf diese Art: 40.Dc2+ Kg1 41.Dd1+ Kg2 42.Dg4+ Kf2 43.Dh3 Kg1 44.Dg3+ Kh1 45.Df2! b5 46.Df1# Das gehört natürlich zum elementaren Endspielwissen!] **28.a4 g4 29.a5 g3 30.h3 b6 31.axb6 axb6 32.b5!** Plötzlich ist Schwarz im Zugzwang: **32...h5 33.h4! Kg4 34.Ke4! 1–0** Schwarz gab auf wegen der Folge 34...Kxh4 35.Kf4 c6 36.bxc6 b5 37.c7 bxc4 38.c8D c3 39.Dh3#]

--> **Partie nachspielen**

Wir alle wissen aus leidvoller Erfahrung, dass es nur selten gelingt, die eigene Vorbereitung so gut umzusetzen. Im Zeitalter der Datenbanken treffen wir immer häufiger auf sehr gut informierte Gegner, denen wir ähnlich transparent sind wie diese uns.

Wenden wir uns nun einem anderen Partieabschnitt zu.

Das Mittelspiel

Viele Eröffnungsvarianten sind heute bis weit ins Mittelspiel, manchmal gar bis ins Endspiel hinein ausanalysiert. Ein solches Beispiel haben wir soeben gesehen. Im Normalfall sind wir im Mittelspiel allerdings auf unser eigenes Gehirnschmalz angewiesen. Dennoch können wir auch hier vom Wissen um taktische Motive und strategische Konzepte profitieren. Ich erinnere mich noch gut an meine erste "Positionspartie", in der ich ganz bewusst von meinem Wissen um die konkrete Bauernstruktur und den damit zusammenhängenden Plänen profitierte.

Ein Pionier auf dem Gebiet der Schachliteratur für fortgeschrittene Spieler war der mittlerweile verstorbene russische Großmeister Alexej Suetin. Sein "Schachlehrbuch für Fortgeschrittene", das ich als Jugendspieler bei irgendeinem Turnier als Preis gewann, habe ich förmlich verschlungen. Zu den von ihm dort besprochenen Partien zählt auch die folgende:

Rubinstein, Akiba – Salwe, Georg [D33]

Lodz 1908

1.d4 d5 2.Sf3 c5 3.c4 e6 4.cxd5 exd5 5.Sc3 Sf6 6.g3 Sc6 7.Lg2 cxd4 8.Sxd4 Db6 9.Sxc6 bxc6 Aus dem Isolani sind wie so oft hängende Bauern geworden. Schon Nimzowitsch schrieb vom "Isolani und seiner Nachkommenschaft". **10.0-0 Le7 11.Sa4 Db5 12.Le3 0-0 13.Tc1 Lg4 14.f3! Le6**



Weiß am Zug

Versuchen Sie selbst, den besten Zug zu finden und blättern Sie erst dann weiter.

Schachtraining mit Bernd Rosen – Teil 4

15.Lc5! Der weiße Plan ist einfach und logisch: Abtausch aller Leichtfiguren, die die schwarzen Felder kontrollieren können, Blockade der schwarzen Bauern auf c6 und d5, Verstärkung des Drucks, bis irgendwo Material fällt. **15...Tfe8 16.Tf2 Sd7 17.Lxe7 Txe7 18.Dd4 Tee8 19.Lf1 Tec8 20.e3 Db7 21.Sc5 Sxc5 22.Txc5** Die Blockade ist errichtet. **22...Tc7 23.Tfc2 Db6 24.b4 a6 25.Ta5 Tb8 26.a3 Ta7 27.Txc6! Dxc6 28.Dxa7 Ta8 29.Dc5 Db7 30.Kf2 h5 31.Le2 g6 32.Dd6 Dc8 33.Tc5 Db7 34.h4 a5 35.Tc7 Db8 36.b5 a4 37.b6 Ta5 38.b7** Die Mühelosigkeit, mit der Weiß diese Partie gewann, hat einen tiefen Eindruck bei mir hinterlassen. **1–0**

Ebenfalls bekannt war mir die folgende Partie:

Thomas, George Alan – Aljechin, Alexander [B02]
Baden-Baden 1925

1.e4 Sf6 2.d3 c5 3.f4 Sc6 4.Sf3 g6 5.Le2 Lg7 6.Sbd2 d5 7.0–0 0–0 8.Kh1 b6 9.exd5 Dxd5 10.De1 Lb7 11.Sc4 Sd4 12.Se3 Dc6 13.Ld1 Sd5 14.Sxd4 cxd4 15.Sxd5 Dxd5 16.Lf3 Dd7 17.Lxb7 Dxb7 18.c4 dxc3 19.bxc3 Tac8 20.Lb2 Tfd8 21.Tf3 Lf6 22.d4 Auf völlig anderem Wege ist die gleiche Struktur entstanden. Schwarz steht in höherem Sinne auf Gewinn!



Schwarz am Zug

22...Dd5 23.De3 Db5 24.Dd2 Td5 25.h3 e6 26.Te1 Da4 27.Ta1 b5 28.Dd1 Tc4 [28...Dxd1+ war einfacher, später erkennt Schwarz, dass er am Damentausch ohnehin nicht vorbeikommt.] **29.Db3 Td6 30.Kh2 Ta6 31.Tff1 Le7 32.Kh1 Tcc6 33.Tfe1 Lh4** [33...Ld6 34.Txe6! fxe6 35.Dxe6+ Kg7 36.d5 gäbe Weiß noch einige taktische Gegenchancen.] **34.Tf1** [34.Te2 Dxb3 35.axb3 Txa1+ 36.Lxa1 Ta6 37.Lb2 Ta2 38.b4 (38.Kh2 a5) 38...Lg3 39.d5 Lxf4 (39...exd5 40.c4)] **34...Dc4 35.Dxc4 Txc4 36.a3 Le7 37.Tfb1 Ld6 38.g3 Kf8 39.Kg2 Ke7 40.Kf2 Kd7 41.Ke2 Kc6 42.Ta2 Tca4 43.Tba1 Kd5 44.Kd3 T6a5 45.Lc1 a6 46.Lb2 h5 47.h4 f6 48.Lc1 e5 49.fxe5 fxe5 50.Lb2** [50.dxe5 Lxe5 51.Lf4 (51.Tg2 Tg4) 51...Lxf4 52.gxf4 Ke6 –+] **50...exd4 51.cxd4 b4 52.axb4 Txa2 53.bxa5 Txb2 0–1**

Und nun endlich die Nutzenanwendung:

Meyer, W. - Rosen, Bernd [B22]
Essen 1978

1.e4 c5 2.c3 Sf6 3.e5 Sd5 4.Sf3 Sc6 5.d4 cxd4 6.cxd4 g6 7.Sc3 Sxc3 8.bxc3 d6 9.exd6 Dxd6 10.Ld3 Lg7 11.0–0 0–0 12.a4 b6 13.La3 Dc7 14.Tc1 Td8 15.Le4 Lb7 16.Dc2 Tac8 17.Tfd1 e6 18.De2



Schwarz am Zug

18...Sa5! Schwarz spielt nach dem Muster der Partie Rubinstein–Salwe. **19.Lxb7 Dxb7 20.Lb4** [Der c-Bauer kann nicht vorrücken: 20.c4 Sb3 und der Bd4 fällt.] **20...Sc4 21.Se5 Dd5 22.Sxc4 Txc4 23.a5 b5** [23...bxa5? 24.Lxa5 gibt Weiß mehr Aussichten auf Gegenspiel.; 23...Lf8] **24.f3** [24.Lc5 a6] **24...a6 25.Kf1 Tdc8 26.Dd3** [26.Tb1 Lf8]



Schwarz am Zug

Was sollte Schwarz hier spielen?

26...Lxd4! 27.Db1 Dg5 28.Dd3 Dh4 29.Dd2 Dxh2 30.Dg5 [30.cxd4 Txc1 31.Txc1 Txc1+ 32.Dxc1 Dh1+] 30...f6 31.Dg4 Dg1+ 32.Ke2 De3+ 0-1

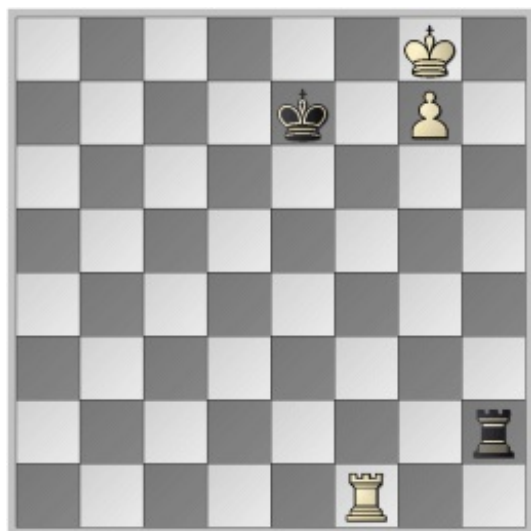
Obwohl die Zahl der gut erforschten Mittelspielstellungen ständig wächst, spielt das ganz präzise Wissen hier doch noch immer eine untergeordnete Rolle. Taktische Schlagfertigkeit, positionelles Verständnis und gute Variantenberechnung sind hier von weit größerer Bedeutung. Ganz anders verhält es sich dagegen mit dem letzten Abschnitt der Partie.

Endspielwissen

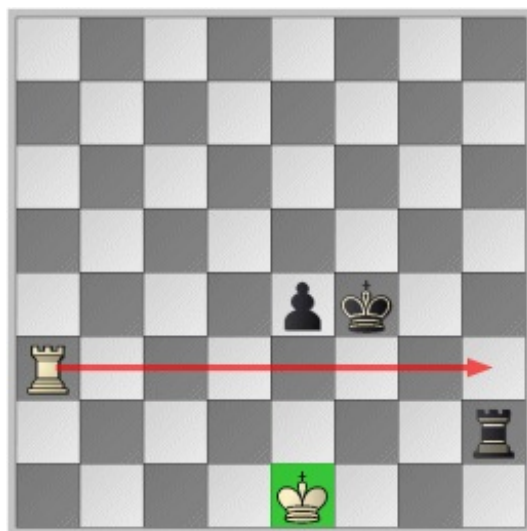
Gerade der Schlussteil der Schachpartie ist am besten erforscht, und es gibt keinen Bereich im Schach, in dem es wichtiger ist, konkretes Wissen um elementare Positionen abrufbar zu haben. Und das Beste: Unser Wissen um das Endspiel veraltet nicht, unterliegt keinen Schwankungen der Mode und wird in ganz vielen unserer Partien auch tatsächlich benötigt.

Angesichts dieser großen Bedeutung des Endspiels bin ich immer wieder von neuem überrascht, wie wenig Beachtung viele Schachspieler diesem Partieabschnitt widmen. Wer wie ich viel mit jungen Schachspielern arbeitet, möchte manchmal verzweifeln ob der geringen Kenntnisse auf diesem Gebiet. "Ich hasse das Endspiel", war der krassste Kommentar, den ich mir anhören musste. "Hassen kann man nur, was man kennt!", war meine mehr trotzigte Erwiderung ...

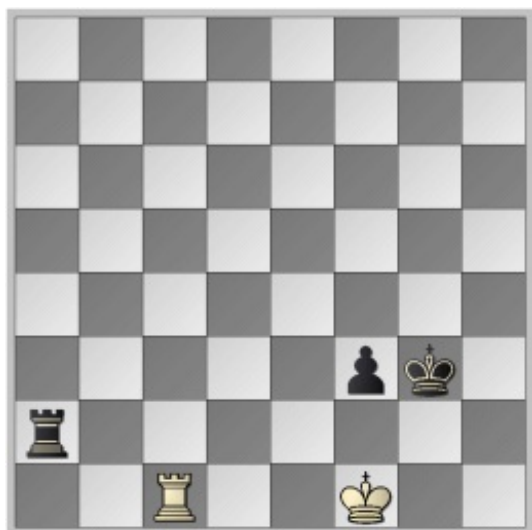
Testen Sie sich doch einmal selbst: Kennen Sie die folgenden absolut elementaren Stellungen im Turmendspiel? Wissen Sie, was zu tun ist und wie die Positionen bei korrektem Spiel zu bewerten sind?



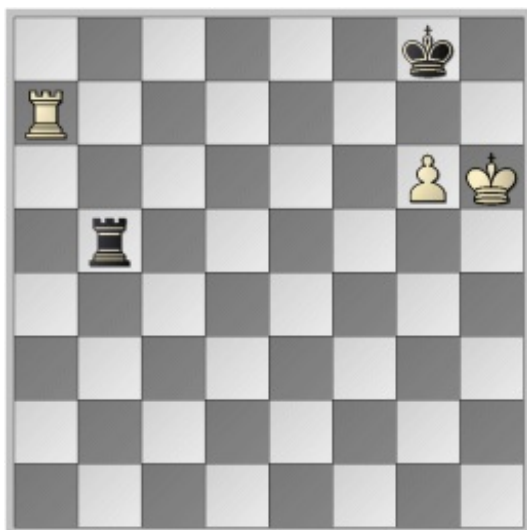
Weiß am Zug



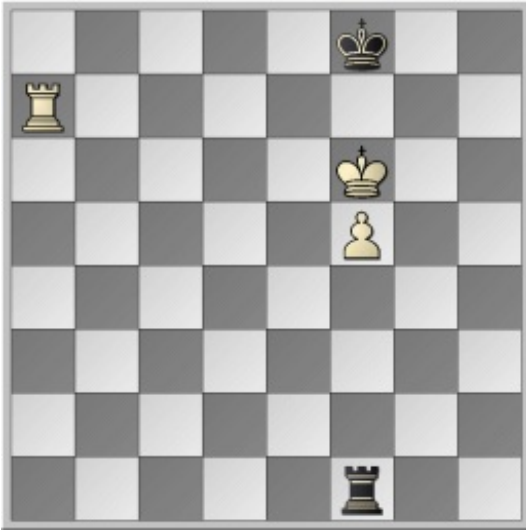
Weiß am Zug



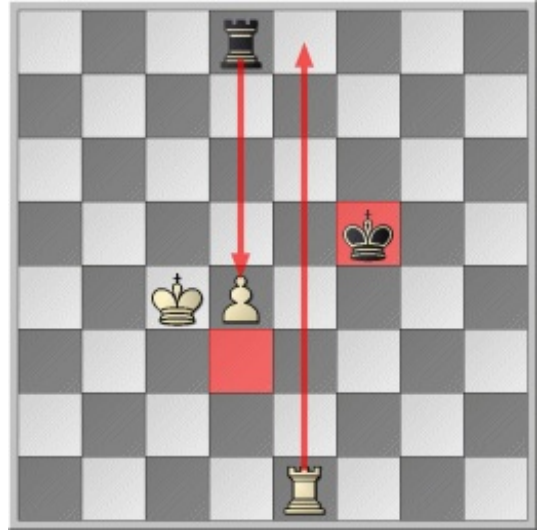
Schwarz am Zug



Schwarz am Zug



Schwarz am Zug



Schwarz am Zug

Die Lösungen mit Erläuterungen können Sie **hier** nachspielen.

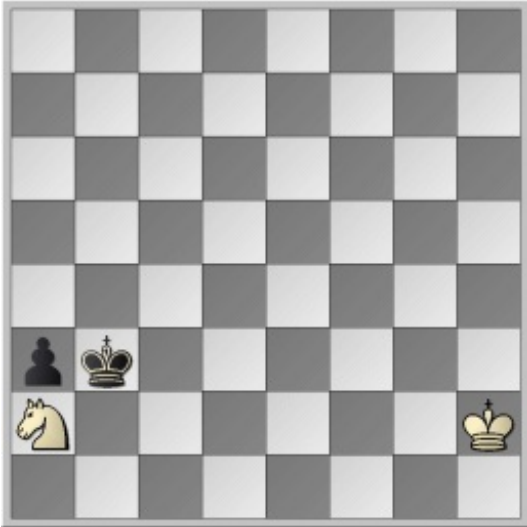
Trainingsaufgaben

Schwerpunkt der heutigen Trainingsaufgaben ist das Endspiel Springer gegen Randbauer, das trotz seiner scheinbaren Einfachheit eine Menge Feinheiten bereithält. Sowohl die Springer- als auch die Bauernpartei kann dieses Endspiel gewinnen.

Das Material zu diesem Thema gliedert sich in zwei Teile: Unter **Motive** finden Sie einige Beispielstellungen, in denen die für dieses Endspiel wichtigen Motive ausführlich erklärt werden. Unter **Test** können Sie dann Ihr frisch erworbenes Wissen überprüfen. Sie wissen schon alles über dieses Endspiel? Dann können Sie sich gleich auf die Testaufgaben stürzen!

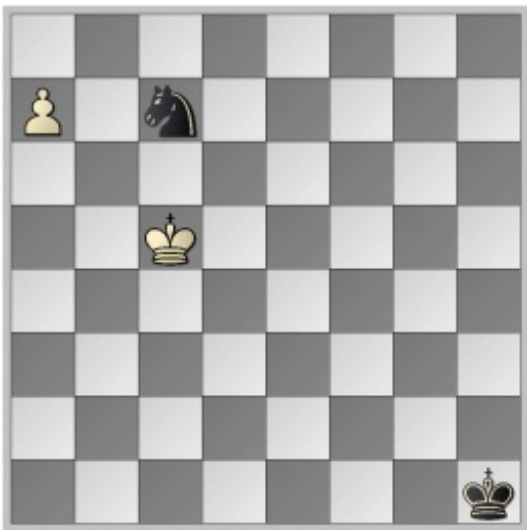
In der beigefügten ChessBase-Datei finden Sie als zusätzliches Bonusmaterial noch weitere Übungen zum Thema: Studien, in denen bei jedem Zug eine Trainingsfrage hinterlegt ist, was Ihnen ein ganz besonders intensives und partienahes Training ermöglicht.

Motive



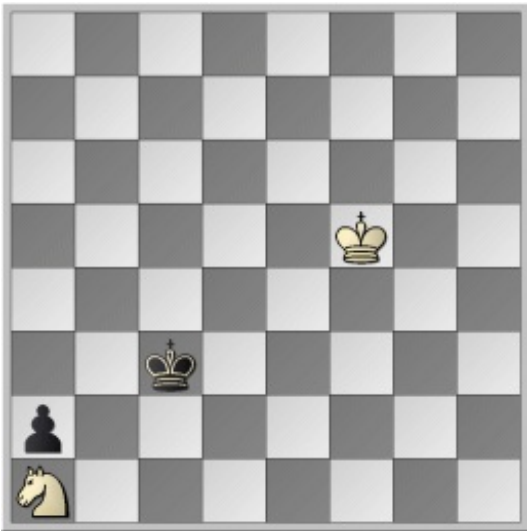
Weiß am Zug

Im Endspiel gewinnen einige taktische Motive an Bedeutung, die in der früheren Phase der Partie kaum oder seltener anzutreffen sind. Die Umwandlung des Bauern zählt hierzu. Im Normalfall geht es im Endspiel Springer gegen Bauer immer um die Frage, ob der Springer den Bauern aufhalten und sich gegebenenfalls dagegen opfern kann. Gegen einen Randbauern tut sich der Springer sehr schwer, aber in der Diagrammstellung ist die Springerwelt noch völlig in Ordnung, der Springer kann vom Bauern nicht getrennt werden, wie schon Philidor nachwies: **1.Sc1+ Kb2 2.Sd3+ Kc2 3.Sb4+!** [3.Se1+? Kd1-+] **3...Kb3** Nun hat der Springer kein Schach mehr, und das Feld vor dem Bauern muss er auch aufgeben. Die typischste aller Springertaktiken kommt dem Weißen nun jedoch zu Hilfe: die Springergabel. **4.Sd3! Kc3** [4...a2 5.Sc1+ Kb2 6.Sxa2=] **5.Sc1 Kc2 6.Sa2 Kb2 7.Sb4** Nun könnte das Spiel wieder von vorn losgehen, das Remis ist offensichtlich. (Philidor,F; 1792)



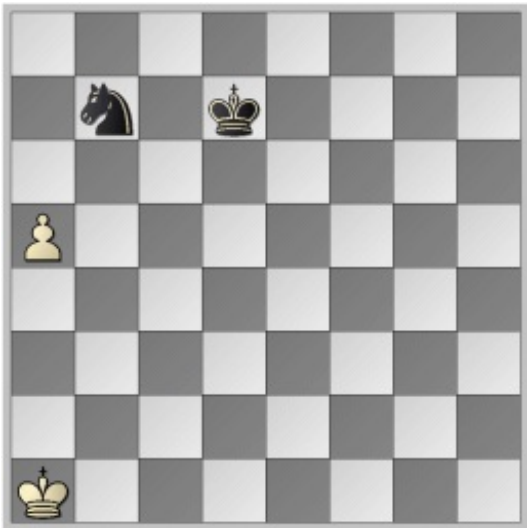
Weiß am Zug

Steht der Bauer bereits auf der vorletzten Reihe, kämpft der Springer einen aussichtslosen Kampf: **1.Kc6 Sa8 2.Kb7+-**



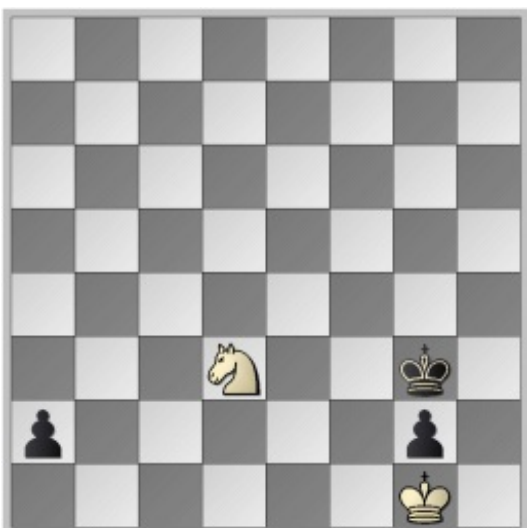
Weiß am Zug

Die Springerpartei hat jedoch noch eine Verteidigungs-idee: den gegnerischen König in der Ecke einzusperren. Hier kommt der weiße König gerade rechtzeitig. **3.Ke4 Kb2 4.Kd3 Kxa1 5.Kc2** Ein weiteres typisches Endspielmotiv: das Patt. (Rabinovitch, I; 1792)



Weiß am Zug

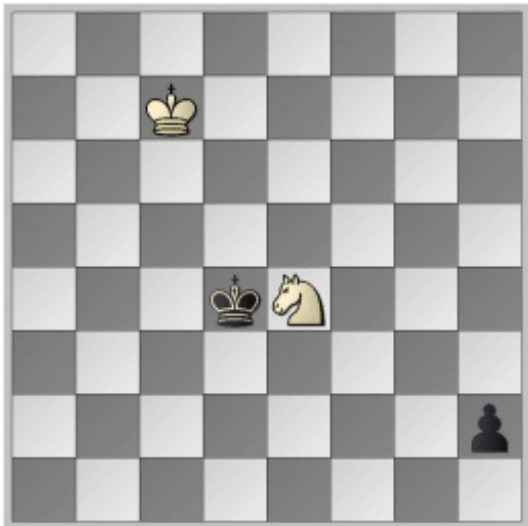
"Ein Stein zu viel" – eine solche paradoxe Situation erleben wir hier. Ohne den Springer würde der schwarze König den Bauern einfach aufhalten. So aber: **1.a6** Der Springer steht so ungünstig, dass er den Bauern nicht mehr aufhalten kann. Aber auch der König ist hilflos: **1...Kc7 2.a7+-**



Weiß am Zug

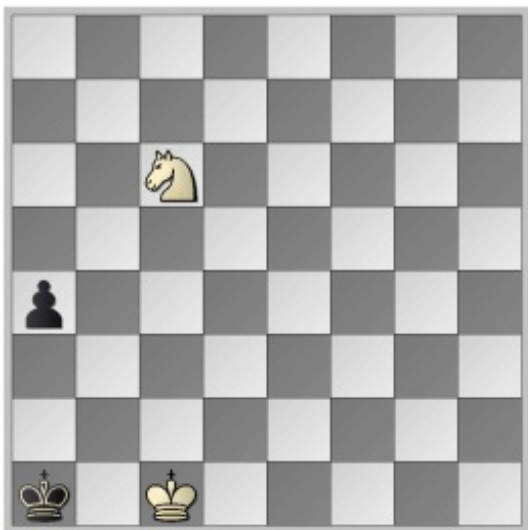
Fast nur im Endspiel anzutreffen ist das taktische Motiv des Patts, das Weiß auch in dieser scheinbar ausweglosen Situation rettet. Allerdings ist nur eine von zwei Möglichkeiten richtig: **4.Se1!** [4.Sc1? a1L! 5.Se2+ Kf3 Die weißen Figuren

werden nun mittels Zugzwang von der Kontrolle des Einzugsfeldes vertrieben. 6.Kh2 (6.Sc1 Ld4+) 6...Kf2 7.Kh3 Le5-+] 4...Kf4 Der beste Versuch. [4...a1D=; 4...a1L 5.Sxg2=] 5.Sc2 [Natürlich nicht 5.Sxg2+?? Ke4-+] 5...Kf3 6.Sa1 Ke2 7.Kxg2 Kd2 8.Kf2 Kc1 9.Ke2 Kb2 10.Kd2 Kxa1 11.Kc1= (Leick,W; 1922)



Weiß am Zug

Die Barriere. Der schwarze Bauer steht schon auf der vorletzten Reihe. Der Springer wird also über kurz oder lang nach h1 gezwungen und dort vom schwarzen König erobert. Rettung könnte nur durch den weißen König kommen, wenn dieser rechtzeitig nach f2 oder f1 gelangt. Der Springer muss also sein Fell so teuer wie möglich verkaufen: 4.Sf2! Hier erschwert der Springer die Annäherung des schwarzen Königs maximal, indem er eine sehr wirksame Barriere aufbaut. Der schwarze König muss jetzt über c3-d2-e2-f3-g2 laufen, und in dieser Zeit kommt der weiße König nah genug heran: [4.Sg3? Hier kommt der schwarze König schneller an sein Ziel: Die Route e5-f4-f3-g2 umfasst nur vier Züge. 4...Ke5 5.Kc6 Kf4 6.Sh1 Kf3 7.Kd5 Kg2 8.Ke4 Kxh1 9.Kf3 Kg1-+] 4...Kc3 5.Kd6 Kd2 6.Kd5 Ke2 7.Sh1 Kf3 8.Kd4 Kg2 9.Ke3 Kxh1 10.Kf2= (Grigoriev, N; 1932)

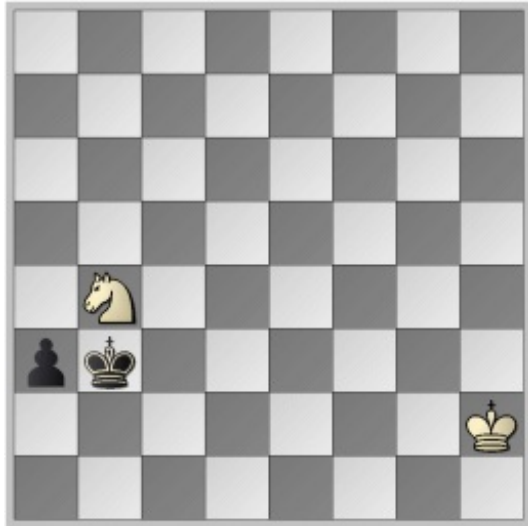


Weiß am Zug

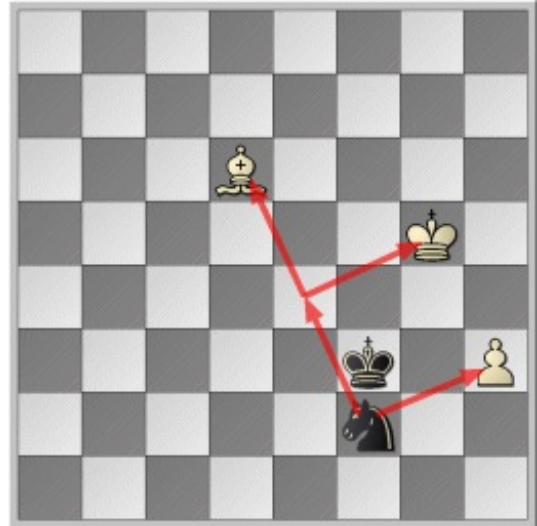
Eine ganz große Rolle spielt im Endspiel natürlich auch das Matt. Zwei Springer allein können das Matt nicht erzwingen – ein Springer kann dies schaffen, wenn der Gegner noch über einen Randbauern verfügt und sein König in der Ecke eingesperrt werden kann. 3.Sb4! a3 4.Sc2+! Weiß muss zunächst die Aufstellung seiner Figuren verbessern. [4.Kc2? a2=] 4...Ka2 5.Sd4! Ka1 6.Kc2! Ka2 [6...a2? 7.Sb3#] 7.Se2! Ka1 8.Sc1! Eine gute Gelegenheit, das wohl wichtigste taktische Motiv im Endspiel zu betonen: den Zugzwang. Dürfte Schwarz einfach stehen bleiben ohne zu ziehen, käme Weiß wie in vielen anderen Endspielen auch nicht weiter. So jedoch muss sich Schwarz sein eigenes Grab schaufeln. 8...a2 9.Sb3# (Skuja,R; Motive, 1928)

Test

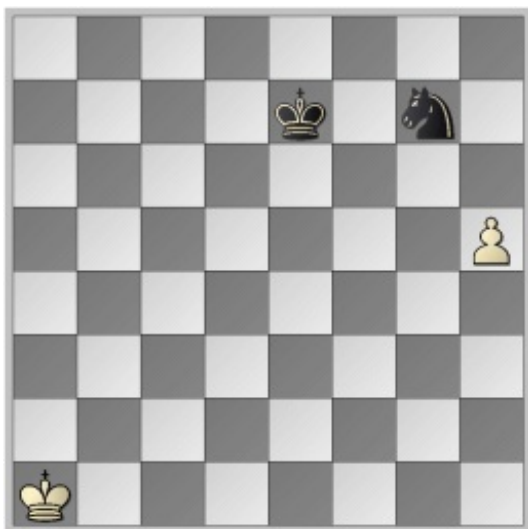
Zum Abschluss sollten Sie nun versuchen, die folgenden Testaufgaben zu lösen. Am Ende finden Sie den Link zu einer Seite, wo Sie die Lösungen am Bildschirm nachspielen können.



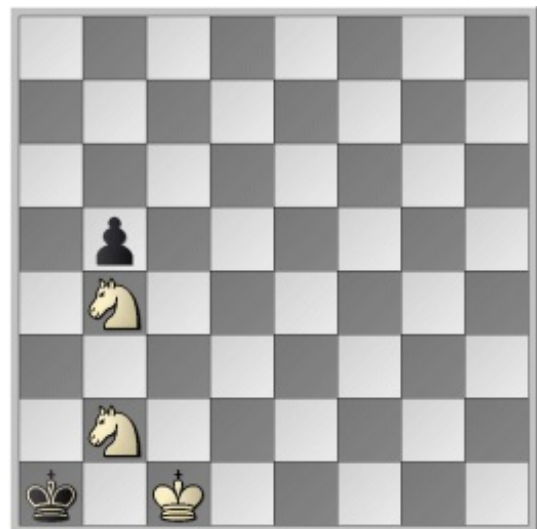
Weiß am Zug



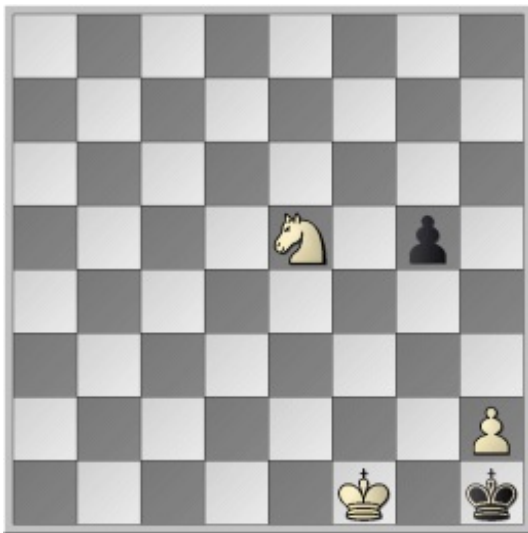
Weiß am Zug



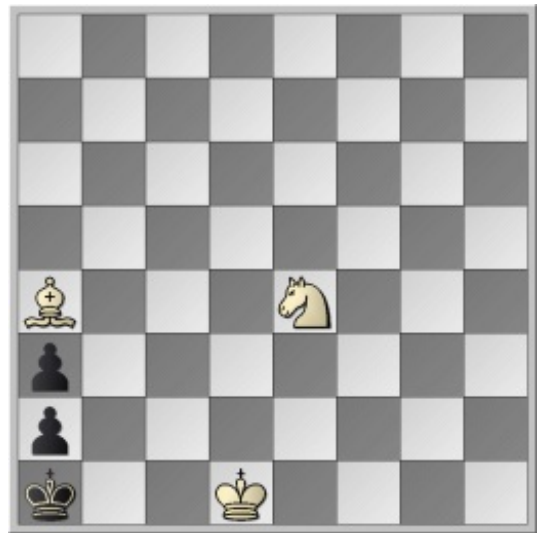
Weiß am Zug



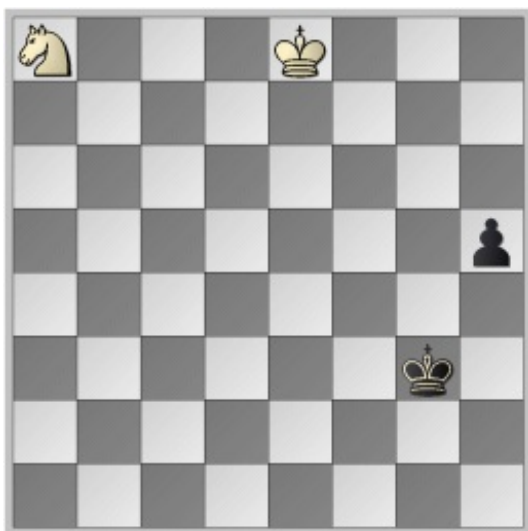
Weiß am Zug



Weiß am Zug



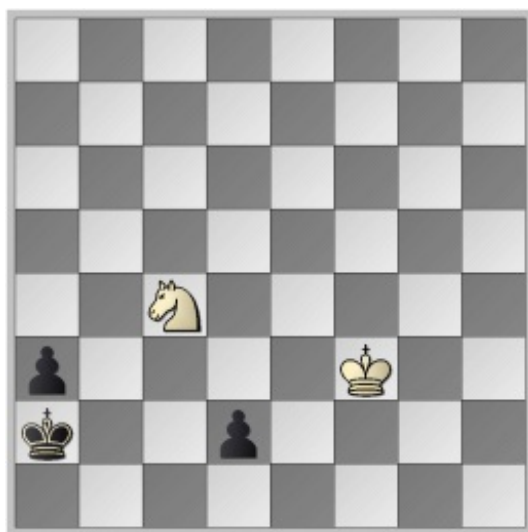
Weiß am Zug



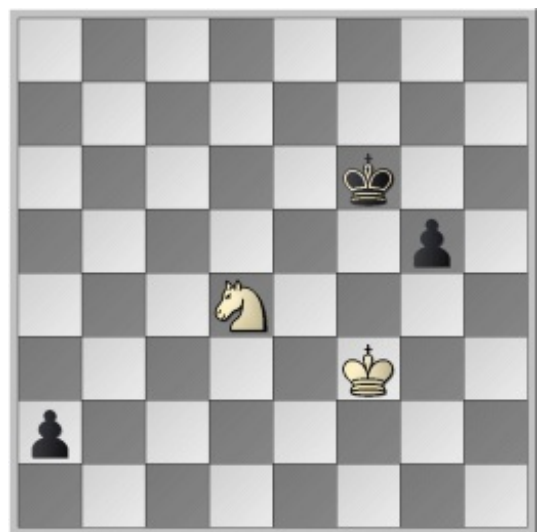
Weiß am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug



Weiß am Zug

Die Lösungen zum Nachspielen finden Sie **hier**.

--> **Weitere Übungen**

--> **Trainingsmaterial komplett herunterladen**

