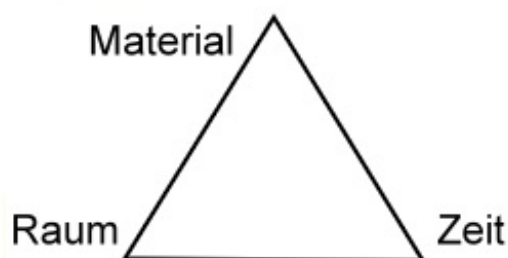


Die Logik des Eröffnungskampfes

Häufig ist bei ungeübten Spielern zu beobachten, dass sie die Eröffnung ziemlich automatisch herunterspielen, ohne einen bestimmten Plan zu verfolgen. Dabei ist es sehr sinnvoll und für den ambitionierten Spieler unerlässlich, dass er die Ideen hinter den Eröffnungszügen kennt. Nur dadurch ist er in der Lage, Eröffnungsfehler des Gegners zu bemerken und zu bestrafen.

Das magische Dreieck

Der Schachkampf in der Eröffnung wird von den Faktoren Raum, Zeit und Material bestimmt. Oft muss man den Gewinn bei einem der Faktoren mit einem Nachteil bei einem der anderen Faktoren bezahlen: Ich schlage einen Bauern, verliere aber Zeit bei der Entwicklung der Figuren. Auch die Eroberung von Raum durch den Vormarsch von Bauern wird oft mit einem Rückstand bei der Entwicklung der Figuren bezahlt.



Die Regel von Steinitz

Der erste Weltmeister der Schachgeschichte, Wilhelm Steinitz, formulierte einen Lehrsatz, der schon für den Kampf in der Eröffnung große Bedeutung besitzt:

"Hat ein Spieler einen positionellen Vorteil erkämpft, dann ist ein Angriff nicht nur berechtigt, sondern notwendig. Andernfalls besteht die Gefahr, dass der Vorteil wieder verloren geht."

Diese Grundsätze möchte ich anhand einer der mir kürzlich zugesandten Kinderpartien illustrieren:

NN - NN [C54], 2006

1.e4

Zentrum und Entwicklung. Weiß möchte am liebsten auch noch d4 spielen, was Schwarz aber verhindert:

1...e5 2.Sf3

Der Angriff auf den Be5 ist die logischste Fortsetzung. Weiß entwickelt den Springer auf das beste Feld und verstärkt seine Kontrolle über das Zentrum.

2...Sc6

Ist ebenfalls logisch: Entwicklung, Verteidigung von e5 und Zentrumskontrolle.

3.Lc4

Weiß bereitet die 0–0 vor und greift den schwachen Punkt f7 an. Schwarz benötigt noch zwei Vorbereitungszüge für die 0–0 und muss aufpassen, dass der König noch rechtzeitig aus dem Zentrum entkommt.

3...b6?

Schwarz bereitet zwar die Entwicklung des Lc8 vor, vernachlässigt aber die vordringliche Entwicklung des Königsflügels. Außerdem ist noch nicht so klar, warum der Damenläufer auf b7 besser steht als auf c8. 3...Sf6 (das Zweispringerspiel) oder 3...Lc5 (die Italienische Partie) sind bessere Fortsetzungen.



Weiß am Zug

4.Sc3?!

Formal erfüllt dieser Zug zwar alle Anforderungen an einen Eröffnungszug, aber dennoch könnte Weiß seinem Gegner mit 4.0-0 oder 4.d4 größere Probleme bereiten.

4...Lb7 5.0-0 Lc5 6.d3



Weiß am Zug - was würden Sie spielen?

Hier sehen wir, warum Sc3 nicht so gut war. Es fällt Weiß jetzt viel schwerer, die Stellung zu öffnen. Dennoch hätte er genau das tun sollen, auch wenn es mit einem vorübergehenden Bauernopfer verbunden ist: 6.d4! exd4 (Oder 6...Lxd4 7.Sxd4 Sxd4 (7...exd4 8.Sd5 Sge7 9.Lg5±) 8.f4! und Schwarz steht vor schwierigen Verteidigungsproblemen.). 7.Sb5 war durchaus möglich. Weiß bekommt den Bauern zurück und steht besser, weil Schwarz noch immer etwas Probleme mit der Entwicklung des Königsflügels hat: 7...Sf6 8.e5! oder 7...Sge7? 8.Sg5! d5 (8...0-0 9.Dh5 h6 10.Sxf7+-) 9.exd5 Sxd5 10.Sxf7 Kxf7 11.Dh5+ Ke6 12.Te1+ +-.

6...Sge7?

Es hat schon seinen guten Grund, warum f3 und c3 bzw. f6 und c6 als beste Felder für die Springer gelten. 6...Sf6 war auf jeden Fall viel besser. Der Springer steht hier viel aktiver und leistet bessere Verteidigungsarbeit. Da Weiß es versäumt hat, die Stellung zu öffnen, ist der größte Teil seines Vorteils dahin: 7.Sg5? ist jetzt nicht zu fürchten, denn Schwarz spielt einfach 7...0-0 und Weiß kann den Angriff gegen f7 nicht verstärken. Im Gegensatz zur Partie gelangt die weiße Dame nicht nach h5! Auch 7.Lg5 ist ungefährlich für Schwarz: 7...h6 8.Lh4? (8.Lxf6 Dxf6 9.Sd5 Dd8 ist nicht zu fürchten.) 8...g5! 9.Lg3 (9.Sxg5? hxg5 10.Lxg5 Le7-+) 9...d6. Schwarz steht jetzt gar nicht schlecht. Der Lg3 ist aus dem Spiel, und Schwarz hat einen gefährlichen Plan: 0-0-0 nebst Td8 und h6-h5-h4 und g5-g4 mit starkem Angriff am Königsflügel.



Weiß am Zug

7.Sg5!

Nun gibt es keine Rettung mehr für Schwarz. Der Springerzug ist gerechtfertigt, weil der Angriff gegen f7 nicht mehr abgewehrt werden kann.

7...Tf8

7...0-0 8.Dh5 ist noch schlimmer, denn jetzt droht auch noch Dxd7# 8...h6 9.Sxf7 Txf7 (9...De8 10.Sxh6+ Kh7 11.Sf7+ Kg8 12.Dh8#) 10.Dxf7+ Kh7 mit entscheidendem Vorteil für Weiß.

8.Dh5! g6 9.Dxh7 Db8 10.Lxf7+ Kd8 11.Sa4

Weiß kann so gut wie alles spielen, denn die schwarzen Figuren sind völlig aus dem Spiel. Eine direktere Möglichkeit war 11.Dg7 Sc8 12.Sh7.

11...Ld4

11...Kc8 12.Sxc5 bxc5 13.Dg7 Td8 14.Se6 dxe6 15.Lxe6+ Td7 16.Df8+ Sd8 17.Dxe7 wäre ebenfalls ein hübscher Schluss!

12.Dg7 Txf7 13.Dxf7 Kc8 14.Df8+ Sd8 15.Sf7 Sec6 16.b4

Hier bot sich auch 16.Lg5 an.

16...Sxb4?

16...Lxa1 17.b5 Ld4 18.bxc6 Lxc6 19.Sxd8! erobert die schwarze Dame.

17.Dxd8#

Schachtraining mit Bernd Rosen (6)

Passend zum Thema einige leichte Trainingsaufgaben:



Diagramm 4: Weiß am Zug

Weiß hat eine Figur weniger - besitzt er dafür ausreichenden Angriff? Mache einen Zugvorschlag!



Diagramm 5: Weiß am Zug

Weiß hat dem Gegner die Rochade bereits zerstört - wie geht es jetzt weiter?



Diagramm 6: Schwarz am Zug

Beurteile die Stellung und mache einen Zugvorschlag für Schwarz!



Diagramm 7: Schwarz am Zug

Beurteile die Stellung und mache einen Zugvorschlag für Schwarz!



Diagramm 8: Schwarz am Zug

Beurteile die Stellung und mache einen Zugvorschlag für Schwarz!

Zu den Lösungen geht es hier: [Partien 3 bis 7 der Datenbank](#)

Sie glauben, so etwas kommt heutzutage nur noch in Kinderpartien vor? Dann schauen Sie sich doch einmal die nachfolgende Partie an:

Pavlovic,Mi (2549) – Vidoniak,R (2452) [B01]

26th Christmas Open Masters Zürich, 2002

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5

Im modernen Schach wird mit Computerhilfe sehr genau ausgelotet, was man sich noch alles erlauben kann. Die Skandinavische Verteidigung zählt zu den Eröffnungen, die lange als schlecht und heute immerhin als spielbar gelten. Doch je mehr sich solche Eröffnungen einbürgern, desto mehr droht auch das Gespür für die Gefahren einer solchen Strategie verloren zu gehen:

3.Sc3 Da5 4.d4 Sf6 5.Sf3 c6 6.Se5!? Le6 7.Lc4 Lxc4 8.Sxc4 Dd8 9.Lg5 Sd5

Der Score von Schwarz nach 9...e6 10.Lxf6 ist sehr schlecht. Doch der Textzug stellt bestimmt keine Verbesserung dar, denn Schwarz vernachlässigt weiterhin seine Entwicklung.

10.Se4! mit der Drohung Sd6+! **10...f6 11.Lh4 Sf4? 12.0–0 Dd5**

12...Dxd4? 13.Sed6+! Kd7 (13...exd6 14.Te1+ nebst Dxd4) 14.Sf7 Tg8 (14...Dxd1 15.Taxd1+ Ke8 16.Sxh8+-) 15.Dxd4+

13.Te1! f5?

13...Dxc4? 14.Sd6+-; 13...Se6 stellt vermutlich noch den besten Versuch dar, aber das ändert nichts am klaren weißen Vorteil: 14.Dd3 Sa6 (14...Dxd4 15.De2!) 15.Lg3 0–0–0 16.Sc3 Dd7 17.Sa4!+-



rn2kb1r/pp2p1pp/2p5/3q1p2/2NPNn1B/8/PPP2PPP/R2QR1K1 w kq - 0 14

14.Sc4d6+!

Schwarz gab auf. So könnte es weitergehen: 14...Kd8 (14...Kd7 15.c4 Dg8 16.Sxf5+-) 15.c4 Dg8 16.Df3 fxe4 17.Dxf4+-

Schachtraining mit Bernd Rosen (6)

Eine Suche nach Kurzpartien in einer aktuellen Datenbank führt zu sehr interessanten Ergebnissen. Hier einige Fundstücke aus TWIC (Suchkriterien: Anzahl der Züge <21, Ergebnis: 1-0 oder 0-1, mindestens ein Spieler mit Elo > 2500):



Diagramm 10: Schwarz am Zug



Diagramm 11: Weiß am Zug



Diagramm 12: Schwarz am Zug



Diagramm 13: Weiß am Zug



Diagramm 14: Weiß am Zug



Diagramm 15: Weiß am Zug



Diagramm 16: Weiß am Zug



Diagramm 17: Weiß am Zug



Diagramm 18: Weiß am Zug



Diagramm 19: Schwarz am Zug

Wie immer gibt es auch eine kleine [Trainingsdatei im ChessBase-Format](#), in der auch die Lösungen zu allen Aufgaben zu finden sind. Darüber hinaus gibt es noch weitere Kurzpartien aus der aktuellen Turnierpraxis mit Trainingskommentaren. Viel Spaß beim Lösen!

Bernd Rosen
