

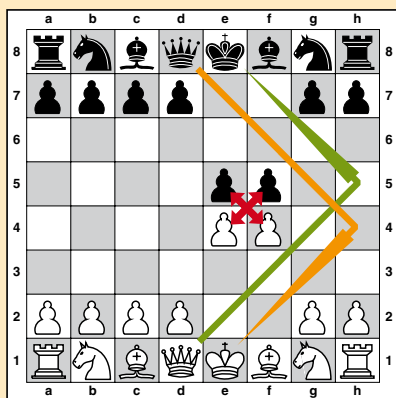
Der Anzugsvorteil

Vorsicht bei symmetrischen Eröffnungen!

In der letzten Folge haben wir das wichtige Thema des symmetrischen Spiels angesprochen. Ist es gut oder schlecht, die Züge des Gegner zu kopieren, und wenn schlecht, wie nutzt man es aus? An einem anschaulichen Beispiel wurde demonstriert, dass der Anzugsvorteil des Weißen oft von großer Bedeutung sein kann. In irgendeinem Trainingsbuch, die Quelle haben wir nicht parat, führte der Autor einen recht drastischen Vergleich an: Der Anzugsvorteil sei mit einem Pistolenduell vergleichbar, jeder darf einmal schießen, doch wenn der erste Schuss sitzt, ist es vorbei. Ganz so schlimm ist es im Schach nicht, nicht jeder Zug ist mit einer Mattdrohung verbunden. Aber es ist schon richtig: wer am Zug ist, kann halt etwas unternehmen und unter günstigen Umständen weiterkommen.

Nun ist es aber auch so, dass nicht jeder Zug die Stellung automatisch verbessert, er kann sie auch verschlechtern:

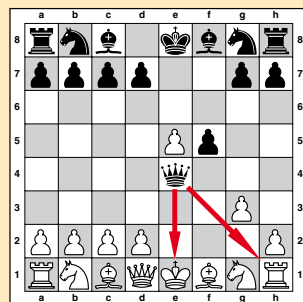
1. e4 e5 2. f4 Das Königsgambit, auf das wir bereits in früheren Folgen eingegangen sind. Schwarz reagiert in der Regel mit der Annahme des Bauernopfers (2. ...exf4), oder er lehnt es ab und sichert den Punkt e5 (2. ...d6 ist die häufigste Antwort). Doch es gibt auch Spezialisten, man trifft sie bei Turnieren im Internet oder auch am Brett immer wieder, die symmetrisch mit **2. ...f5** fortfahren.



Besonders gut ist dieser Zug nicht, wie gleich noch erläutert, aber er enthält schon

einiges an Gift. Schwarz bedeutet dem Gegner quasi: Hey, hier hast du zwei Bauern zur Auswahl, sei nicht dumm, nimm doch einen. Und nicht wenige unerfahrene Spieler halten sich an die allgemeinen Regeln, die besagen: Immer besser Richtung Zentrum schlagen. Das ist hier schlicht und einfach falsch: **3. fxe5?** und Weiß steuert auf eine Katastrophe zu: **3. ...Dh4+ 4. g3** (Ebenfalls schlimm für Weiß ist **4. Ke2 Dxe4+ 5. Kf2 Lc5+**) **4. ...Dxe4+**

Analyseprogramm



5. De2 Dxb1, und Weiß hat einen Turm eingebüßt. Das Angebot an den Weißen, im 3. Zug den e-Bauern zu schlagen, hat sich als Falle erwiesen.

Der Trick hat deshalb funktioniert, weil Weiß mit fxe5 die vierte Reihe öffnete und dem Schachgebot auf h4 erst die richtige Würze verlieh.

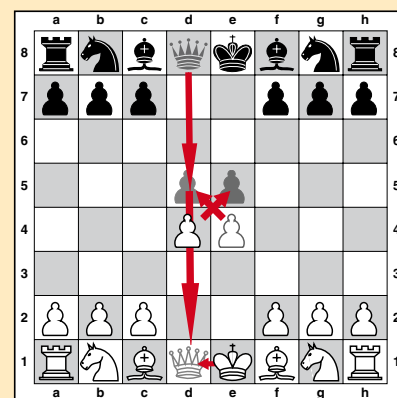
Nach 2. ...f5 ist **3. exf5!** der richtige Zug. Weiß dreht den Spieß um, er droht nun mit einem höchst unangenehmen Schachgebot auf h5, weswegen das Schlagen **3. ...exf4** ganz schlecht wäre. Weiß befindet sich im Vorteil. Es gibt zwar eine uralte Partie aus dem Jahre 1620 (!), die der italienische Meister Greco nach **3. ...Dh4+ 4. g3 De7 5. Dh5+ Kd8** letztlich noch gewann, aber das lag einfach daran, dass er der klar bessere Spieler war. Hier stand der ungenannt gebliebene Weißspieler noch deutlich besser, z. B. **6. Se2 exf4 7. Df3 fvg3 8. hxg3**. Materiell ist die Stellung wieder ausgeglichen, aber Weiß hat die besseren Chancen, weil sein Gegner nicht mehr rochieren kann, während der Anziehende sehr wohl seinen König einzügig in Sicherheit bringen

kann, z. B. durch die kurze Rochade (nach Lg2 nebst 0–0), oder aber – nach vorbereitenden Zügen wie Sc3, b3 und Lb2 – durch die lange.

Wir haben hier einen Zusammenstoß zwischen zwei Bauernpaaren gesehen, bei dem alle vier Angehörigen des Fußvolks ungeschützt da standen. So etwas kommt selten vor, schon deshalb, weil es auf der vierten bzw. fünften Reihe nur wenige Felder gibt, die von den gegnerischen Figuren gar nicht bewacht bzw. von den eigenen Figuren unterstützt werden.

Was ist eigentlich, wenn die beiden Bauernduos sich im Zentrum gegenüberstehen, haben dann nicht beide die ideale Stellung? (siehe z. B. Schachschule, Teil 4, Die Bedeutung des Zentrums.) Nein, die Bauernstellung ist nicht von Dauer. Schauen wir mal:

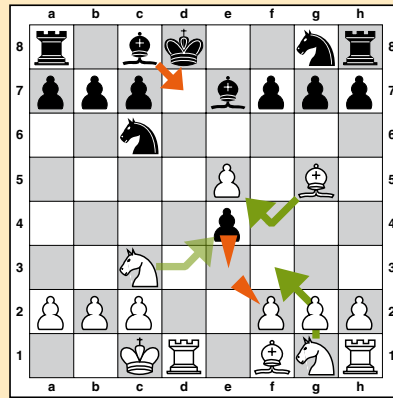
1. e4 e5 2. d4 Wie in dem ersten besprochen Beispiel ist auch hier das Schlagen angebracht, nach 2. ...exd4 3. Dxd4 kann Schwarz seinen Springer nach c6 entwickeln und dabei gleich die gegnerische Dame angreifen. Aus diesem Grund wird diese Eröffnung nicht viel gespielt. Aber da wir nun einmal gerade dabei sind, Symmetrien zu untersuchen, was ist hier von **2. ...d5** zu halten?



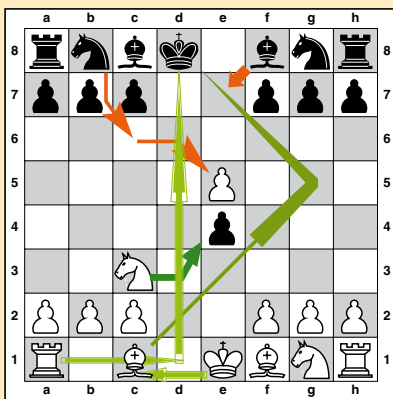
Kurz gesagt, nicht viel. Aber auch hier muss Weiß die richtige Wahl treffen.

3. exd5 ist kein besonders guter Einfall, Schwarz nimmt den Bauern zurück,

3. ...Dxd5, entwickelt seine Dame und bedroht auch noch den gegnerischen Bauern auf d4. Selbst ein prominenter Spieler wie Sergej Movsesian konnte in einer Partie für Weiß nichts herausholen: 4. dxe5 Dxd1+ (4. ...Dxe5+ ist freilich auch möglich.) 5. Kxd1 Sc6 6. Lf4 Lc5 7. Sf3 Sge7 8. Sbd2 Lg4 9. Lg3 0-0-0 10. Ld3 Sf5 11. h3 Sxg3 12. fxxg3 Lxf3+ 13. Sxf3 The8 14. Kd2 Sxe5 15. Sxe5 Txe5 mit remis in einer Partie Movsesian – Istratescu, Französische Liga 2003.

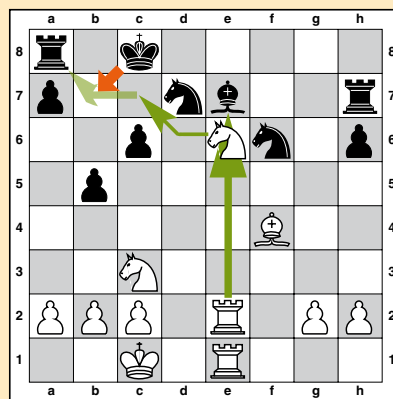


Weiß schlägt besser den ungedeckten Bauern 3. dxe5, und nach 3. ...dxe4 4. Dxd8+ Kxd8 5. Sc3 greift er den Bauern e4 an.

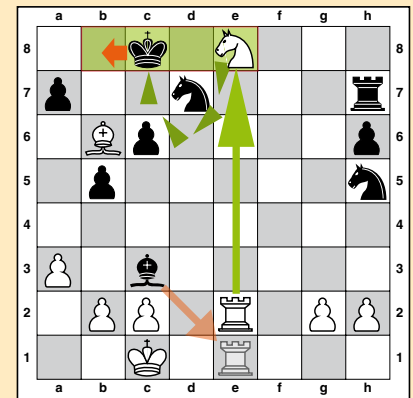


Wenn dieser Bauer mit ...Lf5 gedeckt wird, kann Weiß schnell mit Se2-g3 sowohl diesen Läufer, als auch den Bauern e4 attackieren. In einigen Partien geschah 5. ...Sc6. Schwarz hält sich weiter an die Symmetrie – dem Thema dieses Beitrages –, doch der Anzugsvorteil fällt immer noch ins Gewicht, hier noch deutlicher als zu Beginn, weil Schwarz nach dem zuvor erfolgten Damenabtausch mit seinem König im Zentrum zappelt und nicht mehr rochieren kann. In Russland wurde im Vorjahr eine Partie gespielt, in der Weiß seinen Entwicklungsvorsprung gut ausnutzte; wir schauen uns diese Partie komplett an. 6. Lg5+ Le7 7. 0-0-0+

Falls nun 7. ...Ke8, so 8. Lxe7 Sgx7 9. Sb5, und es kracht auf c7. 7...Ld7 8. Lf4 Der Bauer e4 ist verloren, Schwarz kann nicht ...Lf5 spielen, weil der Läufer von dem Turm d1 gefesselt ist. 8. ...e3 Schwarz denkt, wenn ich schon den e-Bauern verliere, dann um den Preis der Verschlechterung der gegnerischen Bauernstruktur, wie es nach fxe3 der Fall wäre. Aber Weiß kümmert sich nicht mehr um Bauern und vergrößert weiter seinen Entwicklungsvorsprung. 9. Sf3! exf2 10. Lc4 Kc8 (10. ...Ke8 ermöglicht die kleine Kombination 11. Lxf7+ Kxf7 12. Txd7) 11. Lxf7 g5 In seiner verzweifelten Lage – man beachte, das seine beiden Türme nicht mitspielen – versucht Schwarz, Verwirrung zu stiften. 12. Sxg5 Sxe5 Mit der Idee 13. Lxe3 Lxe5 mit Schach. 13. Le6 h6 14. Lxd7+ Sxd7 15. Se6 c6 16. Thf1 Sgf6 17. Txf2 b5 18. Te2 Th7 19. Tde1



Wir erinnern uns an den wichtigen Faktor Zeit. Bei einem großen Entwicklungsvorsprung funktioniert einfach alles. Spielt Schwarz beispielsweise 19. ...Kb7, um den Turm a8 endlich ins Spiel zu bringen, so antwortet Weiß 20. Sc7 und greift gleichzeitig den Turm a8 und den Läufer e7 an; Schwarz verliert Material. 19. ...Lb4 20. Sc7 Tb8 21. Se8 Jetzt greift der Läufer f4 den Turm b8 an, der weichen muss. 21. ...Tb6 22. a3 Sh5 23. Lc7 Lxc3 24. Lxb6



Schwarz kann nicht gut seinerseits einen Turm schlagen, nach 24. ...Lxe1 folgt 25. Sd6+ Kb8 26. Te8 matt. In der Partie spielte der Nachziehende deshalb anders: 24. ...Lxb2+ 25. Kxb2 Sxb6 26. Te7 Txe7 27. Txe7 Sc4+ 28. Ka2 Sf4 29. g3 Sd5 30. Txa7 und in der Partie Ostanin-Mubarakschin gab sich Schwarz angesichts seiner hoffnungslosen Stellung geschlagen 1:0

In dieser Partie spielte Weiß vorbildlich; er baute in der symmetrischen Stellung seinen „natürlichen Entwicklungsvorsprung“ (als Weißer) noch weiter aus und gewann dann viel Material.

Im dritten Teil der Symmetrie-Untersuchung schauen wir uns Beispiele aus der heute gängigen Turnierpraxis an.

