

Inhalt

Zeichenerklärung	6
Einführung	7
Mythen des Mittelspiels	9
Die Verbundenheit aller Dinge	16
Materielle Ungleichgewichte	21
1 Mehrqualität	24
2 Turm gegen zwei Leichtfiguren	26
3 Figur für drei Bauern	28
4 Dame gegen Turm und Leichtfigur	30
5 Dame gegen zwei Türme	32
6 Dame gegen drei Leichtfiguren	34
7 Dame gegen zwei Leichtfiguren	36
8 Mehrbauer	38
9 Minusbauer	40
10 Läufer gegen Springer (1)	42
11 Läufer gegen Springer (2)	44
12 Läuferpaar	46
Strategie	48
13 Planfindung	50
14 Wenn man keinen Plan findet	52
15 Zentrumsbauern	54
16 Verbesserung der Figurenstellung	56
17 Raumvorteil	58
18 Lavieren	60
19 Abwicklung ins Endspiel	62
20 Spiel auf dem ganzen Brett	64
21 Der Minoritätsangriff	66
22 Schlechtere Stellungen	68
Aktivität	70
23 Der Fluch der Passivität	72
24 Die Initiative	74
25 Offene Linien	76
26 Die siebte Reihe	78
27 Vorposten	80
28 Der dominante Springer	82
29 Schlecht stehende Figuren	84
30 Gute und schlechte Läufer	86
31 Wenn ein schlechter Läufer gut ist	88
32 Linienöffnung	90
33 Positionelle Bauernopfer	92
34 Befreiungszüge	94

35	Positionelle Qualitätsoffer	96
36	Andere positionelle Opfer	98

Angriffsspiel **100**

37	König in der Mitte	102
38	Läuferopfer auf h7 (1)	104
39	Läuferopfer auf h7 (2)	106
40	Desaster auf g7	108
41	Läuferopfer auf h6	110
42	Das schwache Feld f7	112
43	Springeropfer auf d5 im Sizilianer	114
44	Läuferopfer auf e6 im Sizilianer	116
45	Springeropfer auf f5 im Sizilianer	118
46	...♗xc3 im Sizilianer	120
47	Entgegengesetzte Rochaden	122
48	Turmschwenk	124
49	Bauernsturm auf den gegnerischen König	126
50	Heranführung der Reserven	128
51	Ausschluss von Verteidigungsfiguren	130
52	Öffnung von Linien gegen den König	132
53	Angriff gegen ein Fianchetto	134
54	Die tödliche lange Diagonale	136
55	Opfer in der Grauzone	138
56	Durchbruch zum König	140
57	Bedingungsloser Angriff	142
58	Überraschende Züge	144

Verteidigungsspiel **146**

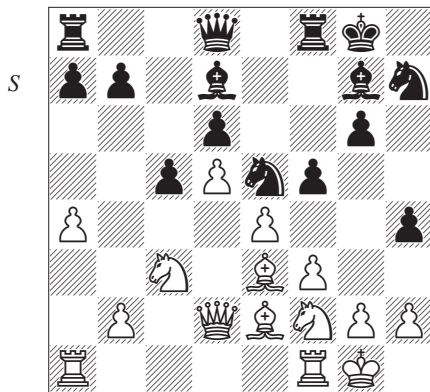
59	Die Risiken beim Angriff	148
60	Abtausch von Angriffsfiguren	150
61	Vermeidung von Schwächen	152
62	Opfer in der Verteidigung	154
63	Kaltblütigkeit unter Beschuss	156
64	Königsflucht	158
65	Gegenangriff	160
66	Keine Panik!	162

Bauernstruktur **164**

67	Isolierte Bauern	166
68	Der isolierte Damenbauer	168
69	Hängende Bauern	170
70	Verdoppelte Bauern	172
71	Läuferpaar gegen verdoppelte Bauern	174
72	Rückständige Bauern	176
73	Bauerninseln	178
74	Schwacher Farbkomplex	180
75	Freibauer im Zentrum	182
76	Damenflügel- und Königsflügelmehrheiten	184
77	Bauerndurchbruch	186
78	Bauernketten	188

79	Bauernketten und Raumvorteile	190
80	Zerstörung von Bauernketten durch Opfer	192
Typische Zentrumsbauernformationen		194
81	Das offene Zentrum	196
82	Zentrum mit offener e-Linie	198
83	Geschlossenes Spanisch-Zentrum	200
84	Winawer-Struktur	202
85	Scheveninger-Struktur	204
86	Najdorf-Struktur	206
87	Caro-Kann-Struktur	208
88	Sämisch-Struktur im Königsinder	210
89	Benoni-Struktur	212
Typische Fehler		214
90	Hineintappen in eine Falle	216
91	Unterschätzung eines Angriffs	218
92	Überschätzung eines Angriffs	220
93	Übersehen einer taktischen Verteidigung	222
94	Überschätzung eines Materialvorteils	224
95	Überschätzung des Läuferpaars	226
96	Automatische Annahme von Opfern	228
97	Mangelnde Wachsamkeit	230
98	Zulassen eines Schwindels	232
99	Verlieren des Fadens	234
100	Resignation	236
Partienverzeichnis		238

Ein großer Teil der Spielführung im Mittelspiel basiert auf Aktivität. Dies bezieht sich nicht nur auf die Aktivität einzelner Figuren, sondern auch auf die Aktivität der Stellung insgesamt und deren Potenzial für positive Unternehmungen. In einer passiven Stellung ohne konstruktiven Plan wird der Gegner nach Belieben manövrieren können und früher oder später einen Weg finden, um Fortschritte zu machen.



Tomaschewski – Khairullin
Europameisterschaft, Rijeka 2010

In dieser Königsindisch-Stellung basiert die Strategie des Nachziehenden auf Figurenaktivität, während Weiß auf sein Bauernübergewicht im Zentrum und seine feste Stellung vertraut. Das Hauptrisiko für Schwarz besteht darin, dass er in eine passive und strategisch schlechtere Stellung schlittern wird, wenn seine Aktivität zu nichts führt.

16... ♖f6

16...a6 17 ♔h1 ♜e8 18 ♞g1! mit der Idee g4 ist günstig für Weiß.

17 exf5 gxf5 18 ♘h3

Ein Schlüsselzug, der ...f4 verhindert.

18... ♘g6?

Danach gerät Schwarz in eine passive Lage. Am flexibelsten ist 18... ♜ae8, was den Springer auf dem aktiveren Feld e5 hält. In diesem Fall steht Weiß nur etwas besser.

19 f4!

Dies ist wegen der Drohung ...f4 ohnehin am natürlichsten, schränkt aber auch die schwarzen Leichtfiguren stark ein. Man sieht schnell, dass es dem Nachziehenden an einem positiven Plan mangelt. Wenn Schwarz seinen Springer auf e5 stehengelassen hätte, würde sich der Zug f4 wegen der Antwort ...♘g4 verbieten.

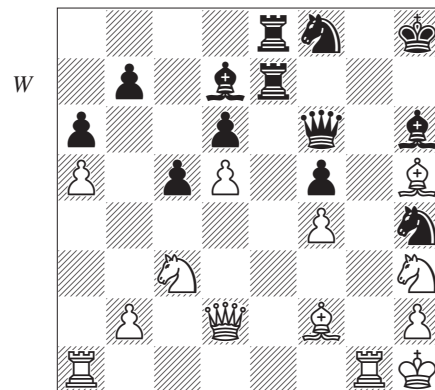
19...a6 20 ♙f2 ♜ae8 21 ♔h1!

Wenn der Gegner sich auf passives Spiel beschränken muss, kann man fast immer irgendwie Fortschritte machen. Hier will Weiß letztendlich mit ♞g1 und g3 einen direkten Angriff auf der g-Linie einleiten.

21... ♞f7 22 a5 ♞fe7 23 ♙h5 ♘hf8 24 ♞g1! ♙h6 25 g3 ♙h8?!

Nun hat der Anziehende die uneingeschränkte Herrschaft über die g-Linie. Aber selbst nach der besten Verteidigung 25...hxg3 26 ♞xg3 ♞g7 gerät Schwarz nach 27 ♞ag1 ♞ee7 28 ♘g5 ♙e8 29 h4 unter schweren Druck (man beachte, dass 29... ♘hx4? wegen 30 ♙xe8 ♞xe8 31 ♞h3 verliert).

26 gxh4 ♘hx4



27 ♙xe8?

Nach diesem ernsthaften Fehler erhält Schwarz eine Rettungschance. Tödlich ist 27 b4! mit Eröffnung einer zweiten Front am Damenflügel. Nach 27... ♙g7 28 bxc5 ♞xc3 29 ♞xc3 ♙xc3 30 ♙hx4 ♙xa1 31 ♞xa1 bricht die schwarze Stellung zusammen.

27... ♙xe8?

27... ♘f3! ist die Rettung, da Weiß nach 28 ♞d3 ♘xg1 29 ♙xd7 ♘hx3 30 ♞hx3 ♞xd7 31 ♙h4 ♞g6 32 ♞g1 ♞h7 höchstens etwas besser steht.

28 ♘g5

Nun ist der Anziehende wieder auf dem richtigen Weg und führt die Partie überzeugend zum Sieg.

28... ♘hg6 29 ♜ae1 ♞xe1 30 ♞xe1 ♙f7 31 ♘xf7+ ♞xf7 32 ♙g3 ♙g7 33 ♞e3 ♙d4 34 ♞f3 ♙g8 35 ♞e2 ♞h7 36 ♘a4 ♞d7 37 ♘b6 ♞b5 38 h4 ♞xa5 39 ♘c4 ♞d8 40 h5 ♘h8 41 ♞g2 ♙f7 42 ♞d3 1-0

Nach einem Materialopfer des Gegners verfällt man häufig in passives Denken. Man denkt sich, dass man mit dem Materialvorteil schon gewinnen wird, wenn man sich nur hartnäckig verteidigt. In vielen Stellungen ist dies jedoch verfehlt. Passives Spiel nach einem Opfer gibt dem Gegner häufig nur Gelegenheit, seine Stellung zu verbessern und seine Kompensation zu vergrößern. Dies gilt insbesondere für positionelle Opfer. In vielen Fällen besteht die richtige Lösung darin, selbst aggressiv zu spielen, selbst wenn dies ein Gegenopfer mit sich bringt. Aktives Denken ist in Stellungen mit Materialvorteil ebenso wichtig wie in jeder anderen Situation.

Berndt – P.H. Nielsen
Bundesliga 2005/06

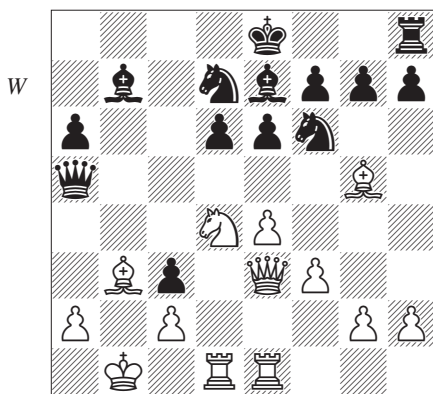
1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 a6 6 ♙c4 e6 7 ♙b3 ♘bd7 8 ♚e2 b5 9 ♙g5 ♙b7 10 0-0-0 ♚c8 11 ♚he1 ♚xc3! 12 bxc3 ♚a5 13 f3 b4?!

Dieser natürliche Zug gewinnt wegen des ungedeckten Läufers auf g5 den Bauern c3. Besser ist indes 13...d5!, da die Komplikationen nach 14 exd5 ♙a3+ 15 ♙b1 ♘xd5 16 ♘xb5! axb5 17 ♙xd5 ♚xc3 18 ♙c1 ♙xc1 19 ♙xc1 ♚a1+ 20 ♙d2 ♚d4+ 21 ♙c1 auf ein Remis hinauslaufen.

14 ♚e3 bxc3 15 ♙b1

Einstweilen ist der schwarze Angriff ungefährlich, da ...♚a3 mit ♚xc3 beantwortet werden kann, aber wenn Schwarz mit ...♙e7, ...0-0 und ...♚b8 seine Entwicklung abschließen kann, wird er hervorragende Kompensation für die Qualität erhalten. Dies muss der Weiße unbedingt verhindern.

15...♙e7



16 ♘f5!

Der Schlüsselzug. Mit einem Figurenopfer übernimmt Weiß die Initiative und lässt sich nicht in eine passive Stellung drängen.

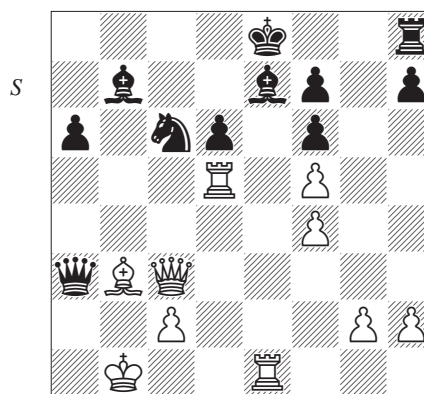
16...exf5 17 exf5 ♘e5 18 f4 ♘c6

Die beste Verteidigung. 18...0-0? verliert wegen 19 fxe5 ♘g4 20 ♚d4! ♙xg5 21 ♚xd6 nebst e6.

19 ♙xf6 gxf6 20 ♚d5 ♚b4?

Danach kann Weiß seine Initiative verstärken. Eine bessere Verteidigung ist 20...♚c7 21 ♚xc3 ♙d7, wenngleich Weiß nach 22 ♚dd1 ♚b6 23 ♙a1 dank seiner aktiven Figuren und der unangenehmen Stellung des schwarzen Königs etwas Vorteil behält. Man beachte, wie das weiße Opfer selbst nach der besten schwarzen Verteidigung die Stellung verwandelt hat. Statt sich gegen die schwarzen Drohungen am Damenflügel zu verteidigen, hat Weiß die Initiative übernommen und setzt nun den Nachziehenden unter Druck.

21 a3! ♚xa3 22 ♚xc3



Schwarz steckt in Schwierigkeiten, da seine Dame nun im Abseits steht.

22...♙f8?

Die letzte Chance bestand in 22...♚b4, aber nach 23 ♚xb4 ♘xb4 24 ♚xd6 ♙xg2 (24...♘c6 25 ♚xf6 0-0 26 ♚xc6 ♙xc6 27 ♚xe7 ♙xg2 28 f6 gewinnt für Weiß) 25 c3 ♘c6 26 ♙a4 0-0 27 ♚d2 ♙h3 28 ♙xc6 sollte Weiß auf lange Sicht gewinnen.

23 ♚e4!

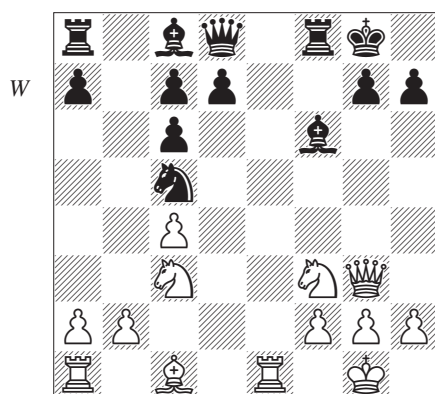
Mit der entscheidenden Drohung ♚a4, die den Schwarzen zur Hergabe von Material zwingt.

23...♘e5 24 fxe5 dxe5

24...♙xd5 verliert wegen 25 ♚c8+ ♙g7 26 ♚g4+ ♙h6 27 ♚c3 mit schnellem Matt.

25 ♚c7 ♙xd5 26 ♚c8+ ♙g7 27 ♚g4+ ♙h6 28 ♚c3! 1-0

Wer im Schach „die Initiative hat“, kann Drohungen aufstellen, die den Gegner nicht zur Ruhe kommen lassen. Das ist für den Gegner sehr unangenehm, da er bei jedem Zug die Konsequenzen der Ausführung dieser Drohungen berechnen muss. Der Inhaber der Initiative kann durch Aufstellen einer Drohung nach der anderen die Stellung seiner Figuren unter Zeitgewinn verbessern. In der folgenden Partie bedient sich Michael Adams dieser Technik, um einen tödlichen Königsangriff zu starten.



Adams – D. Howell
London 2010

14 ♖g5

Entwickelt eine Figur und bereitet den Abtausch des aktiven Läufers auf f6 vor.

14... ♗d3?

Gesünder ist 14...d6.

15 ♜e3!

Der Schlüsselmoment. Durch das Opfer des b-Bauern kann Weiß die Initiative ergreifen und sie für den Rest der Partie behalten. Dagegen steht Schwarz nach 15 ♜e3?! ♖xg5 16 ♗xg5 ♗f4 17 ♜e3 d5 ordentlich.

15... ♗xb2

Nun funktioniert 15... ♖xg5 16 ♗xg5 ♗f4 nicht, da Schwarz nach 17 ♜f3 ♖f6 18 ♜e1 auf die Drohung ♜e4 reagieren muss.

16 ♜ae1

Der einzige Makel der schwarzen Stellung besteht darin, dass er den Läufer c8 noch nicht entwickelt hat. Durch andauernde Aufstellung von Drohungen kann Weiß seinen Gegner daran hindern, diesen Läufer effektiv zu entwickeln. Unmittelbar droht 17 ♜e7! ♖xe7 18 ♜xe7 mit tödlichem Angriff auf g7 oder einfach 17 ♗e4.

16... ♖xg5

Schlecht ist 16... ♖a6, da nach 17 ♜e7 ♖xc3 18 ♜1e3 ♗d1 19 ♗e5 ♖xe7 20 ♖xe7 ♗xe3 21 ♖xf8 ♖xe5 22 ♖xe5 ♜xf8 23 ♖xe3 ♖xc4 24 ♖xa7 der Freibauer auf der a-Linie die Partie entscheidet.

17 ♗xg5

Droht erneut ♜e7.

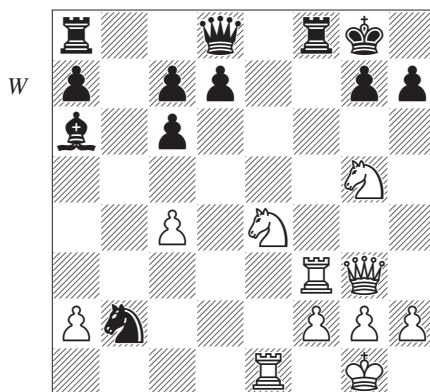
17... ♖f6 18 ♜f3 ♖d8

Die Dame muss wieder zurückgehen, weil 18... ♖d6 wegen 19 ♖h4 h6 20 ♗f7! ♜xf7 21 ♜e8+ verliert.

19 ♗ce4

Nun muss Schwarz u. a. die Drohung 20 ♗f6+ ♖xf6 21 ♜xf6 parieren.

19... ♖a6



Nun deckt der Turm a8 das Feld e8, aber der Läufer entfaltet immer noch keine richtige Aktivität.

20 ♗xh7!

Weiß hat so viel Zeit gewonnen, dass er einen Opferangriff auf den schwarzen König vom Stapel lassen kann.

20... ♜xf3

Nach 20... ♗xh7 21 ♗g5+ ♗g8 22 ♜xf8+ ♖xf8 23 ♖h3 lässt das Matt nicht mehr lange auf sich warten.

21 ♖xf3 ♗xh7 22 ♗g5+ ♗g8 23 ♖h4 ♖xc4

Endlich greift der Läufer ins Spiel ein, aber es ist zu spät: Der weiße Angriff ist bereits entscheidend.

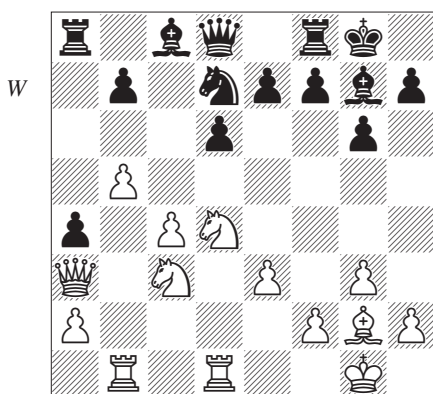
24 ♖h7+ ♗f8 25 ♜e5

Droht 26 ♜f5+.

25... ♖e6 26 ♖h8+ ♗e7 27 ♖xg7+ ♗d6

Oder 27... ♗e8 28 ♖f7#.

28 ♗e4# (1-0)



McShane – Carlsen
London 2010

Es sei nachdrücklich darauf hingewiesen, dass die Initiative nicht nur durch einen Königsangriff ausgenutzt werden kann. So kann der andauernde Druck beispielsweise letztendlich zu Materialgewinn führen. In der vorliegenden Stellung hat Weiß Entwicklungsvorsprung und aktiv positionierte Figuren, während Schwarz auf das Läuferpaar und ein mögliches starkes Feld für seinen Springer auf c5 pocht. Um Schwarz daran zu hindern, sich zu konsolidieren und seine Entwicklung abzuschließen, muss Weiß mit unmittelbaren Drohungen arbeiten.

17 ♖e4

Verhindert ...♞c5 und droht, mit 18 c5 die Stellung zu öffnen.

17... ♖b6

Sicherer ist 17... ♖a5. Der Textzug ist bei richtiger Fortsetzung zwar nicht schlecht, aber es ist riskant, die Dame gegenüber dem Turm b1 zu postieren.

18 ♞c6! ♜e8?!

Zu passiv; besser ist 18... bxc6 19 bxc6 ♖a5 20 cxd7 ♙xd7 21 c5 ♙g4 22 ♜dc1 dxc5 23 ♜xc5 ♖a6. Weiß hat aufgrund seiner aktiven Türme leichtes Übergewicht, aber das Läuferpaar gibt Schwarz Gegenchancen.

19 ♞b4

Da nun ♞d5 gefolgt von c5 droht, vertreibt Schwarz den Springer von e4, selbst wenn er dabei eine Schwächung seiner Stellung in Kauf nehmen muss.

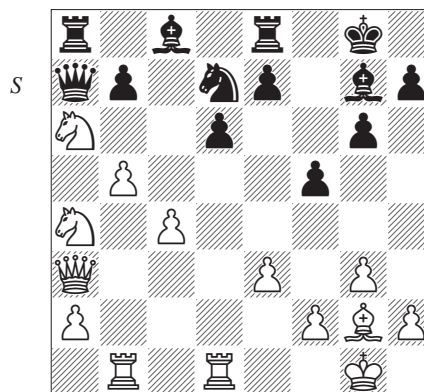
19... f5 20 ♞c3 ♖c5?!

Danach kann Weiß seine Initiative ausbauen und dem Schwarzen ernsthafte Probleme bereiten. Besser ist 20... e6 21 ♞d3 ♞c5, auch wenn Weiß beträchtlichen Druck behält.

21 ♞xa4!

Ein gut überlegter Zug, der einige taktische Verwicklungen vom Zaun bricht, die den Nachziehenden einige Züge lang beschäftigt halten werden.

21... ♖a7 22 ♞a6



Nur so kann Weiß Figurenverlust vermeiden, aber nun droht auch 23 ♞c7.

22... bxa6 23 b6 ♞xb6

Da Weiß nach 23... ♖b8 24 ♖b3 ♙h8 25 ♙xa8 ♖xa8 26 b7 Material gewinnt, muss Schwarz die Figur sofort zurückgeben.

24 ♜xb6 ♜b8 25 c5

Weiß nutzt seine Initiative auf typische Weise, indem er die neue Drohung 26 ♖b3+ aufstellt und damit die schwarze Antwort erzwingt.

25... ♙e6 26 ♜db1

Nun drohen 27 ♜b7 und 27 cxd6.

26... dxc5 27 ♜b7 ♜xb7 28 ♜xb7 ♖a8 29 ♞xc5 ♖c8

Da 29... ♙f7 nach 30 ♜xe7 zwei Bauern verliert, ist dies erzwungen.

30 ♖xa6

Weiß hat einen Bauern gewonnen, bleibt aber vor allem im Besitz der Initiative, was seine ansonsten schwierige technische Aufgabe ungewein erleichtert.

30... ♙f7 31 ♙c6 ♜d8 32 ♞d7

Die weißen Figuren sind sehr aktiv. Die Hauptdrohung lautet 33 ♖b6 gefolgt von ♜c7 mit Damenfang. Die schwarzen Läufer sind auf dem Königsflügel abgeschnitten und können das Spiel in der Nordwestecke des Bretts nicht beeinflussen.

32... ♜xd7

Gibt weiteres Material, aber die Stellung war so oder so hoffnungslos.

33 ♙xd7 ♖c1+ 34 ♖f1 ♖xf1+ 35 ♙xf1 ♙c4+ 36 ♙g1 ♙xa2 37 ♙a4 e5 38 f3 ♙h6 39 ♙b3+ 1-0