

Justus Bargsten

Italienische Eröffnung für Weiß

Planfindung und strategisches Verständnis



Joachim Beyer Verlag

Justus Bargsten

Italienische Eröffnung für Weiß

Planfindung und
strategisches Verständnis

Joachim Beyer Verlag

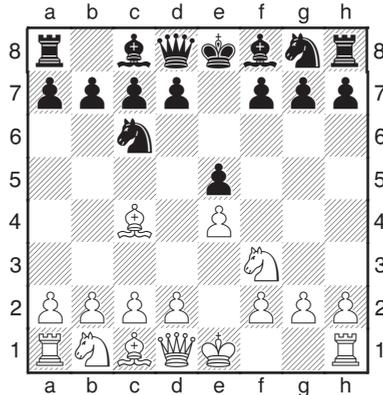
Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
1.1 Warum Italienisch?	8
1.2 Zugumstellungen	9
2. Der Bauer auf a6	12
2.1. Frühes Le6	13
2.1.1 Zusammenfassung der Pläne	19
2.1.2 Aufgaben zum System mit frühem Le6	22
2.1.3 Lösungen der Aufgaben mit frühem Le6	23
2.2. Le6 nach Vorbereitung	24
2.2.1 Zusammenfassung der Pläne	31
2.2.2 Aufgaben zum System 10...Te8	33
2.2.3 Lösungen der Aufgaben zum Te8 System	34
2.3. Die Umgruppierung der Springer und das Spiel im Zentrum	35
2.3.1 Zusammenfassung der Pläne	44
2.3.2 Aufgaben zur Umgruppierung der schwarzen Springer	45
2.3.3 Lösungen der Aufgaben der Springerumgruppierungen	46
3. Der Bauer auf a5	47
3.1 Zusammenfassung der Pläne	59
3.2 Aufgaben zu den Systemen mit a7-a5	61
3.3 Lösungen der Aufgaben mit a7-a5	62
4. Andere schwarze Pläne	63
5. Fazit	72
6. Quellenverzeichnis	73

1. Einleitung

„Das Problem bei den d3 Strukturen (in der Italienischen Eröffnung) ist, dass sie leicht aussehen, es jedoch nicht sind. Sie werden zwar häufig von Vereinspielern gespielt, aber da passt dann häufig die Weisheit „denn sie wissen nicht, was sie tun“.

Bernd Laubsch



Die Italienische Eröffnung ist eine der ältesten Eröffnungen der Schachgeschichte, die bereits im 15ten Jahrhundert erwähnt wurde¹⁾, aber auch heute noch selbst auf höchster Ebene ein oft gesehener Gast ist, wie zuletzt beim Weltmeisterschaftskampf 2021 zwischen Magnus Carlsen und Jan Nepomnjaschtschi. Hier wählte der russische Titelkandidat sie in der 11. und letzten Match-Partie, da er sich zuvor an dem soliden Repertoire Carlsens nach **3.Lb5** die Zähne ausgebissen hatte und die Partie deshalb auf andere und weniger ausgetretene Pfade lenken wollte. Zwar hat der Herausforderer diese Partie verloren, aber allein die Anwendung der Italienischen Eröffnung zeigt, dass diese auch auf dem allerhöchsten Niveau eine ernstzunehmende Waffe ist.

Diese Arbeit verfolgt das Ziel, einem Spieler auf dem Niveau von 1800-2000 DWZ die modernen Ideen der Italienischen Eröffnung zu veranschaulichen. Dabei werden solche Stellungen behandelt, die auf dem „langsamen“ Plan von Weiß beruhen, wenn er sich also nicht an einem der vielen Gambits wie dem Evans-Gambit nach **3...Lc5 4.b4** versucht oder nach **3...Sf6** den aggressiven Ausfall **4.Sg5** wählt, sondern einen ruhigeren und von positionellen Ideen geprägten Ansatz wählt.

In dieser Arbeit wird nicht versucht, dem Leser ein vollständiges Repertoire zu bieten, sondern vielmehr die Ideen der entstehenden Mittelspielstellungen zu erläutern. Das Material umfasst vor allem die Systeme **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d3 Lc5 5.c3 h6 6.0-0 d6 7.Te1 a6 8.a4 La7 9.Sbd2 0-0 10.h3** und **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d3 Lc5**

1) https://de.wikipedia.org/wiki/Italienische_Partie

5.c3 d6 6.0-0 0-0 7.h3 h6 8.Te1 a5, wobei besonders letzteres in der aktuellen Praxis enorm an Popularität gewonnen hat. In diesen Abspielen werden die weißen Ideen in jeweils separaten Kapiteln behandelt.

Dabei wird bewusst kein Augenmerk auf die Stellungen nach **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d3 0-0 6.0-0 d5** bzw. **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d3** gelegt, wenn Schwarz hier nicht **4...Lc5** spielt, da diese sich zu sehr von denen aus den Hauptvarianten unterscheiden und die hier aufgestellten Konzepte darin zu wenig Anwendung finden. Möchten Sie als Leser diese Arbeit als Grundlage für ein Eröffnungsrepertoire nutzen, empfehle ich Ihnen jedoch dringend, sich auch mit diesen Systemen auseinanderzusetzen.

1.1 Warum Italienisch

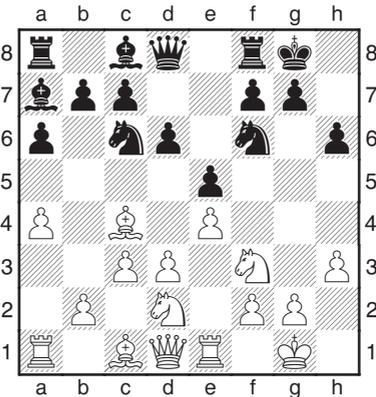
Die Italienische Eröffnung wird von vielen Weißspielern gewählt, um eine gehaltvolle Partie zu bekommen. Die Stellungen sind oft weniger konkret und taktisch als zum Beispiel in der Schottischen Eröffnung (**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4**) und weniger weit analysiert als die Hauptvarianten der Spanischen Eröffnung (**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5**). So bietet das moderne Italienisch eine gute Mischung aus unerforschtem Gebiet und positionellem Verständnis.

Des Weiteren sind dem Schwarzen in der Italienischen Eröffnung (im Vergleich zu den vielen möglichen schwarzen Aufbauten gegen Spanisch – Berliner Mauer, Marshall, Breyer und Tschigorin, um nur einige zu nennen) mehr die Hände gebunden und es entstehen viele ähnliche Stellungen, in denen die in dieser Arbeit dargestellten Konzepte dem Weißspieler einen Plan an die Hand geben.

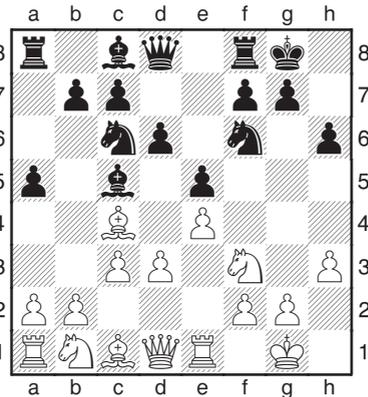
Obwohl sich der weiße Plan meist an dem von Schwarz gewählten Aufbau orientiert, sollte man nicht irrtümlich glauben, dies sei eine rein reaktive Betrachtung, da Weiß dem Spiel (je nachdem, wie Schwarz sich aufbaut) seinen ganz eigenen Stempel aufdrückt. Die typischen Pläne mit a7-a6 oder a7-a5 unterscheiden sich grundsätzlich. Gegen a7-a6 wird Weiß (wie in Kapitel 2 skizziert) meist versuchen, einen langfristigen Aufmarsch am Damenflügel zu starten, während der Plan gegen Aufbauten mit a7-a5 oft eher in einem schnellen Angriff am Königsflügel besteht, der in Kapitel 3 analysiert wird.

1.2 Zugumstellungen

In diesem Kapitel werden dem Weißspieler Regeln gegeben, durch der Beherrzigung er nicht in Fallen laufen wird, die Schwarz stellen kann. Da die moderne Italienische Eröffnung in ihren ersten Zügen eine sehr unkonkrete Natur hat, bietet sich hier viel Raum für Zugumstellungen. Weiß macht zwar immer dieselben Züge, es ist aber wichtig zu verstehen, in welcher Reihenfolge man diese macht²⁾.



(1)



(2)

Diese beiden Stellungen sind die Ausgangsstellungen des a6-Systems (1) und des a5-Systems (2), und um diese zu erreichen, werden jetzt die Regeln vorgestellt.

1) Der Unterschied zwischen **3...Lc5** und **3...Sf6**: Nach **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4** hat Schwarz die Wahl zwischen den beiden Hauptzügen **3...Lc5** und **3...Sf6**. Den ersten kann Weiß mit **4.0-0**, **4.d3** oder **4.c3** beantworten, während auf **3...Sf6** am besten **4.d3** folgen sollte, da nach **4.0-0** oder **4.c3** jeweils **4...Sxe4** möglich ist.

Daher empfehle ich die Reihenfolge **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d3 Lc5 5.c3** oder **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d3**, was in beiden Fällen zu der gleichen Ausgangsstellung führt.

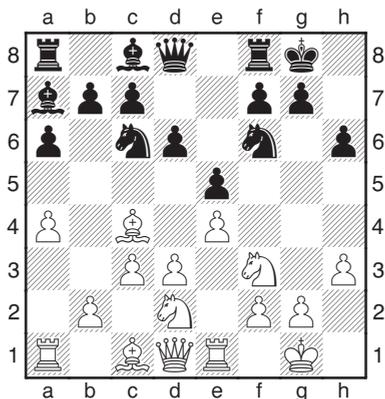
2) Die zweite Regel hilft uns zu verstehen, wann wir h3 spielen dürfen und wann nicht.

Als Faustregel gilt: Weiß darf h3 erst spielen, wenn Schwarz bereits rochiert hat, da Schwarz sonst mit h6 gefolgt von g5-g4 einen potenziellen Angriff starten kann. Diesbezüglich zeigt das folgende Beispiel, warum Weiß diesen Angriff auf jeden Fall verhindern sollte.

²⁾ <https://www.youtube.com/watch?v=gkqhxUnA2hl>

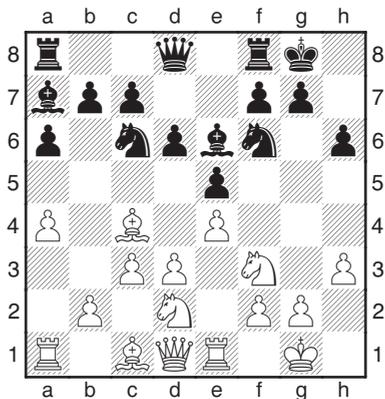
2. Der Bauer auf a6

In diesem Kapitel werden die typischen schwarzen Pläne mit dem Bauern auf a6 behandelt. Untersucht wird der Abtausch der weißfeldrigen Läufer und die Umgruppierung der schwarzen Springer. In den Stellungen nach dem Läufertausch ist der weiße Plan, der in dieser Arbeit behandelt wird, meist mit Raumgewinn am Damenflügel mittels der Vorstöße a4 und b4 verbunden. Die Pläne des Anziehenden sind oft langfristiger Natur, und bevor er selbst mit seinen aktiven Operationen beginnt, werden oft erst die schwarzen Möglichkeiten des Gegenspiels eingeschränkt.



Dies ist die Ausgangsstellung des Kapitels, in der Schwarz die oben angesprochenen Pläne verfolgen kann. In Kapitel 2.1 und 2.2 werden die Hauptzüge 10...Le6 und 10...Te8 nebst Le6 sowie die damit verbundenen typischen Spielweisen besprochen. Und in Kapitel 2.3 werden die Pläne der Umgruppierung mit 10...Sh5 bzw. 10...Se7 behandelt.

2.1 Frühes Le6



In dieser Ausgangsstellung kann Weiß nach dem letzten Zug Le6 einen schwarzen Doppelbauern auf der e-Linie herbeiführen, wobei allerdings die f-Linie für potenzielles Gegenspiel geöffnet wird. In diesem System wird oft ein Kampf entbrennen – und zwar zwischen dem weißen Positionsvorteil, der auf dem Raumvorteil am Damenflügel und dem schwarzen Doppelbauern beruht, sowie dem schwarzen Angriff am Königsflügel. Der weiße Plan basiert darauf, den schwarzen Angriff bereits in den Anfängen zu stoppen und im späteren Partieverlauf die statischen Vorteile auszuspielen. Um dies zu verwirklichen, gibt es einige typische Manöver, die in diesem Kapitel behandelt werden.

In der ersten Partie werden einige typische Pläne für beide Seiten gezeigt, wenn Schwarz versucht, am Damenflügel dagegenzuhalten.

(1) Karjakin, Sergey (2773)

So, Wesley (2810) [C54]

Sinquefield Cup Saint Louis 2017

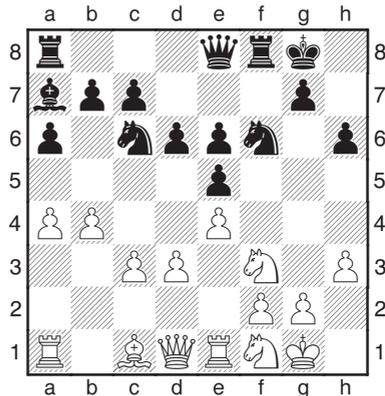
In dieser Partie zwischen zwei absoluten Topspielern zeigt Karjakin instruktiv, wie das Gegenspiel am Königsflügel verhindert werden kann und wie die langfristigen Ziele von Weiß verwirklicht werden können.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.0–0 Sf6 5.d3 0–0 6.h3 d6 7.c3 a6 8.a4 La7 9.Te1 h6 10.Sbd2 Le6 11.Lxe6 fxe6 12.b4

Weiß verliert keine Zeit und verhindert, dass Schwarz mit a5 den Aufmarsch am Damenflügel vereiteln kann.

12.Sf1?! a5! stört den weißen Plan.

12...De8 13.Sf1



Ein allgemein nützlicher Zug: Der Springer kann eventuell von h2 den Sf3 stützen. Außerdem wird der Lc1 frei und kann entweder einen später auf f4 erscheinenden Springer schlagen oder sich auf e3 gegen den starken La7 abtauschen.

13...Sh5 14.Le3 Lxe3 15.Txe3 Sf4

Der Springer verhindert das typische g3 nebst Kg2.

16.Tb1

Weiß bereitet Spiel am Damenflügel vor.

16.Kh2?! wäre eine Möglichkeit, um g3 vorzubereiten, würde hier aber stark mit 16...d5 beantwortet.

– Dann wäre 17.g3? nicht möglich, da Schwarz nach 17...d4 18.cxd4 exd4 19.Te1 Sg6 zu schnell Gegenspiel bekommt.

– 17.d4 Dg6 18.Sg3 exd4 19.Sxd4 wäre noch die beste weiße Möglichkeit, die jedoch nicht im Sinne unseres Plans ist.

16...b5 17.Ta1

Nachdem Weiß durch die Drohung b4-b5 die Schwächung b7-b5 provoziert hat, steht der Turm nun wieder besser auf der a-Linie.

17...Dg6 18.Sg3 Df6 19.Se2!

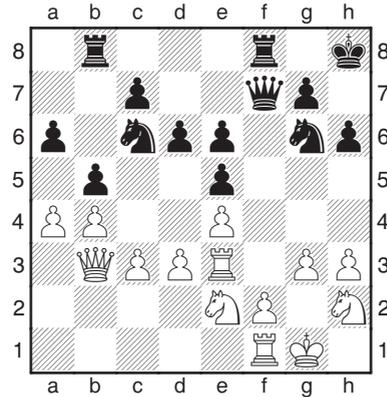
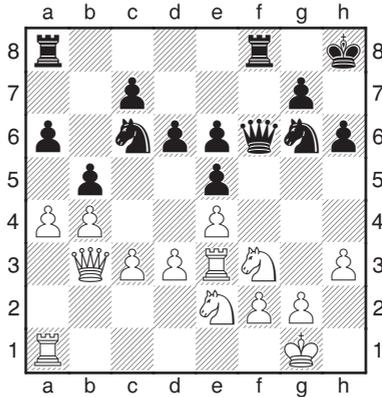
Nach diesem guten Zug droht Weiß, den starken Sf4 abzutauschen und somit das Gegenspiel am Königsflügel weiter einzuschränken. Langfristig wird Karjakin das typische Manöver g3 nebst Kg2 einleiten und seine Figuren beispielsweise mit Seg1 und Te1 koordinieren.

19...Sg6

Schlecht wäre z.B. 19...Kh7? 20.Sxf4 exf4 (Nach 20...Dxf4 steht die Dame nicht optimal, da sie den Turm f8 verstellt und nach 21.g3 ein Tempo verliert; z.B. 21...Df7 22.Kg2 usw.)

21.Te1 mit großem Vorteil aufgrund des beweglichen Zentrums.

20.Db3 Kh8



Momentan treten die weißen Figuren sich ein wenig auf die Füße, was Karjakin für eine interessante Umgruppierung nutzt.

21.Tf1

– 21.Kh2 De7 22.Seg1 gefolgt von Te1 oder Te2 nebst g3 wäre auch ein logischer Plan gewesen.

– Sofort 21.g3?? geht nicht, da der auf e3 schlecht stehende Turm dem Schwarzen die taktische Möglichkeit 21...d5! 22.exd5 Sce7 23.dxe6 bxa4→ bietet.

21...Tab8 22.g3?!

Die Zugfolge 22.Sh2 Df7 23.g3 wäre genauer.

22...Df7

Hier übersahen beide Spieler die Möglichkeit 22...Sf4!!, die Weiß vor Probleme gestellt hätte. Nach 23.axb5 axb5 24.Sxf4 exf4 25.Tee1 fxg3 26.fxg3 Se5 27.Sxe5 Dxe5 zeigt sich die Idee des Computers, nach der Schwarz leichten Vorteil angesichts des geschwächten gegnerischen Königs hat.

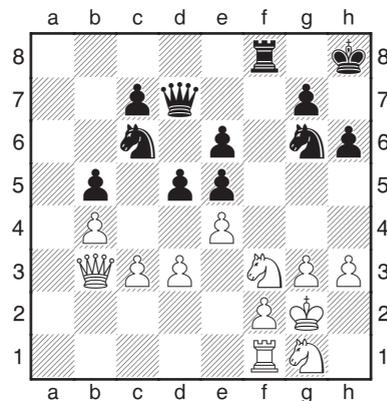
23.Sh2

Nun zeigt sich Karjakins Idee und der Sinn des Turmzugs nach f1 wird klar: Weiß will mit Te3-f3 seinen etwas deplatzierten Turm abtauschen.

23...d5

Dieser Vorstoß ist immer ein zweischneidiges Schwert. Zwar gewinnt Schwarz Raum, schwächt aber auch die Felder c5 und e5, die im späteren Partieverlauf noch eine wichtige Rolle spielen werden.

24.Tf3 Dd7 25.axb5 axb5 26.Kg2 Txf3 27.Sxf3 Tf8 28.Seg1



Weiß ist endgültig optimal stabilisiert und kann nun beginnen, die schwarzen Schwächen aufs Korn zu nehmen.

28...Ta8 29.Tc1 Dd6 30.Se1 Sge7 31.Sgf3

**Sg8 32.Sc2 Sf6 33.Te1 Tf8 34.Sa3 Tb8
35.Sc2 Tf8 36.Sa3 Tb8 37.Sb1 Sd7
38.Sbd2**

Die Springer wurden abermals umgruppiert und Weiß wird vergeblich versuchen, die Schwächen anzugreifen. Weiß steht klar angenehmer, wenngleich der Computer nur leichten weißen Vorteil gibt.

38...d4 39.Tc1 dxc3 40.Dxc3

Schwarz hat als erster die Struktur verändert und doch sind seine Schwächen erhalten geblieben.

**40...Tb6 41.Sb3 Sxb4 42.Dxc7 Kh7 43.d4
Dxc7 44.Txc7 Sf6 45.Sc5 Sa6?**

Stattdessen wäre 45...exd4 46.Te7 d3 47.Sxe6 die letzte Chance für Schwarz gewesen.

**46.Tc8 Sxc5 47.dxc5 Ta6 48.Sxe5 Sxe4
49.c6 Ta2 50.Kf3 Sg5+ 51.Ke3 Sxh3
52.Tb8 Tc2 53.f4 h5 54.Txb5 Sf2 55.Kd4
Td2+ 56.Kc5 Se4+ 57.Kb6 Tc2 58.c7 Sd6
59.Tb3 Se8 60.Sc6 Sxc7 61.Kxc7 Tc4
62.Kd6 h4 63.Se5 1–0**

Fazit: Zwar hat Schwarz den Vorstoß am Damenflügel lange verhindert, aber da Weiß seinen Königsflügel koordinieren konnte, bekam Schwarz kein Gegenspiel. Auch wenn die Stellung lange objektiv ausgeglichen schien, setzte sich am Ende die angenehmer zu spielende weiße Seite durch.

Das erste Beispiel zeigte, wie Weiß langsame Fortschritte machen kann, auch wenn Schwarz am Damenflügel mit Zügen wie b5 dagegenhält. In der nächsten Partie kann Weiß schnell die Damen tauschen und so den Königsflügel stabilisieren, um dann ohne zu große Gegenwehr am Damenflügel Fortschritte zu machen.

(2) Ragger, Markus (2668)

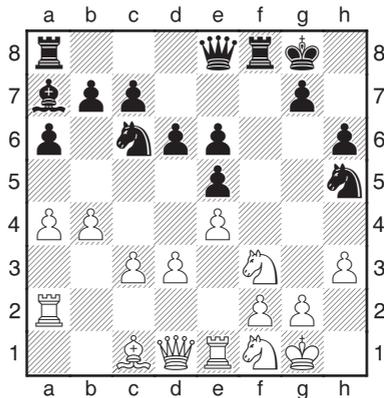
Sermier, Guillaume (2405) [C54]

Schweiz 2018

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.d3 Sf6 5.c3 d6 6.0–0 a6 7.a4 La7 8.Te1 h6 9.Sbd2 0–0 10.h3 Le6 11.Lxe6 fxe6 12.b4 Sh5 13.Sf1

Wie in der Partie Karjakin - So ist Sf1 ein guter und allgemein nützlicher Zug.

13...De8 14.Ta2!



Ein weiterer multifunktionaler Zug: Von a2 aus kann der Turm immer noch den Damenflügel unterstützen, aber durch die Deckung des Bauern f2 werden einige taktische Motive aus der Stellung genommen, die zum Beispiel nach 14.b5?? axb5 15.axb5 Lxf2+ möglich wären.

14...Sf4 15.Kh2

Weiß bereitet g3 vor.

15...Dh5 16.Sg1

Ragger will die Damen tauschen, um am Damenflügel und im Zentrum freie Hand zu haben.

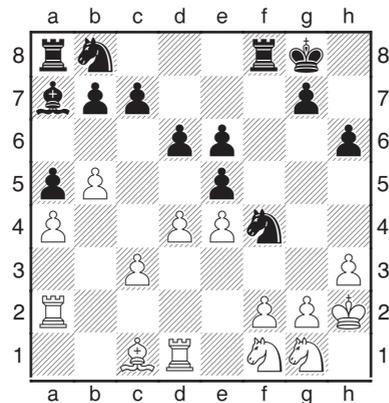
16...Dxd1

16...Dg6 17.g3 Sh5 18.Sf3 Tf6 19.Le3 Lxe3 20.Txe3 wäre eine Beispielvariante, wenn Schwarz die Damen auf dem Brett behält. Danach kann Weiß sich zum Beispiel mit Kh1 und S1h2 konsolidieren und dann sein typisches Spiel am Damenflügel fortsetzen.

17.Txd1 a5

Dieser Vorstoß ist nicht forciert, wohl aber logisch, um Linienöffnung zu vermeiden.

18.b5 Sb8 19.d4!?



Weiß wird den Doppelbauern auflösen und danach versuchen, die c-Linie und den Raumvorteil zu nutzen. Außerdem ist der Läufer auf a7 jetzt konstant aus dem Spiel, da das weiße Zentrum schwer anzugreifen ist.

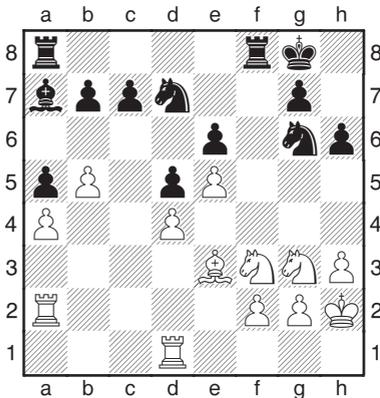
19...Sd7

Die radikale Lösung 19...exd4 20.cxd4 c5 hätte das Spiel auf der c-Linie gestoppt, obwohl Weiß auch hier aufgrund seines Raumvorteils angenehmes Spiel hat; z.B. 21.g3 Sh5 22.d5 exd5 23.exd5.

20.Le3 Sg6 21.Sf3 Sf6 22.Sg3 exd4 23.cxd4 d5 24.e5

Die Zentrumsstruktur hat sich geklärt und in der jetzt entstandenen beruht der weiße Vorteil auf dem potenziellen Druck auf der c-Linie, dem schlechten Läufer auf a7 und dem Raumvorteil. Da Schwarz kein Gegenspiel auf der f-Linie entwickeln kann, muss es sich verteidigen.

24...Sd7

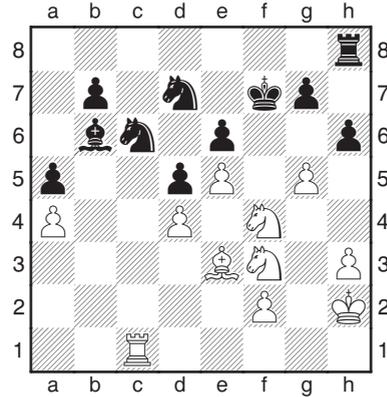


24...Se4 25.Tc2 Sxg3 26.fxg3 hilft Schwarz auch nicht.

25.Tc2 Lb6 26.Se2 Tfc8 27.Tdc1 Se7 28.Sf4 Kf7 29.g4

Weiß wird nach und nach seine Figurenstellung weiter verbessern und Schwarz hat zu viele Probleme.

29...c6 30.bxc6 Txc6 31.Txc6 Sxc6 32.g5 Th8



33.Tb1?

33.g6+ Ke7 34.Sh5+— wäre genauer, aber auch die Partiefortsetzung gibt Weiß Vorteil.

33...Se7 34.Tc1 Sf5 35.Tc3 Te8 36.h4 Th8 37.g6+ Ke7 38.Lc1 Te8 39.Se2 Kd8 40.h5 Sb8 41.Tb3 Kc7 42.La3 Sd7 43.Td3 Kb8 44.Sf4 Lc7 45.Kh3 Sb6 46.Kg4 Sxa4 47.Sxe6 Txe6 48.Kxf5+—

Nachdem Weiß alle Figuren optimal aktiviert hat, kann er nun den Raumvorteil nutzen und steht klar auf Gewinn.

48...Te8 49.Tb3 Sb6 50.Sd2 Ka7 51.Tc3 Ld8 52.f4 Sa4 53.Tc8 b5 54.Ld6 Sb6 55.Tb8 a4 56.Lc7 Lxc7 57.Txe8 Sc4 58.Sxc4 bxc4 59.e6 a3 60.e7 a2 61.Ta8+ 1-0

Fazit: Nach dem frühen Damentausch brauchte Weiß sich schon bald keine Gedanken mehr um den Königsflügel zu machen. Entsprechend konnte er dann durch die Transformation im Zentrum den Doppelbauern gegen Raumvorteil und die Schwächen e6 und c7 eintauschen und somit gutes Spiel erlangen.

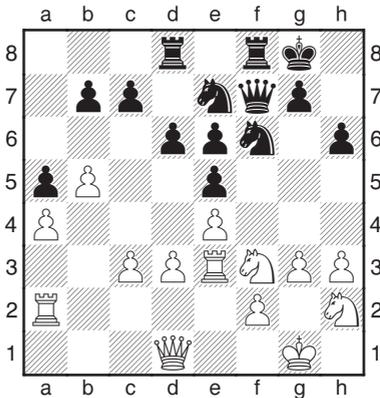
2.1.1 Zusammenfassung der Pläne

In dem System mit frühem Le6 erhofft Schwarz sich Spiel am Königsflügel, das jedoch schwer zu realisieren ist, wenn Weiß die richtigen Pläne kennt. Mit welchen Möglichkeiten dieses Gegenspiel zu verhindern ist, wurde in den beiden Beispielpartien mit Damentausch und Stabilisierung des Königsflügels veranschaulicht. Die statischen Vorteile der weißen Stellung bleiben bestehen, auch wenn Weiß erst nach einigen Zügen Fortschritte machen kann.

Es folgt eine kurze Zusammenfassung der typischsten Motive, die Weiß in diesen Stellungen nutzen kann.

Kontrolle der Felder f4 und h4

Um den Königsflügel ausreichend unter Kontrolle zu bekommen, kann Weiß dem Gegner vor allem das kritische Feld f4 nehmen, indem er g3 spielt. Da nach dieser Lockerung der Sf3 seine sichere Deckung verliert, kann der andere Springer zur Stabilisierung genutzt werden, typischerweise von h2 oder g1 aus (siehe die Partie Karjakin – So).



Vachier-Lagrave, Maxime (2779)

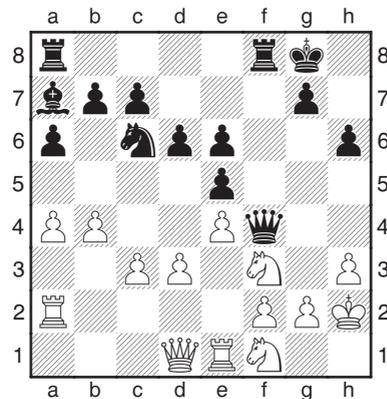
Nakamura, Hikaru (2777) [C54]

Blitz Chess.com INT 2018

Die Diagrammstellung zeigt eine typische Stellung, in der Weiß den optimalen Aufbau erreicht hat und diesen gegebenenfalls noch mit Kg2 verstärken kann.

Abtausch des Springers auf f4

Eine weitere Möglichkeit, mit der Weiß das Gegenspiel abschwächen kann, besteht im Abtausch eines auf f4 auftauchenden Springers. Dies ist am besten, wenn Schwarz nur mit der Dame zurückschlagen kann, da diese dann die Koordination der schwarzen Figuren stört. Da die Dame mit g3 schnell vertrieben werden kann, wird das weiße Manöver g3, S1h2, Kg2 beschleunigt.



Relyea, Alexander (2289)

Roy, Rabirashmi (2188) [C54]

ICCF email 2021

In dieser nach dem Abtausch auf f4 typischen Stellung kann Weiß mit Kh1, S1h2, g3 fortsetzen, da die Dame auf f4 den Tf8 blockiert.