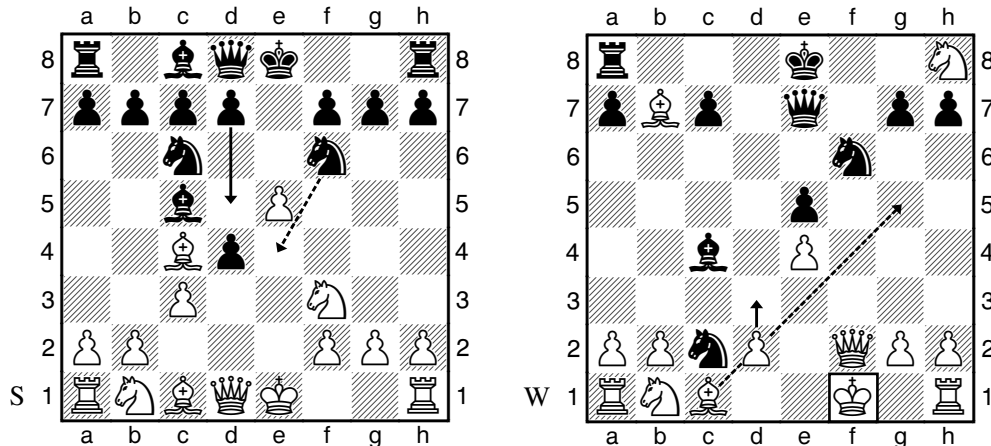


Inhalt

Schachnotation	4
Einführung	5
1: Aufwärmübungen	6
Lösungen	12
2: Matt	14
Lösungen	24
3: Doppelangriff	28
Lösungen	35
4: Figurenfang	38
Lösungen	48
5: Allgemeine Taktiken	52
Lösungen	69
6: Königsjagd	78
Lösungen	82
Eröffnungsstrategie	84
7: Entwicklung und das Zentrum	85
Lösungen	92
8: Rochade	96
Lösungen	100
9: Funktioniert ♔xh7+?	102
Lösungen	108
10: Übungen für Fortgeschrittene	111
Lösungen	114
11: Tests	116
Lösungen	123
Punktetabelle	126
Zur weiteren Verbesserung	127

7: Entwicklung und das Zentrum

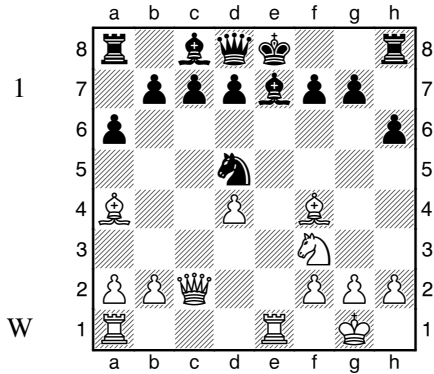


Die Hauptziele der Eröffnungsstrategie für beide Spieler bestehen darin, ihre Figuren schnell dazu zu bringen, etwas Nützliches zu tun, und das Zentrum des Brettes zu kontrollieren. Vor allem in den ersten Zügen muss Schwarz hart kämpfen, um Weiß die vollständige Vorherrschaft über das Zentrum streitig zu machen, und dazu muss er unter Umständen taktisch vorgehen.

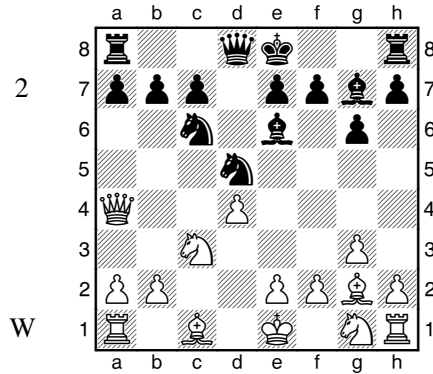
Unser erstes Diagramm ist ein typischer Fall, in dem wachsameres Spiel unerlässlich ist. Die zu erwägenden Züge sind $6...d5$ und $6...♞e4$. $6...♞e4?$ wäre vielleicht eine gute Idee, wenn der Nachziehende durch das Spielen von $...d5$ seinen Springer auf diesem zentralen Feld sichern könnte, aber $7 ♙d5!$ schließt das aus. Nach $7...f5$ ($7...♞xf2$ $8 ♙xf2 dxc3+$ $9 ♙g3$ gibt Schwarz nicht genug für die Figur) $8 cxd4 ♙b4+$ $9 ♞bd2$ (oder $9 ♙d2$) hat Schwarz ein neues Problem: Sein König wird auf dem Königsflügel kein sicheres Zuhause finden. Der richtige Zug ist $6...d5!$. Nach einem Zug des Läufers $c4$ wird der schwarze Springer nach $e4$ ziehen und Schwarz wird einen Anteil am Zentrum und gute Entwicklung haben; z. B. $7 ♙b5 ♞e4$ $8 cxd4 ♙b6$ oder $7 ♙e2 ♞e4$ $8 cxd4 ♙b4+$, während $7 exf6?! dxc4$ $8 fxg7 ♞g8$ gut für Schwarz ist.

Die zweite Stellung zeigt, wie wichtig es ist, die Figuren schnell aus den Startlöchern zu bekommen. Weiß hat großen Materialvorteil, aber seine Entwicklung ist schrecklich. $12 d3!$ muss einfach der richtige Zug sein, da er die weißen Figuren in Bewegung bringt. Nach $12...♙xd3+$ $13 ♙g1 ♞g4$ $14 ♙c6+$ $♙d8$ $15 ♙g5$ sehen wir eine konkrete Variante, in der das vorteilhaft ist – Weiß gewinnt hier leicht. Stattdessen ist das gierige $12 ♙g1?? ♞g4$ für Schwarz gewonnen, denn die Dame und der König von Weiß sind beide in großer Gefahr: $13 ♙c6+$ ($13 ♙xa8 ♞xf2$ $14 ♙xf2 ♞f6+$ führt zu Matt) $13...♙d8$ $14 ♞f7+$, und jetzt gewinnt $14...♙c8!$, da die weiße Dame es nicht riskieren kann, die Diagonale $g1-a7$ aufzugeben.

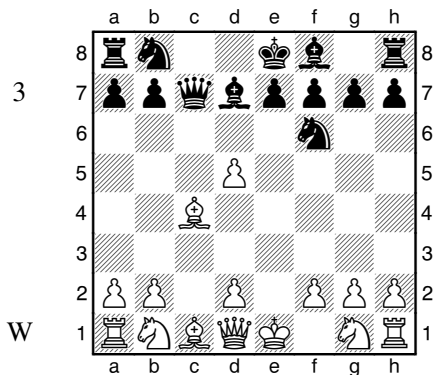
- Der Vorstoß $...d5$ ist für Schwarz ein so wichtiger Gedanke, dass er in fast jeder Position, in der Weiß ein „ideales“ Zentrum mit Bauern auf $d4$ und $e4$ erreicht, eine Überlegung wert ist.
- Ein vorübergehendes Springeropfer gefolgt von einer Bauerngabel ist eine gängige Methode, um die weiße Kontrolle über das Zentrum zu brechen – wir werden mehrere Beispiele sehen.
- Der Spieler, der die Herrschaft über die zentralen Felder des Bretts hat, bestimmt das Tempo und kann Figuren schnell von einem Teil des Bretts zum anderen bewegen.
- Wenn du in der Entwicklung im Rückstand bist, musst du schnellstens nach Möglichkeiten suchen, diesen Rückstand aufzuholen.



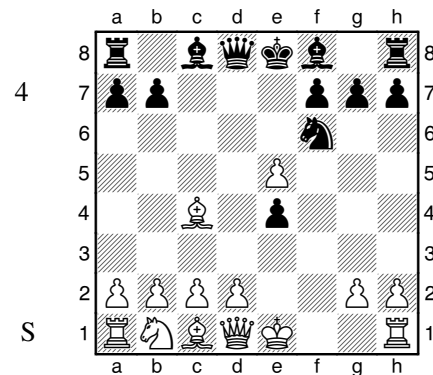
Weiß nutzt die langsame Entwicklung von Schwarz auf erstaunliche Weise aus.



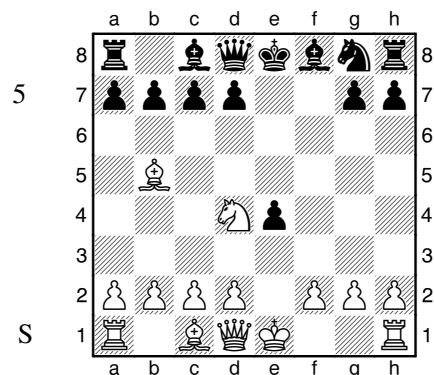
Schwarz hat sich rasant entwickelt, aber die weißen mobilen Bauern entscheiden jetzt die Partie.



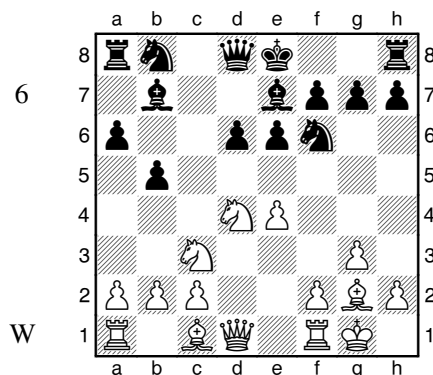
Der weiße Läufer ist angegriffen. Wähle zwischen 7 d3 und 7 ♖b3.



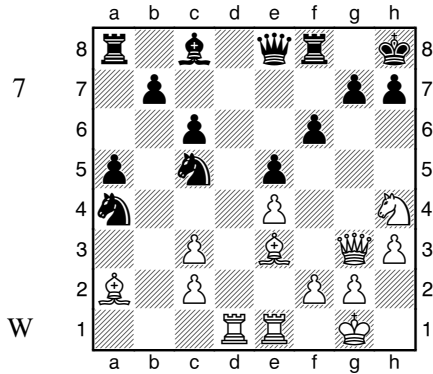
Ist Zentralisierung der Schlüssel? Wähle zwischen 8...♗g4 und 8...♞d4.



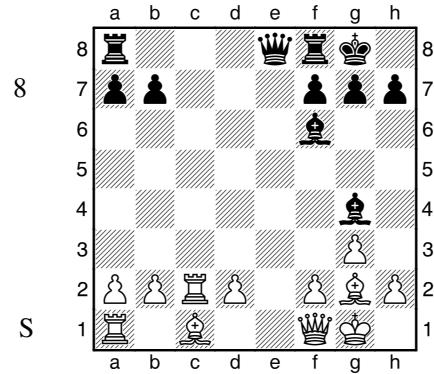
Wähle zwischen 7...♘f6 und 7...♞f6.



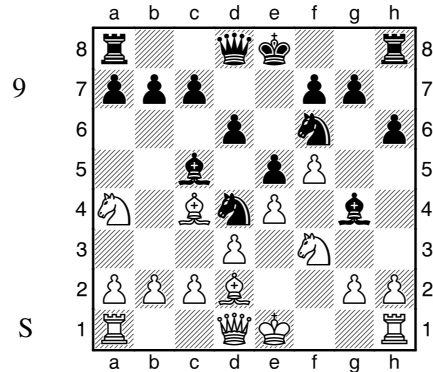
Der Nachziehende hat sich sorglos entwickelt. Was spielst du jetzt?



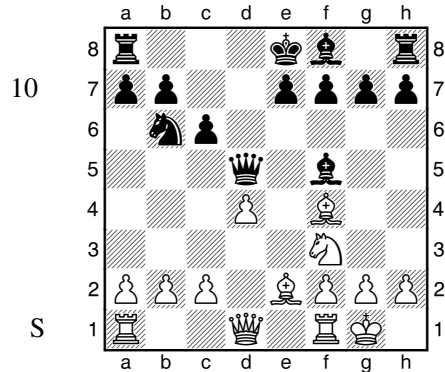
7
W
Der schwarze Damenflügel ist nicht entwickelt. Nutze das auf dramatische Weise aus!



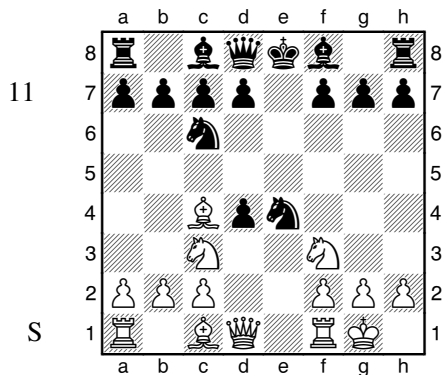
8
S
Nutze den Entwicklungsrückstand von Weiß optimal aus.



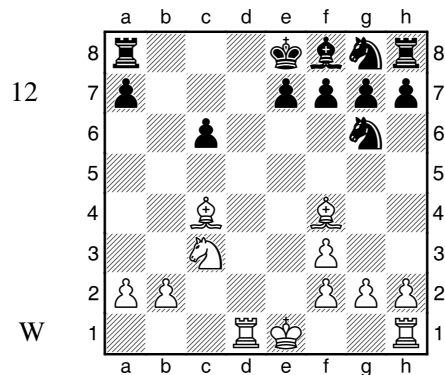
9
S
Weiß hat vergessen, das Zentrum zu kontrollieren. Wie bestraft Schwarz ihn?



10
S
Hat Schwarz etwas Besseres als einfache Entwicklung?



11
S
Eine praktische Entscheidung ist erforderlich: Ist $6...dxc3$ oder $6...dxc3$ sicherer?



12
W
Die Entwicklung von Schwarz ist eine Katastrophe. Nutze dies in vollem Umfang aus und forcire einen sofortigen Gewinn.

Lösungen der Übungen zur Entwicklung und das Zentrum

- 1) 15...♖xe7+! gewinnt. 15...♗xe7 16 ♚e1 fesselt die Dame, aber die Pointe ist 15...♗xc7, was die Dame auf ihrem Ausgangspunkt fängt. Nach 15...♗xe7 ist 16 ♗e4+ am einfachsten.
- 2) Schwarz hatte übersehen, dass 8 ♗xd5! den Weg für die Bauern ebnet, die nun nach vorne stürmen: 8...♗xd5 9 e4 ♗e6 10 d5, und Weiß gewinnt eine Figur. Obwohl Schwarz seine Figuren schnell aus den Startlöchern holte, gelang es ihm nicht, im Zentrum Fuß zu fassen, und er zahlte einen hohen Preis. Stattdessen ist 8 e4?? schlecht wegen 8...♗b6 nebst Nehmen auf d4.
- 3) Wenn du 7 ♗b3?? gewählt hast, dann hast du vielleicht zu sehr an deine eigenen Ideen gedacht (nämlich an den Vorstoß d6) und nicht genug an die Möglichkeiten deines Gegners. 7...b5! gewinnt eine Figur aufgrund der Fesselung gegen den ungedeckten Läufer auf c1. Auf der anderen Seite ist 7 d3 ein guter Zug, der alles solide verteidigt und die weitere Entwicklung vorbereitet.
- 4) 8...♗g4?? greift die Dame an, ist aber ein Patzer wegen 9 exf6! ♗xd1 10 ♗b5+, was die Dame zurückgewinnt (und eine Mehrfigur behält), da der schwarze König keinen Fluchtweg hat. Selbst wenn du das nicht gesehen hast, dann ist 9 ♗e2 eine gute Alternative für Weiß und Grund genug, 8...♗g4?? zu verwerfen. Stattdessen ist 8...♗d4 ein guter Zug, ein Konter, der den Läufer c4 angreift und die Dame auf eine mächtige zentrale Position stellt.
- 5) 7...♗f6?? ist ein Patzer. Auch wenn das auf die Fesselung basierende 8 ♗e6! die Dame nicht fängt, so gewinnt es doch, weil 8...♗e7 9 ♗xc7+ den Turm auf a8 einsammelt. 7...♗f6! ist weit aus besser, da es taktische Unfälle vermeidet, bevor der Entwicklungsrückstand aufgeholt wird – die Tatsache, dass die weißen Figuren nicht gut verankert sind, wird dabei helfen.
- 6) 10 e5! entfesselt einen *ungestümen Bauern* und erzeugt einen Doppelangriff auf f6 und b7. Nach 10...♗xg2 11 exf6 sind immer noch zwei Figuren von Schwarz angegriffen, daher ist das Beste, was er tun kann, 11...♗xf1 12 fxe7 ♗xe7 13 ♗xf1, obwohl zwei Figuren gegen Turm und Bauer im Mittelspiel ein ernsthafter materieller Vorteil ist.
- 7) Die Tatsache, dass der Turm auf a8 das Feld d8 nicht abdeckt, erlaubt es Weiß, 19 ♗d8! zu spielen, was die Dame von ihrer wichtigen Rolle als Wächterin des Feldes g6 ablenkt. Nach 19...♗xd8 20 ♗g6+! hxg6 21 ♗h4# wird Schwarz mattgesetzt.
- 8) 17...♗e2! 18 ♗e1 ♗d3! greift Dame und Turm an, und nach 19 ♗xe8 ♗axe8 kann Weiß seinen Turm nicht retten, ohne ein tödliches Schach auf seiner Grundreihe zuzulassen: 20 ♗c7 ♗e1+ 21 ♗f1 ♗xf1.
- 9) Indem er mitten durch das Zentrum pflügt, um den weißen König anzugreifen: 9...♗xe4! (9...♗xf3+ 10 gxf3 ♗xe4! ist ebenfalls gut) 10 dxe4 (10 ♗xc5 ♗xf3 11 gxf3 ♗h4+ setzt auch matt, während 10 h4 ♗g3 offensichtlich katastrophal für Weiß ist) 10...♗xf3+ 11 gxf3 ♗h4+ führt zu Matt: 12 ♗e2 ♗f2+ 13 ♗d3 ♗d4+ 14 ♗e2 ♗xe4+ 15 ♗f1 ♗h3#.
- 10) Ja! Der ungeschützte Läufer auf f4 ist ein Hinweis darauf, dass es einen Doppelangriff in der Stellung gibt: 11...♗e4! gewinnt einen Bauern auf c2.
- 11) 6...dxc3?! ist äußerst riskant, da Weiß 7 ♗xf7+ ♗xf7 8 ♗d5+ ♗f6 (8...♗e8 9 ♗e1) 9 ♗e1 ♗e7 10 ♗xe4 ♗f7 11 ♗g5 erwidert, wonach Schwarz vielleicht immer noch besser steht, aber in der Praxis noch alles möglich ist. 6...♗xc3! ist nicht nur sicherer, sondern auch stärker. Nach 7 bxc3 (7 ♗e1+ ♗e7 8 bxc3 ist ähnlich) 7...♗e7 8 cxd4 d5 verbleibt Schwarz einfach mit einem Mehrbauern und einer großartigen Stellung.
- 12) Mit 11 ♗b5! droht Weiß ♗c7#, und 11...cxb5 erlaubt 12 ♗xb5#, während 11...♗c8 12 ♗c7+ ♗xc7 13 ♗xc7 hoffnungslos für Schwarz ist. Nach 11...e5 12 ♗c7+ ♗e7 13 ♗g5+ f6 14 ♗e3 droht Weiß ♗c5#, sodass Schwarz einen ganzen Turm verliert. 11 ♗d5! ist ebenfalls gut, mit denselben Ideen.
- 13) Wenn Schwarz in den Offenen Spielen (d. h. die Eröffnungsgruppe, die mit 1 e4 e5 beginnt) um das Zentrum kämpfen muss, lautet die Lösung oft ...d5 oder ...♗xe4, sodass die Wahl