

**Jeremy Silman**

# **Schach von A-Z**

Alles über Eröffnungen, Taktik, Strategie und Endspiel

**New in Chess 2014**

© 2014 New In Chess

Veröffentlicht von New In Chess, Alkmaar, Niederlande  
[www.newinchess.com](http://www.newinchess.com)

Alle Rechte vorbehalten. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Verlags darf weder dieses Buch noch Teile daraus in irgendeiner Form elektronisch, mechanisch, fotografisch, digital oder sonstwie vervielfältigt oder in Speichermedien irgendeiner Art übertragen werden.

Übersetzt aus der englischen Ausgabe *The Complete Book of Chess Strategy – Grandmaster Techniques from A to Z* (Siles Press, Los Angeles 1998) von Harald Keilhack

Umschlaggestaltung: Volken Beck  
Produktion: Harald Keilhack  
Koordination: Peter Boel

ISBN: 978-90-5691-564-3

# INHALT

EINFÜHRUNG .....	10
Zeichenerklärung .....	11
DIE SCHACHNOTATION .....	12
<b>TEIL I: DIE ERÖFFNUNG .....</b>	<b>17</b>
ELEMENTARE ERÖFFNUNGSSTRATEGIE .....	18
ENTWICKLUNG .....	19
DAS FIANCHETTO .....	20
DIE ROCHADE .....	21
ERÖFFNUNGSSYSTEME .....	22
Das Abgelehnte Damengambit .....	22
Das Abgelehnte Damengambit – Capablanca's Entlastungsmanöver .....	23
Das Abgelehnte Damengambit – Die Tarrasch-Verteidigung .....	24
Albins Gegengambit .....	24
Die Aljechin-Verteidigung .....	25
Das Angenommene Damengambit .....	26
Die Bogo-Indische Verteidigung .....	27
Der Botwinnik-Aufbau .....	29
Das Budapester Gambit .....	30
Die Caro-Kann-Verteidigung .....	31
Das Colle-System .....	36
Die Damenindische Verteidigung .....	36
Die Englische Eröffnung .....	39
Die Französische Verteidigung .....	40
Grobs Angriff .....	42
Die Grünfeld-Indische Verteidigung .....	43
Das Halb-Slawische Damengambit .....	44
Die Holländische Verteidigung .....	45
Der Igel-Aufbau .....	46
Die Italienische Eröffnung .....	47
Das Königsgambit .....	48
Der Königsindische Angriff .....	50
Die Königsindische Verteidigung .....	51
Die Larsen-Eröffnung .....	52
Das Londoner System .....	53
Die Moderne Benoni-Verteidigung .....	54
Die Nimzowitsch-Indische Verteidigung .....	55
Die Orang-Utan-Eröffnung .....	56

Die Pirc-Verteidigung .....	57
Die Réti-Eröffnung .....	59
Die Russische Verteidigung .....	61
Die Schottische Eröffnung .....	62
Die Sizilianische Verteidigung .....	62
Die Skandinavische Verteidigung .....	68
Das Slawische Damengambit .....	69
Die Spanische Eröffnung .....	70
Der Stonewall-Angriff .....	72
Der Torre-Angriff .....	72
Der Trompowski-Angriff .....	73
Das Tschechische Benoni .....	75
Die Tschigorin-Verteidigung .....	76
Das Vierspringerspiel .....	77
Die Weressow-Eröffnung .....	79
Das Wolga-Benkö-Gambit .....	80
Das Zweispringerspiel im Nachzug .....	82
ÜBER ERÖFFNUNGEN MIT VERTAUSCHTEN FARBEN .....	84
ERÖFFNUNGSVORBEREITUNG .....	86
DAS ERÖFFNUNGS-QUIZ .....	87
<b>TEIL II: DAS MITTELSPIEL .....</b>	<b>89</b>
<b>DER ANGRIFF AUF DEN GEGNERISCHEN KÖNIG .....</b>	<b>90</b>
Rochaden zu entgegengesetzten Seiten .....	90
Rochaden zur selben Seite .....	91
Das klassische Läuferopfer auf h7 .....	93
Die Kombination .....	95
Kombinationsthemen .....	96
Die Ablenkung .....	96
Der Doppelangriff .....	98
Fesselungen und Spieße .....	99
Die Gabel .....	101
Die Hinlenkung .....	102
Das Räumungsoffer .....	103
Der Röntgenangriff .....	104
Die Zwickmühle .....	105
Der Zwischenzug .....	106
Der König in der Mitte .....	107
Brennpunkte am Königsflügel .....	109
Der Angriff auf h7 .....	110
Der Angriff auf g7 .....	112
Der Angriff auf f7 .....	114
Der Angriff auf g6 .....	116

Der Angriff gegen den Felderkomplex f6/g7/h6 und h6 .....	117
Das Mattnetz .....	119
Mattmuster .....	120
Das Blackburne-Matt .....	120
Das Boden-Matt .....	121
Das Damiano-Matt .....	122
Ersticktes Matt .....	123
Das Greco-Matt .....	124
Das Grundreihenmatt .....	125
Das Matt der Anastasia .....	126
Matt mit Turm, Springer und Bauer .....	127
Matt mit zwei Leichtfiguren .....	128
Das Morphy-Matt .....	131
Das verschleierte Morphy-Matt .....	131
Das Pillsbury-Matt .....	132
Das Réti-Matt .....	133
Das Seekadetten-Matt .....	134
Das Opfer .....	135
Das taktische Sehvermögen .....	136
BAUERNKETTEN .....	137
DIE BAUERNMEHRHEIT AM DAMENFLÜGEL .....	138
Damenflügelmehrheit gegen Königsflügelmehrheit .....	138
Damenflügelmehrheit gegen zentrale Mehrheit .....	139
BAUERNSPANNUNG .....	140
BAUERNSTRUKTUREN .....	141
Bauerninseln .....	141
Doppelbauern .....	142
Freibauern .....	143
Der isolierte Bauer .....	145
Das isolierte Bauernpaar .....	147
Hängebauern .....	147
Die Strategie von Weiß .....	148
Die Strategie von Schwarz .....	149
Rückständiger Hängebauer .....	151
Rückständige Bauern .....	152
Tripelbauern .....	154
DAS BAUERNZENTRUM .....	155
BLOCKADE .....	156
DAUERSCHACH .....	158
FALLEN .....	160
FELDER .....	161
FIGURENAKTIVITÄT .....	162
DER FIGURENTAUSCH .....	164

GEGENSPIEL .....	165
HEMMUNG .....	167
DIE INITIATIVE .....	168
KANDIDATENZÜGE UND UNGLEICHGEWICHTE .....	169
KOMPENSATION .....	170
LEBENDIG BEGRABENE FIGUREN .....	171
LEICHTFIGUREN .....	173
Der Kampf der Leichtfiguren .....	173
Gesetzmäßigkeiten der Läufer .....	175
Gesetzmäßigkeiten der Springer .....	178
Das Läuferpaar .....	181
Das Springerpaar .....	182
MATERIALVORTEIL .....	183
DER MINORITÄTSANGRIFF .....	186
MYSTERIÖSE TURMZÜGE .....	189
OFFENE LINIEN .....	191
Die Abtausch-Linie .....	191
Der Blackburne-Rammbock .....	192
Eintritt verwehrt! .....	192
Linienöffnung .....	193
Turmverdoppelung .....	193
Wem gehört die Offene Linie? .....	194
OFFENE UND GESCHLOSSENE STELLUNGEN .....	195
DER PLAN .....	198
DAS PRINZIP DER ZWEI SCHWÄCHEN .....	200
PROPHYLAXE .....	202
RAUM .....	203
STATISCHE GEGEN DYNAMISCHE VORTEILE .....	204
STÜTZPUNKTE .....	206
ÜBERDECKUNG .....	208
VERTEIDIGUNGSSTRATEGIEN .....	209
ZENTRALISIERUNG .....	210
DAS MITTELSPIEL-QUIZ .....	211
<b>TEIL III: DAS ENDSPIEL .....</b>	<b>213</b>
ÜBER DEN ABTAUSCH .....	214
FREIBAUERN IM ENDSPIEL .....	216
Freibauern im Damenendspiel .....	216
Bauernmehrheiten und entfernte Freibauern .....	217
Verwandlung und Unterverwandlung .....	218
VOM GEBRAUCH DES KÖNIGS .....	219
König und Bauer gegen den König .....	219
Die Opposition .....	220

Reservetempi .....	223
Die Regel vom Quadrat des Bauern .....	224
Das Dreiecksmanöver .....	224
DER KAMPF MIT DAME UND LEICHTFIGUR .....	226
DAS KATZ-UND-MAUS-SPIEL .....	227
LEICHTFIGUREN IM ENDSPIEL .....	231
DAS PATT .....	233
RANDBAUER UND FALSCHER LÄUFER .....	235
DIE TÜRME RICHTIG EINSETZEN .....	236
Türme müssen aktiv sein .....	236
Die Lucena-Stellung .....	237
Die Philidor-Stellung .....	238
Die Türme gehören hinter die Freibauern .....	238
Die kurze und die lange Seite des Brettes .....	240
Zwei Schweine auf der Siebten .....	242
DAS ENDSPIEL-QUIZ .....	244
<b>TEIL IV: PRAKTISCHE FRAGEN .....</b>	<b>245</b>
GROBE BÖCKE .....	246
PSYCHOLOGIE .....	248
DIE PUNKTESKALA .....	250
DAS REMISANGEBOT .....	252
ZEITNOT .....	254
DAS QUIZ ZU PRAKTISCHEN FRAGEN .....	256
ANTWORTEN ZU DEN QUIZFRAGEN .....	257
Antworten zum Eröffnungs-Quiz .....	257
Antworten zum Mittelspiel-Quiz .....	260
Antworten zum Endspiel-Quiz .....	263
Antworten zum Quiz zu Praktischen Fragen .....	264
EIN PAAR WEITERE BEGRIFFE .....	266
LITERATUR .....	269

# EINFÜHRUNG

Vor vielen Jahren klagte mir ein Schüler, dass er es nicht fertigbringen würde, ein Schachbuch zu lesen und seine Schlüsse daraus zu ziehen – er konnte einfach nicht verstehen, was das Buch ihn wirklich lehren wollte.

Ich habe viel über dieses Lamento nachgedacht. Es dämmerte mir schließlich, dass die große Mehrzahl der Bücher derart mit seelenlosen Worten angefüllt ist, dass man schon ein Genie sein müsste, um zwischen all dem Geröll das eine oder andere Körnchen Gold zu finden, das irgendwo zwischen den Seiten verborgen sein mag oder auch nicht.

Die bloßen Stellungen und Züge werden Ihnen ohne sorgfältig ausgewählte Worte, die die gedanklichen Lücken schließen, nicht viel beibringen können. Traurigerweise bestehen die meisten Schachbücher genau daraus – aus Stellungen und Zügen, mit wenigen oder gar keinen passenden Erläuterungen.

Eines Tages hörte ich von einem anderen Schüler, dass er ein penibel geführtes Notizbuch habe. Er erklärte mir, dass er die Kernpunkte seiner Studien und meiner Unterrichtseinheiten in einer einfachen, für ihn verständlichen Form niederschreiben würde. Auf diese Weise könne er zu einem Turnier gehen und sein Material vor den Partien durchgehen. Es war nunmehr kein tiefes Schürfen notwendig, keine harte Arbeit, er hatte immer sofort alle für ihn wichtigen Fakten und Strategien zur Hand.

Das vorliegende Buch ist eine detaillierter ausgearbeitete Version dieses extrem nützlichen Notizbuches. Alle grundlegenden Aspekte der Strategie und Taktik sind in einer einfachen, leicht verständlichen Weise aufbereitet. Sie sehen sich das Thema an, über das Sie etwas lernen möchten. Sie erfahren alles, was Sie wissen müssen, mit- samt eines illustrativen Beispiels, und dann fahren Sie mit dem nächsten Punkt fort.

Ich habe das Material in vier Teile aufgeteilt:

Die ERÖFFNUNG • Das MITTELSPIEL • Das ENDSPIEL • PRAKTISCHE FRAGEN

Die einzelnen Abschnitte in diesen Abteilungen sind jeweils alphabetisch geordnet, so dass Sie alles schnell finden sollten.

Schließlich habe ich zum Abschluss eines jeden Teils noch Quizfragen hinzugefügt, so dass Sie selbst prüfen können, ob Sie das Material auch wirklich verstanden haben.

Dieses Buch wurde für Spieler der Klassen „E“ (fortgeschrittene Anfänger) bis „B“ (einige Turniererfahrungen) geschrieben<sup>1</sup>. Es gibt Ihnen Ratschläge zur Schach-Psychologie; sagt Ihnen, wie Sie die Problematik verschiedenster Strukturen angehen

---

<sup>1</sup> Klasse E: USCF 1000-1199, Klasse B: USCF 1600-1799. Die amerikanischen USCF-Ratings sind dabei eher etwas optimistischer als die analogen deutschen DWZ-Zahlen.



sollten; vermittelt Ihnen die Grundlagen aller wichtigen Eröffnungen; lehrt Sie wie man angreifen soll, und ... was auch immer Ihnen sonst noch einfallen mag, ich habe versucht, auf alles eine Antwort zu geben!

Meine Absicht beim Schreiben dieses Buches war es, all jenen Spielern zu helfen, die auf der Suche nach der Erläuterung dieses oder jenes schachlichen Konzeptes nirgendwo sonst eine Antwort finden können. Lassen Sie mich bitte wissen, ob es mir gelungen ist, Ihre Fragen zu beantworten. Wenn Sie zum Beispiel ein wichtiges Thema vermissen, so zögern Sie nicht, mir zu schreiben – direkt an *Siles Press* oder über den *New in Chess*-Verlag –, und ich werde es in einer zukünftigen Auflage berücksichtigen.

Jeremy Silman

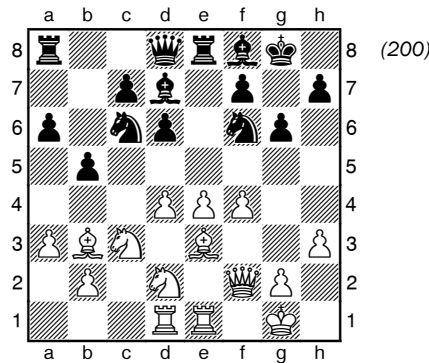
## Zeichenerklärung

x	schlägt
+	Schachgebot
++	Doppelschach (Schachgebot durch zwei Figuren gleichzeitig)
!!	Brillanter Zug
!	Starker Zug
!?	Interessanter Zug
?!	Fragwürdiger Zug
?	Schlechter Zug
??	Grober Fehler
↑	Diagramm: Weiß ist am Zug
↓	Diagramm: Schwarz ist am Zug
↑↓	Die Diagrammstellung wird mit beiden Spielern am Zug betrachtet (wenn kein Pfeil vorhanden ist, wird die Stellung unabhängig vom Zugrecht beleuchtet)
⇒	siehe das Diagramm mit der nachfolgenden Nummer

# DAS BAUERNZENTRUM

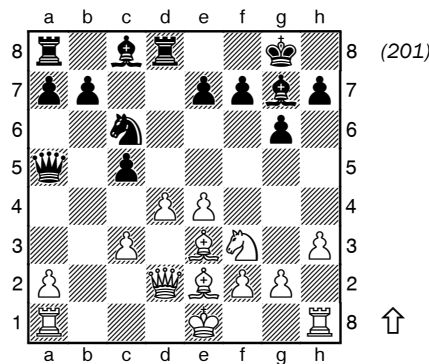
Im 19. und im frühen 20. Jahrhundert glaubten die meisten Spieler, dass ein weites BAUERNZENTRUM postwendend einen Vorteil garantiert. Diese Sichtweise herrschte vor, bis die Hypermodernisten wie Réti, Aljechin oder Nimzowitsch geltend machten, dass ein Bauernzentrum ebensogut als ein Angriffsobjekt betrachtet werden könne.

Heutzutage wissen wir, dass ein imposantes Bauernzentrum Segen wie Fluch zugleich sein kann. Der Vorteil des Bauernzentrums ist, dass es die gegnerischen Figuren einengt und seinem Eigentümer einen Raumvorteil gibt. Doch wie jedes Bauwerk kann es zu wackeln beginnen und ständiger Obhut bedürfen. Als erstes sollte der Inhaber eines großen Zentrums dessen Unzerstörbarkeit sicherstellen. In diesem Fall bleibt der Gegner ohne Spiel und wird in seiner eigenen Gruft ersticken (⇒ *Diagramm 200*).



Das riesige Zentrum von Weiß übt starken Druck auf den Nachziehenden aus

Umgekehrt sollte der Spieler, der sich einem Bauernzentrum gegenüber sieht, beständig Druck auf dieses ausüben und es somit als Schwäche brandmarken (⇒ *Diagramm 201*).

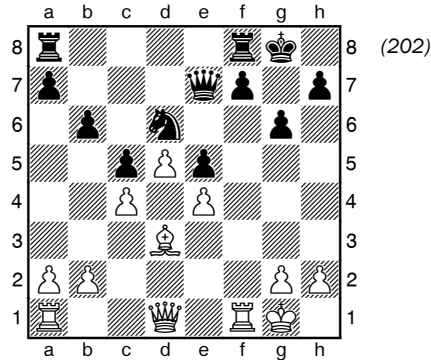


Und hier steht das weiße BAUERNZENTRUM selbst unter starkem Druck

# BLOCKADE

Die BLOCKADE ist ein sehr nützliches Konzept um einen Bauern, dessen Vorrücken ansonsten Probleme bereiten würde, an die Kette zu legen.

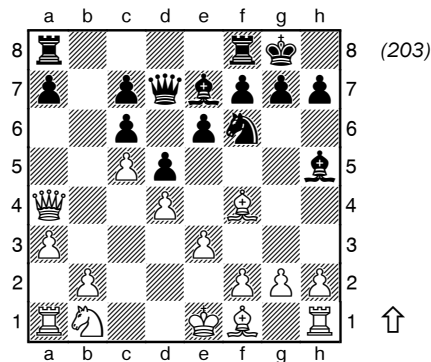
Im Allgemeinen sind Springer die besten Blockadefiguren. Da sie über andere Figuren hinwegspringen können, ist ihre eigene Beweglichkeit durch den zu blockierenden Bauern nicht im Geringsten eingeschränkt.



Der Springer als ideale BLOCKADEFIGUR

Im  $\Rightarrow$  Diagramm 202 ist für den weißen Freibauern auf d5 Endstation. Der Springer auf d6 hat dessen Route blockiert und übt zugleich Druck auf die unterstützenden Bauern auf c4 und e4 aus (mehr dazu im Abschnitt über FREIBAUERN, S. 143 f.).

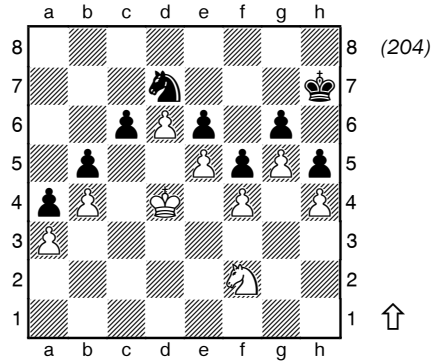
Der König ist im Endspiel oft eine gute Blockadefigur und natürlich können, je nach Lage der Dinge, auch andere Figuren jederzeit diesen Job übernehmen.



Weiß findet den Blockadezug

Im  $\Rightarrow$  *Diagramm 203* (aus einer Partie NIMZOWITSCH – VIDMAR, Karlsbad 1907) sehen wir ein Beispiel einer Blockade durch den Läufer: Weiß fixiert (blockiert) den gegnerischen a-Bauern mit **1.♙a6!**. Damit verhindert er, dass Schwarz durch ein gelegentliches ...a7-a5 Raum am Damenflügel gewinnt. Auf a7 ist der schwarze a-Bauer ein passives Angriffsziel – warum sollte man ihm einen Schritt in die Freiheit erlauben?

Wenn Sie einen Bauern haben, der dringend vorrücken sollte, sollten Sie unbedingt eine mögliche Blockade verhindern oder aber, wenn dies nicht möglich ist, diese später bei erstbestener Gelegenheit einreißen.



*Weiß am Zug – Schwarz kann die BLOCKADE nicht aufrechterhalten*

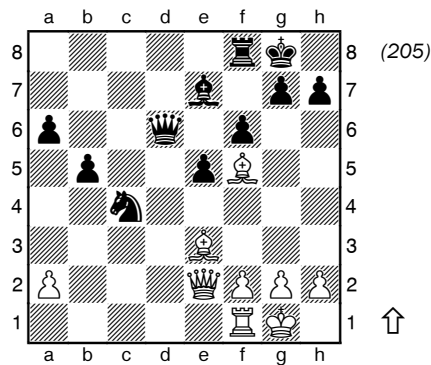
Weiß ( $\Rightarrow$  *Diagramm 204*) reißt mit **1.♘d3 ♙g7 2.♘c5** die Barrikaden nieder. Ein Springerzug (2...♘b6) würde 3.d7 erlauben, während 2...♘xc5 3.♙xc5 in die allgemeine Katastrophe führt.

# DAUERSCHACH

Mitunter starten Sie einen Angriff, der sein Ziel nicht so recht erreicht (d.h., Sie können den gegnerischen König nicht mattsetzen). Sie haben Material geopfert, Ihre Initiative droht zu erlöschen, das Ende scheint mit jedem Zug näherzurücken.

Bei anderen Gelegenheiten wird Ihnen bewusst, dass Sie überspielt worden sind und im Begriff stehen, positionell, strategisch oder taktisch niedergemacht zu werden.

So schlimm diese Situationen auch sein mögen – die Möglichkeit, ein Remis durch DAUERSCHACH zu erreichen (der gegnerische König ist außerstande, einer Lawine nicht tödlicher Schachgebote zu entkommen, und daher wird Remis vereinbart), gibt Ihnen etwas, auf das Sie spielen können. Zu diesem Zweck können auch frohgemut Opfer gebracht werden.

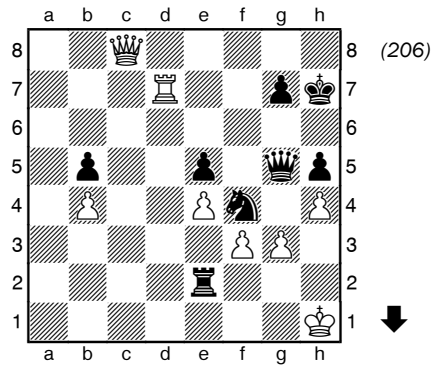


Weiß sichert sich das Remis

Im  $\Rightarrow$  *Diagramm 205* hat Weiß zwei Bauern weniger, was unter normalen Umständen höchstwahrscheinlich zur Niederlage führen würde. Ein Angriff in letzter Sekunde ermöglicht ihm jedoch, die Partie zu retten, indem er ein Dauerschach gegen den schwarzen König erzwingt:

**1. ♖h5 g6** Die einzige andere Möglichkeit, um h7 zu verteidigen, wäre 1...h6, doch danach würde sich 2. ♙xh6! als ärgerlich erweisen. **2. ♙xg6! hxg6 3. ♖xg6+ ♜h8 4. ♖h6+** Weiß gibt sich mit dem Dauerschach zufrieden. Der Gewinnversuch 4. ♙h6 ♜g8 5. ♖h5 würde Schwarz nach 5...♜g7! 6. ♙xg7+ ♜xg7 zwei Figuren für einen Turm lassen. **4... ♜g8 5. ♖g6+**, und hier wurde Remis vereinbart.

Mitunter wird das Dauerschach mit anderen Themen verknüpft, wie z.B. dem PATT:



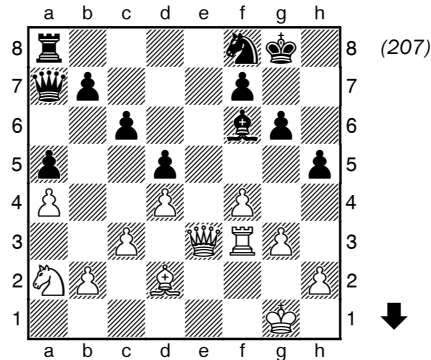
Schwarz wirft den Gewinn weg

Selbst Großmeister schlafen manchmal am Brett. Mit der Mehrfigur kann Schwarz im  $\Rightarrow$  *Diagramm 206* auf verschiedenste Weise gewinnen. Doch an dieser Stelle (aus der Partie EVANS – RESHEVSKY, USA-Meisterschaft 1964) verließ Reshevsky die Konzentration, und er spielte **1... ♖xg3??**. Er bemerkte dabei nicht, dass dieser Zug den weißen König auf Patt stellt. **2. ♖g8+!** Weiß beabsichtigt, seine letzten beiden beweglichen Steine herzugeben. Ist er verrückt geworden? **2... ♕xg8** **3. ♗xg7+!** Plötzlich ist alles klar! Die Partie ist remis, da **3... ♕xg7** oder **3... ♖xg7** unmittelbar zum Patt führt, während **3... ♕f8** **4. ♗f7+ ♕e8** **5. ♗e7+** ein Dauerschach wäre.

# FALLEN

Der Versuch, den Gegner auszutricksen, ist in schwieriger oder gar völlig verlorener Lage statthaft. Doch einzig auf FALLEN zu setzen (und dabei fest die Daumen zu drücken) ist eine miese Angewohnheit, die Ihr Spiel und Ihre Resultate in Mitleidschaft ziehen wird.

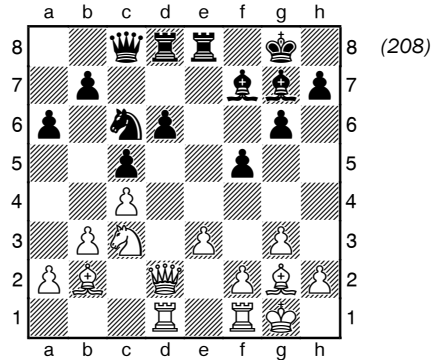
Es ist wichtig, *stets* davon auszugehen, dass der Gegner den besten Zug finden wird! Daraus folgt, dass man durchaus einen Zug spielen kann, der mit einer Falle verbunden ist, sofern er auch dann, wenn der Gegner die Falle sieht (wovon Sie unbedingt ausgehen sollten!), in irgendeiner Weise Ihre Stellung verbessert haben wird.



Der beste Zug von Schwarz ( $\Rightarrow$  Diagramm 207) ist **1...♞e6!**, wonach Weiß versucht sein könnte, **2.f5??** zu spielen. Doch darauf gewinnt der Nachziehende mit **2...♞xd4!** **3.cxd4 ♕xd4**. Schwarz hat also eine Falle gestellt, nichtsdestotrotz beruht **1...♞e6!** auf positionellen Erwägungen. Der Nachziehende geht davon aus, dass Weiß die Falle erkennt und den Trick **2...♞xd4** mit **2.♖g2** oder **2.♚e2** verhindert. Danach bereitet **2...♞g7!** sowohl **...♞e8** wie auch **...♞f5** vor, mitsamt schwarzen Vorteils.

# FELDER

Das Spiel auf die Dominanz über ein einziges kleines FELD ist ein Konzept, das für viele Amateurspieler nur schwer nachzuvollziehen ist. Nichtsdestotrotz ist der Leitgedanke, anstatt um Material oder Angriff um den Besitz von Feldern zu kämpfen, äußerst wichtig und muss von Lernenden, die ihr Spiel verbessern wollen, unbedingt verinnerlicht werden.



Das FELD d5 ist im Besitz von Weiß

Der Grund, warum man auf die Kontrolle eines bestimmten Feldes spielt (ein ungeschütztes Feld wird auch als LOCH bezeichnet), ist, dass ein solches Feld später meist ein hervorragender Standort für einen Springer oder einen Läufer sein wird – wobei auch andere Figuren von der Inbesitznahme eines gegnerischen Loches profitieren können. Sobald eine Figur auf diesem Loch eintrifft, wird sie unweigerlich ihrem gegnerischen Pendant überlegen sein.

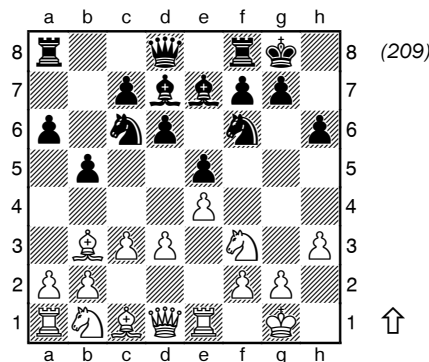
In gewissem Sinne stellt die Eroberung eines Feldes also auch einen materiellen Gewinn dar, da eine Ihrer Figuren wertvoller als die des Gegners wird.



# FIGURENAKTIVITÄT

Starke Spieler halten beständig Ausschau nach Möglichkeiten, die Aktivität ihrer Figuren so weit wie möglich zu erhöhen. Springer müssen vorgerückte Stützpunkte finden, Läufer brauchen offene Diagonalen, und für die Türme müssen offene Linien geschaffen werden.

Die Figuren nach Möglichkeit zu aktivieren scheint selbsterklärend, doch ich beobachte immer wieder Amateurspieler, wie sie mit ein paar wenigen Figuren herumhantieren und die anderen sträflich vernachlässigen. Der klägliche Rest der Truppe führt dann ein tatenloses und unproduktives Leben. Vergessen Sie niemals, dass Ihre Figuren als Team zusammenarbeiten sollen! Kümmern Sie sich um jede einzelne Figur und stellen Sie sicher, dass Ihre Kräfte sich gegenseitig ergänzen (d.h., sie arbeiten gemeinsam auf ein bestimmtes Ziel hin). Eine stets gut koordinierte und aktive Streitmacht wird es Ihnen mit vielen hübschen Siegen danken!



Finden Sie einen aktiven Posten für den Springer auf b1

In dieser Stellung ( $\Leftrightarrow$  Diagramm 209) muss sich Weiß um die Entwicklung seines Damenflügels kümmern. Die schwarzen Figuren sind nicht gerade auf Respekt einflößenden Feldern gelandet, doch die weißen Kräfte reißen auch nicht gerade Bäume aus.

Manche Spieler mögen hier mit 1.d4 eine unmittelbare Expansion im Zentrum einleiten, während andere mit 1.g4 auf einen Königsangriff aus sein könnten. Beide Züge begehen den Fehler, eine aggressive Haltung einzunehmen, bevor die Kräfte vollständig mobilisiert sind.

Der richtige Zug ist **1.Nbd2**. Es ist wichtig zu verstehen, dass d2 nur eine Durchgangsstation für den Springer sein wird. Die eigenen Figuren irgendwo hinzupflanzen und sich über ihr weiteres Schicksal keine Gedanken zu machen, ist zwar eine ver-

breitete, jedoch irreführende Herangehensweise an unser Spiel. Stellen Sie Ihre Figur nicht einfach irgendwo hin – finden Sie für jede das BESTE Feld!

Weiß ist bereit, ein paar Züge zu investieren, um für sein Pferd ein neues Zuhause auf g3 zu finden. Nach **1. ♖bd2** wird Weiß mit **2. ♗f1** und anschließend **3. ♘g3** fortfahren, wonach der Springer nicht mehr seinen eigenen Figuren im Wege steht.

Auf g3 erfüllt der Springer eine Vielzahl von Aufgaben:

- Er nimmt dem gegnerischen Springer das Feld h5.
- Er bereitet sich auf den Sprung nach f5 vor.
- Er überdeckt e4 in Erwartung des raumgreifenden Vorstoßes d3-d4.