

Vortrag von Alex Vuckovic am 13.10.2018 beim SK Buchloe

1. Geschicktes Vorgehen gegen den Engländer

- a) 1. c4 e5
2. Sc3 Sc6

Nun führt

3. g3 d6
4. Lg2 Le6
5. d3 Dd7

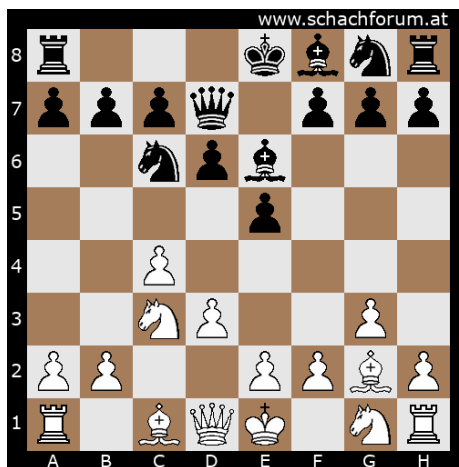


Diagramm 1

in die Grundstellung (Diagramm 1) des sogenannten „Träger-Angriffs“. Der Plan von Schwarz ist, den weißen Fianchettoläufer auf g2 mittels ...Lh3 abzutauschen und dann einen Angriff am Königsflügel zu starten. Jetzt gibt es für Weiß verschiedene Fortsetzungen:

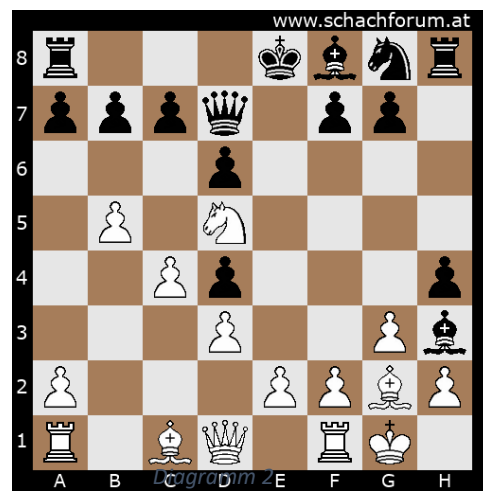
- 6. Sf3 Lh3
7. 0-0 h5 ⇒ Einbindung des Th8 in den Angriff
8. b4 h4

(0-0-0 für Schwarz in dieser Phase prinzipiell möglich, aber v.a. gegen starke Spieler sehr riskant, da der weiße Angriff am Damenflügel bei korrektem Spiel dann oft schneller als der schwarze Königsangriff ist)

9. b5 Sd4 (9. Sxh4?? Txh4! 10. gxh4 Dg4 nebst Matt)
10. Sxd4 exd4
11. Sd5

(Diagramm 2)

⇒ führt oft zu sehr scharfen taktisch geprägten Stellungen mit Angriffschancen für beide Seiten
Schwarz wird bald die Läufer tauschen und dann hxg3 hinterherschieben. Diesen Bauern muss Weiß dort stehen lassen. Schwarz sollte dann aber auf f2 weiter schlagen. Nimmt er auf h2, versteckt sich der weiße König nach Kh1 sicher hinter dem gegnerischen



Bauern und der schwarze Angriff verpufft. Weiß darf die noch unentwickelten schwarzen Figuren am Königsflügel nicht in den Angriff kommen lassen. Das Motiv mit der Springergabel auf c7 und Materialgewinn ist zwar in vielen Varianten möglich, aber oft zu langsam, weil in der Zwischenzeit der schwarze Angriff zu stark wird. Wenn Weiß den Angriff zurückschlagen kann, hat er mit seinem Entwicklungsvorsprung und dem Aufmarsch am Damenflügel meistens gutes Spiel.

- 6. Sd5 Sd8! (Diagramm 3)

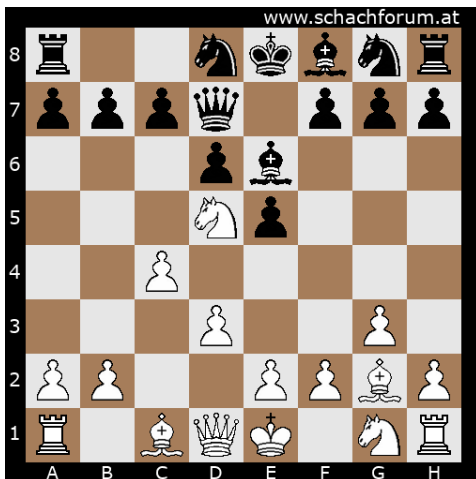


Diagramm 3

⇒ Der Springerrückzug sieht merkwürdig aus, es steckt allerdings der Plan dahinter, mit baldigem ...c6 den weißen Sd5 von seinem Vorposten wieder zu vertreiben. Der Sd8 soll später nach e6 gebracht werden, von wo aus er insbesondere die Kontrolle über d4 verstärkt und auch bei dem möglicherweise folgenden Königsangriff das Feld f4 im Blick hat.

- 6. e3 Sf6
- 7. h3 d5! (Diagramm 4)

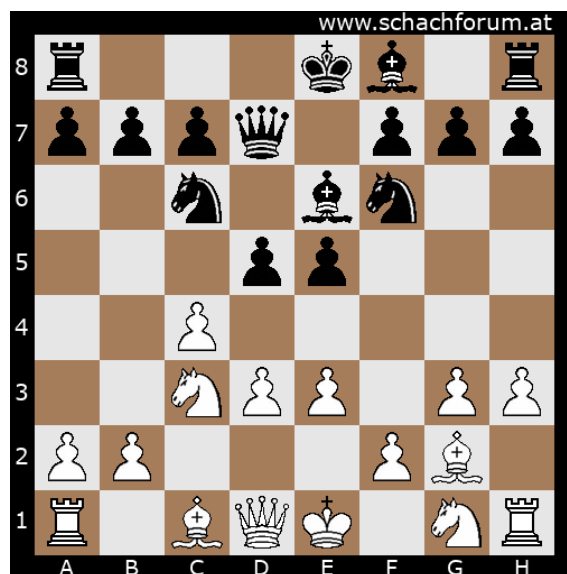


Diagramm 4

⇒ Weiß wählt hier einen eher ruhigen, positionellen Aufbau und lässt sich vorerst nicht auf scharfe Gefechte wie oben ein. Schwarz antwortet darauf mit einem Gegenstoß im Zentrum, der die

ses öffnen soll und v.a. den weißen Bauern auf d3 als Angriffsziel markieren soll. Weiß muss aufpassen, nicht zu passiv zu agieren und sollte versuchen, beginnend mit b4, am Damenflügel Spiel zu bekommen.

Ein anderer, den obigen Varianten ähnlicher, Charakter ergibt sich nach:

- 7. Sd5 Le7
- 8. Se2 h5
- 9. 0-0 h4 (Diagramm 5)

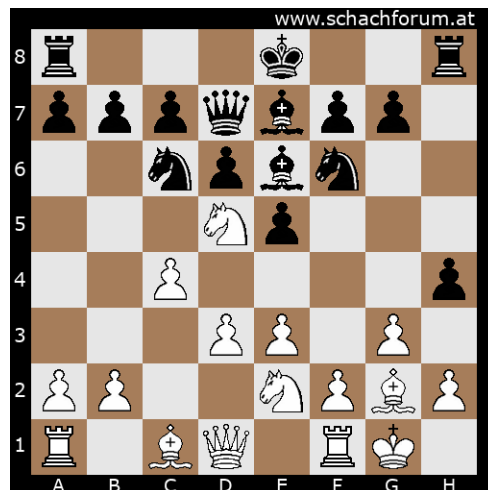


Diagramm 5

Hier leitet Schwarz wieder einen Königsangriff ein.

- 7. Sd5 Sd8
- 8. Se2 c6
- 9. Sxf6+ gxf6
- 10. 0-0 h5
- 11. h4 d5 (Diagramm 6)

In dieser Variante versucht Weiß, mit seinem 11. Zug den schwarzen Angriff über die Öffnung der h-Linie frühzeitig zu bremsen. Hier kann Schwarz sich früher oder später den Vorstoß eines oder beider f-Bauern überlegen. Mit 11. ... d5 hat er außerdem wieder die Perspektive, das Zentrum zu öffnen und dann den schwach werdenden Bauern auf d3 zu belagern und evtl. sogar zu erobern.

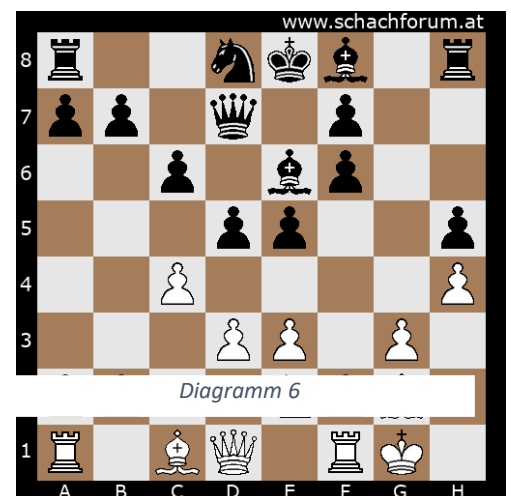


Diagramm 6

- b) 1. c4 Sf6

- 6. d3 Sc6? (besser 6. ...e5)
 - 7. Lxc6! bxc6 (Diagramm 9)
- mit schwachem, isolierten und leicht angreifbaren c-Doppelbauern

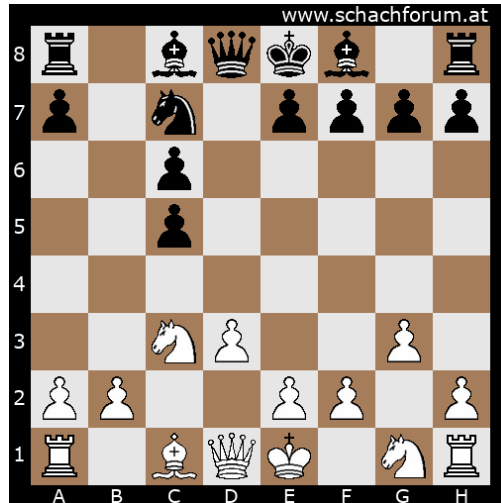


Diagramm 9

⇒ klarer Vorteil für Weiß, stattdessen:

- 6. d3 e5
- 7. Sh3 Le7
- 8. 0-0 0-0
- 9. f4!?

(Diagramm 10)

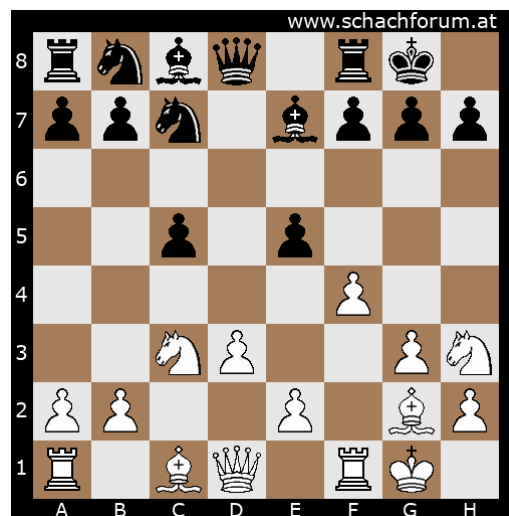


Diagramm 10

⇒ weißer Aufbau mit dem Sh3 wirkt etwas ungenau, bekämpft aber aktiv das schwarze Zentrum

All diese Varianten sind bei weitem nicht so scharf wie der obige Träger-Angriff. Hier entstehen eher positionell geprägte Stellungen, die oft auf längerfristige Ziele wie z.B. die Eroberung eines schwachen Bauern ausgerichtet sind. Beide Seiten haben hier ihre Chancen, müssen aber auch aufpassen: Schwarz muss, sobald er ...Sc6 gespielt hat, immer beachten, ob sich ein Tausch des Fianchetto-Läufers auf g2 gegen ebendiesen

Springer für Weiß lohnen würde: In vielen Abspielen macht es wenig Sinn, weil Weiß einen starken Läufer auf der langen Diagonale gegen einen (noch) nicht sonderlich aktiven Springer gibt. Manchmal ergibt sich daraus jedoch auch eine gleich doppelt angreifbare Schwäche auf c6 und c5 (z.B. Le3, Se4, Da4 und Tf/ac1 mit evtl. Verdopplung auf der c-Linie), die oft kaum zu verteidigen ist. Weiß muss dagegen darauf achten, dass der schwarze Raumvorteil im Zentrum nicht erdrückend wird, ansonsten kann er sich schnell in einer passiven Stellung ohne gute Felder für seine Figuren wiederfinden.

2. Augenschmaus – Der König greift ein!

a)

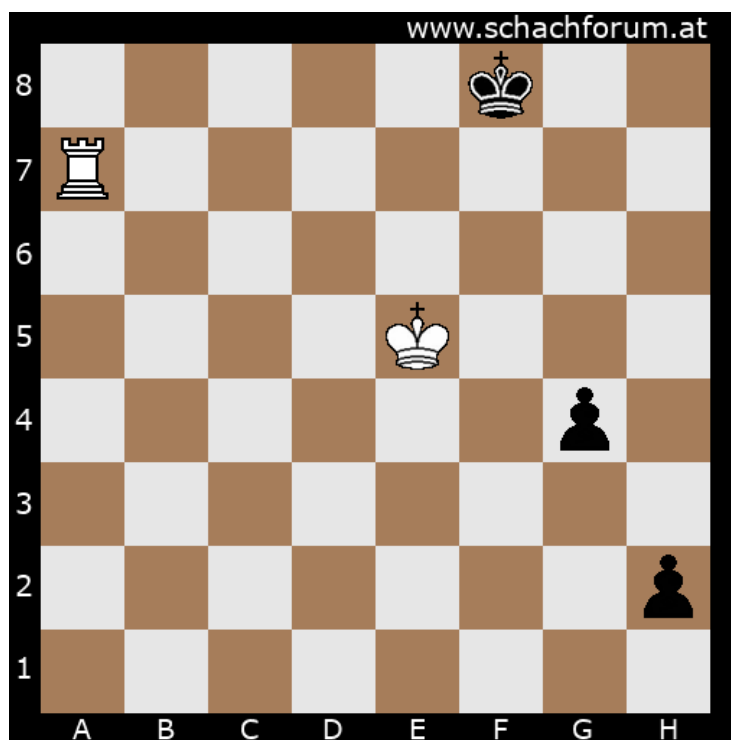


Diagramm 11: Weiß am Zug

⇒ Weiß kann die schwarzen Bauern nicht mehr mit König und Turm aufhalten und kämpft hier also ums Remis. Die einzige Chance für ihn besteht darin, ständig Mattdrohungen gegen den schwarzen König aufzustellen, sodass Schwarz nie Zeit zum Umwandeln hat. Dabei muss er aber aufpassen, dass sein König nie ein Feld betritt, durch das sich ein schwarzer Bauer mit Schach umwandeln kann (derzeit das Feld c6), dann ist es ebenfalls vorbei.

Der einzige Weg zum Remis besteht in:

1. Th7 g3
2. Kf6 Kg8

3. Th3! g2
 (einziger Zug, jetzt ist allerdings c6 dem weißen König zugänglich geworden)

4. Tg3+ Kf8
 5. Ta3 Ke8 (5. ...Kg8 6.Tg3+ =)
 6. Ke6 Kd8
 7. Kd6 Kc8
 8. Kc6 Kb8
 9. Tb3+! Ka7
 10. Ta3+ Kb8 ⇒ Remis (Diagramm 12)

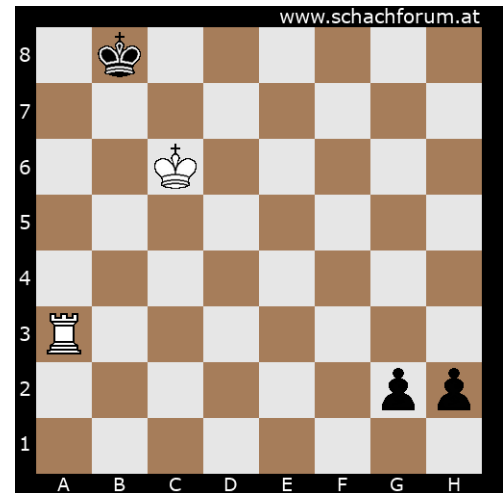


Diagramm 12

Schwarz kann seinen König bei korrektem weißem Spiel nicht vor den weißen Mattdrohungen in Sicherheit bringen, ihm fehlt immer die Zeit, umzuwandeln. Es bleibt ihm nichts anderes übrig, als irgendwann in die Zugwiederholung und damit ins Remis einzuwilligen.

b)

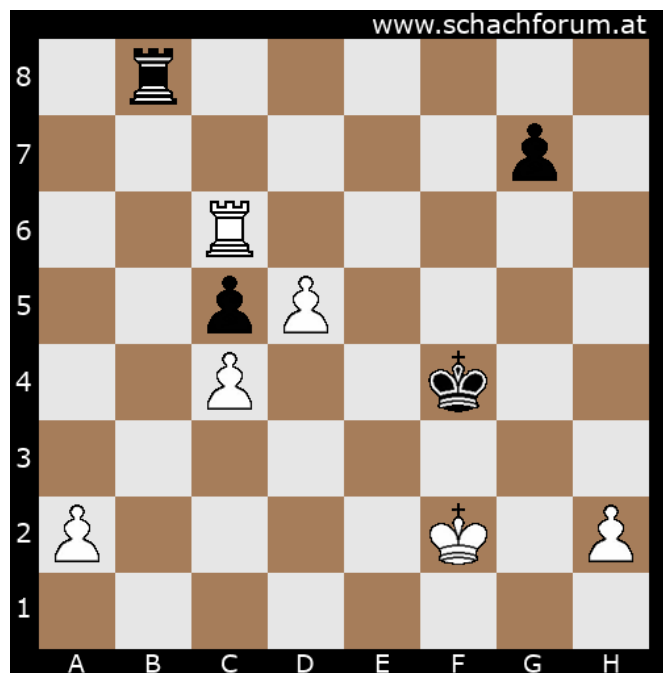


Diagramm 13: Weiß am Zug

Dieses Endspiel ist für Weiß gewonnen. Schwarz stellt hier aber noch eine hinterlistige Falle, denn der augenscheinlich natürlichste Zug kostet Weiß einen halben Punkt:

1. Txc5? Tb2+
 2. Ke1 Ke3
 3. Kd1 Kd3
 4. Kc1 Tc2+

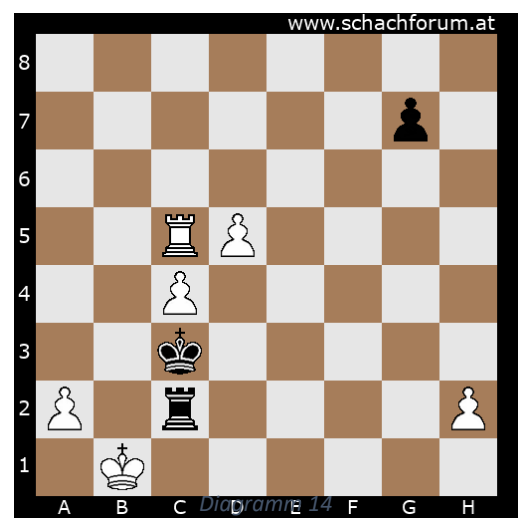


Diagramm 14

5. Kb1 Kc3 = (Diagramm 14)

⇒ Hier ist der weiße König in einem ähnlichen Netz gefangen wie der schwarze König im Beispiel a). Weiß kann die ständigen Mattdrohungen nicht endgültig abwehren, da der weiße Turm sich durch seinen ersten Zug jegliche Möglichkeit verbaut hat, sich in die Verteidigung einzuschalten. So reichen auch drei Mehrbauern nicht zum Sieg. Der Schlüssel zum Gewinn besteht darin, die Aktivität des schwarzen Turms einzubremsen und den eigenen Turm **hinter** den d-Freibaauern zu bringen:

1. Te6! Tb4
2. Te2 Txc4
3. Td2 +/- (Diagramm 15)

⇒ Jetzt hat Schwarz keine Möglichkeit, den weißen König auf die Grundreihe zu zwingen und dort permanente Mattdrohungen gegen ihn aufzustellen. Gleichzeitig ist der weiße Freibauer nicht mehr aufzuhalten. Diese Stellung ist für Weiß leicht gewonnen.

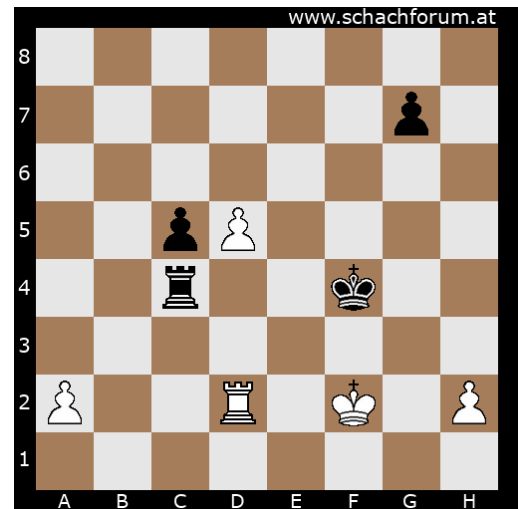


Diagramm 15

c)

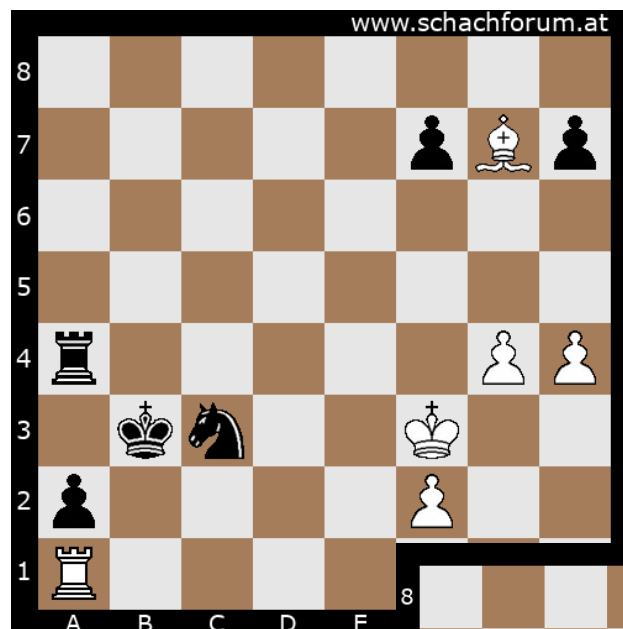
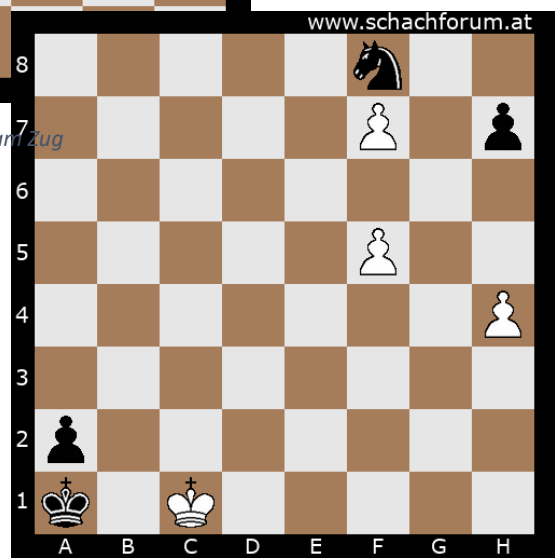


Diagramm 16: Weiß am Zug

Auch diese Stellung ist für Schwarz (eigentlich) gewonnen, hat aber auch so ihre Tücken:

1. Ke3 Kb2?



2. Kd2 Kxa1
3. Kc2 Tc4
4. g5 Tc6
5. f4 f6
6. Lxf6 Txf6
7. gxf6 Sb5
8. f7 Sd4+
9. Kc1 Se6
10. f5 Sf8 Remis (Diagramm 17)

Diagramm 17

Eine kuriose Situation: Sobald sich die h-Bauern gegenseitig blockieren, bleiben Weiß nur noch Königszüge nach c1/c2, die den schwarzen König auf a1 eingesperrt bleiben lassen. Schwarz wiederum hat nur Springerzüge, die das Feld f8 nicht aus den Augen lassen. Jeder andere Zug hat beiderseits den Verlust zufolge, weil dann die andere Seite zur Umwandlung kommt.

Stattdessen kann Schwarz so gewinnen:

1. Ke3 Tc4!
2. Kd2 Sb1+!

⇒ drängt den weißen König wieder zurück und vermeidet die gefährliche Fesselung auf c3, jetzt hat Weiß keine Mattmotive mehr und verliert schnell

d)

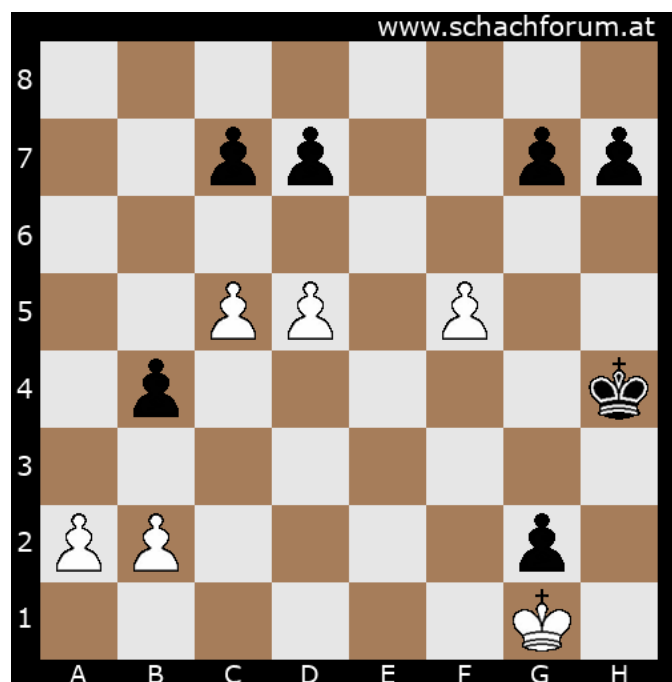


Diagramm 18

Weiß kann nur gewinnen, wenn er seine Majorität am Damenflügel nutzt und auf der a-Linie im richtigen Moment einen Freibauern bildet. Die anderen weißen Bauern müssen gleich-

zeitig so ziehen, dass der schwarze König nicht mehr rechtzeitig zurück ins Quadrat des (baldigen) Freibauern kommt.

Also:

1. f6!! gxf6
2. Kxg2 +- (Diagramm 19)

⇒ Schon jetzt hat der schwarze König keine Chance mehr, rechtzeitig zurückzukommen. Der spätere weiße a-Freibauer wandelt sich um, nachdem Weiß alle anderen Bauern (d6!!, c6!!) geopfert hat.

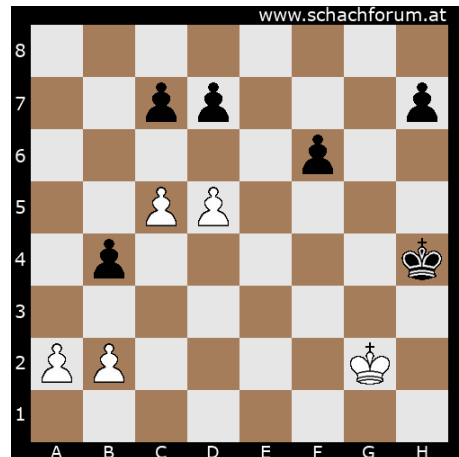


Diagramm 19

Bemerkung: Alle anderen ersten möglichen weißen Züge verlieren. Der sofortige Versuch, einen Freibauern zu bilden, scheitert besonders schnell: Nach 1. a3/a4?? folgt 1. ... Kg3!, wonach Weiß das Vorücken des schwarzen h-Bauern nebst h2# nicht mehr verhindern kann. Deshalb ist es auch so wichtig, den schwarzen Bg2 bald zu beseitigen.

3. Für die Galerie: Eine Partie zur Demonstration der Bedeutung von Zentrumsbauern

- | | |
|-----------|-------|
| 1. e4 | g6 |
| 2. h4 | d5 |
| 3. exd5 | Sf6 |
| 4. c4 | c6 |
| 5. h5 | Sxh5 |
| 6. g4 | Sf6 |
| 7. g5 | Se4 |
| 8. d3 | Sd6 |
| 9. Ld2 | Lg7 |
| 10. Lc3 | 0-0 |
| 11. Lxg7 | Kxg7 |
| 12. Sc3 | cxd5 |
| 13. cxd5 | Lf5 |
| 14. Dd2 | Db6 |
| 15. 0-0-0 | Sd7 |
| 16. Df4 | Tfc8 |
| 17. Se2 | Tc7 |
| 18. Lg2 | Sf8 |
| 19. Dd4+ | Dxd4+ |

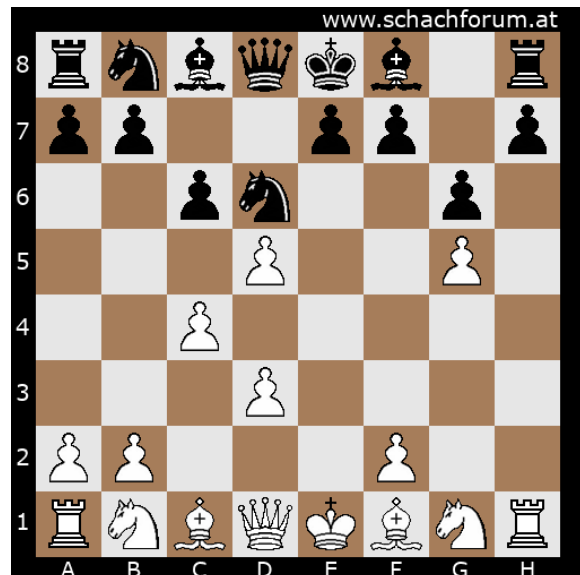


Diagramm 20: Weiß bisher nur mit Bauernzügen!

20. Sxd4 b5
21. Kd2 Tac8
22. Sce2 a5
23. Sc6 Ta8
24. Sed4 +- (Diagramm 21)

mit Vorteil für Weiß (auch wenn die Partie am Schluss nur Remis endete)

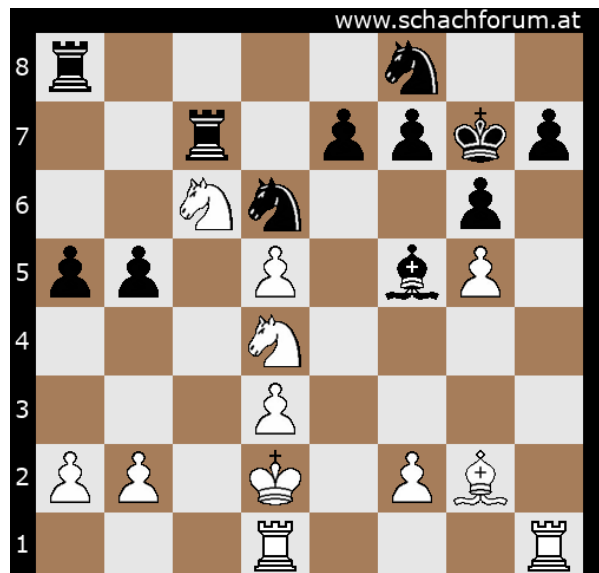


Diagramm 21: Die weißen Bauern machen Schwarz das Leben schwer