

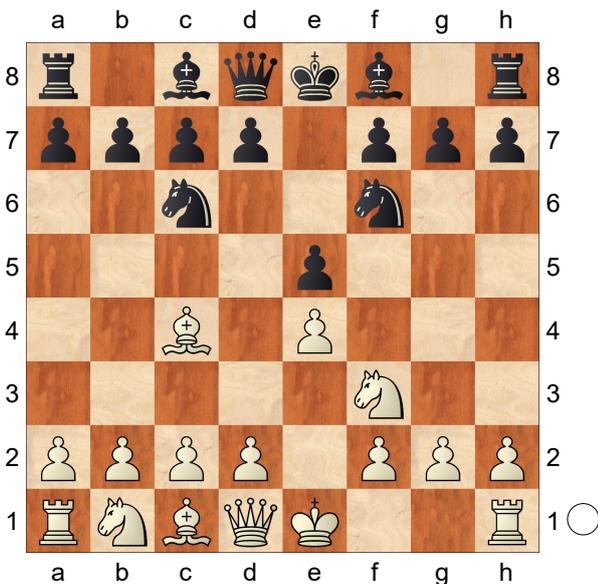
□ Ehret, K
 ■ Fischer, A
 Fernpartie, Regel 5
 [Glitz]

C58

1964

DAS GRUNDELEMENT ZEIT
 Eröffnungsregel 5: Unterlasse vorzeitige
 Angriffe.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6



Es ist die Grundstellung des
 Zweispringerspiels entstanden. **4.Sg5**
 Weiß versucht, mit den beiden Figuren,
 die er eben entwickelt hat, einen Angriff
 gegen den Punkt f7 einzuleiten.
 In der Regel ist dies von Nachteil. Auch
 diese Partie zeigt, daß solche Angriffe
 sehr gute Eröffnungskennntnisse
 beanspruchen. Es gibt jedoch
 Eröffnungen, die trotz dieses Mankos
 lebensfähig sind. Die "Preußische
 Partie" ist ein Beispiel hierfür.
 (Statistik: 54%).

[≤4.Sc3?! Pachmann, S.138, Übung
 10.1 und S.149 Sxe4! (4...Lc5
 =>Italinienisches Vierspringerspiel)
 5.Sxe4 (5.Lxf7+ Kxf7 6.Sxe4 d5
 Die Zentrumsbeherrschung wiegt den
 Verlust der Rochade voll auf.) 5...d5

und Schwarz gewinnt die Figur zurück;
 Pfleger S.12]

[4.d3 ist am sichersten! Nach Lc5
 entsteht die Italienische Partie.]

[4.d4 ist auch gut spielbar]

4...d5! Der Angriff auf f7 wird mit einem
 Zentrumsgegenstoß beantwortet.

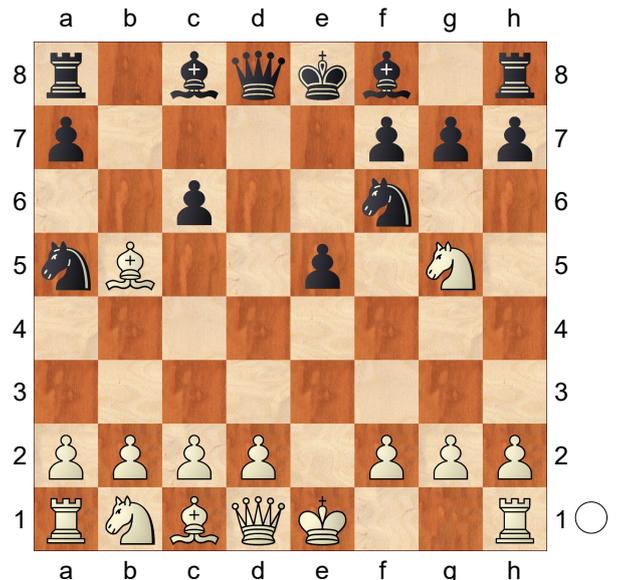
Schwarz opfert für eine schnelle
 Figurenentwicklung den Bauern auf d5.

5.exd5 Sa5 Polerio 1560

[5...Sxd5?! 6.Sxf7! (6.d4!
 ist für Schwarz auch sehr gefährlich)

6...Kxf7 7.Df3+ Ke6 Nur so kann
 Schwarz vermeiden, dass Weiß die
 Figur zurückgewinnt und einen
 Mehrbauern zusätzlich hat. 8.Sc3
 mit weißen Angriff]

6.Lb5+ Weiß will durch das Schach
 seinen bedrohten Läufer mit Tempo auf
 ein sicheres Feld stellen. Schwarz
 verhindert diese Absicht. **6...c6 7.dxc6**
bxc6 damit ist der weiße Angriff
 abgewehrt und der weiße Läufer muss
 zurück. Für den geopferten Bauern
 erhält Schwarz die Initiative.



8.La4?! Weiß spielt weiter auf Angriff
 und vernachlässigt seinen Königsflügel.

[♞8.Le2]

[8.Df3]

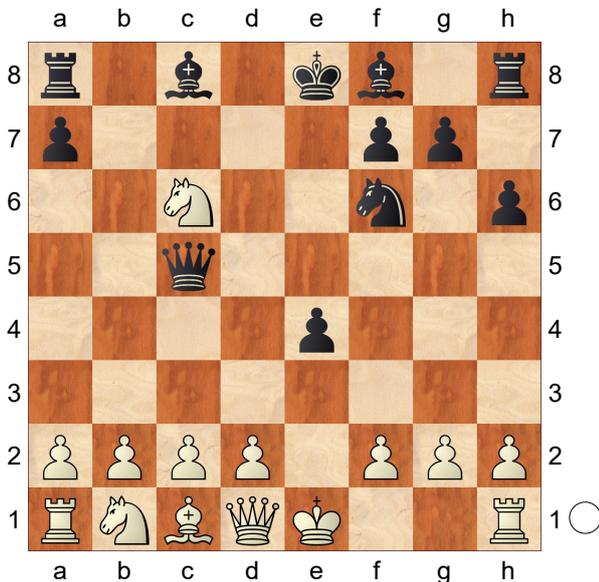
8...h6 9.Sf3 e4 Nach dem Läufer wird nun auch der Springer zurückgeworfen. Schwarz hat die Initiative. Es ist schon schwer einen vernünftigen Zug zu finden. **10.Se5** Weiß unterschätzt die Gefahren, er spielt auf Angriff. Er will den Bauern c6 erobern. **10...Dd4!** Schwarz zentralisiert seine Dame. Dies ist hier schon in einem sehr frühen Stadium möglich, die Dame kann nicht durch gegnerische Figuren belästigt werden. Der Doppelangriff gegen den Läufer a4 und den Springer e5 zwingt Weiß, den Bauern c6 zu erobern.

11.Lxc6+

[11.Sxc6 Dxa4+ 0-1 Mittelberger,A-Beltran,N/Wch U10 Girls 1999/CBM 72 ext (26)]

11...Sxc6 12.Sxc6 Dc5

[12...Dd5?! ermöglicht den Angriff auf die Dame mit ♖c3. 13.Sxa7 Txa7 14.Sc3 ♜ 0-1 Kuba,J-Tuma,J/CZE-ch U12 1997/EXT 98 (35)]



Der weiße Springer ist gefangen. Er ist angegriffen und kann nur noch auf Felder ziehen, auf denen er von schwarzen Figuren entschädigungslos geschlagen wird. Der Springer versucht

daher, sein Leben so teuer wie möglich zu verkaufen, indem er noch einen schwarzen Bauern mit ins Grab nimmt. Materiell stehen beide Parteien sogar gleich. Schwarz ist aber entscheidend im Vorteil durch seinen Zeitvorsprung. Weiß hat keinen Stein entwickelt, während Schwarz durch die offenen Linien und Diagonalen schnell seine Figuren zum Schlußangriff heranbringen kann. **13.Sxa7 Lg4** Schwarz verliert keine Zeit mit dem Schlagen des weißen Springers, der Angriff gegen den König hat Vorrang.

[13...Dxa7 0-1 Nawal,A-Mejia,W/Wch U12 Girls 1992/TD (25)]

[13...Txa7! ♜ 14.h3 (14.0-0 Ld6 15.d3 Lg4 16.De1 Te7 17.dxe4 Txe4 18.Dc3 Dh5 19.f4 0-0 20.Dc6 Lc5+ 21.Kh1 Ld7 22.Da6 Sg4 23.h3 Sf2+ 24.Kh2 Sxh3 25.Db7 Sg5+ 26.Kg3 Dg4+ 27.Kh2 Dh4#

0-1 Feenstra,G-Van Weersel,A/NED

U16 op 1999/EXT 2000) 14...Ld6

15.Sc3 0-0 16.d3 exd3 17.cxd3

Te7+ 18.Le3 Lf4 19.Se4 Db4+

20.Dd2 Dxd2+ 21.Kxd2 Sxe4+

22.dxe4 Td8+ 23.Ke2 La6+ 24.Kf3

Lxe3 25.Kxe3 Td3+ 26.Kf4 g5+

0-1 Arias,A-Mitkov,N/Orense op 1997/

EXT 99]

14.d4?

[♞14.f3 exf3 15.gxf3 Txa7 16.d4

Te7+ 17.Kf2 Df5 18.Sc3 g5 19.a4

Lg7 20.b3 0-0 21.La3 Se4+

22.Sxe4 Txe4 23.c3 Tfe8 24.Ta2

Te2+ 25.Txe2 Dxf3+ 26.Kg1 Txe2

27.Df1 De3+ 0-1 Bogatkova,T-

Miskovsky,P/Frydek-Mistek op-B 1995/EXT 99]

(Diagramm)

