

□ **Finzner,L**
 ■ **Weiland,K**

Bellheim ch-PFs; Regel 9
[Glitz]

D51

1994

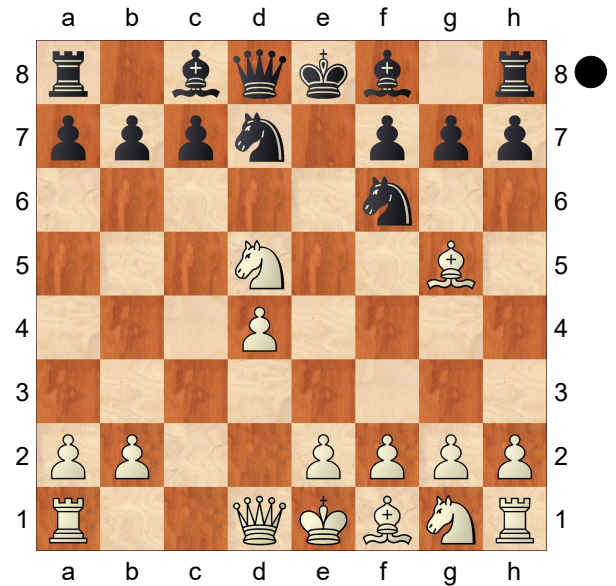
DAS GRUNDELEMENT MATERIAL

Bei jedem Zug muß überlegt werden, was der Gegner droht und ob eine Falle aufgestellt wurde. Insbesondere sind Eröffnungen aufmerksam zu spielen, bei denen Material geopfert wird.

Eröffnungsregel 9: Beachte die Drohungen des Gegners, vermeide Eröffnungsfallen. 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Weiß hat den Bauern d5 zweimal angegriffen, Schwarz hat ihn dreimal, also ausreichend, gedeckt. Weiß will jetzt auf f6 tauschen, und Schwarz müßte mit der Dame wiedernehmen. Das Schlagen mit dem g-Bauern würde die Königsstellung zu sehr schwächen. durch diese Abwicklung wären aber zwei Verteidigungsfiguren vno d5 abgelenkt, Weiß könnte als d5 erobern. Schwarz begegnet dieser Drohung mit einem scheinbar sinnlosen Zug. 4...Sbd7 Schwarz hebt zwar die Drohung 5.♗xf6 auf, denn er könnte jetzt mit dem anderen Springer zurückschlagen. Er unterbricht aber nun die Wirkung der Damen nach d5. Da zusätzlich der Springer f6 gefesselt ist, d.h. zieht der Springer f6, kann der Läufer g5 die Dame d8 schlagen, kann Weiß scheinbar einen Bauern gewinnen. 5.cxd5 exd5 6.Sxd5??-+

(Diagramm)

Damit scheint alles in Ordnung. Aber



Schwarz hat weitergerechnet, er hat Weiß eine geistreiche Falle gestellt. 6...Sxd5! 7.Lxd8 Lb4+! Das ist die Gegendrohung, die Weiß übersehen hat. Der weiße König hat eine entblößte Stellung. Das Schach kann nur beseitigt werden, indem die Dame sich dazwischenstellt. 8.Dd2 Lxd2+ 9.Kxd2 Kxd8-+ Schwarz hat durch diese Abwicklung eine Figur für einen Bauern gewonnen. Er steht auf Gewinn. Aber auch die Realisation einer Gewinnstellung dauert seine Zeit. 10.e4 S5f6 11.f3 Sb6 12.Ld3 c6 13.Se2 Ke7 14.g4 Td8 15.Ke3 Le6 16.b3 Kf8 17.h4 g6 18.Sf4 Te8 19.g5 Sh5 20.Se2 Tad8 21.Tac1 Kg7 22.Thg1 a5 23.Tc2 a4 24.bxa4 Sxa4 25.Tb1 Te7 26.Tb4 Ta8 27.Tc1 f5 28.e5 Ld5 29.f4 b5 30.Tc2 Sb6 31.Tbb2 Tea7 32.Sc3 Lc4 33.Tf2 Sd5+ 34.Sxd5 Lxd5 35.Lb1 Ta3+ 36.Kd2 T8a4
0-1