

□ **Nimzowitsch, Aaron**

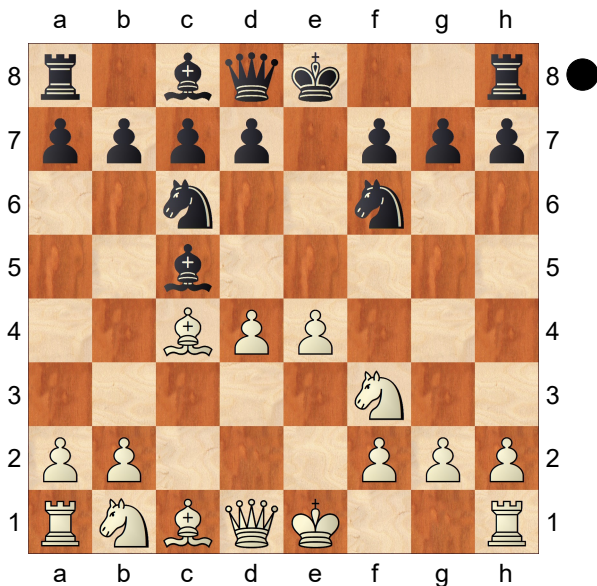
■ **N.N.**

Copenhagen Regel 1

1922

[Glitz]

Grundelement Raum; Eröffnungsregel
1: Versuche im Zentrum Einfluß zu gewinnen. Überlasse nicht dem Gegner das Zentrum. **1.e4 e5** Weiß und Schwarz haben die Zentrumsfelder e4 u. e5 mit Bauern besetzt u. kontrollieren so die Felder d5 (Weiß) u. d4 (Schwarz). **2.Sf3 Sc6** Nach dem Weiß den Bauern e5 angegriffen hat (♞f3) überdeckt Schwarz ihn mit ♞c6. **3.Lc4 Lc5** Die Läuferzüge greifen jeweils den schwachen Punkt im gegnerischen Lager (f7 bzw. f2) an. Es ist die Grundstellung der Italienischen Partie entstanden. **4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4**



Weiß konnte mit e4 u. d4 ein freies, bewegliches Zentrum aufbauen. Bereits Nimzowitsch hat darauf hingewiesen, daß ein solches Zentrum eine gefährliche Angriffswaffe ist. Durch ein solches Zentrum können die gegnerischen Figuren, von ihren

C54

Feldern vertrieben werden. Es droht der Vormarsch der Zentrumsbauern. Schwarz muß daher energisch handeln und das Zentrum entweder zerstören oder blockieren. **6...Lb6?** Dieser Zug ist ein schwerer positioneller Fehler. Schwarz verliert so die Kontrolle über das Zentrum. Die Zentrumsbauern können vorwärtücken.

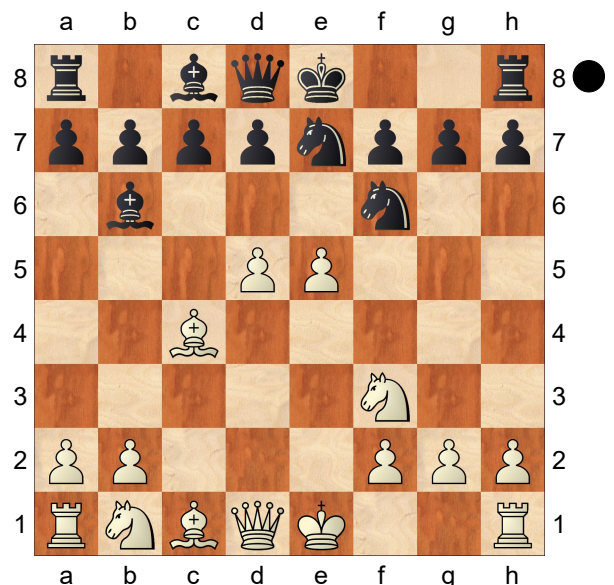
[Es ist unbedingt ♠6...Lb4+ erforderlich. Auf diese Weise gewinnt Schwarz ein wichtiges Tempo, da Weiß entweder seinen König absichern oder ziehen muß. 7.Sc3 Sxe4 Schwarz konnte einen Zentrumsbauern erobern. Er muß sich jedoch nach 8.0-0 präzise verteidigen. Weiß hat für den geopfert Bauern Angriffsmöglichkeiten.]

7.d5! Se7

[7...Sxe4 8.dxc6 dxc6 9.Dxd8+ Kxd8 10.0-0+- mit Figurenverlust für Schwarz. Lg4 11.Lxf7 Lxf3 12.gxf3 Sg5 13.Lxg5+ 1-0 Fatma, M-Braksa, H/ (8) 1991]

[7...Sa5? 8.Ld3± nebst b2-b4]

8.e5



Se4 Alle Züge geschehen mit Tempo, da Schwarz schon einmal gezogene

Figuren wieder ziehen muß und sich daher nicht weiter entwickeln kann, während Weiß planmäßig seinen Raumvorteil ausweitet.

[8...Sg4 9.0-0 (9.d6 Sxf2 10.Db3 cxd6 11.exd6 f6 12.Tf1 Sf5
Analyse von Fritz4) 9...d6 10.e6 f6 11.Sc3 Se5 12.Sxe5 dxe5 13.Dh5+ Sg6 14.Lb5+ c6 15.dxc6 Ke7 16.Td1 Ld4 17.Le3 bxc6 18.Lxc6 Tb8 19.Lxd4 exd4 20.Dc5+ Dd6 21.Dxa7+ Kxe6 22.Ld5+ Kf5 23.g4+ Kxg4 24.Txd4+ Sf4 25.Dxg7+ Kf5 26.Le4+ Ke5 27.Txd6 Le6 28.Txe6+ Sxe6 29.f4+ 1-0 Euwe,M-Moldauer/ Amsterdam 1927]

9.d6

[9.0-0 0-0 10.De2 Sc5 11.b4 Sa6 12.d6 cxd6 13.exd6 Sg6 14.Lg5 De8 15.Le7 Kh8 16.Sc3 Sxb4 17.Tae1 Sc6 18.Lxf8 Dxe2 19.Txe2 Sxf8 20.Te8 Kg8 21.Sd5 g6 22.Se7+ 1-0 Euwe,M-Jutte/ Amsterdam 1927]

9...cxd6

[9...Sxf2 10.Db3 Sxh1 11.Lxf7+ Kf8 12.Lg5 cxd6 13.exd6 1-0 Estrin,-Libo/ Moskau 1944]
[9...Lxf2+ 10.Kf1 cxd6 11.exd6→]
[9...Sg6 10.Dd5+-]

10.exd6 Sxf2

[10...Sc6 11.Dd5+-]

11.Db3 Sxh1?

[11...f6 12.Sg5→]
[11...0-0 12.Lg5 Sxh1 13.dxe7 Te8 14.Lxf7+ Kh8 15.Lxe8 Dxe8 16.Se5+-]

12.Lxf7+- Kf8 13.Lg5 Aufgabe.

Schwarz muß die Dame opfern, um das Matt auf e7 zu verhindern.

1-0

B07

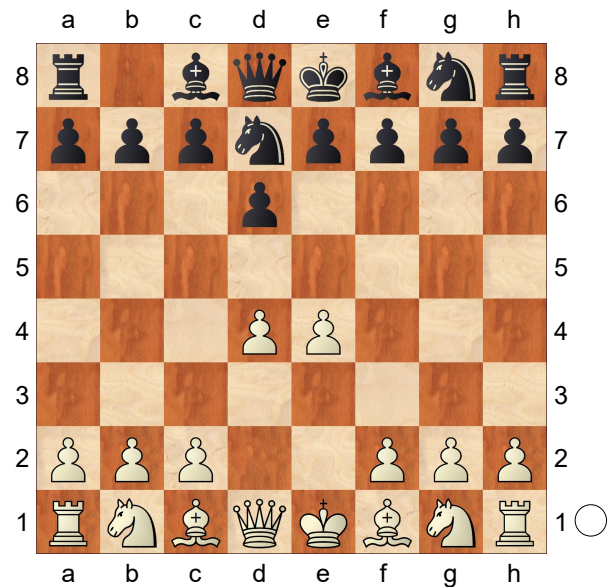
□ **Zersch**

■ **Spar**

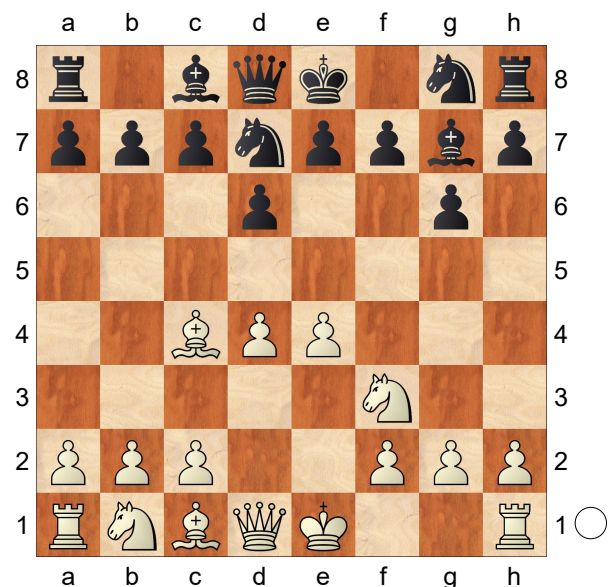
Frankfurt,
[Glitz]

1970

Thema: Zentrumskontrolle,
Figurenentwicklung **1.e4 d6 2.d4 Sd7**



3.Lc4 g6 Schwarz fianchettiert seinen Königsläufer. Ein Vorhaben, das angesichts des schnell verlaufenden weißen Zentrumsaufbaus sehr gefährlich ist, da zum Fianchetto immer zwei Züge nötig sind. **4.Sf3 Lg7??**



Der Läuferzug führt schon zum Verlust; es mußte unbedingt e6 (um die Wirkung des Lc4 nach f7 aufzuheben) oder ♞b6 (um dem König Luft zu verschaffen) geschehen. **5.Lxf7+!!** Die passive Aufstellung der schwarzen Figuren, besonders der von ihren eigenen Steinen umgeschlossenen Dame begünstigt diese Kombination. Schwarz hat sich um die Schwäche des Punkte f7 wenig gekümmert; auch ein Beispiel für die Gefahr des Aufschiebens der Rochade. **5...Kxf7** Schlägt der König nicht, hat Weiß einfach einen Bauern erobert und dazu Schwarz die Rochade verdorben. Trotzdem wäre dies das kleinere Übel gewesen in Anbetracht der jetzt folgenden Abwicklung: **6.Sg5+ Kf6**

[6...Kf8 7.Se6+]

[6...Ke8 7.Se6]

7.Df3#

1-0

Seekadetten-Matt

Regel 2

[Glitz]

Eröffnungsregel 2:

Entwickle die Steine möglichst aktiv. Postiere sie so, daß sie nicht von gegnerischen Steinen wieder vertrieben werden können. Vermeide für die Entwicklung unnötige Züge.

Möchte man Figuren möglichst aktiv aufstellen, so kommen zentrumsnahe Felder in Frage.

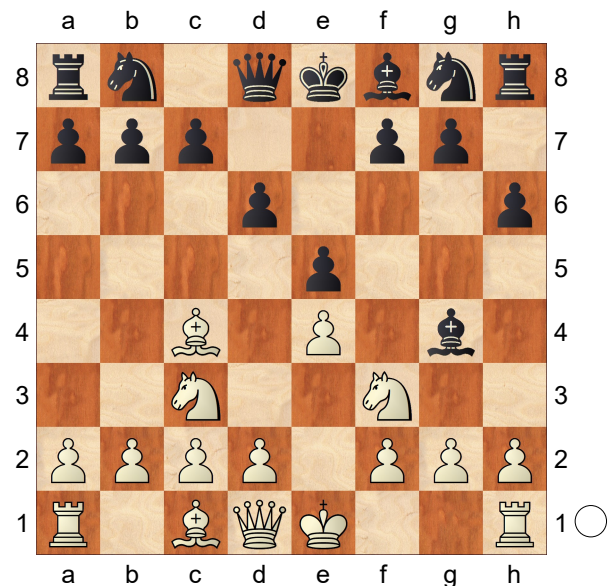
Im Zweifel sollte der Springer vor dem Läufer entwickelt werden. **1.e4 e5 2.Sf3 d6** Schwarz deckt den von Weiß angegriffenen Bauern auf e5. Dieser

Zug wurde bereits von Philidor angewandt. **3.Lc4 h6?**

Schwarz möchte den Angriffszug ♞g5 ausschalten. ♞g5 ist jedoch nicht spielbar, da die schwarze Dame das Feld g5 kontrolliert. Der Zug h6 trägt nichts zur Entwicklung der schwarzen Figuren bei.

Die Statistik spricht mit 72%

Gewinnerwartung für Weiß auch eine deutliche Sprache. **4.Sc3 Lg4**



C41

Schwarz entwickelt seine erste Figur scheinbar auf einem sicheren Standort; sie fesselt den Springer f3. Zieht dieser, kann die weiße Dame geschlagen werden.

Die schwarze Aufstellung ist aber so ungünstig, daß Weiß durch eine Kombination materiellen Vorteil erzielen kann. **5.Sxe5! Lxd1??**

[5...dxe5 6.Dxg4± Weiß hat einen Bauern gewonnen. Trotzdem ist dies das kleinere Übel.]

6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5# Die weißen Figuren sind so aktiv entwickelt, daß sie dem schwarzen König inmitten seiner Steine jede Fluchtmöglichkeiten nehmen - ein anschauliches Beispiel für die

Folgen einer passiven Aufstellung.
1-0

□ **Gibaud, Amadee**

■ **Lazard**

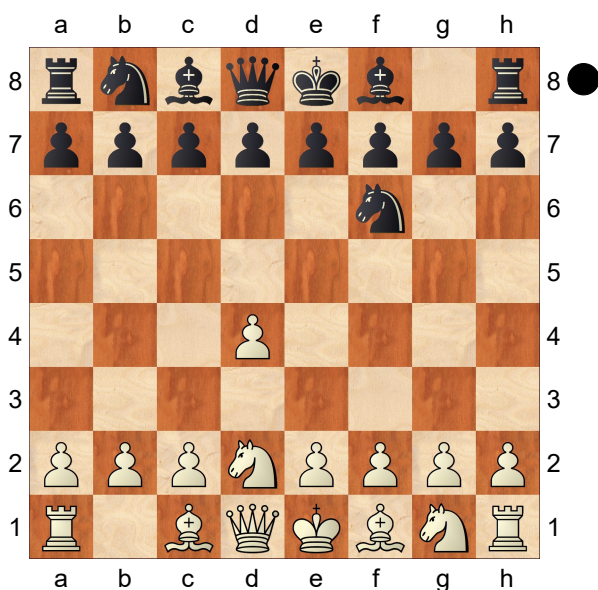
Paris

[Geruse!]

A45

1924

Thema: Schäfermatt,
Figurenentwicklung **1.d4 Sf6 2.Sd2?! 3.dxe5 Sg4 4.h3??**



Dieser Zug ist bereits zweifelhaft. Der Springer kontrolliert zwar das Zentrumsfeld e4, stellt jedoch die Diagonale c1-h6.

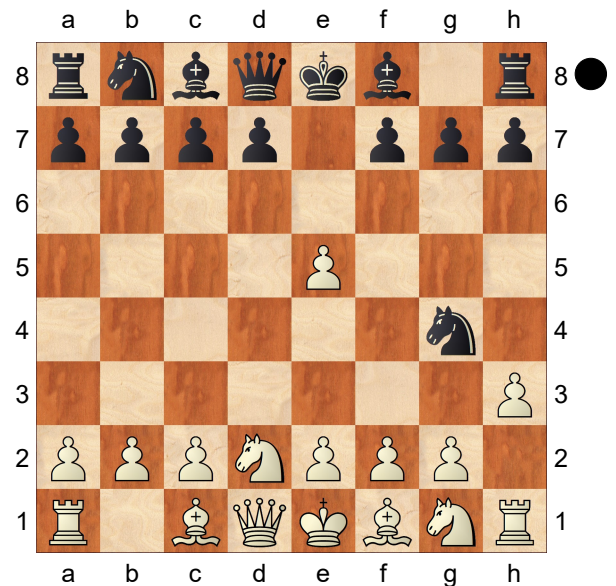
Viel besser wäre c4 (versucht Schwarz das Feld d5 streitig zu machen) oder f3 (sichert die Felder d4, e5) um so weiter um das Zentrum zu kämpfen.

2...e5?! Schwarz opfert einen Bauern.

3.dxe5 Sg4 4.h3??

[Es ist besser einen Entwicklungszug auszuführen. Nach 4.Sgf3 werden die Felder h4, e5, d4 überdeckt. Lc5 5.Se4!+-]

(Diagramm)



Dieser Zug leistet nichts für die Zentrumskontrolle u. für die Figurenentwicklung. **4...Se3!!**

Weiß gab auf. Er verliert die Dame oder wird Matt.

[4...Se3 5.fxe3 Dh4+ 6.g3 Dxd3#]
0-1

C60

□ **Eröffnungsvariante**

■ **Snosko-Borowsky**

Regel 3

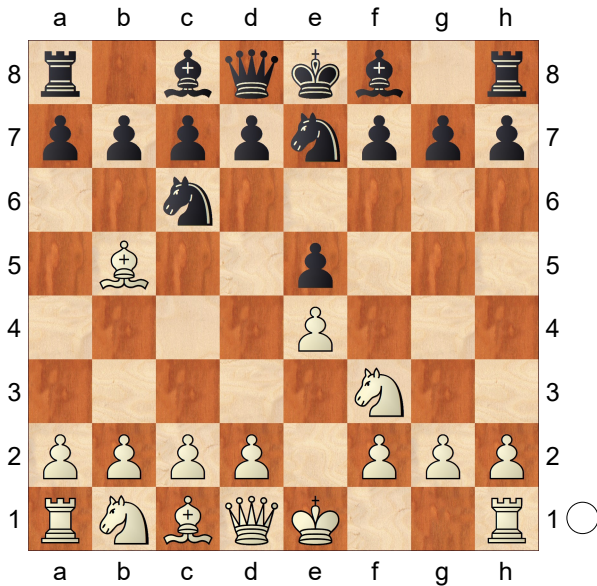
[Glitz]

1971

Eröffnungsregel 3: Vergiß nicht die Rochade, laß sie dir nicht verderben.

Die Aufgabe der Rochade besteht in der Sicherung des Königs. Nach der kurzen Rochade befindet sich der König im rechten Eck hinter einem Schutzwall von drei Bauern. Da beide Parteien um das Zentrum kämpfen, steht der König im Zentrum gefährdeter. **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sge7**

(Diagramm)

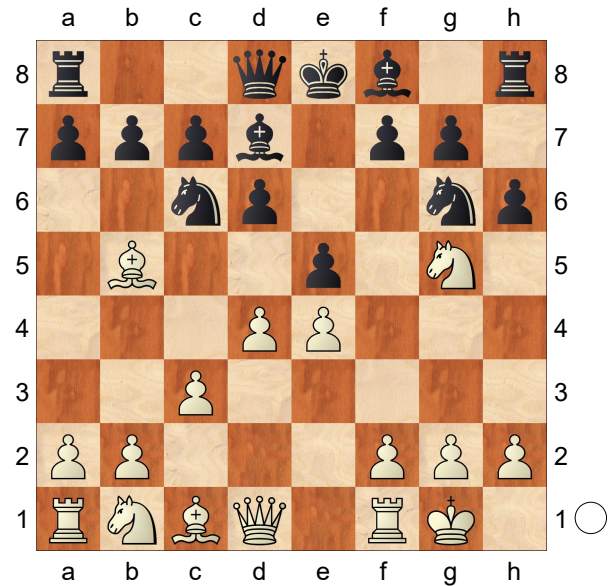


Eine Idee, dem Abtausch auf c6 und damit der Bedrohung des Bauern e5 zu begegnen: Man schafft sich die Möglichkeit, mit dem Springer auf c6 zurückzuschlagen. Der Nachteil dieser Überlegung ist, daß die weitere Entfaltung der Streitkräfte behindert wird, wenn Weiß nicht auf c6 tauscht; denn dann versperrt der Springer e7 dem Läufer f8 die Diagonale. **4.c3**

Weiß bemüht sich, eine feste Stellung im Zentrum aufzubauen. Er will d4 folgen lassen und bei einem Abtausch e5xd4 mit dem c-Bauern wiederschlagen. Er hätte dann trotz Tausches zwei Mittelbauern im Zentrum. **4...d6 5.d4**

Ld7 Schwarz muß, um seine Entwicklung vollenden zu können, den Springer e7 wegziehen. Dadurch aber wird erneut der Bauer e5 bedroht, da Weiß die Verteidigungsfigur auf c6 tauschen kann. Schwarz will daher auf c6 mit dem Läufer wiedernehmen, um als Gegenangriff den Bauern e4 bedrohen zu können. **6.0-0 Sg6 7.Sg5 h6?**

(Diagramm)



Ein Fehler in schwieriger Stellung; Schwarz mußte unbedingt den Läufer nach e7 ziehen, um den vorwitzigen Springer zum Rückzug zu bewegen.

8.Sxf7 Weiß opfert eine Figur, um den Bauernschutz des Königs zu beseitigen.

8...Kxf7 9.Lc4+ Ke7

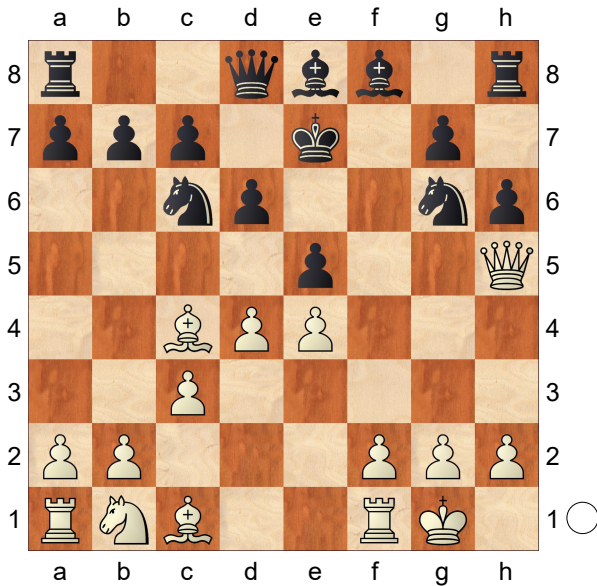
[9...Ke8 10.Dh5 Df6 11.f4+-]

10.Dh5 Schwarz erliegt jetzt völlig dem konzentrierten Angriff der weißen Figuren, seine passiv postierten Figuren können nicht mehr zur Verteidigung herangeführt werden. **10...Le8**

[10...De8 11.Dg5+ hxg5 12.Lxg5# 1-0 Zukertort,J-Anderssen,A/Breslau 1865]

(Diagramm)

11.Lg5+ hxg5 12.Dxg5+ Kd7 13.Df5+ Ke7 14.De6# Die Partie zeigt, daß ein Aufschieben der Rochade oft dadurch ausgelöst wird, daß man Schwierigkeiten mit der Entwicklung der eigenen Steine hat. Man verliert Tempi, weil man Figuren mehrfach ziehen muß (in unserem Beispiel ♘g8-e7, ♙e7-g6), um



ihnen günstige Standfelder zu besorgen.
1-0

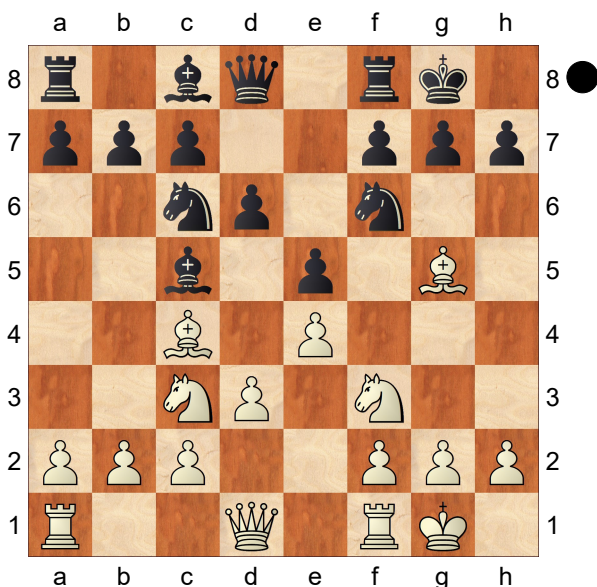
□ **Fridericus**

■ **Katte**

Regel 4

[Glitz]

Eröffnungsregel 4: Mach nicht
automatisch die Züge des Gegners
nach. **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5**
4.0-0 Sf6 5.Sc3 0-0 6.d3 d6 7.Lg5



C50

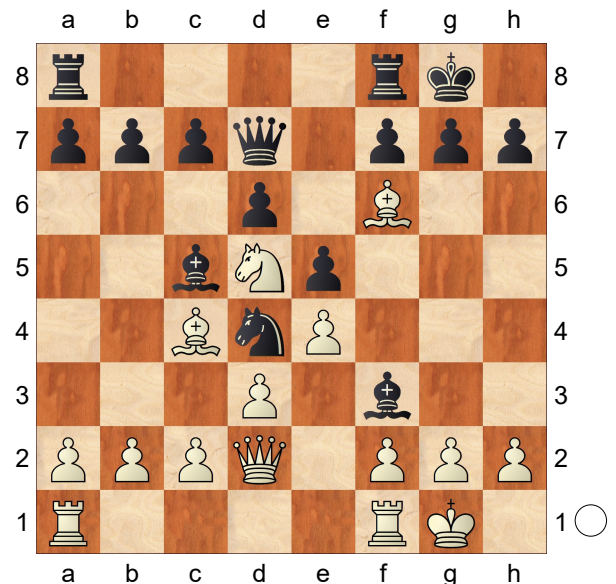
Der Canal-Angriff **7...Lg4?! Bis zum 6.**
Zug des Schwarzen war die Symetrie
nicht zu beanstanden. Weiß entwickelt
nun seinen Damenläufer. Dieser Zug
sollte von Schwarz nicht nachgeahmt
werden.

[7...Le6 Um den Zug des weißen
Springers von c3 nach d5 mit ♗xd5
beantworten zu können.]

8.Sd5 Sd4 Beide Seiten greifen die
durch die Läufer gefesselten Springer
an. **9.Lxf6**

[9.Sxf6+ gxf6 10.Lh6 Te8 11.Kh1
Sxf3 12.gxf3 Lh3 13.Tg1+ Kh8
14.Lxf7+-]

9...Lxf3 Beide Parteien wollen jetzt nicht
mit dem g-Bauern auf f3 zurückschlagen,
da sie vermeiden möchten, ihre
Königsstellung zu schwächen. Sie
bringen daher die Damen aus dem
Schlagbereich der Läufer. **10.Dd2**
Dd7??



Bis jetzt konnte Schwarz die Züge von
Weiß kopieren, obwohl es nicht
unbedingt sinnvoll war. Der letzte
schwarze Zug ermöglicht es Weiß die
Dame zu gewinnen! **11.Dg5** Weiß will
auf g7 matt setzen. Diese Drohung läßt
sich ebenfalls durch einen symmetrischen

Zug beantworten.

[11.Se7+!+- Nun muß Schwarz auf dieses Schach reagieren. Ein kopieren der Züge ist nicht mehr möglich. Kh8 (11...Dxe7 12.Lxe7+-) 12.Lxg7+ Kxg7 13.Dg5+ Kh8 14.Df6#]

11...Dg4?? Diese symetrische Zug ist wieder ein schwerer Fehler.

[mit 11...Se6 12.Dg3+- konnte Schwarz noch etwas weiter spielen. Aber auch jetzt verliert er mit dem Läufer auf f3 eine Figur. Ein Rückzug des Läufers scheitert an ♘e7+ nebst ♙xe6 und der Mattdrohung auf g7.]

12.Se7+ Weiß bietet Schach. Schwarz muß das Schach beachten, er muß mit dem König ziehen; die Möglichkeit zur Symmetrie ist vereitelt. **12...Kh8**

13.Lxg7#

1-0

□ **Cholmov**

■ **Belousov**

Gorki, Regel 4

[Glitz]

C42

1974

Eröffnungsregel 4:

Mach nicht automatisch die Züge des Gegners nach.

Werden die Züge vom Gegner kopiert, so wirkt sich der Anzugsvorteil aus.

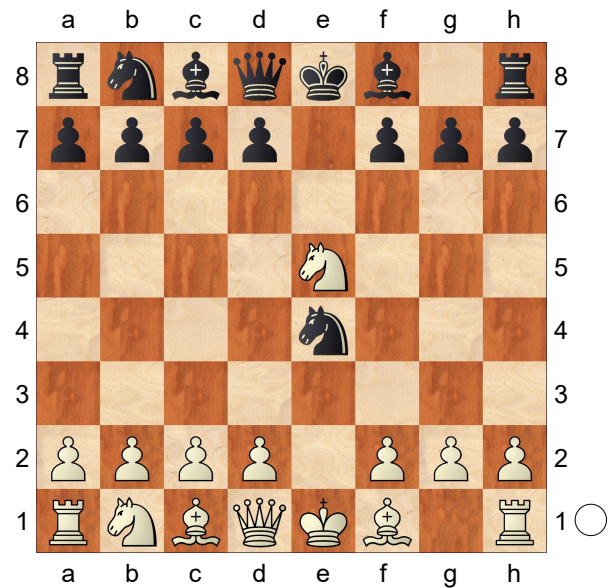
"Wer zuerst kommt, malt zu erst". **1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sxe4**

(Diagramm)

4.De2 De7

[4...Sf6?? 5.Sc6++-

Nebst Damenverlust. 1-0



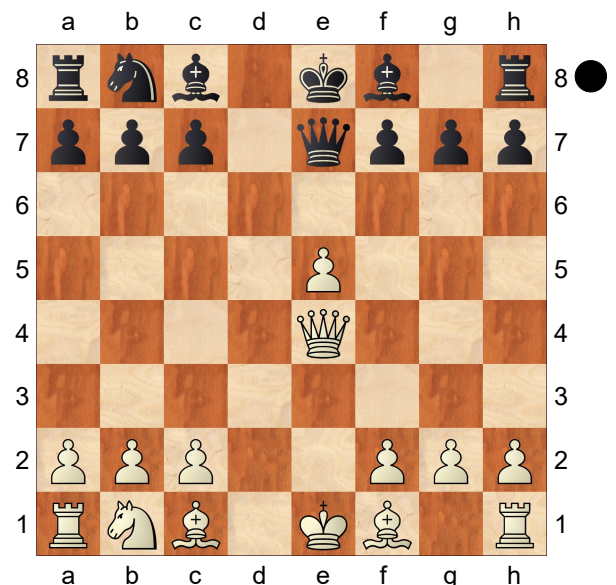
Mazukewitsch,-Nr1/ 1992]

5.Dxe4 d6 6.d4 dxe5

[6...Sd7 7.Sc3! dxe5 8.Sd5! Suetin]

7.dxe5

[7.Dxe5 Dxe5+ 8.dxe5 Lf5! 9.Ld3? (9.c3? Sd7 Pachmann (2)-/Analyse 1986/± (20); 9.Lb5+ Sd7 10.0-0 Lxc2 11.Lf4 c6 12.Le2 Lf5 13.Sc3 Le7 = Pachmann (3)-/Analyse 1986) 9...Lxd3 10.cxd3 Sc6 11.Lf4 Sb4 -+ Pachmann (1)-/Analyse 1986]



Weiß besitzt einen Mehrbauern.

Grundstellung der Se4-Variante, neben

diesem Zug ist auch 7.Dxe5 möglich

7...Sc6 8.Lb5

[8.f4 Ld7 9.Sc3 0-0-0 10.Sd5 De8
11.De2 f6 12.exf6 Df7 13.c4 Lb4+!
14.Kf2 The8 15.Le3 Txe3! 16.Dxe3
Te8 17.Dd3 Lc5+ -+ Pachmann (4)-/
Analyse 1986]

[8.Lf4 g5! 9.Le3 9.♗g3? f5! -+ Lg7
10.Lb5 Ld7 11.Sc3 Lxe5 12.0-0-0
0-0-0 13.The1 Lxc3 14.Dxe7 Sxe7
15.Lxd7+ Txd7 16.Txd7 Kxd7
17.bxc3 = Pachmann (5)-/Analyse
1986]

[8.Sc3 Dxe5 9.Dxe5+ Sxe5
Vasiukov-Chekhov/UDSSR 1975/1-0
(51)]

8...Ld7 9.Sc3

[9.0-0 0-0-0 10.Lxc6 Lxc6
Wittmann-Lieff/ 1993/0-1 (22)]

9...0-0-0 10.0-0 Sxe5 11.Le3 Lxb5

12.Sxb5 Sc6 13.Sxa7+ Sxa7 14.Da4 Sc6 15.Da8+ Kd7?

[15...Sb8! 16.La7 De4! 17.Tfe1 Dc6
18.Tad1 Ld6 19.Txd6! Dxd6!
20.Dxb8+ Kd7 21.Dxb7 Pachmann
(6)-/Analyse 1986]

**16.Tad1+ Ke8 17.Dxb7 De6 18.Tde1
Le7 19.Lc5 Tb8! 20.Da6! Dd5 21.Da3
Dg5 22.Te3 Kf8 23.Lxe7+ Sxe7
24.f4! Df6 25.Tfe1 Te8 26.Txe7 Dxe7
27.Txe7 Txe7 28.g4! f5 29.Dc5! g6
30.gxf5 gxf5 31.Dxf5+ Tf7 32.Dc5+
Kg8 33.Kg2 h5 34.Kf3 Th6 35.Dg5+
Kh7 36.a4
1-0**

C58

□ **Ehret,K**

■ **Fischer,A**

Fernpartie, Regel 5

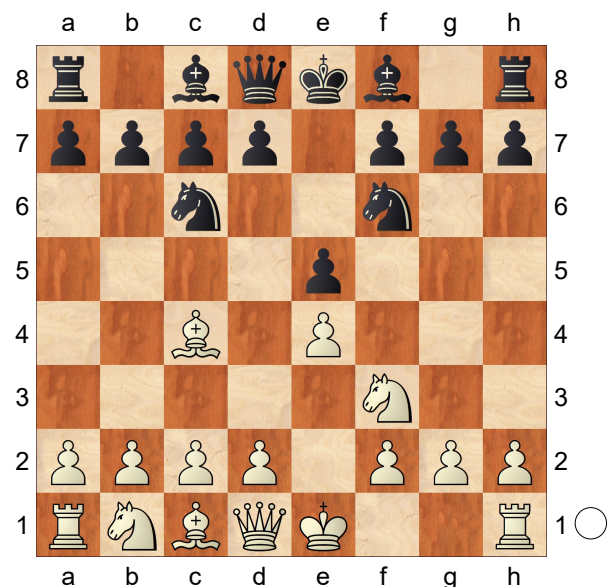
1964

[Glitz]

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 Eröffnungskenntnisse 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.]

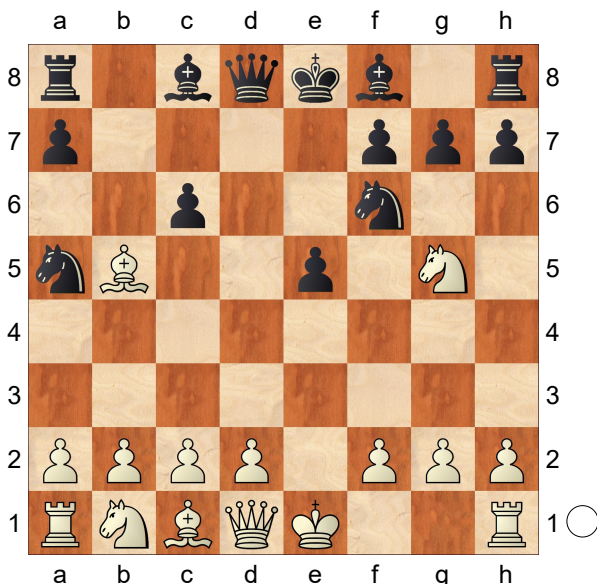
[4.d4 ist auch gut spielbar]

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 geopfert Bauern
erhält Schwarz die Initiative.



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

[♞8.Le2]

[8.Df3]

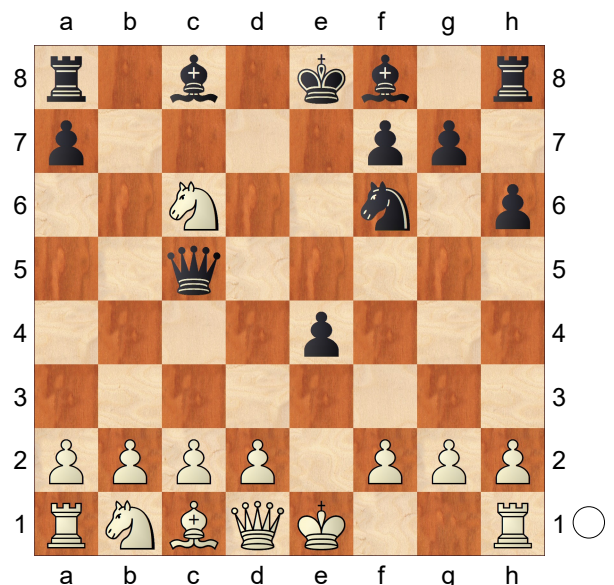
8...h6 9.Sf3 e4 Nach dem Läufer wird
nun auch der Springer zurückgeworfen.
Schwarz hat die Initiative. Es ist schon
schwer einen vernünftigen Zug zu
finden. **10.Se5** Weiß unterschätzt die
Gefahren, er spielt auf Angriff. Er will
den Bauern c6 erobern. **10...Dd4!**
Schwarz zentralisiert seine Dame. 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

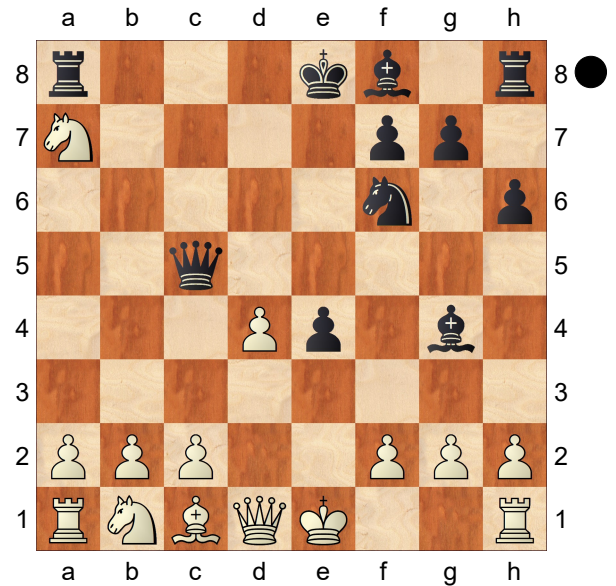
Lg7 20.b3 0-0 21.La3 Se4+

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)



14...exd3 15.Dxd3 Td8

Ein konsequenter Zug. In den Angriff werden alle schnell verfügbaren Figuren einbezogen. **16.De3+ Dxe3+ 17.fxe3 Td1+ 18.Kf2 Se4#** 0-1

B72

□ **Rahn**

■ **Reilstab,Ludwig**

Germany; Regel 6

1941

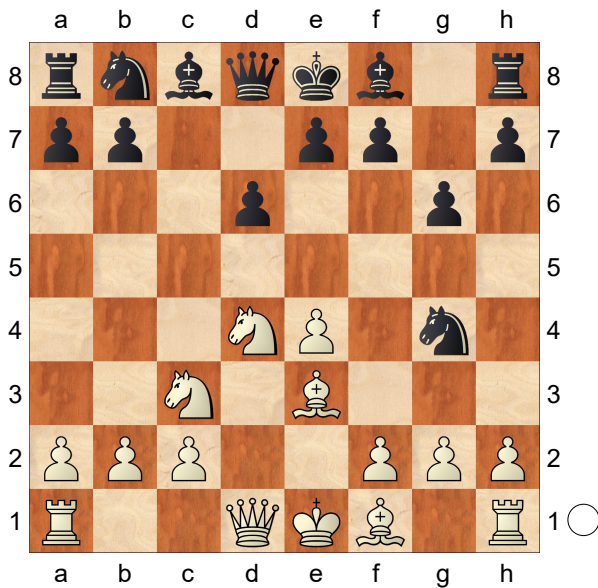
[Glitz]

Eröffnungsregel 6: Ziehe nicht mit der gleichen Figur mehrfach. Die Regel darf nicht zu dogmatisch aufgefaßt werden, daß eine Figur nicht ohne guten Grund oder ohne Not mehrfach gezogen werden soll. **1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Le3 Sg4??**

[14...Lg7]

(Diagramm)

Schwarz zieht ohne Grund - zum Abtausch des Läufers e3 besteht keine



Veranlassung - und ohne Not - der Springer f6 war nicht in Gefahr - eine bereits entwickelte Figur zum zweiten Mal. **7.Lb5+!** Weiß bietet Schach. Schwarz bleibt von den drei Möglichkeiten, einem Schach zu begegnen, nur eine. Der schwarze König kann weder aus dem Schach ziehen, noch kann der schachbietende Läufer geschlagen werden. Schwarz muß also einen Stein zwischen Läufer b5 und König e8 stellen. **7...Sd7**

[7...Sc6 8.Sxc6 bxc6 9.Lxc6+ Ld7

A) 10.Lxa8 Sxe3 11.fxe3 Dxa8

A1) 12.0-0 Lg7 (12...Lh6 13.Dd4 0-0 14.Sd5 Lg5 15.e5 Lc6 16.e4 Db8 17.exd6 Dxd6 18.Sf6+ Lxf6 19.Dxd6 exd6 20.Txf6 Lxe4 21.Txd6 Lxc2 22.Tc1 Le4 23.Tc7 a5 24.Tcd7 a4 25.Td8 Lb1 26.Txf8+ Kxf8 27.Ta6 Lc2 28.Kf2 h5 29.Ke1 Le4 30.g3 g5 31.Txa4 Ld5 32.Ta5 1-0 Carrasco Martinez, J-Pol, P/Santomera op 1993/EXT 98) 13.Dd5 0-0 14.Dxa8 Txa8 15.Sd5 Kf8 16.Tab1 Tc8 17.Tfc1 Tc4 18.Kf2 Txe4 19.c4 Lc6 20.b4 Lh6 21.Tb3 e6

22.b5 Lb7 23.Sb4 Ke8 24.a4 f5 25.Sc6 f4 26.exf4 Txf4+ 27.Kg3 e5 28.Sxa7 Tf5 29.Td1 e4 30.Sc6 e3 31.Te1 Tg5+ 32.Kf3 Tf5+ 33.Ke4 Te5+ 34.Kd4 Te6 35.Tbxe3 Lxe3+ 36.Txe3 Txe3 37.Kxe3 Kd7 38.a5 h6 39.a6 La8 40.Kd4 h5 41.h4 Kc7 42.Kd5 Kd7 43.g3 Kc7 44.Ke6 1-0 Ewbank, P-Battikhi, H/Luzern ol (Men) 1982/EXT 97-B;

A2) 12.Dd4 f6 13.Sd5 Db8 14.0-0 Lg7 15.Dc4 Dc8 16.Sc7+ Kd8 17.Df7 Lh6 18.Sd5 Lf8 19.Sxf6 Lb5 20.Tf2 Lh6 21.Sg8 1-0 Lloyd, D-Dean, P/Stevenson mem 1959/EXT 99;

B) 10.Lxa8+-]

[7...Ld7 8.Dxg4+- mit Figurengewinn für Weiß Sc6 (8...Lg7 9.Lxd7+ Sxd7 1-0 Markun, B-Belec, I/Tomo Zupan op 1992/EXT 98 (32)) 9.Lxc6 (9.De2 1-0 McDonald, J-Francis, V/Wch U14 1993/TD (28); 9.Dd1 Julkunen, T-Mannikko, M/FIN-chTB9899 1999/EXT 2000/1-0 (44)) 9...bxc6 10.De2 1-0 Liebstein, A-Mangini, J/Mar del Plata zt 1951/MCL (23)]

8.Dxg4 Aufgegeben
1-0

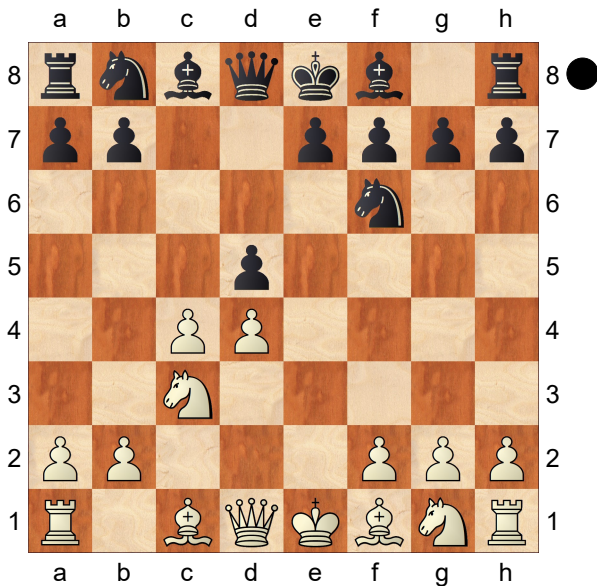
B13

□ **Botvinnik, Mikhail**
■ **Spielmann, Rudolf**
Moscow (1), Regel 7
[Glitz]

1935

Eröffnungsregel 7: Bringe nicht die Schwerfiguren, besonders die Dame zu früh ins Spiel. **1.c4 c6 2.e4 d5 3.exd5 cxd5 4.d4 Sf6** Schwarz hat die Zentralpunkte d5 und e4 fest in der Hand,

Weiß kontrolliert d4 und e5, beide Parteien halten sich im Zentrum die Waage. Man sagt, die Partie ist im Gleichgewicht. **5.Sc3**



Sc6 6.Lg5 Schwarz muß sich jetzt mit den weißen Drohungen befassen. Weiß will auf f6 tauschen. Er würde damit eine Verteidigungsfigur des Bauern d5 beseitigen und könnte dann auf d5 den Bauern gewinnen. Schwarz sollte daher seinen d-Bauern durch 6...e6 stützen.

6...Db6 Schwarz zieht es vor, mit einer Gegendrohung zu antworten. Er greift d4 und b2 an. Falsch wäre die Spekulation auf Bauerngewinn gewesen.

[6...dxc4 7.d5 nebst ♖xc4]

[♞6...e6]

7.cxd5 Schwarz kann der Versuchung nicht widerstehen, den Bauern auf b2 zu schlagen. **7...Dxb2?!**

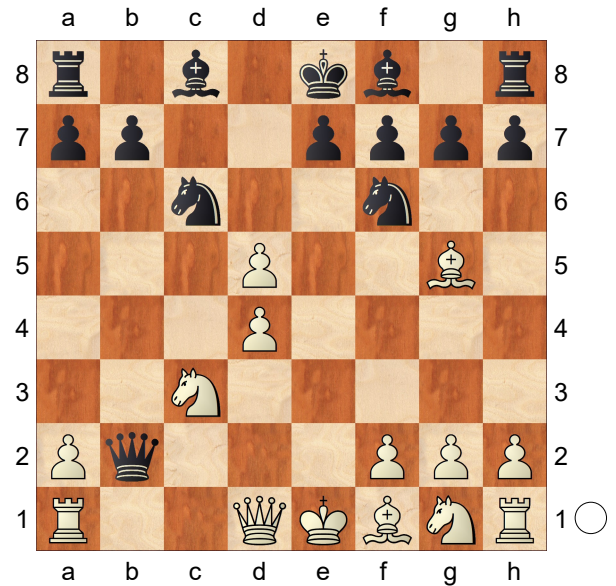
[♞7...Sxd4 8.Sge2 Sxe2 9.Lxe2

Weiß hat etwas

Entwicklungsvorsprung!]

(Diagramm)

8.Tc1 Weiß strikt das Netz für die schwarze Dame, außerdem muß der



bedrohte Springer auf c3 geschützt werden. **8...Sb4**

[8...Sa5 9.Da4+- mit Verlust des Springers.]

[8...Sb8 9.Sa4 Db4+ 10.Ld2+- mit Verlust des Läufers auf c8!]

[8...Sd8 9.Lxf6 exf6 10.Lb5+→ mit weißem Angriff !]

[8...Lg4 9.f3+- 1-0 Chehlov, A-Panchenko, A/Yalta op 1996/EXT 98 (36)]

9.Sa4 Dxa2 10.Lc4 Die Dame ist entgültig gefangen. Schwarz hat seine letzte Hoffnung in einem Gegenangriff.

10...Lg4 11.Sf3

[11.f3 Dxc2]

11...Lxf3 12.gxf3

[12.gxf3 Da3 13.Tc3! (13.Ta1? Sc2+-+) 13...Sd3+ 14.Dxd3+-]

1-0

C00

□ Habermann, Horst

■ Bankel, Gerd

Woehrl-cup

1985

[Habermann, Horst]

1.e4 Glitz 1...e6 2.d4 d5 3.Lb5+ Ld7

4.De2 Eine etwas ungewöhnliche Behandlung der Französischen Partie, meidet jedoch ausgetretene Theoriepfade und erzeugt beim Gegner vielleicht die Gedanken wie: "Das gibt's doch nicht?" oder "Da war doch was?" Solche psychologische Momente sollte man jedoch nicht zu häufig und natürlich nicht gegen ausgekochte

Theoretiker ansetzen, sonst fällt man ihnen leicht selbst zum Opfer. **4...a6**

5.Lxd7+ Dxd7 6.exd5 Dxd5

Erster Stellungserfolg ist die nun von Weiß angreifbar stehende schwarze Dame. Aber zuerst ist natürlich ein Sicherungszug notwendig! **7.Sf3 Sc6 8.c4 Da5+ 9.Ld2 Db6**

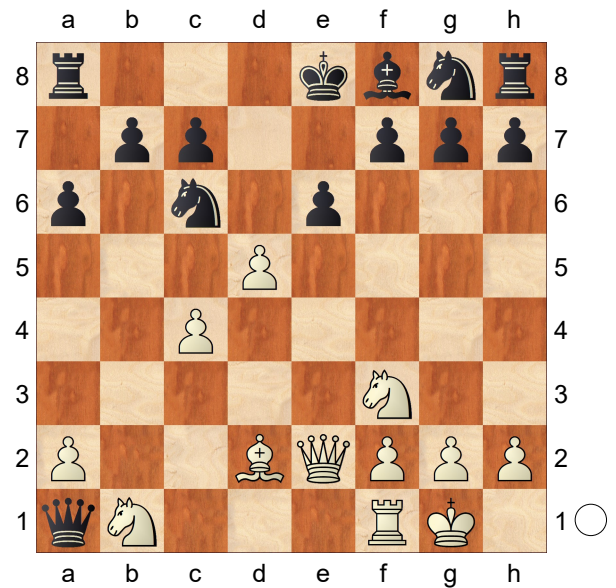
[9...Lb4]

10.d5 Angriff ist die beste Verteidigung und Linienoeffnung das Gebot der Stunde. Außerdem gibt es da noch ein vergiftetes Bauerlein ... **10...Dxb2** ... und Schwarz kann nicht widerstehen, er greift zu. **11.0-0 Dxa1??**

[△11...Sd8 Das Turmopfer mußte unbedingt abgelehnt werden.]

(Diagramm)

Auch den fetten Turm verspeist Schwarz und erlebt nun eine peinliche Ueberraschung! **12.Lc3!** mit Gewinn der Dame **12...Dxc3** Habermann: "Durch Aufgeben hat noch keiner eine Partie gewonnen", mag sich Schwarz hier gedacht haben aber das Ende naht nun



rasch. **13.Sxc3 Sce7 14.dxe6 0-0-0**

15.exf7 Sh6 16.Te1 Sxf7?

Nach einem Fehler folgt oft schnell ein zweiter, nach der Aufregung ueber den ersten ja irgendwie auch verstaendlich, doch wird dadurch die Stellung meistens total ruiniert. **17.De6+ Aufgabe 1-0**

C50

□ N.N.

■ Kostitsch

Regel 8

[Glitz]

Eröffnungsregel 8: Spiele in der Eröffnung nicht auf Bauerngewinn. **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sd4?**

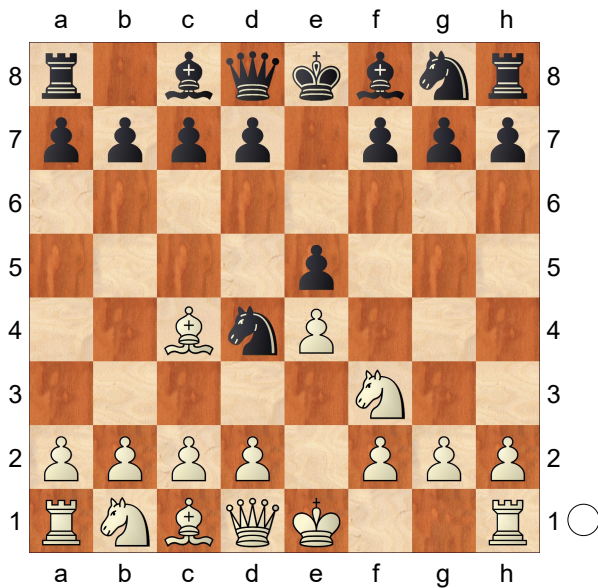
(Diagramm)

Schwarz zieht grundlos seine bereits entwickelte Figur ein zweites Mal.

4.Sxe5?

[4.c3 Sxf3+ 5.Dxf3 Sf6 6.d4]

[4.Sxd4 exd4 5.0-0± mit ähnlichen Motiven, wie in der Bird-Var. der spanischen Partie.]

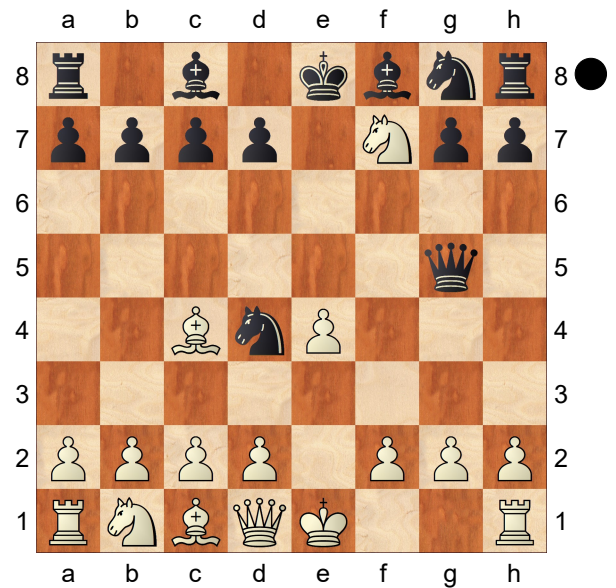


4...Dg5! Weiß tappt blindlings in die Falle, anstatt den Zug des Schwarzen zu widerlegen. Vielleicht hat er gehofft, durch den Angriff gegen f7 in Vorteil zu kommen. Schwarz antwortet mit einem Doppelangriff auf den Springer e5 und Bauer g2. Er verstößt damit nicht gegen unser Prinzip, das vor einer frühzeitigen Entwicklung der Dame warnt. Der Zug 4...♔g5 bringt Schwarz in entscheidenden Vorteil. Einen solchen Zug sollte man sich nie entgehen lassen. **5.Sxf7?**

[5.Lxf7+ Ke7 Der w. Springer ist jetzt überlastet. Er kann nicht den ♔f7 decken und gleichzeitig ♔xg2 mittels ♘g4 verhindern. (5...Kd8 6.Sg4± Glitz) 6.d3 Dxe5]

(Diagramm)

5...Dxg2+ 6.Tf1 Dxe4+ 7.Le2 Sf3#
Es ist ein "ersticktes Matt" entstanden!
0-1



D51

□ **Finzner,L**

■ **Weiland,K**

Bellheim ch-PFs; Regel 9

1994

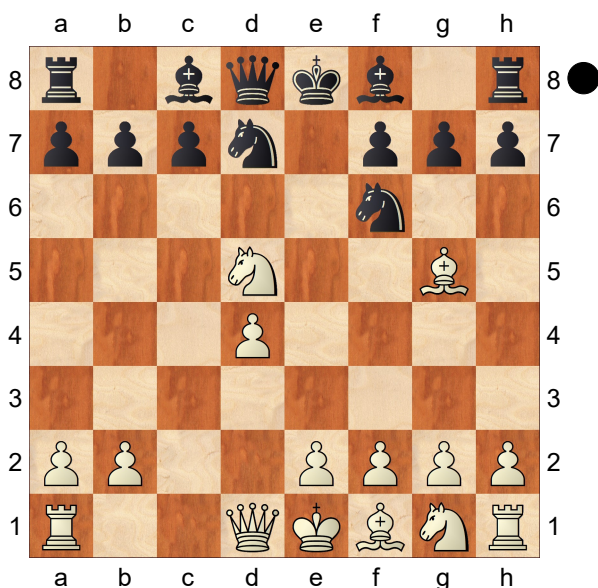
[Glitz]

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??-+



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

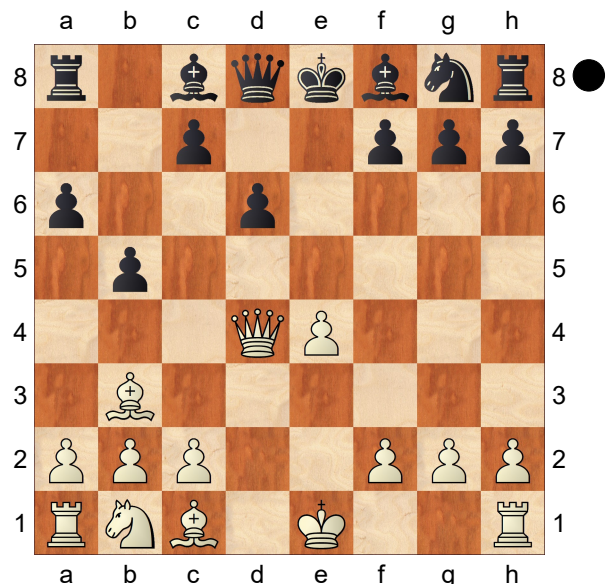
C60

Steiner,
Capablanca, Jose

Budapest; Regel 9
[Glitz]

1929

Eröffnungsregel 9; Beispiel 2: 1.e4 e5
2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 d6 5.d4
Der Kampf dreht sich um den Punkt e5.
Schwarz vertreibt den Läufer a4, um
den Springer c6 vor Abtausch zu
bewahren. 5...b5 6.Lb3 Sxd4! 7.Sxd4
exd4 8.Dxd4?
[♖8.Ld5 Tb8 9.Dxd4]



Schwarz hat mit seinen letzten Zügen eine Falle gestellt, in die Weiß durch unüberlegtes Zurückschlagen tappt. 8...c5! Dieser Angriff auf die Dame bringt

den Tempogewinn, den Schwarz braucht, um seine Bauern am Damenflügel mobilisieren zu können. Die Absicht ist, den Läufer auf b3 einzusperren und zu erobern. **9.Dd5 Le6!** schützt f7 und deckt den Turm durch die Dame.

10.Dc6+ Ld7 11.Dd5 c4 Weiß verliert den Läufer b3.

0-1

C23

Schäfermatt

Regel 9

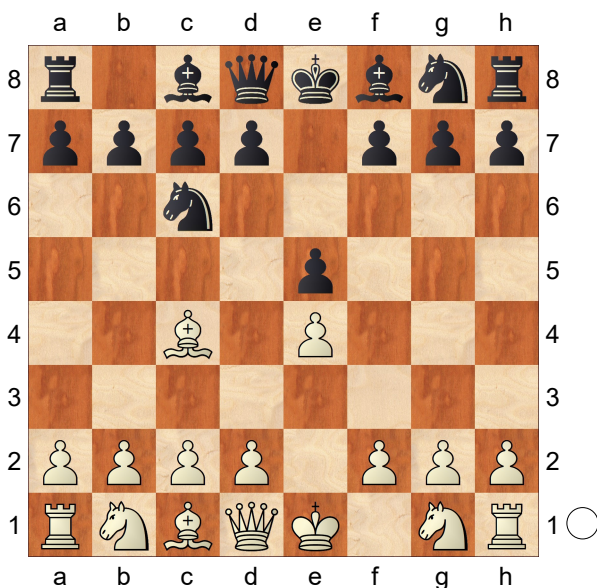
[Gerusel]

"Schäfermatt"

Die empfindlichsten Punkte im weißen und schwarzen Lager sind f2 und f7, sie liegen zudem nahe bei den feindlichen Königen. Nur die Könige decken diese Felder, so daß sich Angriffsoperationen geradezu anbieten.

Eröffnungsregel: Beachte die Drohungen des Gegners. Vermeide

Eröffnungsfallen. **1.e4 e5 2.Lc4 Sc6**

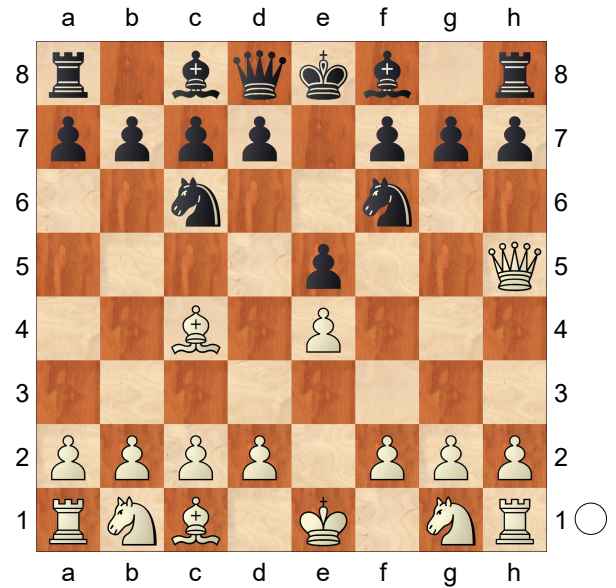


3.Dh5?? Sf6??

[3...g6 4.Df3 Sf6 5.Db3 Sd4

6.Lxf7+ Ke7 7.Dc4 d5 Weiß verliert

den Läufer auf f7.]



4.Dxf7#

1-0

D20

□ **Greco, Gioachino**

■ **N.N.**

Regel 10

1801

[Glitz]

Eröffnungsregel 10: Vorsicht bei Gambits. Prüfe genau, ob das Gambit gefahrlos angenommen werden kann.

1.d4 d5 2.c4 dxc4

(Diagramm)

3.e3 Angenommenes Damengambit!

3...b5 Schwarz versucht, den Bauern zu behaupten, statt sich um seine Entwicklung zu kümmern. **4.a4**

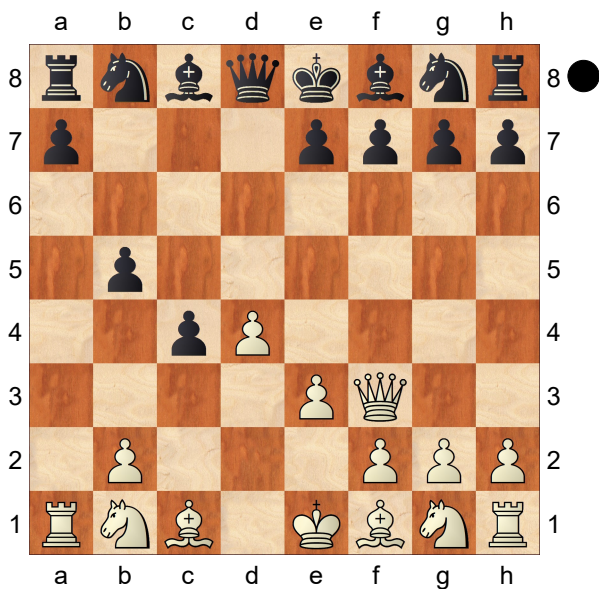
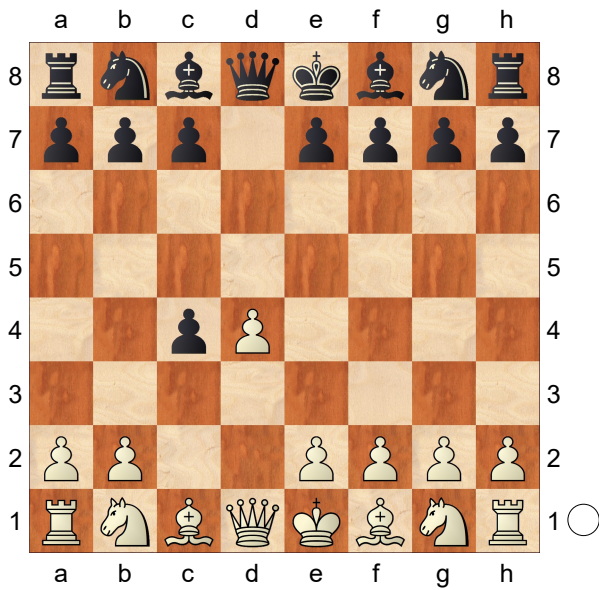
Der deckende Bauer wird unterminiert.

4...c6

[4...a6 5.axb5]

5.axb5 cxb5 6.Df3!+-

(Diagramm)



Schwarz hat die lange Rochade entscheidend geschwächt. Er kann sich jetzt überlegen, ob er den Turm retten will, indem er "nur" eine Leichtfigur hergibt, etwa durch 6...♘c6 oder 6...♙b7.

1-0