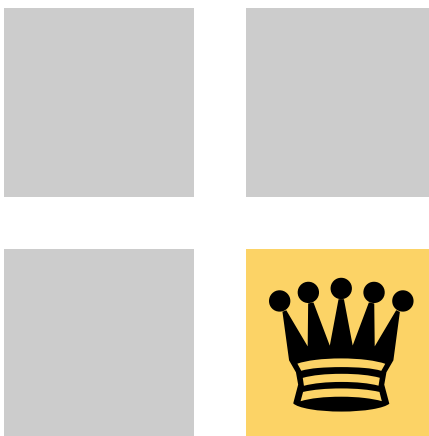


Federau • Bachmann • Seidel

Dame gegen zwei Türme

in Mittelspiel und Endspiel



Verlag für Schachtheorie

Dame gegen zwei Türme
in Mittelspiel und Endspiel

Jürgen Federau • Andreas Bachmann • Rainer Seidel

Dame gegen zwei Türme in Mittelspiel und Endspiel

Ein Beitrag zur Schachtheorie und Schachpraxis
mit 38 Partien, einer Studie und 130 Diagrammen

Verlag für Schachtheorie
Berlin 1993

In gedruckter Form erschien dieses Buch im
Verlag für Schachtheorie, Berlin 1993
ISBN 3-9801442-9-1

Erstveröffentlichung in digitaler Form im Jahre 2018.
Alle Rechte vorbehalten.
Das Werk darf verbreitet werden, unter Angabe der Quelle auch in Auszügen.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	7
Gruppierung und Einordnung der Partien.....	8
1 Dame gegen zwei Türme ohne Leichtfiguren.....	10
1.1 Grundzüge des Endspiels Dame gegen zwei Türme.....	10
1.1.1 Elementare Eigenschaften der Dame und der zwei Türme.....	10
1.1.2 Grundlegende Gewinnpläne.....	14
1.1.3 Verteidigungspläne.....	23
1.2 Königsangriff.....	25
1.2.1 Königsangriff der Turmpartei.....	25
T. Stanciu - V. Vaisman.....	26
Pa. Stefanow - E. Ungureanu.....	29
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.2.1.....	30
1.2.2 Königsangriff der Damenpartei.....	31
B. Kouatly - J. Plachetka.....	31
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.2.2.....	32
1.3 Stellungen ohne Freibauern.....	33
B. Gurgeniş - J. Averbach.....	33
W. Panow - M. Bontsch-Osmolowski.....	36
M. Tal - An. Karpow.....	38
Schlußfolgerungen aus Kapitel 1.3.....	41
1.4 Turmpartei mit Freibauern.....	42
M. Tschigorin - D. Janowski.....	42
R. J. Fischer - H. Matthai.....	44
A. Aljechin - A. Lilienthal.....	46
K. Pinkas - J. Przewoznik.....	49
W. Smyslow - B. Spasski.....	51
Schlußfolgerungen aus Kapitel 1.4.....	52
1.5 Damenpartei mit Freibauern.....	54
1.5.1 Vom König unterstützte Freibauern.....	54
J. Smejkal - Lj. Ljubojevic.....	54
R. J. Fischer - D. Byrne.....	57
A. J. Miles - N. D. Short.....	60
W. Alatorzew - I. Kan.....	62
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.5.1.....	64
1.5.2 Vom König nicht unterstützte Freibauern.....	66
X. Mateu - A. Jusupow.....	66
L. Portisch - W. Smyslow.....	67
M. Tal - E. Jimenez.....	68

A. J. Miles - Lj. Ljubojevic.....	70
J. R. Capablanca - B. Kostic.....	74
D. Janowski - J. R. Capablanca.....	75
J. Mieses - H. Pillsbury.....	77
R. J. Fischer - I. Bilek.....	81
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.5.2.....	83
2 Dame gegen zwei Türme mit Leichtfiguren.....	84
2.1 Grundzüge des Spiels Dame gegen zwei Türme mit Leichtfiguren.....	84
2.2 Königsangriff.....	89
2.2.1 Königsangriff der Turmpartei.....	89
M. Euwe - A. Rubinstein.....	89
R. Cholmow - R. Kimelfeld.....	91
W. Tukmakow - An. Karpow.....	93
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.2.1.....	94
2.2.2 Königsangriff der Damenpartei.....	95
M. Euwe - A. Aljechin.....	95
S. Djuric - L. Vogt.....	98
B. Werlinski - A. Rubinstein.....	100
D. Bronstein - A. Kotow.....	102
D. Janowski - Em. Lasker.....	103
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.2.2.....	105
2.2.3 Beide Parteien haben Königsangriff.....	107
A. Charitonow - M. Tschiburdanidse.....	107
A. Kotow - D. Bronstein.....	109
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.2.3.....	111
2.3 Damenpartei mit einer Bauernmajorität.....	112
2.3.1 Königsflügelmajorität.....	112
L. Portisch - R. J. Fischer.....	112
P. Keres - F. Olafsson.....	115
Y. Seirawan - A. Jusupow.....	118
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.3.1.....	121
2.3.2 Damenflügelmajorität.....	122
G. Barcza - T. Florian.....	122
An. Karpow - L. Polugajewski.....	124
Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.3.2.....	127
Schlußfolgerungen aus Kapitel 2.3.....	127
3 Praktische Kriterien für die Stellungsbeurteilung.....	128
Literaturverzeichnis.....	130
Namenverzeichnis.....	135
Sachverzeichnis.....	136

Vorwort

Dame gegen zwei Türme, ist das nicht ein etwas abseitiges Thema, eine Angelegenheit für Spezialisten? Keineswegs: dieser Abtausch kommt in der Praxis immer wieder vor. Vor allem aber besteht, namentlich in taktisch bewegten Stellungen, oft die Möglichkeit, das Materialverhältnis Dame gegen zwei Türme herbeizuführen. Allein deswegen schon muß jeder Spieler Kriterien haben, ob er es anstreben oder vermeiden soll. Schließlich lehrt die Beschäftigung mit diesem Thema vieles über die Eigenschaften von Dame und Türmen, über Freibauern, Königsangriff, Beweglichkeit der Figuren und anderes, das auch von allgemeiner Bedeutung ist.

Zum Materialverhältnis Dame gegen zwei Türme gibt es in der Literatur kaum mehr als ein paar oberflächliche Bemerkungen und Beispiele. Somit legen wir hier eine erste gründliche Untersuchung zu diesem Thema vor. Die Idee, dieses Buch zu schreiben, entstand aus dem wöchentlich stattfindenden Schachtraining des Bundesliga-Vereins SC Kreuzberg Berlin, das seit mehreren Jahren von Jürgen Federau geleitet wird. Wir benutzen dankbar die gemeinsam gefundenen Resultate.

Das Ausgangsmaterial bildeten meist bereits kommentierte Partien, die wir gründlichen Analysen unterzogen. Die vorgefundenen Varianten und Kommentare sind von uns wesentlich erweitert worden; nicht selten galt es - selbst bei namhaften Autoren - fehlerhafte Analysen richtigzustellen. Da alle von uns herangezogenen Quellen im Literaturverzeichnis angegeben sind, kann jeder sich dazu selbst ein Bild machen.

Unser Ziel war, das Spiel Dame gegen zwei Türme systematisch, in seiner Gesetzmäßigkeit zu erfassen und zugleich, in Form von Lehrsätzen, dem Spieler praktische Kriterien zur Stellungsbeurteilung an die Hand zu geben. Bei der Kommentierung der Partien achteten wir darauf, die strategischen Pläne, Ideen und den roten Faden deutlich werden zu lassen. Bewußt haben wir die einzelnen Partien unabhängig voneinander dargestellt. Somit findet der Leser in diesem Buch zugleich eine Sammlung bedeutender und lehrreicher Partien in sorgfältiger und ausführlicher Kommentierung.

Die Autoren: Jürgen Federau, Mathematiker, FIDE-Meister; Andreas Bachmann, Student, FIDE-Meister, 5. Platz in der Deutschen Fernschach-Meisterschaft 1990; Dr. Rainer Seidel, Privatdozent an der Freien Universität Berlin, veröffentlichte mehrere Arbeiten zur Logik und Struktur des Denkens.

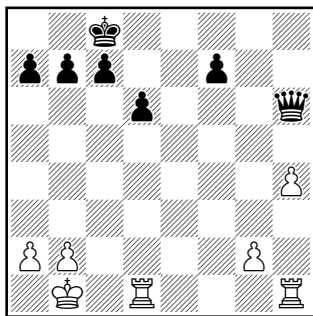
Berlin, im Februar 1993.

Gruppierung und Einordnung der Partien

Teil 1 des Buches behandelt das Spiel Dame gegen zwei Türme ohne, Teil 2 mit Leichtfiguren. Im allgemeinen bezeichnet man eine Partiephase als Endspiel, wenn neben dem König nur noch wenige oder keine Figuren auf dem Brett vorhanden sind. Dementsprechend ist es naheliegend, den ersten Teil als Endspiel, den zweiten als Mittelspiel zu klassifizieren.

Die einzelnen Partien können auf sehr verschiedene Weise in Gruppen eingeteilt werden. Naheliegend erscheint eine Einteilung nach dem Materialverhältnis, d. h. der Anzahl der Bauern. Die größte Klassifikation wäre dann die nach „Mehrbauer bei der Damenpartei“ gegenüber „Bauerngleichheit“. Treffender erscheint es uns jedoch, nach der strategischen Funktion der Bauern, der Freibauerneigenschaft, vorzugehen. Die grundlegende Einteilung ist daher: „Stellungen ohne Freibauern“, „Turmpartei mit Freibauern“ und „Damenpartei mit Freibauern“. Diesem Kriterium ist allerdings noch der Königsangriff vorgeordnet; denn wenn ein Königsangriff vorgetragen wird, so spielen Anzahl und Art der Bauern eine untergeordnete Rolle.

Was die Einordnung der einzelnen Partien unter diese Gruppen angeht, so muß der Leser beachten, daß die im Vorangegangenen aufgezeigten Merkmale und Aspekte in einer Stellung auf unterschiedliche Weise miteinander verknüpft sein können. Eine Partie weist fast immer mehrere solcher Gesichtspunkte auf, und es gibt daher keine eindeutige Richtschnur, die Partien zu klassifizieren, d. h. unter ein bestimmtes Kapitel einzuordnen. Zunächst einmal ist festzustellen, daß die Partien durch einzelne, statische Stellungsmerkmale wie „Mehrbauer bei der Damenpartei“ oder „Freibauern auf beiden Seiten“ nur sehr unvollkommen zu charakterisieren sind. Nehmen wir zum Beispiel das Merkmal „Freibauer“ und betrachten dazu eine Stellung aus der Partie Aljechin - Lilienthal.

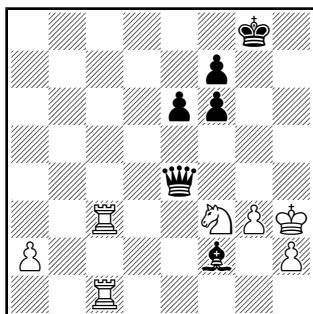


A. Aljechin - A. Lilienthal
Hastings 1933/34

Weiß am Zuge

Die Turmpartei verfügt über einen Freibauern am Königsflügel, die Damenpartei über eine Majorität von zwei Bauern am Damenflügel und insgesamt über einen Mehrbauern. Zum Tragen kommt in der Partie jedoch nur der Freibauer der Turmpartei.

Betrachten wir als weiteres Beispiel die Partie Seirawan - Jusupow.



Y. Seirawan - A. Jusupow
Linares 1983

Schwarz am Zuge

Die Damenpartei verfügt über den Freibauern e6, die Turmpartei über die Freibauern a2 und h2. Die Freibauern der Turmpartei kommen jedoch überhaupt nicht ins Spiel. Dagegen kommt die Bauernmajorität der Damenpartei ins Spiel, und dies partieentscheidend.

Aus solchen Gründen haben wir bei der Wahl der Kapitel und der Einordnung der Partien das Prinzip gewählt, die Partien nicht nach festen Merkmalen, sondern nach dem dominierenden strategischen Element einzuordnen. So erscheint die Partie Aljechin - Lilienthal im Kapitel „Turmpartei mit Freibauern“, die Partie Seirawan - Jusupow unter der Rubrik „Damenpartei mit einer Bauernmajorität“. Unsere Kapiteileinteilung folgt somit im wesentlichen den strategischen Konzepten und Gewinnplänen.

Am Beginn der Partieanalyse wird eine Beurteilung der erreichten Stellung gegeben. Dabei stellen wir uns auf den Standpunkt eines Spielers in einer wirklichen Partie. Die Beurteilung enthält somit das, was in der aktuellen Situation einschätzbar ist und nicht, was man etwa am Ende der Partie oder nach den Analysen wissen kann.

Um Begriffsverwirrung zu vermeiden, legen wir folgende Bezeichnungen fest: Die Schachsteine oder kurz Steine werden in Bauern und Figuren unterteilt, die Figuren wiederum in König, Schwerfiguren (Dame, Turm) und Leichtfiguren (Läufer, Springer).

1 Dame gegen zwei Türme ohne Leichtfiguren

1.1 Grundzüge des Endspiels Dame gegen zwei Türme

Das Endspiel ist dadurch charakterisiert, daß neben dem König nur noch wenige oder keine Figuren auf dem Brett vorhanden sind. In diesem Falle spielt der Mattangriff nur selten eine Rolle; im Gegenteil, zumeist beteiligen sich die Könige aktiv am Kampfgeschehen. Im Endspiel der Dame gegen die zwei Türme sind wegen der Stärke dieser Figuren die Könige schutzbedürftig, insofern weist es Mittelspielcharakter auf. Die Frage, ob und inwieweit die Könige in dem von uns zu betrachtenden Endspiel eine aktive Rolle spielen können, wird in diesem Buch beantwortet werden. Der Endspielcharakter wird neben dem reduzierten Figurenmaterial auch dadurch unterstrichen, daß nach einem Tausch der Figuren, und sinnvoll ist ja bis auf wenige Ausnahmen nur ein Tausch der Dame gegen beide Türme, sofort ein Bauernendspiel entsteht. Vergleichen wir das Endspiel Dame gegen zwei Türme mit dem reinen Turmendspiel: Beim Turmendspiel verfügen die beiden Parteien - abgesehen von der Anzahl der Bauern - über dasselbe Material, und es stehen ihnen daher prinzipiell auch die gleichen taktischen und strategischen Mittel zur Verfügung. Bei unserem Endspiel dagegen steht sich qualitativ verschiedenartiges Material gegenüber. Dadurch kommt eine große Vielfalt von Plänen, Stellungstypen und Partieverläufen zustande.

1.1.1 Elementare Eigenschaften der Dame und der zwei Türme

In diesem Abschnitt wollen wir die elementaren Eigenschaften der Dame und der zwei Türme betrachten. Als elementar sehen wir die Eigenschaften an, die unmittelbar aus den Zugmöglichkeiten der Steine hervorgehen. Besonderen Wert legen wir auf die Herausarbeitung der wesentlichen Unterschiede zwischen der Dame und den zwei Türmen.

Die Bedrohung des gegnerischen Königs

Die Türme können allein, d. h. ohne Hilfe eines weiteren Steins, mattsetzen. Die Dame muß dagegen zum Mattsetzen den König oder einen Bauern als Helfer haben. Alleine kann sie nur Dauerschach erreichen.

Das Zusammenwirken der Türme

Die Türme haben gegenüber der Dame einen grundlegenden Vorteil: Sie sind zwei Steine und können daher ein Feld (Punkt, Stein) zweifach angreifen, das die Dame

ohne Zuhilfenahme des Königs oder eines Bauern nur einmal decken kann. Das Angreifen eines Feldes geschieht meist dadurch, daß die Türme sich auf einer Linie oder Reihe verdoppeln. Die Verdoppelung hat außerdem den wesentlichen Vorteil, daß die Türme sich gegenseitig decken. Dies spielt eine besondere Rolle, wenn noch, wie in unserem Endspiel, die gegnerische Dame auf dem Brett ist; denn die Dame beherrscht viele Felder und hat daher viele Möglichkeiten, mehrere Steine gleichzeitig anzugreifen. Die Verdoppelung ist ein wichtiges strategisches Element. Wegen ihrer Bedeutung haben sich neben dem Begriff „Verdoppelung“ auch Begriffe geprägt, die die Verdoppelung zum Ziel haben, nämlich die Türme „zusammenführen“ oder „verbinden“. Von einem guten „Zusammenspiel“ oder „Zusammenwirken“ der Türme spricht man, wenn sie nicht isoliert wirken, sondern gemeinsam ein bestimmtes Ziel verfolgen, z. B. den gemeinsamen Angriff auf ein Feld oder den Angriff beider Türme gegen den König. Man beachte, daß für ein gutes Zusammenspiel der Türme nicht unbedingt deren Verbindung nötig ist.

Die Eigenschaft der Türme, ein Feld zweifach angreifen zu können, gewinnt strategische Bedeutung für die Eroberung von Bauern. Die Türme können einen nur von der Dame gedeckten Bauern zweifach angreifen und dann schlagen.

Die Beweglichkeit der Dame und der zwei Türme

Die Dame verfügt zusätzlich zu den Geraden auch über die Diagonalen. Sie ist daher beweglicher als die Türme. Sie kann in kürzerer Zügezahl als die Türme an bestimmte Orte gelangen und kann relativ leicht Hindernisse, etwa im Wege stehende Bauern oder unbetretbare Felder, umgehen. Demgegenüber tun sich die Türme oft schwer, eine neue angestrebte Position zu beziehen. Allgemein haben die Türme um so mehr Schwierigkeiten eine neue angestrebte Position zu beziehen, je weniger offene Linien vorhanden sind und je mehr Bauern sich noch auf dem Brett befinden.

Die Dame kann leicht Doppelangriffe ausüben. Mittels der verschiedenartigen Gabeln verfügt sie insbesondere über Möglichkeiten des Materialgewinns, auch in dem Sinne, daß sie die Türme abhält, bestimmte Felder zu betreten. Aus diesen Gründen ist es für die Türme besonders wichtig, daß sie sich gegenseitig decken. Oft ist es erforderlich, daß sich die Türme umgruppieren können. Bei einer Umgruppierung, zum Beispiel von der Verdoppelung auf einer Linie zur Verdoppelung auf einer Reihe müssen sich die Türme kurzzeitig trennen, und dies kann leicht durch eine wirkungsvoll stehende Dame ausgenutzt werden.

Die Wertverhältnisse der Figuren

Alle bisher angestellten Überlegungen haben uns qualitative Unterschiede zwischen der Dame und den beiden Türmen gezeigt. Sie liefern uns noch keine Antwort auf die Frage: Was ist mehr wert, die Dame oder zwei Türme? Selbstverständlich hängt die Antwort auf diese Frage von der jeweiligen Stellung ab. Aber es ist doch nützlich, zunächst einmal einen groben Anhaltspunkt für den Wert des verschiedenartigen Materials zu haben. Üblicherweise legt man als Schätzwerte zugrunde:

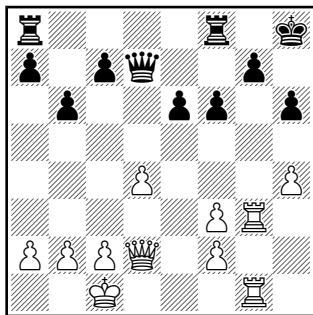
B = 1, S = 3, L = 3 bis 3 1/3, T = 4 1/2 bis 5, D = 9 bis 10.

Diese Zahlenwerte sind aus der Erfahrung abgeleitet und spiegeln, mit einigen Modifikationen, auch die Beweglichkeit der Steine wider. Für das spezielle Materialverhältnis der Dame gegen die zwei Türme hat es sich gezeigt, daß die Türme zumeist stärker sind als die Dame. Eine der Aufgaben unseres Buches ist es, dieses spezielle Wertverhältnis zu präzisieren. Obwohl die Schätzwerte nichts über Strategien und taktische Möglichkeiten aussagen, erweisen sie sich, wie wir sehen werden, als grundsätzliche Richtschnur.

Die Mechanik des Tauschs der Dame gegen die zwei Türme

Der Abtausch der Dame gegen die zwei Türme kann auf sehr unterschiedliche Weise zustandekommen. Wir werden später Partien sehen, in denen er aus taktisch bewegten Stellungen mit zwischenzeitlich wechselnden Materialverhältnissen entsteht; aber auch Partien, in denen der Abtausch nach ruhigem Spielverlauf erfolgt.

Zum Schlagen der Dame ist ein Zug nötig, während das Schlagen der beiden Türme zwei Züge erfordert. Was geschieht mit dem Differenzzug? Er dient häufig zum Schlagen eines Bauern. Das Anstreben des Materialtausches von Dame und Bauer gegen die zwei Türme mit Hilfe der eben erwähnten Tauschmechanik ist oft das strategische Ziel einer Partei. Für wen dieser Tausch von Vorteil ist, hängt von der Beurteilung der nach dem Tausch entstandenen Stellung ab. Sehen wir uns als Beispiel eine Stellung aus der Partie Fischer - Bilek an:

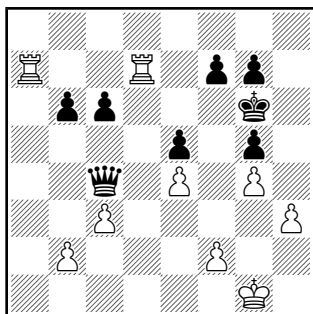


R. J. Fischer - I. Bilek
Havanna 1965

Weiß am Zuge

Werden nun alle Schlagmöglichkeiten realisiert: 1. T×g7 D×g7 2. T×g7 K×g7, so entsteht das Materialverhältnis Dame und Mehrbauer gegen zwei Türme.

Ist das Spiel Dame gegen zwei Türme entstanden, so kann irgendwann derselbe Tausch sich noch einmal mit umgekehrten Rollen vollziehen, sozusagen als „Rücktausch“. Dieser führt dann, sofern keine Leichtfiguren auf dem Brett sind, zu einem reinen Bauernendspiel. Betrachten wir eine Stellung, die aus der Partie Panow - Bontsch-Osmolowski nach fehlerhaftem 34. ... Kg6 hätte entstehen können:



Variante aus der Partie

W. Panow - M. Bontsch-Osmolowski

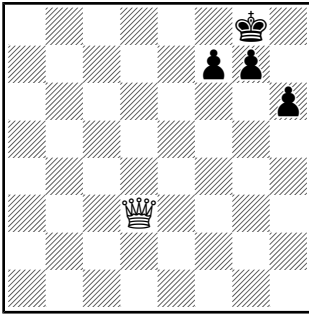
Weiß am Zuge

Nach 1. T×f7 D×f7 2. T×f7 K×f7 hat jede Partei zweimal geschlagen, die Turmpartei schlug die Dame und einen Bauern, die Damenpartei schlug die beiden Türme. Wir verstehen nun, warum die Türme meist stärker sind als die Dame: Bei einem Standardabtausch, wie eben dargestellt, hätte die Damenpartei im Bauernendspiel einen Bauern weniger, was im Normalfall den Verlust der Partie bedeutet.

Die Sicherheit der Königsstellung

Selbstverständlich ist für alle Vorhaben einer Partei wichtig, daß sie bei der Durchführung nicht durch Angriffe gegen ihren König gestört wird, daß ihr König also relativ sicher steht. Nicht so selbstverständlich ist aber die Beurteilung, wann ein König sicher steht und wann nicht. Die Sicherheit eines Königs resultiert aus dem Schutz durch Bauern und durch Figuren. Beim Bauernschutz sind eigene Bauern gemeint. Es kommt gelegentlich aber auch vor, daß der König durch gegnerische Bauern vor Schachs geschützt steht. Wie wir gleich sehen werden, sind die Merkmale des „sicheren“ Königs bei Turm- und Damenpartei durchaus verschieden.

Es ist klar, daß bei einer völlig offenen Königsstellung der Turmpartei die Damenpartei durch Schachgebote fast jeden gegnerischen Plan verhindern kann. Interessant ist jedoch, daß es vor Schachgeboten der Dame fast nie einen vollständigen Bauernschutz gibt. Man kann alle gängigen Bauernstellungen nehmen, stets kann die Dame den König angreifen. Betrachten wir zum Beispiel folgendes Diagramm:



Die Dame kann den König trotz seines sicheren Bauernschutzes beunruhigen.

Die Zugfolge 1. Dd8+ Kh7 2. Dd3+ g6 3. Dd7 Kg7 4. Dd4+ zeigt, daß die Dame den schwarzen König durch Grundlinienschach, Diagonalschach und Angriff auf den Bauern f7 fortwährend beunruhigen kann. Die Türme müssen fast immer mithelfen, ihren König zu schützen. Das Gelingen eines Planes der Turmpartei hängt somit oft davon ab, ob die Türme die Doppelfunktion erfüllen können, im Angriff und zugleich in der Verteidigung zu wirken.

Auch die Damenpartei kann in der Durchführung ihrer Pläne vom Gegner gestört werden, zumindest dann, wenn ihr König völlig offen steht. Jedoch, steht der König der Damenpartei hinter seinen eigenen Bauern, dann bieten diese in der Regel einen ausreichenden Schutz. Zum Beispiel: Ersetzen wir in obiger Stellung die Dame durch zwei weiße Türme auf d3 und d6, dann wäre nach einem Grundlinienschach eine zeitraubende Umgruppierung der Türme nötig, um ein weiteres Schachgebot zu drohen. Wir können aus obigen Betrachtungen schließen, daß die Dame es oft nicht nötig hat, beim Schutz des Königs mitzuhelfen, und wenn es nötig ist, so fällt es ihr leichter als den Türmen.

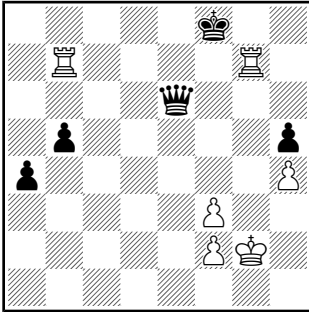
1.1.2 Grundlegende Gewinnpläne

Aus den bisherigen Einsichten können wir die grundlegenden Gewinnpläne im Endspiel Dame gegen zwei Türme entwickeln. „Grundlegend“, das soll heißen, daß diese Pläne sich unmittelbar auf den Gewinn beziehen und daß immer nur ein einziges strategisches Element in den Vordergrund gestellt wird. Bei den folgenden Überlegungen gehen wir vereinfachend von standardisierten oder normalen Bedingungen aus, d. h. daß keine Doppelbauern bestehen, daß die Türme frei spielen können, daß die beiden Könige nicht aktuell gefährdet sind u. a. Die in Wirklichkeit viel größere Komplexität der möglichen Gewinn- und Verteidigungspläne wird später anhand der Partien deutlich werden.

Im folgenden werden wir die Gewinnpläne der Türme mit T1, T2, ... bezeichnen, die der Dame mit D1, D2, ...

Der Mattangriff

Wir stellten schon heraus, daß die Türme ohne Hilfe eines weiteren Steins mattsetzen können. Es gibt verschiedene Möglichkeiten eines Mattnetzes. Die wichtigste Form des Mattangriffs ist die, daß der König der Damenpartei auf der letzten Reihe steht und die Türme auf der vorletzten. Ein Beispiel dafür ist folgende Stellung aus der Partie Stefanow - Ungureanu, die Weiß in wenigen Zügen gewann:



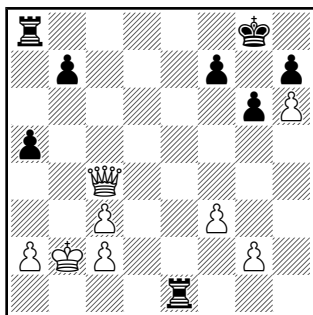
Pa. Stefanow - E. Ungureanu
Rumänische Meisterschaft 1979

1. Tg7 De8 2. Th7 De5 3. Tb8+
und Schwarz gab auf.

Wir können nun den ersten Gewinnplan der Turmpartei notieren:

T1: Königsangriff durch Turmverdoppelung auf der vorletzten Reihe.

Die Dame findet aufgrund ihrer Beweglichkeit zwar leicht Gelegenheit, den gegnerischen König durch Schachgebote zu bedrohen, unter Umständen mehrfach hintereinander, gleichwohl bringt sie allein keine Mattgefahren zustande. Freilich kann ein Königsangriff der Damenpartei, etwa unter Zuhilfenahme eines vorgerückten Bauern oder aufgrund des bereits vorgedrungenen eigenen Königs, zustandekommen. Aber es ist einsehbar, daß der Mattangriff der Damenpartei weniger forcierend ist; denn sowohl der zum Mattangriff benötigte Bauer als auch der eigene König sind langsamer als die Türme. Außerdem greift die Damenpartei nur mit einer starken Figur, nämlich der Dame an, während die Turmpartei mit zwei Türmen verteidigen kann. Der Mattangriff der Damenpartei ist daher meist eher ein Hilfsmittel, zum Beispiel derart, daß die Dame eine Mattdrohung schafft, um die Türme zu binden und am anderen Flügel mittels der Bauern zu gewinnen. Ein Beispiel hierzu liefert die Partie Fischer - Byrne:



R. J. Fischer - D. Byrne
Bay City, USA 1963

Schwarz am Zuge

Schwarz mußte sich gegen die bevorstehende Mattdrohung auf g7 wehren, dadurch wurden seine Türme gebunden, so daß Weiß am Damenflügel eine gewinnbringende Position aufbauen konnte.

Notieren wir den ersten Grundplan der Damenpartei:

D1: Königsangriff mit Hilfe von Bauern oder König, um die Türme zu binden und sich anderweitig einen Vorteil zu verschaffen.

Materialgewinn durch Erobern eines Bauern

Die Stellungs Voraussetzungen, die gegeben sein müssen, um einen gegnerischen Bauern schlagen zu können, sind für die Dame und die zwei Türme sehr unterschiedlich. Ursächlich hierfür ist die Tatsache, daß die Türme der Dame darin überlegen sind, einen Bauern zweifach angreifen zu können.

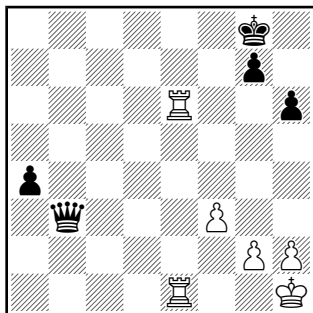
Untersuchen wir zunächst, unter welchen Bedingungen die Türme einen Bauern schlagen können.

Klar ist, daß ein Bauer, der durch einen anderen Bauern gedeckt ist, optimalen Schutz genießt, und deswegen als Angriffsobjekt für die Türme ausscheidet.

Anders verhält es sich, wenn ein Bauer nur von der Dame und dem König gedeckt ist. Wenn ein Turm solch einen Bauern schlägt, kann es zum Tausch der beiden Türme gegen den Bauern und die Dame kommen. Danach würde ein reines Bauernendspiel entstehen. Von der Beurteilung dieses Bauernendspiels hängt es ab, ob die Türme den Bauern schlagen sollten oder nicht.

Kommen wir nun zu dem scheinbar einfachen Fall, daß ein Bauer nur von der Dame gedeckt ist. Solch ein Bauer kann von den Türmen zweifach angegriffen und anschließend geschlagen werden. Danach hätte die Damenpartei für den verlorengegangenen Bauern kein Äquivalent. So einfach ist es in der Praxis aber zumeist nicht. Die Türme stehen häufig nicht so günstig, daß sie den Bauern kurzzeitig zweifach bedrohen können. Daher wird das Erobern des Bauern für die Turmpartei in der Regel ein längerfristiges strategisches Ziel sein. Oft ist das Erobern solch eines Bauern unmöglich, weil die Damenpartei über Gegenspiel, zumeist Drohungen gegen den gegnerischen König, verfügt. Eine Sonderrolle spielt ein Bauer auf einer offenen Linie, insbesondere ein Freibauer, der nur von der Dame gedeckt ist; denn er ist von

den Türmen von vorn angreifbar. Sehen wir uns als Beispiel dazu eine Stellung aus der Partie Tal - Jimenez an:

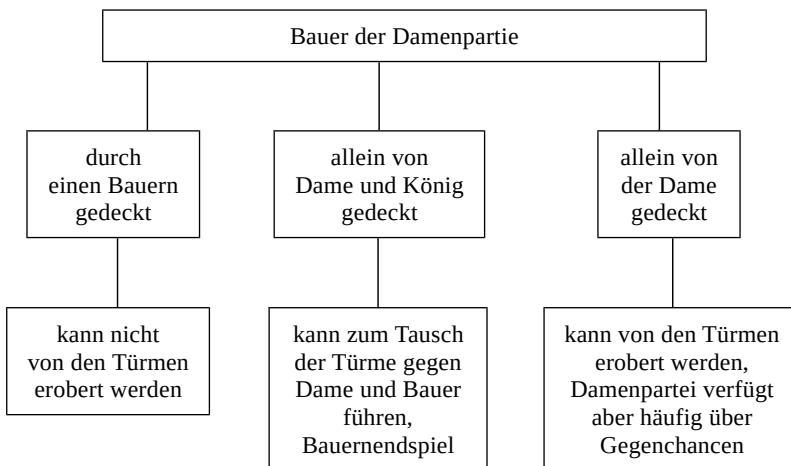


M. Tal - E. Jimenez
Havanna 1963

Weiß am Zuge

Nach mehreren Zügen gelang es Weiß, seine Türme vor dem a-Bauern zu postieren und diesen dann zu erobern.

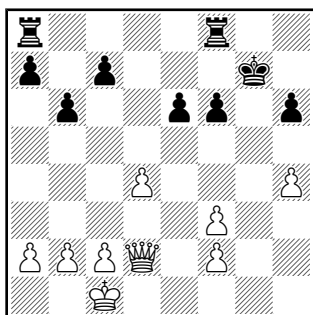
Schwieriger, ja meist sogar unmöglich, gestaltet sich die Eroberung eines Freibauern, der schon weit vorgerückt ist; genauer gesagt, der mindestens die 6. bzw. 3. Reihe erreicht hat. In diesem Fall kann die Dame alle Felder vor dem Bauern kontrollieren, so daß die Türme sich nicht vor den Bauern stellen können. Solch ein weit vorgerückter Freibauer kann in der Regel von den Türmen nicht erobert werden; aber nicht nur das, wegen der Umwandlungsdrohung sind sie an die Bewachung des Umwandlungsfeldes gebunden, spielen mithin eine passive Rolle. Halten wir das bisher Gesagte in einem Schema fest:



Nun können wir den zweiten Grundplan für die Turmpartei formulieren:

T2: Einen Bauern mit beiden Türmen angreifen, um diesen zu schlagen.

Untersuchen wir im folgenden, unter welchen Bedingungen die Dame einen Bauern erobern kann. Ein Bauer, der nur von der Dame angegriffen ist, kann nur dann von dieser geschlagen werden, wenn er ungedeckt ist. Sofern er gedeckt ist, egal ob von einem anderen Bauern, einem Turm oder dem König, kann er nicht geschlagen werden. Da wir in diesem Kapitel von Stellungen ohne Besonderheiten ausgehen, also insbesondere von Stellungen, in denen jeder Bauer gedeckt bzw. leicht deckbar ist, scheidet für die Damenseite das planvolle Spiel auf Bauernerobertung aus. Aufgrund ihrer Wendigkeit findet die Dame jedoch nicht selten Gelegenheit zu taktischem Bauerngewinn. Sie kann Bauern erobern, insbesondere durch Doppelangriffe, etwa gleichzeitiges Schachgebot und Bedrohung eines Bauern. Typischerweise kommt diese Fähigkeit der Dame zum Tragen, wenn die Turmpartei zersplitterte und ungedeckte Bauern aufweist und ihr König nicht geschützt steht. Sehen wir uns zur Illustration eine Stellung aus der Partie Fischer - Bilek an:



R. J. Fischer - I. Bilek
Havanna 1965

Weiß am Zuge

Die Dame kann einen der schwachen Bauern c7, e6 oder h6 erobern, nämlich durch 1. Df4 nebst 2. h5 mit der Drohung Df4–g4–g6.

Notieren wir die eben gewonnene Erkenntnis:

D2: Taktisches Erobern von Bauern, insbesondere durch Doppelangriffe der Dame.

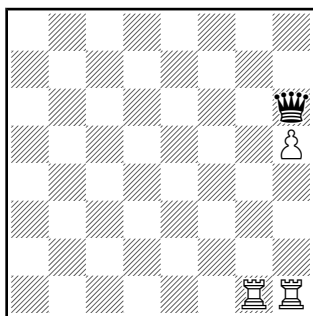
Freibauern und Bauernmehrheit

Allgemein hat der Bauer im Endspiel seine wichtigste Funktion als Freibauer, da er als solcher durch das Vordringen und schließlich die Umwandlung entscheidenden Materialgewinn droht. Grob gesagt, kann eine Partei einen Freibauern bilden, wenn sie auf einem der beiden Flügel einen Bauern mehr hat. Man bezeichnet diese Situation als „Bauernmajorität“. Hat zum Beispiel Weiß vier, Schwarz drei Bauern auf dem Königsflügel, so kann Weiß durch geeignetes Vorrücken der Bauern einen Freibauern bilden, gegebenenfalls nach Abtausch dreier Bauern. Die Bauernmajorität auf einem Flügel bedeutet also einen potentiellen Freibauern. (Man beachte: Der Begriff „Mehr-bauer“ dagegen bedeutet nur, daß eine Partei insgesamt einen Bauern mehr hat.) Neh-

men wir vereinfachend an, daß keine Doppelbauern vorhanden sind, so gilt generell: Besitzt eine Partei einen Mehrbauern, so hat sie auch eine Bauernmajorität bzw. bereits einen Freibauern; bei Bauerngleichheit haben entweder beide Parteien eine Majorität, oder keine hat eine Majorität. Der in unserem Endspiel grundlegende Fall, daß die Damenpartei einen Mehrbauern besitzt, bedeutet also in der Regel, daß die Damenpartei potentiell einen Freibauern bilden kann.

Die folgenden Überlegungen werden u. a. zeigen, daß der Freibauer bei der Damenpartei eine ganz andere Rolle spielt als bei der Turmpartei.

Betrachten wir zunächst einen Freibauern bei der Turmpartei. Setzen wir voraus, daß die Türme nicht durch besondere Umstände behindert sind, so haben sie ein ganz einfaches Konzept, um einen Freibauern voranzutreiben: Sie müssen nur das jeweils nächste Feld, schließlich das Umwandlungsfeld des Bauern kontrollieren. Um diesen Plan zu verwirklichen, deckt der eine Turm seinen Freibauern von hinten, während der andere das Feld vor dem Bauern freikämpft. Ideal ist die im folgenden Diagramm gezeigte Aufstellung der Türme:

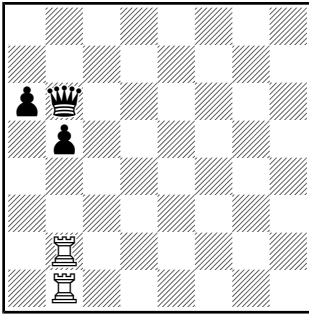


Gute Aufstellung der Türme,
um den Freibauern voranzutreiben.

Auch wenn das unmittelbare Freikämpfen des Feldes vor dem Bauern nicht möglich ist, so wird der Freibauer die Aktivitäten der Gegenseite enorm einschränken. Somit sind wir zu einem dritten Plan für die Türme gelangt:

T3: Vorantreiben eines Freibauern mit dem Ziel der Umwandlung.

Während die Türme vom Prinzip her eine einfache Strategie haben, einen Freibauern voranzutreiben, ist das Vorantreiben eines Freibauern, sofern die Türme gut manövrieren können, für die Dame ein Problem. Erstaunlicherweise gilt das sogar für ein Freibauernpaar, wie die folgenden Untersuchungen zeigen:



Schwarz kann seine Bauern nicht voranbringen. Weiß kann keinen der Bauern erobern.

Einerseits kann Schwarz keinen der Bauern ziehen, ohne einen Bauern zu verlieren, andererseits kann Weiß keinen der Bauern erobern. Um die zweite Behauptung zu untermauern, betrachten wir die Zugfolge 1. Ta2? a5 2. Tba1 a4 3. Tb1 Da5 4. Tab2? a3 5. Txb5? a2, und Weiß verliert einen Turm. Die Variante zeigt, daß ein Linienwechsel der Türme stets ein Vorgehen eines der Bauern zur Folge hat. Wir können demnach schließen, daß die Türme durch ein Freibauernpaar in ihrer Bewegungsfreiheit extrem stark eingeschränkt sind, so daß wir vermuten können, daß ein zusätzlicher kleiner Vorteil der Damenpartei zum Gewinn ausreichen sollte. Wir notieren den Plan:

D3: Verwertung eines verbundenen Freibauernpaares, was nur aufgrund eines zusätzlichen Vorteils möglich ist.

Betrachten wir nun den Fall eines einzelnen Freibauern der Damenpartei. Grundsätzlich können die Türme den Vormarsch des Freibauern stoppen, indem sie - sowohl durch vertikale als auch durch horizontale Verdoppelung - sein nächstes Feld doppelt kontrollieren. Das Freikämpfen des doppelt kontrollierten Feldes kann die Dame alleine nicht übernehmen.

Untersuchen wir zunächst den günstigen Fall, daß der König bei seinem Freibauern steht. Auch wenn Dame und König ihren Freibauern decken, so können die Türme durch den doppelten Angriff diesen Bauern schlagen. Dies kann zum Abtausch der zwei Türme gegen die Dame und den Bauern führen, so daß sich ein reines Bauernendspiel ergibt. Wenn der Übergang in das sich ergebende Bauernendspiel für die Damenpartei günstig ist, kann folgender Gewinnplan formuliert werden:

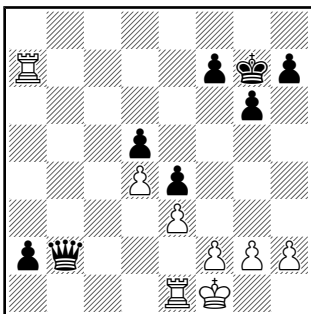
D4: Vorantreiben eines vom König unterstützten Freibauern mit dem Ziel eines gewonnenen Bauernendspiels.

Da die Aufgabe des Königs nicht nur darin besteht, den Bauern zu decken, sagen wir hier, daß der König den Bauern „unterstützt“.

Betrachten wir noch einmal den Unterschied eines einzelnen Freibauern der Turmpartei und der Damenpartei. Bei den Türmen ist der Freibauer sozusagen direkt zur Umwandlung unterwegs. Bei der Dame muß das Vorrücken des Freibauern vom König unterstützt werden, was aber auch nur dann Sinn hat, wenn der Übergang in ein Bauernendspiel für die Damenpartei günstig ist.

Nun zu der Frage: Was geschieht mit einem Freibauern der Damenpartei, den der eigene König nicht unterstützen kann? Im Grunde fällt diese Situation unter den Plan

T2, das Erobern eines isolierten Bauern durch die Türme, ist also gar keine Gewinn-idee der Damen-, sondern der Turmpartei. Dennoch kann die Dame bei Vorliegen eines weiteren Vorteils unter Umständen auch mit einem isolierten, nicht vom König unterstützten Freibauern im Gewinnsinne spielen. Der für die Praxis wichtigste Fall ist der, daß der Freibauer schon mindestens die 6. bzw. 3. Reihe erreicht hat. Unter dieser Bedingung kann die Damenpartei in der Regel die Türme daran hindern, den Freibauern zweifach anzugreifen, um diesen dann zu schlagen. Sehen wir uns eine Position aus der Partie Miles - Ljubojevic an, in der der Freibauer bereits direkt vor dem Umwandlungsfeld steht:



A. J. Miles - Lj. Ljubojevic
Linares 1985

Schwarz am Zuge

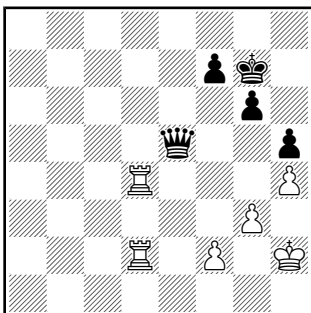
Die Türme können den Freibauern auf a2 nicht erobern. Sie können wegen der Umwandlungsdrohung auch nicht anderweitig aktiv werden. Schwarz könnte versuchen, durch Vorrücken seiner Königsflügelbauern eine Schwächung der gegnerischen Königsstellung zu erreichen, um diese dann mit Hilfe seiner Dame, unter Umständen unter Aufgabe seines Freibauern auf a2, auszunutzen. Damit haben wir als weiteren Grundplan:

D5: Vortreiben eines isolierten Freibauern, um die Türme zu binden und sich anderweitig einen Vorteil zu verschaffen.

Der Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel

Stehen Bauern und die Könige für eine bestimmte Partei günstig, so daß das reine Bauernendspiel gewonnen wäre, so wird diese Partei gerne die Schwerfiguren abtauschen. Das potentielle Bauernendspiel ist daher ständig von beiden Parteien in die Planung einzubeziehen. Der Übergang ins Bauernendspiel bildet nicht nur ein eventuelles Ziel einer Partei, sondern kann auch den gegnerischen Handlungsspielraum, zum Beispiel die Möglichkeit der Türme zu Schachgeboten, drastisch einschränken. Unterschiedlich sind die Mittel, die die Turm- bzw. Damenpartei besitzen, um diesen Übergang zu erzwingen. Was die Dame betrifft, so haben wir diese Möglichkeit mit der Freibauernstrategie, D4, schon erschöpft. Es bleibt, diesen Plan für die Turmpartei zu untersuchen. Hat die Damenpartei einen Bauern, der nur von der Dame deckbar ist, so wird dieser im Normalfall das Angriffsobjekt der Türme werden. Betrachten

wir nun Stellungen, in denen alle Bauern der Damenpartei durch Bauern oder den König deckbar sind. Als Beispiel diene folgende Stellung aus der Partie Gurgendidse - Awerbach:



B. Gurgendidse - J. Awerbach
UdSSR 1961

Schwarz am Zuge

Wir sehen, daß der Bauer f7 nicht durch einen anderen Bauern gedeckt ist. Allgemein gilt: In jeder Stellung, also auch wenn alle Bauern einer Partei verbunden sind, gibt es wenigstens einen Bauern, der seinerseits keinen Bauernschutz genießt. Dieser Bauer kann von den Türmen angegriffen und geschlagen werden, wonach es zum Abtausch der beiden Türme gegen die Dame kommen könnte. Nach dem Abtausch würde ein reines Bauernendspiel entstehen. Der Plan der Turmpartei wird also sein, eine Stellung anzustreben, die nach eventuellem Figurentausch ein für sie günstiges Bauernendspiel ergibt. Notieren wir diesen Grundplan:

T4: Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel.

Stellen wir noch einmal die Grundgewinnpläne oder strategischen Elemente, getrennt für die beiden Parteien, zusammen:

Turmpartei:

T1: Königsangriff durch Turmverdoppelung auf der vorletzten Reihe.

T2: Einen Bauern mit beiden Türmen angreifen, um diesen zu schlagen.

T3: Vorantreiben eines Freibauern mit dem Ziel der Umwandlung.

T4: Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel.

Damenpartei:

D1: Königsangriff mit Hilfe von Bauern oder König, um die Türme zu binden und sich anderweitig einen Vorteil zu verschaffen.

D2: Taktisches Erobern von Bauern, insbesondere durch Doppelangriffe der Dame.

D3: Verwertung eines verbundenen Freibauernpaares, was nur aufgrund eines zusätzlichen Vorteils möglich ist.

D4: Vorantreiben eines vom König unterstützten Freibauern mit dem Ziel eines gewonnenen Bauernendspiels.

D5: Vorantreiben eines isolierten Freibauern, um die Türme zu binden und sich anderweitig einen Vorteil zu verschaffen.

1.1.3 Verteidigungspläne

Grundsätzlich bestehen die Verteidigungen - wie allgemein im Schach - darin, daß man entweder direkt den Gewinnplan des Gegners zu vereiteln versucht oder den gegnerischen Bestrebungen einen eigenen Gewinnplan entgegenstellt. Eine charakteristische Entgegensetzung zweier Gewinnpläne ist zum Beispiel, daß beide Parteien einen Freibauern bzw. eine Bauernmajorität voranbringen. Im folgenden gehen wir auf die Verteidigungspläne ein, die für unser Materialverhältnis typisch sind.

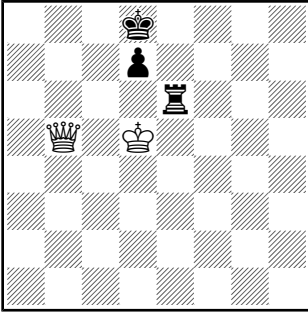
Verteidigung durch Dauerschach

Eine für unser Endspiel spezifische Verteidigungsmethode ist das Dauerschach. Dauerschach steht in erster Linie der Dame zur Verfügung, denn dank ihrer Flexibilität hat sie auch in Anwesenheit von Bauern relativ leicht Gelegenheit zu fortgesetzten Schachgeboten. Als Verteidigung kommt nicht nur das Dauerschach im strikten Sinne in Frage, sondern auch eine Abfolge wie Schach - Schach - Drohung - Schach. Häufig bedarf die Dauerschachverteidigung erst einer Vorbereitung: Die Dame mobilisiert Bauern gegen den feindlichen König, um die Königsstellung zu öffnen, und erst dann sind die Bedingungen für das Dauerschach gegeben.

Die Türme haben nur dann Gelegenheit zum Dauerschach, wenn wenige Bauern auf dem Brett sind, so daß der gegnerische König sich nicht verstecken kann. Oft wird das Dauerschach der Türme dadurch unmöglich gemacht, daß sie wegen des verlorenen Bauernendspiels die durch Dame und König kontrollierten Felder nicht betreten können. Erweitert sind die Remismöglichkeiten der Türme dadurch, daß die Türme gelegentlich auch fortgesetzt die Dame, oder auch Dame und König im Wechsel, angreifen können.

Die Festung

Eine weitere Verteidigungsmöglichkeit der Türme besteht darin, derart einen Turm zu opfern, daß die verbleibende Stellung von der Damenpartei nicht gewonnen werden kann. Die Theorie kennt viele solcher Stellungen. Eine der wichtigsten Stellungen dieses Typs ist der „Festungsbau“. Festungsbau ist eine seit Philidor bekannte Verteidigung aus dem Endspiel Dame gegen Turm und Bauer, zum Beispiel:



Schwarz hat eine Festung errichtet

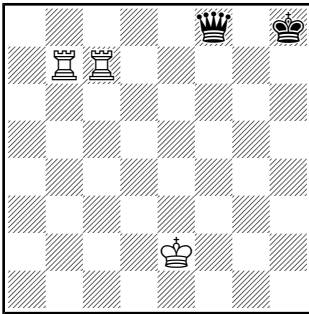
Jeder noch auf seinen Ausgangsfeld stehende Bauer (außer dem Randbauern) ist für eine Festung geeignet. Der Turm, der auf den durch den Bauern gedeckten Feldern pendelt, sperrt dem feindlichen König die 6. Reihe, so daß dieser sich nicht nähern kann. Gegen eventuelle Damenschachs kann der verteidigende König immer so ziehen, daß er bei seinem Bauern bleibt.

1.2 Königsangriff

Dieses Kapitel behandelt ausschließlich Partien, in denen der Königsangriff mit dem Ziel des Mattsetzens geführt wird, im Gegensatz zu Partien in anderen Kapiteln, wo eine unsichere Königsstellung zu Materialgewinn oder zur Erlangung anderer Vorteile ausgenutzt wird.

1.2.1 Königsangriff der Turmpartei

Die Türme können einen offen stehenden König allein mattsetzen. Das Wesentliche des typischen Mattangriffs der Türme zeigt die folgende Studie:



Studie von Henri Rinck
1. Preis, La Strategie 1916

Weiß am Zuge gewinnt

Die Türme stehen auf der 7. Reihe ideal: Sie decken sich gegenseitig und halten den König auf der 8. Reihe fest; die Dame muß ein Turmschach auf der 8. Reihe verhindern.

Gehen wir zunächst einmal davon aus, daß die Dame kein Schachgebot hat, nehmen also an, daß der weiße König irgendwie geschützt steht. In der obigen Position würden dann folgende Turmzüge die Dame gewinnen: 1. Tf7 Dg8 2. Tba7 (Wartezug) De8 (Zugzwang) 3. Th7+ Kg8 4. Tag7+ Kf8 5. Th8+ K×g7 6. T×e8.

Das Manöver der Türme, eingeleitet durch 3. Th7+, mit dem Ziel, durch 5. Th8+ die 8. Reihe zu erobern, heißt „Umgehung“ (des schwarzen Königs), da der weiße Turm sozusagen um den König herumgeht.

Hat die Dame kein Schachgebot zur Verfügung, so werden die Türme immer gewinnen, gleichgültig wo der schwarze König und die Dame auf der 8. Reihe stehen. Die einzige Frage in den verschiedenen möglichen Positionen von schwarzem König und Dame ist die, ob die Türme wie in obiger Variante Zugzwang herbeiführen müssen, oder ob sie die Umgehung direkt ausführen können.

Kommen wir nun zur konkreten Stellung des Diagramms. Schwarz droht Remis durch Dauerschach, daher scheitert auch der einfache weiße Gewinnplan, mit dem König nach a7 zu laufen, um Tb8 zu drohen. Der einzige Gewinnweg besteht in

1. Tc7–h7+!
 1. Tf7 Dd6 remis. Die Züge 1. Td7, 1. Te7, 1. Ke1 führen nach 1. ... Dg8 ebenfalls nur zum Remis.

1. ... Kh8–g8
 2. Th7–e7 Kg8–h8
 3. Tb7–c7 Kh8–g8

3. ... Dg8 4. Kf1 Df8+ 5. Tf7 Dg8 6. Kf2 mit Gewinn durch Zugzwang.

4. Tc7–a7 Kg8–h8
 5. Te7–f7 Df8–e8+
 6. Ke2–f2! Kh8–g8
 7. Tf7–g7+ Kg8–f8
 8. Tg7–h7 Kf8–g8
 9. Ta7–g7+ Kg8–f8
 10. Th7–h8+

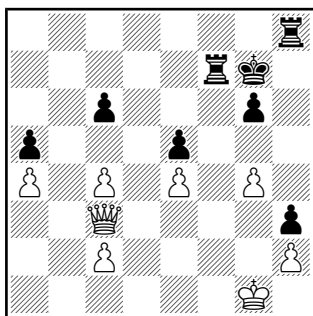
und Weiß gewinnt.

Es folgen nun zwei Beispiele aus der Turnierpraxis, die den typischen Mattangriff der Türme veranschaulichen.

T. Stanciu - V. Vaisman

Rumänien 1978

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 a6 6. a4 Sc6 7. Le2 e5 8. Sxc6 bxc6 9. f4 Da5 10. 0-0 Le7 11. Le3 Tb8 12. Tb1 Db4 13. Lf3 Le6 14. Kh1 Lc4 15. Te1 a5 16. Ld2 Db6 17. b3 La6 18. Se2 Dc7 19. Sg3 g6 20. Le2 Lc8 21. Tf1 h5 22. fxe5 dxe5 23. Lg5 Sh7 24. Lxe7 Dxe7 25. Lc4 Sg5 26. De1 h4 27. Se2 h3 28. g3 Ta8 29. Df2 0-0 30. De3 Kg7 31. Sg1 Lg4 32. Le2 Le6 33. Sf3 Sxf3 34. Txf3 Tfd8 35. Tbf1 Td4 36. Kg1 Tad8 37. g4 Th8 38. Lc4 Lxc4 39. bxc4 Td7 40. Txf7+ (40. T×h3 De6!) Dxf7 41. Txf7+ Txf7 42. Dc3



Stellungsbeurteilung:

Die Stellung wirkt eigenartig, weil beiderseits alle Bauern vereinzelt sind und auf gleichen Linien stehen. Die Damenpartei verfügt über einen Mehrbauern und kann noch mindestens einen weiteren Bauern gewinnen. Der König der Turmpartei steht offen, ist gegenwärtig aber durch die Türme geschützt. Der König der Damenpartei hat ebenfalls nur wenig Bauernschutz. Die Türme haben Manövrierraum (drei offene Linien), der schwarze Bauer h3 kann einen Mattangriff unterstützen. Aufgrund des Mehrbauern und der gleichzeitigen Bedrohung der Bauern a5 und e5 könnte man zu dem oberflächlichen Urteil kommen, Weiß stehe besser. Richtig ist daran nur, daß Schwarz mit einer passiven Spielweise (z. B. 42. ... Te7? 43. Dxa5 nebst Dc5) keine Perspektive hat. Die Türme haben aber aktuell taktische Möglichkeiten gegen den weißen König. Plan für Weiß: Bauerngewinn, Bildung eines Freibauern. Plan für Schwarz: sofortiger Mattangriff, Besetzung der 2. Reihe.

42. ... Th8–d8

Mattdrohung. Die Turmpartei darf sich nicht ängstlich an die Bauern klammern. Hier muß Schwarz bereit sein, gerade den für die Mattdrohung wichtigen Bauern h3 aufzugeben. Auch 42. ... Thf8 würde Matt drohen, brächte aber nichts für die schnelle Turmverdoppelung auf der 2. Reihe.

43. Dc3×h3

Nach 43. D×e5+ Kh7 44. Da1 Td2 kann die Dame keine Gegenaktion gegen die Türme auf der 2. Reihe (plus unterstützendem Bauern h3) mehr einleiten.

43. ... Td8–d1+

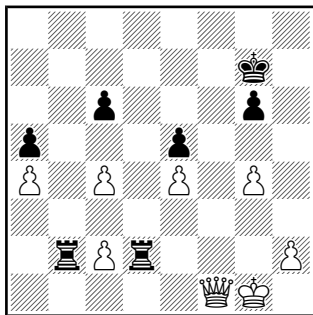
44. Kg1–g2 Td1–d2+

45. Kg2–g1

Nach 45. Kg3 Tdf2 wären König und Dame eingesperrt. Mit den beiden letzten Zügen ist der Turm auf der d-Linie mit Tempo auf die 2. Reihe gelangt. Wenig nützlich wäre es nun, den f-Turm sofort auf die 2. Reihe zu ziehen, denn das schafft keine unmittelbare Mattdrohung. Daher geht dieser Turm auf die b-Linie:

45. ... Tf7–b7

46. Dh3–f1 Tb7–b2



Schwarz hat eine überlegene Position erreicht. Die Türme binden die Dame an

die Grundreihe; nach dem Schlagen des Bauern c2 könnten sie die Umgehung betreiben. Die einzige weiße Verteidigung besteht darin, durch das Vorrücken der Bauern h und g der Dame Möglichkeiten zum Dauerschach zu verschaffen. Hierzu muß Weiß den h-Bauern vorstoßen; ginge der weiße g-Bauer nach g5, so würde sich Schwarz mit Kg8 den Schachgeboten leicht entziehen.

47. h2–h4

Tb2×c2

Es dürfte keinen Unterschied machen, mit welchem der beiden Türme der c-Bauer geschlagen wird. Ansonsten sollte Schwarz bereits jetzt darauf achten, die späteren Möglichkeiten der Dame zum Schachbieten einzuschränken.

48. h4–h5

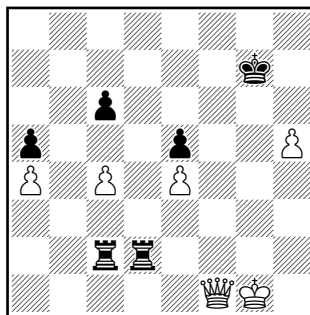
Nach 48. g5 Kg8 49. Kh1 Tf2 50. Dg1 kommt Weiß in Zugzwang.

48. ...

g6×h5

48. ... g5 49. h6+ K×h6 50. Df6+ und Dauerschach.

49. g4×h5



Schwarz kann nicht beliebig mit Schachgeboten arbeiten, da das Bauernendspiel remis wäre, z. B. 49. ... Tg2+ 50. D×g2 T×g2+ 51. K×g2 Kh6 52. Kh3 K×h5 53. c5, und der weiße König ver-

hindert das Eindringen des schwarzen Königs. Hinsichtlich des Umgehungsangriffs hat Weiß jene relativ günstige Position (weißer König verteidigt die h-Linie) erreicht, in der die Turmpartei Zugzwang herbeiführen muß.

49. ... Kg7–h6!

Mit diesem Zug nähert sich der König dem weißen Lager und findet hinter dem gegnerischen Bauern h5 Schutz vor einem Schachgebot der Dame auf der h-Linie. Der Zug ist nicht leicht zu finden, da er der Dame zunächst einmal das Schachgebot auf f6 einräumt. Jedoch kann der schwarze König über die untere Bretthälfte ausweichen: 50. Df6+ K×h5 51. D×e5+ Kg4 52. Df5+ Kg3, und der König kann sich schließlich hinter den Türmen verstecken; geht die Dame danach wieder auf die 1. Reihe, um das Matt abzudecken, so holt der schwarze König die Bauern am Damenflügel ab. Man beachte, daß der Dame hier der eigene Bauer (h5) im Wege steht; ohne diesen hätte die Dame Dauerschach erreicht.

50. c4–c5

Das einzige weiße Reservetempo. Folgerichtig macht Schwarz nun einen Wartezug:

50. ... Tc2–b2

Nicht 50. ... K×h5, und die Dame treibt den schwarzen König in die obere Bretthälfte (51. Dh3+ usw.), wo er kein Versteck findet. Vorsichtshalber vermeidet der Turm das Feld a2, damit sich der König gegebenenfalls verstecken kann, ohne die Turmverbindung zu unterbrechen.

Will Weiß nun nicht den oben genannten Verlustweg mit Df6+ usw. beschreiten, so müssen König und Dame sich trennen (Zugzwang). Auf 51. De1 ge-

winnt Schwarz einfach mit dem Umgehungsmanöver: 51. ... Tg2+ 52. Kh1 (52. Kf1 Th2 53. De3+ Kh7 54. Kg1 The2 nebst Grundlinienschach oder 52. ... Tbf2+ mit gewonnenem Bauernendspiel; in der zuerst genannten Variante ist es wieder ein eigener Bauer (e4), der der Dame das rettende Schach nimmt) Th2+ 53. Kg1 Tbg2+ 54. Kf1 Th1+. In der Partie kam die andere Version zur Ausführung:

51. Kg1–h1 Td2–f2
52. Df1–d3

Nach 52. Dg1 stehen der weiße König und die Dame so beengt, daß der schwarze König auch ohne den Bauern h5 Schutz findet: 52. ... K×h5 53. Dd1+ Kh4 54. De1 Tbe2.

52. ... Tb2–d2
53. Dd3–e3+ Kh6–h7
54. Kh1–g1 Tf2–e2

Die Dame kann weder auf die 1. Reihe zurück noch beide Mattfelder zugleich decken. Weiß gibt auf.

Zusammenfassung:

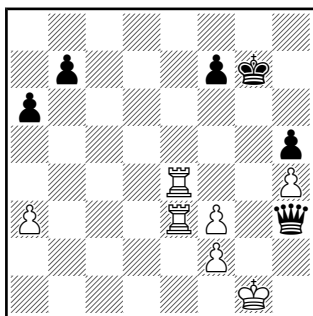
In der Ausgangssituation mit beiderseitigen Angriffsmöglichkeiten erreichten die Türme (forciert und unter Preisgabe eines Bauern) die Idealposition auf der vorletzten Reihe. Die Dame wurde dadurch an die Bewachung der Grundreihe gebunden. Die Türme konnten jedoch (zweites Diagramm) das Umgehungsmanöver noch nicht ausführen, da sie wegen des verlorenen Bauernendspiels nicht frei mit Schachgeboten operieren konnten. Die Damenpartei hatte somit Zeit, ihre einzige Verteidigungsmöglichkeit zu realisieren: sie verbesserte durch Bauernvormarsch ihre Möglichkeiten zum Dauerschach. Es zeigte sich nun (letztes Diagramm), daß der König der Turmpartei sich vor den Damenschachs

verstecken kann, so daß es keine Verteidigung gegen das Umgehungsmanöver mehr gab.
Die Partie lehrt, daß die aktiven Türme

die Besetzung der vorletzten Reihe anstreben müssen, nötigenfalls auch unter Bauernopfer.

Pa. Stefanow - E. Ungureanu

Rumänische Meisterschaft 1979



Weiß am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Beide Parteien haben isolierte Bauern am Königsflügel. Während aber die weißen Bauern zuverlässig gedeckt sind, drohen die schwarzen Bauern, erobert zu werden. So erscheint etwa die Verteidigung des Bauern h5 schwierig. Schwarz muß deshalb nach Gegenspiel Ausschau halten. Er wird dabei seine Aktivitäten auf den Damenflügel ausrichten und eventuell versuchen, die etwas offene weiße Königsstellung auszunutzen. Trotzdem sollte die Stellung für Weiß gewonnen sein.

1. Te4-f4!

Die Königsflügelbauern werden gedeckt, wodurch der andere Turm beweglich wird. Er droht den Bauern f7 nochmals anzugreifen.

1. ... Dh3-d7
2. Te3-e5 Dd7-d6

Auch 2. ... Kh6 3. Tef5 Kg6 4. Tg5+ Kh6 5. Tf6+ nebst 6. T×h5+ verliert.

3. Te5-g5+

Den f-Bauern angreifen, brächte nichts, da er nach 3. Tef5 f6! nicht geschlagen werden könnte: 4. T×f6? D×f6 5. T×f6 K×f6, und Schwarz gewinnt das Bauernendspiel.

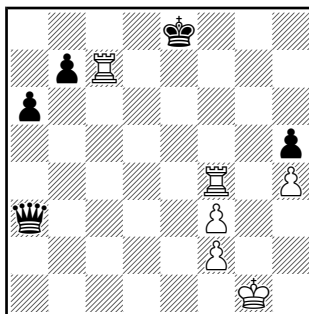
3. ... Kg7-f8
4. Tg5-f5 Dd6×a3

Nicht besser wäre 4. ... Dc7 5. a4 (es droht a5 nebst T×f7) b6 (5. ... b5 6. a×b5 a×b5 7. Tb4) 6. Kg2, und Weiß erobert den Bauern auf h5, z. B. 6. ... Kg7 7. Tg5+ Kf8 8. Te4.

5. Tf5×f7+ Kf8-e8

Auf 5. ... Kg8 gewänne 6. T7f5 (6. Tc7 Dd6!) b5 7. Tg5+ Kh7 8. T×h5+ mit Mattdrohungen auf der h-Linie.

6. Tf7-c7!



Weiß will mit beiden Türmen die 7. Reihe besetzen und einen direkten Mattangriff führen.

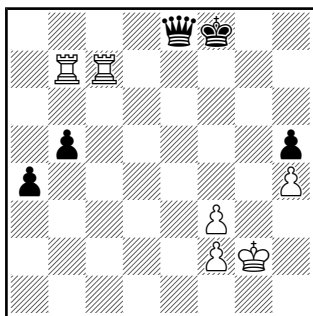
6. ... Da3–b3

Gegen 7. Te4+ Kd8 8. Tee7? gerichtet. Darauf käme jetzt 8. ... Dd1+ nebst Dd6!.

7. Tc7–g7

Verhindert die Damenschachs auf der g-Linie und droht wieder 8. Te4+ nebst 9. Tee7. Gut wäre aber auch 7. Kg2 Dg8+ 8. Kf1! Db3 9. Tg7.

7. ...	a6–a5
8. Kg1–g2	a5–a4
9. Tf4–e4+	Ke8–f8
10. Te4–e7	b7–b5
11. Te7–b7	Db3–e6
12. Tg7–c7	De6–e8



Diese Verteidigungsstellung können die Türme unter Androhung der Umgehung leicht aufbrechen.

13. Tc7–h7 De8–e5

Nach 13. ... Dg6+ 14. Kh1 Kg8 15. Thc7 De8 16. Tg7+ Kf8 17. Th7 Kg8 (17. ... De1+ 18. Kg2 Kg8 19. The7) 18. Tbg7+ erobert Weiß durch das Umgehungsmanöver erst die Dame und dann die Freibauern: 18. ... Kf8 19. Th8+ K×g7 20. T×e8 21. a3 Ta8 22. b4 Ta4.

14. Tb7–b8+

Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

Die Ausgangsstellung war erstaunlich leicht gewonnen. Dies lag an dem sich schnell entwickelnden Mattangriff. Ein durch die Türme entlang der 7. Reihe geführter Mattangriff besitzt, gegen einen auf der Grundreihe stehenden ungeschützten König eine hohe Durchschlagskraft. Nicht einmal zwei verbundene Freibauern boten hier Rettungschancen. Hätte die Damenpartei statt der Verteidigungsstellung Kf8, De8 (Stellung nach 12. ... De8) die günstigere Aufstellung Kg8, Df8 (verhindert das unmittelbare Umgehungsmanöver) einnehmen können, gewänne die Turmpartei durch Eroberung der Freibauern. Dies läßt die Schlußfolgerung zu, daß in den meisten Fällen nur das Dauerschach gegen den Mattangriff der Türme auf der 7. Reihe rettet.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.2.1

Die Dame kann allein nicht mattsetzen. Sie muß dabei von Bauern oder König unterstützt werden. Die Türme hingegen können einen offen stehenden König allein mattsetzen. Zwei auf der vorletzten Reihe eingedrungene Türme, die mit Mattdrohungen operieren können, sind ein hohes strategisches Ziel, dem fast alles untergeordnet wer-

den kann. Als Verteidigungsplan steht der Dame in der Regel nur das Dauerschach zur Verfügung.

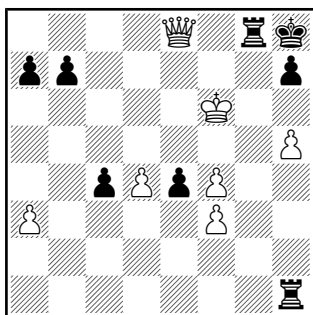
Prinzipielle Bedeutung hat das Umgehungsmanöver. Die Betrachtungen zur Studie von H. Rinck zeigen, wie zwei Türme auf der 7. Reihe gegen einen auf der 8. Reihe eingesperren König durch ein Umgehungsmanöver gewinnen. Die Partien Stanciu - Vaisman und Stefanow - Ungureanu sind Beispiele für die konsequente Eroberung der vorletzten Reihe durch die Türme mit anschließenden Mattdrohungen gegen den auf der letzten Reihe eingesperren König. In der ersten Partie standen die Figuren der Damenpartei (Kg1, Df1) derart, daß die Turmpartei auf Zugzwang angewiesen war, um zu gewinnen. In der zweiten Partie (Kf8, De8) führte die Umgehung unmittelbar zum Erfolg.

1.2.2 Königsangriff der Damenpartei

Hier wollen wir nur den im Mattsinne geführten Königsangriff der Damenpartei betrachten und nicht Fälle, in denen der Königsangriff als Hilfsmittel für andere Zwecke dient.

B. Kouatly - J. Plachetka

Bagneux 1982



Weiß am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Weiß hat Angriff gegen den schwarzen König. Um diesen Angriff aufrechtzuerhalten, muß er 1. De5 ziehen mit unmittelbaren Drohungen gegen den König auf h8. Die Mattdrohungen und die auf beiden Seiten vorhandenen Freibauern werden das Spielgeschehen bestimmen.

1. De8–e5! Tg8–g7

Der einzige Zug; das Abzugsschach wäre sonst in jedem Fall entscheidend, z. B. 1. ... h6 2. Kf7+ Kh7 3. Df5+ Kh8 4. Df6+ Kh7 5. Dg6+! T×g6 6. h×g6+ nebst Matt.

2. d4–d5 e4×f3

Nach 2. ... h6 gewinnt Weiß durch 3. f×e4 Td1 4. Ke6 nebst Vormarsch des f-Bauern.

3. d5–d6 h7–h6

Auf 3. ... f2 folgt 4. d7 Td1 5. h6 mit baldigem Matt.

4. De5–d4 f3–f2
5. d6–d7 Tg7×d7
6. Dd4×d7 Th1–g1
7. Dd7–d4! f2–f1D
8. Kf6–f7+ Kh8–h7
9. Dd4–e4+ Kh7–h8

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 10. | De4–e5+ | Kh8–h7 |
| 11. | De5–f5+ | Kh7–h8 |
| 12. | Df5–f6+ | Kh8–h7 |
| 13. | Df6–g6+! | |

Schwarz gibt auf, da er nach 13. ... T×g6 14. h×g6+ Kh8 15. g7+ Kh7 16. g8D matt wird.

Zusammenfassung:

Die Dame wurde bei ihrem Mattangriff in idealer Weise von König und Bauer unterstützt. Trotzdem schlug der Angriff nicht durch. Die Entscheidung fiel, weil Weiß über einen weiteren Vorteil verfügte: einen gefährlichen Freibauern. Dies läßt den Schluß zu, daß die Damenpartei, solange beide Türme verteidigen, allein durch einen Mattangriff nicht zum Erfolg kommt.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.2.2

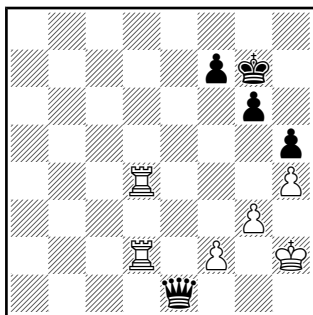
Im Endspiel kommt der Mattangriff der Dame im Gegensatz zu dem der Türme recht selten vor, und wenn, dann häufig nur als Druckmittel im Zusammenhang mit anderen Strategien. Der Grund hierfür ist: Die Türme können allein mattsetzen, die Dame hingegen muß dabei von Bauer oder König unterstützt werden.

1.3 Stellungen ohne Freibauern

Dieses Kapitel behandelt ausschließlich Stellungen, in denen weder Freibauern noch gesunde Bauernmajoritäten vorkommen. Deshalb sind die Partien meistens durch gleiche Bauernzahl und eine symmetrische Bauernstruktur gekennzeichnet. Mehrbauern könnten nur beim Vorhandensein von Doppelbauern auftauchen.

B. Gurgendse - J. Awerbach

29. Meisterschaft der UdSSR 1961



Weiß am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Die Anzahl der Bauern ist gleich, alle Bauern stehen auf einem Flügel, es gibt keine Freibauern.

Die Türme sind verbunden und haben freien Raum, die weiße Königsstellung ist nur leicht gelockert. Die Türme werden also die Verdoppelung auf der 7. oder, wenn der Bauer f7 nach f5 zieht, auf der 6. Reihe anstreben, um ein Bauernendspiel mit einem Mehrbauern herbeizuführen. Die hierzu nötige Umgruppierung der Türme von der Vertikalen zur Horizontalen ist nicht zu verhindern. Im Falle, daß die Türme auf der 7. oder 6. Reihe stehen, verfügt die Dame nicht über Dauerschach, sondern nur über einen Dauerngriff: Schachgebote, wenn der weiße König auf der Diagonalen a8-h1 oder auf der Grundreihe steht, An-

griff auf den Bauern f2, wenn der weiße König auf h2 steht. Die Lage für Schwarz ist also schwierig. Die Dame muß versuchen, durch Vormarsch ihrer Bauern die weiße Königsstellung zu öffnen.

43. Kh2-g2

Um den Turm d2 beweglich zu machen, muß Weiß den Bauern f2 (sofort, sonst 43. ... Df1) mit dem König decken.

43. ... Kg7-h6

44. Td2-d1 De1-e2

45. Td4-d7

Erster Schritt zur Turmverdoppelung auf der 7. Reihe.

45. ... De2-c2?

Der entscheidende Fehler. Der sofortige Vorstoß 45. ... f5 hält remis, wie die folgende Analyse zeigt:

45. ... f5 46. T1d4 (es drohte f4; die Turmverdoppelung auf der 7. Reihe bringt danach nur Remis: 46. Tc1 f4 47. T1c7 De4+ 48. Kh2 f×g3+ und Dauerschach) 46. ... Dc2, und nun reicht der besagte Dauerngriff der Dame gegen alle möglichen Pläne (a, b, c) der Türme zum Remis aus.

(a) Verdoppelung auf der 7. Reihe.

(a1) 47. Te7 (o. ä.) Dc6+ 48. Kh2 Dc2 49. Tf4, und Weiß muß neu beginnen.

(a2) 47. Kg1 Dc3 (Db1+? 48. Td1 De4

49. Tf7 nebst 50. Tdd7) mit Übergang zu (b) oder (c).

(a3) 47. Td2 De4+ 48. Kg1 f4 49. T7d4 De1+ 50. Kg2 f×g3, bei zwei Bauern gegen zwei Bauern hat Weiß keine Gewinnaussichten mehr.

(b) Den schwarzen König ins Freie treiben. Hierbei ist zu beachten, daß das 3:3 Bauernendspiel remis wäre, und die Damenpartei somit auf Figurentausch eingehen könnte. 47. Td8 Kg7 (sonst wird die Dame an die Diagonale a1-h8 gebunden, z. B. 47. ... Dc6+ 48. Kg1 Dc1+ 49. Td1 Dc3 50. T1d7 Dc1+ (50. ... f4 51. g×f4 Gewinn) 51. Kh2 Db2 52. Kg2 De5 53. Tc8 nebst 54. Tcc7).

(b1) 48. T4d7+ Kf6 49. Td6+ Ke7 50. T8d7+ Ke8 und nun 51. Ta7 (Tg7 o. ä.) De4+ 52. Kh2 f4 nebst Dauerschach; oder 51. Td4 Dc6+ 52. T7d5 (sonst 52. ... D×d7 remis) Ke7 (droht 53. ... Ke6), es sind keine Gewinnmöglichkeiten für Weiß zu sehen.

(b2) 48. T4d7+ Kf6 49. Ta7 De4+ 50. Kh2 Dc2 51. Tf8+ Ke6 52. Te8+ Kf6 53. Ta6+ Kf7 remis, denn Schwarz greift zugleich f2 und e8 an.

(b3) 48. T4d7+ Kf6 49. Tf8+ Ke6 50. Tg7 De4+ 51. Kh2 Dc2 52. T×g6+ Ke7 remis.

(b4) 48. T4d6 (droht 49. T8d7+ Kf8 (Kh6 50. Te6) 50. Ta7 mit der Doppeldrohung Matt und Schlagen des schwarzen Bauern g6) Kf7 49. Tb8 De4+ usw., oder 49. Td4 (Td2) Dc6+ nebst 50. ... Ke7. In Stellungen dieser Art wird Schwarz remis halten, indem sein König auf den Feldern e8 bis e6 bleibt.

(c) Eroberung des Bauern g6. 47. T7d6 nimmt der Dame das Schach auf c6 und droht Te6.

(c1) 47. ... Kg7? 48. Tb6 (48. Te6? Kf7 49. Tb6 Dc7 50. Tdd6 De7 remis) Dc7 49. Tdd6 Kh7 50. T×g6 mit Gewinn.

(c2) 47. ... Db1? 48. Tc6 De1 49. Te7.

(c3) 47. ... Da2? 48. Td8 Kg7 49. T8d7+ Kf8 (Kh6 50. Tb7) 50. Tb7 nebst 51. Tdd7, ähnlich bei 47. ... Db2?.

(c4) 47. ... Dc5? 48. T4d5 (droht 49. T×f5) Dc2 (Dc7 49. Td8 f4 50. T5d7 Dc6+ 51. f3 mit Gewinn) 49. Te5 Dc7 50. Tee6.

(c5) 47. ... Kh7! 48. Te6 Dc7 49. Tdd6 Db7+ und nun:

Auf 50. Kg1 (50. Tc6 Dd7) hat Schwarz den Wartezug 50. ... Kh8 (nicht aber 50. ... Db1+? 51. Kh2 Db7 (Db2? 52. Te7+ nebst Kg2) 52. T×g6 Db2 53. Kg2 Db7+ 54. Tc6 mit Gewinn), worauf das Schlagen des Bauern g6 nichts bringt: 51. T×g6 Db1+ 52. Kh2 Dc2 mit Dauerangriff.

Auf 50. Kh2 bezieht die Dame erfolgreich ihre frühere Position: 50. ... Dc7 51. T×g6 Dc2 52. Kg1 Db1+! 53. Kg2 De4+ 54. Kh2 De2 remis.

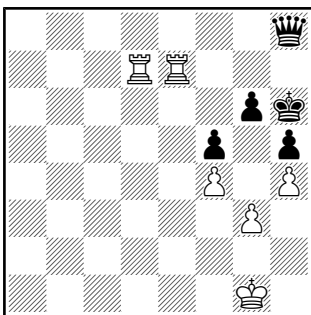
46. Kg2–g1 f7–f5

47. Td1–e1 Dc2–c8

Die Dame geht gleich zur Deckung des Feldes h7 über. Die Verteidigung durch den Vorstoß f5–f4 (s. oben, Variante 45. ... f5 46. Tc1 f4) scheitert nun an der ungünstigen Position der Dame: 47. ... f4 48. Tee7 Dc1+ 49. Kg2 Dc6+ 50. f3 Dc2+ 51. Kh3 Df5+ 52. g4 h×g4+ 53. f×g4 und Schwarz kann das Matt nicht mehr sinnvoll decken.

48. Te1–e7 Dc8–h8

49. f2–f4



Damit wird die Bauernstruktur endgültig festgelegt. Weiß gewinnt das Bauernendspiel trotz gleicher Bauernzahl, wenn der weiße König nach e6 gelangt. Der Zug 49. f4 bedeutet die völlige Öffnung der weißen Königsstellung und ermöglicht der Dame wieder Schachgebote; jedoch kann sich der König zunächst vor der Dame auf h3 verstecken.

- | | |
|------------|---------|
| 49. ... | Dh8-a1+ |
| 50. Kg1-h2 | Da1-b2+ |
| 51. Kh2-h3 | Db2-h8 |

Um ins gegnerische Lager einzudringen, muß Weiß mit seinem König die 2. Reihe betreten, ohne daß die Dame dort (auf a2 oder b2) Schach bieten kann. Um diese Schachs zu verhindern, sind zwei verschiedene Aufstellungen der Türme möglich, nämlich auf b7, f7 und auf a7, b7. Die erstere, die in der Partie gewählt wurde, ist effektiver, da der Turm auf f7 der Dame die Diagonale a2-g8 sperrt.

- | | |
|------------|---------|
| 52. Td7-b7 | Dh8-g8 |
| 53. Te7-f7 | Dg8-h8 |
| 54. Kh3-g2 | Dh8-g8 |
| 55. Kg2-f2 | Dg8-h8 |
| 56. Kf2-e2 | Dh8-e8+ |
| 57. Ke2-d2 | De8-d8+ |
| 58. Kd2-c2 | Dd8-c8+ |

Der König wanderte auf der geschützten 2. Reihe bis zur c-Linie, da er sich von

dort gegen das Schach auf b2 selbst verteidigt; so kann der b-Turm den Schutz der c-Linie übernehmen und der König auf der c-Linie nach oben gehen.

- | | |
|------------|---------|
| 59. Tb7-c7 | Dc8-h8 |
| 60. Kc2-d3 | Dh8-d8+ |
| 61. Kd3-c4 | Dd8-g8 |
| 62. Kc4-c5 | Dg8-h8 |

Nun ist eine Entfernung von nur zwei Feldern zu e6 erreicht, der Übergang ins gewonnene Bauernendspiel wird vollzogen.

- | | |
|-------------|--------|
| 63. Tf7-h7+ | Dh8xh7 |
| 64. Tc7xh7+ | Kh6xh7 |
| 65. Kc5-d5 | Kh7-g7 |
| 66. Kd5-e6 | |

Schwarz gibt auf.

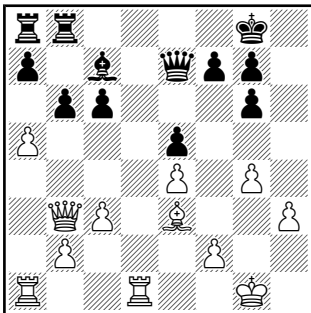
Zusammenfassung:

Wegen ihrer lehrbuchartigen Einfachheit kann die Ausgangsstellung als Muster für die Turmstrategie des Übergangs zum Bauernendspiel gelten. Suetin schreibt in seinem Partiekommentar: „Weiß demonstriert einen überzeugenden Gewinnplan.“ Tatsächlich aber reicht - nach geeignetem Bauernvorstoß - die Verteidigung Dauerangriff der Dame gegen alle Pläne der Turmpartei aus. Nachdem der Remisweg verpaßt war (45. ... Dc2?), ließ die Damenpartei angesichts des verlorenen Bauernendspiels den Mattangriff der Türme zu. Durch diesen wurde die Dame gebunden und die Turmpartei konnte unbehelligt ihren König für ein gewonnenes Bauernendspiel bei gleicher Bauernanzahl in Position bringen.

Aus den Analysen folgt allgemein, daß Stellungen mit gleicher Bauernzahl auf einem Flügel für die Turmpartei schwer zu gewinnen sind, wenn ihre Königsstellung leicht geschwächt ist. Bei mehr

als je drei Bauern sollte die Turmpartei jedoch gewinnen.

W. Panow - M. Bontsch-Osmolowski



Weiß am Zuge

Weiß greift am Damenflügel an:

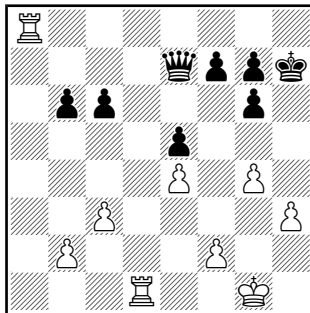
27. a5×b6 Lc7×b6

Wie die Partie zeigen wird, ist das damit entstehende Endspiel Dame gegen zwei Türme für Schwarz verloren. Mit 27. ... a×b6 konnte Schwarz dieses Endspiel vermeiden, hätte aber ebenso verloren, z. B. 28. Dc4 (der Zwischentausch 28. T×a8 T×a8 hätte Weiß keinen Bauerngewinn eingebracht, da 29. L×b6 an Tb8 scheitert) De8 29. Ta6 oder 28. Dc4 c5 29. Dd5. Durch die Partiefortsetzung tauscht Schwarz wenigstens den schlechten Läufer c7 gegen den guten Läufer e3.

28. Le3×b6 Tb8×b6

29. Db3×b6 a7×b6

30. Ta1×a8+ Kg8-h7



Stellungsbeurteilung:

Bei gleicher Bauernzahl und keinen Bauernmajoritäten ist der Faktor entscheidend, daß die Türme zwei offene Linien haben und sich leicht verbinden können. Die weiße Königsstellung ist zwar gelockert, jedoch braucht die Dame Zeit, um dort einzugreifen.

Weiß verfügt in erster Linie über den Plan, durch gemeinsamen Angriff der Türme auf einen Bauern (Bauer f7 bietet sich zunächst an) den Übergang in ein gewonnenes Bauernendspiel zu erzwingen. Weiß steht aktiv: Er wird die 7. Reihe besetzen und mit Drohungen gegen den schwarzen Königsflügel operieren. Schwarz kann nur versuchen, mit der Dame in das weiße Lager einzudringen und König bzw. Bauern zu bedrohen.

Würde Weiß sofort die Besetzung der 7. Reihe durch Ta8-d8-d7 einleiten, so könnte Schwarz durch f5 den weißen Königsflügel öffnen. Weiß erzwingt zunächst einmal durch Mattdrohung eine Verschlechterung der schwarzen Angriffsmöglichkeiten.

31. Td1–d8 g6–g5

Nach 31. ... Kh6 entscheiden die Drohungen auf dem seitlichen Brettrand, z. B. 32. Te8 (um die Dame auf ein schlechtes Feld zu treiben, so daß sie nachher nicht g4 oder d1 anvisieren kann) 32. ... Dc5 (Dd7 oder Dd6 33. Tad8) 33. h4 g5 34. h5 g6 35. Th8+ Kg7 36. h6+ Kf6 37. The8 nebst h6–h7–h8D matt.

32. Td8–d3 De7–c5

Da die Vertreibung von der 7. Reihe ohnehin nicht zu verhindern ist, begibt sich die Dame gleich in eine aktivere Position.

33. Ta8–a7 Dc5–c4

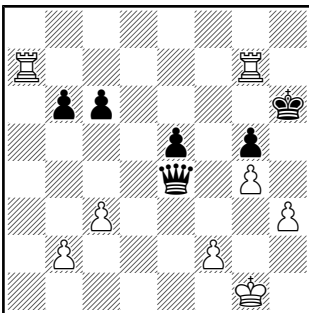
34. Td3–d7 Dc4×e4

Der Bauer f7 kann nicht mehr verteidigt werden: nach 34. ... Kg6 35. T×f7 D×f7 36. T×f7 K×f7 ist das Bauernendspiel verloren.

35. Td7×f7 Kh7–h6

Die Dame wartet mit den Schachgeboten, bis der Turm die f-Linie verlassen hat und Bauer f2 ungedeckt ist.

36. Tf7×g7



Die Türme haben ihre Idealposition auf der 7. Reihe erreicht. Zwar steht der schwarze König nicht auf der 8. Reihe,

sondern auf der 6. Reihe; da er aber wegen der Bauern nicht die 5. Reihe betreten kann, schaffen die Türme dennoch schnell Mattdrohungen. Zudem wäre das reine Bauernendspiel für die Damenpartei verloren, so daß die Dame Schachgebote auf der 7. Reihe nicht verhindern kann.

36. ... De4–b1+

37. Kg1–g2 Db1–e4+

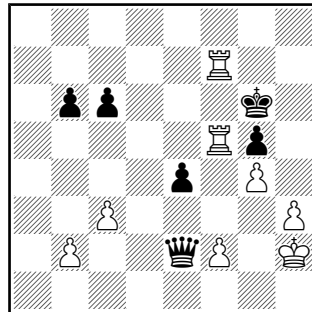
38. Kg2–h2 De4–e2

Obwohl die Dame kein Dauerschach hat, kann sie, durch Bedrohung des Schwachpunkts f2, das auf den Horizontalen drohende Matt verhindern. Jedoch kann Weiß auch mit der vertikalen Turmverdoppelung ein Mattnetz aufbauen. Damit leisten die Türme die doppelte Funktion, sowohl den gegnerischen König zu bedrohen als auch den eigenen zu schützen.

39. Tg7–f7 Kh6–g6

40. Tf7–f5 e5–e4

41. Ta7–f7



Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

In dieser Partie wurde der Angriff der Türme auf die Bauern in ein Mattnetz überführt. Die Damenpartei mußte das Mattnetz zulassen, wenn sie dem verlorenen Bauernendspiel aus dem Wege ge-

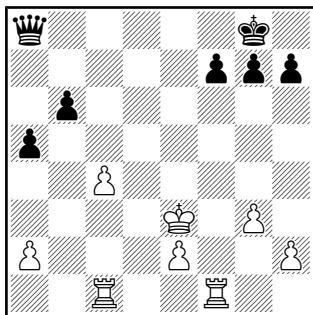
hen wollte. Die Turmpartei siegte, weil es ihr gelang, zugleich die Position des eigenen Königs gegen die Dame zu verteidigen. Die Partie zeigt, daß die Dame

in ruhigen Stellungen ohne Bauernmehrheiten gegen aktive Türme wenig ausrichten kann.

M. Tal - An. Karpow

Aljechin Gedenkturnier, Moskau 1971

1. d4 Sf6 2. Sf3 e6 3. c4 b6 4. g3 Le7 5. Lg2 Lb7 6. 0-0 0-0 7. Sc3 Se4 8. Ld2 d5 9. c×d5 e×d5 10. Se5 Sd7 11. Sd3 a5 12. Tc1 Sdf6 13. Lf4 c6 14. Se5 c5 15. d×c5 S×c3 16. b×c3 L×c5 17. Lg5 Te8 18. Sg4 Le7 19. L×f6 L×f6 20. c4 Le7 21. Se3 Lg5 22. Dd3 d4 23. L×b7 d×e3 24. L×a8 e×f2+ 25. K×f2 Le3+ 26. D×e3 T×e3 27. K×e3 D×a8



Stellungsbeurteilung:

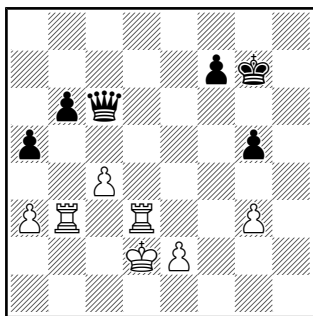
Wenn es Weiß gelänge, einen gegnerischen Bauern mit seinen Türmen zweifach anzugreifen und ihn dann zu schlagen, dann hätte er nach einem eventuellen Tausch seiner zwei Türme gegen die Dame ein gewonnenes Bauernendspiel. Als Angriffsobjekt bietet sich dem Weißen der schwarze Bauer b6. Kann Weiß diesen Bauern erobern, ohne selbst einen Bauern zu verlieren oder sich einem Dauerschach auszusetzen? Die Eroberung erscheint schwierig. Der Grund hierfür liegt in der zersplitterten weißen

Bauernstellung: Die weißen Bauern können sich nicht gegenseitig decken, und der weiße König wird Schwierigkeiten haben, gegen die drohenden Damenschachs ein geeignetes Versteck zu finden. Der Dame kommt ihre große Beweglichkeit zugute. Sie kann von dem Angriff auf einen Bauern sofort auf den Angriff eines anderen Bauern oder des Königs überleiten. Um mit einem Bauerngewinn zu drohen, müßte Weiß seine Türme so postieren, daß sie erstens einen schwarzen Bauern angreifen, zweitens den eigenen König vor Damenschachs schützen und drittens eigene Bauern decken. Solch eine Position, in der die Türme gleichzeitig drei Aufgaben bewältigen müssen, ist bei richtigem schwarzen Spiel sicherlich nicht zu erreichen. Weiß wird deswegen die Stellung nicht gewinnen können.

Schwarz kann versuchen, durch Bauerntausch die Beweglichkeit seiner Dame und damit die Dauerschachmöglichkeit zu erhöhen. Wenn Schwarz seine Königsflügelbauern vorrückt, sollte er darauf achten, daß sein eigener König, der im Augenblick gut durch Bauern geschützt steht, nicht in Gefahr gerät.

- | | |
|------------|--------|
| 28. Tf1-d1 | Da8-c8 |
| 29. Td1-d5 | h7-h6 |
| 30. h2-h4 | Dc8-g4 |
| 31. Ke3-f2 | Dg4-e6 |
| 32. Tc1-c3 | De6-h3 |
| 33. Kf2-g1 | Dh3-g4 |

34.	Kg1-f2	Dg4-h3
35.	a2-a3	Dh3-h2+
36.	Kf2-e1	Dh2-h1+
37.	Ke1-d2	Dh1-e4
38.	Kd2-e1	g7-g6
39.	Ke1-f2	Kg8-g7
40.	Kf2-e1	De4-b1+
41.	Ke1-f2	Db1-e4
42.	Kf2-e1	De4-b1+
43.	Td5-d1	Db1-e4
44.	Td1-d3	De4-c6
45.	Ke1-d2	g6-g5
46.	h4×g5	h6×g5
47.	Tc3-b3	



Weiß bietet mit seinem letzten Zuge einen Tausch seines Bauern auf c4 gegen den auf b6 an. Im allgemeinen kommt ein Bauerntausch der Damenpartei zugute, da sich wegen der weiteren Öffnung des Spiels die Schachmöglichkeiten der Dame verbessern würden. In vorliegender Stellung bietet sich dem Weißen jedoch kein anderer wirksamer Plan an. Weiß hofft, nach dem Tausch der Bauern seitliche Turmangriffe gegen den a- oder f-Bauern führen zu können.

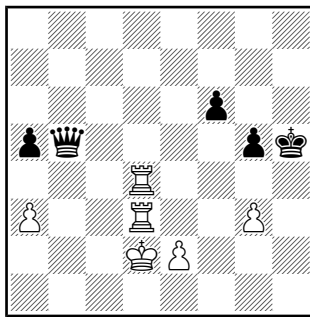
47. ... Kg7-g6

Schwarz könnte den Bauern auf c4 schlagen. Da Weiß jedoch sowieso keinen besseren Plan hat als den Tausch des Bauern c4 gegen b6, verbessert Schwarz zunächst seine Königsstellung.

48.	Tb3-b5	f7-f6
49.	Td3-d4	Kg6-h5
50.	Td4-h4+	Kh5-g6
51.	Th4-d4	Kg6-h5
52.	Tb5-b3	Dc6-c5
53.	Tb3-d3	

Weiß möchte 54. Td6 Kg6 55. Te6 spielen.

53.	...	b6-b5
54.	c4×b5	Dc5×b5

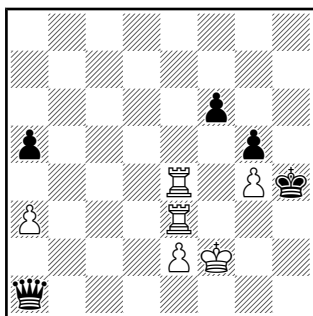


55.	Td4-d5	Db5-b6
56.	Td5-d6	Db6-b1
57.	Td6-d5	

Nach 57. T×f6? Db2+ verliert Weiß den Turm auf f6.

57.	...	Db1-b6
58.	Td5-d4	Db6-b1
59.	Td4-d6	Kh5-g4
60.	Td3-f3	Db1-b2+
61.	Kd2-e1	Db2-c1+
62.	Td6-d1	Dc1-c5
63.	Ke1-f1	Dc5-e5
64.	Td1-d8	De5-a1+
65.	Kf1-f2	Da1-e5
66.	Tf3-d3	De5-f5+
67.	Kf2-g1	Df5-e5
68.	Td8-d4+	Kg4-h3
69.	Kg1-f1	De5-f5+
70.	Kf1-g1	Df5-e5
71.	Kg1-f2	De5-f5+

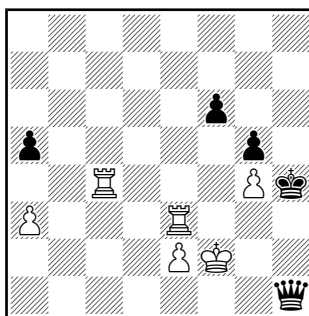
72.	Td3–f3	Df5–e5
73.	Td4–c4	De5–d5
74.	Tf3–c3	Dd5–f5+
75.	Tc3–f3	Df5–d5
76.	g3–g4+	Kh3–h4
77.	Tf3–c3	Dd5–e5
78.	Tc3–d3	De5–h2+
79.	Kf2–f1	Dh2–h1+
80.	Kf1–f2	Dh1–h2+
81.	Kf2–e1	Dh2–e5
82.	Td3–f3	De5–d5
83.	Tf3–c3	Dd5–e5
84.	Tc3–d3	De5–e6
85.	Tc4–a4	De6–e5
86.	Ta4–d4	De5–e7
87.	Ke1–f2	De7–e5
88.	Kf2–f1	De5–h2
89.	Td3–e3	Dh2–h1+
90.	Kf1–f2	Dh1–a1
91.	Td4–e4	



Weiß hat eine Position eingenommen, in der alle Steine gedeckt sind. Er kann nun eine Königswanderung nach a5 oder f6 ins Auge fassen.

91.	...	Da1–b1
92.	Te3–d3	Db1–b2
93.	Kf2–e1	Db2–c1+
94.	Ke1–f2	Dc1–h1
95.	Td3–e3	Dh1–h2+

96.	Kf2–e1	Dh2–h1+
97.	Ke1–d2	Dh1–b1
98.	Kd2–c3	Db1–b6
99.	Kc3–c2	Db6–c6+
100.	Kc2–d1	Dc6–b7
101.	Kd1–e1	Db7–b1+
102.	Ke1–f2	Db1–h1
103.	Te4–c4	



Remis. Der Nachziehende hat sich sehr gut verteidigt. Wenn wir die Schlußstellung mit der Stellung des Anfangsdiagramms vergleichen, sehen wir, daß Schwarz viel erreicht hat: Zwei Bauernpaare wurden getauscht, und der schwarze König steht nicht nur vor seitlichen Turmschachs geschützt, er greift zudem auch noch den Bauern auf g4 an.

Zusammenfassung:

Die Turmpartei konnte die bei Bauerngleichheit angezeigte Strategie, durch Erobern eines Bauern ein gewonnenes Endspiel herbeizuführen, nicht realisieren. In erster Linie deshalb nicht, weil ihr König offen stand: Die Dame konnte zwar kein Dauerschach erzwingen, aber allein schon die ständigen Schachdrohungen reichten zum Unentschieden aus.

Schlußfolgerungen aus Kapitel 1.3

In Stellungen ohne Freibauern und mit gleicher Bauernzahl verfügt in der Regel nur die Turmpartei über Gewinnchancen. Ihr einziger Plan besteht in der Eroberung eines Bauern. Als Hilfsmittel dient dabei häufig der Königsangriff. Das entscheidende Kriterium zur Abschätzung von Partien dieses Stellungstyps ist die Sicherheit des Königs der Turmpartei. Eine offene Königsstellung macht es den Türmen unmöglich, ihre Gewinnpläne durchzusetzen (Tal - Karpow), weil die Dame gute Gegenchancen bekommt etwa in Form von Dauerschachdrohungen. Andererseits reicht eine sichere Königsstellung allein auch nicht zum Gewinn aus. Hinzukommen muß meist ein gleichzeitiges Wirken der Türme in Verteidigung und Angriff (Panow - Bontsch-Osmolowski).

Die für die Praxis größte Bedeutung hat die Konstellation, in der beide Türme versuchen, einen von König und Dame gedeckten Bauern anzugreifen. Da die Abwicklung in ein Bauernendspiel für die Damenpartei meist hoffnungslos ist, muß sie rechtzeitig auf Gegenangriff spielen. Sie wird dabei versuchen, die gegnerische Königsstellung, nicht zuletzt durch Bauernvormarsch, zu schwächen.

Die Partie Gurgendse - Awerbach ist exemplarisch für die Behandlung von Stellungen mit Bauern auf nur einem Flügel. Darüberhinaus machen unsere Analysen zu dieser Partie eine Neubewertung der Theorie nötig: Die Remischancen der Damenpartei sind besser als bisher angenommen.

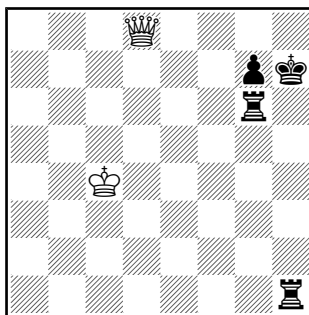
1.4 Turmpartei mit Freibauern

In diesem Kapitel wird gezeigt, wie die Turmpartei versucht, einen Freibauern zu verwerten. Im Gegenzuge besitzt meistens auch die Damenpartei einen oder sogar mehrere Freibauern, zumindest aber eine Bauernmajorität. Die folgenden Partien beschränken sich auf solche, in denen die spieltragende Rolle dem Freibauern der Turmpartei zukommt.

M. Tschigorin - D. Janowski

Kalsbad 1907

1. e4 e5 2. f4 Lc5 3. Sf3 d6 4. Lc4 Sf6
5. Sc3 Sc6 6. d3 Lg4 7. h3 Le6 8. Lb5
a6 9. Lxc6+ bxc6 10. d4 exd4 11. Sxd4
Ld7 12. Le3 De7 13. Df3 0-0 14. 0-0-0
Tfe8 15. e5 dxe5 16. fxe5 Dxe5 17. Lf4
De7 18. Sxc6 Lxc6 19. Dxc6 Tab8 20.
The1 Dxe1 21. Txe1 Txe1+ 22. Kd2
Te6 23. Dxc7 Tbe8 24. Kd3 Lb6 25.
Db7 Td8+ 26. Kc4 Td4+ 27. Kb3 Ld8
28. Da8 Te8 29. Df3 La5 30. a3 Lxc3
31. bxc3 Tde4 32. Ld6 Sd5 33. Dd3
Sxc3 34. Dxa6 Se2 35. Lb4 Sd4+ 36.
Kc3 h6 37. Db7 T8e6 38. Kd3 Sc6 39.
c3 f5 40. Lc5 Kh7 41. Ld4 Tg6 42. g4
Te7 43. Dc8 f×g4 44. h×g4 Tf7 45. Ke4
Tf1 46. a4 Te1+ 47. Kd3 Ta1 48. Da8
Sxd4 49. cxd4 T×g4 50. Kc4 h5 51.
De8 Tg6 52. Db5 Kh6 53. a5 Tc1+ 54.
Kd3 Tcc6 55. Db8 Tcd6 56. Kc4 h4 57.
Kc5 Kg5 58. d5 h3 59. De8 Kf4 60. De1
Th6 61. Df2+ Kg4 62. Dg1+ Kf5 63.
Df2+ Kg6 64. Dc2+ Kf7 65. Dh2 Tdf6
66. Dc7+ Kg8 67. a6 Txa6 68. Db8+
Kh7 69. Db1+ Tag6 70. d6 Th5+ 71.
Kc4 h2 72. d7 h1D 73. D×h1 T×h1 74.
d8D



Stellungsbeurteilung:

Bei diesem Materialverhältnis verbürgt ein Springerbauer den Gewinn, unabhängig davon, wie weit er bereits vorge-rückt ist und ob der König der Damen-partei vor dem Bauern steht oder nicht. Es fehlt der Dame am rechten Brettrand der nötige Manövrierraum, um den ge-generischen König nachhaltig bedrohen zu können. Deshalb kann der Bauer, von König und Türmen unterstützt, langsam vorgerückt werden mit dem Ziel der Umwandlung.

74. ... Tg6-g4+
75. Kc4-b5

Der weiße König läuft in die äußerste Ecke bis nach a7. Dort ist die Gefahr gering, daß er seiner Dame, die bestrebt ist, Dauerschach zu geben, im Wege steht.

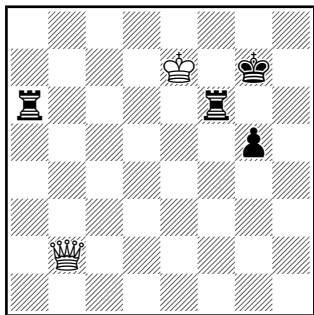
75. ... Th1-h5+
 76. Kb5-b6 Tg4-g6+
 77. Kb6-a7 Th5-f5
 78. Dd8-d3 Tg6-f6
 79. Ka7-b7 g7-g6

Entfesselt den Turm f5. Schwarz versucht im folgenden, den weißen König mit Matt zu bedrohen. Konsequenz wäre 79. ... g5 und gemeinsames Voranschreiten des Bauern und des Königs. Die Türme stehen dafür gerade richtig: Sie decken sich gegenseitig und schützen ihren König vor Damenschachs.

80. Kb7-c7

Der König muß nun doch, entgegen seiner ursprünglichen Absicht, in Richtung Zentrum ziehen, um den Mattgefahren vorzubeugen.

80. ... Kh7-g7
 81. Dd3-d4 Tf5-f4
 82. Dd4-c3 Tf4-e4
 83. Kc7-d7 Te4-a4
 84. Kd7-e7 Ta4-a6
 85. Dc3-b2 g6-g5



Die Bemühungen, ein Mattnetz um den weißen König zu knüpfen, sind gescheitert. Deswegen tritt nun der Freibauer in Aktion. Schwarz versucht zunächst, den Bauern ohne Unterstützung seines Königs voranzutreiben, weil dieser, solange er nahe der Ecke steht, leicht gegen

drohende Damenschachs verteidigt werden. Die Königsstellung auf e7 ist für den Weißen eher hinderlich, da sie Damenschachs auf der 7. Reihe verhindert.

86. Db2-c3 g5-g4
 87. Ke7-e8

Weiß möchte sowohl den Turm f6 gefesselt lassen, als auch den Vormarsch g4-g3 verhindern. Das war nur durch einen Königszug zu erreichen.

87. ... Ta6-c6

Verhindert das Damenschach auf c7.

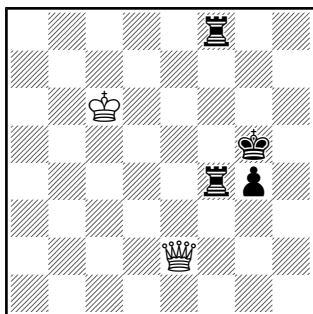
88. Dc3-g3 Tc6-e6+
 89. Ke8-d7 Te6-e4
 90. Dg3-h4 Kg7-g6

Schwarz sieht ein, daß der Gewinn am leichtesten zu erzielen ist, wenn König und Bauer gemeinsam vorgehen.

91. Dh4-h8 Kg6-f5
 92. Dh8-h5+ Kf5-f4
 93. Dh5-h2+ Kf4-g5
 94. Dh2-d2+ Tf6-f4
 95. Dd2-g2 Te4-d4+
 96. Kd7-c6

Nach 96. Ke6 Tfe4+ 97. Kf7 Td7+ 98. Kf8 Tde7 99. Dd2+ Kg6 100. Dd6+ T7e6 hilft der König mit, ein Mattnetz zu knüpfen. Die Drohung 101. ... Te8+ ist nicht zu parieren. Man beachte, wie gut die schwarzen Steine den eigenen König schützen.

96. ... Tf4-f8
 97. Dg2-e2 Td4-f4



Weiß gibt auf.

Zusammenfassung:

Ein Springerbauer gewinnt immer. Der

Gewinnplan besteht darin, mit König und Bauer gemeinsam vorzurücken. Die Türme unterstützen dies am besten, wenn sie vertikal verbunden auf der Nebenlinie des Bauern postiert werden (beispielhaft im letzten Diagramm). So werden der Dame Felder genommen, und auf Schachs können die Türme dazwischenziehen. Ähnlich gut wäre hier die Verdoppelung der Türme auf der e-Linie.

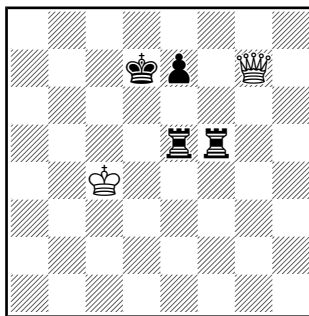
Prinzipiell könnte die Turmpartei auch auf Matt spielen, da dies aber nicht immer zwingend zum Erfolg führt, ist es bei einem Springerbauern unnötig, diesen Plan zu verfolgen.

R. J. Fischer - H. Matthai

Montreal 1956

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 g6 5. Sc3 Lg7 6. Le3 Sf6 7. f3 Sc6 8. Dd2 0-0 9. Lc4 Ld7 10. h4 Tc8 11. Lb3 Da5 12. 0-0-0 Sh5 13. g4 Sxd4 14. Lxd4 Lxd4 15. Dxd4 Sf4 16. Kb1 Se6 17. Dd2 Tfe8 18. f4 Sc5 19. h5 Sxb3 20. axb3 Lxg4 21. Tdg1 f5 22. hxg6 hxg6 23. b4 Dxb4 24. Tgx4 fxg4 25. f5 Txc3 26. fxg6 Th3 27. Dxb4 Txh1+ 28. Ka2 Kg7 29. e5 dxe5 30. Dxb7 Thh8 31. De4 Kf6 32. Dxg4 Teg8 33. b4 Tgx6 34. Df3+ Kg7 35. De3 Te6 36. Dxa7 Td8 37. Dg1+ Kf7 38. b5 Tdd6 39. c4 e4 40. c5 Td2+ 41. Kb3 e3 42. Kc3 Tf2 43. c6 Tf5 44. Db1 Kf6 45. Kd3 e2 46. c7 Tc5 47. b6 e1D 48. Dxe1 Txe1 49. b7 Tx c7 50. b8D Td7+ 51. Kc2 Te2+ 52. Kc3 Te3+ 53. Kc2 Td6 54. Dh8+ Kg5 55. Dg8+ Kf4 56. Dg2 Te5 57. Dh2+ Kf5 58. Dh5+ Ke6 59. Dg4+ Tf5 60. De4+ Te5 61. Dg4+ Kd5 62. Df3+ Te4 63. Kd3 Ke5+ 64. Kc3 Tdd4 65. Dh5+ Kd6 66. Dg6+ Kc7 67. Dg7 Td6 68. Dh7 Te5 69. Dg7 Te3+ 70. Kc4

Te4+ 71. Kc3 Kd7 72. Df7 Te5 73. Kc4 Ta5 74. Kb4 Tdd5 75. Kc4 Tac5+ 76. Kb3 Te5 77. Dg6 Tf5 78. Dg7 Tce5 79. Kc4



Stellungsbeurteilung:

Stellungen mit diesem Materialverhältnis sind, zumindest was den Mittelbauern betrifft, noch nicht abschließend theoretisch geklärt. Deshalb ist keine endgültige Einschätzung der Partiestellung möglich. Geht der Bauer vor, kann

die Dame den König von allen Seiten bedrohen; im Unterschied zu Stellungen mit dem Springerbauern. Infolge der völlig ungeschützten weißen Königsstellung hat die Turmpartei auch die Möglichkeit, auf Matt zu spielen, was der zentral stehende König zusammen mit dem Bauern unterstützt.

- | | |
|-------------|---------|
| 79. ... | Tf5-g5 |
| 80. Dg7-h7 | Te5-f5 |
| 81. Kc4-d4 | Tf5-a5 |
| 82. Kd4-e3 | Ta5-a3+ |
| 83. Ke3-f4? | |

Dies beschwört Mattgefahren herauf. Besser ist deshalb 83. Kf2.

- | | |
|------------|--------|
| 83. ... | Tg5-a5 |
| 84. Dh7-f7 | Ta5-c5 |

84. ... Tc3! und das Mattnetz wäre perfekt gewesen:

- (a) 85. Ke4 Ta4+ 86. Kd5 Tc6!
 (a1) 87. Dg7 Tf6 88. Kc5 Tf5+ 89. Kb6 Tb4+ 90. Ka6 Tbb5 91. Dd4+ Tfd5 92. Dg4+ Kc7! 93. Df4+ Te5 94. Dc4+ Tbc5.
 (a2) 87. Dh7 Tg4! 88. Df7 Tcg6 89. Kc5 T6g5+ 90. Kb6 Tb4+ 91. Ka6 Tbb5.
 (a3) 87. Df1 e6+ 88. Ke5 Tc5+ nebst 89. ... Tf5+.
 (a4) 87. Df2 Tf6! 88. Dc2 e6+ 89. Kc5 Tf5+ 90. Kb6 Tb4+ 91. Ka6 Tbb5! 92. Dd1+ Tfd5.
 (b) 85. Kg4 Ta4+ 86. Kh5 Tc5+ 87. Kh6 Taa5! 88. Db3 Th5+ 89. Kg6 Thg5+!
 90. Kh6 Ke8 91. Db8+ Kf7 92. Df4+ Tgf5 93. Dc4+ Tad5 nebst 94. ... Th5+.

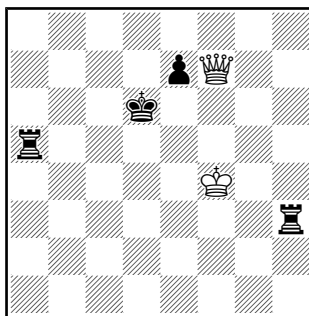
- | | |
|------------|---------|
| 85. Kf4-e4 | Tc5-g5 |
| 86. Ke4-f4 | Tg5-a5 |
| 87. Kf4-e4 | Ta5-a4+ |
| 88. Ke4-d5 | Ta4-a5+ |
| 89. Kd5-e4 | Ta3-h3 |

Schwarz spielt planlos.

90. Ke4-f4

90. Df1 würde verlieren: 90. ... Ta4+ 91. Kf5 Th5+ 92. Kg6 Taa5! 93. Dd3+ (93. Db1 Thg5+ 94. Kh6 Ke8 95. Db8+ Kf7 96. Df4+ Tgf5 97. Dc4+ Tad5) Ke8 94. De3 Tag5+ 95. D×g5 T×g5+ 96. K×g5 Kd7.

90. ... Kd7-d6?



Damit vergibt Schwarz den Sieg. Statt dessen hätte 90. ... Tc3! zu denselben Gewinnvarianten wie im 84. Zug geführt.

91. Df7-g6+ e7-e6

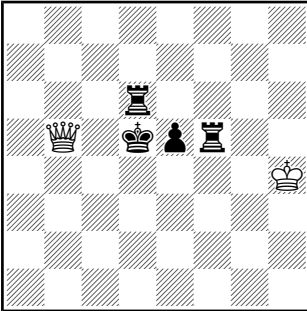
Der Bauer muß zu einem Zeitpunkt vorrücken, zu dem die Türme unverbunden am Rand stehen. Die Stellung ist jetzt remis.

- | | |
|--------------|---------|
| 92. Dg6-e8 | Ta5-a4+ |
| 93. Kf4-g5 | Th3-g3+ |
| 94. Kg5-h5 | Ta4-a5+ |
| 95. Kh5-h4 | Tg3-a3 |
| 96. De8-d8+ | Kd6-e5 |
| 97. Dd8-c7+ | Ke5-e4 |
| 98. Dc7-c4+ | Ke4-e5 |
| 99. Dc4-c7+ | Ke5-f6 |
| 100. Dc7-f4+ | Ta5-f5 |
| 101. Df4-d4+ | Kf5-g6 |
| 102. Dd4-e4 | Ta3-a6 |
| 103. De4-c4 | Ta6-d6 |
| 104. Dc4-c8 | e6-e5 |
| 105. Dc8-g8+ | Kg6-f6 |
| 106. Dg8-f8+ | Kf6-e6 |

107. Df8–e8+ Ke6–d5

108. De8–b5+

Remis.



Zusammenfassung:

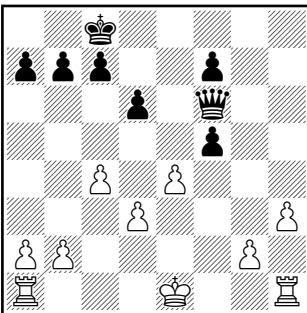
Auch nach Kenntnis der Partie ist keine abschließende Einschätzung der Ausgangsstellung möglich. Denn einerseits war das Mattnetz nicht zwingend zu erreichen, und andererseits kann man sich, wenn der Bauer vorrückt, eine bessere Aufstellung der Türme vorstellen, als die in der Partie.

Zum Stand der Theorie läßt sich soviel sagen, daß ein noch auf seinem Ausgangsfeld stehender oder nur wenig vorgerückter Mittelbauer der Damenpartei Remischancen bietet. Ist er dagegen schon bis auf die 6. bzw. 3. Reihe vorgeückt, so gewinnt er in der Regel, weil 1. Schachs nur noch von hinten oder der Seite möglich sind und 2. Turmopfer in Reichweite kommen.

A. Aljechin - A. Lilienthal

Hastings 1933/34

1. c4 e5 2. Sc3 Sf6 3. e4 Sc6 4. f4 d6 5. d3 Lg4 6. Le2 h5 7. Sf3 Le7 8. Le3 Dd7 9. h3 Lxf3 10. Lxf3 exf4 11. Lxf4 Sd4 12. Le3 Sxf3+ 13. Dxf3 De6 14. Sb5 Dd7 15. Sd4 0-0-0 16. Sf5 Se8 17. Ld4 Tg8 18. Dxh5 g6 19. Dg4 gxh5 20. Dxg8 Lh4+ 21. Lf2 Sf6 22. Dxd8+ Dxd8 23. Lxh4 Dh8 24. Lxf6 Dxf6



Stellungsbeurteilung:

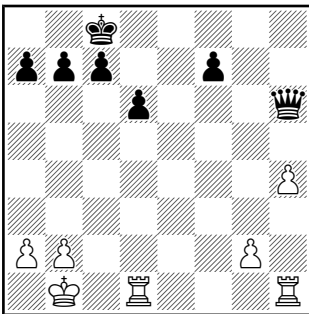
Neben dem Mehrbauern des Weißen und seinem unrochierten König fällt besonders der gedeckte Freibauer auf h3 auf. Zunächst muß sich Weiß aber um seine Königsstellung kümmern. Egal wohin er rochiert, seinen Mehrbauern wird er wieder verlieren. Deshalb muß Weiß versuchen, seinen Freibauern zur Geltung zu bringen. Dem dient am besten die lange Rochade; denn dadurch behält der Freibauer seine natürliche Turmunterstützung, was den sofortigen Vormarsch des Bauern ermöglicht. Sorge bereiten könnte die etwas offene Königsstellung auf c1. Trotzdem steht Weiß besser.

25. 0-0-0!	f5xe4
26. d3xe4	Df6–f4+
27. Td1–d2	Df4xe4

28. h3–h4

Weiß treibt seinen Freibauern sofort voran und schreckt dabei auch vor einem Bauernopfer nicht zurück. In Betracht käme auch die Deckung des Bauern c4 durch 28. Tc2. Nach 28. ... Dh4 muß sich Weiß aber um die Aufhebung der Blockade des h-Bauern kümmern, so daß Schwarz Zeit hätte, durch Vorrücken seiner Damenflügelmehrheit Gegenspiel zu entwickeln oder durch Überführen des Königs zum Königsflügel Verteidigungsmaßnahmen zu ergreifen.

28. ... De4×c4+
29. Kc1–b1 Dc4–f4
30. Td2–d1 Df4–h6



Für den Preis eines Bauern hat Weiß seinen Freibauern sofort vorziehen können und die Dame zur Passivität gezwungen.

31. g2–g4 Kc8–d8?

Wie wir gleich sehen werden, war 31. ... Kd7 besser.

32. Td1–e1

Auf der h-Linie vor dem Freibauern stünde der König für die Verteidigung gut, er mußte deshalb abgesperrt werden.

32. ... a7–a5

Das vordringliche Ziel von Schwarz muß es jetzt sein, eine Lockerung der weißen Königsstellung zu erreichen.

33. h4–h5 a5–a4
34. a2–a3 f7–f6

Notwendig; denn es drohte 35. g5 D×g5 36. h6.

35. Te1–e6

Nun sehen wir auch, warum der schwarze König im 31. Zug gleich nach d7 hätte gehen sollen.

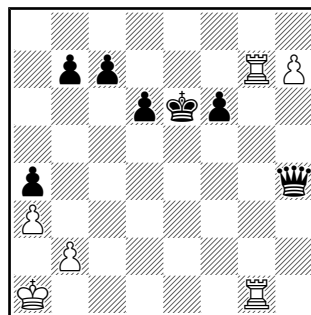
35. ... Kd8–d7
36. g4–g5!

Um den h-Bauern weiter vorrücken zu können, wird ein zweiter Bauer geopfert.

36. ... Dh6×g5
37. h5–h6 Dg5–g2
38. Te6–e1 Dg2–g6+
39. Kb1–a1 Dg6–h7
40. Te1–g1 Kd7–e6
41. Tg1–g7 Dh7–e4
42. Th1–g1

Um weiterzukommen, muß der Turm die h-Linie, und damit die Unterstützung des Freibauern von hinten, aufgeben.

42. ... De4–h4
43. h6–h7



43. ... b7-b5?

Gibt den Bauern c7. Besser wäre 43. ... c5 gewesen und den b-Bauern zu geben, denn c- und d-Bauer zusammen böten dem König sicheren Schutz. Schwarz besäße danach gute Remischancen, weil die Umwandlung des Bauern h7 infolge der Dauerschachdrohung nicht gelänge und der Bauer a4 nur auf Kosten des h-Bauern erobert werden könnte: 43. ... c5 44. Txb7 Dh5 45. Ta7 Kd5 46. Ka2 Ke6 47. Txa4 Dxb7.

44. Tg7xc7 Dh4-h5
45. Tg1-e1+

Der Versuch, den h-Bauern mittels 45. Tg8 umzuwandeln scheitert momentan an 45. ... Dh1+ 46. Ka2 Dd5+ 47. Kb1 Dd1+ 48. Tc1 Dd3+ nebst Dxb7, so daß Weiß erst noch seine Figurenstellung verbessern muß, um die Dauerschachdrohung abwehren zu können.

45. ... Ke6-d5
46. Ka1-a2 Kd5-d4
47. Te1-d1+ Kd4-e4

47. ... Ke5 48. Te7+ Kf4 49. Tf1+ Kg3 50. Tg7+ Kh2 51. Tfg1 mit Gewinn.

48. Td1xd6 Dh5-e8
49. Td6xf6 De8-h8
50. Tf6-h6 Ke4-f4
51. Tc7-c8 Dh8xc8

52. Th6-h4+ Kf4-g5
53. h7-h8D Dc8-e6+
54. Ka2-b1 De6-e1+
55. Kb1-c2 De1-e2+
56. Kc2-c3

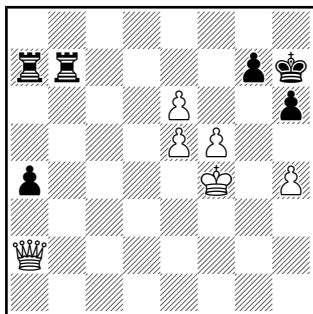
Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

Die Partie veranschaulicht sehr schön, wie stark ein von den Türmen unterstützter Freibauer ist. Ideal postiert sind die Türme, wenn einer hinter dem Freibauern steht und der andere das nächste Feld für ihn freikämpft. Das Ziel der Turmpartei sollte es sein, ihren Freibauern so schnell und so weit wie möglich voranzubringen, eventuell sogar unter Bauernopfer; denn dadurch werden die Möglichkeiten der Damenpartei zu wirkungsvollem Gegenspiel eingeschränkt. Der Verteidiger muß den Freibauern zunächst blockieren. Unter Umständen kann der König eine gute Blockadefigur abgeben. Trotzdem wird eine passive, lediglich auf Blockade ausgerichtete Verteidigung in der Regel verlieren. Die Damenpartei muß sich deshalb Gegenspiel suchen. Günstig ist es, wenn sie eine Schwächung der gegnerischen Königsstellung erreichen kann, um mit (Dauerschach-) Drohungen gegen den König arbeiten zu können. Auch eigene Freibauern können eine geeignete Form von Gegenspiel ermöglichen.

K. Pinkas - J. Przewoznik

Kattowitz 1986



Schwarz am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Eine ungewöhnliche Stellung, die bestimmt wird von den gefährlichen weißen Freibauern sowie dem starken schwarzen Freibauern auf a4, der - von den eigenen Türmen optimal unterstützt - die weiße Dame bindet. Dadurch steht der schwarze König momentan relativ sicher, was sich jedoch nach dem Vorrücken der weißen Freibauern schnell ändern könnte. Die Türme hingegen können sofort den völlig offen stehenden weißen König angreifen. Trotzdem hat man den Eindruck, daß die Chancen des Anziehenden infolge seiner verbundenen Freibauern höher zu bewerten sind. Eine abschließende Einschätzung dieser komplizierten Stellung ist jedoch erst nach sorgfältiger Analyse möglich.

1. ... Tb7-b4+

Mit 1. ... a3 sofort auf Umwandlung des Freibauern zu spielen, würde verlieren:
2. f6 Tb2 3. Da1 Tb4+ 4. Ke3 a2 5. f7!
Tb1 6. D×a2 T×a2 7. e7!.

2. Kf4-f3 Tb4-b3+
3. Kf3-e4 a4-a3
4. f5-f6

4. D×b3 a2 ergäbe sowohl nach 5. D×a2 T×a2 6. e7 Ta8 7. Kd5 Kg8 8. e6 als auch nach 5. e7 a1D 6. e8D De1+ 7. Kd4 Df2+ 8. Kd5 Ta5+ 9. Ke6 T×e5+! Remis. Schlecht hingegen wäre 4. e7? Ta4+ 5. Kd5 Tb5+ 6. Ke6 Ta6+ 7. Kd7 (7. Kf7 T×e5 8. e8D? Tf6 matt) T×e5 8. e8D Ta7+!.

4. ... Ta7-a4+
5. Ke4-d5 Tb3-b5+
6. Kd5-c6 Tb5-b2
7. Da2-a1

Interessant wäre auch 7. Dd5; denn nach 7. ... a2? gewänne Weiß: 8. Dd3+ Kh8 9. e7 (9. Dg6? Tc2+ 10. Kb5 Tb2+! mit Dauerschach) Ta8 10. Dg6!. Stattdessen müßte erst 7. ... Ta6+ kommen: 8. Kc7 Ta7+ 9. Kc8 a2 10. De4+ g6! 11. h5 a1D 12. D×g6+ Kh8 13. D×h6+ Kg8 14. f7+ T×f7! mit Remis.

7. ... Ta4-a6+
8. Kc6-d5 Tb2-d2+
9. Kd5-e4 Ta6×e6
10. f6-f7 Td2-e2+

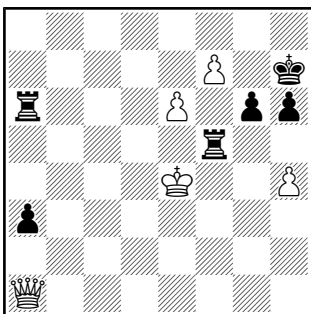
Mit 10. ... Tf2 11. Kd5 T×e5+ 12. D×e5 T×f7 hätte Schwarz eine uneinnehmbare Festung errichten können.

11. Ke4-d4

11. Kf3 T6×e5! mit Remis nach 12. f8D T5e3+ 13. Kf4 Te4+ 14. Kf3.

11. ... Te2-f2
12. Kd4-d5 Te6-a6
13. e5-e6 Tf2-f5+
14. Kd5-e4 g7-g6!

Sichert den Turm, hält die gegnerischen Freibauern und droht 15. ... T×e6+.



- | | |
|------------|---------|
| 15. Da1–a2 | Ta6–a4+ |
| 16. Ke4–e3 | Ta4×h4! |

Der einzige Weg zum Remis. Weiß drohte 17. e7 bzw. 17. h5.

17. e6–e7

Auch 17. f8D+ T×f8 18. e7 Thf4 19. e×f8D T×f8 führt zum Remis.

- | | |
|------------|---------|
| 17. ... | Th4–h3+ |
| 18. Ke3–d4 | Th3–h4+ |
| 19. Kd4–c3 | Th4–h3+ |
| 20. Kc3–b4 | Th3–h4+ |
| 21. Kb4×a3 | Th4–h3+ |

- | | |
|------------|---------|
| 22. Ka3–b4 | Th3–h4+ |
| 23. Da2–c4 | Th4×c4+ |
| 24. Kb4×c4 | Tf5×f7 |
| 25. e7–e8D | Tf7–f5 |

Remis, da die schwarze Stellung uneinnehmbar ist.

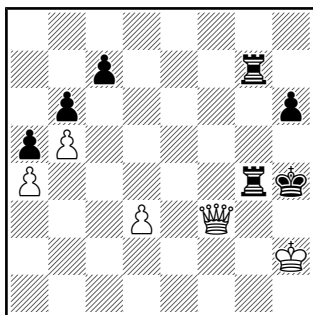
Zusammenfassung:

Die Partie zeigt, wie stark ein von den eigenen Türmen unterstützter Freibauer ist. Obwohl die Damenpartei bei einem Mehrbauern zwei vom König unterstützte, weit vorgerückte Freibauern besaß, reichte dies nicht zum Gewinn. Die Partie befand sich zu jedem Zeitpunkt im dynamischen Gleichgewicht. Keine der Parteien konnte sich passiv verteidigen. Die weißen Freibauern waren zunächst gefährlicher. Infolge der passiven Stellung der Dame gelang es den Türmen aber, sowohl die gegnerischen Freibauern zu kontrollieren als auch die Unterstützung des eigenen Freibauern aufrechtzuerhalten. Das Festungsmotiv ist eine gängige Verteidigungsidee im Endspiel Dame gegen zwei Türme.

W. Smyslow - B. Spasski

Amsterdam 1956

1. c4 e6 2. g3 f5 3. Lg2 Sf6 4. Sf3 Le7
5. 0-0 0-0 6. b3 d5 7. Lb2 Ld7 8. d3 Le8
9. Sbd2 Sc6 10. a3 a5 11. Dc2 Dd7 12.
c×d5 e×d5 13. e3 Lh5 14. Lc3 Ld6 15.
Db2 Ta6 16. Tfc1 Kh8 17. Lf1 Tb6 18.
Lg2 De6 19. Sd4 S×d4 20. L×d4 Ta6
21. b4 b6 22. b5 Taa8 23. Sf3 L×f3 24.
L×f3 Tae8 25. Tc6 Te7 26. a4 h6 27.
Db3 Kh7 28. Tac1 g5 29. T6c2 Df7 30.
Kh1 f4 31. g×f4 g×f4 32. Tg1 f×e3 33.
f×e3 Se4 34. Tg7+ D×g7 35. L×g7 T×f3
36. D×d5 Sg5 37. Ld4 Tef7 38. Kg2
T3f5 39. Da8 Sf3 40. Dh8+ Kg6 41. Tc1
Tf8 42. Dg7+ Kh5 43. Kh1 Sg5 44. h4
Sh3 45. e4 T5f7 46. Dg2 Sf2+ 47. Kg1
Sg4 48. e5 L×e5 49. L×e5 S×e5 50.
De2+ Sf3+ 51. Kh1 Tg7 52. Df2 Tf4 53.
Tc4 T×c4 54. D×f3+ Tcg4 55. Kh2
K×h4



Stellungsbeurteilung:

Materiell gesehen steht Schwarz klar auf Gewinn. Einen realen Gewinnplan zu entwickeln, fällt aber nicht leicht. Um die Aussichten des Freibauern auf h6 richtig einschätzen zu können, sollte man einen Vergleich zu Stellungen ziehen, in denen die Turmpartei noch einen, die Damenpartei keinen Bauern mehr aufweist: Gegen einen Randbauern hält die Damenpartei problemlos

Remis, wenn ihr König vor dem Bauern steht. Demzufolge wird auch hier der h-Bauer nicht zu verwerten sein, zumindest solange wie der König der Turmpartei unsicher steht. Aus demselben Grund erscheint auch eine Eroberung des Bauern a4 durch einen Turm unmöglich. Günstig wäre es deshalb, wenn der schwarze König zum Damenflügel überführt werden könnte, damit er sich hinter seinen Bauern verstecken kann. Dazu müßte er aber das offene Brett überqueren - meistens ein gefährliches Unterfangen.

56. Df3–f6+ Kh4–h5

57. Df6–f3?

Hiernach gelingt es dem schwarzen König, sich in Richtung Damenflügel abzusetzen. Besser wäre es deshalb, dies mit 57. Df5+ T4g5 58. De6! zu verhindern, wonach Weiß laut Spasski noch Remischancen gehabt hätte.

57. ... Kh5–g5

58. Df3–e3+

58. Kh3 hätte dem Schwarzen größere Probleme bereitet.

58. ... Kg5–f5

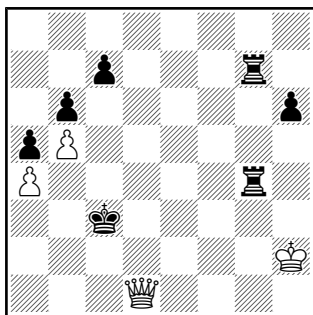
59. De3–f3+ Kf5–e5

Bei Schwarz ist alles zuverlässig gedeckt, deshalb kann der König problemlos das offene Brett überqueren.

60. d3–d4+ Ke5×d4

61. Df3–d1+ Kd4–c3

Der König hat es gar nicht nötig, sofort sein Versteck aufzusuchen. Er droht erst noch, die restlichen weißen Bauern abzuholen.



- | | |
|------------|---------|
| 62. Kh2–h3 | Kc3–b4 |
| 63. Dd1–c2 | Tg4–g3+ |
| 64. Kh3–h4 | Tg7–g4+ |
| 65. Kh4–h5 | Tg4–c4 |
| 66. Dc2–d1 | Tg3–c3 |

Weiß gibt auf.

Zusammenfassung:

Die Partie ist ein Beispiel dafür, daß die Dame nicht immer eine offene gegnerische Königsstellung ausnutzen kann. Zunächst konnte zwar die Verwertung des Freibauern wegen der offenen Königsstellung der Turmpartei verhindert werden. Bei der Königswanderung des Schwarzen quer über das offene Brett war die Dame jedoch hilflos. Die Gründe hierfür waren: 1. Die Dame kann allein nicht mattsetzen. 2. Die Dame konnte kein Dauerschach geben. 3. Es war kein Materialgewinn möglich, weil alle in Frage kommenden Angriffsobjekte gedeckt waren. 4. Die Damenpartei verfügte über kein anderweitiges Gegenspiel, wie etwa das Voranbringen eines Freibauern. Sind alle diese Bedingungen erfüllt, kann die Dame eine offene gegnerische Königsstellung nicht ausnutzen.

Schlußfolgerungen aus Kapitel 1.4

Ein von den Türmen unterstützter Freibauer stellt einen gewinnverheißenden Vorteil dar. Ein Turm wird dabei am besten hinter dem Freibauern postiert, während der andere eine mögliche Blockadefigur vertreiben kann.

Der Freibauer sollte so schnell und so weit wie möglich vorangetrieben werden. Die Damenpartei muß sich Gegenspiel verschaffen, am besten in Form von Dauerschachdrohungen oder durch einen eigenen Freibauern. Eine passive, lediglich auf Blockade ausgerichtete Verteidigung hat überhaupt nur dann Aussichten auf Erfolg, wenn der König die Blockadefigur ist.

Die Partie Tschigorin - Janowski demonstrierte, daß die Dame (ohne Bauern) gegen zwei Türme und einen Springerbauern chancenlos ist. Einen Mittelbauern zu verwerfen, fällt dagegen weit schwerer, wie die Partie Fischer - Matthai bewies. Das schnelle Vorgehen ihres Freibauern erreichten die Türme in der Partie Aljechin - Lilienthal durch Bauernopfer. In Pinkas - Przewoznik wirkte der von seinen Türmen optimal unterstützte Freibauer als ausreichendes Gegengewicht zu zwei weit vorgerückten verbundenen Freibauern der Damenpartei. Als Verteidigungsidee kam dabei das Festungsmotiv zum Tragen. In der Partie Smyslow - Spasski konnte die Turmpartei einen freien Randbauern zunächst nicht verwerten, weil die Stellung ihres Königs zu unsicher war. Deshalb machte dieser, um sich am anderen Flügel zu verstecken, eine

Wanderung über das offene Brett, was die Damenpartei interessanterweise nicht ausnutzen konnte.

1.5 Damenpartei mit Freibauern

Der Normalfall bei der typischen Abwicklung in ein Endspiel Dame gegen zwei Türme ist, daß die Damenpartei einen Mehrbauern behält. Dabei wird die Dame meist einen Freibauern besitzen oder einen solchen aus einer Bauernmajorität bilden können. Stellungen dieses Typs sind Gegenstand der Untersuchung dieses Kapitels.

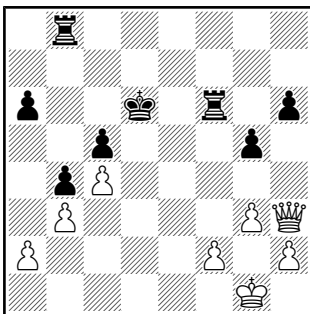
1.5.1 Vom König unterstützte Freibauern

In den Partien dieses Abschnitts versucht die Damenpartei ihren Freibauern zu verwerten. Dabei deckt der König nicht nur seinen Freibauern, sondern wirkt auch aktiv beim Vorgehen des Freibauern mit. Daher sprechen wir von der "Unterstützung" des Freibauern durch den König.

J. Smejkal - Lj. Ljubojevic

Moskau 1977

1. Sf3 Sf6 2. c4 c5 3. Sc3 e6 4. g3 b6 5. Lg2 Lb7 6. 0-0 a6 7. b3 d6 8. Lb2 Sbd7 9. Te1 Tb8 10. e4 b5 11. d3 b4 12. Sd5 e×d5 13. e×d5+ Le7 14. De2 Kf8 15. Dd2 Se8 16. Te2 Lf6 17. Tae1 Sc7 18. Df4 Sb6 19. d4 g5 20. Dd2 h6 21. d×c5 d×c5 22. d6 Se6 23. T×e6 f×e6 24. T×e6 L×b2 25. D×b2 Th7 26. Se5 L×g2 27. Sg6+ Kf7 28. Te7+ D×e7 29. S×e7 Lh3 30. De5 Sd7 31. De4 Tg7 32. Df3+ Sf6 33. Sd5 Tg6 34. S×f6 T×f6 35. Dh5+ Ke6 36. D×h3+ K×d6



Stellungsbeurteilung:

Schwarz hat einen Bauern weniger, eine unsichere Königsstellung und einen schwachen Bauern auf c5. Weiß steht deshalb deutlich besser. Der Plan für Weiß besteht darin, zunächst seine Dame zu zentralisieren, danach einen Freibauern am Königsflügel zu bilden, und diesen dann, unterstützt von Dame und König, voranzutreiben. Durch die Postierung beider Türme auf der f-Linie könnte Schwarz versuchen, den weißen Plan zu vereiteln. Er könnte aber auch versuchen, selbst aktiv zu werden und den schwachen Bauern auf a2 angreifen.

37. Dh3–g2

Die Dame will nach d5. Prinzipiell ist die Zentralisierung richtig; hier wäre jedoch 37. Dh5 gefolgt von h2–h4 besser gewesen, weil Weiß sofort einen Freibauern hätte bilden können: 37. ... Kc6 38. h4 g×h4 39. D×h4. Dies könnte auch nicht mit 37. ... Kc6 38. h4 Tg8 39. h×g5 h×g5 verhindert werden, weil die

Dame ins schwarze Lager eindringen würde: 40. Dh7 Tg8 41. Da7 T×f2 42. D×a6+ Kc7 43. Da5+ Kc6 44. Db5+ Kd6 45. Db6+ Kd7 46. D×c5.

37. ... Kd6-c7

Die Zentralisierung der Dame kann nicht verhindert werden, z. B. 37. ... Tf5 38. De4 Tb8 39. Db7 T×f2? 40. Dd5+ Kc7 41. D×c5+ nebst D×f2. Auch ein Ausweichen des schwarzen Königs auf den Königsflügel, um etwa das Vorrücken der weißen Bauernmajorität zu entkräften, mißlingt: 37. ... Tc8 38. Dd5+ Ke7 39. Db7+ Kd8 40. Dg7.

38. Dg2-d5 Kc7-b6

39. Dd5-e5

Genauer wäre 39. f3 Tb8 40. Kg2 gewesen. Man vergleiche dazu die Anmerkungen zum 40. Zug.

39. ... Tb8-f8

40. De5-d5?

Spätestens jetzt hätte 40. f3 (40. ... T×f3 41. Dd6+ Kb7 42. D×c5 mit gewonnener Stellung) gefolgt von Kg2 kommen müssen, denn nach dem Partiezug könnte Schwarz die weiße Bauernmajorität mittels 40. ... g4 festlegen, z. B. 41. h3 h5 42. h×g4 (42. D×h5? T×f2) h×g4 mit Ausgleich. Oder 41. Dh5 Tg8! 42. h3 Tg5 43. De8 Tgf5 mit Ausgleich, genauso wie nach 42. Kg2 Tg5 43. Dh4 Tgf5 44. D×g4 T×f2+ 45. Kh3 T×a2.

40. ... Tf8-f7?

41. f2-f3 Tf7-f8

42. Kg1-g2 Tf6-c6

Nach 42. ... T8f7 43. Kh3 Tf8 44. Kg4 T8f7 (44. ... Tg6 45. Kh5 Tf8 46. Df7) 45. h4! h×g4 46. K×h4 stünde Weiß auf Gewinn. Schwarz muß also aktiv werden. Dazu muß ein Turm in das weiße Lager eindringen, während der andere Turm den König schützt.

43. Kg2-h3 Tf8-e8

44. f3-f4

In Betracht kam hier 44. Dd3, gefolgt von Kg4 und h2-h4.

44. ... g5×f4

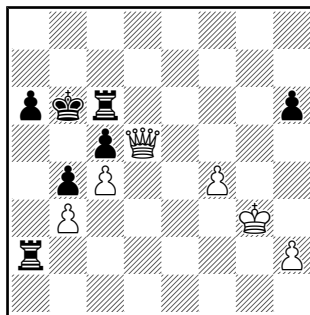
45. g3×f4 Te8-e3+

Der Schwenk zurück zu einer passiven Verteidigung verliert: 45. ... Tf8 46. f5 Tcf6 47. Kg4 T8f7 48. h4 Tf8 49. h5 T8f7 50. Kf4 Tf8 51. Dd3 (51. Dd7 T8f7 52. Dd8+ Kb7!) T8f7 (51. ... Kc7 52. Ke5 Tc6 53. Dg3 Te8+ 54. Kd5+ Kb6 55. Dg6!) 52. Ke5 Kc7 (52. ... Tf8 53. Dd7 T8f7 54. Dd8+ nebst D×f6) 53. Df3 Tf8 (53. ... T×f5+ 54. D×f5 T×f5+ 55. K×f5 Kd6 56. Kf6! a5 57. Kg6) 54. Dg4 T8f7 55. Dg6.

46. Kh3-g4 Te3-e2

47. Kg4-g3 Te2×a2

Hiernach hat sich die strategische Situation geändert. Schwarz kann jetzt seine beiden Türme für Dame und Freibauer geben.



48. f4-f5 Ta2-a1

48. ... Tb2 würde mit 49. Dd3! beantwortet und nicht mit 49. f6 T×b3+ 50. Kg4 Tb1 51. f7 Tg1+ 52. Kh4 Tf1 53. Dd8+ Kb7 54. f8D T×f8 55. D×f8 b3 56. De7+ Kc8! 57. Kg4 a5.

49.	Kg3-f2	Ta1-a2+
50.	Kf2-e3	Ta2-a1
51.	Ke3-f2	Ta1-a2+
52.	Kf2-f3	Ta2-a1
53.	Dd5-e5	Ta1-d1
54.	De5-b8+	Kb6-a5
55.	Kf3-e4	

Mit 55. Db7! hätte Weiß die unglückliche schwarze Figurenaufstellung sofort ausnutzen können: 55. ... Tdd6 56. Ke4 Tb6 57. Dc7 Tdc6 58. Dd7!.

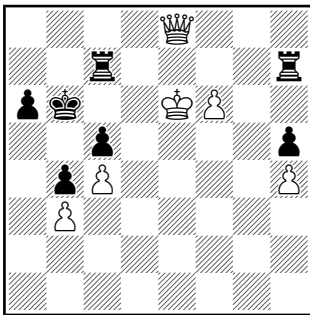
55.	...	Td1-d7
56.	Ke4-e5	Tc6-c7
57.	f5-f6	h6-h5

Der Versuch, am Damenflügel mittels 57. ... Tb7 58. De8 Kb6 59. h4 a5 aktiv zu werden, hätte der Dame eine Demonstration ihrer großen Beweglichkeit ermöglicht: 60. Dg6! Ka7 61. Dg1 Kb6 62. Da1 nebst Da4.

58.	h2-h4	Td7-f7
-----	-------	--------

Schwarz hofft auf 59. Kf5?, um - die Pattstellung des eigenen Königs ausnützend - 59. ... T×f6+ 60. K×f6 Tf7+ ziehen zu können. Der weiße König kann sich nirgends verstecken, z. B. 61. Ke5 Te7+ 62. Kd6 Td7+ 63. Kc6 Td6+ 64. K×c5 Td5+.

59.	Db8-e8	Ka5-b6
60.	Ke5-e6	Tf7-h7



61. De8-b8+

Der f-Bauer allein gewinnt nicht, deshalb muß Weiß noch den h-Bauern erobern.

61.	...	Kb6-a5
62.	Ke6-f5	Th7-d7
63.	Kf5-g6	Tc7-b7

Auf 63. ... Tc6 gewinnt 64. K×h5 T×f6 65. Dc8! Tf5+ 66. Kg6 Td7 67. D×f5.

64.	Db8-e5	Ka5-b6
65.	Kg6×h5	Tb7-c7
66.	Kh5-g5	a6-a5
67.	De5-a1	Tc7-c6
68.	Da1-a4	Td7-a7
69.	h4-h5	Ta7-a8
70.	h5-h6	Ta8-g8+
71.	Kg5-f5	Tg8-a8
72.	h6-h7	

Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

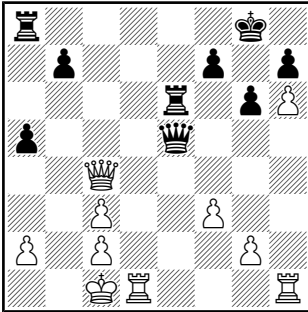
Die Partie ist ein lehrreiches Beispiel für die Stärke eines von Dame und König unterstützten Freibauern. Der besondere Vorteil der Damenpartei bestand dabei in der starken Stellung des eigenen Königs. Er konnte relativ ungefährdet aktiv am Spielgeschehen teilnehmen und wurde somit quasi zu einer Mehrfigur.

Die Ausgangsstellung kann für die Damenpartei als gewonnen angesehen werden. Die Turmpartei konnte sich gegen den Vormarsch des Freibauern nicht passiv verteidigen, weil ein Schlagen des vorrückenden Freibauern zu einem verlorenen Bauernendspiel geführt hätte. Um selbst aktiv werden zu können, mußten die Türme auseinandergeführt werden. Das kann aber häufig, wie auch hier (55. Db7!), ausgenutzt werden.

R. J. Fischer - D. Byrne

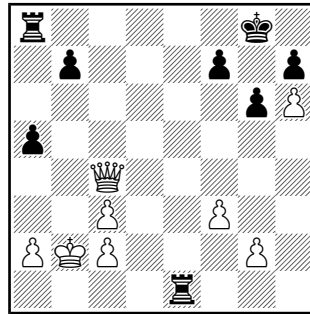
Bay City, USA 1963

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 g6 6. Le3 Lg7 7. f3 Sc6 8. Dd2 0-0 9. Lc4 a5 10. h4 Se5 11. Le2 d5 12. Lf4 Sc4 13. Lxc4 dxc4 14. 0-0-0 e5 15. Lxe5 Sxe4 16. Df4 Sxc3 17. Lxg7 Kxg7 18. bxc3 Df6 19. Dc7 Te8 20. h5 De5 21. Dxc4 Le6 22. h6+ Kg8 23. Sxe6 Txe6



Weiß entscheidet sich nun, mit 24. The1 zwei Türme für die Dame zu geben. Rein materiell gesehen ein schlechter Tausch. Schwarz muß das Tauschangebot annehmen; denn 24. ... Dg5+ 25. f4 Df6 26. Txe6 nebst Td7 wäre wegen der aktiven weißen Turmstellung auf der 7. Reihe hoffnungslos für ihn. Nach Beendigung der Tauschaktion werden wir uns die Stellung genauer ansehen, insbesondere begründen, warum das weiße Tauschangebot gerechtfertigt war.

24. Th1-e1	De5xe1
25. Td1xe1	Te6xe1+
26. Kc1-b2	



Stellungsbeurteilung:

Weiß kann auf beiden Flügeln spielen, nämlich mit Hilfe des vorgeschobenen Bauern h6 den schwarzen König bedrohen und die eigene Damenflügelmehrheit in Bewegung setzen. Dem Weißen kommt zugute, daß die schwarzen Damenflügelbauern leicht angreifbar sind. Nachteilig für ihn ist jedoch sein Doppelbauer auf der c-Linie. Schwarz hat kein Gegenspiel. Er muß sich mit der Verteidigung des Feldes g7 beschäftigen, so daß die Türme nicht zum Angriff verwendet werden können. Die Stellung ist für Weiß gewonnen.

26. ...	Te1-h1
27. Dc4-f4	Ta8-f8

Weiß drohte g2-g4-g5 nebst Df4-f6. Schwarz hat nun die Möglichkeit, durch f7-f6 nebst g6-g5 den weißen h-Bauern zu erobern. Weiß kann diesen, das schwarze Spiel lähmenden Bauern nicht verteidigen und wird daher am Damenflügel aktiv.

28. c3-c4	f7-f6
29. c4-c5	Th1-h5

Nach 29. ... g5 30. Dc7 Txh6 31. Dxb7 Th1 kann Weiß durch 32. Da6 den schwarzen a-Bauern erobern. Gut wäre

aber auch 32. c6 Te1 33. c7 Tee8 mit ähnlichen Stellungen wie in der Partiefortsetzung.

30. Df4-c7 Th5×h6
31. Dc7×b7

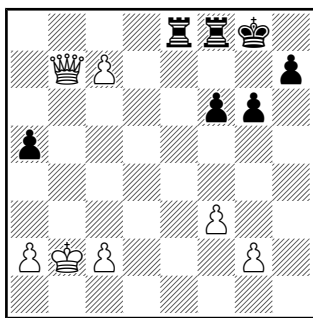
Weiß verlor seinen Bauern auf h6, gewann dafür jedoch den Bauern auf b7. Im Vergleich zu unserer ersten Stellungsbeurteilung ist eine völlig andere strategische Situation entstanden. Weiß hat jetzt nur noch auf dem Damenflügel Vorteile. Diese sind aber im Vergleich zu vorher deutlicher.

Da die nächsten drei Züge von Schwarz so gut wie erzwungen sind, werden wir uns erst nach dieser Zugfolge mit der dann entstandenen Stellung näher beschäftigen.

31. ... Th6-h5
32. c5-c6 Th5-e5

Nach 32. ... Tc5 33. c7 gewinnt c2-c3 nebst weißer Königswanderung nach d4.

33. c6-c7 Te5-e8



Stellungsbeurteilung:

Schwarz hat es gerade rechtzeitig geschafft, eine waagerechte Sperre auf der 8. Reihe zu errichten. Die waagerechte Sperre ist jedoch wenig wirkungsvoll, da dadurch nur das Vorrücken des freien

c-Bauern verhindert wird, seine Eroberung aber nicht möglich ist. Weiß gewinnt, indem er seinen König an den Bauern c7 heranführt, sodann seine anderen Damenflügelbauern in Bewegung setzt, um nach dem folgenden Tausch seiner Dame und seines c-Bauern gegen die beiden Türme ein gewonnenes Bauernendspiel zu erreichen. Die einzige Gegenchance für Schwarz besteht in der Mobilisierung seiner Bauernmehrheit am Königsflügel.

34. Kb2-b3 g6-g5
35. Kb3-a4 Te8-a8
36. c2-c4 h7-h5
37. c4-c5 h5-h4
38. Ka4-b5 Kg8-h8

Nach 38. ... f5 39. Kb6 gewinnt Weiß ähnlich wie in der Partiefortsetzung.

39. a2-a4 Kh8-g8
40. Kb5-b6 f6-f5
41. Db7-d5+

Nicht gut wäre der sofortige Abtausch der Schwerfiguren durch 41. D×a8 T×a8 42. Kb7 Tf8 43. c8D+ T×c8 44. K×c8 g4 45. f×g4 f×g4 46. Kb8 h3 47. g×h3 g×h3 48. c6 h2 49. c7 h1D 50. c8D+ Kf7 51. Dc7+ nebst 52. D×a5, obwohl Weiß in dem verbleibenden Damenendspiel sehr gute Gewinnaussichten hätte. Mit dem Partiezug bereitet Weiß den Abtausch der Schwerfiguren unter für ihn günstigeren Umständen vor.

41. ... Kg8-g7
42. Kb6-b7 Kg7-g6
43. Dd5-e6+ Kg6-g7

Oder 43. ... Kh5 44. De7.

44. De6-e7+ Kg7-g6
45. f3-f4 g5×f4
46. De7×h4

Schwarz gibt auf.

Weiß kann seine Dame nach d7 bringen und dann c7–c8D spielen.

Zusammenfassung:

Die Damenpartei gewann, weil die Türme nicht aktiv werden konnten. Am Anfang mußten sie ihren König verteidigen. Während dieser Partiephase hat Weiß seine Stellung am Damenflügel verbessert. Nachdem Weiß seinen Bauern auf h6 verlor, war zwar der schwar-

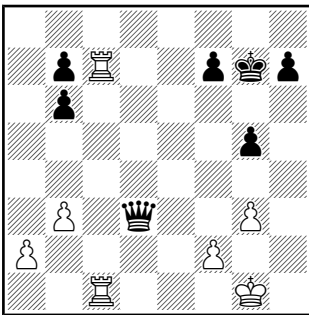
ze König nicht mehr gefährdet, aber der weit vorgerückte Freibauer auf c7 zwang die Türme zu einer passiven Aufstellung auf der 8. Reihe.

Interessant ist ein Vergleich beider Könige: Der König der Damenpartei konnte im Gegensatz zu dem der Turmpartei ins Kampfgeschehen eingreifen. Fast immer ist eine offene Königsstellung für die Turmpartei nachteiliger als für die Damenpartei.

A. J. Miles - N. D. Short

Manchester 1982

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 Lb4+ 4. Sbd2
0-0 5. e3 d6 6. Le2 Sbd7 7. 0-0 Lxd2 8.
Sxd2 e5 9. b3 exd4 10. exd4 d5 11. Lf3
Te8 12. cxd5 Sb6 13. d6 Dxd6 14. Sc4
De6 15. Sxb6 axb6 16. d5 De5 17. Le3
Td8 18. Ld4 Dd6 19. Lxf6 gxf6 20. Dc2
Ld7 21. Tfd1 Te8 22. Tac1 Tac8 23. Le4
Kg7 24. Lf5 Tcd8 25. g3 Lxf5 26. Dxf5
Te5 27. Dg4+ Tg5 28. Df3 Te8 29. Tc4
Tee5 30. h4 Tef5 31. De2 Txd5 32.
Tdc1 Td2 33. Df3 Td3 34. Dxd3 Dxd3
35. h×g5 f×g5 36. T×c7



Stellungsbeurteilung:

Schwarz kann mit h7–h5–h4 einen Freibauern bilden und dabei gleichzeitig die weiße Königsstellung schwächen. Im Kampf gegen den Freibauern können die beiden Türme und ihr König eingreifen, und zwar derart, daß die Türme gleichzeitig den Damenflügel schützen. Die Stellung ist ausgeglichen.

36. ... Dd3–d2
37. Tc1–c2

Weiß hätte sofort 37. a4 spielen können. Damit würde Weiß nach eventueller Postierung der Türme auf der 3. und 4. Reihe einem Angriff auf den a-Bauern zuvorkommen.

37. ... Dd2–d1+
38. Kg1–h2 h7–h5

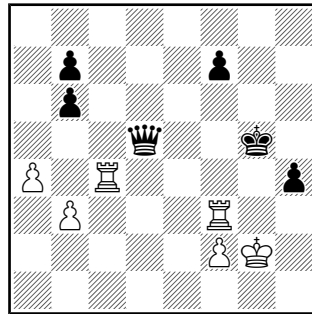
Nach 38. ... b5 39. T2c5 (droht Tf5) ist Df3 der richtige Zug.

39. a2–a4 Kg7–g6
40. Tc7–c4 h5–h4
41. g3×h4 g5×h4
42. Tc2–c3 Kg6–g5

Man beachte, daß der vorangegangene Abtausch eines Bauernpaares bezüglich der Sicherheit der Könige dem Weißen mehr geschadet hat als dem Schwarzen. Es ist meist so, daß eine beiderseitige Öffnung der Königsstellungen der Damenpartei zugute kommt.

43. Tc3–h3 Dd1–d6+
44. Kh2–g1 Dd6–d1+
45. Kg1–g2 Dd1–d5+
46. Th3–f3

Weiß stellt eine Falle.



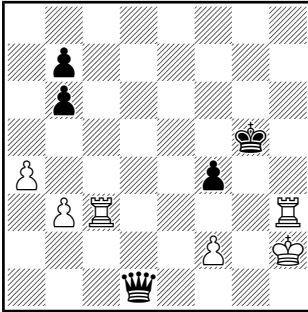
46. ... h4–h3+?

Und Schwarz fällt darauf herein. Nach 46. ... f5 47. Tcf4 De5 48. Txf5+ Dxf5 49. Txf5+ Kxf5 50. Kh3 Kf4 entstünde ein Bauernendspiel, das remis ist. Nach der Partiefortsetzung kann Weiß den h-Bauern zwangsläufig erobern.

47. Kg2-g3 f7-f5
 48. Tc4-c3 Dd5-d1
 49. Kg3-h2 f5-f4

Oder 49. ... Df1 50. Tg3+ Kf4 (Kf6 51. Tcf3) 51. Tc2 Dd1 52. Tc4+ nebst T×h3.

50. Tf3×h3



Stellungsbeurteilung:

Die Partie sollte mit einem Remis enden. Weiße Gewinnversuche scheinen aussichtslos, da der offen stehende weiße König stets Damenschachgeboten ausgesetzt ist. Die Eroberung des Bauern f4, z. B. durch eine Aufstellung der Türme auf c4 und f3, wird Schwarz verhindern können.

50. ... Dd1-f1
 51. Th3-f3

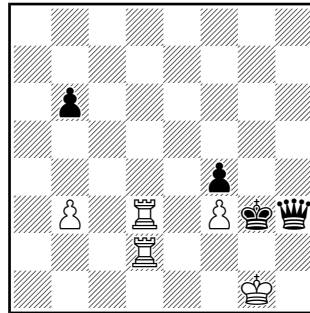
Schlechter ist 51. Tc2 Kg4 52. Th8? (52. f3+ Kg5) Kf3 53. Tg8 Dd3 54. Tgc8 Dh7+ 55. Kg1 Dg6+ 56. Kf1 Dg2+ 57. Ke1 Dg1+, und Schwarz gewinnt den Bauern f2. Trotzdem ist die Stellung immer noch remis.

51. ... Kg5-g4
 52. Tc3-d3 b6-b5

Ein guter Zug, weil dadurch die Bauernanzahl reduziert wird. Nicht so konsequent, aber durchaus spielbar, ist auch 52. ... De2 53. Kg2 De4 54. Kf1. Schwarz darf nun nur nicht in ein Bau-

ernendspiel überleiten, denn das ist für ihn verloren. Miles gibt folgende Variante an: 54. ... D×f3? 55. T×f3 K×f3 56. Ke1 Ke4 57. Ke2 Kd4 (57. ... f3 58. Kd2 Kd4 59. Kc2) 58. Kf3 Kc3 59. K×f4 K×b3 60. Ke5 K×a4 61. f4 b5 62. f5 b4 63. Kd4 b3 64. Kc3 Ka3 65. f6 b2 66. f7 b1D 67. f8D+ Ka4 68. Da8+ Kb5 69. D×b7+ nebst 70. D×b1.

53. a4×b5 b7-b6
 54. Td3-c3 Df1×b5
 55. Tf3-d3 Db5-e5
 56. f2-f3+ Kg4-h4
 57. Tc3-c2 De5-f5
 58. Tc2-d2 Df5-h3+
 59. Kh2-g1 Kh4-g3



60. Td2-f2 b6-b5?

Schwarz übersieht den folgenden taktischen Witz. Gut ist 60. ... Dc8 61. Tg2+ Kh3, nicht 61. ... Kh4? 62. Td5 mit nicht parierbaren Mattdrohungen.

61. Td3-d8 Dh3-h7
 62. Td8-g8+

Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

In der Partie konnte die Damenpartei die weiße Königsstellung öffnen und gleichzeitig am Königsflügel einen Freibauern bilden; inzwischen konnten die Türme jedoch eine gute Position einneh-

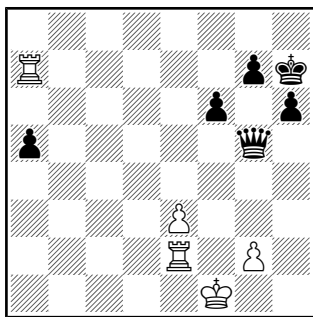
men, die darin bestand, daß sie sowohl den Vormarsch des Freibauern behinderten als auch die eigenen Damenflügelbauern schützten. Die seitliche Wirkung der Türme auf den Freibauern - die Türme wirkten auf der 3. und 4. Reihe - garantiert aber meist nicht das Unentschieden. In der Partie kam hinzu, daß der

weiße König sich am Kampf gegen den Freibauern beteiligen konnte. Nachdem Bauerngleichheit entstanden war, sollten Gewinnversuche der Turmpartei an der eigenen offenen Königsstellung scheitern; in der vorliegenden Partie führten sie aber tatsächlich zum Erfolg.

W. Alatorzew - I. Kan

Moskau 1935

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 d5 4. Lg5 Le7 5. e3 0-0 6. Dc2 Sbd7 7. Td1 b6 8. c×d5 e×d5 9. Da4 Lb7 10. La6 Dc8 11. L×b7 D×b7 12. Sf3 h6 13. Lh4 c6 14. 0-0 Tfe8 15. Tc1 Ld6 16. Tc2 a6 17. Se2 c5 18. L×f6 S×f6 19. d×c5 b×c5 20. Sc3 Le5 21. Da3 L×c3 22. T×c3 Se4 23. Tc2 Tac8 24. Td1 Ted8 25. h3 Db5 26. Dd3 Da5 27. b3 c4 28. b×c4 d×c4 29. T×c4 T×d3 30. T×c8+ Kh7 31. T×d3 D×a2 32. Kh2 D×f2 33. Ta8 Dg3+ 34. Kg1 Sf2 35. Td2 S×h3+ 36. Kf1 Sg5 37. S×g5+ D×g5 38. Te2 a5 39. Ta7 f6



Stellungsbeurteilung:

Weiß kann versuchen, den isolierten a-Bauern zu erobern, ohne den Bauern e3 zu verlieren. Da das aber wahrscheinlich wegen der offenen weißen Königsstellung nicht möglich ist, könnte es

zum Tausch des a-Bauern gegen den e-Bauern kommen. Die danach entstehende Stellung ist von Weiß durch umsichtiges Spiel remis zu halten. Wie? Das werden wir später erläutern.

40. Ta7-c7

Weiß möchte beide Türme vor den a-Bauern stellen.

40. ...	Dg5-f5+
41. Kf1-g1	h6-h5
42. Tc7-c3	Df5-e5
43. Tc3-a3	h5-h4
44. Te2-a2	g7-g5
45. Kg1-h1	

Durch den Vormarsch des h-Bauern könnte nach 45. Kf2 stets Dg3+ geschehen.

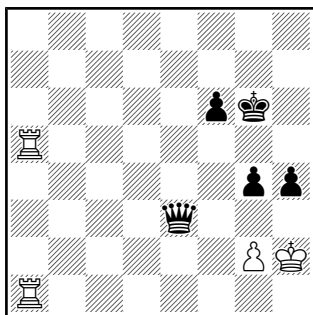
45. ...	Kh7-g6
46. Ta2-a1	

Bevor Weiß den Bauern a5 schlägt, schützt er sich vor Grundlinienschachs.

46. ...	De5-e4
---------	--------

Droht 47. ... h3.

47. Kh1-h2	g5-g4
48. Ta3×a5	De4×e3



Stellungsbeurteilung:

Wie schon oben erwähnt, kann Schwarz diese Stellung trotz seiner zwei gesunden Mehrbauern nicht gewinnen. Der Verteidigungsplan von Weiß besteht darin, einen Turm auf a1 stehen zu lassen und mit dem anderen Turm von der a-Linie aus die schwarzen Figuren anzugreifen. Diese können sich nur auf der g- und h-Linie vor Seitenangriffen verstecken. Weiß kann dann die Bauern am Vormarsch hindern oder diese angreifen. Das Bauernendspiel des weißen g-Bauern gegen den g- und h-Bauern ist in vielen Fällen remis, aber meist nur dann, wenn der weiße g-Bauer noch auf seinem Ausgangsfeld steht. Das ist auch hier der Fall. Weiß kann also auf Eroberung des Bauern f6 spielen.

- | | |
|------------|---------|
| 49. Ta5-a3 | De3-e5+ |
| 50. Kh2-h1 | De5-e2 |
| 51. Ta3-a2 | De2-e3 |
| 52. Ta2-a3 | De3-h6 |
| 53. Ta3-a6 | Dh6-f4 |

53. ... g3 54. Txf6+ Kxf6 55. Ta6+ Kg5 56. Txh6 Kxh6 57. Kg1 Kg5 58. Kh1 Kf4 59. Kg1 Ke3 60. Kh1 h3 61. Kg1 h2+ 62. Kh1 patt.

Nach 53. ... Dg5 kann Weiß das Unentschieden durch 54. Tf1 nebst 55. Taxf6 erzwingen.

- | | |
|------------|--------|
| 54. Ta6-a4 | Df4-f5 |
|------------|--------|

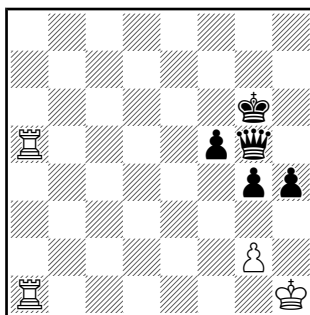
- | | |
|------------|--------|
| 55. Ta4-a5 | Df5-d3 |
| 56. Ta5-a3 | Dd3-d2 |
| 57. Ta3-a2 | Dd2-h6 |
| 58. Ta2-a6 | |

Es ist die gleiche Stellung wie nach dem 53. Zug von Weiß entstanden.

- | | |
|------------|--------|
| 58. ... | Dh6-g5 |
| 59. Ta6-a5 | |

59. Tf1 nebst 60. Taxf6 ist ebenfalls remis.

- | | |
|---------|-------|
| 59. ... | f6-f5 |
|---------|-------|



- | | |
|------------|--------|
| 60. Ta5-a8 | Dg5-e3 |
| 61. Ta8-a3 | De3-d2 |
| 62. Ta3-a2 | |

Remis.

Zusammenfassung:

Das Endspiel zweier Türme und einem auf seinem Ausgangsfeld stehenden g-Bauern gegen die Dame und den f-, g- und h-Bauern kann die Damenpartei trotz zweier Mehrbauern nicht gewinnen. Die Türme stellen sich auf die a-Linie und greifen die gegnerischen Figuren ständig von der Seite an. Wichtig ist, daß der g-Bauer der Turmpartei auf seinem Ausgangsfeld (hier g2) steht, weil in diesem Fall viele Bauernendspiele des g-Bauern gegen den g- und h-Bauern remis sind.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.5.1

Ein Mehrbauer der Damenpartei ist, sofern keine Doppelbauern vorhanden sind, mit einer gesunden Bauernmajorität auf einem der beiden Flügel verbunden. Durch geeignetes Vorrücken dieser Majorität kann normalerweise ein Freibauer gebildet werden. Im vorliegenden Abschnitt haben wir Stellungen betrachtet, in denen der König der Damenseite das Vorrücken seiner Majorität bzw. seines Freibauern unterstützt. Dabei besitzt nur die Damenpartei Gewinnchancen.

Wesentlich für die Stellungsbeurteilung ist, ob der König der Turmseite am Kampf gegen den Freibauern teilnehmen kann. Wenn alle Bauern sowie die Könige auf demselben Flügel stehen, dann hat keine der beiden Parteien Gewinnchancen. Wenn auf beiden Flügeln Bauern vorhanden sind und der König der Turmpartei auf der Seite der gegnerischen Bauernmajorität steht und damit den Vormarsch eines sich eventuell ergebenden Freibauern behindern kann, dann hat die Turmseite gute Remisaussichten, obwohl die sich - infolge des Vorgehens der Bauernmajorität - ergebende Öffnung der Königsstellungen der Turmseite Probleme bereiten kann.

Betrachten wir nun den Fall, daß auf beiden Flügeln Bauern stehen und daß die Könige sich auf entgegengesetzten Flügeln befinden, wobei gemäß unserer Voraussetzung der König der Damenseite seine Majorität bzw. seinen Freibauern unterstützt. Grundlegend für die Beurteilung dieses Stellungstyps ist, wie das nach Tausch der Dame und ihres Freibauern gegen die zwei Türme entstehende Bauernendspiel einzuschätzen ist. Wenn sich nicht abzeichnet, daß ein potentielles Bauernendspiel remis endet, dann hat die Turmpartei kaum Aussichten auf eine erfolgreiche Verteidigung.

Allgemein gilt, daß im Endspiel der Dame gegen die beiden Türme bei noch vorhandenen Bauern der Wirkungsgrad der Könige unterschiedlich ist. Während sich in der Regel der König der Turmpartei, so gut es irgend geht, verstecken muß (um sich vor Doppelangriffen der Dame zu schützen), kann sein Gegenüber aktiv am Kampfgesehen teilnehmen. Er kann sogar versuchen, gegnerische Bauern, sofern sich welche in seinem Wirkungskreis befinden, zu erobern oder zumindest anzugreifen, und so günstige Voraussetzungen für ein eventuelles Bauernendspiel zu schaffen.

Wir können festhalten: Der Plan der Damenseite besteht im Vorrücken und Umwandeln des Freibauern. Zuvor muß sie jedoch dafür Sorge tragen, daß ein eventuell entstehendes Bauernendspiel günstig für sie ist. Als Verteidigungspläne kommen in erster Linie in Frage:

1. Schlagen des von König und Dame gedeckten Freibauern, wenn das nach Abtausch der Schwerfiguren entstehende Bauernendspiel nicht verloren ist.
2. Zunächst Bauerneroberung durch die Türme, um danach ins Bauernendspiel gehen zu können.

In den Partien Smejkal - Ljubojevic und Fischer - Byrne sahen wir, daß der Freibauer verwertet wurde, weil in beiden Fällen ein potentielles Bauernendspiel gewonnen gewesen wäre. In keiner dieser Partien konnte der König der Turmpartei am Kampf gegen den Freibauern teilnehmen. Demgegenüber konnte in Miles - Short der Vormarsch des Freibauern gestoppt werden, weil der König der Turmpartei vor ihm stand. Ein Beispiel von Bauern nur auf einem Flügel - im Verhältnis von 3 zu 1 -

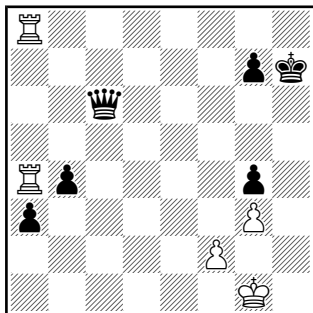
sahen wir in Alatorzew - Kan. Auch hier stand der König der Turmpartei vor der gegnerischen Majorität.

1.5.2 Vom König nicht unterstützte Freibauern

In den Partien dieses Abschnitts verfügt die Damenpartei über einen oder mehrere Freibauern, die nicht vom König unterstützt werden.

X. Mateu - A. Jusupow

Skien 1979



Schwarz am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Wegen der günstigen Aufstellung der Türme kann momentan keiner der beiden verbundenen Freibauern vorrücken. In Gefahr, erobert zu werden, befinden sie sich jedoch auch nicht. Der schwarze König kann seine Freibauern nicht unterstützen, so daß die Dame allein für deren Umwandlung sorgen muß. Dabei sollte die gelockerte weiße Königsstellung ausgenutzt werden können. Die Stellung ist deshalb für Schwarz gewonnen. Als Verteidigungsmotiv kommt das Opfer eines Turms für die beiden Freibauern in Betracht mit dem Ziel, eine Festung zu errichten.

1. ... Dc6–d6
2. Ta8–a6

Auch die Alternativen ändern am Ergebnis nichts, leisten teilweise aber hartnäckigeren Widerstand:

(a) 2. Kg2 Dd5+ 3. Kg1 Dd1+ 4. Kg2 b3 5. T×a3 Df3+ 6. Kg1 b2 7. Ta1 D×a8! 8. T×a8 b1D+ 9. Kh2 Df1 10. Tf8 (nach 10. Ta2 läuft der schwarze König einfach bis nach f3) g6 11. Tf6 Kg7 12. Tf4 Kg8 13. Tf6 g5 14. Tf5 Kg7! und der Turm muß die f-Linie verlassen: 15. T×g5+ Kf6 16. Th5 D×f2+ 17. Kh1 D×g3! 18. Tf5+ Ke6 19. Tf6+ Kd5 20. Tf5+ Ke4 mit Aufhebung der Pattstellung.

(b) 2. T8a5 Dd1+ 3. Kg2 b3 4. T×a3 Df3+ 5. Kg1 b2 6. T×f3 (6. Ta1 Dc3!) b1D+ 7. Kg2 De4!.

(c) 2. T8a7 Dd1+ 3. Kg2 b3 4. T×a3 b2.

(d) 2. T4a6 Dd1+ 3. Kg2 b3 4. T×a3 Df3+, siehe Variante (a).

2. ... Dd6–d1+
3. Kg1–g2

Auf 3. Kh2 wäre 3. ... Df1! gefolgt.

3. ... b4–b3
4. Ta4×a3 Dd1–f3+

Nach 4. ... b2? 5. Tb6 b1D 6. T×b1 D×b1 7. Te3 hätte Weiß sein Ziel erreicht und sich eine Festung gebaut.

5. Kg2–g1 b3–b2
6. Ta3–a1 Df3–f6!

Weiß gibt auf.

Zusammenfassung:

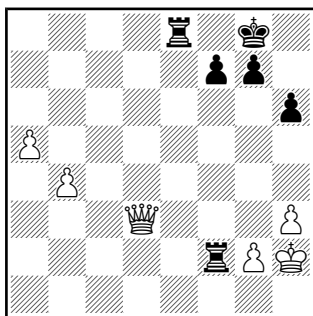
Die Damenpartei gewann, weil sie die unsichere gegnerische Königsstellung ausnutzen konnte. Die Partie bestätigt

die These, daß die Damenpartei neben zwei verbundenen Freibauern noch einen weiteren Vorteil besitzen muß, um zu gewinnen. Zusätzliche Vorteile kön-

nen sein: Eine unsichere Königsstellung, weit vorgerückte Freibauern, ungünstige Turmstellung oder auch, daß kein Festungsaufbau möglich ist.

L. Portisch - W. Smyslow

Havanna 1964



Schwarz am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Weiß hat zwei verbundene Freibauern am Damenflügel. Der erste Eindruck ist der, daß Weiß einfach durch weiteres Vorrücken dieser Freibauern gewinnt. Schwarz muß versuchen, die weißen Freibauern zu erobern oder am Vorgehen zu hindern. Wenn es Schwarz gelingen sollte, einen Turm gegen beide Freibauern zu opfern, dann könnte er mit dem verbleibenden Turm eine Festung aufbauen. Die letztgenannte Möglichkeit scheint sehr realistisch. Ohne daß wir Varianten berechnen, können wir vermuten, daß Schwarz ein Unentschieden erreicht. Die Möglichkeit eines schwarzen Gegenangriffs auf g2 besteht nicht: 45. ... Tee2 46. Dd5 deckt g2.

45. ... Tf2-b2

45. ... Ta2 ist ebenfalls gut. Schwarz greift die Freibauern von hinten an, weil den Türmen hinter den Freibauern mehr

Felder zum Manövrieren zur Verfügung stehen als vor ihnen und weil die Türme seitlich gegen den weißen König wirken.

46. Dd3-b5

Auf 46. b5 folgt 46. ... Te5 47. a6 Tbxb5 48. a7 Ta5 49. Dd8+ Kh7 50. a8D Txa8 51. Dxa8 Te6, und Schwarz errichtet eine Festung.

46. ... Te8-e4

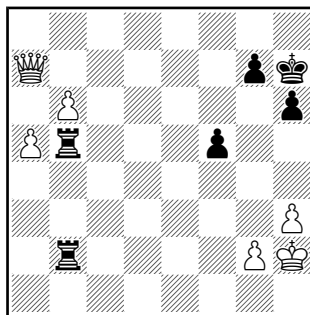
47. Db5-b8+ Kg8-h7

48. b4-b5 Te4-b4

Schwarz hat es geschafft, beide Türme hinter die Freibauern zu bringen.

49. b5-b6 Tb4-b5

50. Db8-a7 f7-f5



Mit ausgeglichener Stellung. Der weiße König kann sich seinen beiden Freibauern nicht nähern, da Schwarz mit seinem Turm b2 ständig Schach auf der b-Linie geben kann.

51.	Da7-a8	Tb2-b1
52.	Kh2-g3	Tb1-b3+
53.	Kg3-f2	Tb3-b2+
54.	Kf2-g1	Tb2-b1+
55.	Kg1-h2	Tb1-b2
56.	Da8-a6	Tb2-b1
57.	Da6-a8	

Remis.

Zusammenfassung:

Verbundene Freibauern der Damenpartei können mit alleiniger Unterstützung der Dame nicht zur Umwandlung geführt werden. Um zu gewinnen, hätte

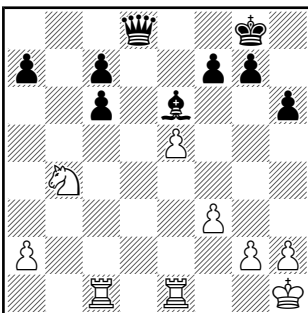
Weiß neben dem Freibauernpaar ein zusätzliches Stellungsplus benötigt. Schwarz gelang es, die beiden verbundenen Freibauern am Vorrücken zu hindern. Die Ursachen hierfür waren:

1. Der weiße König konnte seine Freibauern nicht unterstützen. 2. Schwarz konnte eine Festung anstreben. 3. Der schwarze König war vor Damenschachs gut geschützt.

In der Ausgangsstellung bestand der schwarze Plan darin, seine Türme hinter den verbundenen Freibauern zu postieren.

M. Tal - E. Jimenez Havanna 1963

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6 4. d4 exd4 5. e5 d5 6. Lb5 Se4 7. Sxd4 Ld7 8. Lxc6 bxc6 9. 0-0 Lc5 10. Le3 De7 11. f3 Sd6 12. Lf2 Sf5 13. Te1 Sxd4 14. Lxd4 0-0 15. Sc3 Tfb8 16. Tb1 Tb4 17. Se2 Tab8 18. b3 Lxd4 19. Sxd4 Dc5 20. c4 dxc4 21. Kh1 cxb3 22. Sxb3 De7 23. Tc1 h6 24. Sc5 Le6 25. Sa6 Td8 26. Dxd8+ Dxd8 27. Sxb4



Stellungsbeurteilung:

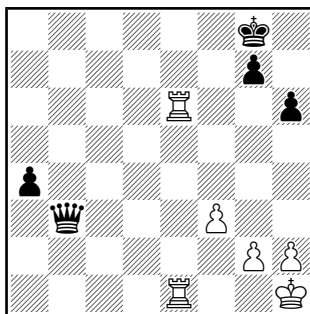
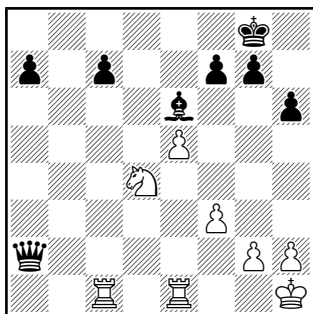
Schwarz hat die Dame und einen Bauern für zwei Türme. Bei Anwesenheit von Leichtfiguren ist das ein für die Da-

menpartei günstiges Materialverhältnis. Nachteilig für Schwarz ist jedoch sein isolierter Doppelbauer. Die weißen Figuren wirken gut zusammen, insbesondere sind die Türme verbunden; aber auch in der schwarzen Figurenstellung sind keine Schwächen zu erkennen. Die Könige stehen beide sicher. Schwarz kann versuchen, seine Damenflügelbauern in Bewegung zu setzen. Aufgrund der Vereinzelung der Bauern könnten diese möglicherweise blockiert werden. Weiß kann versuchen, seine Königsflügelmehrheit in Bewegung zu setzen. Das hätte jedoch eine unsichere Königsstellung zur Folge. Insgesamt kann man sagen, daß die Chancen etwa ausgeglichen sind.

27. ... Dd8-d2

In Betracht kommt auch 27. ... c5 28. Sc6 (28. Txc5? Dd2 29. Tb1 oder Sc2 29. ... Lf5) Dd2.

28. Sb4xc6 Dd2xa2
29. Sc6-d4



Stellungsbeurteilung:

Nach einem Abtausch der Leichtfiguren wäre die Stellung für Weiß leicht gewonnen. Er würde die schwarzen Damenflügelbauern erobern, und anschließend garantiert seine Königsflügelmehrheit den Sieg. Vier Gründe machen die Eroberung der Damenflügelbauern so leicht: Erstens sind sie isoliert, zweitens sind sie nicht weit vorgerückt, drittens werden sie nicht von ihrem König gedeckt, viertens steht der weiße König sicher.

Grundsätzlich gilt, daß die Dame auf sich allein gestellt häufig ziemlich hilflos ist. Sie benötigt Leichtfiguren, mit denen sie zusammen wirken kann. Schwarz muß 29. ... Lc4 spielen mit ausgeglichenen Chancen, z. B. 30. Tc2 Da4 oder 30. f4? Df2 mit der Drohung 31. ... Ld5.

- | | |
|------------|--------|
| 29. ... | a7-a5? |
| 30. Sd4×e6 | Da2×e6 |
| 31. Tc1×c7 | De6-b6 |
| 32. e5-e6 | f7×e6 |
| 33. Tc7-e7 | a5-a4 |
| 34. Te7×e6 | Db6-b3 |

Weiß will im folgenden den Bauern a4 erobern. Hierzu versucht er, seine Türme vor dem Bauern zu verdoppeln. Durch den Angriff des Bauern von vorne ist gleichzeitig der eigene König geschützt, was bei einem Angriff von hinten nicht der Fall ist.

- | | |
|------------|--------|
| 35. Te6-e3 | Db3-b2 |
| 36. Te3-e2 | Db2-c3 |

Wenn Schwarz 36. ... Da3 spielt, dann erzwingt Weiß die Turmverdoppelung auf der a-Linie durch 37. Tg1 Kh7 38. Tee1 Db2 39. Tb1 Dc3 40. Ta1 Db3 41. Tf1 nebst Tf1-f2-a2.

- | | |
|------------|--------|
| 37. Te1-d1 | Dc3-c4 |
|------------|--------|

37. ... Da3 hätte die Turmverdoppelung auf der a-Linie verzögert. Weiß gewinnt danach mit 38. Tee1 oder auch durch 38. Tg1 nebst 39. Tee1 wie in der Anmerkung zum vorigen Zuge.

- | | |
|------------|--------|
| 38. Te2-d2 | Kg8-h7 |
| 39. Td1-a1 | Dc4-c3 |
| 40. Td2-a2 | Dc3-b3 |
| 41. Ta2×a4 | Db3-b2 |
| 42. Ta4-a7 | Db2-d4 |
| 43. Ta7-a4 | Dd4-c3 |
| 44. Ta1-d1 | Dc3-b3 |
| 45. Ta4-d4 | Db3-c2 |
| 46. Td4-d7 | Dc2-a4 |
| 47. h2-h3 | Da4-b3 |
| 48. Td1-e1 | Db3-b4 |

49. Te1–e7

Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

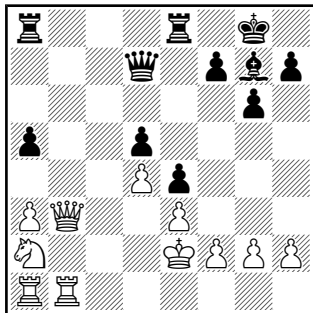
Schwarz hat nicht erkannt, daß die Stellung nach Abtausch aller Leichtfiguren

für ihn verloren war. Allgemein gilt, daß zusätzliche Leichtfiguren für die Damenpartei vorteilhaft sind. Die Partie demonstriert gut, wie die Turmpartei einen isolierten gegnerischen Freibauern erobern kann.

A. J. Miles - Lj. Ljubojevic

Linares 1985

1. c4 e5 2. Sc3 Sc6 3. e3 Sf6 4. Dc2 g6
5. a3 Lg7 6. b4 0-0 7. Lb2 Te8 8. b5 Sa5
9. Sf3 c6 10. Le2 d5 11. cxd5 cxd5 12.
d4 e4 13. Se5 Sd7 14. Sxd7 Dxd7 15.
Da4 b6 16. Sa2 Lb7 17. Lc3 Sc4 18.
Db3 a6 19. bxa6 Lxa6 20. Lb4 Sa5 21.
Lxa5 Lxe2 22. Kxe2 bxa5 23. Thb1



23. ... Te8–b8

Ein sehr guter Zug, der aber auch nötig ist, da die Drohung Sc3 mit lästigem Druck auf den Bauern d5 pariert werden muß.

24. Db3xb8+

Nach dem Tausch der Dame gegen die zwei Türme wird Schwarz den a-Bauern erobern können. Danach steht der Schwarze mit einem Mehrbauern etwas besser. Außerdem hat der weiße König noch keinen sicheren Platz. Die Frage

ist, ob Weiß etwas Besseres hat. Auf die gleiche Stellung könnte 24. Dc2 Tc8 (24. ... Dd6) 25. Db3 (25. Dd2 Da4) Tab8 hinauslaufen, während nach 24. Dd1 Dd6 Schwarz einen Bauern unter günstigen Umständen gewinnen würde.

24. ... Ta8xb8
25. Tb1xb8+ Lg7–f8
26. Ta1–c1 Kg8–g7
27. Tb8–b3

Auf 27. Tc3 folgt 27. ... Dg4+.

27. ... a5–a4
28. Tb3–c3 Dd7–b5+
29. Ke2–e1 Db5–b2
30. Sa2–b4

Auch nach 30. T1c2 Db1+ 31. Ke2 (31. Kd2 Df1) Lxa3 gewinnt Schwarz den a-Bauern.

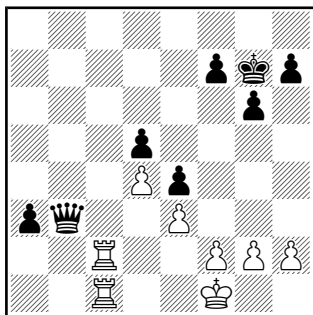
Nach 30. T3c2 Db3 (30. ... Dxa3 31. Kf1 ist ebenfalls gut für Schwarz) 31. Sb4 Lxb4 32. axb4 a3 ergibt sich eine ähnliche Stellung wie nach dem Partiezug.

30. ... Lf8xb4
31. a3xb4 a4–a3
32. Tc3–c2 Db2xb4+
33. Ke1–f1

Danach, aber auch nach 33. Td2 a2 34. Ta1 Db1+ 35. Tdd1 Db2 kann Weiß den a-Bauern nicht erobern. Die Eroberung des a-Bauern durch 33. Kd1 Db3 34.

Kd2 a2 35. Ta1 Dd3+ 36. Kc1 Df1+ 37. Kb2 auf Kosten des g- und h-Bauern wäre hoffnungslos für Weiß.

33. ... Db4-b3



Stellungsbeurteilung:

Weiß kann den a-Bauern nicht erobern. Er kann auch nicht verhindern, daß dieser bis auf die zweite Reihe vorrückt. Die Umwandlung des a-Bauern kann Weiß nur vermeiden, indem er entweder beide Türme auf die Grundlinie stellt oder indem er einen Turm auf der Grundlinie beläst und den anderen Turm hinter den Freibauern stellt. Die zweite Möglichkeit hat den Vorteil, daß der Turm von der a-Linie aus seitlich gegen den schwarzen Königsflügel wirkt, jedoch den Nachteil, daß nach 34. Tc8 a2 35. Ta8 Db1 36. Te1 die weißen Figuren auf der Grundlinie total gelähmt stehen. An dieser Stelle ist schwer zu entscheiden, welche Turmaufstellung für Weiß die günstigere ist. Erwähnt sei, daß Weiß die zweite Aufstellung wegen 34. Tc8 Da4 nicht erzwingen kann. Egal wie die Türme stehen, durch die Umwandlungsdrohung des Bauern a2 sind sie so stark gebunden, daß Weiß es schwer haben wird, ein Remis zu erreichen. Schwarz wird durch Vorrücken seiner Königsflügelbauern und seines Königs am Königsflügel Drohungen schaffen, wobei ihm die große Beweg-

lichkeit der Dame zugute kommt, die im entscheidenden Augenblick z. B. über b8 auf den Königsflügel schwenken könnte.

34. Tc2-c7?

Eine Ungenauigkeit, die zum Verlust hätte führen sollen. Weiß signalisiert, daß er einen Turm hinter dem Freibauern postieren möchte, dazu hätte er aber 34. Tc8 spielen müssen.

Mit Tc2-d2-d1 hätte Weiß beide Türme auf die Grundlinie stellen können.

34. ... a3-a2?

Schwarz hätte den letzten fehlerhaften gegnerischen Zug durch 34. ... Db8 ausnutzen können. Es droht 35. ... a2 36. T7c2 Db1 mit sofortigem schwarzen Gewinn. Weiß muß daher 35. T7c3 spielen. Nach 35. ... D×h2! (35. ... a2 36. Td1 Db2 37. Tcc1) 36. g3 h5 37. Ke2 Dg2 38. T×a3 Df3+ 39. Ke1 g5 40. Ta7 h4 entscheidet der h-Bauer, z. B. 41. g×h4 g×h4 42. Tcc7 h3 43. T×f7+ D×f7 44. T×f7+ K×f7 45. Kf1 Kg6, und Schwarz gewinnt das Bauernendspiel. In dieser Variante wird der schwarze h-Bauer deswegen so mächtig, weil der weiße König und der Bauer f2 die Türme daran gehindert haben, auf die h-Linie zu schwenken.

Der Partiezug läßt vermuten, daß sich die Kontrahenten nicht darüber einig sind, ob ein Turm hinter dem a-Bauern günstig steht. Weiß strebt das an, und Schwarz läßt das zu, obwohl er es einfach durch 34. ... Da4 hätte verhindern können.

35. Tc7-a7?

Die Partiefortsetzung zeigt, daß nur die Aufstellung der Türme auf der Grundreihe dem Weißen Remischancen geboten hätte, also 35. Te1 Db2 36. Tcc1. Die Ursache hierfür liegt aber nicht in

der Aufstellung der Türme, sondern in der des Königs. Nach dem Partiezug hätte 35. ... Db1 36. Te1 die weißen Figuren auf der Grundlinie vollkommen lahmgelegt. Insbesondere würde der König auf f1 festgehalten werden, so daß Schwarz im Bedarfsfalle ein Schach auf der Diagonalen a6-f1 geben könnte. Daß diese Möglichkeit tatsächlich partienteilscheidend ist, ist sicherlich schwer vorauszusehen.

35. ... Db3-b2

Sofortiges 35. ... Db1 36. Te1 wäre konsequent gewesen.

36. Tc1-e1 g6-g5?

Es hätte 36. ... Db1 folgen müssen; denn nach dem Partiezug könnte Weiß mit 37. Kg1 seinen König von der Diagonalen a6-f1 entfernen, wonach ein Remis wahrscheinlich wäre. Statt dessen beantwortet Weiß den letzten schwarzen fehlerhaften Zug mit dem Gegenfehler

37. g2-g3?

37. g4? scheitert an 37. ... Db8 mit Eroberung des h- und g-Bauern.

Der Partiezug ermöglicht Kf1-g2, deswegen spielt Schwarz

37. ... Db2-b1

wonach die Welt für ihn wieder in Ordnung ist.

38. Ta7-a8 Kg7-g6

39. h2-h3

Nach 39. g4 würde Schwarz gewinnen, wenn er erzwingen könnte, daß der Turm a8 ziehen muß. Das erreicht er durch 39. ... Kg7 40. h3 h6 und nun:

(a) 41. Ta7 Db8 42. T×a2 Dh2.

(b) 41. Ta6 (oder Ta4) Db5+.

(c) 41. Ta5 Db8 42. T×a2 (42. Kg2 Db4 oder 42. T×d5 Da8) Dh2.

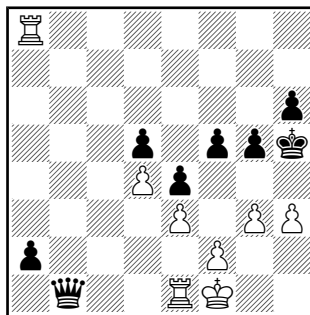
(d) 41. Ta3 Db8 42. T×a2 (42. Kg2

Db4) Dh2.

39. ... f7-f5

40. Ta8-a6+ Kg6-h5

41. Ta6-a8 h7-h6



42. Ta8-a7

Der von Schwarz vorbereitete Vorstoß f5-f4 wäre auch durch 42. Ta5 nicht zu verhindern gewesen; denn darauf könnte Schwarz durch das Dreiecksmanöver 42. ... Dd3+ 43. Te2 (43. Kg2 Dd2) Dd1+ 44. Te1 Db1 die gleiche Stellung mit Weiß am Zuge erreichen, wonach sich der Turm von der 5. Reihe wegen Zugzwanges entfernen müßte.

42. ... f5-f4

43. e3×f4 g5×f4

44. g3×f4 Kh5-h4

45. Ta7-a3 h6-h5

46. f4-f5 Kh4-g5

47. Ta3-a5

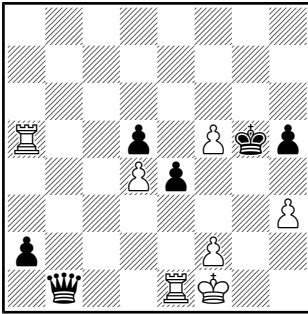
Um die gleiche Stellung mit Weiß am Zuge zu erreichen, leitet Schwarz mit seinem folgenden Zug ein Dreiecksmanöver der Dame ein.

47. ... Db1-d3+

48. Te1-e2 Dd3-d1+

49. Te2-e1 Dd1-b1

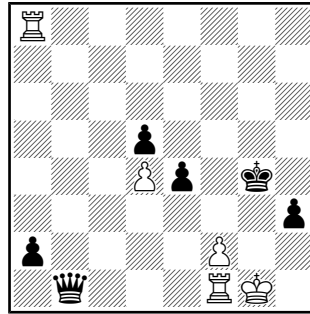
Nun ist die gleiche Stellung wie nach dem 47. Zug von Weiß entstanden, jedoch mit Weiß am Zuge.



50. Ta5-a8

Oder 50. h4+ Kf6.

- | | |
|-------------|--------|
| 50. ... | Kg5xf5 |
| 51. Ta8-f8+ | Kf5-g5 |
| 52. Tf8-a8 | Kg5-h4 |
| 53. Ta8-a3 | Db1-b2 |
| 54. Ta3-a8 | Kh4xh3 |
| 55. Kf1-g1 | Db2-b1 |
| 56. Ta8-a3+ | Kh3-g4 |
| 57. Te1-f1 | h5-h4 |
| 58. Ta3-a8 | h4-h3 |



Die Drohung 59. ... h2+ 60. Kg2 Dxf1+ 61. Kxf1 h1D ist nicht zu parieren. Weiß gibt auf.

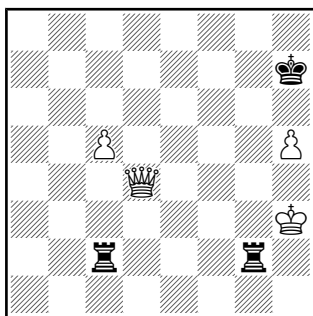
Zusammenfassung:

Die Partie ist ein lehrhaftes Beispiel dafür, daß ein weit vorgerückter isolierter Freibauer der Damenpartei meist nicht erobert werden kann. Zudem ist er auch noch wegen der Umwandlungsdrohung so stark, daß die Türme durch ihn vollständig gebunden sind. Im Gegensatz dazu kann ein nicht weit vorgerückter isolierter Freibauer in der Regel von der Turmpartei erobert werden.

J. R. Capablanca - B. Kostic

New York 1918

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. S×e5 d6 4. Sf3 S×e4 5. d4 d5 6. Ld3 Le7 7. 0-0 Sc6 8. c4 Sf6 9. c×d5 S×d5 10. Sc3 0-0 11. Te1 Le6 12. Se4 Sf6 13. Sfg5 Lf5 14. S×f6+ L×f6 15. L×f5 L×g5 16. d5 Sb4 17. Te4 a5 18. Dh5 h6 19. Tg4 L×c1 20. T×c1 Ta6 21. Le4 f5 22. L×f5 D×d5 23. T×g7+ K×g7 24. Dg4+ Kh8 25. T×c7 Dg8 26. Th7+ D×h7 27. L×h7 K×h7 28. Dd7+ Kg8 29. a3 Tc6 30. h4 Sa6 31. D×b7 Tff6 32. Db5 Tc5 33. De8+ Kg7 34. De7+ Tf7 35. Dd6 Tc1+ 36. Kh2 Sc5 37. h5 Tf6 38. Dc7+ Tf7 39. Dg3+ Kf8 40. Dd6+ Kg8 41. D×h6 Tc4 42. Dg5+ Kf8 43. b3 Tc2 44. Dd8+ Kg7 45. Dd4+ Kh7 46. b4 a×b4 47. a×b4 Tf×f2 48. b×c5 T×g2+ 49. Kh3



Stellungsbeurteilung:

Weiß steht materiell überlegen und hat mit seinen beiden Freibauern ein Gewinnpotential. Beide Könige stehen offen, was in vorliegender Stellung günstiger für Weiß zu sein scheint: Die schwarzen Türme können kaum ihre gegenseitige Deckung aufgeben, da die

Gefahr bestehen würde, daß Weiß einen Turm mit Hilfe geeigneter Damenschachs erobert. Der schwarze König ist wegen seiner Randstellung in seiner Bewegungsfreiheit eingeengt, so daß Weiß ihn mit Dame und seinem Bauern h5 bedrohen kann. Aus dem Gesagten ist klar, daß Schwarz ums Remis kämpfen muß. Welche Möglichkeiten hat er dazu? Er muß versuchen, einen Bauern zu erobern oder er muß den weißen König in Bedrängnis bringen.

49. ... Tg2-d2

50. Dd4-e4+

50. De3 Th2+ 51. Kg3 Tcg2+ 52. Kf4 Tf2+ mit Dauerschach, da der weiße König wegen Tf2-e2 nicht die e-Linie betreten darf.

50. ... Kh7-g7

51. c5-c6 Tc2-c3+

52. Kh3-g4 Td2-c2

53. De4-e5+ Kg7-h7

54. De5-e7+ Kh7-h6

55. De7-f8+ Kh6-h7

56. h5-h6 Tc2-g2+

Remis.

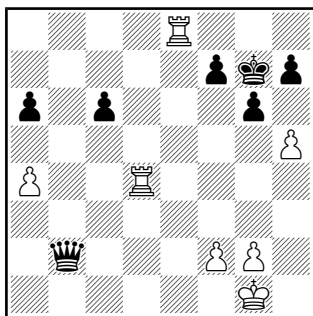
Zusammenfassung:

Die Turmpartei konnte sich gegen zwei Freibauern verteidigen. Sie hat die offene gegnerische Königsstellung ausgenutzt. Die Damenpartei konnte nicht verhindern, daß die Türme entweder Dauerschach geben oder sich mit Hilfe eines Schachs in der c-Linie hinter einem der Freibauern verdoppeln.

D. Janowski - J. R. Capablanca

New York 1918

1. d4 d5 2. Sf3 Sf6 3. c4 e6 4. Lg5 dxc4
5. e3 c5 6. Sc3 a6 7. a4 cxd4 8. exd4
Lb4 9. Lxc4 Dc7 10. De2 Se4 11. 0-0
Sxg5 12. Sxg5 De7 13. Dh5 g6 14. Dh6
Df8 15. Dh4 Le7 16. Dg3 Lxg5 17.
Dxg5 Sd7 18. Sd5 Dd6 19. Tfe1 0-0 20.
Sf6+ Sxf6 21. Dxf6 Dd8 22. De5 Ld7
23. d5 exd5 24. Lxd5 Lc6 25. Lxc6
bxc6 26. Tad1 Db6 27. h4 Tab8 28. h5
Dxb2 29. Td4 Tfe8 30. Dxe8+ Txe8 31.
Txe8+ Kg7



Stellungsbeurteilung:

Schwarz hat einen Mehrbauern. Die schwarzen Bauern am Damenflügel sind vereinzelt und werden nicht von ihrem König gedeckt. Der weiße König steht gut vor Damenschachs geschützt. Trotzdem wird Weiß die schwarzen Damenflügelbauern nicht erobern können, ohne daß er seine Bauern auf a4 und h5 verliert oder ohne daß sein König Dauerschachdrohungen ausgesetzt ist. Die Chancen sind als gleich anzusehen.

32. Td4-h4

Weiß klammert sich an seinen Bauern h5. Wie wir sehen werden, geht dieser nur dann nicht verloren, wenn Weiß zur Lockerung seiner Königsstellung bereit ist.

Wenn Weiß mit einem Remis einverstanden wäre, dann hätte er dies leicht durch sofortiges Angreifen der schwarzen Damenflügelbauern erreichen können, z. B. 32. Tc4 Db3 33. Tc1 gxh5 34. Tc8 Dxa4 35. T8xc6, und Weiß droht mit dem Turm c6, ständig die Dame anzugreifen. Auch nach 32. Tc4 Db1+ 33. Kh2 Df5 34. hxg6 hxg6 35. f3 hätte keine der beiden Parteien eine reale Gewinnchance. Insbesondere würde der Weiße die gegnerischen Damenflügelbauern nicht erobern können, ohne in Dauerschachgefahr zu geraten.

32. ... Db2-c1+

33. Kg1-h2 Dc1-h6

34. f2-f4

Es drohte 34. ... g5. Weiß beginnt, seine Königsstellung zu lockern und seinen Turm h4 vom Spiel auszuschließen. Nach 34. Te1 g5 35. Tc4 Dxh5+ 36. Kg1 hätte Schwarz einen Mehrbauern und eine gesunde Bauernmehrheit am Königsflügel, trotzdem hätte Schwarz keine Gewinnchancen. Weiß würde einfach seine Türme auf der c-Linie verdoppeln und mit einem Turm ständig die Dame oder den Bauern a6 angreifen.

34. ... g6xh5

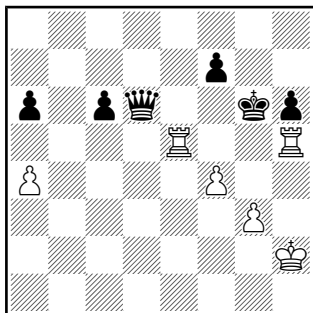
35. Te8-e5 Dh6-d6

36. g2-g3

Auf sofort 36. Thxh5 Dd4 gewinnt Schwarz einen Bauern.

Auf 36. Texh5 wäre 36. ... h6 ein Fehler wegen 37. Txh6 Dxh6? 38. Txh6 Kxh6 39. g4, und Weiß hat ein gewonnenes Bauernendspiel. Richtig wäre 36. ... c5 37. Txh7+ Kf8, z. B. mit der Folge 38. T7h6 Dc7 39. Txa6 c4 40. Thh6 c3 41. Thc6 Dxf4+ 42. Kh3 c2 43. Ta8+ Kg7 44. Tac8 mit ausgeglichener Stellung.

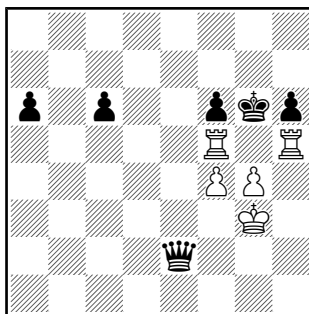
36. ... h7-h6
37. Th4×h5 Kg7-g6



38. g3-g4?

Der Verlustzug, denn hiernach beraubt sich der weiße König jeglichen Bauernschutzes. Schwarz drohte 38. ... Dd1 mit Angriff auf den Turm h5 und den Bauern a4. Dem hätte Weiß durch 38. Ta5 Dd1 39. Thc5 f6 40. Kh3 begegnen können. Schwarz käme nicht weiter, z. B. 40. ... Kf7 (um zu seinen Damenflügelbauern zu laufen) 41. Kh4 (droht 42. T×a6) 41. ... Dh1+ 42. Kg4 Ke6 43. Tf5 (43. T×a6? f5+ 44. T×f5 Dd1+ nebst 45. ... K×f5), und Weiß sollte die Stellung remis halten können.

38. ... f7-f6
39. Te5-f5 Dd6-d2+
40. Kh2-g3 Dd2-d3+
41. Kg3-f2 Dd3-d2+
42. Kf2-g3 Dd2-e1+
43. Kg3-g2 De1-d1
44. Kg2-g3 Dd1-b3+
45. Kg3-f2 Db3×a4
46. Kf2-g3 Da4-b3+
47. Kg3-f2 Db3-c2+
48. Kf2-g3 Dc2-e2



Weiß kann die Sperre auf der 5. Reihe nicht aufrechterhalten. Auf 49. Ta5 oder 49. Tc5 gewinnt 49. ... De3+ nebst 50. ... D×f4. Auf 49. Kh3 gewinnt 49. ... Df3+ 50. Kh4 Dg2 mit der Mattdrohung 51. ... Dh2.

49. Th5-h2 De2-e3+
50. Kg3-h4 c6-c5
51. Th2-c2 c5-c4
52. Tc2-a2

52. T×c4 verliert den Turm nach 52. ... De1+ 53. Kh3 Df1+ nebst 54. ... D×c4. In dieser Zugfolge zeigt sich für Weiß der Nachteil seiner offenen Königsstellung.

52. ... c4-c3
53. Ta2-g2 De3-e4
54. Tg2-g1 De4-e2
55. Tg1-g3 c3-c2

Weiß gibt auf.

Zusammenfassung:

Weiß hat sich an seinen h-Bauern geklammert. Dadurch hat er seine Königsstellung gelockert und wurde gezwungen, das Vorrücken der schwarzen Damenflügelbauern durch die horizontale Verbindung seiner Türme zu verhindern. Hätte er rechtzeitig eine vertikale Aufstellung seiner Türme angestrebt, dann hätte er weniger Schwierigkeiten gehabt. Wir können also aus dieser Partie

zwei Lehren ziehen:

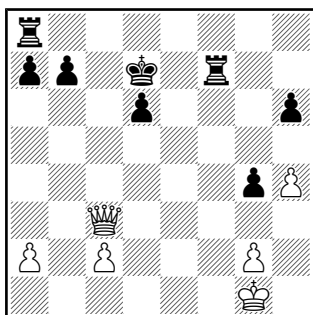
1. Die Turmpartei muß eine offene Königsstellung unbedingt vermeiden. Durch sie wird die Bewegungsfreiheit der Türme vermindert, da immer die Gefahr besteht, daß ein Turm mit Hilfe geeigneter Damenschachs erobert wird.

2. Die Türme sollten das Vorrücken eines gegnerischen Freibauern durch vertikale Aufstellung der Türme behindern. Die vertikale Aufstellung ist im Gegensatz zur horizontalen die aktive Möglichkeit, da durch sie eine Eroberung des Freibauern droht.

J. Mieses - H. Pillsbury

Wien 1903

1. e4 e5 2. f4 e×f4 3. Sf3 g5 4. h4 g4 5. Sg5 h6 6. S×f7 K×f7 7. Lc4+ d5 8. L×d5+ Ke8 9. d4 Sf6 10. Sc3 Lb4 11. L×f4 S×d5 12. e×d5 D×d5 13. 0-0 L×c3 14. b×c3 Sc6 15. Dd2 Le6 16. Tae1 Kd7 17. c4 D×c4 18. T×e6 K×e6 19. d5+ Kd7 20. d×c6+ K×c6 21. Le5 The8 22. Tf4 Dc5+ 23. Ld4 Dd6 24. Tf6 Te6 25. Dc3+ Kd7 26. Tf7+ Te7. Weiß, der mit einer Qualität und einem Bauern im Rückstand ist, erzwingt nun den Abtausch seines zweiten Turms und seines Läufers gegen die Dame, so daß das Spiel Dame gegen zwei Türme und einen Bauern entsteht: 27. Lc5 T×f7 28. L×d6 c×d6.



Stellungsbeurteilung:

Die gegenwärtige Struktur und Anzahl der Bauern ist instabil, da Weiß - bei drei ungedeckten schwarzen Bauern -

mindestens einen Bauern gewinnen wird. Der schwarze König steht völlig offen, er kann durch den isolierten Bauern d6 kaum Schutz finden. Die Dame kommt daher sofort zum Angriff. Dagegen haben die Türme zwar Bewegungsfreiheit (drei offene Linien), und die weiße Königsstellung wäre anfällig, sobald die Türme zusammenarbeiten würden, jedoch hat Schwarz Entwicklungsrückstand (Turm a8). Weiß ist im Vorteil, da die Dame zuerst zum Angriff kommt.

Plan für Weiß: die Dame muß sofort aktiv werden und durch Bauerngewinn einen Freibauern bilden. Schwarz muß zunächst versuchen, die für ihn wichtigen Bauern zu halten und den Turm a8 zu aktivieren.

29. Dc3-b3 Kd7-e8?

Wie wir sehen werden, kann Weiß nach diesem Zug forciert gewinnen. Dagegen bot die Turmaktivierung 29. ... Taf8 noch Remischancen für Schwarz, obwohl nun die Dame mindestens zwei Bauern erobert, z. B. 29. ... Taf8 30. D×b7+ Ke6 31. De4+ Kd7 32. D×g4+ Kc7 33. Dd4 Kc6 34. De4+ Kd7 35. De3, oder 30. ... Kd8 31. Db8+ Kd7 32. D×a7+.

30. Db3-e6+

Die Dame hat mit Tempo eine dominierende Position erreicht (Angriff gegen drei Bauern, der Turm a8 wird durch seinen König am Eingreifen gehindert).

30. ... Ke8–f8

Welchen der drei Bauern soll die Dame (zuerst) schlagen? Der g-Bauer scheidet aus, denn die Dame würde zweimal ohne Schachgebot ziehen (31. D×g4, und die Dame hat kein Schach), so daß Schwarz Zeit hätte, die Türme zu aktivieren. Der entscheidende Gesichtspunkt für die Wahl zwischen dem h- und dem d-Bauern ist, welche der weißen Bauern als spätere Freibauern in Frage kommen. Wenn es gelänge, nach dem h-Bauern auch den g-Bauern zu erobern, so hätte Weiß ein verbundenes Freibauernpaar, das vom König unterstützt wird, womit Weiß gewinnt. Der isolierte schwarze Zentralbauer d6 hindert dagegen weder die weißen Bauern noch ist er selbst ein Freibauer. Aus dieser Überlegung folgt allerdings noch nicht, daß die Dame zuerst den h-Bauern schlagen soll, denn es ist leicht zu sehen, daß die Dame sowohl nach dem Schlagen des d-Bauern als auch des h-Bauern noch mindestens einen anderen Bauern gewinnt. In der praktischen Partiensituation wird man etwa so überlegen: Das Schlagen des h-Bauern schafft sofort einen weißen Freibauern, und es ist möglich, daß dies taktisch genutzt werden kann; wenn nicht, dann kann der d-Bauer immer noch genommen werden. Wie die folgenden Varianten zeigen, war der Gewinnzug tatsächlich 31. D×h6+.

(a) Auf 31. ... Ke7 32. Dg5+ oder 31. ... Ke8 De6+ fällt der g-Bauer sofort und Weiß wird durch das verbundene Freibauernpaar gewinnen.

(b) Auf 31. ... Kg8 fällt der g-Bauer ebenfalls: 32. De6 g3 33. Db3.

(c) Am besten ist es noch, mit 31. ...

Tg7 den g-Bauern zu halten. 32. Dh8+ Tg8 33. Df6+ Ke8 34. De6+ Kf8. In dieser Stellung gibt es einen forcierten Gewinn. Die h-Linie ist geräumt, der schwarze König abgedrängt, der Turm a8 kann nicht eingreifen wegen z. B. 35. ... Te8 36. Df6 matt. Weiß läßt den Schwarz selbst behindernden Bauern d6 stehen und schiebt den freien Bauern voran. 35. h5 Tg7 36. h6 Th7 37. Dg6 Tf7 38. h7 Ke7. Nun muß die Dame mit Tempo das Feld h8 in Kontrolle bringen: 39. Dg5+ (39. Dg8 Tff8, 39. Dh5/Dh6 Th8) Kd7 (auf 39. ... Ke6 ist 40. Dg8 nun möglich) 40. D×g4+ Ke7 (40. ... Kc7 41. Dc4+) 41. Dh4+, und Weiß gewinnt durch die Umwandlung des h-Bauern einen Turm. Zurück zur Partie.

31. De6×d6+? Kf8–g8

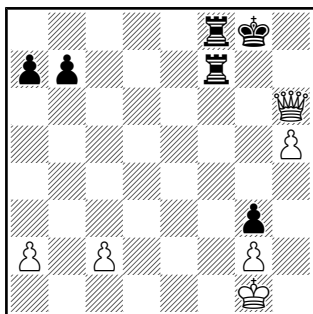
32. Dd6×h6

Jetzt ist ebenfalls der h-Bauer gefallen, aber das vorherige Schlagen des d-Bauern erweist sich als Zeitvergeudung: der schwarze König steht jetzt günstig, so daß Schwarz den g-Bauern halten kann ohne daß Weiß seinen h-Freibauern effektiv in Bewegung setzen kann.

32. ... g4–g3

Rettet den g-Bauern nicht nur (es drohte 33. ... De6), sondern stellt ihn zugleich aktiv im Hinblick auf Mattdrohungen gegen den weißen König.

33. h4–h5 Ta8–f8



Stellungsbeurteilung:

Die Damenpartei hat einen Mehrbauern (Freibauer) und kann den nicht durch Bauern geschützten König belästigen. Der Freibauer wird aber nicht vom eigenen König unterstützt und kann zudem vom gegnerischen König blockiert und angegriffen werden. Die Türme können frei agieren: Sie können sowohl den gegnerischen König als auch den Freibauern angreifen. Die Stellung ist ausgeglichen.

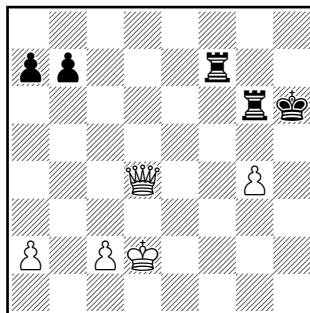
- | | |
|-------------|--------|
| 34. Dh6-g6+ | Tf7-g7 |
| 35. Dg6-e6+ | Kg8-h7 |
| 36. De6-e4+ | Kh7-h8 |
| 37. De4-e5 | Tf8-d8 |

Warum lässt Schwarz den weißen König aus seinem Gefängnis entweichen?

- | | |
|-------------|---------|
| 38. Kg1-f1 | Kh8-g8 |
| 39. h5-h6 | Tg7-f7+ |
| 40. Kf1-e2 | Td8-d7 |
| 41. De5×g3+ | Kg8-h7 |
| 42. Dg3-h4 | Td7-e7+ |
| 43. Ke2-d2 | Te7-e6 |
| 44. Dh4-d4 | |

Weiß hätte auch 44. Dh5 nebst 45. g4 versuchen können. Aber zum Beispiel nach 44. ... Tf2+ 45. Kc1 T×h6 46. De5 Tf7 oder 44. ... Tfe7 (drohend 45. ... T×h6 46. Df5+ Tg6) ist schwer zu sehen, wie Weiß gewinnen soll.

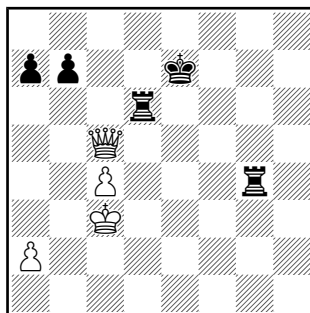
- | | |
|-----------|--------|
| 44. ... | Te6-g6 |
| 45. g2-g4 | Kh7×h6 |



Stellungsbeurteilung:

Vergleichen wir diese Stellung mit dem vorangegangenen Diagramm. Schwarz hat seinen Angriffsbauern g3 verloren, dafür den freien h-Bauern beseitigt. Die Stellung ist klar remis: Die Türme können den isolierten Freibauern erobern, wonach die Damenpartei keine Vorteile mehr besitzt.

- | | |
|-------------|---------|
| 46. Dd4-h8+ | Kh6-g5 |
| 47. Dh8-h5+ | Kg5-f6 |
| 48. c2-c4 | Tf7-g7 |
| 49. Dh5-f5+ | Kf6-e7 |
| 50. Df5-c5+ | Tg6-d6+ |
| 51. Kd2-c3 | Tg7×g4 |

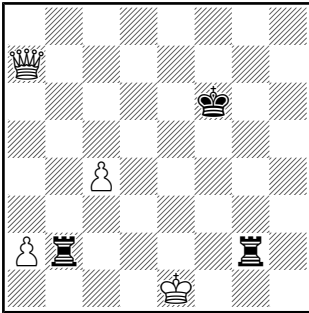


Wieder kann die Dame auf Erobern von Bauern spielen, aber die Türme haben Angriff.

- | | |
|-------------|---------|
| 52. Dc5–e5+ | Td6–e6 |
| 53. De5–c7+ | Ke7–f6 |
| 54. Dc7×b7 | Tg4–g3+ |
| 55. Kc3–d2 | Te6–b6 |

Nutzt die Deckung durch den letzten verbliebenen Bauern.

- | | |
|------------|---------|
| 56. Db7×a7 | Tb6–b2+ |
| 57. Kd2–e1 | Tg3–g2 |



Die Türme haben ihre Idealposition auf der vorletzten Reihe erreicht, es droht schon Matt. Die Damenpartei hat nicht die Möglichkeit, das Matt mit der Dame auf der Grundreihe zu decken, um dann die Freibauern zu verwerten: Nach 58. Kf1 Tgc2 59. Dd4+ Ke6 60. De4+ Kd6 61. De1 droht das Umgehungsmanöver durch 61. ... Th2 usw. Die Dame muß also Remis durch Dauerschach herbeiführen.

58. Da7–d4+

Remis durch Dauerschach.

Zusammenfassung:

Die Damenpartei erreichte im Opferstil eine Stellung, in der die Türme sich noch nicht formiert hatten und die Dame dadurch eine dominierende Position erlangen konnte (Ausgangsdiagramm). Bei richtigem Spiel (31. Zug) hätte die Damenpartei gewinnen können: je nach gegnerischer Antwort entweder durch Bildung eines verbundenen Freibauernpaares oder durch einen Angriff, in dem die Dame allein (ohne den eigenen König) den Freibauern durchbringt.

Nach dem Fehlzug erhielten die Türme Gelegenheit, sich zu verbinden und Gegendrohungen gegen den König zu schaffen. Die danach entstandene Stellung (zweites Diagramm) ist bereits ausgeglichen.

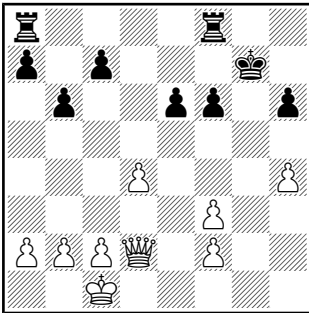
Der weitere Verlauf der Partie zeigt Bauerneroberung durch die Dame wie durch die Türme. Am Schluß erreichten die Türme die Idealposition auf der vorletzten Reihe, und die Damenpartei war gezwungen, trotz zweier Mehrbauern durch Dauerschach remis zu halten.

Die Partie zeigt insbesondere verschiedene Möglichkeiten des Angriffs gegen König und gegen Bauern, sowohl seitens der Dame wie der Türme. Taktische Wendungen erscheinen hier auch im Zusammenwirken der Dame mit einem Freibauern.

R. J. Fischer - I. Bilek

Telekommunikationspartie, Havanna 1965

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 d×e4
5. S×e4 Sbd7 6. Sf3 Le7 7. S×f6+ L×f6
8. h4 h6 9. L×f6 D×f6 10. Dd2 0-0 11.
0-0-0 b6 12. Lb5 De7 13. Th3 Lb7 14.
Tg3 Kh8 15. L×d7 L×f3 16. g×f3 D×d7
17. Tdg1 f6 18. T×g7 D×g7 19. T×g7
K×g7



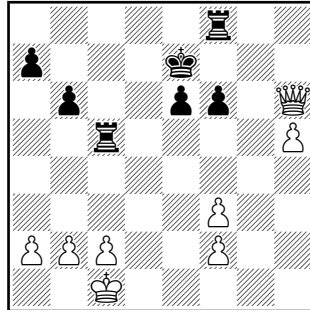
Stellungsbeurteilung:

Weiß hat Dame und Bauer für zwei Türme. Der schwarze König steht unsicher. Bei näherer Betrachtung sieht man, daß Weiß infolge der schwarzen Bauern auf c7, e6 und h6 einen weiteren Bauern mittels Dd2–f4, h4–h5, Df4–g4–g6 gewinnen wird. Schwarz kann kein Gegenspiel entwickeln, denn ein Angriff auf den weißen König scheint unmöglich und eine Freibauernbildung ebenso. Weiß steht auf Gewinn.

20. Dd2–f4	Ta8–c8
21. h4–h5	c7–c5

21. ... Tg8 22. De4.

22. Df4–g4+	Kg7–f7
23. Dg4–g6+	Kf7–e7
24. d4×c5	Tc8×c5
25. Dg6×h6	



Weiß hat nun sowohl am Damenflügel als auch am Königsflügel eine Bauernmehrheit. Der schwarze König steht offen. Der Bauer a7 ist schwach.

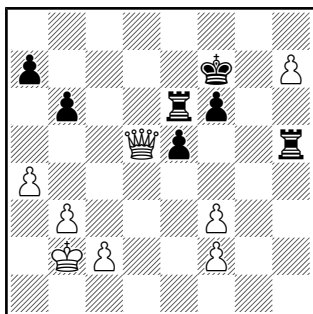
25. ...	Tc5–g5
26. b2–b3	e6–e5
27. Kc1–b2	Tf8–f7
28. a2–a4	Ke7–e6
29. Dh6–h8	Tf7–e7

Schwarz räumt das Feld f7 für seinen König, um ihn an den weißen h-Bauern heranzuführen. Wenn Schwarz mit 29. ... Tg2 30. h6 Th2 den h-Bauern stoppt, so gewinnt Weiß durch Vormarsch seiner vom König unterstützten Damenflügelbauern.

30. h5–h6	Ke6–f7
-----------	--------

30. ... Th5? 31. Dg8+ Tf7 (31. ... Kd6 32. Dg6) 32. Dg4+ Tf5 33. Dh3 Th7 und der weiße König wandert zu dem unaufhebbar gefesselten Turm nach e4.

31. Dh8–h7+	Kf7–f8
32. Dh7–d3	Kf8–f7
33. h6–h7	Tg5–h5
34. Dd3–d5+	Te7–e6



- | | | |
|-----|---------|--------|
| 35. | f3–f4 | f6–f5 |
| 36. | f4×e5 | Th5×h7 |
| 37. | Dd5–d7+ | Te6–e7 |
| 38. | Dd7×f5+ | Kf7–e8 |
| 39. | f2–f4 | Ke8–d8 |
| 40. | e5–e6 | |

Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

Dem Schwarzen gelang es nicht, den isolierten weißen h-Bauern zu erobern. Ursächlich dafür waren seine offene Königsstellung und die Bauernschwäche auf a7.

Es soll hier angemerkt werden, daß die Türme in der Regel einen isolierten Freibauern erobern können, wenn ihr König sicher steht. Die schwarzen Türme konnten nicht aktiv werden, da sie das Vorrücken des weißen Freibauern auf der h-Linie verhindern mußten. Weiß hätte daher relativ ungestört seine Damenflügelmehrheit in Bewegung setzen können. Dazu kam es jedoch nicht, weil Weiß aufgrund der schwarzen Spielweise anders gewinnen konnte.

Der Bauerngewinn nach dem Anfangsdiagramm demonstriert schön die große Beweglichkeit der Dame.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 1.5.2

Die Türme können zwei nicht weit vorgerückte verbundene Freibauern der Damenpartei am Vorrücken hindern, sie können diese jedoch nicht erobern.

Ein isolierter, nicht vom König unterstützter Freibauer kann prinzipiell von den Türmen erobert werden. Dazu müssen die Türme vertikal verdoppelt vor oder hinter dem Bauern stehen. Bei einer horizontalen Aufstellung (Sperrung) der Türme kann der Bauer nur am Vorgehen gehindert, nicht aber erobert werden. Mit der Umgruppierung der Türme von der horizontalen zur vertikalen Verdoppelung wird es immer dann Probleme geben, wenn eine der folgenden Besonderheiten vorliegt:

1. Der Freibauer ist weit vorgerückt, mindestens bis auf die 6. Reihe.
2. Der König der Turmpartei steht unsicher.
3. Die Damenpartei verfügt über zwei isolierte Freibauern.

In all diesen Fällen kann der Freibauer nicht erobert werden. Er ist plötzlich stark.

Ein besonderer Verteidigungsplan für die Turmpartei im Spiel gegen zwei verbundene Freibauern ist der Festungsaufbau. Dabei wird ein Turm für die Freibauern geopfert, um danach eine uneinnehmbare Verteidigungsstellung einzunehmen.

Die Partien Mateu - Jusupow und Portisch - Smyslow demonstrierten, daß die Türme noch nicht weit vorgerückte verbundene Freibauern der Damenpartei, die nicht von ihrem König unterstützt wurden, zumindest am weiteren Vorgehen hindern konnten. Um zu gewinnen, hätte ein weiterer Vorteil hinzukommen müssen.

Die Partie Tal - Jimenez war ein typisches Beispiel für einen isolierten schwachen Bauern der Damenpartei, der von den Türmen problemlos erobert werden konnte. Demgegenüber zeigte das Beispiel Miles - Ljubojevic, wie ein bis auf die 6., später sogar bis auf die 7. Reihe vorgedrungener Freibauer der Damenpartei die Türme bindet, ohne daß er erobert werden konnte, allerdings auch ohne eine Chance auf eigene Umwandlung zu haben.

In der Partie Capablanca - Kostic kam es zum Endspiel Dame und zwei isolierte Freibauern gegen zwei Türme, das remis endete. Die Turmpartei nutzte dabei die offene gegnerische Königsstellung aus, um die horizontal verdoppelten Türme durch Schachgebot vertikal hinter einem der gegnerischen Freibauern zu verdoppeln und dadurch zu drohen, diesen zu schlagen.

In Janowski - Capablanca hatte es die Turmpartei im Kampf gegen einen isolierten Freibauern versäumt, rechtzeitig eine Umgruppierung ihrer horizontal verbundenen Türme vorzunehmen. Nachdem die Turmpartei ihre eigene Königsstellung geöffnet hatte, war eine Umgruppierung, die den Verlust abgewendet hätte, nicht mehr möglich. Daß eine offene Königsstellung für die Turmpartei sehr nachteilig ist, sahen wir auch in Mieses - Pillsbury und Fischer - Bilek. In Mieses - Pillsbury war es der Turmpartei aufgrund ihres Königs, der jeglichen Schutzes durch eigene Bauern beraubt war, nicht möglich, einen isolierten Freibauern zu erobern, ohne selbst einen Bauern zu verlieren.

2 Dame gegen zwei Türme mit Leichtfiguren

2.1 Grundzüge des Spiels Dame gegen zwei Türme mit Leichtfiguren

In diesem Kapitel wollen wir die Grundzüge des Spiels Dame gegen zwei Türme bei Anwesenheit von Leichtfiguren, also Mittelspielstellungen, betrachten. Wir beschränken uns dabei auf die Eigenschaften und Pläne, die im Vergleich zu dem Spiel ohne Leichtfiguren anders zu bewerten sind oder neu hinzukommen. Grundlegende Eigenschaften, etwa daß die beiden Türme im Unterschied zur Dame einen Punkt doppelt angreifen können, bleiben natürlich gleich. Ein Beispiel für einen Plan, der sowohl im Endspiel als auch im Mittelspiel ähnlich große Bedeutung hat, ist die Besetzung der vorletzten Reihe durch beide Türme.

Die Beweglichkeit der Dame und der zwei Türme

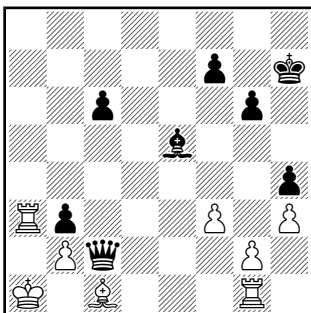
Die Türme sind umso unbeweglicher, je weniger offene Linien vorhanden sind und je mehr Steine sich auf dem Brett befinden. Daher sind in der Regel die Türme im Mittelspiel unbeweglicher als im Endspiel. Die eigentliche Domäne der Türme ist das Endspiel. Umgruppierungen der Türme sind im Mittelspiel schwieriger zu bewerkstelligen als im Endspiel, da die dazu benötigten Felder von gegnerischen Figuren beherrscht werden können. Das Eindringen der Türme ins gegnerische Lager, genauer gesagt die Besetzung der vorletzten oder letzten Reihe, kann von gegnerischen Leichtfiguren durch Kontrolle der Einbruchsfelder erschwert werden. Die Dame wird in ihrer Beweglichkeit durch die Anwesenheit mehrerer Steine weniger beeinträchtigt als die Türme.

Der Mattangriff

Im Endspiel der Dame gegen die zwei Türme kommt ein Mattangriff der Damenpartei selten vor. Die Dame allein kann nicht matt setzen. Sie benötigt zum Mattsetzen einen Helfer, und der kann im Endspiel nur ein Bauer oder der König sein. Beide Steine aber sind so langsam, daß die Türme rechtzeitig einem Mattangriff vorbeugen können. Verfügt die Damenpartei aber noch über eine Figur, dann hat sie einen vollwertigen Helfer. Damit haben wir einen grundlegenden Unterschied zwischen Endspiel und Mittelspiel: Der Mattangriff der Damenpartei, der im Endspiel fast keine Bedeutung hat, kann bei Anwesenheit von Leichtfiguren zum strategischen Ziel werden. Bezüglich des Mattangriffs stellt also die Anwesenheit von Leichtfiguren einen Pluspunkt für die Damenpartei dar.

Im allgemeinen ist ein Mattangriff nur dann erfolgreich, wenn bezüglich der Wirkung der Figuren auf den bedrohten Königsflügel eine große materielle Überlegenheit der angreifenden Figuren gegenüber den verteidigenden besteht. Wenn demnach alle Figuren der Damenpartei den gegnerischen König angreifen, während einer der Türme

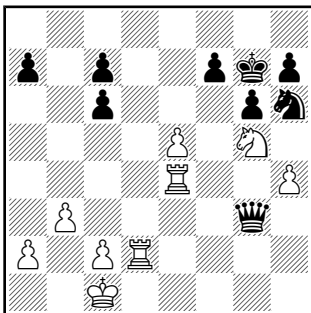
nicht an der Verteidigung desselben beteiligt ist, dann wird die Damenpartei in der Regel gewinnen. Betrachten wir als Beispiel eine Stellung aus der Partie Djuric - Vogt:



S. Djuric - L. Vogt
Tallinn 1981

Weiß am Zuge

Die schwarzen Figuren greifen den Punkt b2 an, während die weißen Türme diesen nicht verteidigen. Weiß ist gegen den Vormarsch des c-Bauern machtlos. Betrachten wir nun den Mattangriff der Turmpartei. Die Dame kann wegen ihrer Beweglichkeit schnell zur Verteidigung ihres Königs herangezogen werden. Daher wird die Turmpartei eine materielle Überlegenheit der angreifenden Figuren meist nur dann erzielen, wenn mindestens beide Türme am Angriff beteiligt sind. In der Regel wird es so sein, daß die Damenpartei nur dann Aussicht auf Erfolg im Mattangriff hat, wenn alle ihre Figuren am Angriff beteiligt sind. Das verdeutlicht die folgende Stellung aus der Partie Cholmow - Kimelfeld:



R. Cholmow - R. Kimelfeld

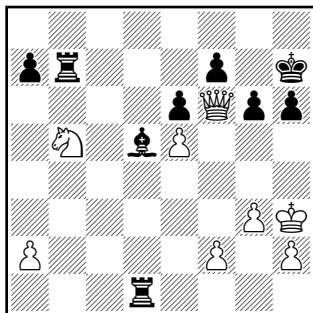
Weiß am Zuge

Alle weißen Figuren stehen angriffsbereit. Nach 28. e6 konnte sich der Schwarze nicht mehr verteidigen.

Auf eine Besonderheit wollen wir noch hinweisen, die die Verteidigung durch Abtausch der angreifenden Figuren betrifft. Es ist eine allgemeine Erfahrung, daß Stellungen mit ungleichartigem Material häufig einen scharfen Charakter annehmen. Bekannt ist dafür besonders der Fall der ungleichfarbigen Läufer. Der Grund ist, daß sich bei ungleichartigem Material schwer die Gelegenheit zum Abtausch, also zur Materialvereinfachung, bietet. So können sich ungleichfarbige Läufer überhaupt

nicht direkt angreifen. Dame gegen zwei Türme, das ist ebenfalls ungleichartiges Material.

Die folgende Stellung mit Schwarz am Zuge aus der Partie Charitonow - Tschiburdanidse läßt wegen der beschränkten Abtauschmöglichkeiten der Figuren einen scharfen Kampf erwarten.



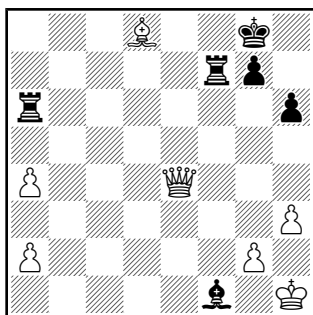
A. Charitonow - M. Tschiburdanidse
UdSSR 1980

Schwarz am Zuge

Vergleichen wir nun die Aktivitäten der Könige im Mittelspiel und Endspiel. Bei vorhandenen Leichtfiguren kann wegen des großen Mattpotentials keiner der beiden Könige ins Kampfgeschehen eingreifen und keine Partei kann sich eine offene Königsstellung erlauben. Im Endspiel ist es so, daß sich der König der Damenpartei häufig am Kampf beteiligen kann, der König der Turmpartei jedoch nicht. Wir können also festhalten, daß, wenn wir nur die Beteiligung der Könige am Kampfgeschehen betrachten, Stellungen mit Leichtfiguren gegenüber solchen ohne Leichtfiguren für die Damenpartei von Nachteil sind.

Der Freibauer

Im Endspiel kann ein isolierter Freibauer der Damenpartei häufig von den Türmen erobert werden. Ist das im Mittelspiel anders? Da wir annehmen, daß die Turmpartei über ebenso viele Leichtfiguren wie die Damenpartei verfügt, kann der Freibauer prinzipiell von ebenso vielen Leichtfiguren angegriffen wie verteidigt werden. Trotzdem wird die Eroberung eines isolierten Freibauern durch die Turmpartei meist nicht möglich sein, denn die Türme müssen den Bauern angreifen, und dazu ist häufig eine Umgruppierung der Türme nötig. Dieses ist aber im Mittelspiel nicht so leicht zu bewerkstelligen wie im Endspiel, denn die gegnerischen Leichtfiguren nehmen den Türmen die Felder, die sie zur Umgruppierung benötigen. Wenn die Türme es schließlich geschafft haben, sich so zu postieren, daß sie beide den isolierten Bauern angreifen, kann dieser trotzdem nicht mit einem Turm geschlagen werden, sofern der Bauer von einer Leichtfigur gedeckt ist. Im letzten Fall muß noch unbedingt der Angriff des Bauern durch eine Leichtfigur hinzukommen. In der folgenden Stellung aus der Partie Tukmakow - Karpow ist der vorgerückte isolierte a-Bauer infolge der ungleichfarbigen Läufer prinzipiell nicht von der Turmpartei zu erobern. Man stelle sich die gleiche Position ohne Läufer vor.



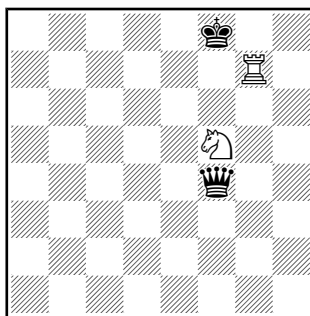
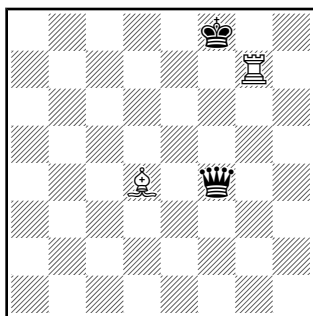
W. Tukmakow - An. Karpow
Moskau 1973

Schwarz am Zuge

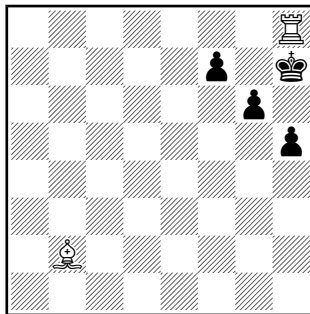
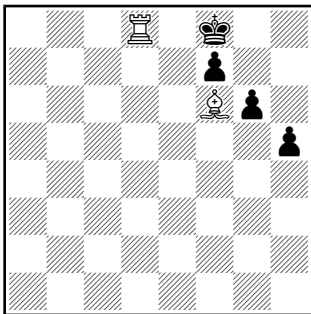
Wir können festhalten, daß ein Freibauer der Damenpartei bei Anwesenheit von Leichtfiguren nicht zur Schwäche tendiert, was beim Endspiel zumindest dann der Fall ist, wenn der Freibauer noch nicht weit vorgerückt ist.

Die Leichtfiguren

Selbstverständlich ist in einer bestimmten Stellung nicht Leichtfigur gleich Leichtfigur. Die positionellen Unterschiede der beteiligten Leichtfiguren bei den beiden Parteien können von entscheidender Bedeutung sein. Die Beurteilungskriterien, nach denen die Wirkung einer Leichtfigur als gut angesehen wird, ändern sich für Stellungen mit dem Materialverhältnis Dame gegen zwei Türme gegenüber „normalen“ Stellungen nicht. Die Frage, ob die Dame besser mit einem Läufer oder einem Springer zusammenarbeitet, hängt in zu starkem Maße von der konkreten Stellung ab, als daß eine allgemeine Aussage gemacht werden kann. Bekannt ist jedoch, daß im allgemeinen ein Turm besser mit einem Läufer zusammenarbeitet als mit einem Springer. Eine Ursache dafür ist, daß sich Turm und Läufer besser decken können als Turm und Springer. Das wird sofort einsichtig werden, wenn man die beiden folgenden Diagramme mit Weiß am Zuge miteinander vergleicht.



Mattstellungen mit Turm und Läufer kommen in der Praxis häufiger vor als mit Turm und Springer. Die Ursache dafür ist, daß der Springer im Gegensatz zum Läufer in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Königs stehen muß, um ein Mattbild zu ermöglichen. Typische Mattbilder mit Turm und Läufer zeigen die folgenden beiden Diagramme:



Welche Partei profitiert von der Anwesenheit von Leichtfiguren?

Fassen wir die bis hierher gewonnenen Erkenntnisse zusammen:

Für die Damenpartei bringt die Anwesenheit von Leichtfiguren gegenüber Stellungen ohne Leichtfiguren folgende Vorteile:

- Die Türme werden unbeweglicher.
- Die Damenseite wird bezüglich des Mattangriffs begünstigt.
- Isolierte Freibauern der Damenseite sind nicht zu erobern.

Der Nachteil ist:

- Der König der Damenseite kann nicht ins Kampfgeschehen eingreifen.

Zu bemerken ist, daß die Damenseite zwar bezüglich eines von ihr vorgetragenen Mattangriffs oder ihrer isolierter Bauern begünstigt wird, daß aber in anderen Spielsituationen die Leichtfiguren für die Damenseite keinen Vorteil bieten, z. B. kann es für die Damenseite durchaus sinnvoll sein, sich gegen einen drohenden Königsangriff durch Leichtfigurentausch zu entlasten.

Die bisher aufgezeigten Unterschiede sind Einzelaspekte. Sie sagen nichts darüber aus, ob die Anwesenheit von Leichtfiguren die Damen- oder die Turmpartei begünstigt und, wenn eine Partei begünstigt wird, in welchem Maße das der Fall ist. Man kann aber vermuten, daß im Prinzip die Damenseite von der Beteiligung der Leichtfiguren profitiert. Wie wir noch sehen werden, ist das auch tatsächlich der Fall. Keine begründete Vermutung kann man an dieser Stelle darüber äußern, ob der Kräftezuwachs der Damenpartei genau einen oder weniger oder mehr als einen Bauern ausmacht. Das folgende Studium der Beispielpartien wird zu einer Beantwortung dieser Frage führen.

2.2 Königsangriff

Beim Spiel Dame gegen zwei Türme gewinnt der Königsangriff durch die Anwesenheit von Leichtfiguren wegen des großen Mattpotentials naturgemäß an Bedeutung gegenüber dem ohne Leichtfiguren. Dieses Kapitel nimmt diejenigen Partien auf, bei denen das Spiel auf Öffnung der gegnerischen Königsstellung oder der unmittelbare Mattangriff das entscheidende Thema ist, ohne daß die Bauernstrategie einen nennenswerten Einfluß hat.

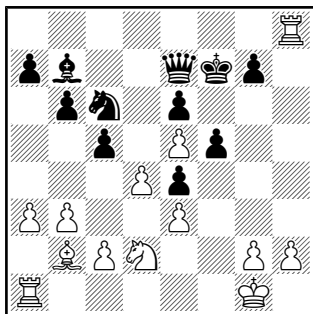
2.2.1 Königsangriff der Turmpartei

Dieser Abschnitt enthält Partien, in denen die Turmpartei auf Königsangriff spielt. Beim Materialverhältnis Dame gegen zwei Türme verfügt die Turmpartei nur selten über Mehrbauern, daher besitzt sie meist keine Flügelmehrheiten. Deshalb trifft man auch nur selten auf Partien, in denen die Turmpartei das Voranbringen einer Bauernmehrheit oder einen Bauernsturm gegen den gegnerischen König als Motor eines Königsangriffs benutzt. Der Königsangriff der Turmpartei wird hauptsächlich von Figuren getragen, wobei Bauern allerdings durchaus unterstützend wirken können.

M. Euwe - A. Rubinstein

Mährisch-Ostrau 1923

1. Sf3 d5 2. d4 Sf6 3. e3 e6 4. Ld3 c5 5. b3 Sc6 6. 0-0 Ld6 7. Lb2 0-0 8. a3 b6 9. Se5 Lb7 10. Sd2 De7 11. f4 Tfd8 12. Tf3 Se4 13. Th3 f5 14. L×e4 d×e4 15. Dh5 L×e5 16. D×h7+ Kf7 17. f×e5 Th8 18. D×h8 T×h8 19. T×h8



Stellungsbeurteilung:

Der materielle Vorteil von Weiß ist groß: zwei Türme und ein Bauer für die Dame. Die weißen Türme wirken allerdings nicht zusammen. Sie sind nicht verbunden. Der Läufer wird durch seine eigenen Bauern behindert, der Springer findet keine geeigneten Stützpunkte. Beide Könige stehen relativ sicher. Schwarz übt einen gewissen Druck auf das weiße Zentrum aus. Weiß muß immer mit f5–f4 oder mit c5×d4 nebst f5–f4 rechnen. Gewinnaussichten hat jedoch aufgrund seines materiellen Vorteils nur Weiß.

19. ... Lb7–a6

Verhindert nicht nur die weiße Hauptdrohung Sd2–c4–d6+, sondern auch das

Zusammenführen der Türme durch Ta1–f1–f4–h4.

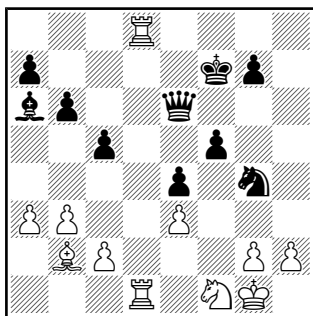
20. Sd2–f1 De7–d7?

Danach ist die Stellung für Weiß gewonnen. Schwarz hätte 20. ... L×f1 21. T×f1 Dg5 versuchen müssen. Dadurch würde das Zusammenführen der Türme verhindert werden, denn 22. Tf4 scheitert an c×d4.

21. Ta1–d1

Weiß bietet dem Schwarzen einen Bauern an, um die d-Linie zu öffnen und die Wirksamkeit seines Läufers zu erhöhen. Weiß droht 22. c4 nebst 23. d5.

21. ... Sc6×e5
22. d4–d5 Se5–g4
23. d5×e6+ Dd7×e6
24. Th8–d8



Die Türme, die bis vor kurzem noch nicht zusammenwirkten, stehen nun mit geballter Kraft auf der einzigen offenen Linie. Der weiße Läufer, dem wenige Züge zuvor auf der Diagonale a1–h8 zwei eigene Bauern im Wege standen, wirkt nun bis ins feindliche Lager hinein. 25. T1d7+ droht, die Partie unmittelbar zu entscheiden.

24. ... La6–b5
25. c2–c4 Lb5–e8

Der schwarze Läufer wurde in eine passive Position gezwungen.

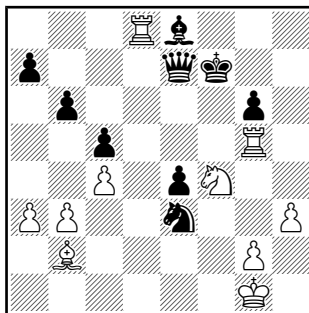
26. Td1–d5 f5–f4

Schwarz sucht Gegenspiel. Weiß drohte, durch 27. h3 den schwarzen Springer zu vertreiben und dann durch 28. Te5 weiteres Material zu gewinnen.

27. h2–h3 f4×e3
28. Sf1–g3 e3–e2

28. ... Sf6 29. T5d6 De7 30. Sf5 e2 31. Kf2 gewinnt.

29. Sg3×e2 Sg4–e3
30. Td5–g5 g7–g6
31. Se2–f4 De6–e7



32. Tg5×g6 Se3–f5

32. ... D×d8 33. Tg7+ Kf8 34. Se6 matt.

33. Tg6–f6+ Kf7–g8
34. Td8×e8+ De7×e8
35. Tf6×f5 e4–e3
36. Tf5–g5+ Kg8–h7

Oder 36. ... Kf8 37. Sg6+ Kf7 38. Sh8+ Kf8 39. Lg7+ Kg8 40. Le5+ Kh7 41. Tg7+ Kh6 42. Sf7+ Kh5 43. Tg5+ Kh4 44. Lg3 matt.

37. Tg5–h5+

Schwarz gibt auf.

Er verliert nach 37. ... Kg8 38. Th8+ die Dame.

Zusammenfassung:

Die Partie zeigt, daß die Turmpartei unbedingt das harmonische Zusammenspiel ihrer Figuren, insbesondere ihrer Türme suchen muß. Zusammenwirkende Türme entwickeln eine derart große Kraft, daß es häufig gerechtfertigt ist, dafür einen Bauern zu opfern.

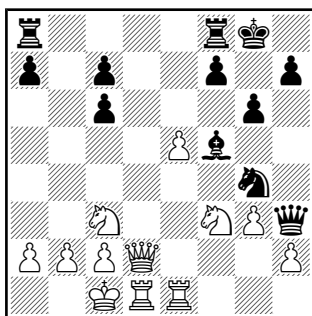
Anfangs hatte Weiß einen Bauern mehr.

Trotzdem war der Gewinn zweifelhaft, weil seine Figuren nicht zusammenspielten. Später hatte Weiß bei Bauerngleichheit eine glatte Gewinnstellung, weil seine Figuren gut zusammenwirkten. Hinzu kam, daß nach Öffnung der d-Linie der zuvor relativ sicher stehende schwarze König zum Angriffsobjekt der weißen Figuren wurde.

R. Cholmow - R. Kimelfeld

UdSSR 1970

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 d6 4. d4 e×d4
5. S×d4 Ld7 6. Sc3 g6 7. Le3 Lg7 8.
Dd2 Sf6 9. L×c6 b×c6 10. Lh6 L×h6 11.
D×h6 Sg4 12. Dd2 Dh4 13. g3 Dh3 14.
f4 0-0 15. 0-0-0 Sf6 16. e5 d×e5 17.
f×e5 Sg4 18. Sf3 Lf5 19. The1

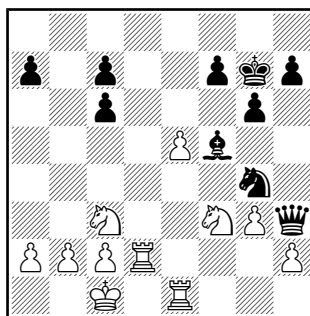


19. ... Ta8-d8

Schwarz besitzt keine bessere Alternative, als den Tausch seiner Türme für die Dame anzubieten; denn Weiß drohte, seine Stellung durch 20. Se4 nebst 21. Seg5 und h3 weiter zu verstärken.

20. Dd2×d8 Tf8×d8
21. Td1×d8+ Kg8-g7
22. Td8-d2

Es drohte 22. ... Dg2.



Stellungsbeurteilung:

Die Dame steht abseits und läßt sich nur schwer wieder ins Spiel bringen. Auch sind die schwarzen Damenflügelbauern schwach. Weiß steht auf Gewinn. Zur Realisierung seines Vorteils könnte Weiß auf Eroberung der gegnerischen Damenflügelbauern spielen. Aussichtsreicher erscheint aber ein Königsangriff, insbesondere weil der Sprengungszug e5-e6 mit Öffnung der schwarzen Königsstellung auf Dauer nicht zu verhindern ist.

22. ... Dh3-h6

Soll 23. ... Se3 ermöglichen.

23. h2-h4

Jetzt bringt 23. ... Se3 nichts mehr wegen 24. Sg5.

23. ... Dh6–h5

Die Dame räumt das Feld h6 für den Springer, um selber über g4 aktiv werden zu können.

24. b2–b3 Sg4–h6

25. Sf3–g5 Dh5–g4

26. Sc3–e4

Führt eine weitere Leichtfigur zum Angriff gegen den gegnerischen König heran. Schwarz hingegen stehen keine weiteren Verteidigungsressourcen mehr zur Verfügung. Er kann bestenfalls noch seinen Randspringer besser stellen.

26. ... Lf5×e4

Auf 26. ... Sg8 folgt stark 27. Tf1! h6 28. Tf4 Dh5 29. g4 D×h4 30. Sf3 mit Eroberung des Läufers.

27. Te1×e4

Opfert den Bauern g3 in der Gewißheit, daß der Königsangriff, eingeleitet durch e5–e6, unwiderstehlich wird.

27. ... Dg4×g3

28. e5–e6! Sh6–g4

Auch nach 28. ... f×e6 29. T×e6 Df4 30. Te4 gewinnt Weiß im Königsangriff.

29. e6×f7 Sg4–e5

30. Td2–d8

Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

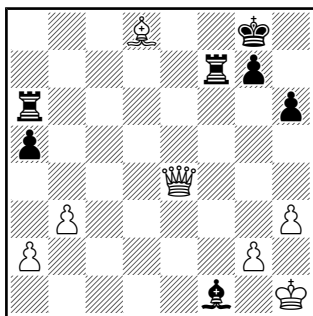
Begünstigt durch die passive Damenstellung auf der h-Linie, konnte der für die Öffnung der gegnerischen Königsstellung entscheidende Bauerndurchbruch e5–e6 langsam vorbereitet werden.

Die Partie gibt Anlaß, die Bedeutung der Leichtfiguren der Damenpartei für den Königsangriff und für die Verteidigung gegen einen Königsangriff zu untersuchen. Klar ist dabei, daß die Damenpartei meist nur dann Aussicht auf einen Königsangriff hat, wenn sie zumindest eine Leichtfigur besitzt, denn die Dame allein kann nicht mattsetzen. Im Angriffssinne ist es daher günstig für die Damenseite, Leichtfiguren zu besitzen. Anders verhält es sich im Verteidigungsfalle. Hier sind Leichtfiguren für die Damenpartei weder von besonderem Vorteil noch von Nachteil. Zu letzter Aussage ist die vorliegende Partie ein Beispiel. Die verteidigenden Figuren der Damenseite standen zu ungünstig, um dem Angriff standhalten zu können. Hinzu kam noch, daß der Schwarze einen Verteidiger, den Läufer auf f5, gegen einen Springer tauschen mußte, der einen Zug vorher noch gar nicht am Angriff beteiligt war, so daß sich das Verhältnis von Angreifern zu Verteidigern zuungunsten des Verteidigers veränderte. Daraus können wir aber auch den Schluß ziehen, daß es für die Erfolgsaussichten der Turmpartei bedeutsam ist, daß alle ihre Figuren am Angriff teilnehmen.

W. Tukmakow - An. Karpow

Moskau 1973

1. e4 c5 2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 a6
5. Ld3 Sf6 6. 0-0 Dc7 7. Sd2 Sc6 8.
Sxc6 bxc6 9. f4 d5 10. b3 Le7 11. Lb2
a5 12. c4 0-0 13. Dc2 h6 14. Kh1 Db6
15. Tae1 Sg4 16. exd5 cxd5 17. cxd5
Sf2+ 18. Txf2 Dxf2 19. Te2 Dxf4 20.
Te4 Dd6 21. Sc4 Dxd5 22. Tg4 e5 23.
Tg3 Ta6 24. Sxe5 Lf6 25. Lc4 Dd6 26.
Sxf7 Txf7 27. Lxf6 Le6 28. Td3 Dc7
29. Td8+ Dxd8 30. Lxd8 Lxc4 31. h3
Lf1 32. De4



Stellungsbeurteilung:

Das Merkmal dieser Stellung sind die ungleichfarbigen Läufer. Durch sie besitzt die Turmpartei Chancen auf Königsangriff insbesondere gegen den Punkt g2. Weiß hingegen besitzt keine gleichwertigen Angriffschancen gegen die schwarze Königsstellung, weil die schwarzen Felder (etwa g7) durch die Türme leicht verteidigt werden können. Weiß muß deshalb auf seine Majorität am Damenflügel bauen. Die Chancen liegen allein auf seiten der Turmpartei.

32. ... a5-a4

Der Turm auf a6 will zum Königsflügel schwenken, deshalb opfert Schwarz seinen a-Bauern, um keine verbundenen Freibauern zuzulassen.

33. b3xa4

Ein Fehler wäre natürlich 33. b4 wegen 33. ... Td6 nebst 34. ... Td2.

33. ... Ta6-d6

34. Ld8-a5 Td6-f6

35. La5-e1 Lf1-a6

Der Läufer wird auf die lange Diagonale a8-h1 überführt.

36. Kh1-h2 La6-b7

37. De4-c4 Tf6-c6

38. Dc4-b3

Weiß läßt den Angriff auf g2 durch 38. ... Tg6 zu, obwohl 38. Dd3 dies verhindert hätte.

38. ... Tc6-g6

39. Le1-g3

Weiß begibt sich lieber in diese Fesselung, als mit 39. g4 h5! unklare Verwicklungen mit Öffnung der Königsstellung heraufzubeschwören. Nach 39. g3 ist 39. ... Tf6 mit der Idee Tf6-f1-h1 unangenehm.

39. ... Tg6-g5

40. Db3-c4 Lb7-d5

41. Dc4-c8+ Tf7-f8

42. Dc8-c2 h6-h5

Auf 42. ... Tf6 mit der Idee 43. ... Tfg6 folgt 43. Lh4! T×g2+ 44. D×g2 mit Ausgleich.

43. a4-a5

Remis. Das sich nach 43. ... h4 44. L×h4 T×g2 45. D×g2 L×g2 46. K×g2 ergebende Endspiel Läufer gegen Turm ist remis.

Zusammenfassung:

Ungleichfarbige Läufer ermöglichen in

Mittelspielstellungen häufig einen Königsangriff. Auch in der Partie hier war dies das zentrale Thema. Obwohl nur die Turmpartei Angriffschancen besaß, konnte die Damenpartei relativ leicht Remis halten. Dies lag zum einen an der leicht geschwächten schwarzen Königsstellung, wodurch die Türme nicht frei

manövrieren konnten, zum anderen an der zusätzlichen Verteidigungsmöglichkeit, die Dame opfern zu können. Trotzdem gilt auch für das Materialverhältnis von Dame gegen zwei Türme der allgemeine Mittelspielgrundsatz, daß ungleichfarbige Läufer den Angreifer bevorteilen.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.2.1

Oft kommt es zum Königsangriff der Turmpartei, wenn beidseitig weder Bauernschwächen noch Bauernmehrheiten vorhanden sind. Diese Merkmale treten insbesondere bei Bauerngleichheit auf. Unter den genannten Bedingungen besitzt die Turmpartei häufig keinen anderen Plan zur Verwirklichung ihres Vorteils als den Königsangriff. Dabei kommt es in entscheidendem Maße auf das Zusammenwirken aller Figuren, insbesondere auf das der Türme an. Ist das sichergestellt und kann die Königsstellung der Damenpartei geöffnet werden, dann stellt die verteidigende Dame gegen die angreifenden Türme häufig kein ausreichendes Äquivalent dar, so daß die Turmpartei im Königsangriff gewinnt.

In der Partie Euwe - Rubinstein sah man sehr schön, wie zunächst durch ein Bauernopfer eine Linie geöffnet werden konnte, auf der sich die Türme verbanden, um dann einen Angriff gegen den König zu entwickeln, an dem alle Figuren teilnahmen.

In der Partie Cholemow - Kimelfeld gewann die Turmpartei ebenfalls durch einen Königsangriff, an dem sich alle Figuren beteiligten. Er wurde außerdem noch durch eine passive Damen- und Springerstellung der verteidigenden Seite begünstigt.

Das herausstechende Merkmal in Tukmakow - Karpow waren die ungleichfarbigen Läufer. Diese bevorteilen im allgemeinen den Angreifer, der in dieser Partie der Schwarze, die Turmpartei war. Sie schaffte es aber nicht, alle ihre Figuren auf das Angriffsziel (Punkt g2) zu konzentrieren, deshalb endete die Partie remis.

2.2.2 Königsangriff der Damenpartei

Bei vorhandenen Leichtfiguren gewinnt der Mattangriff der Damenpartei gegenüber dem ohne Leichtfiguren drastisch an Bedeutung, weil die Dame zusammen mit einer Leichtfigur Mattdrohungen schaffen kann, während dies ohne Leichtfiguren nur schwer möglich ist.

In diesem Abschnitt betrachten wir Partien, in denen die Figuren die tragende Rolle beim Mattangriff der Damenpartei übernehmen. Mattangriffe der Damenpartei, in denen die treibende Kraft des Angriffs ein Bauernvormarsch ist, treten insbesondere in Stellungen auf, in denen die Damenseite über eine Bauernmehrheit gegen die gegnerische Königsstellung verfügt. Stellungen der letztgenannten Art werden im Abschnitt 2.3.1 behandelt, weil sie in erster Linie der Strategie „Vorrücken einer Mehrheit“ unterliegen.

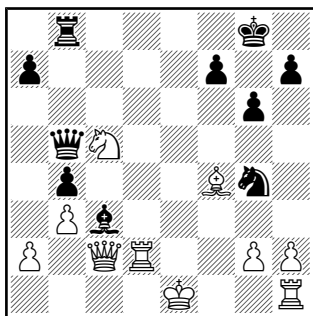
M. Euwe - A. Aljechin

Zandvoort 1935, Weltmeisterschaft, 4. Partie

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 d5 4. Db3 dxc4 5. Dxc4 Lg7 6. Lf4 c6 7. Td1 Da5 8. Ld2 b5 9. Db3 b4 10. Sa4 Sa6 11. e3 Le6 12. Dc2 0-0 13. b3 Tab8 14. Ld3 Tfc8 15. Se2 c5 16. Lxa6 Dxa6 17. Sxc5 Db5 18. Sf4 Lg4 19. f3 e5 20. Sfd3 exd4 21. fxg4 dxe3 22. Lxe3 Sxg4 23. Lf4 Lc3+ 24. Td2 Txc5 25. Sxc5

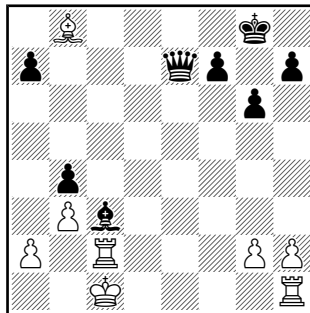
28. ... Sf2+) f5 27. Kd1 Txe4 28. Td8+ Kg7, und Weiß steht aussichtslos.

26. Lf4xb8	Dc5-e7+
27. Ke1-d1	Sg4-e3+
28. Kd1-c1	Se3xc2
29. Td2xc2	



25. ... Db5xc5

Die beste Fortsetzung für Schwarz war nach Aljechin der unmittelbare Königsangriff mit 25. ... Te8+ 26. Se4 (26. Kd1 Lxd2 27. Dxd2 Dxc5 mit der Drohung



Stellungsbeurteilung:

Bei der gegebenen Bauernstruktur und Position der Könige sowie der Existenz schwarzfeldriger Läufer beiderseits ist die Diagonale a1-h8, als Angriffsdiagonale gegen den jeweiligen König, entscheidend. Konkret besitzt Schwarz

mehrere Vorteile:

1. Der weiße König steht offen und ist dem Angriff sowohl der Dame als auch des Läufers (verstärkt durch den Bauern b4) ausgesetzt.

2. Der schwarze Läufer steht ungleich besser als der weiße: Er hat bereits die lange Diagonale besetzt; der weiße Läufer dagegen verfügt über die nur unwichtige Diagonale b8-h2.

3. Die Türme haben es schwer, sich zu formieren, wegen der schwarzen Raumbeherrschung und weil sie die Königsstellung bewachen müssen. Schwarz steht auf Gewinn.

Der Plan von Schwarz ist, unter Einsatz der Bauern am Damenflügel unmittelbar einen Königsangriff zu führen.

29. ... h7-h5

Vorbereitung für den folgenden Läuferzug.

30. Th1-d1 Lc3-g7

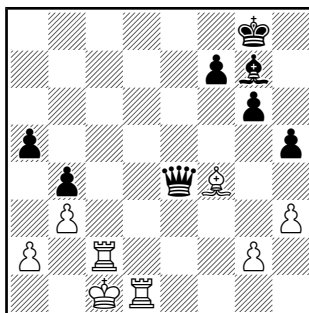
Bereitet das charakteristische Vorantreten der Dame auf der Angriffsdiagonalen vor, außerdem kann der Läufer von g7 aus auch auf die Diagonale c1-h6 wechseln.

31. h2-h3

Ob die Aufstellung der Königsflügelbauern auf weißen Feldern gut ist, ist nicht klar, immerhin wird dem weißen Läufer die Stütze auf g3 entzogen. Weiß konnte versuchen, sofort mit dem Läufer über d6-c5-d4 um die Diagonale a1-h8 zu kämpfen, etwa 31. Ld6 De3+ 32. Kb1 a5; auf 33. Lc5 kann Schwarz aber den Läufer ruhig nach d4 kommen lassen: 33. ... De5 34. Ld4 D×h2 35. L×g7 K×g7, und die Dame gewinnt das Endspiel mit den zwei Mehrbauern.

31. ... a7-a5
32. Lb8-f4 De7-e4

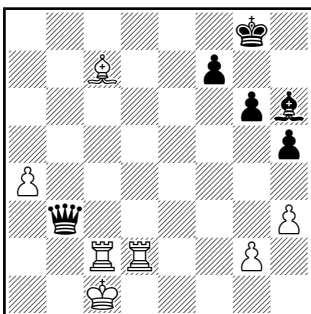
Die naheliegende Fortsetzung, die Dame auf die Angriffsdiagonale zu bringen, reicht nicht aus, z. B. 32. ... Df6 33. Lc7 Da1+ 34. Kd2.



Hier haben wir ein Beispiel für einen Läufer (f4), der unbeschränkt freien Raum zur Verfügung hat - in diesem Sinne also ein „guter“ Läufer ist - und dennoch hilflos ist. So kann er sich nicht auf der Diagonalen c1-h6 behaupten: 33. g3 h4, 33. Tc4 D×g2, 33. Lg5 De5 (34. h4 f6); auf 33. Ld2 gewinnt Schwarz Material wegen der beeinträchtigten schwarzen Figurenstellung: 33. Ld2 De5 34. Le1 Da1+ 35. Kd2 Dd4+ 36. Ke2 (36. Kc1 Lh6+ 37. Tcd2 Da1+ 38. Kc2 D×a2+ usw.) De4+ nebst 37. ... D×c2. Auf der anderen Diagonalen scheint d6 das aktivste Feld zu sein; die Idee, den Läufer nach d4 zu bringen, scheitert aber jetzt erst recht, da der schwarze a-Bauer schon nach a5 vorgezogen ist: 33. Ld6 De3+ 34. Kb1 a4 35. Lc5 (oder b×a4 ähnlich wie in der Partie) De6 (35. ... Dg3 36. Ld6) 36. Tc4 De2 37. Td8+ Kh7 38. Ld4 (38. Tc2 Df1+ 39. Tc1 D×g2) Dd3+, und der Königsangriff gewinnt sofort.

33. Lf4-c7 De4-e3+
34. Kc1-b1 a5-a4
35. b3×a4 b4-b3
36. a2×b3 De3×b3+
37. Kb1-c1 Lg7-h6+

38. Td1–d2



Solange die Fesselung des Turms d2 besteht, kann Schwarz jederzeit in ein Endspiel Dame gegen Turm und Läufer abwickeln, das aufgrund der Bauern für Schwarz gewonnen ist. Dennoch wäre nach sofortigem Schlagen auf d2 der Gewinn nicht trivial, so daß Schwarz es vorzieht, die bestehende ungünstige weiße Königsstellung zu weiterem Vorteil auszunutzen.

38. ... Db3×a4

Zugleich Mattdrohung.

39. Lc7–e5

Es ist witzig: Der weiße Läufer besetzt zum ersten Mal die Angriffsdiagonale, und Weiß droht auch sofort zweizügiges Matt; angesichts der bereits verlorenen Position ist das natürlich nur noch Strohfeder. Mit der Entfesselung des Turms durch 39. Kd1 würde Weiß den Übergang zum Endspiel Dame gegen Turm und Läufer forcieren mit der möglichen Folge: 39. ... L×d2 40. K×d2 De4 41. Kc1 De1+ 42. Kb2. Dies ist die zä-

heste Verteidigung; allerdings stehen die weißen Figuren passiv, und Schwarz kann Bauern und König in Bewegung setzen.

39. ... Kg8–h7

40. Le5–c3 Da4–b5

Verhindert die Entfesselung des Turms durch Kc1–d1 und droht 41. ... De2.

41. Lc3–d4 Db5–e2

42. g2–g4

42. Lc3 hätte den drohenden Figurenverlust vermieden, andererseits 42. ... D×g2 zugelassen.

42. ... De2–e1+

43. Kc1–b2 Lh6×d2

44. Tc2–c8 Ld2–c1+

mit Übergang in das Endspiel Dame gegen Turm mit Bauern beiderseits, das leicht gewonnen ist. Weiß gibt auf.

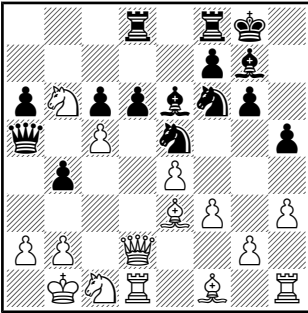
Zusammenfassung:

Die Damenpartei gewann im Königsangriff mit Dame, Läufer und Bauern unter Nutzung der Angriffsdiagonalen (a1–h8). Wegen des bereits erreichten Übergewichts konnte es der Turmpartei nicht gelingen, sich auf der Diagonalen entgegenzustellen oder gar die Türme zu einem Gegenangriff zu formieren. Entscheidend war, neben der offenen Königsstellung der Turmpartei, der Unterschied der beiden Läufer: Der Läufer der Turmpartei stand passiv (und dies, obwohl er nicht durch Bauern behindert war), die Damenpartei hatte so auf dem entscheidenden Brettabschnitt (Königsstellung) praktisch eine Figur mehr im Spiel.

S. Djuric - L. Vogt

Tallinn 1981

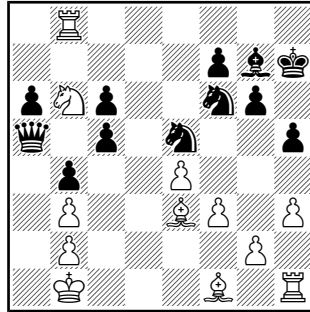
1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. Lg5 h6 7. Le3 e5 8. Sge2 c6 9. Dd2 Sbd7 10. 0-0-0 h5 11. Kb1 a6 12. h3 b5 13. c5 b4 14. Sa4 Da5 15. d×e5 S×e5 16. Sb6 Le6 17. Sc1 Tad8



18. Sc1-b3

Schlecht wäre 18. c×d6 c5 19. Sd5 S×d5 20. e×d5 Lf5+ 21. Ka1 c4 mit siegversprechendem Angriff. Nach dem Textzug wird die Stellung kompliziert. Weiß hätte mit 18. Dc2 bei gleichem Spiel in ein ruhiges Fahrwasser einlenken können.

18. ...	Le6×b3
19. a2×b3	d6×c5
20. Dd2×d8	Tf8×d8
21. Td1×d8+	Kg8-h7
22. Td8-b8	



Stellungsbeurteilung:

Nach 18. Sb3 konnte Schwarz diese Stellung zwangsläufig herbeiführen. Weiß mußte deshalb diese Stellung schon im 18. Zug abgeschätzt haben, sicherlich ein schwieriges Unterfangen, wenn man bedenkt, daß ein Abschätzen in jetziger Situation noch schwer genug ist. Die richtige Beurteilung dieser Stellung kann sicherlich nur eine ausführliche Analyse liefern. Versuchen wir aber trotzdem ein Urteil abzugeben, ohne langzügige Varianten zu berechnen.

Keine Partei verfügt über einen großen Materialvorteil. Weiß hat seine Entwicklung nicht abgeschlossen, insbesondere beteiligt sich der Turm auf h1 nicht am Kampfgeschehen. Da Schwarz am Zuge ist, wird der weiße Entwicklungsrückstand eventuell noch bedeutungsvoller. Schwarz ist vollkommen entwickelt.

Aufgrund der bisher genannten Stellungenmerkmale ist die schwarze Stellung vorzuziehen. Zur weiteren Stellungenbeurteilung müssen jedoch noch zwei wesentliche Merkmale beachtet werden, die allerdings nur durch genaue Variantenberechnung einschätzbar sind. Erstens: Steht die schwarze Dame abseits oder steht sie für einen Angriff auf den weißen König gut? Zweitens: Kann

Weiß auf c4 wirkungsvoll eine Figur postieren oder nicht?

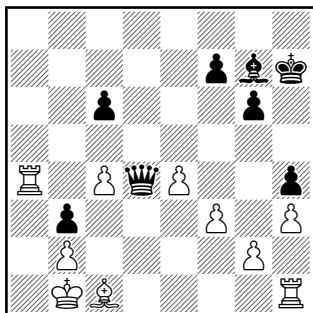
- | | |
|-------------|--------|
| 22. ... | Sf6-d7 |
| 23. Sb6xd7 | Se5xd7 |
| 24. Tb8-a8? | |

Der Verlustzug. Nach 24. Tb7 wäre die Stellung unklar. Möglich wäre dann folgende scharfe Variante: 24. ... Lxb2 25. Kxb2 Da3+ 26. Kc2 Da2+ 27. Kd1 Dxb3+ 28. Ke2 Se5 29. Kf2 Dc2+ 30. Kg3.

- | | |
|------------|--------|
| 24. ... | c5-c4 |
| 25. Lf1xc4 | Da5-e5 |
| 26. Le3-c1 | Sd7-b6 |
| 27. Ta8xa6 | Sb6xc4 |
| 28. b3xc4 | De5-d4 |

Verhindert die Aktivierung des weißen Turmes h1 durch Th1-d1. Taktisch findet der Partiezug seine Rechtfertigung in der Variante 29. Txc6? Da7 gefolgt von 30. ... b3 mit leichtem Gewinn.

- | | |
|------------|-------|
| 29. Ta6-a8 | b4-b3 |
| 30. Ta8-a4 | h5-h4 |



Stellungsbeurteilung:

Die schwarzen Steine wirken harmonisch zusammen: Dame, Läufer und der Bauer b3 bedrohen den weißen König. Die weißen Figuren entfalten kein Zusammenspiel: Der Läufer und der Turm auf a4 müssen Deckungsaufgaben über-

nehmen, der Turm auf h1 steht passiv.

Wir können die Stellung auch durch direkten Vergleich der weißen mit den schwarzen Figuren beurteilen. Es ist klar, daß der schwarze Läufer besser ist als der weiße. Ebenso klar ist, daß die zentral stehende Dame eine größere Aktivität entfaltet als die zur Passivität verurteilten weißen Türme, die zudem noch nicht einmal zusammenwirken oder verbunden sind.

Daß Weiß materiell besser steht, ist bedeutungslos; denn was nützt dieser Vorteil, wenn so starke Figuren wie die Türme ein Schattendasein führen.

Weiß hat keine guten Züge. Auf 31. Tb4 folgt 31. ... Dd3+ 32. Ka1 c5 33. Ta4 De2, auf 31. Te1 folgt 31. ... Df2. In beiden Fällen gewinnt Schwarz durch Eroberung der weißen Königsflügelbauern.

31. Ta4-a3

Weiß entscheidet sich, anstelle seiner Königsflügelbauern seinen Bauern auf c4 zu geben.

- | | |
|------------|---------|
| 31. ... | Dd4xc4 |
| 32. Th1-e1 | Lg7-d4 |
| 33. e4-e5 | Dc4-c2+ |
| 34. Kb1-a1 | Ld4-c3 |

Im Hinblick darauf, daß die Stärke der schwarzen Steine auf der Bedrohung des weißen Königs beruht, wäre eine Verstärkung des Königsangriffs durch Vorrücken des c-Bauern folgerichtig. Zuvor erobert Schwarz jedoch den Bauern auf e5.

- | | |
|------------|--------|
| 35. Te1-g1 | Lc3xe5 |
| 36. Ta3-a4 | Kh7-g7 |
| 37. Tg1-e1 | Le5-f6 |
| 38. Ta4-e4 | c6-c5 |
| 39. f3-f4 | c5-c4 |
| 40. Te4-e2 | Dc2-f5 |
| 41. Lc1-d2 | Df5-d7 |

42. Ld2–c3

Weiß gibt auf. Nach 42. ... Da4+ 43. Kb1 Da2+ 44. Kc1 L×c3 45. b×c3 Da1+ 46. Kd2 Db2+ erobert Schwarz den Bauern c3 und gewinnt anschließend durch Vormarsch seines verbundenen Freibauernpaares.

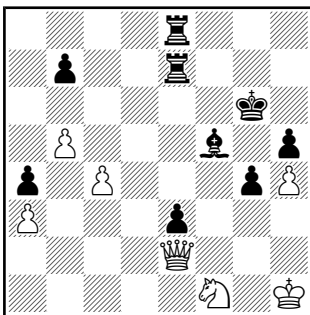
Zusammenfassung:

Deutlich war der Unterschied zwischen aktiven und passiven Figuren. Insbesondere verlor die Turmpartei, weil so mächtige Figuren wie die Türme zur Passivität verurteilt waren. Sie stellten wegen ihrer geringen Wirksamkeit kein Äquivalent zur Dame dar.

B. Werlinski - A. Rubinstein

Moskau 1925

1. Sf3 d5 2. c4 d4 3. b4 c5 4. Lb2 g6 5. e3 Lg7 6. d3 Sh6 7. Sbd2 0-0 8. e×d4 c×d4 9. g3 e5 10. Lg2 a5 11. b5 a4 12. La3 Te8 13. 0-0 f5 14. Se1 Sd7 15. Tc1 Sf7 16. Sc2 Lf8 17. L×f8 K×f8 18. Sb4 Sc5 19. Te1 Dd6 20. Tb1 Ld7 21. Ld5 Tad8 22. a3 Lc8 23. Tb2 Te7 24. Sf3 Sh6 25. Tbe2 Tde8 26. Dd2 Kg7 27. Db2 Sg4 28. Db1 Sf6 29. Kg2 h6 30. Dd1 g5 31. h3 Sh7 32. Kh2 h5 33. h4 g4 34. Sd2 Sf6 35. Db1 e4 36. Da1 e3 37. Sf1 Sb3 38. Db2 f4 39. g×f4 D×f4+ 40. Kg2 Kg6 41. f×e3 d×e3 42. d4 S×d4 43. Sd3 S×d5 44. S×f4+ S×f4+ 45. Kh1 Sd×e2 46. T×e2 S×e2 47. D×e2 Lf5

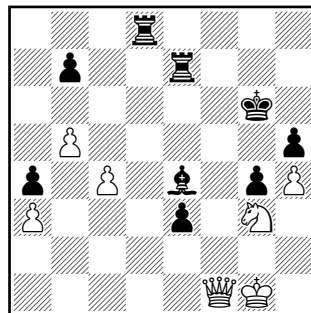


Stellungsbeurteilung:

Schwarz steht auf Gewinn. Er hat eine große materielle Überlegenheit und einen weit vorgerückten Freibauern auf

e3. Der schwarze König steht relativ ungeschützt. Das wird Weiß jedoch nicht ausnutzen können, da seine Dame durch den starken Bauern auf e3 nicht zu einem Angriff gegen den schwarzen König kommt. Die mächtige Dame ist zu einem Blockadestein degradiert. Stünde ein Springer auf e2 oder wäre der e-Bauer nicht so weit vorgerückt, dann hätte der Weiße wegen des offen stehenden schwarzen Königs gute Remischancen.

48. Sf1–g3 Te8–d8
49. De2–f1 Lf5–e4+
50. Kh1–g1



50. ... Te7–f7?

Ein Zeitnotfehler, der nicht nur den Sieg verschenkt, sondern wahrscheinlich so-

gar das Remis. Vermutlich fürchtete Schwarz 51. Df4. Gewonnen hätte 50. ... Td2 51. S×e4 (51. Df4 Tg2+ 52. Kf1 Tf2+) T×e4 52. Df8 e2.

51. Df1-c1?

Weiß hätte 51. De1 spielen müssen, denn der Partiezug ermöglicht dem Schwarzen eine versteckte Remismöglichkeit. Er nimmt jedoch seine Chance nicht wahr und spielt

51. ... Tf7-d7?

Stattdessen hätte 51. ... Tf3 52. S×e4 e2 53. Dg5+ Kf7 54. D×h5+ Kf8 55. Dc5+ Kg8 den Weißen zu einem Remis durch Dauerschach gezwungen.

52. Dc1×e3 Td7-d1+

53. Sg3-f1 Le4-f3

53. ... Lc2 (droht 54. ... Tf8) 54. Dg5+ Kh7 55. D×h5+ Kg7 hätte dem Schwarzen bessere Möglichkeiten geboten, den weißen König anzugreifen, als die Partiefortsetzung.

54. Kg1-f2

Entfesselt den Springer. Weiß spielt nicht auf Bauernraub durch 54. Dg5+ nebst D×h5, sondern auf sofortige Figurenaktivierung.

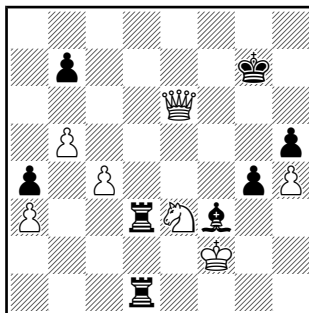
54. ... Td8-d3

55. De3-e6+ Kg6-g7

56. Sf1-e3

Der Springer wird herangeführt. Der Angriff von Dame und Springer gegen den schutzlosen schwarzen König ist entscheidend. Interessanterweise steht auch der weiße König offen. Es ist jedoch meist so, daß bei beiderseits offen stehenden Königen die Damenpartei im Vorteil ist, vorausgesetzt natürlich, daß der König der Damenpartei nicht am

Rand steht und sich Mattdrohungen erwehren muß.



56. ... Td1-d2+

57. Kf2-g3 Kg7-f8

58. Kg3-f4 Td3-d4+

59. Kf4-g5 Td4-d6

60. De6-e5 Kf8-f7

61. Se3-f5 Td6-g6+

62. Kg5-f4 Td2-e2

63. Dc5-c7+ Kf7-f8

63. ... Kf6 64. Dd6+ Kf7 65. Dd7+ und nun 65. ... Kf8 66. Sd6 ähnlich der Partiefortsetzung oder 65. ... Kf6 66. Sg3 mit Gewinn.

64. Sf5-d6 Te2-e6

64. ... Te7 (Tg7) 65. Dd8+ oder 64. ... Tf6+ 65. Kg5 Tee6 66. Dd8+ Kg7 67. Se8+ in beiden Fällen mit leichtem weißen Gewinn.

65. Dc7-f7 matt

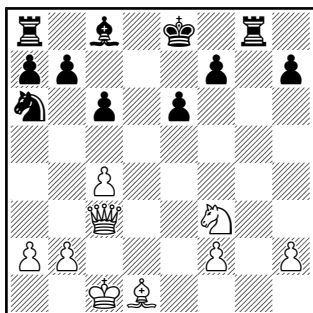
Zusammenfassung:

Nach Verlust des Bauern auf e3 ist die Partie ein Beispiel dafür, daß bei beiderseits offen stehenden Königen die Damenpartei Vorteile hat, vorausgesetzt, daß der König der Damenpartei nicht am Brettrand steht und sich gegen direkte Mattdrohungen wehren muß.

D. Bronstein - A. Kotow

Budapest 1950

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 c6 4. e4 d×e4 5. S×e4 Lb4+ 6. Ld2 D×d4 7. L×b4 D×e4+ 8. Le2 Sa6 9. Lc3 Se7 10. L×g7 Tg8 11. Lc3 D×g2 12. Dd2 D×h1 13. 0-0-0 Sd5 14. Sf3 D×d1+ 15. L×d1 S×c3 16. D×c3



Stellungsbeurteilung:

Das auffallendste Merkmal ist der Entwicklungsrückstand von Schwarz; sein in der Mitte gebliebener König ist anfällig. Deshalb nützt Schwarz das materielle Übergewicht von zwei Türmen und Mehrbauer gegen die Dame wenig. Weiß hat klaren Vorteil.

Der Plan für Weiß ist das Ausnutzen der Situation durch sofortigen Königsangriff, der sich an dem Punkt f7 orientiert. Schwarz muß unbedingt seine Figuren, insbesondere den Damenturm, ins Spiel bringen.

Aktuell droht 17. Df6 mit unabwendbarem Angriff auf f7.

16. ... Ke8-e7

Auch durch das Bauernopfer 16. ... e5 17. D×e5+ Le6 18. Df6 kann Schwarz seine Figuren nicht mehr zu einer Verteidigungsstellung organisieren: 18. ... L×c4 19. Sd4 mit der Drohung Sf5; 18. ... Sc5 19. Sd4 Sd7 20. Dh4.

17. Sf3-e5 Lc8-d7

Der Springer ist nicht vertreibbar: 17. ... f6 18. Dh3 f×e5 19. D×h7+ Kf8 20. Lh5 mit Materialgewinn.

18. Dc3-a3+ c6-c5

19. Da3-f3

Weiß spielte nicht sofort 18. Df3, denn durch das zwischengeschaltete Schach droht die Dame nun auf beiden Flügeln, auf b7 und f7. Konkret droht sowohl 20. D×f7 Kd6 21. S×d7 als auch 20. S×d7 K×d7 21. D×b7+ Sc7 22. La4+ Kd8 23. Dc6 Kc8 24. Dd7+ Kb8 25. Lc6 mit Materialgewinn.

19. ... Ta8-d8

20. Df3×f7+ Ke7-d6

21. Df7-f4

Knüpft ein Mattnetz, einfacher ist 21. S×d7.

21. ... Td8-f8

22. Se5-f7+ Kd6-e7

23. Lf1-h5 Ld7-c6

24. Df4-d6+ Ke7-f6

25. Sf7-h6 Tg8-g1+

26. Kc1-d2 Kf6-g7

27. Sh6-g4

Droht kurzzeitig Matt und deckt zugleich f2.

27. ... Tg1×g4

28. Dd6-e7+ Kg7-h6

29. Lh5×g4 Tf8×f2+

30. Kd2-e3 Tf2-f1

31. h2-h4 Kh6-g6

32. Lg4-h5+

Schwarz gibt auf wegen Matt im nächsten Zug.

Zusammenfassung:

Aufgrund des schwarzen Entwicklungsrückstands gewann der Königsangriff von Dame und zwei Leichtfiguren. Der materielle Vorteil der Turmpartei spielte

keine Rolle. Die Partie zeigt, wie schwach die Türme gegenüber der Dame sein können, wenn sie nicht ins Spiel kommen.

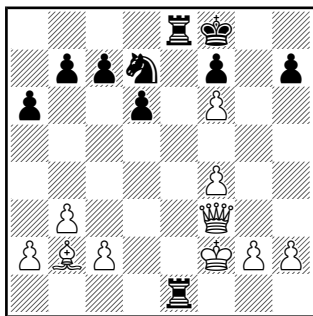
D. Janowski - Em. Lasker

6. Partie des Wettkampfes 1909

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lb5 d6 5. d4 Ld7 6. 0-0 Le7 7. Te1 e×d4 8. S×d4 0-0 9. Sde2 Se5 10. Sg3 L×b5 11. S×b5 Te8 12. b3 Lf8 13. Lb2 g6 14. f4 Sed7 15. Df3 a6 16. Sd4 Lg7 17. Tad1 De7 18. Sdf5 g×f5 19. S×f5 De6 20. S×g7 K×g7 21. e5 Kf8 22. e×f6.

Schwarz steht vor der Alternative, die Dame gegen die Türme zu tauschen oder mit 22. ... Df5 in ein Spiel mit einem Minusbauern einzulenen. Nach dem Partieverlauf zu schließen, wäre das Letztere wohl besser gewesen.

22. ... D×e1+ 23. T×e1 T×e1+ 24. Kf2 Tae8



Stellungsbeurteilung:

Das hervorsteckende Merkmal ist der vorgeschobene weiße Bauer f6, durch den die Dame unmittelbar Mattangriff hat. Ansonsten ist die Stellung ausgeglichen: Weiß hat eine Bauernmajorität am Königsflügel, Schwarz eine Majorität

am Damenflügel. Die Türme stehen aktiv gegen den nicht gut geschützten weißen König; der Bewegungsspielraum der Türme auf der e-Linie ist allerdings eingeschränkt, weil Schwarz den Abtausch der Schwerfiguren nicht zulassen darf - das Endspiel wäre für Weiß, der einen Mehrbauern hat, gewonnen.

Weiß sollte sofort seine Angriffsmöglichkeiten am Königsflügel nutzen. Schwarz muß versuchen, die weiße Angriffsstütze f6 zu beseitigen.

Konsequent wäre nun die Fortsetzung des Angriffs durch 25. Dh5. Wegen der Mattdrohung 26. Dh6+ nebst Dg7 muß der Turm e8 ziehen. Die beiden Türme haben auf der e-Linie zu wenig Raum, wie die folgenden Varianten zeigen:

(a) 25. ... T8e3 26. Lc3.

(b) 25. ... T8e6 26. f5 T6e4 27. Lc3 T1e3 28. Dh6+.

In beiden Varianten gewinnt Weiß, indem er durch Abtausch der Schwerfiguren in ein gewonnenes Endspiel überleitet.

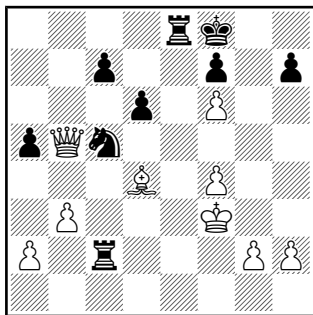
(c) Am zähesten ist 25. ... T8e4 26. Lc3 T1e3 27. D×h7 Ke8 (27. ... Te2+ 28. Kf1) 28. h4; Schwarz hat nun zwar durchaus noch Verteidigungsmöglichkeiten, Weiß sollte aber mit seinem freien h-Bauern gewinnen.

In der Partie verfolgt Weiß jedoch den Plan, sich auch auf dem Damenflügel eine Bauernmajorität zu verschaffen.

25. Df3×b7? Te1–e2+
 26. Kf2–f3 Te2×c2
 27. Lb2–d4 a6–a5
 28. Db7–b5

Um zum Königsflügel zurückzuschwenken, ist es zu spät, da sich die Türme nun aktiv formieren können: 28. Dd5 Td2 29. Dg5 Td3+.

28. ... Sd7–c5



Durch seine Aktivität am Damenflügel kann sich Weiß mit seinem nächsten Zug einen Freibauern (a2) verschaffen. Dafür ist jedoch der schwarze Springer ins Spiel gekommen. Zu erwägen war daher jetzt, mittels 29. L×c5 T×c5 die Leichtfiguren abzutauschen; aber dieses Endspiel Dame mit Mehrbauer gegen zwei Türme ist keineswegs klar für Weiß gewonnen, z. B. 30. Dd7 h5 31. g4 Te6, und nun kann Weiß den Bauern auf f6 nicht verteidigen: 32. g5? Tc3+ 33. Kg2 Tc2+ 34. Kh3 Te3+ 35. Kh4 T×h2 matt; auch nach 30. Dd3 Th5! ist das Ergebnis nicht klar.

29. Db5×a5 Sc5–d3

Droht 30. ... Se1+ 31. Kg3 T×g2+.

30. Ld4–e3 d6–d5?

Richtig war 30. ... Te6, wonach Weiß seine Angriffsstütze f6 nicht halten kann; nach beispielsweise 31. h4 T×f6

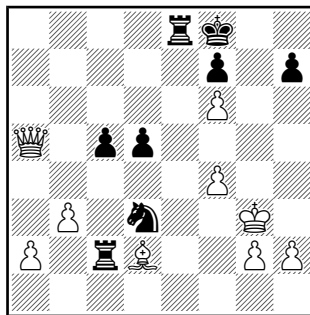
32. Da8+ Ke7 33. De4+ Se5+ 34. Kg3 Tg6+ 35. Kh3 Tc×g2 36. D×g2 T×g2 37. K×g2 hat Schwarz in dem Endspiel Läufer gegen Springer Remischancen. Der Partiezug droht 31. ... Se1+ 32. D×e1 d4 33. Db4+ c5.

31. Le3–d2 c7–c5

Nun ginge 31. ... Te6 schon nicht mehr: 32. Lb4+ S×b4 (auf 32. ... c5 schlägt der Königsangriff durch: 33. Dd8+ Te8 34. Dd6+ Kg8 35. Dd7 nebst 36. Dg4) 33. D×b4+ Ke8 34. Db5+ nebst 35. D×d5, und die Dame gewinnt mit den zwei Mehrbauern.

32. Kf3–g3

Weiß plant 33. f5, wonach der Läufer entscheidend am Königsangriff teilnimmt. Für diesen Angriff sollen die störenden Schachs des Springers auf e5 oder gegebenenfalls e1 ausgeschaltet werden.



32. ... Sd3–c1

Schwarz hätte versuchen können, seinen Freibauern voranzubringen, jedoch gewinnt Weiß hierauf im Königsangriff, wie die folgenden Varianten zeigen. 32. ... d4 33. f5 (bereitet Lh6+ nebst Db5 vor).

(a) 33. ... Se5 34. Lh6+ Kg8 35. Da4 Td8 36. Lf4 d3 (36. ... Te2 37. Da5 Tf8

38. D×c5 d3 39. L×e5, nach 36. ... Sd3 drängen Dame und Läufer den an die Grundreihe gebundenen Turm ab, z. B. 37. Lc7 Tf8 38. Ld6 Td8 39. Le7 Tb8 40. Da7 Tc8 41. Dd7 nebst 42. Ld8) 37. L×e5 d2 38. Dg4+ Kf8 39. Dg7+ Ke8 40. Dg8+ Kd7 41. D×f7+ Kc6 42. Dc7+ nebst 43. D×d8.

(b) 33. ... Sc1 34. Lh6+ Kg8 35. Db5 Td8 36. Db6 Te8 37. Dc6 Td8 38. De4.

33. Ld2×c1

Schwarz gibt auf wegen 33. ... T×c1 34. Dd2 mit Verlust des Freibauern durch D×d5.

Zusammenfassung:

Die Partie, einschließlich der Varianten, zeigt die Stärke des von einem vorgeschobenen Bauern unterstützten Königsangriffs der Dame. Da die Damenpartei diesen Vorteil nicht konsequent nutzte und stattdessen auf Bauerngewinn am anderen Flügel spielte (25. D×b7?), hätte die Turmpartei Gelegenheit gehabt (Variante 30. ... Te6), den Angriffsbauern zu beseitigen und - sowohl im Königsangriff der Türme mit Springer als auch durch Mobilisierung eines Freibauern - Gegenspiel zu bekommen.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.2.2

Nach dem Studium der Partien dieses Abschnitts können wir folgende Richtlinien zur Stellungsbeurteilung angeben:

1. Ein Königsangriff der Dame unterstützt von Leichtfiguren und eventuell sogar Bauern, gegen eine bereits geschwächte Königsstellung gewinnt in der Regel.
2. Beiderseits geöffnete Königsstellungen wirken sich für die Turmpartei nachteiliger aus als für die Damenpartei. Diese Aussage bezieht sich natürlich auf „normale“ Stellungen, damit meinen wir solche, in denen von einem entscheidenden, unmittelbar bevorstehenden Mattangriff noch nichts zu sehen ist.

Die Voraussetzungen für einen Königsangriff durch die Dame können aufgrund einer geschwächten gegnerischen Königsstellung gegeben sein, häufig aber auch einfach aufgrund passiv stehender gegnerischer Figuren, insbesondere der Türme. In beiden Fällen besteht der Plan für die Damenpartei in einem konsequenten Königsangriff. Er sollte schnell und zielstrebig geführt werden, um dem Gegner keine Zeit zur Konsolidierung zu geben. Es sollte deshalb auch nach Möglichkeit auf Bauerngewinn, der nicht unmittelbar dem Angriff dient, verzichtet werden.

Aus den Spielplänen der Damenpartei ergeben sich im Umkehrschluß die der Turmpartei. Sie muß unbedingt versuchen, ihre Figuren zusammenspielen zu lassen, insbesondere gilt das für die Türme. Wenn die Türme, diese mächtigen Figuren, nicht zusammenwirken, stellen sie nicht annähernd ein Äquivalent zur flexiblen Dame dar. Erwähnen wollen wir an dieser Stelle noch, daß beim Materialverhältnis Dame gegen zwei Türme beiderseits geschwächte Königsstellungen für die Damenpartei sowohl im Mittel- als auch im Endspiel weniger nachteilig sind als für die Turmpartei. Ein Unterschied liegt darin, daß es bei vorhandenen Leichtfiguren häufig zum Mattangriff der Damenpartei kommt, während im Endspiel die Dame nur Dauerschach droht.

In allen Partien dieses Abschnitts sahen wir, wie bereits geschwächte Königsstel-

lungen der Turmpartei von der Damenpartei ausgenutzt wurden. In der Partie Euwe - Aljechin gewann die Damenpartei aufgrund der gegnerischen offenen Königsstellung und eines Positions Vorteils bei den Leichtfiguren. Beide Parteien besaßen einen Läufer. Der Damenpartei kam zugute, daß ihr Läufer sehr wirksam gegen den gegnerischen König operierte, während sein Gegenüber keine guten Felder fand, und dies, obwohl auch der Läufer der Turmpartei im traditionellen Sinne „gut“, d. h. nicht durch eigene Bauern behindert war. Das gleiche Figurenverhältnis trat in der Partie Djuric - Vogt auf. Auch hier war die Königsstellung der Turmpartei geschwächt und ihr Läufer wenig wirksam. Hinzu kam noch die passive Stellung eines Turmes. Die Damenpartei gewann.

Die Partie Werlinski - Rubinstein war ein Beispiel für die These, daß beiderseits geöffnete Königsstellungen die Turmpartei stärker benachteiligt.

Ein zwecks Materialgewinn eingegangener Entwicklungsrückstand der Turmpartei wurde von der Damenpartei in Bronstein - Kotow durch einen Königsangriff ausgenutzt. Ähnlich wie in der Partie Djuric - Vogt zeigte sich hier, daß eine passive Stellung eines Turmes nicht zu verkraften war.

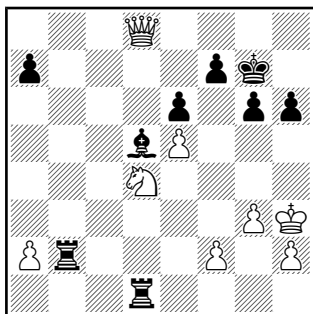
In Janowski - Lasker wurde die Dame in ihrem Königsangriff entscheidend durch einen Bauern - weniger durch die Figur - unterstützt. Leider nutzte die Damenpartei die Situation nicht durch konsequenten Königsangriff aus. Statt dessen eroberte die Dame einen Bauern, wodurch der Gewinn in Frage gestellt wurde. Die Partie lehrt uns, daß die Damenpartei bei geschwächter gegnerischer Königsstellung die Entscheidung im Angriff gegen den König suchen sollte und nicht im Bauerngewinn.

2.2.3 Beide Parteien haben Königsangriff

In diesem Abschnitt werden Partien behandelt, in denen beide Parteien Angriffschancen gegen den feindlichen König besitzen. Die Partien entwickeln sich naturgemäß sehr scharf.

A. Charitonow - M. Tschiburdanidse

UdSSR 1980



Weiß am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Materiell steht Schwarz besser. Der Gewinn wird jedoch dadurch in Frage gestellt, daß die weiße Dame unter Ausnutzung des schwachen Feldes f6 durch 1. Df6+ und weiteres Schachbieten bzw. Angreifen des Feldes f7 Dauerschachdrohungen aufstellen kann. Schwarz wird daher das Feld f7 durch Tb2-b7 decken müssen. Anschließend könnte er, um seinen relativ starken Turm von der Deckungsaufgabe zu entbinden, die Überführung seines Läufers nach g6 anstreben.

Als längerfristige Pläne kommen für Schwarz der Angriff gegen den weißen König oder die Eroberung des weißen a-Bauern mit anschließendem Vorrücken des eigenen a-Bauern in Betracht.

Weiß muß versuchen, seinen Springer am Angriff gegen den gegnerischen König zu beteiligen.

1. Dd8-f6+ Kg7-g8
2. Df6-d8+ Kg8-h7
3. Dd8-f6 Tb2-b7

Schwarz verschmäht die Zugwiederholung 3. ... Kg8 4. Dd8+. Der Partiezug muß wohl bedacht sein, denn nach

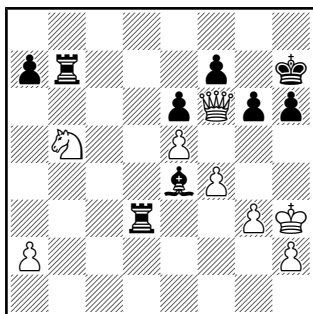
4. Sd4-b5

mit der Drohung, den Springer über das Feld d6 an den schwarzen König heranzuführen, entsteht ein scharfes Spiel, das einer genauen Berechnung bedarf.

4. ... Td1-d3
5. f2-f4

Weiß verliert nach 5. Sd6? Tf3 6. Dd8 Tb2 7. Se8 Tbxf2 8. Sf6+ Txf6 9. exf6 Lg2+ 10. Kg4 (10. Kh4 g5+ 11. Kg4 Lf3+ 12. Kh3 g4+ 13. Kh4 T×h2 matt) Te2 mit der unparierbaren Mattdrohung Te2-e4+. Diese Variante zeigt, daß beide Parteien Mattgefahren ausgesetzt sind.

5. ... Ld5-e4



6. Kh3–h4

Nach 6. Sd6 Lf5+ gestaltet sich der Kampfverlauf langwieriger, man sehe: (a) 7. S×f5 g×f5 8. Kh4 Td2 9. h3 Th2 10. a4 (10. Dd8 T×a2) Td7 11. a5 a6. Wegen Zugzwanges muß Weiß nun seine Königsstellung öffnen. 12. g4 f×g4 13. K×g4 (13. f5? T×h3+ 14. K×g4 Thd3) Tg2+ 14. Kf3 (14. Kh5? Tg6 15. Dh4 Td3) Tg6 15. Dh4 Td3+ 16. Ke2 (16. Ke4? Tgg3) Td5 17. De7 Kg7 18. Dc7 Tg2+ 19. Kf3 Ta2 und Weiß kann sich der schwarzen Drohungen, Mattangriff oder Bauerngewinn, nicht erwehren.

(b) 7. Kh4 g5+ 8. Kh5 Lg6+ 9. Kg4 Tb2 mit der Drohung 10. ... Lh5+ nebst kurzzeitigem Matt. Schwarz könnte auch durch 9. ... Tb4 gewinnen, denn danach hätte Weiß keine vernünftigen Züge mehr, z. B. 10. Se8 (10. h3 Ta4) T×f4+ 11. g×f4 Lf5+ 12. Kh5 Th3 matt. Möglicherweise spekulierte Weiß mit seinem Partiezug auf die durch Ld5–e4 eingeleitete und daher natürliche, jedoch fehlerhafte Erwidern.

6. ... Le4–f5?

Verschenkt den Sieg, der mit 6. ... Td2 zu erzwingen war:

(a) 7. Kh3 Lf5+ 8. g4 Td3+ 9. Kh4 Le4 mit der unparierbaren Drohung 10. Lg2 nebst matt.

(b) 7. h3 Th2 8. Sd6 (8. g4 Tf2 droht g6–g5) Lg2 9. Dd8 (9. S×b7 T×h3+ 10. Kg4 h5+ 11. Kg5 T×g3+ 12. Kh4 Tg4 matt) L×h3 10. g4 Lf1+ 11. Kg3 Th3+ 12. Kf2 Tb2+ nebst 13. ... Lg2 und Th3–h1 matt.

7. a2–a3!

Dieser stille, unscheinbare Zug ist die einzige Möglichkeit zum Ausgleich. Er nimmt dem b-Turm das Feld b4 und ermöglicht dadurch Sb5–d6. Verlieren würde 7. Sd6 g5+, wie in der Anmerkung (b) zum 6. Zug erläutert.

7. ... Tb7×b5

7. ... a6 8. Sd6 g5+ 9. f×g5 (9. Kh5? Lg6+ 10. Kg4 Tb2 und die Drohung 11. ... Lh5+ entscheidet) Td4+ 10. g4 T×g4 11. Kh5 T×g5+ 12. D×g5 h×g5 13. S×b7 führt zu einem gleichstehenden Läufer-gegen-Springer-Endspiel.

8. Df6×f7+ Kh7–h8

9. Df7–e8+ Kh8–g7

Remis wegen des Dauerschachs nach 10. De7+ oder nach 10. D×b5 g5+ 11. Kh5 (11. f×g5 Td4+) Lg6 12. Kg4 Lf5+.

Zusammenfassung:

In dieser Partie dominierte die Taktik. Drohungen und Gegendrohungen bestimmten das Spielgeschehen. Die materiell überlegene Turmpartei fand in schwieriger Stellung nicht den Gewinnweg, so daß die Partie remis endete.

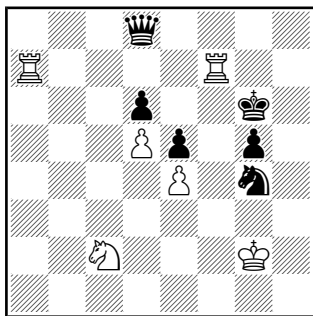
Da keine Flügelmehrheiten vorhanden waren, die man hätte in Bewegung setzen können, bestimmten weitgehend Figurenangriffe gegen den gegnerischen König das Spielgeschehen. Ursächlich für die Heftigkeit der beiderseitigen Mattdrohungen war, daß sich verschiedenartige Figuren gegenüberstanden. Dadurch konnten sie sich nicht unmittelbar neutralisieren und sich abtau-

schen, wie das zum Beispiel bei gleichfarbigen Läufern hätte der Fall sein können.

Die Partie ist ein lehrreiches Beispiel für Mattangriffe der Turmpartei wie auch der Damenpartei.

A. Kotow - D. Bronstein Zürich 1953, Kandidatenturnier

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. g3 Lg7 4. Lg2 0-0
5. Sc3 d6 6. Sf3 Sbd7 7. 0-0 e5 8. e4
Te8 9. d5 a6 10. Se1 Tb8 11. Sc2 De7
12. b4 Tf8 13. Se3 Se8 14. Dc2 Sdf6 15.
a4 a5 16. b×a5 Ta8 17. La3 Sd7 18. Lh3
h5 19. Scd1 T×a5 20. Sb2 Sef6 21. Lb4
Ta6 22. a5 Sh7 23. Lg2 h4 24. Sd3 Sdf6
25. c5 Sg5 26. Dc4 Lh6 27. Ld2 Ta8 28.
Tfc1 Sh5 29. c×d6 c×d6 30. Dc7 Df6
31. Se1 h×g3 32. h×g3 Sh3+ 33. L×h3
L×h3 34. Sg4 L×g4 35. L×h6 Tfc8 36.
D×b7 Tcb8 37. a6 g5 38. D×b8+ T×b8
39. a7 Ta8 40. Tcb1 Kh7 41. Tb8 T×a7
42. T×a7 K×h6 43. Tbb7 Kg6 44. f3
Lc8 45. Tc7 Dd8 46. g4 Sf6 47. Kg2
Ld7 48. Sc2 L×g4 49. f×g4 S×g4 50.
T×f7



Stellungsbeurteilung:

Ins Auge fällt zunächst die starke Turmstellung. Sie kann aber nicht unmittelbar zu Mattwendungen oder Dauerschach genutzt werden, da der schwarze Springer seinen König schützen kann. Andererseits steht auch der weiße König of-

fen, und die Dame kann nicht gehindert werden, in die Königsstellung einzubrechen (etwa über b6). Die Bewertung der Stellung ergibt sich erst aus der konkreten Analyse der weitgehend taktisch bestimmten Situation.

Der Plan von Schwarz ist, sofort mit der Dame ins gegnerische Lager einzudringen. Weiß muß versuchen, seinerseits den Springer (über e3) gegen die schwarze Königsstellung heranzuführen.

50. ...	Dd8–b6
51. Tf7–g7+	Kg6–h5
52. Tg7–h7+	Sg4–h6

Nun ist zwar der schwarze Springer von e3 abgelenkt, dennoch kann der weiße Springer nicht nach e3 ziehen.

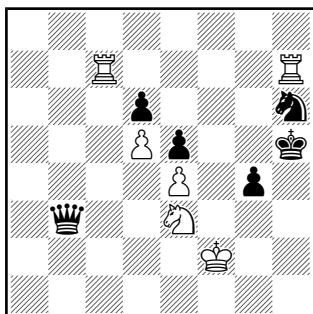
53. Ta7–c7

Nach 53. Tab7 dringt die Dame über a6 ein.

53. ...	Db6–b3
54. Kg2–f2	g5–g4?

Konsequent ist 54. ... Dd3; dies erobert den Bauern e4 oder, nach 55. Se3 Dd2+ 56. Kf3 g4+, den Springer. Nach 54. ... Dd3 kann Weiß sich auch nicht durch einen Gegenangriff auf den schwachen Bauern d6 verteidigen, da der schwarze Springer dann beim Königsangriff mithilft: 54. ... Dd3 55. Thd7 Sg4+ 56. Ke1 (auf 56. Kg2 wie 56. Kg1 folgt kurzzeitig Matt) D×e4+ nebst D×d5.

55. Sc2–e3



Nun droht der weiße Springer bereits mit dem Gegenangriff Se3–f5.

55. ... Db3–d3?

Nach dem verpaßten leichten Gewinnweg hatte Schwarz hier noch eine letzte Möglichkeit: er konnte unter vorübergehender Preisgabe seines Springers den König zum Angriff gegen e3 und e4 heranzuführen (vorher kam dieser Plan nicht in Frage, da das Feld g5 nicht frei war): 55. ... Kg5 56. Tcg7+ Kf4 57. Sg2+ K×e4 58. T×h6 g3+ 59. Ke1 (59. T×g3 Dc2+ 60. Kf1 Dc1+ nebst 61. ... D×h6), die Dame erobert die Figur zurück und Schwarz gewinnt dank der Mehrbauern.

56. Se3–f5

Weiß ist doch noch zur Ausführung seines Gegenangriffs gekommen, und die Dame muß durch Dauerschach remis halten.

56. ... Dd3–f3+

57. Kf2–g1 Df3–d1+

58. Kg1–g2 Kh5–g5

59. Sf5×h6 Dd1–d2+

Remis.

Zusammenfassung:

Da der Springer der Turmpartei nicht sofort am Angriff teilnehmen konnte und überdies angreifbar war, hätte die Damenpartei unter Ausnutzung der offenen gegnerischen Königsstellung gewinnen können (Varianten 54. ... Dd3 und 55. ... Kg5): sie konnte einen Bauern erobern und gleichzeitig den Königsangriff der Turmpartei zurückweisen. In der Partie ließ die Damenpartei das Eingreifen des gegnerischen Springers zu, so daß sich beiderseits gleiche aktive Kräfte gegenüberstanden und die Damenpartei Remis durch Dauerschach halten mußte. Die Möglichkeit des Gewinns von Schwarz resultiert aus der Initiative; mit Weiß am Zug wäre die Stellung des Anfangsdiagramms remis: 1. Tg7+ Kh5 2. Th7+ Sh6 3. Se3 Db6 4. Sf5 Db2+ mit Dauerschach ähnlich wie in der Partie nach dem letzten Diagramm.

Die Partie zeigt den Fall, daß beide Parteien über die typischen Angriffsmittel verfügen: die Türme waren auf der 7. Reihe verdoppelt, die Dame konnte den offenstehenden König angreifen. In einem solchen Fall ist der Gewinn nur durch sofortige Ausnutzung der eigenen Angriffsmöglichkeiten zu erreichen.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.2.3

Ist die Königsstellung nur einer Partei geschwächt, so kommt es häufig vor, daß sie sich eines Mattangriffs erwehren muß, ohne selbst über Gegenspiel zu verfügen. In Stellungen mit beiderseits sicheren oder gleichermaßen geschwächten Königsstellungen verfügen dagegen oft beide Parteien gleichzeitig über einen Königsangriff. Die Frage ist nun, ob von solcher Konstellation eher die Damen- oder die Turmpartei profitiert. Wenn die Königsstellungen nur gering geschwächt sind, läßt sich keine Aussage machen. Es kommt auf die konkrete Stellung an. Schon eher läßt sich dagegen eine Aussage machen, wenn die Königsstellungen beider Parteien offen sind, ohne daß einer der Könige direkt auf Matt steht. Diese Situation bevorteilt eher die Damenpartei. Bei Heranziehung der oben gemachten Aussagen zur Stellungsbeurteilung ist aber äußerste Vorsicht geboten, denn in jedem Falle kommt es wegen der Schärfe der Stellungen in ganz starkem Maße auf die konkreten Umstände an.

Die Partie Charitonow - Tschiburdanidse war ein Beispiel für beiderseits geschwächte Königsstellungen, in denen aber beide Könige noch über einen gewissen Bauernschutz verfügten.

In Kotow - Bronstein war der König der Turmpartei jeglichen Bauernschutzes beraubt, während der der Damenpartei nur unwesentlich von einem einzigen Bauern geschützt wurde. Die Partie endete remis, hätte aber von der Damenpartei aufgrund eines Tempos gewonnen werden können.

2.3 Damenpartei mit einer Bauernmajorität

In Partien mit dem Materialverhältnis Dame gegen zwei Türme kommt es häufig vor, daß die Damenpartei einen Mehrbauern und damit auch eine Bauernmajorität auf einem Flügel besitzt. In diesem Kapitel werden Partien behandelt, in denen die Bauernmajorität der Damenpartei den spielbestimmenden Faktor darstellt. Es ist allerdings nicht unbedingt Voraussetzung, daß die Damenpartei über einen Mehrbauern verfügt. So kann die Turmpartei ebenfalls eine Bauernmajorität besitzen, sie spielt dann aber keine dominierende Rolle in der Partie.

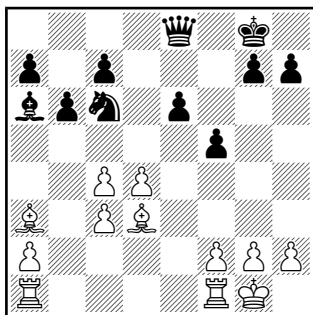
2.3.1 Königsflügelmajorität

In diesem Abschnitt betrachten wir Stellungen mit einer Bauernmajorität der Damenpartei auf dem Königsflügel. Dabei beschränken wir uns auf Stellungen, in denen beide Könige auf dem Königsflügel stehen. Man beachte, daß der Königsflügel durch die Grundstellung der Könige definiert ist, also die Linien e bis h umfaßt. Das Vorrücken der Majorität ermöglicht häufig einen Angriff gegen den König der Turmpartei, hat aber zur Folge, daß die Königsstellung der Damenpartei geschwächt wird. Nach dem Studium der Partien dieses Abschnitts werden wir Gesetzmäßigkeiten aufstellen können, wie Stellungen mit einer Königsflügelmajorität zu bewerten und zu behandeln sind.

L. Portisch - R. J. Fischer

Santa Monica 1966

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. e3 b6 5. Se2 La6 6. Sg3 Lxc3+ 7. bxc3 d5 8. Df3 0-0 9. e4 dxe4 10. Sxe4 Sxe4 11. Dxe4 Dd7 12. La3 Te8 13. Ld3 f5 14. Dxa8 Sc6 15. Dxe8+ Dxe8 16. 0-0



16. ... Sc6-a5
17. Ta1-e1

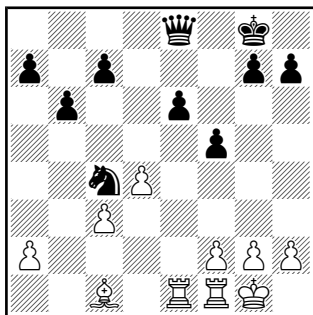
Natürlicher sieht 17. Tfe1 aus. Aber auch danach gewinnt Schwarz mit 17. ... Lxc4 18. Lxc4 Sxc4 einen Bauern, und der Turm auf a1 ist nach 19. Lc1 zumindest vorübergehend ausgesperrt. Auf 17. Lb4 folgt 17. ... Lxc4 18. Lxa5 Lxd3 19. Tfd1 Le4 20. f3 (20. Lb4? Dg6 21. g3 Dg4) Lxf3 21. gxf3 bxa5 mit Gewinnstellung.

17. ... La6xc4

Infolge von 17. Tae1 wäre jetzt 17. ... Da4 gut gewesen: 18. Lb4 (18. Lc1 Lxc4 19. Lxc4 Dxc4) Lxc4 19. Lxc4

S×c4 20. T×e6 a5 21. Le7 Sd2 22. Tfe1
Se4 23. f3 D×a2 mit Gewinnstellung.

18. Ld3×c4 Sa5×c4
19. La3–c1



Stellungsbeurteilung:

Schwarz verfügt über einen Mehrbauern, die bessere Entwicklung und einen Springer, der dem Läufer überlegen ist. All dies rechtfertigt das Urteil: Schwarz steht besser. Welchen Plan aber soll der Nachziehende weiter verfolgen? Soll er mit der Dame auf Eroberung der schwachen weißen Damenflügelbauern a2 und c3 ausgehen oder lieber eine Zentralstrategie mit Kf7, Dd5 anstreben? In der Partie wird eine andere Idee verwirklicht.

19. ... c7–c5!

Ein überraschender Zug, weil er Linienöffnung zuläßt, die gewöhnlich den Türmen zugute kommt. Die Erklärung für den Textzug ist, daß Schwarz sich eine bewegliche Bauernmajorität verschaffen will, um so seinen Mehrbauern wirksam werden zu lassen.

20. d4×c5

Nicht gut wäre 20. d5 e5!, und nach 20. Lf4 c×d4 entstünde die Majorität auf dem Damenflügel.

20. ... b6×c5

21. Lc1–f4

Stellt den Läufer besser. In Betracht käme jedoch auch 21. Td1. Zwar wäre e6 nicht mehr angegriffen, dies könnte Schwarz aber nicht ausnutzen, z. B. 21. ... Da4 22. Td8+ Kf7 23. Te8, und auf 21. ... Kf7 22. Tfe1 h6 würde das Spiel ähnlich wie in der Partie verlaufen, nur daß Weiß schon eine offene Linie besetzt hätte.

21. ... h7–h6!

22. Te1–e2

Falls Weiß versucht, sich der schwarzen Expansion am Königsflügel mittels 22. h4 entgegenzustemmen, dann kann Schwarz 22. ... e5! spielen, da nach 23. L×e5 S×e5 24. f4 Sf3+ 25. g×f3 Dh5 die weißen Bauernschwächen, insbesondere h4, entscheidend sind.

22. ... g7–g5

23. Lf4–e5?

Diesen Zug tadelt Portisch und bezeichnet ihn als den entscheidenden Fehler. Es hätte 23. Le3 kommen müssen, um nach 23. ... Db5 (23. ... Dc6 24. f4 g4 25. Lf2) mit 24. f3! (24. f4? Sd6 nebst Se4) 24. ... e5 25. Lf2 nebst Tfe1 eine Auffangstellung zu erreichen, in der es Schwarz, auch angesichts seines schwachen Bauern auf c5, schwerfiele weiterzukommen. Trotzdem, Schwarz stünde immer noch besser.

23. ... De8–d8

Jetzt, wo Weiß endlich bereitsteht, mit 24. Td1 die d-Linie zu besetzen, nimmt ihm Schwarz diese Möglichkeit.

24. Tf1–e1

Nach 24. Tb1 Dd3! hätte sowieso 25. Tbe1 kommen müssen, und auf 24. f4 wäre 24. ... Sd2 25. Tfe1 Se4 gefolgt.

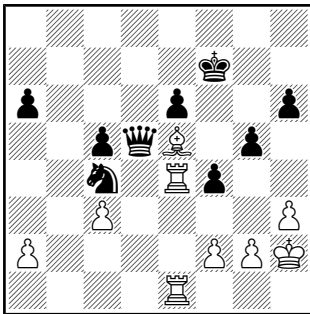
24. ... Kg8–f7

25. h2–h3 f5–f4
 26. Kg1–h2 a7–a6

Schwarz hat Zeit und verhindert, daß der Bauer bei Gelegenheit mit Tempo angegriffen werden kann.

27. Te2–e4 Dd8–d5!

Die Dame steht im Zentrum beherrschend und stellt sofort entscheidende Drohungen auf, z. B. 28. ... Se3.



28. h3–h4

Ignoriert die Drohung, was die Qualität kostet. Aber auch nach 28. T4e2 f3! 29.

gxf3 (29. Te4 f×g2 mit der Drohung Sd2) Sd2 gewinnt Schwarz schnell.

28. ... Sc4–e3!
 29. Te1×e3

29. f3 wird mit 29. ... Dd2 30. Tg1 Df2 beantwortet.

29. ... f4×e3
 30. Te4×e3 Dd5×a2
 31. Te3–f3+ Kf7–e8
 32. Le5–g7 Da2–c4
 33. h4×g5 h6×g5
 34. Tf3–f8+ Ke8–d7
 35. Tf8–a8 Kd7–c6

Weiß gibt auf.

Zusammenfassung:

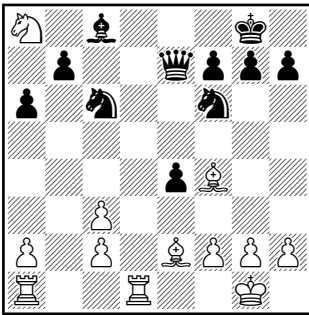
Die Partie veranschaulicht die Stärke einer beweglichen Bauernmajorität, die von Dame und Leichtfigur unterstützt wird. Unter diesem Aspekt sollte man noch einmal den 19. Zug von Schwarz (19. ... c5!) würdigen.

Bei einer Königsflügelmajorität ergibt sich bei deren Vorrücken fast zwangsläufig ein Königsangriff, was der Damenpartei Gewinnchancen bietet.

P. Keres - F. Olafsson

Kandidatenturnier 1959

1. e4 c5 2. Sf3 a6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 e5 6. Sf3 Lb4 7. Sxe5 0-0 8. Ld3 d5 9. 0-0 Lxc3 10. bxc3 dxe4 11. Le2 Dc7 12. Sc4 Td8 13. Lf4 De7 14. Sb6 Txd1 15. Tfxd1 Sc6 16. Sxa8



Stellungsbeurteilung:

Schwarz steht besser. Die weiße Bauernstellung ist zersplittert und daher anfällig. Der Springer auf a8 steht abseits. Daß Schwarz das Spielgeschehen bestimmen kann, wird aber erst klar, wenn man die Pläne untersucht, die die Parteien entwickeln können.

Schwarz kann auf beiden Flügeln Drohungen aufstellen. Er kann versuchen, die schwachen weißen Damenflügelbauern zu erobern, um dann seine eigenen Damenflügelbauern in Bewegung zu setzen. Er kann aber auch seine Bauernmehrheit am Königsflügel, nämlich seinen e- und seinen f-Bauern in Bewegung setzen, um einen Freibauern zu bilden oder den weißen König zu bedrohen. Im letzteren Fall sollte Schwarz Leichtfigurenabtausch vermeiden, denn die Dame benötigt zum Aufstellen von Mattdrohungen Helfer.

Der einzig ersichtliche Spielplan von Weiß ist die Verdoppelung seiner Türme in der d-Linie mit dem Ziel, in die 7.

oder 8. Reihe einzudringen. Schwarz hat jedoch viele Leichtfiguren, die die Einbruchsfelder d7 und d8 bewachen. Daher muß Weiß bestrebt sein, die Leichtfiguren abzutauschen. Aber nicht nur deswegen, im allgemeinen ist es im Kampf von Dame gegen zwei Türme für die Turmpartei vorteilhaft, wenn keine Leichtfiguren auf dem Brett vorhanden sind.

16. ... Lc8-g4

Da weiterer Leichtfigurenabtausch schwer zu vermeiden ist, entschließt sich Schwarz sofort zum Abtausch eines Läufers. Dies fällt ihm umso leichter als dadurch das weiße Läuferpaar, das momentan viele Felder beherrscht, beseitigt wird.

17. Le2xg4 Sf6xg4
18. Sa8-c7?

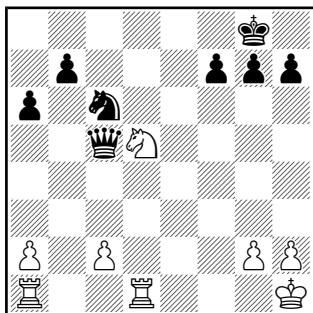
Bessere Ausgleichschancen bietet 18. h3 Sge5 19. Td5.

18. ... De7-c5
19. Lf4-g3 e4-e3

Lockert die weiße Königsstellung und erzwingt den Tausch des weißen Läufers, der in dieser offenen Stellung einem Springer überlegen ist. Grundsätzlich sollte die Damenpartei zwar Figurenabtausch vermeiden, aber erstens nicht um jeden Preis und zweitens behält sie ja noch eine Leichtfigur.

20. f2xe3 Sg4xe3
21. Lg3-f2 Dc5-g5
22. Lf2xe3 Dg5xe3+
23. Kg1-h1 De3xc3
24. Sc7-d5 Dc3-c5

Nach 24. ... D×c2? 25. Sb4 gewinnt Weiß wegen der schwarzen Grundlinienschwäche.



25. Td1–d2?

Ein Gewinnplan für Schwarz ist, den weißen König zu bedrohen. Dazu muß Schwarz seinen Springer auf den Königsflügel überführen und eventuell seine Bauernmehrheit, insbesondere den f-Bauern, in Bewegung setzen. Der schnellen Überführung des Springers hätte Weiß durch 25. Tab1! Sa5 entgegen wirken können, denn 25. ... b5 26. Sb4 h6 27. S×c6 D×c6 28. a4 führt zum Remis. Nach 25. ... Sa5 könnte Weiß durch c2–c3 nebst a2–a4 einen gewissen Druck auf der b-Linie entfalten, während ihm das Spiel in der d-Linie nach z. B. 26. Sb4 Dc7 27. Td5 h6 28. Tbd1 Sc4 29. Td7 Db6 nicht viel einbrächte.

25. ... h7–h6

Um einem Grundlinienmatt vorzubeugen.

26. Ta1–e1

Damit hat Weiß seine letzte Figur entwickelt. Die Türme stehen auf den offenen Mittellinien, der Springer zentral auf d5. Man könnte meinen, daß Weiß gute Remisaussichten hat. Bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch fest, daß der

zentralstehende Springer dem Schwarzen zwar ein paar Felder nimmt, ansonsten aber - abgesehen davon, daß er einen seiner Türme als Deckungsfigur bindet - keine wirkungsvollen Angriffe gegen die gegnerischen Flügelbauern ausrichten kann. Ursache dafür ist die Kurzsichtigkeit des Springers als auch die Tatsache, daß Türme und Springer, im Gegensatz zu Türme und Läufer, häufig schlecht zusammenarbeiten.

26. ... Sc6–d4

27. c2–c3 Sd4–e6

Durch die letzten beiden Züge hat Schwarz seine Springerstellung verbessert. Wahrscheinlich ist die Stellung für Schwarz gewonnen.

28. h2–h3 Kg8–h7

29. Te1–f1 Se6–g5

30. Tf1–f4

Verhindert 30. ... Se4.

30. ... Dc5–a3

31. Td2–c2 Da3–d6

32. c3–c4

Auf 32. Td2 oder 32. Td4 folgt 32. ... De5 mit den Drohungen 33. ... De1+ und 33. ... Se4.

32. ... b7–b5

33. h3–h4

Schwächt die weiße Königsstellung; aber Weiß hat keinen besseren Zug: 33. Td4 Dc5.

33. ... b5×c4

34. Tf4–d4

Nach 34. h×g5 D×d5 gewinnt Schwarz wegen der Drohung 35. ... Dd1+ den Bauern auf g5.

34. ... Dd6–e5

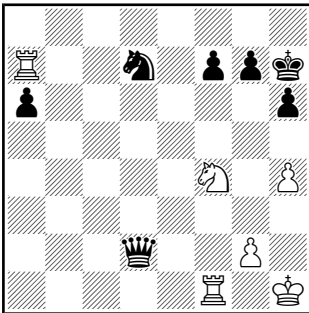
35. Tc2×c4 Sg5–e6

36. Td4–d1 De5–e2

37. Td1–c1 De2×a2
 38. Sd5–f4 Se6–f8!

Bloß nicht die letzte Leichtfigur tauschen! Die Dame ist stärker, wenn sie mit einer anderen Figur zusammenwirken kann. Die momentane Abseitsstellung des Springers ist nur vorübergehend und kann leicht behoben werden. Nach 38. ... S×f4? 39. T×f4 würde der schwarze a-Bauer keine Gefahr für Weiß darstellen; Schwarz könnte nicht gewinnen.

39. Tc4–c7 Da2–d2
 40. Tc1–f1 Sf8–d7
 41. Tc7–a7



Weiß gibt auf. Es könnte 41. ... a5 42. h5 Se5 folgen, worauf Schwarz einen Mattangriff mittels 43. ... Sg4 nebst Dd2–e3–g3 inszenieren kann, oder er kann seinen freien a-Bauern vorwärts-treiben.

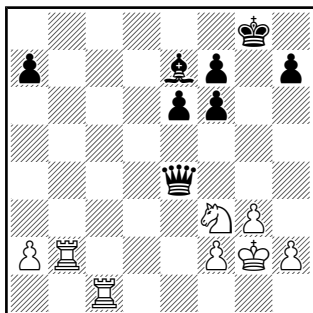
Zusammenfassung:

Nach dem Tausch der Dame gegen die zwei Türme stand Schwarz besser, da er auf beiden Flügeln Drohungen schaffen konnte. Lehrreich ist, daß von drei Leichtfigurenpaaren zwei getauscht wurden, ohne daß sich die Gewinnsichten der Damenpartei verschlechtert haben. Wir können daher annehmen, daß es für die Damenpartei im Gewinnsinne unbedingt nötig ist, mindestens eine Leichtfigur zu behalten, während weitere Leichtfiguren, falls erforderlich, getauscht werden können. Bemerkenswert ist, daß die Damenpartei beim Tausch der Leichtfiguren darauf geachtet hat, daß die letzte übriggebliebene Leichtfigur der Turmpartei ein Springer war, denn Turm und Springer arbeiten meist nicht so gut zusammen wie Turm und Läufer.

Y. Seirawan - A. Jusupow

Linares 1983

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Db3 e6 5. Sc3 Le7 6. Lg5 dxc4 7. Dxc4 0-0 8. e4 b5 9. Dd3 b4 10. Sa4 La6 11. Dc2 Lxf1 12. Kxf1 Sbd7 13. g3 c5 14. dxc5 Sxc5 15. Td1 De8 16. Lxf6 gxf6 17. Sxc5 Tc8 18. Kg2 Txc5 19. Dd2 Da8 20. Dxb4 Tb8 21. Dd4 Tc2 22. Td2 Tbxb2 23. Dxb2 Txb2 24. Txb2 Dxe4 25. Tc1



Stellungsbeurteilung:

Schwarz hat Dame und Bauer für zwei Türme; ein Materialverhältnis, das bei Anwesenheit von Leichtfiguren im allgemeinen vorteilhaft für die Damenpartei ist. Die schwarze Bauernstellung ist entwertet. Ein Plan für Schwarz ist das Vorrücken seiner Königsflügelbauern, also des e-, f- und h-Bauern.

Die weißen Türme stehen bereit, um auf die 7. oder 8. Reihe einzudringen. Sie sind frei beweglich, denn Schwarz hat wegen der weißen geschützten Königsstellung nicht die Möglichkeit eines Doppelangriffs auf den König und einen Turm. Nachteilig für Weiß ist der gefesselte Springer. Die Chancen sind ausgeglichen.

25. ... Le7-d6

Verhindert 26. Tc7.

26. Tb2-d2 Ld6-e5

Die Besetzung der 7. Reihe durch einen Turm war nicht zu verhindern: 26. ... Db4? 27. Tc8+ Kg7 28. Td4, und nach einem Damenzug folgt 29. Tg4+ Kh6 30. Tcg8, wonach Schwarz gegen 31. Th4+ machtlos ist. Diese Variante zeigt, daß die leicht geschwächte schwarze Königsstellung Gefahren für Schwarz nach sich zieht.

27. Td2-d7 h7-h5

Auf 27. ... a5 könnte 28. Tc8+ Kg7 29. Te8 mit den Drohungen 30. Tee7 und 30. Txe6 folgen.

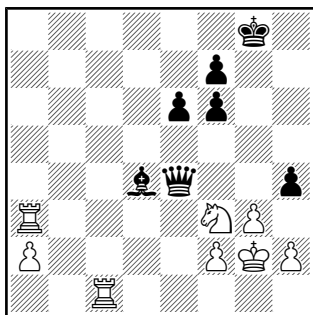
28. Td7xa7

In Betracht kommt auch 28. Tc8+ Kg7 29. h3, um das Vorrücken des schwarzen h-Bauern mit g3-g4 oder sogar g3xh4 zu beantworten. Schlecht wäre 29. Tdd8? f5, und verlieren würde 29. Te8? h4 wegen der Drohung 30. ... h3+. Sind die schwarzen Angriffsaussichten am Königsflügel einen Bauern wert? Sicherlich wird der freie a-Bauer in der nächsten Zeit keine Gefahr für Schwarz darstellen.

28. ... h5-h4

29. Ta7-a3 Le5-d4?

Auf 29. ... Lb2 muß 30. Tc8+ folgen, denn 30. Te3 (oder Te1) h3+ 31. Kg1 Dd5 bietet dem Schwarzen gute Gewinnchancen, da der Weiße Mattgefahren ausgesetzt ist.



30. Ta3-b3?

Nun kann Schwarz durch 30. ... h3+ seinen h-Bauern für den weißen f-Bauern geben, ein für Schwarz vorteilhafter Tausch; denn der danach entstehende schwarze e-Freibauer ist weit gefährlicher als der nun entstehende weiße h-Freibauer. Weiß hätte 30. Te1 Dc6 31. Te2 mit der Idee Kg2-h3 oder g3-g4 spielen können.

- | | |
|------------|--------|
| 30. ... | h4-h3+ |
| 31. Kg2×h3 | Ld4×f2 |
| 32. Tb3-c3 | Lf2-b6 |
| 33. Tc1-c2 | |

Weiß hätte das Unentschieden durch 33. Tc8+ Kg7 34. T1c4 D×f3 (34. ... Df5+ 35. Tg4+ Kh7 36. Tg8 D×f3 37. T8g7+ Kh6 38. Tg8) 35. Tg4+ mit Dauerschach erzwingen sollen. Diese Möglichkeit wird ihm mit dem folgenden Zug genommen.

Die Remisbreite ist nach dem Partiezug noch nicht überschritten, denn der Weiße hat gute Chancen, eine Festung aufzubauen, z. B. indem er einen Turm für den Läufer und den e-Bauern gibt oder indem er seinen Springer für den e-Bauern und einen f-Bauern gibt.

- | | |
|-------------|--------|
| 33. ... | e6-e5 |
| 34. Tc2-b2 | Lb6-a5 |
| 35. Tc3-c8+ | Kg8-g7 |

Hiernach muß Schwarz immer mit der Schachdrohung Sf3-h4-f5+ rechnen, 35. ... Kh7 kam daher in Betracht.

- | | |
|-------------|---------|
| 36. Sf3-h4 | f6-f5 |
| 37. Tb2-f2 | De4-g4+ |
| 38. Kh3-g2 | f5-f4 |
| 39. Tc8-c6? | |

39. Tc5 Lb6 40. T×e5 L×f2 41. K×f2 mit Ausgleich.

- | | |
|---------|---------|
| 39. ... | Dg4-d7? |
|---------|---------|

Jusupow weist auf 39. ... Ld8 40. Sf3 e4 41. Sg1 (41. Tc4? f×g3 42. Se5 Dh5 43. T×f7+ Kg8 und gewinnt) Lg5 mit guten schwarzen Gewinnchancen hin.

- | | |
|------------|--|
| 40. Tc6-d6 | |
|------------|--|

Nach 40. Tc5? Lb6 41. T×e5 L×f2 42. K×f2 Dd4+ gewinnt Schwarz.

- | | |
|---------|--------|
| 40. ... | Dd7-g4 |
|---------|--------|

Aufmerksamkeit verdient 40. ... Db7+ 41. Kh3 Dc8+.

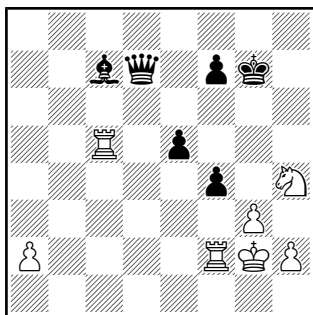
- | | |
|------------|--|
| 41. Td6-d5 | |
|------------|--|

Möglich wäre 41. Sf3, denn nach 41. ... e4 42. Td5 e×f3+ 43. T×f3 Lc7 44. Td4 nebst T×f4 errichtet Weiß eine Festung, und nach 41. ... f6 42. Td5 (droht S×e5) Lc7 43. Tc2 kann Weiß die Turmverdoppelung auf der 7. Reihe anstreben.

- | | |
|------------|--------|
| 41. ... | La5-c7 |
| 42. Td5-c5 | |

Einfacher wäre 42. Sf3 gewesen, denn nach 42. ... De6 43. T×e5 errichtet Weiß eine Festung, und nach 42. ... f6 43. Tc2 wäre die 7. Reihe geschwächt.

- | | |
|---------|--------|
| 42. ... | Dg4-d7 |
|---------|--------|



43. Tf2–e2

Droht 44. Tc×e5. Karpow erwähnt 43. Tfc2 Ld6 44. Td5 Db7 45. Td2 Lb4 46. Td1 Lc3 47. Kf3 mit Ausgleich. In dieser Variante nutzt der Anziehende die Schwäche der weißen Felder aus.

43. ... f7–f6

44. Te2–c2

Besser ist 44. Sf3, um die schwarzen Figuren an die Deckung des Bauern e5 zu binden.

44. ... Lc7–b6

45. Tc5–c6?

Wahrscheinlich der Verlustzug. 45. T5c3 hätte g×f4 gedroht.

45. ... e5–e4

46. Tc6–c3

Es verliert 46. T×b6? f3+ 47. S×f3 e×f3+ 48. K×f3 Df5+ 49. Kg2 D×c2+ 50. Kh3 D×a2 51. Tb4 De6+ 52. Kg2 Dd5+ 53. Kh3 Dd7+ 54. Kh4 Df5 wegen der Drohung 55. ... Dh7+ nebst D×h2, wonach ein für Schwarz theoretisch gewonnenes Endspiel entstehen würde.

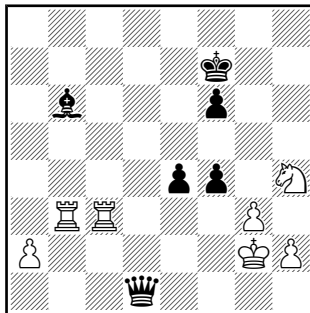
46. ... Kg7–f7

Nicht 46. ... f3+? 47. S×f3 e×f3+ 48. T×f3 mit Ausgleich.

47. Tc3–b3 Dd7–d1

48. Tc2–c3

Oder 48. Tcb2 Ld4 49. Tb7+ Ke6 50. T2b3 f3+ und Schwarz gewinnt.



48. ... e4–e3

49. Kg2–h3 e3–e2

50. Sh4–f3 e2–e1D

51. Sf3×e1 Dd1×e1

52. Tc3–f3

Nach 52. g×f4 f5 hat Schwarz eine Gewinnstellung.

52. ... De1–e6+

53. Kh3–g2 De6–e2+

54. Kg2–h3 Lb6–e3

55. Tf3×f4 Le3×f4

56. g3×f4 f6–f5

Weiß gibt auf.

Zusammenfassung:

Die Damenpartei hat wegen gegnerischer ungenauer Verteidigung gewonnen.

Die Partie und die Analysen sind ein Beispiel dafür, daß die Damenpartei mit einem Mehrbauern nur geringe Gewinnchancen hat, wenn ihre Bauernstellung durch einen Doppelbauern entwertet ist und wenn der gegnerische König sicher steht und die Turmpartei aktive Figuren aufzuweisen hat. Insbesondere durch die Entwertung der Bauernstellung der Da-

menpartei blieben ihr nur begrenzte Möglichkeiten, durch Bauernvormarsch Drohungen zu schaffen, auf die sich die Turmpartei nicht hätte rechtzeitig einstellen können. Hinzu kam, daß die Turmpartei verschiedene Möglichkeiten hatte, Festungen anzustreben. Erleichtert wurde ihr dieses durch den Nachteil, den Schwarz in seinem Doppelbauern auf der f-Linie hatte und durch den Läufer, der naturbedingt nur eine Felderfarbe beherrschen kann. Sowohl Doppel-

bauer als auch Läufer sind statische Faktoren, die einen Festungsaufbau der Turmpartei begünstigen.

Interessant ist, daß die weißen Freibauern, die auf a2 und h2 entstanden, sich keinen einzigen Schritt vorwärts bewegen konnten. Verwunderlich ist das aber nicht, denn häufig spielen bei einem drohenden Königsangriff wegen der unmittelbar spielentscheidenden Konsequenzen andere Faktoren, wie z. B. Freibauern, eine untergeordnete Rolle.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.3.1

In allen Partien dieses Abschnitts siegte die Damenpartei. Teilweise war zwar eine bessere Verteidigung möglich, dies zeigt aber nur, daß die praktischen Probleme für die Turmpartei größer sind als für die Damenpartei.

Der Gewinnplan der Damenpartei ist, ihre Majorität in Bewegung zu setzen, woraus sich in der Regel ein erfolgversprechender Königsangriff entwickelt. Durch das Vorrücken der Majorität wird zwar die Königsstellung der Damenpartei geschwächt, es zeigt sich aber, daß die Türme zu schwerfällig sind, um diese Schwächung in einem Königsangriff ausnutzen zu können.

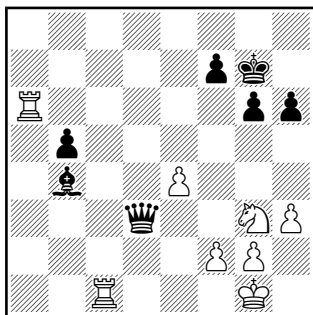
Die Partie Portisch - Fischer ist ein typisches Beispiel dafür, wie die Damenpartei durch Vorgehen ihrer Königsflügelmajorität zu einem gewinnbringenden Königsangriff kommt. In Keres - Olafsson mußte sich die Turmpartei gegen das latent drohende Vorgehen der gegnerischen Königsflügelmajorität verteidigen, wodurch die Damenflügelbauern der Turmpartei ihren Schutz verloren und letztlich erobert wurden. In der Partie Seirawan - Jusupow gewann die Damenpartei durch Vorrücken ihrer Königsflügelmajorität. Dieses führte zu einem spielentscheidenden Freibauern der Damenpartei. Gut zu beobachten war, wie diese Freibauernstrategie mit dem Königsangriff Hand in Hand ging. Es war interessant zu sehen, daß die Turmpartei zwar schon recht früh in der Partie zu einem entfernten Freibauern kam, dieser jedoch keine Rolle spielte.

2.3.2 Damenflügelmajorität

Beim Materialverhältnis zweier Türme gegen die Dame hat die Damenpartei häufig einen Mehrbauern, wodurch zwangsläufig eine Flügelmajorität vorhanden ist. In den Partien dieses Abschnitts besitzt die Damenpartei eine Bauernmajorität auf dem Damenflügel. Den Spezialfall einer Flügelmajorität von einem Bauern gegen keinen Bauern schließen wir in unsere Betrachtungen mit ein; dieser eine Bauer ist natürlich stets ein Freibauer. Des weiteren setzen wir voraus, daß beide Könige auf dem Königsflügel stehen und beide Königsstellungen ungeschwächt oder nur unbedeutend geschwächt sind. In diesem Falle wird häufig der spielbestimmende Faktor das Voranbringen der Damenflügelmajorität mit dem Ziel einer Bauernumwandlung sein.

G. Barcza - T. Florian

Budapest 1953



Schwarz am Zuge

Stellungsbeurteilung:

Der schwarze Läufer ist dem Springer überlegen: Er kann auf beiden Flügeln operieren, kann sowohl gegen den König spielen als auch den entfernten Freibauern auf der b-Linie unterstützen; dagegen steht der Springer wirkungslos, und es sind auch kaum gute Felder für ihn zu sehen. Schwarz steht trotz der gleichen Bauernanzahl deutlich überlegen. Man beachte: Ohne die Leichtfiguren würden die Türme den entfernten Freibauern erobern und anschließend mit ihren Bauern am Königsflügel gewinnen.

Der Plan für Schwarz ist, den Freibauern voranzubringen; dabei kann er durch den Angriff von Läufer (Diagonale a7-f2) und Dame gegen den König taktische Mittel zu Hilfe nehmen.

Weiß kann zwei Verteidigungen versuchen. 1. Aufhalten oder Erobern des Freibauern durch Verdoppelung der Türme auf der b-Linie; dabei wäre die Aufstellung vor dem Bauern günstig, da der König geschützt werden muß. 2. Gegenangriff durch Verdoppelung auf der 7. Reihe.

Das erste Ziel von Schwarz ist, den Läufer auf die Angriffsdiagonale a7-f2 zu bringen.

37. ... Lb4-a3

Auf 37. ... Lc3 bringt Weiß durch 38. Ta3 b4 39. Tb3 Dd2 40. Tcb1 die Türme vor den Freibauern, und die Stellung ist ausgeglichen.

38. Tc1-c7

Damit entschließt sich Weiß, aktiv zu spielen, genauer gesagt: er versucht die Türme hinter den gegnerischen Freibauern zu bringen und gleichzeitig den schwarzen Königsflügel zu bedrohen.

Die Türme einfach auf die 6. Reihe zu stellen, ist angesichts der schwarzen Angriffsmöglichkeiten zu passiv, z. B. 38. Tcc6 Lb2 39. Td6 Ld4 (drohend 40. ... Dd2 41. Sh1 De1+ 42. Kh2 Le5+) 40. Td5 (40. Kh2 Dd2 41. f3 (oder f4) Df2; 40. Se2 Dd1+ 41. Kh2 Le5+; 40. Sf1 D×e4) Db1+ 41. Sf1 D×e4 42. T×b5 De2 mit entscheidendem Doppelangriff auf b5 und f2. Mit 38. Te1 hätte Weiß zwar Angriffen gegen seinen Königsflügel vorgebeugt, jedoch keinerlei Aussicht auf Gegenspiel gehabt.

38. ... La3–d6
39. Tc7–b7

Nach 39. Td7? Dd1+ 40. Sf1 Lh2+ 41. K×h2 D×d7 hat Schwarz Material gewonnen, und das Vorrücken seines Freibauern sollte die Partie entscheiden, denn der kurzschrittige Springer kann diesen nicht stoppen.

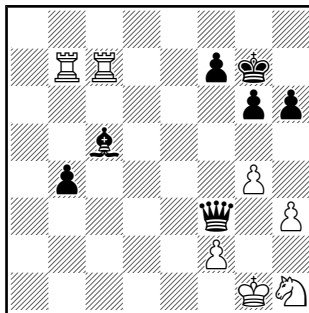
39. ... Ld6–c5
40. Ta6–c6 Dd3–d4
41. Sg3–h1 b5–b4?

41. ... D×e4! war angezeigt.

42. g2–g4?

Um einen Turm nach c7 bringen zu können, entschließt sich Weiß, seinem König ein Ausweichfeld (g2) zu verschaffen. Freilich vergrößern sich durch die Öffnung einer weißen Diagonalen die Angriffsmöglichkeiten der Dame. 42. Tb5 hätte den e-Bauern gerettet und den schwarzen Gewinn in Frage gestellt.

42. ... Dd4×e4
43. Tc6–c7 De4–e1+
44. Kg1–g2 De1–e4+
45. Kg2–g1 De4–f3



Nach der Zugwiederholung hat Schwarz erkannt, daß die Drohung auf f7, die die Türme nun endlich erreicht haben, nichts mehr wert ist: nach 46. T×f7+ D×f7 47. T×f7+ K×f7 bringt Schwarz den Freibauern durch: 48. Sg3 b3 49. Se4 Lb4.

Im Diagramm wird die hilflose Situation von Schwarz deutlich: Praktisch hat Weiß eine Figur weniger. Der Angriff der Türme auf der 7. Reihe ist entschärft, eine Turmverdoppelung hinter dem Freibauern ist nicht erreichbar wegen der schwarzen Raumbeherrschung. Schwarz kann gegen den Vormarsch des Freibauern nichts mehr unternehmen.

46. Tb7–b5 Df3–d1+

Weiß gibt auf. Aufgrund der nunmehr offenen Königsstellung wird die Trennung der Türme sofort mit Materialverlust bestraft: 47. Kg2 Dd5+ 48. Kg1 L×f2+, oder 48. f3 Dd2+ nebst einem Doppelangriff auf d6 bzw. d3.

Zusammenfassung:

Die thematische Aktion in dieser Partie war das Voranbringen eines Freibauern durch die Damenpartei (bei quantitativer Bauerngleichheit). Entscheidend für das Gelingen war, daß Dame und Läufer Angriffsposition gegen den König der Turmpartei beziehen konnten, ohne den Freibauern zu gefährden. Der gegneri-

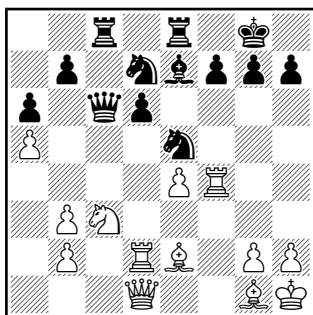
sche Springer stand dagegen passiv und wurde auf die Verteidigung der Königsstellung reduziert. Die Partie zeigt auch,

wie sehr die Türme durch einen frei operierenden Läufer eingengt werden können.

An. Karpow - L. Polugajewski

Kandidatenwettkampf 1974

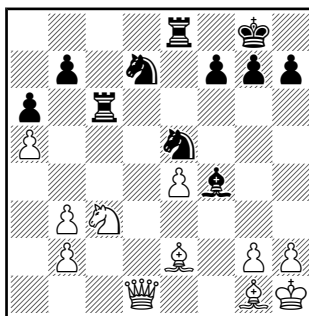
1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 a6 6. Le2 e5 7. Sb3 Le7 8. 0-0 Le6 9. f4 Dc7 10. a4 Sbd7 11. Kh1 0-0 12. Le3 exf4 13. Txf4 Se5 14. a5 Tfe8 15. Lb6 Dd7 16. Ta4 Tac8 17. Td4 Dc6 18. Td2 Lxb3 19. cxb3 Sfd7 20. Lg1



20. ... Le7-g5

Danach kommt es zum Materialverhältnis Dame und Bauer gegen zwei Türme. In einer Partie Safarow - Wladimirow, 1975, bekam Schwarz gutes Spiel mittels 20. ... Dc7 21. Sd5 (21. b4 Lg5) Dxa5 22. Sxe7+ Txe7 23. Txd6 Dc7.

21. Td2xd6 Lg5xf4
22. Td6xc6 Tc8xc6



Stellungsbeurteilung:

Weiß hat die Dame und einen Bauern für zwei Türme, bei Anwesenheit von Leichtfiguren im allgemeinen ein Vorteil für die Damenpartei. Sie kann ihren Doppelbauern durch Vormarsch und Abtausch auflösen, sodann ihre Damenflügelmehrheit in Bewegung setzen mit dem Ziel, einen Freibauern zu bilden, der zudem ideal von den langschriftigen Läufern unterstützt wird.

Der Bauer auf e4 bringt für Weiß Vor- und Nachteile mit sich. Vorteile, weil er durch die Sperrung der e-Linie die Wirksamkeit der schwarzen Türme einschränkt und weil er einen Figurenstützpunkt auf d5 schafft. Nachteilig für Weiß ist die Isolierung seines Bauern e4, denn dadurch kann er zum schwarzen Angriffsobjekt werden, außerdem ist das Blockadefeld e5 für Schwarz ein starkes Zentralfeld.

Als Plan für Schwarz kommt das Druckspiel gegen den Bauern e4 in Betracht. Eine Eroberung desselben erscheint aber

schwierig, denn der Weiße kann den Bauern e4 relativ einfach mit seinen Leichtfiguren verteidigen. Ein anderer schwarzer Spielplan ist, die Türme auf den offenen Linien zu postieren mit dem Ziel, mit ihnen in das gegnerische Lager einzudringen.

Die Pläne des Weißen scheinen leichter durchsetzbar zu sein als die des Schwarzen. Wahrscheinlich hat Weiß eine Gewinnstellung.

23. b3–b4 Sd7–f6?

Danach ist die Stellung für Schwarz verloren. Weiß drohte b4–b5×a6, wonach ein isolierter schwarzer Bauer auf a6 zu stehen kommt. Ein Bauer auf a6 ist aber ständiges Angriffsobjekt des weißfeldrigen Läufers. Um dieses zu vermeiden, hätte Schwarz sich so aufbauen können, daß er einen auf b5 erscheinenden weißen Bauern mittels a6×b5 hätte schlagen können. In Betracht kam daher 23. ... Tcc8. Schlechter wäre dagegen 23. ... Tee6 24. b5 a×b5 (24. ... Tcd6 25. Sd5) 25. L×b5 Tcd6 26. Sd5 mit der Drohung 27. Dc2.

24. b4–b5 Tc6–e6
25. b5×a6 b7×a6
26. g2–g3

Auf 26. Df1, was den Läufer auf f4 und den Bauern auf a6 angreift, kann 26. ... Ld2 folgen.

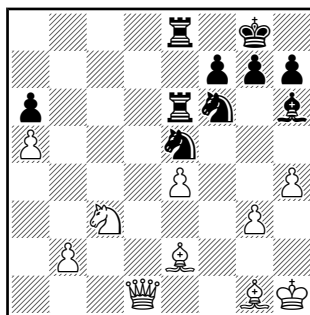
Schlechter als der Partiezug ist 26. b4, wonach Schwarz mit seinen Türmen auf die c-Linie schwenken könnte.

Das Ziel von Weiß ist es nicht, seinen b-Bauern gegen den schwarzen a-Bauern zu tauschen, sondern den schwachen schwarzen a-Bauern zu erobern.

26. ... Lf4–g5
27. h2–h4 Lg5–h6

Durch die letzten beiden weißen Bauernzüge wurde der schwarze Läufer in

eine schlechtere Position gezwungen. Er hat nun kaum noch Möglichkeiten, an einem Kampf am Damenflügel mitzuwirken. Die durch das Vorrücken der weißen Königsflügelbauern bedingte, insbesondere weißfeldrige Schwächung der Königsstellung ist fast unbedeutend, denn dem Schwarzen mangelt es an einem weißfeldrigen Läufer, um diese wirkungsvoll ausnutzen zu können.



28. Lg1–b6

Es gewinnt auch 28. g4 g5 (28. ... Lf4 29. g5 Sfd7 30. Sd5) 29. Le3 Sg6 30. h×g5 S×e4 31. g×h6 Sg3+ (31. ... S×c3 32. Dd4) 32. Kh2, und Schwarz verliert den Bauern auf a6. Weiß wählt einen risikoloserer Gewinnweg.

28. ... Se5–d7

Schwarz greift den Läufer auf b6 und den Bauern auf e4 an. Durch den Abzug des auf e5 zentral stehenden Springers kann der weißfeldrige Läufer seine Position verbessern. Jedoch 28. ... Sfd7 29. Sd5 S×b6 30. a×b6 wäre ebenfalls unerfreulich für Schwarz. Auf 28. ... Ta8 gewinnt 29. g4 g5 30. Le3 Sg6 31. h×g5 S×e4 32. g×h6 S×g3+ (32. ... S×c3 33. Dd4) 33. Kh2 S×e2 (33. ... T×e3 34. Dd4) 34. D×e2.

29. Le2–c4 Te6–e5

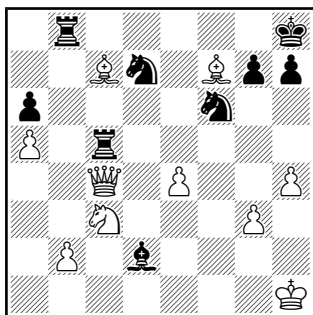
Oder 29. ... Tc6 30. L×a6 S×b6 31. Lb5 mit weißem Gewinn. Auf 29. ... T6e7 ist 30. Lf2 am einfachsten.

30. Dd1-b3	Te8-b8
31. Lc4×f7+	Kg8-h8
32. Db3-c4	Lh6-d2

Oder 32. ... S×b6 33. a×b6 Te7 34. e5 Sd7 (34. ... T×e5 35. b7) 35. Dc7.

33. Lb6-c7	Te5-c5
------------	--------

Auf 33. ... Tc8 folgt 34. D×a6. Nach der Partiefortsetzung wickelt Weiß in ein gewonnenes Leichtfigurendspiel ab.



34. Dc4×c5	Sd7×c5
35. Lc7×b8	Ld2×c3
36. b2×c3	Sf6×e4
37. c3-c4	Sc5-d7
38. Lb8-c7	g7-g6
39. Lf7-e6	Se4-c5
40. Le6×d7	Sc5×d7
41. Lc7-d6	

Schwarz gibt auf.

Zusammenfassung:

Die Stellung des Anfangsdiagramms konnte man gut aufgrund der möglichen Pläne abschätzen. Der weiße Plan, die Bauernmehrheit am Damenflügel auszunutzen, erschien durchsetzbar, während die möglichen schwarzen Pläne, nämlich die Eroberung des isolierten Bauern e4 oder die Ausnutzung offener Linien, schwer zu realisieren waren. Schwarz wählte in der Partie das Druckspiel gegen den Bauern e4.

Lernen kann man aus diesem Spiel, daß es für die Turmpartei schwierig ist, einen isolierten Bauern - hier e4 - zu erobern, sofern noch viele Leichtfiguren auf dem Brett sind. Im ersten Augenblick scheint das erstaunlich, denn die Turmpartei hat eine Figur und damit einen Angreifer mehr zur Verfügung als die Damenpartei. Die Beweglichkeit der Türme ist jedoch bei Anwesenheit vieler Leichtfiguren eingeschränkt. Damit fällt es den Türmen schwer, sich so zu positionieren, daß sie einen gegnerischen Bauern angreifen, und wenn sie solch eine Position erreicht haben, nützt das allein auch noch nichts, sofern die Damenpartei den angegriffenen Bauern durch eine Leichtfigur deckt. Hinzukommen muß ein Angriff des Bauern durch die Leichtfiguren der Turmpartei, bezüglich des Leichtfigurenmateri als hat die Turmpartei jedoch keinen Angreifer mehr zur Verfügung als die Damenpartei Verteidiger.

Schlußfolgerungen aus Abschnitt 2.3.2

Bei vorhandenen Leichtfiguren stellt ein Mehrbauer der Damenpartei, eingebettet in eine bewegliche Damenflügelmajorität, ein Gewinnpotential dar. Dies gilt auch dann, wenn die Damenflügelmajorität nur aus einem einzigen Bauern besteht, der dann natürlich ein Freibauer ist. Der Freibauer ist in der Regel stark, weil er, unterstützt durch die Leichtfiguren, nur selten erobert werden kann, im Gegensatz zu Stellungen ohne Leichtfiguren. Der Plan der Damenpartei besteht darin, ihre Damenflügelmajorität in Bewegung zu setzen mit dem Ziel der Bauernumwandlung.

In der Partie Barcza - Florian diente ein starker Freibauer der Damenpartei dazu, die gegnerischen Kräfte zu binden, um danach im Königsangriff zu siegen. Bemerkenswert war, daß Bauerngleichheit herrschte.

In Karpow - Polugajewski brachte die Damenpartei ihre Damenflügelmajorität voran. Dies erwies sich als so stark, daß die Turmpartei nicht in der Lage war, den Vormarsch der Damenflügelbauern aufzuhalten. Stattdessen wurde Gegenspiel im Zentrum gesucht; vergebens. Nebenbei zeigte die Partie, daß die Türme es bei Anwesenheit von Leichtfiguren schwer haben, einen isolierten Bauern zu erobern.

Schlußfolgerungen aus Kapitel 2.3

Am Ende des Kapitels „Damenpartei mit einer Bauernmajorität“ wollen wir uns noch kurz der Frage widmen, wie das Materialverhältnis Dame und Bauer gegen zwei Türme bei Anwesenheit von Leichtfiguren insgesamt zu beurteilen ist. Diese Frage soll natürlich nur für „normale“ Stellungen beantwortet werden, also insbesondere für solche ohne Doppelbauern und beiderseits sicher stehenden Königen. Aus dem Studium der Partien können wir folgenden Schluß ziehen: Wenn Leichtfiguren vorhanden sind, die Damenpartei einen Mehrbauern hat, und wenn sie außerdem noch auf beiden Flügeln über Bauern verfügt, dann gewinnt in der Regel die Damenpartei. Der Gewinnplan besteht in dem Voranbringen der Flügelmajorität.

3 Praktische Kriterien für die Stellungsbeurteilung

Das vorliegende Werk stellt eine umfassende, sehr in die Tiefe gehende Auseinandersetzung zu dem Thema „Dame gegen zwei Türme“ dar. In diesem Teil fassen wir die wichtigsten Ergebnisse in möglichst kurzer, einprägsamer Form zusammen. Damit werden wir nicht nur Ansprüchen gerecht, die an eine Theorie zu stellen sind, sondern geben auch dem praktischen Spieler Richtlinien zur Stellungsbeurteilung in kompakter Form an die Hand. Hauptsächlich der Leser, der die vorangegangenen Kapitel gründlich studiert hat, wird von diesen Richtlinien profitieren, denn er wird jede folgende Aussage sofort mit einem bestimmten Stellungstyp, bestimmten Plänen oder sogar mit Beispielpartien verknüpfen können. Auch wird es für ihn unproblematisch sein, detaillierte Beurteilungskriterien und zugehörige Spielpläne im Buch an entsprechender Stelle nachzuschlagen.

Stellungen ohne Leichtfiguren

- Der König der Damenpartei kann häufig am Kampfgeschehen teilnehmen, der der Turmpartei jedoch nicht. Der König der Turmpartei ist wegen Doppelangriffen und Dauerschachdrohungen der Dame schutzbedürftig.
- Beiderseits offene Königsstellungen sind für die Turmpartei ungünstiger. Ursache dafür ist, daß die Dame mit Doppelangriffen und Dauerschachdrohungen arbeiten kann, und diese Fähigkeiten kommen umso mehr zur Geltung, je offener der König der Turmpartei steht.
- Wenn die Damenpartei einen Mehrbauern besitzt und sich auf beiden Flügeln mehrere Bauern befinden, dann hat die Damenpartei Gewinnchancen. Diese sind im folgenden Gewinnplan begründet: Ein Mehrbauer bedingt eine Bauernmajorität auf einem Flügel. Der König der Damenpartei sollte seine Majorität unterstützen mit dem Ziel, einen Freibauern zu bilden. Dieser muß von einem Turm geschlagen werden, wonach durch Tausch der Dame gegen die beiden Türme ein reines Bauernendspiel mit gleicher Bauernanzahl entsteht. Dieses ist für die Damenpartei häufig gewonnen, weil ihr König meistens besser steht als der der Turmpartei.
- Bei gleicher Bauernzahl gewinnt meistens die Turmpartei, sofern ihr König sicher steht. Ein unsicher stehender König führt nur zum Remis.
- Ein nicht weit (5. Reihe) vorgerückter isolierter Freibauer der Damenpartei kann von der Turmpartei erobert werden. Die Eroberung geschieht am besten durch eine Verdoppelung der Türme vor dem Freibauern. Durch die Verdoppelung vor dem Freibauern schützen die Türme ihre eigene Grundreihe, mithin ihren König.
- Ein weit (6. Reihe) vorgerückter isolierter Freibauer der Damenpartei kann von der Turmpartei in der Regel nicht erobert werden. Wegen der Umwandlungsdrohung bindet er die Türme und ist daher stark. Der Freibauer kann deswegen nicht erobert werden, weil die Dame eine Verdoppelung der Türme vor dem Freibauern verhindern kann und zu einer Verdoppelung hinter dem Freibauern fehlt den Tür-

men in praxisnahen Stellungen, in denen zumeist ein Turm auf der Grundreihe steht, die Zeit.

- Zwei nicht weit vorgerückte verbundene Freibauern der Damenpartei sind ohne Königsunterstützung nicht umwandelbar, allerdings auch nicht von den Türmen zu erobern.
- Stellungen, in denen nur die Turmpartei über einen Bauern verfügt, sind für diese nicht grundsätzlich gewonnen. Am leichtesten gewinnt es sich mit dem b- bzw. g-Bauern, denn in diesem Fall kann sich der König der Turmpartei gut vor drohenden Damenschachs verstecken.
- Zwei Türme auf der 7. Reihe gewinnen gegen einen auf der 8. Reihe abgeschnittenen König mit der fast einzigen Ausnahme, daß die Damenpartei über Dauerschach verfügt.

Stellungen mit Leichtfiguren

- Die Anwesenheit von Leichtfiguren begünstigt die Damenpartei, denn sie kann mit Leichtfiguren Mattangriffe führen und eigene isolierte Bauern besser verteidigen. Der Kräftezuwachs der Damenpartei wird durch mehr als nur eine Leichtfigur nicht wesentlich erhöht.
- Wenn die Damenpartei einen Mehrbauern besitzt, gewinnt sie fast immer. Ein Mehrbauer bedingt eine Bauernmajorität auf einem Flügel. Der Gewinnplan besteht im Voranbringen dieser Majorität.
- Bauerngleichheit bietet der Turmpartei Gewinnchancen.
- Ein isolierter Freibauer der Damenpartei kann von der Turmpartei in der Regel nicht erobert werden, unabhängig davon, auf welcher Reihe er sich befindet.
- Wenn eine Partei eine offene Königsstellung hat, während die Königsstellung der Gegenpartei ungeschwächt ist, dann hat die Partei mit der ungeschwächten Königsstellung sehr gute Gewinnchancen. Daraus folgt, daß beide Könige schutzbedürftig sind, im Gegensatz zum Spiel ohne Leichtfiguren, in dem der König der Damenpartei oft zur aktiven Figur wird.
- Beiderseits offene Königsstellungen sind für die Turmpartei ungünstiger.

Literaturverzeichnis

Alatorzew - Kan; Moskau 1935

- Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1307, Šahovski informator, Belgrad 1989.

Aljechin - Lilienthal; Hastings 1933/34

- Lilienthal: Schach war mein Leben, Seite 45, Verlag Harri Deutsch 1988.
- Koblenz, Alexander: Schachtraining, Seite 66, Walter de Gruyter & Co., Berlin 1967.
- Koblenz, Alexander: Lehrbuch der Schachstrategie, Band 1, 1. Auflage, Seite 237, Sportverlag Berlin 1972.

Barcza - Florian; Budapest 1953

- Pachman, Ludek: Moderne Schachstrategie, Band 1, 2. Auflage, Seite 42, Walter Rau Verlag, Düsseldorf 1975.

Bronstein, D. - Kotow; Budapest 1950

- 111 sowjetische Meisterpartien, 1. Auflage, Seite 149, zusammengestellt von Heinz Machatscheck, Sportverlag Berlin 1956
- Koblenz, Alexander: Schachtraining, Seite 67, Walter de Gruyter & Co., Berlin 1967.
- Koblenz, Alexander: Lehrbuch der Schachstrategie, Band 1, 1. Auflage, Seite 239, Sportverlag Berlin 1972.
- Koblenz, Alexander und Tal, Michail: Der Weg zum Erfolg, Band 2, Seite 121, Sportverlag Berlin 1983.

Capablanca - Kostic, B.; New York 1918

- Gilchrist, J. und Hooper, D.: Weltgeschichte des Schachs, Capablanca, Verlag Dr. E. Wildhagen, Hamburg 1963.

Charitonow - Tschiburdanidse; UdSSR 1980

- Schach-Informator, Band 29, Seite 252, Stellung 7, Šahovski informator, Belgrad 1980.

Cholmow - Kimelfeld; UdSSR 1970

- Schach-Informator, Band 9, Partie 197, Šahovski informator, Belgrad 1970.
- Koblenz, Alexander: Lehrbuch der Schachstrategie, Band 1, 1. Auflage, Seite 239, Sportverlag Berlin 1972.

Djuric, S. - Vogt; Tallinn 1981

- Uhlmann, Wolfgang und Vogt, Lothar: Gute Läufer - schlechte Läufer, Seite 9, Sportverlag Berlin 1988.

Euwe - Aljechin; 4. Partie der Weltmeisterschaft 1935

- Euwe, Dr. Max und Aljechin, Alexander: Euwe vs. Alekhine Match 1935, Seite 17, Chess Digest, Dallas, Texas 1973.

Euwe - Rubinstein; Mährisch-Ostrau 1923

- Euwe, Dr. Max und Kramer, H.: Das Mittelspiel, Band 1, Seite 65,
Verlag Das Schach-Archiv, Hamburg 1956.
- Fischer, R. J. - Bilek, I.; Havanna 1965
 - Fischer's Chess Games, Seite 85, Oxford University Press 1980.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1313,
Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Fischer, R. J. - Byrne, D.; Bay City 1963
 - Fischer's Chess Games, Seite 77, Oxford University Press 1980.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1305,
Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Fischer, R. J. - Matthai; Montreal 1956
 - Fischer's Chess Games, Seite 2, Oxford University Press 1980.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1286,
Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Gurgenidse - Averbach; 29. Meisterschaft der UdSSR 1961
 - Suetin, Aleksei: Schachstrategie für Fortgeschrittene, Band 1, Seite 168,
Sportverlag Berlin 1976.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1317,
Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Janowski - Capablanca; New York 1918
 - Gilchrist, J. und Hooper, D.: Weltgeschichte des Schachs, Capablanca,
Verlag Dr. E. Wildhagen, Hamburg 1963.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1309,
Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Janowski - Lasker, Dr. Em.; 6. Partie des Wettkampfes 1909
 - Tarrasch, Dr. Siegbert: Die moderne Schachpartie, 2. Auflage, Seite 5,
Hans Hedewig's Nachf., Curt Ronniger, Leipzig 1916.
Nachdruck: Edition Olms AG, Zürich 1980.
 - Euwe, Dr. Max und Kramer, H.: Das Mittelspiel, Band 1, Seite 64,
Verlag Das Schach-Archiv, Hamburg 1956.
- Karpow, An. - Polugajewski; 8. Partie des Kandidatenwettkampfes 1974
 - Botwinnik, Michael: Karpow's Wettkämpfe zur Weltmeisterschaft, Seite 25,
Schachverlag Rudi Schmaus, Heidelberg 1976.
 - O'Connell, Kevin J. und Adams, Jimmy: The Games of Anatoly Karpov,
Seite 325, B. T. Batsford Limited, London 1974.
- Keres - Olafsson; Kandidatenturnier 1959
 - Gligoric, Svetozar und Ragosin, Wjatscheslaw: Kandidatenturnier 1959,
Seite 285, Herausgeber: Jugoslawischer Schachverband, Belgrad 1960.
- Kotow - Bronstein, D.; Kandidatenturnier, Zürich 1953
 - Bronstein, David: The Chess Struggle In Practice, Seite 142,
B. T. Batsford Limited, London 1980.

Kouatly - Plachetka, J.; Bagneux 1982

- Schach-Informator, Band 34, Seite 330, Stellung 4, Šahovski informator, Belgrad 1983.

Mateu - Jusupow; Weltmeisterschaft der Studenten, Skien 1979

- Schach-Informator, Band 28, Seite 276, Stellung 5, Šahovski informator, Belgrad 1980.
- Konikowski, Jerzy: Testbuch der Endspieltechnik, Stellung 125, Seite 69, Joachim Beyer Verlag, Hollfeld 1987.
- Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1308, Šahovski informator, Belgrad 1989.

Mieses - Pillsbury; Gambitturnier zu Wien 1903

- Tarrasch, Dr. Siegbert: Die moderne Schachpartie, 2. Auflage, Seite 353, Hans Hedewig's Nachf., Curt Ronniger, Leipzig 1916, Nachdruck: Edition Olms AG, Zürich 1980.

Miles, A. J. - Ljubojevic; Linares 1985

- Schach-Informator, Band 39, Partie 36, Šahovski informator, Belgrad 1985.

Miles, A. J. - Short; Manchester 1982

- Schach-Informator, Band 34, Partie 582, Šahovski informator, Belgrad 1983.
- Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1319, Šahovski informator, Belgrad 1989.

Panow - Bontsch-Osmolowski

- Koblenz, Alexander: Schachtraining, Seite 67, Walter de Gruyter & Co., Berlin 1967.
- Koblenz, Alexander: Lehrbuch der Schachstrategie, Band 1, 1. Auflage, Seite 237, Sportverlag Berlin 1972.

Pinkas - Przewoznik; Kattowitz 1986

- Schach-Informator, Band 42, Seite 388, Stellung 19, Šahovski informator, Belgrad 1987.
- Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1300, Šahovski informator, Belgrad 1989.

Portisch, L. - Fischer, R. J.; 2. Piatigorsky Cup, Santa Monica 1966

- Fischer, Bobby: Meine 60 denkwürdigen Partien, Seite 285, Verlag Dr. Eduard Wildhagen, Hamburg.
- Pachman, Ludek: Moderne Schachstrategie, Band 1, 2. Auflage, Seite 42, Walter Rau Verlag, Düsseldorf 1975.
- Suetin, Aleksei: Schachstrategie für Fortgeschrittene, Band 1, Seite 170, Sportverlag Berlin 1976.
- Second Piatigorsky Cup, herausgegeben von Isaac Kashdan, Seite 138, Dover Publications, Inc., New York 1977.
- Fischer's Chess Games, Seite 96, Oxford University Press 1980.

Portisch, L. - Smyslow; Havanna 1964

- Suetin, Aleksei: Schachstrategie für Fortgeschrittene, Band 1, Seite 169,

- Sportverlag Berlin 1976.
- Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1299, Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Rinck, Henri; Studie, veröffentlicht in La Strategie im Mai 1916
- Cheron, Andre: Lehr- und Handbuch der Endspiele, Band 3, 2. Auflage, Seite 214, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1969.
- Seirawan - Jusupow; Linares 1983
- Schach-Informator, Band 35, Partie 518, Šahovski informator, Belgrad 1983.
- Smejkal - Ljubojevic; Moskau 1977
- Schach-Informator, Band 23, Partie 75, Šahovski informator, Belgrad 1977.
 - Filip, Dr. Miroslav: 50 Glanzpartien tschechoslowakischer Großmeister, Seite 45, Erich Münster Verlag, Nürnberg 1983.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1327, Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Smyslow - Spasski; Kandidatenturnier, Amsterdam 1956
- Weltgeschichte des Schachs, Spassky, Verlag Dr. E. Wildhagen, Hamburg 1972.
- Stanciu - Vaisman; Rumänische Meisterschaft 1978
- The New Chess Player 5 1979 A, Seite 131, Pitman Publishing Limited, London 1979.
 - Schach-Informator, Band 27, Seite 279, Stellung 5, Šahovski informator, Belgrad 1979.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1304, Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Stefanov, Pa. - Ungureanu; Rumänische Meisterschaft 1979
- Schach-Informator, Band 29, Seite 252, Stellung 6, Šahovski informator, Belgrad 1980.
 - Konikowski: Testbuch der Endspieltechnik, Stellung 126, Seite 69, Joachim Beyer Verlag, Hollfeld 1987.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1325, Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Tal - Jimenez; Havanna 1963
- Hilary, Thomas: Complete Games of Mikhail Tal 1960-66, Seite 78, B. T. Batsford Limited, London 1979.
- Tal - Karpow, An.; Aljechin Gedenkturnier, Moskau 1971
- O'Connell, Kevin J. und Adams, Jimmy: The Games of Anatoly Karpov, Seite 179, B. T. Batsford Limited, London 1974.
 - Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellung 1320, Šahovski informator, Belgrad 1989.
- Tschigorin - Janowski; Karlsbad 1907
- Marco und Schlechter: Das internationale Schachmeisterturnier in Karlsbad 1907,

Seite 51, Verlag Wiener Schachzeitung 1907,

Nachdruck: Edition Olms AG, Zürich 1983.

- Enzyklopädie der Schachendspiele, Band 4, Stellungen 1287 und 1315, Šahovski informator, Belgrad 1989.

Tukmakow - Karpow, An.; Meisterschaft der UdSSR, Moskau 1973

- Karpow, Anatoli: Wie ich kämpfe und siege, Seite 91, Schachverlag Rudi Schmaus, Heidelberg 1978.

Werlinski - Rubinstein; Moskau 1925

- Bogoljubow, Efim: Das internationale Schachturnier Moskau 1925, Seite 141, Walter de Gruyter & Co., Berlin und Leipzig 1927, Nachdruck: Edition Olms AG, Zürich 1982.

Namenverzeichnis

Alatorzew, Wladimir A.	62	Mateu, X.	66
Aljechin, Alexander	46, 95	Matthai, H.	44
Awerbach, Juri	33	Mieses, Jacques	77
Barcza, Gedeon	122	Miles, Anthony J.	60, 70
Bilek, Istvan	81	Olafsson, Fridrik	115
Bontsch-Osmolowski, Michail A.	36	Panow, Wassili N.	36
Bronstein, David	102, 109	Pillsbury, Harry N.	77
Byrne, Donald	57	Pinkas, Karol	49
Capablanca, José Raoul	74, 75	Plachetka, Jan	31
Charitonow, Andrey Y.	107	Polugajewski, Lew A.	124
Cholmow, Ratmir D.	91	Portisch, Lajos	67, 112
Djuric, Stefan	98	Przewoznik, Jan	49
Euwe, Max	89, 95	Rinck, Henri	13
Fischer, Robert J.	44, 57, 81, 112	Rubinstein, Akiba	89, 100
Florian, Tibor	122	Seirawan, Yasser	118
Gurgenidse, Bukhuti I.	33	Short, Nigel D.	60
Janowski, David M.	42, 75, 103	Smejkal, Jan	54
Jimenez, Eleazar	68	Smyslow, Wassili W.	51, 67
Jusupow, Artur	66, 118	Spasski, Boris W.	51
Kan, Ilja A.	62	Stanciu, T.	26
Karpow, Anatoli Y.	38, 93, 124	Stefanow, Parik	29
Keres, Paul P.	115	Tal, Michail N.	36, 68
Kimelfeld, R.	91	Tschiburdanidse, Maja G.	107
Kostic, Boris	74	Tschigorin, Michail I.	42
Kotow, Alexander A.	102, 109	Tukmakow, Wladimir B.	93
Kouatly, Bachar	31	Ungureanu, Emil	29
Lasker, Emanuel	103	Vaisman, Volodia	26
Lilienthal, Andrei A.	46	Vogt, Lothar	98
Ljubojevic, Ljubomir	54, 70	Werlinski, Boris M.	100

Sachverzeichnis

Dieses Verzeichnis gibt nur Verweise,
die nicht unmittelbar aus den Überschriften hervorgehen.

Bauern	
Erobern von Bauern durch die Dame	77
nur auf einem Flügel	33, 63
Opfer eines Bauern	26, 46, 90
Bauernendspiel als Gewinnplan	21, 36, 38
Beweglichkeit der Dame bzw. der Türme	11, 38, 56, 82, 84
Dauerschach oder Dauerangriff	23, 33, 38, 74
Festung	23, 49, 66, 67, 83, 119
Freibauer	
als strategisches Element	19, 86
Blockade oder Sperren von Freibauern	46, 58, 76
isolierter Freibauer	31, 68, 86, 124, 127
verbundene Freibauern	49, 66, 67, 83
weit vorgerückter Freibauer	70, 83
Königsangriff siehe Mattangriff	
Königsstellung	13
beiderseits offene Königsstellung	60, 100, 105, 109, 111
unsichere Königsstellung der Turmpartei	51, 54, 62, 66, 76, 77, 81
Leichtfiguren	87, 92
Abtausch von Leichtfiguren	115
Positionsvorteil der Leichtfiguren bei einer Partei	95, 99, 122
ungleichfarbige Läufer	85, 93
Materialverhältnis	
D + L gegen 2T + L	93, 95, 99
D + L gegen 2T + S	103, 118, 122
D + S gegen 2T + L	100, 107, 113
D + S gegen 2T + S	92, 109, 115
D + L + S gegen 2T + L + L	98, 112
D + L + S gegen 2T + L + S	89, 102
D + L + S gegen 2T + S + S	91
D + S + S gegen 2T + L + S	115
D + L + L + S gegen 2T + L + S + S	124
D + L + S + S gegen 2T + L + L + S	98, 115
Matangriff	15, 84
Mattangriff der Dame mit einem Bauern	103
Mattangriff der Türme	37, 43, 45, 80
Türme	
Umgehungsmanöver	25, 30, 80
Verdoppelung	15, 25, 27, 29, 33, 75, 79, 109
Zusammenwirken	10, 83, 86, 89, 99

ISBN 3-9801442-9-1