

Eine kommentierte Partie als Lehrbeispiel

Am meisten lernt man durch Fehler, denn diese prägen sich schmerzhaft ins Gedächtnis ein. Lernen wir doch aus den Fehlern anderer, hier nämlich zweier Hobbyspieler. Nehmen Sie also ein Brett zur Hand, und spielen Sie folgende Partie nach:

Hans Sturm – Fritz Maurer

- 1. e2-e4 e7-e5**
- 2. Lf1-c4 d7-d6**
- 3. Sg1-f3**

Beide Spieler streben mit ihren Bauern bzw. Leichtfiguren (Springer und Läufer) ins Zentrum. Es ist wichtig, dieses zu besetzen oder zumindest zu bedrohen.

- 3. ... f7-f6?**

Der erste Fehler: Schwarz fürchtet sich vor dem Sf3, der nach g5 hüpfen und so den Bauern f7 bedrohen könnte. Daher deckt er vorausseilend den Punkt g5 mit seinem Bauern ab und nimmt somit schon von Anfang an eine defensive Haltung ein. Er sollte besser eine Figur entwickeln, anstatt immer nur Bauernzüge zu machen. Außerdem verstellt er durch diesen Zug seiner Dame den Weg über die Diagonale von d8 bis nach h4 und seinem Sg8 das natür-

liche Entwicklungsfeld f6. Es ist jedoch ganz wesentlich, den eigenen Figuren immer größtmögliche Bewegungsfreiheit zu verschaffen. Anfänger halten zickzackartige Bauernaufstellungen oft für besonders solide, tatsächlich aber blockieren diese durch ihre Starrheit va. die eigenen Figuren, in diesem Fall auch den schwarzfeldrigen Lf8.

- 4. Sb1-c3 Sg8-e7**
- 5. 0-0 Sb8-d7**



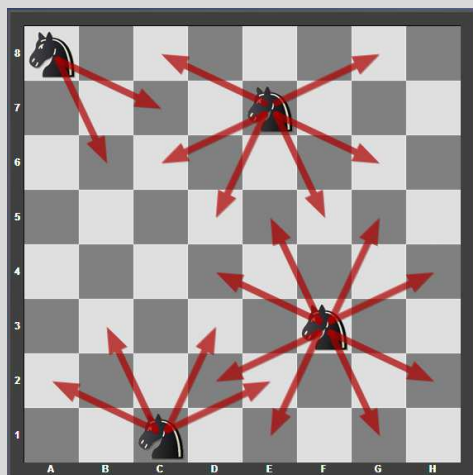
Während Weiß durch seinen Eröffnungsaufbau seine Kräfte ins Feld führt und für den kommenden Kampf aufstellt, hat der Nachziehende seine beiden Läufer und seine Dame völlig eingesperrt. Klüger wäre es gewesen, den Springer nach c6 zu ziehen.

- 6. d2-d4 Sd7-b6**
- 7. Lc4-b5+ c7-c6**
- 8. Lb5-a4? Sb6xLa4**
- 9. Sc3xSa4**

Diesmal hat Weiß schlecht agiert: Erst lässt er seinen

weißfeldrigen Läufer zwei Züge machen, um ihn sich dann doch nehmen zu lassen. Besser wäre es, den Läufer mit nur einem Zug zurückzuziehen (zB. nach b3) und den zweiten Zug in die Entwicklung einer anderen Figur zu investieren. Außerdem ist der Läufer (3¼ Bauerneinheiten) etwas stärker als der Springer (3 Bauerneinheiten), gegen den er getauscht wurde. Das eigene Läuferpaar ist zerschlagen, der Gegner hingegen hat es noch. Zuschlechterletzt hat Weiß nun ein Rössel am Spielfeldrand stehen, doch ein Springer am Rand bringt Kummer und Schand`.

Exkurs:



Je näher am Rand Pferde stehen, desto weniger Bewegungsmöglichkeiten haben sie. Ein lahmer Gaul im Eck verfügt nur über zwei Zugmöglichkeiten, ein Vollblut im Zentrum dagegen über gleich acht.

9. ... Lc8-g4

Schwarz fesselt den weißen Sf3 und nimmt seinem Gegner weitere Zugmöglichkeiten. Bewegt sich der Springer nämlich, kann der Lg4 die weiße Dame fressen.

10. d4-d5? c6xd5

11. e4xd5 e5-e4

12. Dd1-d4

Nach seinem verfrühten Bauernvorstoß (es gäbe noch immer Figuren zu entwickeln!) findet Weiß immerhin eine Möglichkeit, den kompensationslosen Verlust seines gefesselten Sf3 zu verhindern: Der bedrohliche Bauer e4 wird ebenfalls gefesselt, nämlich an den Lg4. Frisst der Bauer das Pferd, holt sich die Dame den Läufer. Wenn man eine Drohung nicht parieren kann, so hilft es oft, eine mindestens ebenso starke oder sogar stärkere Drohung aufzustellen.

12. ... Lg4xSf3

13. g2xLf3 e4xf3

14. Lc1-f4 b7-b5?

Dieser Bauernvorstoß am Damenflügel ist der völlig falsche Plan: 1) Schwarz muss erst einmal seine Entwicklung abschließen und den König per Rochade in Sicherheit bringen. 2) Die einzige gravierende Stellungsschwäche von Weiß liegt in dessen geöffneten Königsstellung. Wenn schon

angreifen, dann hier! 3) Die Attacke auf den schlecht stehenden Sa4 zwingt diesen geradezu, seine Position zu verbessern.

15. Sa4-c3 Dd8-b6

16. Dd4-d3

Der Anziehende vermeidet den Damentausch. Die Königin ist schließlich die stärkste Figur und nützt daher v.a. demjenigen, der die Initiative hat. In der vorliegenden Partie kann sie viele der schwarzen Schwächen gleichzeitig ins Visier nehmen. Besonders zu nennen sind hier die Bauern b5 und f3, die weißen Felder allgemein und die offene e-Linie.

16. ... b5-b4

17. Sc3-e4 Se7-g6

18. Lf4-g3 a7-a5?

Nachdem Schwarz es nun geschafft hat, aus dem schwachen Sa4 einen starken Se4 zu machen, braut sich über ihm langsam einiges zusammen. Hier hätte Weiß seinen Lf4 einfach stehen lassen und stattdessen mit 18. ... Tf1-e1 direkt auf den Königsangriff setzen können. Aber Schwarz macht es ihm ohnehin leicht und denkt weiterhin nicht daran, seinen König in Sicherheit zu bringen.

19. Dd3xf3 Sg6-e5

20. Se4xf6+! g7xf6

21. Df3xf6



Durch das Springer-Opfer hat sich der letzte Bauernschutz des schwarzen Monarchen in Luft aufgelöst. Jetzt wird er leichte Beute der weißen Figuren, die genau jene offenen Linien, Reihen und Diagonalen vorfinden, die sie brauchen, um ihre Kraft zur Geltung zu bringen. Der entblößte Regent wird zum Gejagten im eigenen Reich.

21. ... Se5-g6

22. Tf1-e1+ Ke8-d7

23. Df6-e6+ Kd7-c7

24. De6-f7+ Lf8-e7

25. Te1xLe7+

Weiß holt sich zwei Leichtfiguren (Läufer und Springer = $6\frac{1}{4}$ Bauerneinheiten) gegen einen Turm ($4\frac{1}{2}$ Bauerneinheiten). Abgesehen vom materiellen Wert spielt es eine große Rolle, dass er die einzigen zwei aktiven Verteidigungsfiguren des Schwarzen ausschaltet. Jene drei Figuren, über die dieser noch verfügt, sind untereinander nicht koordiniert.

25. ... **Sg6xTe7**
 26. **Df7xSe7+ Kc7-c8**
 27. **c2-c4 b4xc3 ep.?**

Über dieses en-passant-Schlagen freut sich Weiß, wird seinem verbliebenen Turm damit doch auch noch die c-Linie direkt hin zum schwarzen König geöffnet.

28. **De7-g7 Db6xb2??**

Schwarz hat die Gefahr auf der c-Linie erkannt und hofft nun, den c-Bauern bis nach c1 führen und dort in eine Dame verwandeln zu können. Für diese vermeintliche Chance ist er auch bereit, den Th8 zu opfern.

29. **Dg7xTh8+ Kc8-b7**

30. **Dh8xh7+ Kb7-a6**

31. **Ta1-b1 c3-c2**

32. **Dh7-d3+**

Ein grober Fehler wäre nun 32. Tb1xDb2?? gewesen, denn Schwarz hätte sich eine Dame aufgestellt und den weißen Turm kassiert: 32. ... c2-c1D+ (Schwarz nimmt einfach den Bauern vom Brett und ersetzt ihn durch eine Dame, dann ist Weiß wieder am Zug) 33. Kg1-g2 Dc1xTb2, und die Partie ist ausgeglichen.

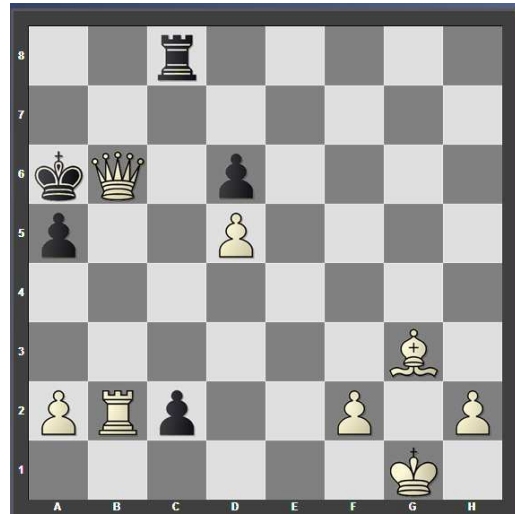
Der Rest ist Formsache. In Schwerfiguren-Endspielen gewinnt meist jene Seite, die am Drücker ist, und das ist hier eindeutig Weiß.

32. ... **Ka6-a7**

33. **Dd3-e3+ Ka7-a6**

34. **Tb1xDb2 Ta8-c8**

35. **De3-b6# 1:0**



Schwarz hat die Partie praktisch schon in der Eröffnung verspielt, als er deren Grundregeln vernachlässigte und sich prophylaktisch verteidigte, anstatt die Initiative zu suchen. Diese Versäumnisse wurden im Mittelspiel durch Attacken zur falschen Zeit am falschen Ort noch verschlimmert. Weiß dagegen leistete sich lediglich kleine Ungenauigkeiten, verbesserte die Bewegungsmöglichkeiten seiner Figuren und musste nur warten, bis seine Überlegenheit groß genug war, um den vernichtenden Schlag anbringen zu können. Dass er dafür sogar einen Springer opfern konnte, zeigt, dass nicht die Materialverteilung allein entscheidend ist, sondern Entwicklungsschritte und Einsatzradien der Figuren sowie die Sicherheit der Königsstellung nicht minder wichtig sind.