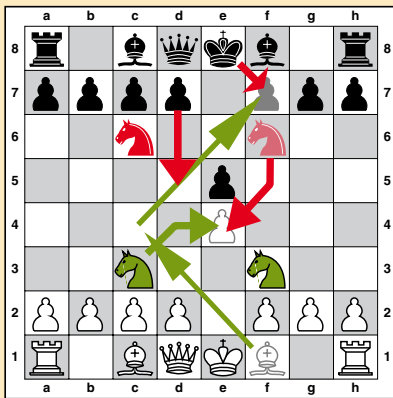


Der Anzugsvorteil

Das „Pistolenduell“: Gefahren und Chancen im symmetrischen Eröffnungsaufbau

In der letzten Folge haben wir uns mit symmetrischen Bauernaufstellungen beschäftigt, wie sie zum Beispiel nach den Anfangszügen 1. e4 e5 2. f4 f5 und 1. e4 e5 2. d4 d5 entstehen. Diesmal steht eine andere Form des symmetrischen Spiels auf der Tagesordnung, bei der zunächst fast ausschließlich Figuren ins Spiel gebracht werden.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6



Die Ausgangsstellung des sogenannten Vierspringerspiels.

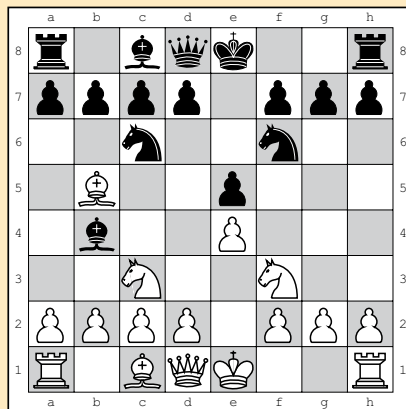
Beide Seiten müssen nun noch ihre Läufer entwickeln. Aber wohin mit ihnen? In einer früheren Folge gingen wir auf 4. Lc4 ein. Dieser Entwicklungszug ist spielbar, er ermöglicht jedoch die kleine Kombination 4. ...Sxe4. Nur kurz zur Erinnerung: Danach ist 5. Lxf7+ Kxf7 6. Sxe4 d5 recht gut für Schwarz, der ein wunderbares Bauernzentrum sein eigen nennt, weswegen er den Rochadeverlust verschmerzen kann. In der Märzangabe 2011 wurde hierzu eine Musterpartie des einzigen deutschen Schachweltmeisters Emanuel Lasker veröffentlicht.

Anzuraten ist deshalb statt 5. Lxf7+ zu 5. Sxe4, wonach Schwarz mit ...d5 die soeben geopfert Figur zurückgewinnt.

Doch der Läufer muss gar nicht nach c4 ziehen, er kann nach b5 entwickelt werden: 4. Lb5 Schwarz muss nun stets die Möglichkeit Lxc6 nebst Sxe5 beachten.

Spielbar ist 4. ...d6, womit e5 gedeckt wäre, aber dieser Zug ist auch recht zu-

rückhaltend, dem Läufer f8 wird die Diagonale f8-a3 versperrt, er kann nur noch nach e7 ziehen. Aktiver ist die Entwicklung des Läufers, am häufigsten geschieht dies mit 4. ...Lb4



Als schaute man in einen Spiegel, der wunderbarerweise die Farben in ihr Gegenteil verkehrt.

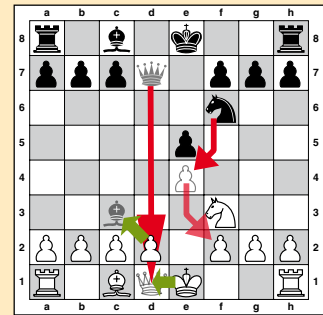
Die vierte Leichtfigur, der Damenläufer muss noch ins Spiel gebracht werden, und das kann man mit d2-d3 bzw. ...d7-d6 einleiten. Oder es wird zuvor rochiert und anschließend d3 bzw. ...d6 gespielt (siehe weiter).

I. Sofortiges Ende der Symmetrie

Hier halten wir inne und schauen uns an, was passiert, wenn die Symmetrie gleich mit dem Abtausch auf c6 gestört wird: 5. Lxc6

Wenn Schwarz nun weiter die gegnerischen Züge nachahmt und mit 5. ...Lxc3?! fortfährt, kann Weiß mit dem Zwischenschach 6. Lxd7+ die symmetrische Spielweise beenden, denn das Schachgebot muss beachtet werden, ein Zug wie ...Lxd2+ wäre ja regelwidrig. Es bleibt also nur ein Zurückschlagen. Mit dem Läufer ist es offenbar nicht so gut, nach 6. ...Lxd7 7. bxc3 oder auch 7. dxc3 hat Weiß einfach einen Bauern mehr. Relativ besser ist das Schlagen mit der Dame 6. ...Dxd7 Damit unterbindet Schwarz praktisch das Zurückschlagen mit dem

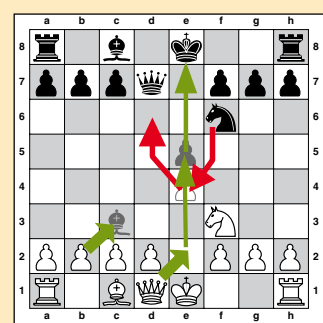
Analyse diagram



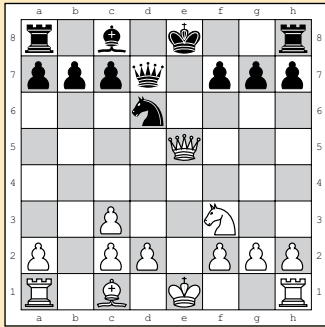
Von der Symmetrie ist nicht mehr viel zu sehen. Spätestens, wenn die Seite, die kopiert wird, Schach bietet, ist Schluss mit lustig.

d-Bauern, nach dem unbedachten Zug 7. dxc3? käme 7. ...Dxd1+ 8. Kxd1 Sxe4, und da Schwarz kräftig mit der Gabel auf f2 droht, verbleibt dem Anziehenden keine Zeit, um auf e5 zu schlagen. Nach 9. Ke2 f6 sichert Schwarz den Bauern e5, stellt das materielle Gleichgewicht her und kann mit seiner makellosen Bauernstruktur (kein einziger vereinzelter, verdoppelter oder rückständiger Bauer!) sehr zufrieden sein.

Analyse diagram



Wenn also 6. dxc3 nicht gut ist, verbleibt 7. bxc3, was allerdings für Weiß günstig ist, denn er hat mit dem Zwischenschach auf d7 einen Bauern gewonnen und wird diesen auch behalten, z. B. 7. ...Sxe4 8. De2 Sd6 (8. ...Dd5? verliert nach 9. c4 Dc6 10. Sxe5 De6 11. Dxe4 f6 12. Lb2 fxe5 13. 0-0 0-0 14. Dxe5 per Saldo sogar zwei Bauern.) 9. Dxe5+ und spätestens hier wird jedermann klar, dass die schwarze Partieanlage nicht gut war, dem Nachziehenden ist ein Bauer abhanden gekommen.

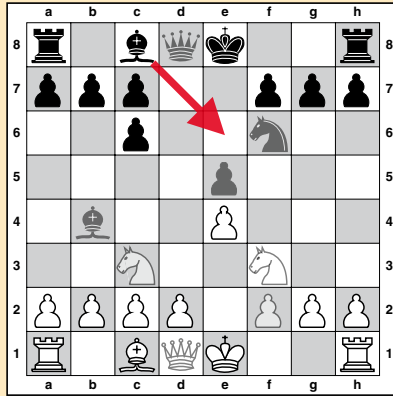


Das Zwischenschach auf d7, das nicht mit gleicher Münze heimgezahlt werden konnte, hat dem Anziehenden einen Bauern eingebracht.

Was war falsch? Die zu lange Beibehaltung der Symmetrie ist schuld, konkret der Zug 5. ...Lxc3. Sehr gut veranschaulichte mein alter Trainer diesen Sachverhalt: „Die Symmetrie in Schacheröffnungen erinnert an ein Pistolenduell. Die Kontrahenten schießen abwechselnd. Zunächst aus großer Entfernung, der erste Schuss und der Antwortschuss verfehlen ihr Ziel. Dann nähern die Duellanten sich an, wieder wird vorbeigeschossen, wieder ein paar Schritte näher, bis einer nahe genug steht und der nächste Schuss sitzt.“

Wie man aus der Geschichte weiß, klappte es mitunter auch schon mal beim ersten Schuss (der Dichter Alexander Puschkin war vielleicht das berühmteste Opfer). Merken wir uns die wichtige **Faustregel: Mit jedem weiteren Zug wird die Beibehaltung der Symmetrie für Schwarz gefährlicher.**

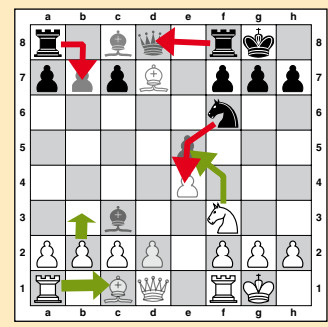
Deshalb hört Schwarz nach dem Schlagen 5. Lxc6 besser auf, symmetrisch zu spielen und schlägt den weißen Läufer. Womit? Ein Doppelbauer entsteht so oder so, dann ist es wohl besser, eine Diagonale für den Läufer c8 zu öffnen. In der Praxis hat sich das Zurückschlagen mit dem d-Bauern eingebürgert: 5. ...dxc6 In etlichen Partien hat sich gezeigt, dass Weiß hier keinen Bauern gewinnen kann, allenfalls nur vorübergehend.



Auf 6. Sxe5 ist ...De7 möglich, aber Schwarz kann gut mit 6. ...Lxc3 fortfahren und dann auf e4 den Bauern zurückgewinnen, z. B. nach 7. dxc3 Dxd1+ 8. Kxd1 Sxe4, drohend ...Sxf2+, oder nach 7. bxc3 Sxe4 8. De2 Dd5 9. f3 (9. c4? ist schlecht wegen 9. ...Dxe5, da der Turm a1 einsteht.) 9. ...Dxe5 10. Dxe4 Dxe4+ 11. fxe4 Le6. Schwarz rochiert nun lang, lässt ...The8 folgen und schließt damit die Figurenentwicklung ab. Angesichts seiner harmonischen Bauernstruktur kann er vertrauensvoll in die Zukunft schauen.

II. Erst einmal rochieren

Wenn also das Schlagen auf c6 im fünften Zug nicht viel einbringt, kann Weiß stattdessen besser rochieren und das eventuelle Schlagen auf c6 auf später verschieben: 5. 0-0 Auch für Schwarz ist es nicht nur nahe liegend, sondern auch ratsam, zu rochieren und den König in eine Ruhezone zu verfrachten: 5. ...0-0 Weiß muss nicht auf c6 schlagen, er kann es aber und hat die Wahl, weswegen Schwarz nun wissen muss, ob nach 6. Lxc6 der Zeitpunkt gekommen ist, die Symmetrie zu stören (und 6. ...dxc6 zu antworten), oder ob das Kopieren mit 6. ...Lxc3?! weiter gut geht. Es geht nicht gut, hier hat sich Schwarz bei dem „Pistolenduell“ zu sehr genähert, nach 7. Lxd7! verliert er auf jeden Fall einen Bauern (7. ...Lxd7 8. Sxe5). Ein weiteres Beharren auf einer symmetrischen Spiel-



Beim Kopieren der gegnerischen Züge ist dem „zweiten Schützen“ ein Bauer abhanden gekommen.

weise führt immer tiefer in den Schlamassel: 7. ...Lxd2?! 8. Lxc8 Lxc1 9. Dxd8 Txd8 10. Lxb7 Tab8 (Ja nicht 10. ...Lxb2?? 11. Tab1 Tab8 12. Txb2, und der Läufer b7 ist gedeckt.) 11. Taxc1 Txb7 12. b3 Sxe4 13. Sxe5. Auch hier hat Schwarz einen Bauern weniger, obendrein noch eine schlechtere Bauernstellung.

Einige Züge lang ist Schwarz mit der symmetrischen Spielweise gut gefahren, aber dabei handelte es sich allesamt um Entwicklungszüge: zunächst der Eröffnungszug mit dem e-Bauern, dann die drei Züge mit den Figuren. Erst im fünften oder sechsten Zug (siehe obige Varianten bzw. Ausführungen) kam es mit dem Schlagen Lxc6 zu einem direkten Zusammenstoß, und dabei spielte der weiße Anzugsvorteil eine Rolle; Schwarz konnte nicht mehr unbeschadet die gegnerischen Züge kopieren. Und nun sind wir am Ende dieses Artikels angelangt und nehmen eine Erkenntnis mit:

Nach dem Schlagen auf c6 muss man zurückschlagen, weiteres Beharren auf eine symmetrische Spielweise kann böse enden.

In der nächsten Folge wird das Thema vertieft.

