

Richtig beginnen

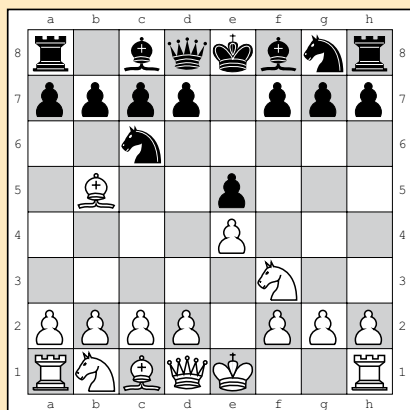
Der langsam aufziehende Kampf ums Zentrum am Beispiel der Spanischen Partie

Auf die Bedeutung des Zentrums wurde in früheren Folgen dieser Serie eingegangen. In allen Schacheröffnungen spielt die Beherrschung der Brettmitte bzw. die Bestrebungen, dem Gegner das Zentrum nicht zu überlassen, eine wichtige Rolle.

Was kann man in der Eröffnung tun, um im Zentrum Fuß zu fassen? Mit der geradlinigen Methode (die Bauernzüge e2-e4, c2-c3 gefolgt von d2-d4) beschäftigten wir uns in Folge 4. Dabei kommt es oft zu einem schnellen Schlagabtausch und die Bauern im Zentrum verschwinden vom Brett, Linien und Diagonalen sind geöffnet, die Könige werden mit der Rochade in Sicherheit gebracht – ein offenes Spiel.

Im letzten Beitrag standen Gambit-Eröffnungen auf dem Programm. Dabei wird (meist) ein Bauer geopfert und als Kompensation für diesen materiellen Nachteil verspricht sich der Gambitspieler Zeit- und Raumgewinn, die er für eine schnelle Figurenentwicklung nutzt, mit dem Ziel, die wichtigen Zentrumsfelder zu kontrollieren.

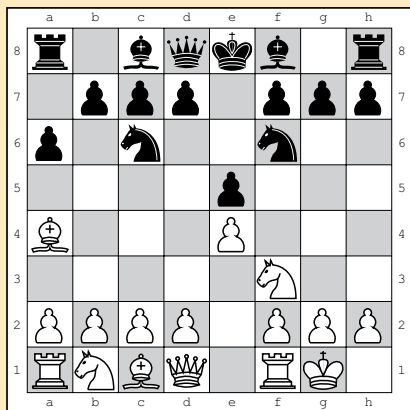
Es gibt aber auch Eröffnungen, in denen es ruhiger zugeht (d. h. ohne Materialopfer), in denen der Druck langsam aufgebaut wird. Ein Paradebeispiel dafür ist die sogenannte Spanische Partie (oft auch kurz Spanisch genannt), charakterisiert durch die Eröffnungszüge **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5**



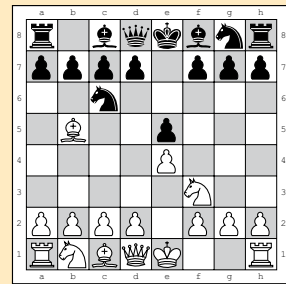
Mit dem Läuferzug nach b5 verstärkt Weiß den Druck auf den Zentrumsbauern e5.

Von der latenten Drohung Lb5xc6 ist indirekt auch der Bauer e5 betroffen. Wird der Springer getauscht, droht ein Bauernverlust, nämlich durch Sf3xe5. Wohlgermerkt handelt es sich um eine latente Drohung, denn in diesem Stadium der Eröffnung ist dieser Bauerngewinn noch unergiebig, nach beispielsweise 3. ...a6 4. Lxc6 dxc6 5. Sxe5 Dd4 gewinnt Schwarz durch den **Doppelangriff** auf den Springer e5 und den Bauern e4 den soeben verlorenen Bauern zurück.

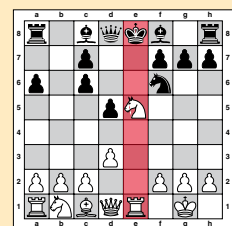
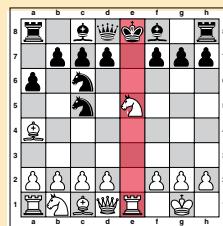
Da fragt man sich, warum stellt Weiß eine Drohung auf, die er nicht bzw. nur ohne nennenswerten Vorteil durchführen kann? Hier berühren wir die höheren Sphären des Schachspiels, den Bereich der langfristigen Planung. Die Möglichkeit Lxc6 nebst Sxe5 kann später zu einer echten Drohung mutieren, dann nämlich, wenn Weiß seinen Bauern e4 gesichert hat, so dass der soeben skizzierte Bauernrückgewinn mit ...Dd4 nicht mehr funktioniert. Dieses Motiv spielt bei den nächsten Standardzügen der Spanischen Partie eine Rolle: **3. ...a6** Wie soeben dargelegt, ist 4. Lxc6 dxc6 5. Sxe5 Dd4 6. Sf3 Dxe4+ für Weiß unergiebig. Deshalb zieht Weiß den angegriffenen Läufer weg, jedoch behält er das Ass (die Möglichkeit Lxc6) im Ärmel. **4. La4** Wenn hier Lb5xc6 keinen Bauern gewinnt, so verhält es sich mit La4xc6 ebenso, Schwarz nutzt also die gewonnene Zeit zur Figurenentwicklung, und Weiß macht es ihm nach. **4. ...Sf6 5. 0-0**



Der Springer f6 greift den Bauern e4 an, doch das ficht Weiß nicht an: er rochiert.

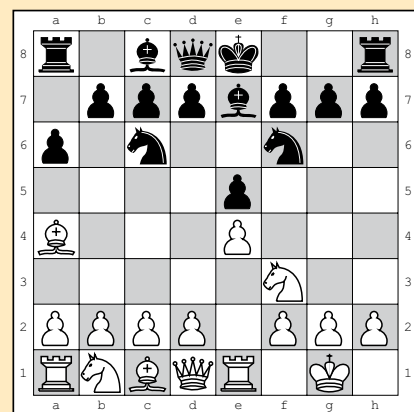


Schwarz könnte nun einen Zentrumsbauern schlagen, 5. ...Sxe4, und damit in die von der Theorie als „offene Variante“ bezeichnete Spielweise einlenken. Dagegen spricht grundsätzlich nichts, Schwarz muss nur gewahr sein, dass er den Mehrbauern nicht halten kann, sondern dass er ihn umgehend zurückgeben muss. Weiß hat bereits rochiert und kann seinen f-Turm auf die e-Linie stellen, während der schwarze König noch in der Brettmitte steht, eine potentiell gefährliche Konstellation. Hier sind mehrere Fortsetzungen möglich: ist man mit der Variante vertraut, kann man mit 6. d4 **Verwicklungen** herbeiführen. Kennt man sich dagegen nicht so gut aus, wird man mit 6. Te1 den Bauern zurückgewinnen: 6. ...Sc5 7. Sxe5 (Dia I.) oder 6. ...d5 7. Lxc6+ bxc6 8. d3 Sf6 9. Sxe5 (Dia r.).



Weiß droht ein Abzugsschach, z. B. Sxc6+ (Turm bietet Schach!) mit Angriff auf die Dame.

In der Praxis wird meist 5. ...Le7 gespielt. Schwarz setzt seine Entwicklung fort und schließt auch die e-Linie, deren Öffnung – wie wir gerade gesehen haben – gefährlich sein kann. Jetzt aber könnte Schwarz auf e4 schlagen, deshalb entschied sich Weiß in unzähligen Partien für **6. Te1**.



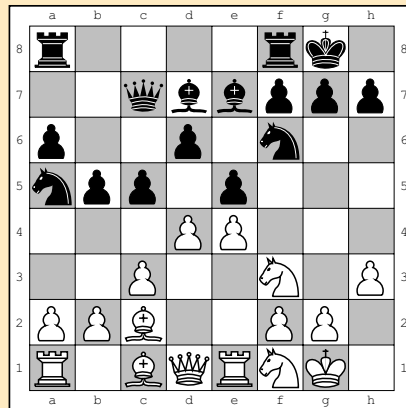
Warum „Spanische Partie“?

Die Verbreitung des Schachspiels in Europa begann in Spanien, wie u. a. in „Meyers Schachlexikon“ dargelegt wird. Die Araber brachten es im Zug ihrer Expansion auf die iberische Halbinsel mit. Die ersten namentlich bekannten Schachspieler auf europäischem Boden lebten im 9. Jahrhundert in Cordoba. Arabische Schachfiguren aus Bergkristall werden im 11. Jh. in Urgel erwähnt und noch heute in einem Museum aufbewahrt. Der spanische König Alfonso el Sabio („der Weise“) diktierte 1283 in Sevilla sein hauptsächlich dem Schach gewidmetes Buch der Spiele; die ersten Schachbücher wurden von Spaniern (Vincent und Lucena) verfasst.

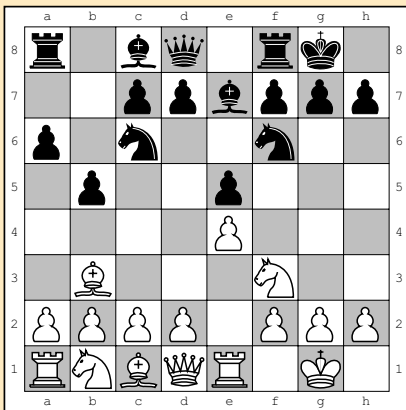
Das erste internationale Turnier der Neuzeit in Form von Zweikämpfen fand 1575 in Madrid vor dem spanischen König Philipp II. statt. Der beste Spieler jener Zeit war der spanische Geistliche Ruy Lopez de Segura, der 1561 seine Schacherkenntnisse in einem Lehrbuch zusammenfasste. Darin wird auch die Eröffnung 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 behandelt, die deshalb in Deutschland die Spanische Partie und in manchen anderen Ländern Ruy Lopez genannt wird.

Man sollte sich in Erinnerung rufen, dass es in der Eröffnung immer um das Zentrum und speziell hier um die e-Bauern beider Seiten, die sich bereits im ersten Zug dorthin vorgewagt haben, geht. Weiß hat seinen e-Bauern mit dem Turm gedeckt und bedroht nun den gegnerischen Bauern e5, der etwa nach 6. ...0-0? tatsächlich verloren ginge: 7. Lxc6 dxc6 8. Sxe5, und hier funktioniert die eingangs erwähnte Aktion ...Dd4 nicht mehr, der Bauer e4 ist ja geschützt (in der Schachsprache „gedeckt“), Weiß kann einfach den Springer e5 nach f3 zurückziehen und den Mehrbauern behalten. Also muss Schwarz etwas für den Bauern e5 tun. Dies geht hier (und ging auch schon zuvor) mit 6. ...d6, aber da ist 7. Lxc6+ bxc6 8. d4 für Schwarz nicht besonders angenehm, Weiß macht sich zunehmend im Zentrum breit. Bewährt hat sich 6. ...b5 und nach 7. Lb3 nun 7. ...0-0

auch das sogenannte Marshall-Gambit gespielt, 8. ...d5 9.exd5 Sxd5. Bevor man sich auf die entstehenden Komplikationen einlässt, sollte man schon einiges an Theorie gebüffelt haben. Das einfache 10. d4 ist völlig in Ordnung. 9. h3 Gegen die Fesselung ...Lg4 gerichtet (Stünde der Läufer auf g4, wäre der Springer gefesselt; würde der ziehen, könnte die dahinter stehende Dame geschlagen werden). 9. ...Sa5 10. Lc2 c5 11. d4 Dc7 deckt zusätzlich den Bauern e5 12.Sbd2 Ld7 13.Sf1.



Der Springer geht nach g3, später wird noch ein Platz für den Läufer bestimmt, b3 nebst Lb2 ist eine Möglichkeit. Allmählich sind alle Figuren aktiviert, das Mittelspiel beginnt.



Mit dem Erreichen dieser Stellung in der sogenannten geschlossenen Variante (geschlossen deshalb, weil keine Bauern früh geschlagen wurden) ist die erste Phase der Partie, von den ersten Bauernzügen bis hin zu den Rochaden beendet. Die Figuren des Königsflügels sind vollständig entwickelt, nun folgen die des Damenflügels, wobei beide Seiten darauf achten, dem Gegner möglichst nicht zu viel Raum im Zentrum zu überlassen. Eine typische Entwicklung kann z. B. so aussehen: 8. c3 d6 Manchmal wird

Glossar	
Decken	Das Schützen eines Steins durch einen anderen. Eine Figur wird beim Schachspielen also gedeckt, indem man eine andere Figur derselben Farbe so zieht, dass sie den Stein, der diese Figur nimmt, wiederum schlagen kann.
Doppelangriff	Angriff auf zwei oder mehr gegnerische Steine mit einem Zug oder Angriff auf einen gegnerischen Stein mit zwei Figuren gleichzeitig. Ein Beispiel für die zuerst beschriebene Form ist die Gabel, ein Beispiel für die zweite Form ist das Doppelschach.
Fesselung	Einschränkung der Zugmöglichkeiten einer Figur durch einen gegnerischen Stein, weil beim Wegziehen der Figur der König oder eine wichtigere eigene Figur von diesem Stein bedroht wäre.
Gabel	Doppelangriff, bei dem ein Stein gleichzeitig zwei gegnerische bedroht. Bekannt und gebräuchlich sind vor allem die Ausdrücke Springer- und Bauerngabel. Grundsätzlich sind aber auch andere Figuren wie der Läufer zu einem Gabelangriff in der Lage. Allerdings wird der Begriff in diesem Zusammenhang bei einem Doppelangriff kaum gebraucht.
Verwicklungen	überwiegend taktische Komplikationen, die zu einer unübersichtlichen Stellung führen. Bei Stellungen im Gleichgewicht strebt meist derjenige Spieler V. an, der gewinnen möchte. Hat dagegen bereits ein Spieler Vorteil, bemüht sich in der Regel die schwächere Seite um Komplikationen.

