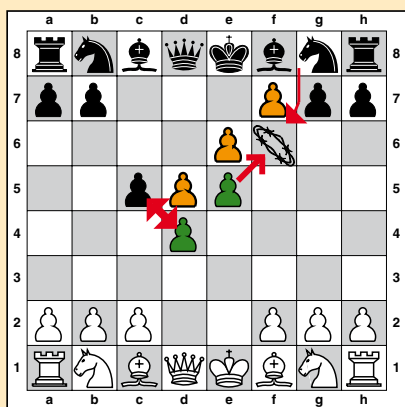


Bauernstrukturen

Wie geht man mit Bauernketten um | Der Brennpunkt d4 Beispiele anhand Varianten der Französischen Verteidigung

Die letzte Folge dieser Rubrik diente vor allem der Orientierung. Definiert und kurz vorgestellt wurden häufig vorkommende Situationen, die typisch sind für ein bis zwei Bauern (Freibauer, Isolani, rückständiger Bauer, Doppelbauer). Angesprochen haben wir aber auch schon die aus mehreren Bauern bestehenden größeren Formationen, insbesondere die Bauernketten. Diese wollen wir nun etwas näher betrachten.

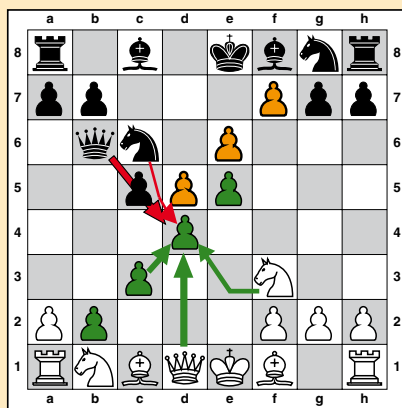
1. e4 „Clearly the best move“, so das kategorische Urteil des früheren Schachweltmeisters Bobby Fischer. Diese Aussage sollte man nicht auf die Goldwaage legen, aber es stimmt schon, dass es sich um den meist gespielten Eröffnungszug handelt. **1. ...e6** Die Französische Verteidigung. Diese Eröffnung heißt nicht so, weil sie gerne von Franzosen gespielt wird, sondern weil diese Anfangszüge in einem historischen Fernschachduell zu Beginn des 19. Jahrhunderts zwischen London und Paris gespielt wurde, das die Franzosen gewannen. **2. d4 d5 3. e5** Weiß entschließt sich, eine Bauernkette zu bilden. Der vorgeschobene Bauer auf e5 hindert den Springer g8 an der Entwicklung auf das natürliche Feld f6. **3. ...c5**



Schwarz setzt den sogenannten Hebel an. So bezeichnet man eine Aufstellung zweier feindlicher Bauern, die sich so gegenüberstehen, dass einer den anderen schlagen kann. Der Ausdruck wird vorwiegend im Zusammenhang mit der Basis einer Bauernkette gebraucht.

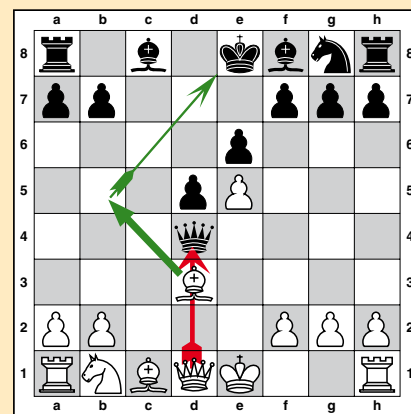
Nimmt Weiß nun den Bauern c5, schlägt Schwarz mit dem Läufer zurück und hat gleich eine Figur entwickelt. Lässt Weiß den Bauern auf c5 stehen, muss er mit dem Druck auf den Punkt d4, die momentane Basis seiner Bauernkette, leben. Der Hebel – das wichtigste Mittel im Kampf gegen Bauernketten – beginnt zu wirken.

Mit **4. c3** schützt Weiß den Bauern d4 und verlängert seine Kette bis nach b2. **4. ...Sc6** Schwarz setzt seine Entwicklung fort und erhöht den Druck gegen d4. **5. Sf3** Weiß hält sogleich dagegen. **5. ...Db6**



Ein weiterer Akteur im Kampf um d4 betritt die Szene. Der Bauer d4 ist dreimal angegriffen und dreimal (also ausreichend) gedeckt. Das Spiel befindet sich noch im Gleichgewicht.

Wie geht es weiter? Wie in früheren Folgen der Schachschule dargelegt, soll die Figurenentwicklung vorangetrieben und eine frühe Rochade angestrebt werden. Dazu bietet sich nun ein Zug des Läufers f1 an. Dies ist in der Tat der meistgespielte Zug in dieser Stellung, manchmal zieht der Läufer nach e2, manchmal wird er nach d3 gestellt. Wir fangen an mit **6. Ld3** Und gleich heißt es: Vorsicht, Falle! Auf d3 unterbricht der Läufer die deckende Wirkung der Dame d1, im Moment ist daher der Bauer d4 nur zweimal geschützt und dreimal angegriffen, und so könnte Schwarz auf die Idee kommen, sich die vermeintlich leichte Beute einzuverleiben: **6. ...cxd4 7. cxd4 Sxd4, um den Bauern zu gewinnen.** Doch dies ist ein Fehler: **8. Sxd4 Dxd4?**



So wie ein Totenkopf auf der Giftflasche auf den gefährlichen Inhalt hinweist, sollte dieses Diagramm vor dem unbedachten Gewinn eines Bauern auf d4 warnen. Nach Lb5+ geht gleich die schwarze Dame verloren.

In der Diagrammstellung folgt das Abzugsschach **9. Lb5+**, ein direkter Angriff auf den König, den Schwarz abwehren muss (mit z. B. **9. ...Ld7** oder **9. ...Kd8**), und dann schlägt Weiß auf d4 die gegnerische Dame.

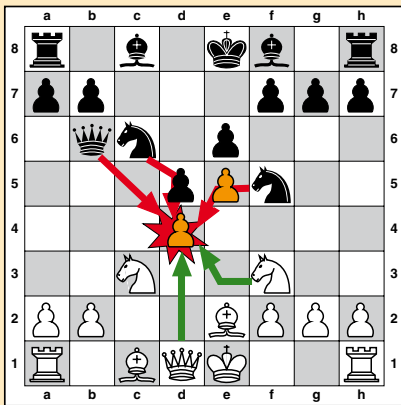
Einmal darauf hereingefallen (wie der Autor dieser Serie in seiner Jugendzeit), behält man diese Falle bis in alle Ewigkeit in Erinnerung. Man kann sie aber auch, wie hier, nur vorführen, und Ihnen ein eventuell schmerzhaftes Lehrgeld ersparen ...

Zurück zum vorletzten Diagramm. Nach **6. Ld3** greift Schwarz nicht auf d4 zu, sondern spielt besser **6. ...Ld7**. Er entwickelt damit eine weitere Figur und vermeidet die soeben aufgezeigte Falle. Falls sich Weiß nicht um den Bauern d4 kümmert (wenn doch, so geschieht dies oft mit **7. Lc2**) und einfach rochiert, **7. 0-0**, so setzt Schwarz ruhig mit **7. ...cxd4** fort, denn bei Stellung des Läufers auf d7 droht nach **8. cxd4 Sxd4 9. Sxd4 Dxd4** kein Abzugsschach.

Anders entwickelt sich das Spiel, wenn Weiß den „Brennpunkt d4“ weiter gut schützt und den Königsläufer nur nach e2 entwickelt:

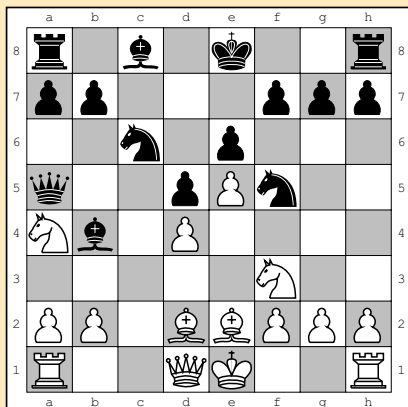
1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3 Db6 Bisher identisch mit den Zügen des ersten Beispiels, jetzt aber zieht der Läufer

nach e2, die Dame d1 behält freie Sicht nach d4 und dieser Bauer bleibt gut geschützt. **6. Le2 cxd4 7. cxd4 Sge7** Schwarz führt eine weitere Verstärkung herbei. **8. Sc3 Sf5**



Von der langen Bauernkette ist nur das Teilstück d4/e5 übriggeblieben. Alles dreht sich um den „Brennpunkt d4“.

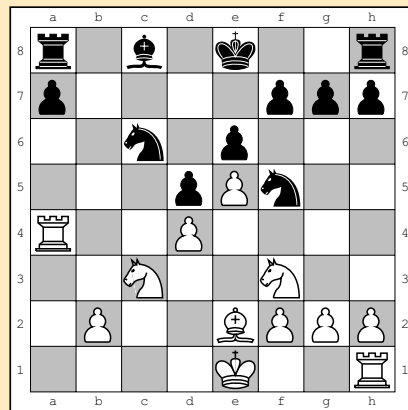
Schwarz attackiert nun die Basis der Kette, also den Bauern d4, der durch keinen Bauern, nur von zwei Figuren geschützt wird und bedroht ist, so, wie es der Lehrmeister Nimzowitsch empfahl. In etlichen Partien geschah **9. Sa4** Die Dame wird angegriffen, Schwarz hat keine Zeit, mit einer Leichtfigur auf d4 zu nehmen. **9. ...Da5+ 10. Ld2 Lb4**



Nachdem der Läufer c1 nach d2 gelenkt wurde, ist der Punkt d4 nur noch mit Kunstgriffen zu verteidigen.

Weiß muss aufpassen, sonst geht der Bauer d4 ruckzuck verloren, z. B. 11. 0–0 Lxd2

12. Sxd2 Sfxd4 oder 11. Lxb4 Dxb4+ 12. Sc3 Sfxd4. Bewährt hat sich **11. Lc3 b5** Der Springer a4 hat kein gutes Feld, also muss Weiß **12. a3** spielen, und nach **12. ...Lxc3+** kann er seinen Springer wieder gut aufstellen **13. Sxc3** es droht sogar Lxb5. Diese Stellung kam schon in vielen Partien vor, meist mit der Folge **13. ...b4 14. axb4 Dxb4 15. Da4** droht Dxc6+ **15. ...Dxa4 16. Txa4**



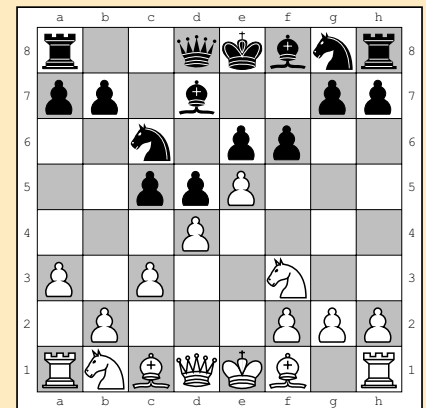
Beide Seiten haben fehlerfrei gespielt, die Spannung um d4 löst sich.

Nun ist das Sorgenkind d4 ausreichend geschützt. Der Hebelangriff auf den Punkt d4 und seine Verteidigung hielten sich die Waage. Das Spiel ist ausgeglichen, beide Seiten haben ihre Chancen, nun kommt es auf das Können im Mittelspiel an.

Eine Bauernkette kann aber nicht nur an ihrer Basis angegriffen werden, sondern vereinzelt auch an ihrer Spitze; manchmal können beide Methoden kombiniert werden.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3 und nun nicht 5. ...Db6 (wie in den vorherigen Beispielen), sondern **5. ...Ld7**. Falls Weiß jetzt 6. Ld3 oder 6. Le2 zieht, kann Schwarz mit 6. ...Db6 in die bereits besprochenen Varianten überleiten. In der Praxis kommt auch oft **6. a3** vor, mit der Absicht, nach 6. ...Db6 mit 7. b4 Raum am Damenflügel zu gewinnen. Der Zug des a-Bauern trägt nichts zur Figurenentwicklung des Anziehenden bei, streng genommen handelt es sich um ein vergeudetetes

Tempo. Schwarz kann die gewonnene Zeit nutzen für **6. ...f6**



Schwarz führt einen doppelten Angriff auf die Bauernkette durch. Der Punkt d4 steht ja bereits unter Beschuss, mit 6. ...f6 wird auch noch der Bauer e5 aufs Korn genommen.

Nimmt Weiß nun auf f6, wäre Schwarz das ganz recht, mit ...Sxf6 würde er seinen Springer gut ins Spiel bringen. Wir folgen nun einer anschaulichen Partie Espinosa-Hernandez (Spanien 1993): **7. Ld3 fxe5 8. dxe5** Die Bauernkette ist zerrissen, nun konzentriert sich Schwarz auf den Punkt e5: **8. ...Dc7 9. De2 c4 10. Lc2 g6 11. 0–0 Lg7 12. Te1 Sge7 13. Lf4 0–0 14. Lg3 Db6 15. Ta2 Sf5 16. Sbd2 Sxg3 17. hxg3** Schwarz beseitigte einen der wichtigsten Verteidiger des Feldes e5 und warf mit seinem schlaun Zug 14. ...Db6 nicht nur ein Auge auf den Bauern b2, sondern nahm auch den auf f2 ins Visier. Mit der Kombination **17. ...Sxe5! 18. Sxe5 Lxe5** gewann er einen Bauern (Weiß darf ja nicht 18. ...Lxe5 19. Dxe5 spielen, es käme 19. ...Dxf2+ 20. Kh2 Dxd2) und später auch die Partie. Wenn es auch mit unserem eigentlichen Thema nichts mehr zu tun hat, schauen wir uns die restlichen Züge an: **19. De3 Lc7 20. Dxb6 Lxb6 21. Sf3 Tae8 22. b3 Tc8 23. b4 a5 24. Lb1 axb4 25. axb4 Ta8 26. Txa8 Txa8 27. Se5 Le8 28. Sf3 Ta1 29. Sd4 Lxd4 30. cxd4 c3** **0:1**

