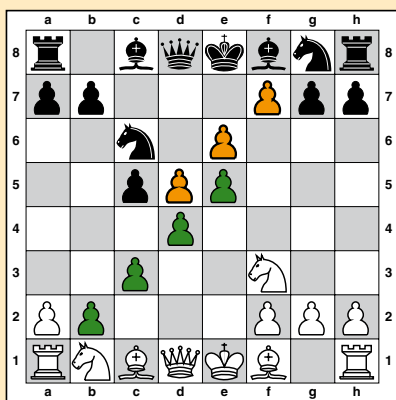


Bauernstrukturen

Nochmals zum Umgang mit Bauernketten

Diesmal: der Angriff auf die Spitze der Kette wird erfolgreich abgewehrt

In Teil 13 haben wir uns mit Bauernketten beschäftigt. Als Musterbeispiel wählten wir eine typische Bauernkette, so wie sie nach den Anfangszügen **1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3** entsteht.



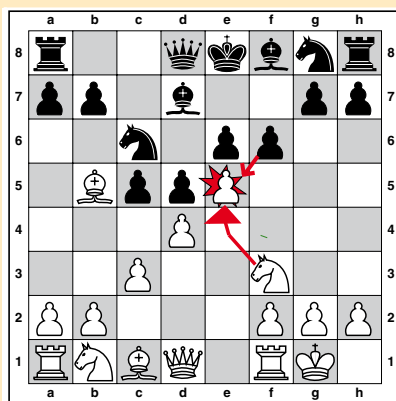
Diese Anfangszüge haben wir in der letzten Folge besprochen und anhand praktischer Beispiele auch die klassische Methode der Bekämpfung der Bauernkette vorgestellt, den Angriff auf den Brennpunkt d4, eingeleitet mit ...Db6. Am Ende der letzten Folge wurde auch die andere Methode erwähnt, nämlich der Angriff auf die Spitze der Kette, auf den Bauern e5. Nur wurde dieser Angriff mit 5. ...Ld7 vorbereitet. Dies ist nicht nur ein Entwicklungszug, sondern auch eine notwendige Vorbereitung von ...f7-f6. Wir sehen gleich, warum das sofortige ...f6 nicht gut ist.

Unser Musterpartie riecht geradezu nach Klassik, ist aber alles andere als verstaubt: sie ist 100 Jahre alt, und die weißen Steine führt der große Schachpädagoge Aaron Nimzowitsch. Die Partie bietet, so Großmeister Drazen Marovic, „wegen der klaren logischen Gedankenkette, die Nimzowitsch vorgeführt hat, bis heute ein wertvolles Studienmaterial.“

Französisch C 02
A. Nimzowitsch – G. Levenfish
Karlsbad 1911

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Sc6 5. Sf3 f6?! Schwarz greift die Kette an. Wenn Weiß auf f6 tauscht, folgt ...Sxf6, dies fördert die Entwicklung der schwarzen Figuren. 6. Lb5!

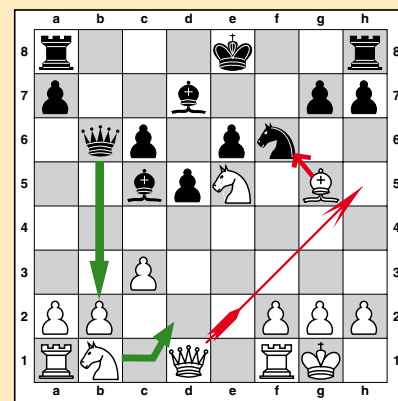
Weiß entwickelt eine Figur und fesselt sogleich den Springer c6. Spielt Schwarz jetzt oder in der Folge ...fxe5, antwortet Weiß Sf3xe5 und besetzt mit seinem Springer einen schönen *Vorposten*, fast schon mitten im gegnerischen Lager. **6. ...Ld7 7. 0–0**



Man beachte, dass die *kleine Kombination* 7. ...Sxe5 8. Sxe5 Lxb5 an 9. Dh5+ g6 10. Sxg6 scheidet, z. B. 10. ...hxg6 11. Dxb5 Lxf1 12. Dxc3 Ld3 13. Dxe6+, und Weiß hat einen Bauern gewonnen.

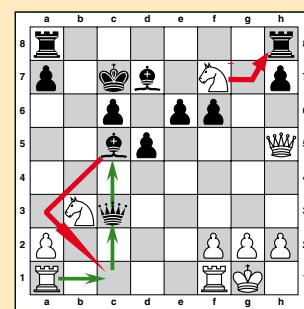
7. ...Db6 8. Lxc6 Weiß will seinen Springer auf e5 postieren und beseitigt deshalb einen der Verteidiger dieses wichtigen Zentrumsfeldes. **8. ...bxc6 9. exf6 Sxf6?! Mit 9. ...gxf6 hätte Schwarz dem gegnerischen Springer den Zutritt zu dem Feld e5 verwehren können, wenn auch die sehr gelockerte Bauernstellung vor dem schwarzen König kein Vertrauen erweckt. Dennoch war dies das kleinere Übel. 10. Se5** Weiß nimmt sogleich das Zentrumsfeld in Besitz. **10. ...Ld6 11. dxc5 Lxc5 12. Lg5** Weiß droht mit der kleinen Kombination **13. Lxf6 gxf6 14. Dh5+**. Wenn Schwarz kurz rochiert, schlägt Weiß auf f6 und dann auf d7. Und im Falle der langen Rochade steigt der Springer auf f7 ein, mit einer Gabel, dem Angriff auf beide schwarzen Türme. Da sieht man sehr anschaulich, wie gut der Springer auf e5 steht.

Das alles leuchtet sicherlich schnell ein, nur eine Frage bleibt noch zu klären, was ist, wenn Schwarz einfach auf b2 den Bauern schlägt,



12. ...Dxb2, und gleich noch den Turm a1 angreift? Weiß zieht am besten **13. Sd2** und erneuert die Drohung Lxf6 nebst Dh5+. Falls die schwarze Dame weiter räubert und den c-Bauern schlägt, **13. ...Dxc3**, kann Weiß seinen Entwicklungsvorsprung auf verschiedene Arten ausnutzen, z. B. **14. Lxf6 gxf6 15. Dh5+ Kd8 16. Sf7+ Kc7 17. Sb3**

Analyse-Diagramm

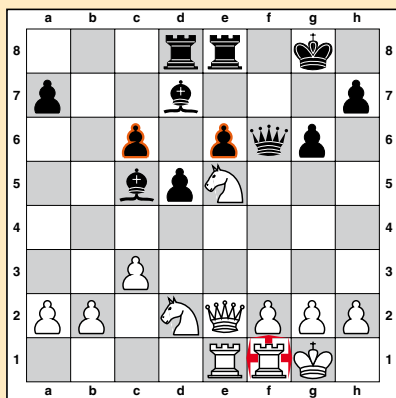


Zieht nun der angegriffene Turm h8, so spielt Weiß Tc1, wonach der Läufer c5 ins Gras beißen muss. **17. ...La3** rettet den Läufer und verhindert Tac1, jedoch kann Weiß mit **18. Sxh8** die *Qualität* gewinnen und nach **18. ...Txb8 19. Dh4** mit der Dame nach a4 schwenken. Auf **19. ...c5** kann **20. Tac1 Lxc1 21. Txc1 Db2 22. Dg3+ e5 23. Df3** folgen, mit Drohungen wie Dxf6 und Txc5+.

In unserer Partie hatte sich der Schwarzspieler so etwas schon gedacht, deshalb verzichtete er auf das Schlagen auf b2. Nach 12. Lg5 spielte er **12. ...Dd8** Es folgte **13. Lxf6** und da 13...gxf6 14. Dh5+ dem Schwarzspieler verständlicherweise nicht gefiel, geschah **13. ...Dxf6 14. Dh5+**

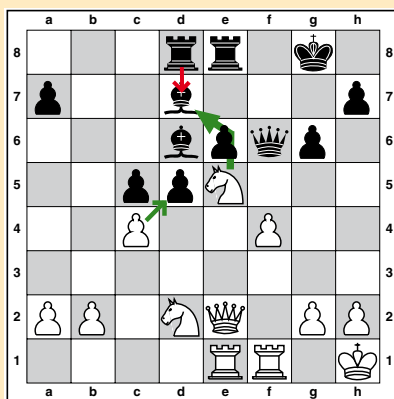
g6 15. De2 Schwarz kann immer noch nicht kurz rochieren, da der Läufer d7 hängt, deshalb spielte er **15. ...Td8** und deckte diesen Läufer. Möglich war außerdem noch **15. ...Ld6**, wonach Weiß den Springer mit f2-f4 gesichert und im Falle des Abtausches mit dem Bauern zurückgeschlagen hätte. Damit wäre zwar der schöne Springer e5 vom Brett verschwunden, dafür hätte Weiß aber die f-Linie bekommen, die sich auch gut nutzen lässt. Ein konkretes Beispiel: **15. ...Ld6 16. f4 Lxe5 17. fxe5 De7 18. Sd2 0–0–0** (kurz rochieren kann Schwarz ja nicht) **19. De3** (der Bauer a7 hängt) **19. ...Kb8 20. Tf6 Thf8 21. Taf1**, und der weiße Vorteil wird offensichtlich.

Zurück zu unserer Musterpartie: **16. Sd2** Jetzt würde auf ...Ld6 natürlich Sd3 folgen, mit einer beinahe ewigen Sicherung des wunderbaren Springervorpostens. **16. ...0–0 17. Tae1** Weiß stellt die erste taktische Drohung auf, Sxd7, gefolgt von dem Bauerngewinn Dxe6. Also deckt Schwarz ebendiesen Bauern mit **17. ...Tfe8**



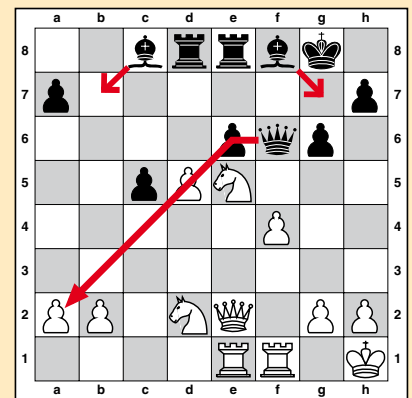
Ziehen wir eine kleine Zwischenbilanz. Beide Seiten haben ihre Figurenentwicklung vollständig abgeschlossen und mit der Rochade den König aus dem Zentrum entfernt. Nur hat Weiß eine Bauernstellung ohne jegliche ersichtlichen Mängel, kein Bauer hängt, keiner ist bedroht, während es im schwarzen Lager weniger gut aussieht, insbesondere bei den Punkten c6 und e6: beide Bauern sind

rückständig. Diesen Begriff haben wir in der vorletzten Folge erläutert, kurz wiederholt handelt es sich um Bauern, die nicht durch eigene Bauern gedeckt werden können, also einen Figurenschutz benötigen, der wiederum Kräfte bindet. Und diese Bauernschwächen wird sich Weiß bald vornehmen. Zunächst jedoch befreit er seinen Turm f1, der ein bisschen eingeklemmt da steht: **18. Kh1 Ld6 19. f4** Schwarz nutzt den Moment und zieht **19. ...c5** um wenigstens einen der rückständigen Bauern loszuwerden, aber die andere Schwäche (e6) bleibt bestehen. Weiß spielte **20. c4** und stellte damit eine kleine taktische Drohung auf.

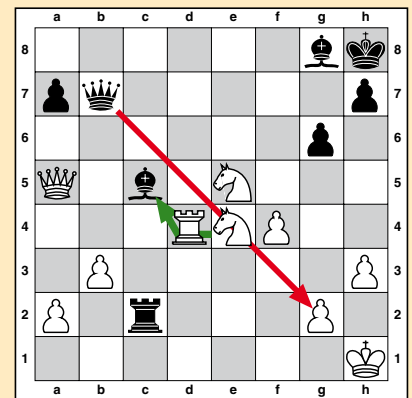


Weiß am Zug würde mit **21. Sxd7 Txd7 22. cxd5** einen Bauern gewinnen, da sich das Zurückschlagen ...exd5 wegen der Fesselung auf der e-Linie verbietet.

Weiß erreichte nun einen deutlichen Vorteil. Leider war es Nimzowitsch nicht vergönnt, auf eine „normale“ Art zu gewinnen, sprich seine positionellen Vorteile Zug um Zug zum Gewinn zu verwerten, weil sein durch den gegnerischen Druck genervter Gegner jetzt eine inkorrekte Kombination startete und dabei den Kürzeren zog: **20. ...Lf8? 21. cxd5 Lc8** Schwarz versprach sich noch etwas von **22. dxe6 Dxe6** (greift den Bauern a2 an) **23. b3 Lg7**, gefolgt von ...Lb7, wonach er zwar einen Bauern weniger gehabt hätte, aber immerhin ein freies Figurenspiel. Doch Nimzowitsch spielte viel besser:



22. Se4! Dg7 Auf **22. ...De7** wäre **23. d6** gefolgt. **23. dxe6 Lxe6 24. Da6 Kh8 25. Td1 Lg8 26. b3 Td4 27. Txd4 cxd4 28. Da5 Tc8 29. Td1 Tc2 30. h3 Db7 31. Txd4 Lc5**



Der Turm d4 hängt und Sxc5 verbietet sich wegen ...Dxg2 matt, aber Nimzowitsch hatte vorgesorgt: **32. Dd8!** Nach **32...Lxd4 33. Dxd4** droht das Doppelschach auf f7 und g6, was zugleich matt wäre, und falls Schwarz **33. ...Dg7** zieht, folgt stark **34. Sd6**, und die Drohung Se8 entscheidet.

32. ...Le7 33. Dd7 Da6 34. Td3 Gegen die Drohung ...Df1+ gerichtet. **34. ...Lf8** Dieser Zeitnotfehler verkürzt die ohnehin für Schwarz sehr schlecht stehende Partie. **35. Sf7+ Lxf7 36. Dxf7 Tc8 37. Td7** und kurz vor Matt gab Schwarz auf. **1:0**

Alle Folgen der Schachschule 64 sowie ein ausführliches Glossar finden Sie auf unserer Homepage www.schach-magazin.de.

