



LEKTION 1

OFFENE SPIELE 1

1.e4 e5

Inhalt

Einführung

Italienische Partie

Die Unsterbliche Partie

Ausblick

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen zur 3. Lektionsserie der Chess Tigers Universität!

Es erwarten Sie wieder 40 hochwertige Schachlektionen, zu allen Bereichen des königlichen Spiels. Sie erhalten zu jedem Thema dieser Serie eine Lektion mit praktischen Beispielen und danach eine entsprechende Übungslektion mit Aufgaben nebst Lösungen, in der Sie das zuvor Gelernte ausgiebig üben und vertiefen können. Die 21. Lektion wird Sie in einem Zwischentest prüfen und Ihnen so einen Überblick über Ihren bisherigen Trainingsstatus vermitteln. Das Ziel dieses Kurses ist, den Abschlusstest in der 40. Lektion zu bestehen.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

Ihr

Artur Jussupow & Mike Rosa

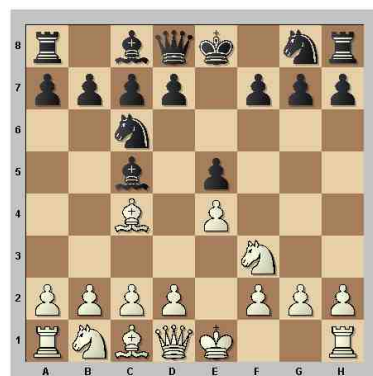
Einführung

In der 7. Lektion des 2005er Jahrgangs waren die **Offenen Spiele** bereits das Thema. Dort wurde die Spanische Partie und die Russische Verteidigung vorgestellt. In dieser Lektion werden Sie einen Einblick in die **Italienische Partie**.

Italienische Partie

Die Italienische Partie ist eine der ältesten und damit auch best erforschten Eröffnungen. Während Sie im professionellen Schach nur noch eine untergeordnete Rolle spielt, ist es dennoch ein Muss, sich mit ihr auszukennen, da sie viele lehrreiche Motive beinhaltet.

Die Grundstellung für alle weiteren Varianten entsteht nach **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5**



Hier muss sich der Weiße entscheiden, welchen Charakter das weitere Spiel tragen soll. Bereitet er mit **4.c3** den Vorstoß d2-d4 vor oder begnügt er sich mit dem anspruchsloseren **4.d3**? Und auch **4.b4!**? stellt eine interessante Möglichkeit





Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1

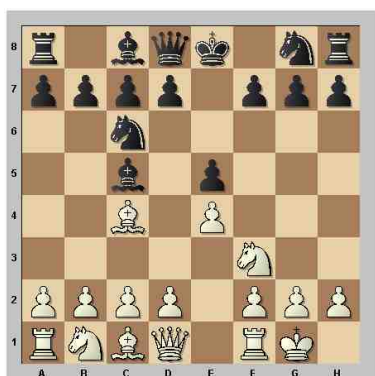
für ein Bauernopfer dar. Das **Evans-Gambit** haben auch heute noch einige Meister im Repertoire. **4.0-0?**! bzw. das zu frühe Rochieren als Weißer gilt in der Praxis als nicht empfehlenswert, da Schwarz dann eine zusätzliche Möglichkeit erhält, indem er selbst auf die (kurze) Rochade verzichtet auf Königsangriff spielt. Generell gilt die Italienische Partie als nicht sonderlich gefährlich für Schwarz, doch nur dann, wenn man sich mit den Motiven auskennt, von denen in der Folge einige gezeigt werden.

Beispielpartie 1:

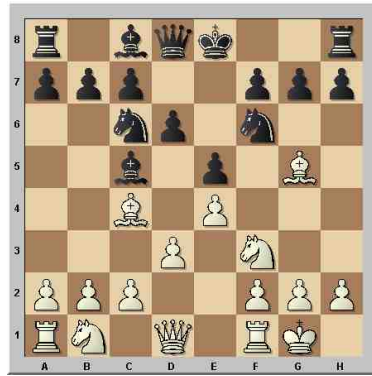
Schauen wir uns zunächst eine Beispielpartie an, wie es dem Weißen ergehen kann, wenn er verfrüht rochiert.

Italienisch C50

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.0-0!? Jetzt schon zu rochieren ist nicht zwingend schlecht für Weiß, doch es ermöglicht dem Nachziehenden schlicht mehr Möglichkeiten.



Die Hauptalternativen lauten **4.c3, 4.d3 und 4.b4!?. 4...♗f6 5.d3 d6 6.♗g5?**

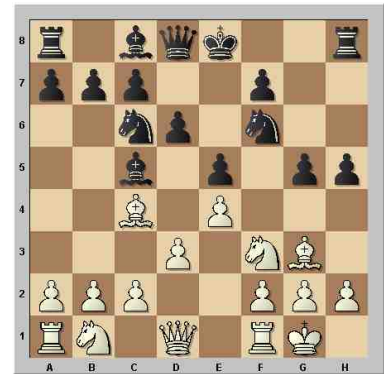


Diese Fesselung ist nur dann sinnvoll, wenn Schwarz kurz rochiert hat. Denn die Entfesselung des Springers ist für den Nachziehenden ein Leichtes und wird sogleich mit einem Angriff verbunden. **6...h6 7.♗h4?** Wieder ein natürlicher Zug, der dem Weißen jedoch nur Ärger beschert. Zähneknirschend sollte Weiß lieber den Tausch annehmen. **7.♗xf6 ♖xf6 8.♗c3 Δ♗d5 8...♗e6** (Aber besser nicht **8...♗e7?! 9.d4! exd4 10.e5! dxe5 11.♗e4 ♖b6 12.♗xe5 ♗e6 13.♖h5** und Weiß hätte gute Kompensation für den geopfert Bauer.) **9.♗d5 ♗xd5 10.♗xd5 ♗e7=**



Analysediagramm

Die Stellung ist völlig ausgeglichen. **7...g5!** Schwarz nutzt die Gelegenheit, gleich nachzusetzen. **8.♗g3 h5!**



Die weiße Lage ist bereits brenzlig. Eine bekannte Folge ist **9.♗xg5 h4 10.♗xf7 hxg3!!** Dieses Damenopfer sollte man kennen. Der schwarze Angriff ist so mächtig, dass der Nachziehende seine stärkste Figur opfern kann.



11.♗xd8 ♗g4! 12.♖d2 ♗d4!! Weiß ist verloren! Es droht tödlich **13...♗e2+**.





13. ♖c3 Auch der Versuch, das Feld e2 unter Kontrolle zu bringen, nützt nichts mehr, denn 13... ♗f3+!! krönt diese wunderschöne Kombination. Will Weiß nicht sofort matt werden, muss er 14.gxf3 antworten, doch auch dann gibt es ein forciertes Ende, denn auf 14... ♗xf3+ gibt es keine vernünftige Lösung mehr für die Drohung 15...gxf2#.



Dass solche längst erforschte Varianten noch immer in der modernen Turnierpraxis vorkommen, beweist ein Blick in die Megabase der Firma Chessbase. Immerhin vier Partien von Spielern mit annähernder Meisterstärke lassen sich dort finden, weil sie diese Motive nicht kannten.

Die Unsterbliche Partie

Nun schauen wir uns noch eine historische Begegnung an, die bereits 1895 in Hastings (England) gespielt wurde und den klangvollen Namen „Unsterbliche Partie“ trägt.

Der gerade von Emanuel Lasker entthronte Weltmeister Wilhelm Steinitz führte im Rahmen eines internationalen Turniers in der besagten Partie gegen Kurt von Bardeleben die weißen Steine und produzierte das folgende Meisterwerk.

Steinitz - von Bardeleben Hastings, 1895 C54

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♖c4 ♖c5
4.c3 ♗f6 5.d4



Die zurückhaltendere Alternative ist 5.d3. 5...exd4 6.cxd4 ♖b4+ 7.♗c3!? Heute gilt 7.♗d2! als besser. z. B. 7...♗xd2+ 8.♗bxd2 d5 9.exd5 ♗xd5 10.♗b3± mit einem leichten Vorteil für Weiß. 7...d5?



Der erste ernste Fehler. Im gleichen Turnier spielte der mehrmalige Deutsche Meister und spätere WM-Kandidat Carl Schlechter entgegen seinem Namen das bessere ♖7... ♗xe4 8.0-0 ♖xc3 9.bxc3 d5∞ und erreichte damit ein Remis. 8.exd5 ♗xd5 9.0-0 ♖e6 9... ♗xc3 10.bxc3 ♖xc3 11.♗xf7+ ♗f8 12.♗b3 ♖xa1 13.♖a3+ ♗e7 14.♗e1→ (Chessbase) 9... ♖xc3 10.bxc3 ♗xc3 11.♗b3→ (Chessbase) 10.♖g5 ♖e7



11.♖xd5! ♖xd5 12.♗xd5 12.♖xe7 ♗xe7 13.♗e1?! (♖13. ♗xd5) 13...0-0 14.♗xe7? (Zaitsev) 14...♗xe7? (Fritz2)) 15.♗xd5+- (Chessbase) 12...♗xd5 13.♖xe7 ♗xe7





Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1



Warum steht Weiß hier klar besser, wo doch materiell alles ausgeglichen ist und der Anziehende einen anfälligen Isolani hat? Ganz einfach wegen **14. Re1+** und Schwarz kann noch immer nicht rochieren und Weiß behält die Initiative. Initiative ist immer dann ein zuverlässiges Bewertungskriterium, wenn eine Stellung keine materiellen Unterschiede aufweist. **14...f6** Schwarz muss den weißen Springer kontrollieren und zugleich will er sich das Feld f7 für den König räumen, um den Rh8 ins Spiel zu bekommen. **15. We2 Wd7**



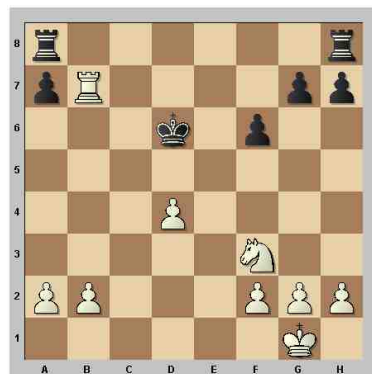
Schlechter ist **15... Wd6?** **16. Wb5+ Wc6** **17. Wb4 Wd6** **18. Wxb7+-**. **16. Rac1?!** Hier wird Steinitz etwas ungenau. Stärker ist **16. Rad1!** (Zaitsev) z. B. **16... Cf7** **17. Wc4+ Cd5**

18. Ce5+ fxe5 **19. dxe5+-** (Chessbase)



Analysediagramm

16...c6? Mit **16... Cf7!** hätte Schwarz nun tatsächlich nochmals in die Partie finden können. Möglich, dass er sich vor **17. Wxe7+?** (**17. Wc4+ Cd5**) **17... Wxe7** **18. Rxe7+ Ce7** **19. Rxc7+ Cd6** **20. Rxb7** fürchtete.



Analysediagramm

Zwei Bauern und ein Springer sind zumeist stärker als ein Turm, doch auch die weißen Bauern sind anfällig und Schwarz daher keinesfalls in Verlustgefahr. Eher könnte sogar das Gegenteil der Fall sein, wie die folgenden Varianten zeigen. **20... Rb8** **21. Rxc7** (**21. Rxb8 Rxb8** **22. b3 Cd5**) **21... Rxb2** **22. h3 Rxa2** (Chessbase) Doch so bietet

sich Steinitz eine weitere Chance, die Initiative zu behalten, die er auch nutzt. **17. d5!!**

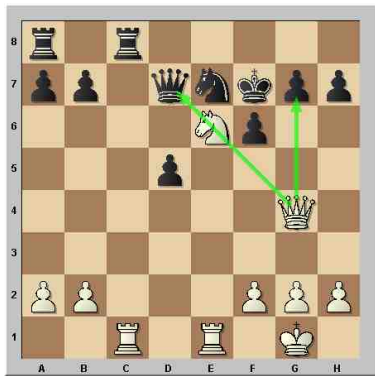


Mit dem König noch immer in der Mitte hat Schwarz schwer ums Überleben zu kämpfen. Jede weitere Linie, die sich im Zentrum öffnet nutzt dem Weißen. Zudem erhält der Cf3 mit d4 ein wunderbares Feld, um sich in den Angriff einzuschalten. Vermutlich gibt es schon keine Rettung mehr. **17... cxd5** Jetzt käme **17... Cf7** zu spät. Nach **18. dxc6 Cxc6** **19. Rcd1** → ist die weiße Initiative gigantisch. Lange wird Schwarz sich nicht mehr behaupten können. **18. Cd4 Cf7** **19. Ce6** **20. Rc7** **19... Rxc8?!** Guter Rat war bereits sehr teuer und auch andere Züge hätten nicht viel an der miesen Stellung geändert, aber nach dem Partiezug ergeben sich weitere schöne Motive. **19... Rac8** **20. Wg4**; **19... Cc6** **20. Cd5 Wc8** **21. Wb5 Rb8** (**21... Cd8** **22. Cd7 Cc6** **23. Wxd5+ Cg6** **24. g4** →) **22. Ca6 Ra8** (**22... bxa6** **23. Wxd5+**) **23. Wxd5+ Cg6** **24. Cd5 Rd8** **25. We4+ f5** **26. Wh4** → **20. Wg4!** **21. Cd5+**

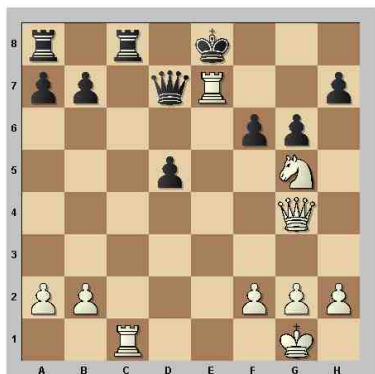




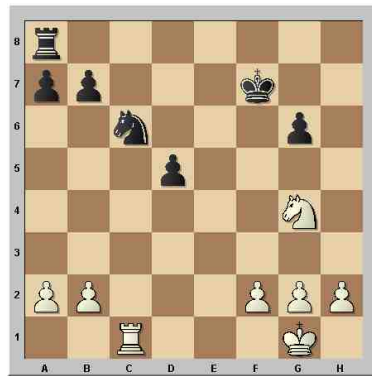
Lernziel: DWZ 1300 Lektion 1



20...g6 21.♘g5+ ♔e8 Sonst ist die Dame futsch. 21...fxg5?? 22.♖xd7+- Ein wichtiger Punkt in der Partie ist erreicht. Weiß steht drückend überlegen und muss nun nach taktischen Lösungen suchen. Steinitz findet die eleganteste. **22.♞xe7+!! +-**

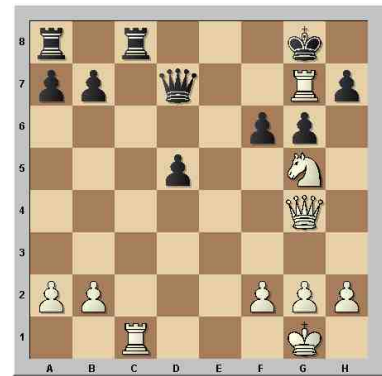


Clever sieht auf den ersten Blick auch 22.♘h7?! aus, denn nach 22...♞xg4 folgt 23.♘xf6+ mit Rückgewinn der Dame plus einem Mehrbauer, aber die Remischancen für Schwarz wären durchaus noch vorhanden. z. B. 23...♔f7 24.♘g4 ♞xc1 25.♞xc1 ♘c6± und Weiß müsste noch viel arbeiten bis zum Sieg.

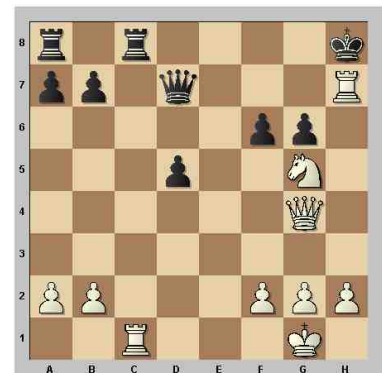


Analysediagramm

Aber so ist Schwarz hier schlicht verloren, wie die Varianten von Chessbase beweisen. **22...♔f8!?** 22...♞xe7 23.♞xc8+ ♞xc8 24.♞xc8+ +- ♞d8; 22...♔e7 23.♞e1+ ♔d6 24.♞b4+ ♞c5 (24...♔c6 25.♞c1#; 24...♔c7 25.♘e6+ ♔b8 26.♞f4+ +-) 25.♘e4+ +- **23.♞f7+!** Natürlich darf man die hängende Dame wegen 24...♞xc1+- nicht nehmen! **23...♔g8!** Schwarz fordert dem Weißen das genaueste Spiel ab. Schneller vorbei ist es nach 23...♞xf7 24.♞xc8+ ♞xc8 25.♞xc8+ ♞e8 26.♘h7+ +- ♔f7 27.♞xe8+ ♔xe8 28.♘f6+ +- **24.♞g7+!** Phantastisch! Ein sehr lehrreiches Beispiel dafür, was im Schach alles möglich ist! Ohne jegliche Deckung begibt sich der Turm in die Höhle des Löwen, doch weder der Löwe noch die Löwin dürfen ihm etwas tun.



24...♔h8! 24...♔f8 25.♘h7+ ♔xg7 26.♞xd7+ +-; 24...♞xg7 25.♞xc8+ ♞xc8 26.♞xc8+ +- **25.♞xh7+!** Hier verließ von Bardeleben fluchtartig den Turniersaal und ward nicht mehr gesehen, so daß der Schiedsrichter statt seiner die Partie aufgeben musste. Haben Sie auch gesehen, wie Weiß diese tolle Kombination krönen wird?



25...♔g8 26.♞g7+! ♔h8 26...♔f8 27.♘h7+ ♔xg7 28.♞xd7+ +- **27.♞h4+ ♔xg7 28.♞h7+ ♔f8 29.♞h8+ ♔e7 30.♞g7+ ♔e8 31.♞g8+ ♔e7 32.♞f7+ ♔d8 33.♞f8+ ♞e8 34.♘f7+ ♔d7 35.♞d6# 1-0**

Ausblick

Die nächste Lektion wird in 12 Aufgaben das Gelernte testen und vertiefen

