

LEKTION 2

UNGLEICHFARBIGE LÄUFER II

Inhalt

Einführung

Beispiele

Aufgaben

Lösungen

Einführung

Diese Lektion setzt das Thema „Ungleichfarbige Läufer“ fort. Kommen wir sogleich zum ersten Beispiel.

Beispiel 1



Die vorliegende Partie zeigt, wie schnell sich eine Mittelspielstellung mit ungleichfarbigen Läufern verschärfen kann, wenn noch Schwerfiguren auf dem Brett sind und beide Seiten die Möglichkeit haben, den gegnerischen König anzugreifen. **24.♞d1 ♞cc8 25.♞ad2 ♞xd2 26.♞xd2 ♞f8**



Der Läufer ist auf g7 arbeitslos und sucht ein neues Betätigungsfeld auf der Diagonale a7-g1.

Eine eher zufällige taktische Möglichkeit für Gegenspiel bestand in 26...b5!? 27.axb5

27.♞xb5 ♞xb3 28.♞d7 ♞f8

27...a4! 28.♞d3 a3

27.♞d7 ♞c5 28.♞e4 Weiß versucht, seine Stellung langsam zu verbessern.

Eine schärfere Alternative bestand in 28.f5!? gxf5

28...exf5? 29.e6!+-

29.♞h5 ♞e7 30.g4 ffg4 31.♞xg4+ ♞h8 32.♞f3 ♞g8 33.♞xb7 ♞e1 und die Stellung bleibt im Gleichgewicht, da 34.♞xe7? an 34...♞h4+ 35.♞h3 ♞xe7 36.♞d3 ♞g5 37.♞xh7+ ♞f8-+ scheidet.

28...♞f8 29.g4 Weiß bereitet f4-f5 vor, um seine Initiative auf den weißen Feldern auszubauen.

29.♞xb7 ♞c3 ist möglich, aber der Verlust des b-Bauern spielt keine große Rolle.

29...♞c3 30.f5?!





Scheinbar logisch, da der Druck auf den weißen Feldern erhöht wird, aber gleichzeitig werden die schwarzen Felder geschwächt, insbesondere die Diagonale c1–h6 ist jetzt für die schwarze Dame zugänglich, so dass auch die Lage des weißen Königs gefährdet ist und Schwarz Gegenspiel bekommt.

Umsichtiger war 30.g3 z. B. 30...♙f2 31.♞d3 ♖c1

31...♞b4) 32.♞xb7 ♞g1+ 33.♙h3 ♞f1+ 34.♞g2! ♞xg2+

34...♞e1 bietet bessere praktische Chancen als der Damentausch.

35.♙xg2 ♙e1 36.♞d7± Das Endspiel ist unangenehm für Schwarz, da er nicht nur einen Bauern weniger hat, sondern vor allem da die Weißen Figuren so aktiv stehen. Weiß wird in einem Moment f4–f5 durchsetzen, was den Druck noch weiter erhöht.

30...♞c1! 31.fxe6? Weiß überschätzt seine Angriffschancen und unterschätzt die des Schwarzspielers.

Richtig war wieder 31.g3! mit komplizierter Stellung

31...♞g1+? Nur der drittbeste Zug.



Die beiden besseren Alternativen führen zum Gewinn für Schwarz.

Entweder 31...fxe6! 32.♙xe6+ ♙h8 33.♙f7

33.♞f7 ♞xf7 34.♙xf7 ♙f2! und Matt ist unabwendbar. 35.g5 h5-+; 33.♞xb7 ♞h6+ 34.♙g3 ♙f2#

33...♙f2 34.g5 h5!-+ und Matt in wenigen Zügen.

Oder 31...♙f2! 32.exf7+ ♙g7 33.g5 h5-+

32.♙h3 fxe6 33.♙xe6+ ♙h8 34.♙f7 ♙f2 35.g5

Die Verteidigung 35.♞f4 ♞h1+ 36.♞h2 ♞c1 37.g3 ♙b6 38.e6 ♞c8 39.♞d2 ♙e3 40.♞d7 ♙b6= führt zu dynamischen Gleichgewicht.

35...♞h1+ 36.♙g4



Vermutlich zu Dauerschach führt nun 36...♙e1!?

In der Partie Ginsburg (2485) - Kersten (2320), Kassel 1996 folgte 36...♞h4+ und die Partie driftete in extremer Zeitnot ins Chaos ab, was ich den Lesern ersparen möchte.

37.♞xb7 ♞h4+ 38.♙f3 ♞g3+ 39.♙e4 ♞xg5 40.♞c7 ♞xg2+ 41.♙d4 ♙f2+ 42.♙c4 ♞g4+ 43.♙b5 ♞b4+ 44.♙c6

44.♙a6?? ♞a8+ 45.♞a7 ♞b6#

44...♞c5+ 45.♙b7 ♞a7+ 46.♙c6 ♞c5+ und Schwarz gibt Dauerschach.



Beispiel 2



In der vorliegenden Stellung steht ein scharfer Kampf bevor. Weiß hat gewisse Vorteile am Damenflügel, während Schwarz im Zentrum und am Königsflügel aktiv werden kann. Viel wird auch davon abhängen, wer zuerst seinen Läufer aktivieren kann, da im Moment beide Läufer noch ziemlich passiv sind. **24...♔h7** Ein Prophylaxezug um den schwachen Bauern g6 zu überdecken und einen Schachgebot auf e6 aus dem Weg zu gehen, falls sich der schwarze f-Bauer bewegt.

Das sofortige **24...e4 25.dxe4 ♖xe4**

Oder **25...fxe4 26.♙e6+! ♔h7 27.♖xe4**

26.♙g2 ♖xe1 27.♖xe1 bringt Schwarz nichts ein.

25.♙g2 Weiß nimmt das Feld e4 unter Kontrolle, um das schwarze Zentrum im Zaum zu halten. **25...e4!**



Schwarz bringt ein typisches Bauernopfer, um das starke Feld e5 für seinen Läufer freizukämpfen und gleichzeitig das Feld e4 für den ♙g2 zu blockieren.

Nach **25...f4 26.♙e4!** kann Weiß seinen Läufer aktivieren.

26.dxe4 f4! So gewinnt Schwarz Raum, verstärkt den Druck auf den schwarzen Feldern und bereitet die Öffnung der f-Linie vor. **27.♖b3** Weiß muss sich zunächst auf Verteidigung einrichten und überdeckt den schwachen Punkt g3.

Das Gegenopfer **27.e5** um den ♙g2 zu aktivieren, kommt hier zu spät, da die schwarzen Drohungen schon zu stark sind, z. B. **27...♙xe5 28.♖b3 fxe3+ 29.fxe3 ♖xe4+** mit klarem Vorteil für Schwarz.

27...♙e5 28.♔g1 ♖f6 Der weiße Mehrbauer spielt keine Rolle. Schwarz hat die Initiative und plant nun die Schwerfiguren im Schutze des Bauern f4 auf der f-Linie zu verdoppeln oder gar zu vertripplern. **29.♖e2 ♖d7 30.♖a3 ♖ef8 31.♖c1 ♖f7** Schwarz hat seinen Aufmarsch abgeschlossen und

steht zu aktiven Operationen bereit.

Allerdings war auch ein sofortiger Angriff interessant, z. B. **31...fxg3!? 32.fxe3 d3!** Ein weiteres Bauernopfer, um dem ♙e5 noch mehr Möglichkeiten zu geben. **33.♖xd3**

Oder **33.♖xd3 ♙b2** Schwarz erobert die Qualität, aber die Stellung bleibt sehr scharf. **34.♖e1 ♙xa3 35.♖xa3 ♖g4 36.c5 bxc5 37.bxc5 ♖f3 38.♖e3 ♖f2 39.♖c3!** und der Kampf ist noch nicht entschieden.

Aber nicht **39.cxd6? ♖d1+ 40.♔h2 ♖xg2+ 41.♔xg2 ♖f1+ 42.♔h2 ♖f2#**

33...♖xa4 34.c5

34.♖b1? ♖f2!-+

34...bxc5 35.bxc5 ♙d4+ 36.♔h1 ♖f2 37.♖d1 ♖a2 und Schwarz behauptet die Initiative.

32.♖f3?

Weiß will den Vormarsch des f-Bauern blockieren, lässt aber eine günstige Abwicklung für Schwarz zu.

Besser ist **32.♖d3 fxe3 33.fxe3 ♖f2**, wobei Weiß jedoch sehr aufpassen muss. So scheitert der Abtauschversuch **34.♖f1?** taktisch an **34...♙xg3!-+**

32...d3?⊕ Schwarz trifft in Zeitnot die falsche Entscheidung.



Richtig ist 32...fxg3! 33.♖xf6 ♗xf6 34.fxg3 ♕xg3 35.♖f1 ♕f4! und der Bauer h4 fällt auch noch, da 36.♗e1

36.♗f2 ♕h2+ -+

an 36...♕e3+ 37.♖h2 ♕f2-+ scheitert.

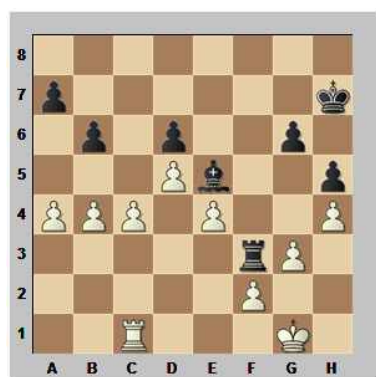
33.♖xd3! Die beste Verteidigungsidee!

Schwach ist dagegen 33.♗xd3? fxg3 34.♖xf6 gxf2+ 35.♖xf2

35.♖f1 ♗xf6

35...♗xf2+ 36.♖h1 ♗f4-+

33...f3 Schwarz gewinnt jetzt eine Figur. **34.♕xf3 ♖xf3 35.♖xf3 ♗xf3 36.♗xf3 ♖xf3**



Der Pulverdampf hat sich verzogen und es ist ein kompliziertes Endspiel entstanden, in dem Weiß noch alle seine acht Bauern hat! Weiß hat folglich drei Bauern für die Figur und die Chancen sollten ungefähr ausgeglichen sein. In der vorherrschenden beiderseitigen Zeitnot begeht Weiß jedoch noch einige Ungenauigkeiten, so dass sich die Waagschale am Ende zu Gunsten des

Schwarzen neigt. **37.♖g2 ♖a3 38.c5 bxc5 39.bxc5 dxc5 40.f4**

⊖40.♖xc5 ♖xa4 41.f4 ♕d4∞

40...♕d4 41.d6 ♖a2+ 42.♖h3

42.♖f3?? ♖f2#

42...♖b2 43.e5 ♖g7 44.♖e1 ♖f7 45.e6+ ♖e8



Die weißen Bauern wirken bedrohlich, aber Schwarz hat alles im Griff. **46.e7**

46.a5!?

46...♖b8 47.♖e4 ♖d7 48.g4 ♖e8 49.f5 gxf5 50.gxf5 ♖xd6 0-1 Weber, U. (2375) - Kersten (2324), Wiesbaden 2010

Beispiel 3



Die Kraft des starken ♕f6 fällt sofort ins Auge, während der ♕c2 nicht viel zu tun hat. Der weiße Mehrbauer spielt keine große Rolle, wohl aber die Angriffschancen des Nachziehenden auf den schwarzen Feldern. Dass sich die Stellung dennoch nicht von alleine gewinnt, wird schon daraus deutlich, dass Botwinnik, der hier die schwarzen Steine führt, die Stellung fast noch ins Remis verdorben hätte. **31...♗a7!** Der stärkste Zug. Schwarz droht ♗a1+ oder auch das zentralisierende ♗d4!

In der eigentliche Partie spielte Botwinnik weniger stark 31...♗b6?! 32.♖d1 ♗xb4? Eine weitere ernsthafte Ungenauigkeit. Nach dem Turmtausch schwindet die Mattgefahr für den weißen König und die Remistendenz steigt.

Besser ist 32...♖e8! um die Türme auf dem Brett zu behalten und weiterhin auf Angriff zu spielen, z. B. 33.♖d7? ♗xb4 34.♗d5 ♖e1+ 35.♗d1 ♗xb2+ 36.♖d2 ♕c3#



33. ♖xd8 ♜xb2+ 34. ♔d1 ♙xd8
35. ♛d5! Zentralisiert die Dame
und hat ein Auge auf die kritischen
Punkte c4, f7 und d8.
35... ♛f6 36. f4!



Analysediagramm

Der Mehrbauer ist wegen der
ungleichfarbigen Läufer
schwer zu verwerten. Natürlich
steht Schwarz etwas besser,
aber die weiße Stellung sollte
zu halten sein. 36... ♛a1+

36... c3 37. ♙b3

37. ♔e2 ♙f6 38. ♜xc4 ♜g1
39. ♙b3 ♜xh2+ 40. ♔f3 ♜h1+
41. ♔f2 ♜b7

32. ♔b1

32. ♞e2 ♜a1+ 33. ♙b1 ♙g5+!

Oder 33... ♞d1+ 34. ♔xd1
♜xb1+ 35. ♔d2 ♜xb2+ 36. ♔d1

36. ♔e3 ♜d4#

36. ♔e1 ♜c1#

36... ♜b1+ 37. ♔d2 c3+ -+

34. ♔c2 ♜a4+ -+ und der weiße
König befindet sich im tödlichen
Kreuzfeuer der schwarzen
Figuren.

32... ♜d4

Stark ist auch 32... ♞a8 33. ♜a3
♜d4! 34. ♜c3

Nur mit 34. ♞d1! ♜e5 35. f4!
kann Weiß noch kämpfen.

34... ♜xc3+- 35. bxc3 ♙xc3 mit
Matt oder Turmgewinn.

33. ♜c3 ♜xf2 34. ♜e3 ♞d1+!!
Ein letzter taktischer Schlag
bringt die Entscheidung.



35. ♙xd1

35. ♞xd1 ♜xe3-+

35... ♜xb2# Variante aus der
Partie Matulovic - Botvinnik,
Belgrad 1970



Aufgabe 1



Finden Sie den besten Plan!

- a). Weiß gewinnt im Angriff mit 1.♔c4.
- b). Weiß sichert sich großen Positionsvorteil mit dem Manöver ♖c4-d5.
- c). Weiß hat einen starken Turmzug.
- d). Zunächst ist 1.c3 angesagt, um schwarzes Gegenspiel zu vermeiden.

Aufgabe 2



Wieder ist Ihre Planung gefragt. Wie setzen Sie fort?

- a). Schwarz manövriert mit 1...♙d8 und ♗c7 und greift erst dann an.
- b). Der richtige Plan besteht in 1..♞h8 gefolgt von h5-h4.
- c). Sofortiges 1...f4 führt zu klarem Vorteil.
- d). Schwarz sollte sich mit 1...cxb4 2.axb4 ♙xb4 einen gefährlichen Freibauern auf der a-Linie bilden.

Aufgabe 3



Wie schätzen Sie die Stellung ein?

- a). Schwarz ist verloren.
- b). Schwarz gewinnt mit einem Turmzug.
- c). Schwarz gewinnt mit einem Damenzug.
- d). Die Partie endet Remis durch Zugwiederholung.



Aufgabe 4



Welche Aussage würden Sie unterschreiben?

- a). Die Kraft der Läufer hält die Partie im Gleichgewicht.
- b). Wenn Weiß nicht aufpasst, kann Schwarz die Qualität gewinnen.
- c). Weiß gewinnt durch einen hübschen Damenzug.
- d). Weiß sollte einen Bauern opfern, um seinen Initiative auszubauen.

Aufgabe 5



Sie haben Weiß und sollen das Maximum erreichen. Was tun Sie?

- a). Weiß gewinnt mit 1.e6.
- b). Zum Gewinn führt das Damenopfer 1.♚xf7.
- c). Beides falsch! Aber es gibt einen dritten Zug, der wirklich gewinnt!
- d). Weiß muss 1.♞d1 ziehen, bevor Schwarz mit 1...♞d4 die Initiative übernimmt.

Aufgabe 6



Wie lautet die richtige Strategie?

- a). Nach 1.c4 steht Weiß sicher, aber vermutlich ist die Stellung nur Remis.
- b). 1.♞d3 mit Verdoppelung in der d-Linie ist angesagt.
- c). Weiß sollte mit 1.♚d3 sofort die d-Linie besetzen.
- d). Weiß sollte sich Gedanken um seinen ♞c2 machen.



Aufgabe 1



Finden Sie den besten Plan!

- a). Weiß gewinnt im Angriff mit 1. ♖c4.
- b). Weiß sichert sich großen Positionsvorteil mit dem Manöver ♖c4–d5.
- c). Weiß hat einen starken Turmzug.
- d). Zunächst ist 1.c3 angesagt, um schwarzes Gegenspiel zu vermeiden.

Mit dem Turmopfer auf f7 leitet Weiß einen unwiderstehlichen Angriff auf den weißen Feldern ein. 1. ♖xf7! ♜xf7?

- 1...g5□±
- 2. ♖c4+ ♜f8 3. ♖f1+ ♖f6
- 4. ♖xf6+! Jetzt lässt sich das Matt nicht mehr aufhalten.



4...gxf6 5. ♖g8+ ♜e7 6. ♖e6+ ♜f8 7. ♖xf6+ nebst Matt! 1-0 Hartston - Penrose, London 1963

Aufgabe 2



Wieder ist Ihre Planung gefragt. Wie setzen Sie fort?

- a). Schwarz manövriert mit 1... ♖d8 und ♖c7 und greift erst dann an.
- b). Der richtige Plan besteht in 1.. ♖h8 gefolgt von h5–h4.
- c). Sofortiges 1...f4 führt zu klarem Vorteil.
- d). Schwarz sollte sich mit 1...cxb4 2.axb4 ♖xb4 einen gefährlichen Freibauern auf der a-Linie bilden.

Schwarz optimiert zunächst die Figurenaufstellung, in dem er seinen Läufer auf eine effektivere Diagonale überführt und öffnet dann die Stellung zum Angriff. 36... ♖d8!

36...h4?! 37.g4

37.bxc5 bxc5 38. ♖b1 ♖c7 39. ♖a4 e4! 40.dxe4 fxe4 41. ♖xf7+ ♖xf7 42. ♖d1

42. ♖xe4 ♖xg3 43. ♖g2 ♖e3 44. ♖g1 ♜h8 45. ♖f1 ♖xf1+ 46. ♖xf1 ♜g7 47. ♖d7 ♖d2 48. ♖g1 ♖e2+ Schwarz erobert den Bauern c4, wonach die kombinierten Drohungen gegen den weißen König, in Verbindung mit dem Vorrücken des eigenen c-Bauern, langfristig den Sieg bringt.

42...e3 43. ♖f3 h4! 44. ♖f1

44.g4 ♖xf3--+

44.gxh4 ♖xf3--+

44...hgx3 45. ♖e2 ♖e5 46. ♜g2 ♖a5 47. ♖b1 ♜h6 48. ♖b3 ♖d2 49. ♖b6 Das Ende der Partie bietet noch einige taktische Überraschungen, doch Schwarz hat immer alles unter Kontrolle. 49... ♖xf3! Durchbricht die weiße Blockade!



50. ♖e6

50. ♔xf3 ♚h5+ -+

50. ♚xf3 e2 51. ♚f8+ ♚g7-+

50... ♚xe6 51. dxe6 ♚f2+
52. ♔xg3

52. ♚xf2 gxf2 53. e7

53. ♔f1 ♔g7-+

53... e2-+

52... ♚xe2 53. e7 ♚g2+!

54. ♔xg2 e2 55. e8♚ e1♚

56. ♚f8+ ♔h5 57. ♚xc5+ ♚g5

0-1 Spasski – Simagin, Moskau 1961

Aufgabe 3



Wie schätzen Sie die Stellung ein?

- a). Schwarz ist verloren.
- b). Schwarz gewinnt mit einem Turmzug.
- c). Schwarz gewinnt mit einem Damenzug.
- d). Die Partie endet Remis durch Zugwiederholung.

Beide Läufer sind aggressiv postiert und können nur im Angriff Verwendung finden. Schwarz beginnt seine Attacke mit einem spektakulären Zug, wonach Weiß ohne Verteidigung ist. 1... ♚d1!! 2. c4

2. ♚bxd1 ♚xb2-+

2. ♚xb5 ♚xf2+ 3. ♔h2 ♚h8#;
2. ♚fxd1 ♚xf2+ 3. ♔h2 ♚h8#

2... ♚xf2!

2... ♚xf1+ 3. ♔xf1 ♚xf2+ 4. ♚xf2 ♚xb1+ 5. ♚e1=

2... ♚xf2+ 3. ♚xf2 ♚xf2
4. ♚bxd1=

3. ♚xb7+ ♔b8! Der ♚b7 wird als Schutzschild genutzt.



4. ♚xb5

4. ♚xf2 ♚xb1-+

4... ♚fxf1+ 5. ♔h2 ♚h1# N. N. - Rossolimo, Paris 1957

Aufgabe 4



Welche Aussage würden Sie unterschreiben?

- a). Die Kraft der Läufer hält die Partie im Gleichgewicht.
- b). Wenn Weiß nicht aufpasst, kann Schwarz die Qualität gewinnen.
- c). Weiß gewinnt durch einen hübschen Damenzug.
- d). Weiß sollte einen Bauern opfern, um seinen Initiative auszubauen.

Auch hier sind beide Läufer und die Damen sehr aktiv aufgestellt. Lediglich bei der Position der Türme ist Weiß klar im Vorteil. Um seine Aufstellung weiter zu optimieren, opfert Weiß breitwillig einen (unwichtigen) Bauern, um die Mattdrohung auf g2 für einen Moment abzuschütteln. 1. c4! ♚xc4

1... ♚xc4 2. ♚d8 ♚d5 3. ♚xg8 ♔xg8 4. ♚d8+ ♔h7 5. ♚h8#

2. ♚f6 Hier steht die Dame optimal, da sie sowohl die lange



Diagonale beherrscht als auch Druck gegen f7 macht. **2...♖a2**
3.♗b2! ♖c4

3...♖b3 4.c6+-

3...♗e6 4.♖b7 ♗d5 5.♖b8+-

4.♖e5 ♗e6 5.♗d8! Wenn der ♗g8 abgetauscht wird, bricht die Verteidigung endgültig zusammen.



5...f6 6.♖c7+

6.♖xf6!? ♖xf4+ 7.♔g1 ♖e3+
8.♔h1 ♖e1+ 9.♔h2+-

6...♗g7

6...♗f7 7.♗xg8 ♔xg8 8.♗d8+
♔h7 9.♖xf6 ♖xf4+ 10.♔g1
♖e3+ 11.♔h1 ♖e1+ 12.♔h2
♔h6 13.h4+-

7.♗xf6! 1-0 Perlis - Marshall,
Wien 1908

Aufgabe 5



Sie haben Weiß und sollen das Maximum erreichen. Was tun Sie?

a). Weiß gewinnt mit 1.e6.

b). Zum Gewinn führt das Damenopfer 1.♖xf7.

c). Beides falsch! Aber es gibt einen dritten Zug, der wirklich gewinnt!

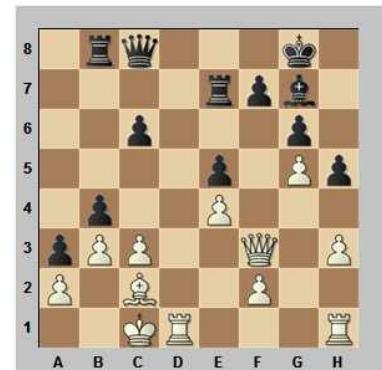
d). Weiß muss 1.♗d1 ziehen, bevor Schwarz mit 1...♗d4 die Initiative übernimmt.

Hier ist alles für den entscheidenden Schlag auf den weißen Feldern vorbereitet. Weiß beginnt mit einem Damenopfer! **46.♖xf7+!**

Es gewinnt aber auch 46.e6+- fxe6 47.♗xe6 ♔h8 48.♗d3 ♖c1 49.♗xh6+ ♔g8 50.♗c4+ ♗f7 51.♖e8#

46...♗xf7 47.♗d8+ ♔h7 48.♗xf7 und gegen die Drohung ♗g6 ist kein Kraut gewachsen. **1-0** Boleslawski - Sterner, 1954

Aufgabe 6



Wie lautet die richtige Strategie?

a). Nach 1.c4 steht Weiß sicher, aber vermutlich ist die Stellung nur Remis.

b). 1.♗d3 mit Verdoppelung in der d-Linie ist angesagt.

c). Weiß sollte mit 1.♖d3 sofort die d-Linie besetzen.

d). Weiß sollte sich Gedanken um seinen ♗c2 machen.

Beide Läufer sind im Moment passiv postiert. Das Ziel muss es also für beide Seiten sein, ihre Läufer aktiv in Szene zu setzen. **28.c4?** Mauert den eigenen Läufer ein, anstatt ihn zu aktivieren.

Richtig war **28.♗d3! bxc3 29.♗c4** mit erfolgreicher Aktivierung des Läufers.

28.♗d3 ♗f8 29.♗hd1 bxc3 30.♗xc3

28...♗e6 29.♗d3? Weiß überschätzt die Bedeutung der d-Linie. Immer noch ist es dringend notwendig den ♗c2 ins Spiel zu bringen.



Mit 29.c5! ♖f8 30.♗d3 ♗xc5 31.♗c4 bekommt Weiß gute Gegenchancen, z. B. ist nach 31...♞e7? schon 32.♞f6!± sehr stark, da unangenehm ♞xg6 droht.

29...♗f8 30.♞hd1?

Besser ist 30.♞e3 um ♗c5 zu verhindern und c4-c5 vorzubereiten.

30...♗c5 31.♞e2 ♗d4 Während Weiß die inzwischen nutzlose d-Linie besetzt hat, war Schwarz mit seinem Läufermanöver erfolgreich und kann optimistisch in die Zukunft sehen. **32.♗b1 c5!** Zementiert den starken Läufer.



39.gxf6 ♞xf6 40.♞g5 ♞f7 41.♗c2 ♞f4 42.♞h2 ♞df6 43.♞gg2 ♗xf2 44.♗d1 ♗d4 45.♗c1 ♞f1 46.♗c2 ♞6f3 47.♞d2 ♞c3+ 48.♗b1 ♞f3 49.♞e2 ♞xb3+! Ein taktischer Streich zum Schluss. **50.axb3 ♞xb3+ 51.♗c1 ♗b2+ 0-1** Vilner - Romanovsky, Moskau 1924



33.♞f3 ♞d8 34.h4 ♞e7 35.♞g1 ♞f8 36.♗d3 ♗h7 37.♞fg3 ♞d6 38.♞1g2 f6! Nach gründlicher Vorbereitung eröffnet Schwarz auf der f-Linie einen neuen Kampfplatz, der die Partie im Endeffekt auch entscheidet.

