

# Partien

# Lektion 2

Nachspielen, Verstehen & Anwenden – Folge 5

## LEKTION 2

### Inhalt

*Einführung*

*Partie mit Aufgaben*

*Partie mit Lösungen*

Für das 17. Unive Schaaktoernooi in Hoogeveen ist mal wieder ein besonders interessantes Feld zusammengestellt worden. Zwei „alte Haudegen“ (Loek van Wely und Michael Adams) treffen auf zwei „junge Wilde“ (Wesley So und Robin van Kampen).

Da die geraden Lektionen dieses Kurses auch sehr für Jugendliche gedacht sind, habe ich natürlich die Partie der beiden Jüngsten ausgesucht.

Noch ein Wort zu Wesley So: Er ist in der internationalen Schachwelt richtig bekannt geworden, nachdem er beim World Cup 2009 ein Mini-Match gegen Vassily Ivanchuk gewonnen hat.

**Wesley So** 2706

**Robin van Kampen** 2607

17. Unive Schaaktoernooi (3),  
Hoogeveen 2013

**D37 – Damengambit**

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5  
4.♘c3 ♗bd7 5.e3 ♙e7 6.b3 0-0  
7.♙b2 b6 8.♙d3 ♙b7 9.♖c2 c5



### Aufgabe 1

Sind Sie mit 10.cxd5 einverstanden?

a). Ja, sogar sehr! Schwarz muss mit dem Bauern zurückschlagen, da h7 gedeckt bleiben muss. So wird der ♙b7 kurzgehalten.

b). Der Abtausch ist verfrüht! Weiß sollte lieber rochieren.

10.cxd5 exd5 11.0-0 ♖c8  
12.♖ac1 ♙d6 13.♗e2 ♗e7



### Aufgabe 2

Jetzt muss So eine wichtige und weitreichende Entscheidung treffen? Für wen ist der Abtausch der weißfeldrigen Läufer günstig?

a). 14.♙a6 ist eine sehr gute Entscheidung. Weiß vernichtet den zuverlässigsten Verteidiger des schwachen Bauern d5. Die (vorübergehende) Kontrolle über a6 und b5 ergibt spannende Möglichkeiten am Damenflügel.

b). 14.♙a6 ist falsch. Weiß tauscht den wunderbaren ♙d3 gegen den Nichtsnutz auf b7.



# Partien

# Lektion 2

Nachspielen, Verstehen & Anwenden – Folge 5

14. La6 Lxa6 15. Dxa6 Sb8



**Aufgabe 3**  
 Wohin mit der angegriffenen Dame?

- a). 16. ♖d3
- b). 16. ♖e2
- c). 16. ♖a4

16. ♖d3 ♜fd8 17. ♘b5 ♘c6



**Aufgabe 4**  
 Jetzt gibt es viele verlockende Züge für Weiß. Was gefällt denn Ihnen hier gut?

- a). 18. ♘xd6
- b). 18. dxc5
- c). 18. ♖f5

18. ♘xd6 ♖xd6 19. dxc5 bxc5  
 20. ♗xf6 gxf6 21. ♜fd1 ♘e5  
 22. ♖e2 ♘xf3+ 23. ♖xf3 ♖e6



**Aufgabe 5**  
 Wie geht es weiter? Soll Weiß die Türme verdoppeln oder erst mal ein Luftloch machen?

- a). 24. g3
- b). 24. h3
- c). 24. ♖c2

24. g3 ♔g7 25. ♜d3 d4 26. ♖c4 dxe3 27. ♜xe3 ♖d6



**Aufgabe 6**  
 Es ist prächtig gelaufen für Weiß. Die schwarze Bauernstellung ist miserabel. Was finden Sie hier gut?

- a). 28. b4
- b). 28. ♖g4
- c). 28. ♜e1

28. b4 ♖d1+ 29. ♖xd1 ♜xd1+  
 30. ♔g2 ♜d4



**Aufgabe 7**  
 Für einen 2700er ist der Rest wahrscheinlich einfach. Aber wir machen noch ein paar Technikaufgaben. Was hätten Sie gespielt?

- a). 30. ♜xc5
- b). 30. ♜xd4
- c). 30. ♜ec3

31. ♜xc5 ♜xc5 32. bxc5 ♜c4



**Aufgabe 8**  
 Gleich noch eine (einfache) Technikaufgabe: Wir spielen wieder den Zug, der Schwarz keine Chancen lässt. Also welchen?

- a). 33. ♜a3
- b). 33. ♜e7



# Partien

# Lektion 2

Nachspielen, Verstehen & Anwenden – Folge 5

33. ♖a3 ♜xc5 34. ♖xa7 ♜c2  
 35. ♔f3 ♔g6 36. a4 ♖a2 37. a5  
 h6 38. a6 ♔f5 39. ♖a8 ♔g6

a). Ja, natürlich! Nach ♔c6-b7 wird Schwarz den Turm geben müssen.

b). Turmendspiele sind immer remis – so auch dieses!

43. ♖b6 1-0



### Aufgabe 9

Das ist wieder einfach, aber es ist trotzdem gut, sich das zu merken. Was hätten Sie gespielt?

- a). 40. ♔e4
- b). 40. a7

40. ♔e4 ♔g7 41. ♔d5 ♜xf2  
 42. ♖b8 ♖a2



### Aufgabe 10

Sind Sie mit 43. Tb6 einverstanden?



# Partien

# Lektion 2

Nachspielen, Verstehen & Anwenden – Folge 5

Wesley So 2706

Robin van Kampen 2607

17. Unive Schaaktoernooi (3),  
 Hoogeveen 2013

## D37 – Damengambit

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5  
 4.♗c3 ♗bd7



Diese sehr alte und orthodoxe Zugfolge ist wieder populär. Für Weiß ist es jetzt nicht einfach, einen Weg in ein Damengambit mit ♗f4 zu finden. 5.e3

Natürlich ist 5.♗f4 legal. Nach 5...dxc4 6.e3 ♗d5 7.♗xc4 ♗xf4 8.exf4 ist eine merkwürdige Struktur entstanden.



Analysediagramm

Die Ergebnisse sprechen für Weiß. Aber wer trennt sich schon gerne vom Läuferpaar?

5...♗e7 6.b3 0-0 7.♗b2 b6  
 8.♗d3 ♗b7 9.♖c2 c5



### Aufgabe 1

Sind Sie mit 10.cxd5 einverstanden?

a). Ja, sogar sehr! Schwarz muss mit dem Bauern zurückschlagen, da h7 gedeckt bleiben muss. So wird der ♗b7 kurzgehalten.

b). Der Abtausch ist verfrüht! Weiß sollte lieber rochieren.

10.cxd5! Naheliegend und auch noch stark! 10...exd5 11.0-0 ♖c8 12.♗ac1 ♗d6 13.♖e2 Der zweite Damenzug ist ausgesprochen vernünftig. Er weicht so dem ♖c8 aus. 13...♖e7



### Aufgabe 2

Jetzt muss So eine wichtige und weitreichende Entscheidung treffen? Für wen ist der Abtausch der weißfeldrigen Läufer günstig?

a). 14.♗a6 ist eine sehr gute Entscheidung. Weiß vernichtet den zuverlässigsten Verteidiger des schwachen Bauer d5. Die (vorübergehende) Kontrolle über a6 und b5 ergibt spannende Möglichkeiten am Damenflügel.

b). 14.♗a6 ist falsch. Weiß tauscht den wunderbaren ♗d3 gegen den Nichtsnutz auf b7.

14.♗a6! Das finde ich aus den genannten Gründen richtig gut! Der ♗b7 ist nämlich keineswegs ein Nichtsnutz. 14...♗xa6 15.♖xa6 ♗b8



### Aufgabe 3

Wohin mit der angegriffenen Dame?

- a). 16.♖d3
- b). 16.♖e2
- c). 16.♖a4



# Partien

# Lektion 2

Nachspielen, Verstehen & Anwenden – Folge 5

16. ♖d3! Der Partiezug ist sehr stark. Schwarz muss jetzt d5 decken. Eigentlich würde er viel lieber den Damenflügel entwickeln.

16. ♖e2 macht einfach weniger Druck. Nach 16... ♖c6 17. ♗b5 ♗e4± steht Schwarz besser als in der Partie. Weiß hat aber immer noch leichten Vorteil.



Analysediagramm



Analysediagramm

16. ♖a4 lasse ich auch gelten. Nach 16... ♖c6 17. dxc5 bxc5 18. ♗b5 steht Weiß gut. Nur mit 18... ♗e4! bleibt Schwarz im Spiel.



Analysediagramm

16... ♗fd8 17. ♗b5 ♗c6

### Aufgabe 4

Jetzt gibt es viele verlockende Züge für Weiß. Was gefällt denn Ihnen hier gut?

- a). 18. ♗xd6
- b). 18. dxc5
- c). 18. ♖f5

18. ♗xd6 Die Partiefortsetzung ist einfach und gut. Schwarz bekommt eine fürchterliche Bauernstellung verpasst.

Auch mit 18. dxc5 ♗xc5 19. a3!? a5 20. ♗bd4 behält Weiß Vorteil. Schwarz hat jetzt eine wenig aktive Isolanstellung.

18. ♖f5?! ist schon ein wenig plump. Nach 18... ♗e4 19. ♗xd6 ♖xd6 20. dxc5 bxc5 21. ♗fd1 g6!? steht Schwarz gar nicht so schlecht, behauptet mein Rechenknecht. Aber der ♗b2 bleibt natürlich gefährlich.

18... ♖xd6 19. dxc5 bxc5 20. ♗xf6 gxf6 Das war so ziemlich erzwungen. Weiß schließt jetzt die Entwicklung ab und belagert die hängenden Bauern.



21. ♗fd1 ♗e5 22. ♖e2 ♗xf3+ 23. ♖xf3 ♖e6



# Partien

# Lektion 2

Nachspielen, Verstehen & Anwenden – Folge 5

### Aufgabe 5

Wie geht es weiter? Soll Weiß die Türme verdoppeln oder erst mal ein Luftloch machen?

- a). 24.g3
- b). 24.h3
- c). 24.♖c2

24.g3?! Die Engine ist damit nicht sehr einverstanden. Weiß entwirzelt die ♔f3. Das sollte Schwarz mit f5 und ♕e4 ausnutzen.

24.h3!? ist das bessere Luftloch. Weiß kann danach immer noch mit ♖g3 arbeiten.

24.♖c2!? ist naheliegend und gut. Vor 24...d4 muss Weiß keine Angst haben. Nach 25.h3 dxe3 26.♖xd8+ ♖xd8 27.♗xe3 steht Weiß im Turmendspiel klar besser.



Analysediagramm

24...♔g7 25.♖d3 d4 26.♖c4 dxe3 27.♖xe3 ♗d6



### Aufgabe 6

Es ist prächtig gelaufen für Weiß. Die schwarze Bauernstellung ist miserabel. Was finden Sie hier gut?

- a). 28.b4
- b). 28.♖g4
- c). 28.♗e1

28.b4 Der Partiezug ist auch gut genug. So strebt eine „technische Lösung“ an.

28.♖g4+!? ist sehr stark. Nach 28...♔h8 29.♗f5 droht Weiß Matt. 29...♗c6 führt dann nach 30.♖f3 ♖d4 31.♗xf6+ zu einem gewonnenen Endspiel für Weiß. Mehrbauer und(!) aktiver Turm.



Analysediagramm

28.♗e1! war der beste Vorschlag. Weiß stellt damit sicher, dass nichts mehr abgetauscht wird.

28...♗d1+ 29.♗xd1 ♖xd1+ 30.♔g2 ♖d4



### Aufgabe 7

Für einen 2700er ist der Rest wahrscheinlich einfach. Aber wir machen noch ein paar Technikaufgaben. Was hätten Sie gespielt?

- a). 30.♖xc5
- b). 30.♖xd4
- c). 30.♖ec3

31.♖xc5 Einfach und stark!

Nach 31.♖xd4?! cxd4 32.♖a3 ♖b8! steht Weiß immer noch besser, aber es wird schwer.

31.♖ec3? ist zu schön, um wahr zu sein. Nach 31...cxb4! ist der Vorteil weg.

31...♖xc5 32.bxc5 ♖c4



# Partien

# Lektion 2

Nachspielen, Verstehen & Anwenden – Folge 5



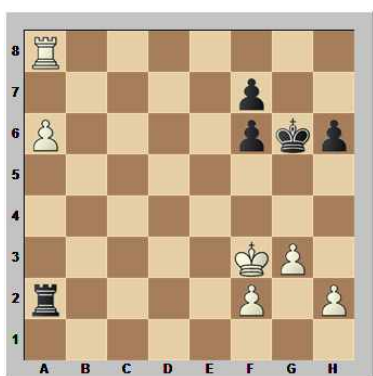
**Aufgabe 8**  
 Gleich noch eine (einfache) Technikaufgabe: Wir spielen wieder den Zug, der Schwarz keine Chancen lässt. Also welchen?

- a). 33. ♖a3
- b). 33. ♖e7

33. ♖a3 Wieder ist die einfachste Fortsetzung auch die beste!

Nach 33. ♖e7?! a5 34. ♖c7 ♖a4 hat Schwarz Chancen auf Remis.

33... ♜xc5 34. ♖xa7 ♜c2 35. ♔f3 ♔g6 36. a4 ♖a2 37. a5 h6 38. a6 ♔f5 39. ♖a8 ♔g6



**Aufgabe 9**  
 Das ist wieder einfach, aber es ist trotzdem gut, sich das zu merken. Was hätten Sie gespielt?

- a). 40. ♔e4
- b). 40. a7

40. ♔e4 Richtig! Aber 40. ♔e3 war natürlich auch gut.

40. a7? ist jedoch ganz falsch. Weiß braucht das Feld a7, um seinen König verstecken zu können!

40... ♔g7 41. ♔d5 ♜xf2 42. ♖b8! ♖a2



**Aufgabe 10**  
 Sind Sie mit 43. Tb6 einverstanden?

- a). Ja, natürlich! Nach ♔c6-b7 wird Schwarz den Turm geben müssen.

b). Turmendspiele sind immer remis – so auch dieses!

43. ♖b6+- Schwarz gab auf.  
 1-0

