



## LEKTION 1

### ÜBERGANG IN DAS MITTELSPIEL

#### Inhalt

##### *Einführung*

##### *Übergang in das Mittelspiel*

- *Beispielpartien 1+2*

##### *Ausblick*

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen  
zur 4. 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.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und natürlich auch Freude mit den folgenden Lektionen.

*Ihr Artur Jussupow*

#### *Einführung*

Lernt man ernsthaft das Schachspielen, studiert man automatisch auch wichtige Grundprinzipien des Spiels in der Eröffnung. Wir lernen, die Figuren schnell zu entwickeln, um das Zentrum zu kämpfen und den König sehr schnell in Sicherheit zu bringen. Erst dann beginnt für uns das Mittelspiel, in welchem wir versuchen, strategische Pläne zu entwickeln und zum konkreten Handeln überzugehen.

Im modernen Schach trennt man aber die Eröffnung und das Mittelspiel nicht mehr so streng. Der Übergang zum Mittelspiel findet relativ früh statt. Schon in der Eröffnung müssen wir mindestens die Richtung des Spieles im Mittelspiel verstehen. Wir müssen bereits in der Eröffnungsphase planen, wo wir eigentlich spielen wollen und unsere Figuren entsprechend gezielt entwickeln.

Auch die Rochade erfolgt nicht mehr nur mit dem Ziel, den eigenen König zu schützen, sondern auch mit Rücksicht auf die Entwicklung des Gegners und auf die eigenen Angriffsmöglichkeiten.

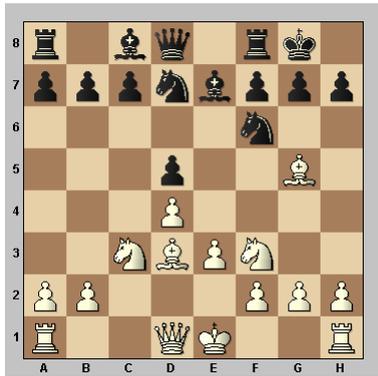


# Lernziel: DWZ 2100 Lektion 1

## Beispielpartie 1:

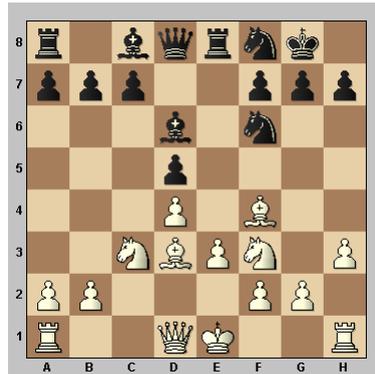
**Filippov - Jussupow**  
 Minneapolis, 2005 D35

1.c4 e6 2.♘c3 d5 3.d4 ♘f6  
 4.cxd5 exd5 5.♙g5 Weiß  
 spielt die Karlsbad Variante.  
 5...♙e7 6.e3 ♘bd7 7.♗f3 0-0  
 8.♙d3



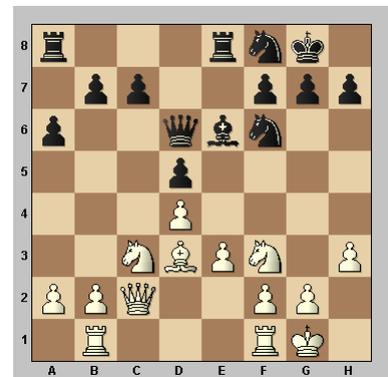
Bereits in der frühen Eröffnungsphase versucht Schwarz, seine Figuren so zu entwickeln, dass eine mögliche lange Rochade des Gegners nicht so gefährlich wird. Der Springer geht nach f8, wo er den Bauer h7 schützt und keine Schwächung der Rochadestellung zulässt. 8...♞e8 9.h3!? Die moderne Variante - Philippov wartet noch mit der Rochade. So weiß der Gegner nicht, wie und wo der Anziehende spielen wird. Der Zug h2-h3 ist zudem in vielen Varianten nützlich. 9...♗f8 Warum spielt Schwarz nicht 9...c7-c6? Er will ein Tempo sparen und im Falle der langen Rochade ♙e6, a6, ♞c8 und sofort c7-c5 mit Gegen spiel auf der c-Linie spielen können. 10.♙f4 Auch dieser Zug hat eine doppelte Bedeutung. Falls Weiß die lange Rochade wählt, wird nach g2-g4

der Weg für weitere Bauernbewegungen frei. Im Falle der kurzen Rochade, steht der Läufer sehr gut auf der Diagonalen b8-h2 und wird den Standardplan des Minoritätsangriffes unterstützen. 10...♙d6?!

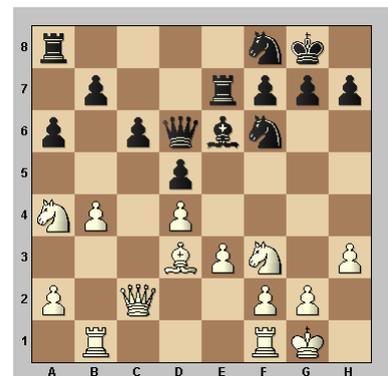


Schwarz muss den starken weißen, schwarzfeldrigen Läufer abtauschen. Allerdings be geht er hier einen kleinen Fehler. Ich war überhaupt nicht sicher, wohin mein Gegner seinen König evakuieren will. Daher verzichtete ich auf das bessere 10.♗g6, weil der Springer dort im Falle einer langen Rochade des Weißen nicht optimal stehen würde. Sollte der Gegner jedoch, wie in der Partie, die kurze Rochade spielen (was ohnehin wahrscheinlicher war), hätte Schwarz ein wertvolles Tempo gewonnen. z. B. ♖10...♗g6 11.♙h2 ♙d6 12.♙xd6 ♞xd6 13.0-0 11.♙xd6 ♞xd6 12.♞c2! Die konsequente Fortsetzung der gleichen Doppelstrategie. Die Dame steht hier optimal und Weiß verrät noch immer nicht, wohin er zu rochieren gedenkt. 12...a6!? Animiert den Gegner zur kurzen Rochade. 13.0-0 Falls 13.0-0-0!?, dann 13...♙e6

♞ac8, c7-c5. 13...♙e6 Man könnte hier schon definitiv die Stellung zu einer Mittelspielposition erklären, aber wir haben gesehen, dass der Kampf der Pläne bereits noch früher begonnen hat. Zu seinem Leidwesen kann Schwarz seinen Läufer nicht anders entwickeln. Nach 13...b6? folgt sehr unangenehm 14.e4! dx4 15.♗xe4 ♗xe4 16.♙xe4± und der Bauer c7 ist zu schwach. 14.♞ab1

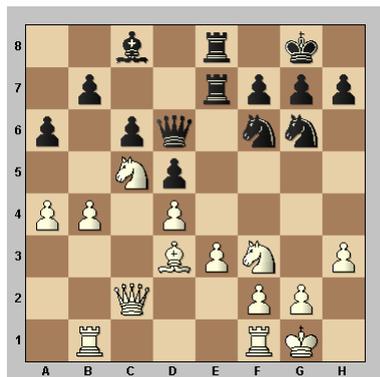


Weiß bereitet einen klassischen Minoritätsangriff vor. Schwarz sucht das notwendige Gegenspiel am Königsflügel. 14...♞e7 ♞ae8 15.b4 c6 16.♗a4!±

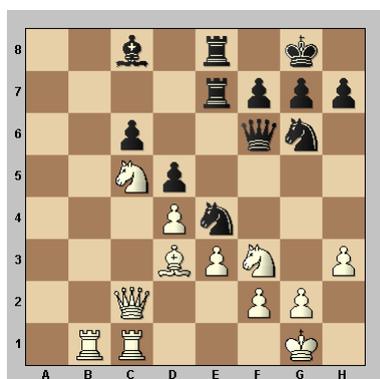


# Lernziel: DWZ 2100 Lektion 1

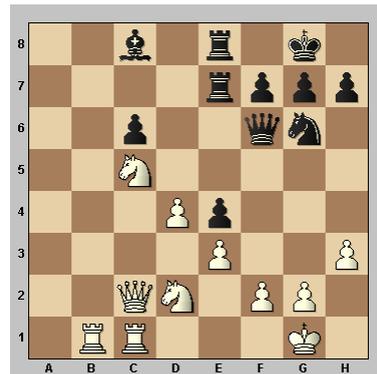
Man sieht die negativen Folge des Zuges a7-a6 sehr klar: Der Damenflügel ist geschwächt und vor dem Bauernsturm a4-b5 bringt Weiß seinen Springer wirkungsvoll nach c5. **16...♖ae8 17.♘c5 ♗c8** Dieser Rücktritt bereitet ♘e4 vor. **18.a4 ♘g6**



Hier bereute Schwarz, den Tempogewinn vor 10...♗d6 nicht mitgenommen zu haben. 18...♘e4!? sieht zu früh aus wegen 19.♗xe4 dxe4 20.♘e5, aber Schwarz könnte noch 20...♗d5± probieren. **19.b5 axb5 20.axb5** Weiß entwickelt seine Initiative am Damenflügel deutlich schneller als Schwarz zum Gegenangriff am Königsflügel kommt. **20...♘e4 21.bxc6 bxc6 22.♖fc1 ♗f6**

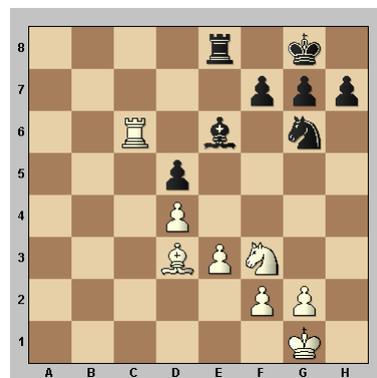


Erst jetzt hat Schwarz mit ♗xh3 eine erste Drohung geschaffen. Weiß spielt in der Folge zu vorsichtig und sichert sich ab, anstatt mit etwas mehr Risiko einige reelle Gewinnchancen zu erhalten. **23.♖b8?!** Richtig ist 23.♗xe4! dxe4 24.♘d2

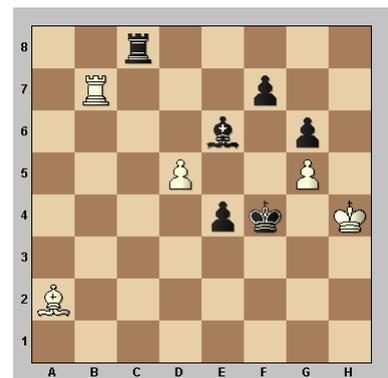


Analysediagramm

24...♗f5 (≤24...♗h4 25.♘dxe4 ♖xe4 26.♘xe4 ♗xe4 27.♗xe4 ♖xe4 28.♖xc6 ist klar besser für Weiß.) 25.♘f1± Δ♘g3 und Schwarz hat Probleme, da sein Damenflügel völlig zerschlagen ist. **23...♗xc5! 24.♗xc5 ♗xh3 25.♖xe8+ ♖xe8 26.♗xc6 ♗xc6** Aber nicht 26...♖c8? 27.♗xc8+ ♗xc8 28.♖xc8+ ♘f8 wegen 29.♗xh7+! (29.♘e5 ♗e7!) 29...♗xh7 30.♖xf8+- und Schwarz verliert auch noch den Bauer f7. **27.♖xc6 ♗e6±**



Hier lässt es sich für Weiß recht risikolos auf Gewinn spielen, doch Schwarz kann sich halten. Dass ich die Partie letztlich gar noch gewann liegt daran, dass mir mein Gegner in ein Mattnetz lief. **28.♗d6 ♗f8 29.♘g5 ♗e7 30.♖a6 ♘f8 31.♖a7+ ♗f6 32.f4 g6 33.♗f2 ♖e7 34.♖a5 ♗g7 35.♗b1 h6 36.♘f3 ♘h7 37.♘e5 ♘f6 38.♖a6 ♘g4+ 39.♘xg4 ♗xg4 40.♗a2 ♖d7 41.♖a5 ♗e6 42.g4 ♗f6 43.♗g3 ♖d6 44.♖b5 ♖d8 45.♗b3 ♖d6 46.♖a5 ♖d8 47.♖c5 ♖d6 48.♗h4 ♖d8 49.♖b5 ♖d6 50.♗a2 ♖d8 51.♖b7 ♖c8 52.e4?! dxe4 53.g5+ hxg5+ 54.fxg5+ ♗f5 55.d5?? ♗f4 0-1**



In dieser Lektion konzentrieren wir uns auf den Moment, wenn eine Seite einen konkreten Plan entwirft und so praktisch die Eröffnung beendet. Die modernen Großmeister studieren schon praktisch keine echten Eröffnungen mehr, sondern bereiten viel mehr tiefe Mittelspielpläne vor. Es ist heute nicht genug, die ersten Eröffnungszüge zu kennen, man sollte auch die typischen Mittelspielideen und Manöver studieren.

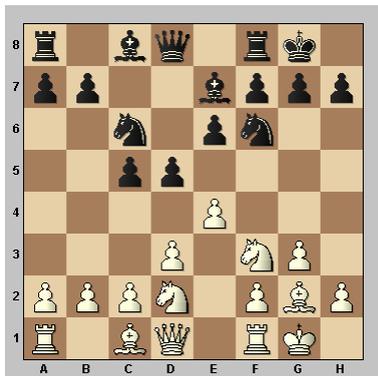


# Lernziel: DWZ 2100 Lektion 1

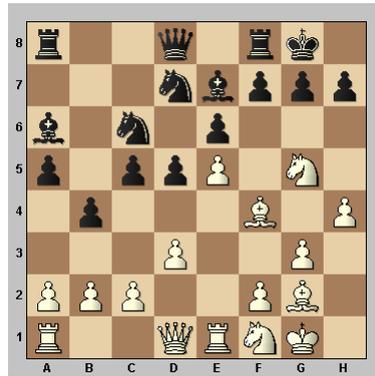
## Beispielpartie 2:

**Browne - Uhlmann**  
 Amsterdam, 1972 A08

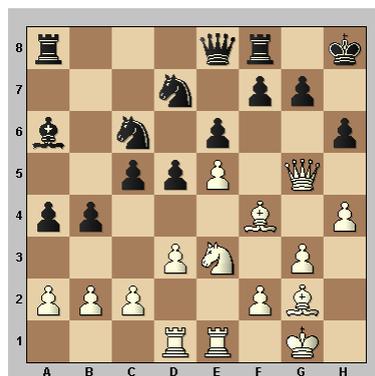
1.e4 e6 2.d3 Ein interessantes System, welches im Besonderen durch Robert James Fischer populär wurde. 2...d5 3.♘d2 ♘f6 4.♗gf3 c5 5.g3 ♘c6 6.♙g2 ♙e7 7.0-0 0-0



Man kann hier bereits sagen, dass die Eröffnung beendet ist. Die Könige sind in Sicherheit gebracht und nun heißt es, einen Plan zu entwerfen. 8.e5 Weiß schließt das Zentrum und will versuchen, am Königsflügel zu agieren. 8...♘d7 9.♗e1 ♗f1, h4, ♘1h2 9...b5 Es reicht Schwarz nicht, einfach seinen Damenflügel zu entwickeln (z. B. mit b7-b6 und ♙b7). Er muss sich jetzt schon entscheiden, wie er zum Gegenangriff am Damenflügel kommen will. Daher strebt der Nachziehende danach, seine Bauern schnell nach vorne bringen. 10.♘f1 a5 11.h4 b4 12.♙f4 ♙a6 Beide Seiten entwickeln die Figuren nach ihrem eigenen Plan. Jetzt versucht Weiß, zum direkten Angriff zu kommen. 13.♘g5 Es droht ♗h5.

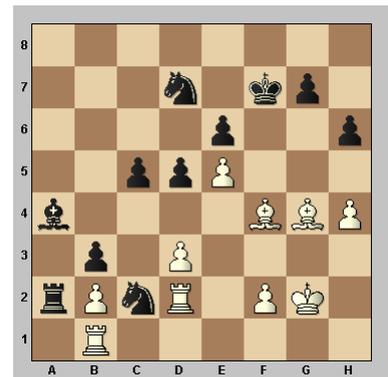


13.♘1h2 a4 14.a3 ♙b5= ist die Alternative. 13...♗e8! Dieser geschickte Zug entschärft die Drohung ♗h5, ohne den Königsflügel mit h7-h6 zu schwächen. 14.♗h5 Nach 14.♗g4 sollte Schwarz 14...♘d4 ziehen. (Aber nicht 14...a4?? wegen 15.♘xe6!+-) 14...♙xg5 15.♗xg5 Die Idee von ♗e8 sehen wir in der Variante 15.hxg5 f5! =. 15...a4 Schwarz bereitet sein Gegenpiel vor. Jetzt muss Weiß mit dem Durchbruch b4-b3 rechnen. 16.♘e3 ♘h8 17.♗ad1 h6! Im richtigen Moment! Jetzt versiegelt Schwarz seinen Königsflügel und gewinnt den strategischen Kampf.



18.♗h5 18.♗g4 ist schlecht wegen 18...♘dxg5+. 18...f5! 19.♗xe8 ♗xe8 Schwarz steht besser. Der Versuch von Weiß,

sofort zu kontern, geht schief. 20.♘c4 ♘d4! 21.♘d6 ♘xc2! 22.♘xe8 ♗xe8 23.♗e2 b3 24.axb3 axb3 25.♗ed2 ♙b5+ Bereitet das Eindringen des Turmes nach a2 vor. 26.♗c1 ♗a8 27.♙f3 ♗a2 28.♙d1 [Falls 28.♗b1, dann 28...♘b6 29.♗dd1 ♘a4 30.♙c1 ♘d4 31.♙g2 ♘c6+. 28...♙a4 ≤28...♗xb2 29.♙xc2 bxc2 30.♗dxc2 ♗xc2 31.♗xc2 ♙xd3 32.♗a2 würde Weiß noch hoffen lassen. 29.♗b1 ♙g8 Weiß hat den ersten Sturm abgewehrt, aber die Verteidigung ist noch sehr schwer. 30.g4 fxg4 31.♙xg4 ♙f7 32.♙g2? Bereitet sich selbst den Untergang. Hier steht der weiße König schlecht.



32.♙h2 32...♙b5 33.♙g3 33.♙d1 ♙xd3! 33...♘b6!+ ♗a4 34.♙d1 ♙xd3! Dieser Schlag entscheidet die Partie. 35.♗xd3 ♘e1+ 36.♙f1 ♘xd3 37.♙xb3 ♗xb2 38.♗xb2 ♘xb2 39.♙e2 c4++ 40.♙c2 d4 41.♙e4 d3+ 42.♙d2 ♘6a4 43.♙e3 ♘c5 44.♙f3 ♘b3 0-1

## Ausblick

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

