

Lehrstunden

DVM U12 von A-Trainer FM Bernd Rosen



Am Ende eines sehr abwechslungsreichen Schachjahres nahm ich mit der U12-Mannschaft meines Vereins erstmals an der Endrunde der Deutschen Vereinsmeisterschaft teil. Für meine Truppe war es schon ein großer Erfolg, dass wir uns für dieses Turnier überhaupt hatten qualifizieren können, und entsprechend vorsichtig beurteilten wir auch unsere Erfolgsaussichten. Nach vier anstrengenden Tagen fanden wir uns dann sogar auf dem letzten Tabellenplatz wieder. Nach recht ordentlichem Start fehlte am Ende vor allem das Stehvermögen. Trotzdem hat es den SpielerInnen großen Spaß gemacht, bei diesem Turnier dabei zu sein, und ich selbst freue mich eigentlich bei jedem Turnier auf (Wieder-) Begegnungen mit Weggefährten aus älterer und jüngerer Vergangenheit. Diesmal führte ich mit Jürgen Böhm aus Dortmund besonders anregende schachliche Diskussionen – wir beide lernten uns vor über 30 Jahren bei Jugendturnieren kennen, nach einer langen Pause brachte ihn sein Sohn wieder zum Schach, und seit etwa einem Jahr laufen wir uns bei Jugendturnieren wieder über den Weg. Meistens analysierten wir die Partien unserer Schützlinge gemeinsam manchmal auch dann noch, wenn die Protagonisten schon längst das Interesse verloren und das Weite gesucht hatten.

Schon auf der Rückfahrt keimte bei mir der Gedanke, nicht etwa den Mantel des Schweigens über unser Auftreten bei diesem Turnier zu breiten, sondern die vielen lehrreichen Beispiele zum Gegenstand eines Artikels in JugendSchach zu machen. Meine Schützlinge erklärten sich sofort damit einverstanden, obwohl naturgemäß nicht wenige Verlustpartien von ihnen hier behandelt werden. Aber zum einen sind sie selbstbewusst genug, auch zu ihren Fehlern zu stehen, zum anderen wissen sie auch ganz genau, dass sie zwar oft den letzten Fehler gemacht haben, aber keinesfalls nur "Mist" zusammen gespielt haben.

Kompensation

Ein zentrales Thema insbesondere im modernen Schach ist der Begriff "Kompensation". Laut Wikipedia leitet sich dieses Wort vom lateinischen *compensare* ab, was *ausgleichen* oder *ersetzen* bedeutet. Beim Schach wenden wir den Begriff auf Stellungen an, in denen ein Stellungsnachteil (zum Beispiel ein materieller Nachteil oder Bauernschwächen) durch einen Vorteil an anderer Stelle ausgeglichen wird (zum Beispiel Entwicklungsvorsprung oder aktivere Figurenstellung). Die internationale "Schachsprache" kennt sogar ein eigenes Symbol für "Kompensation": ©. Hier einige Beispiele zum Thema:

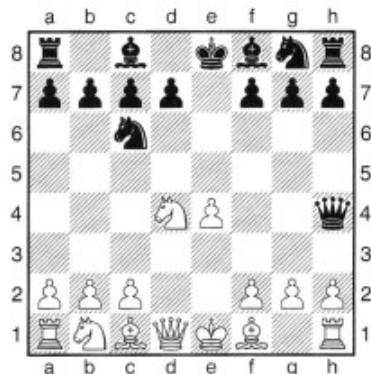
Weiß: Imcke, Patrick (1745)

Schwarz: Krieg, Hannes (1457)

DVM U12 (7.1), 30.12.2009

Schottische Partie [C45]

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Sxd4 Dh4!?



1. Weiß am Zug

So spielte schon der erste Weltmeister Wilhelm Steinitz. Der Zug passte perfekt zu seinem Spielstil, war er doch ein exzellenter Verteidiger. Und da Schwarz bereit ist, mit seiner Dame auf Wanderschaft zu gehen und in manchen Varianten obendrein noch auf das Rochaderecht zu verzichten, nur um den Be4 zu erobern, werden an die Verteidigungskünste des Nachziehenden in dieser Variante ganz besondere Anforderungen gestellt.

5. Le3! Von der Eröffnungswahl des Gegners überrascht, gibt Weiß den Bauern auf e4 kampflös preis. Natürlich springen dabei einige Tempi heraus. Der Hauptzug an dieser Stelle ist 5. Sc3 Lb4 6. Le2 mit kompliziertem Spiel.

5. - Dxe4 6. Sd2 Weiß möchte die Dame vertreiben, ohne die Fesselung

des Springers zu ermöglichen. Die Alternative war 6. Sc3 Lb4 7. Sdb5 Lxc3+ 8. bxc3 Kd8 (Der König muss in der Mitte bleiben: 8. - De5 9. Dd2 a6? 10. f4+-) 9. Dd2 Weiß besitzt gute Kompensation.

6. - De7 7. Le2 Sf6 8. 0-0 Formal betrachtet ist der weiße Entwicklungsvorsprung riesig. Allerdings stehen bis auf den Sd4 alle Figuren noch nicht optimal, daher steht Schwarz nicht schlechter.

8. - Sxd4?! Tempoverlust durch Abtausch! Besser gefällt mir 8. - Sd5! 9. Sc4 Sxe3 10. Sxe3.

9. Lxd4 d5 10. Te1 Le6 11. Sb3 Dd7 12. c4! Le7 12. - dxc4 13. Lxc4 0-0 14. Lxe6 fxe6 15. De2.

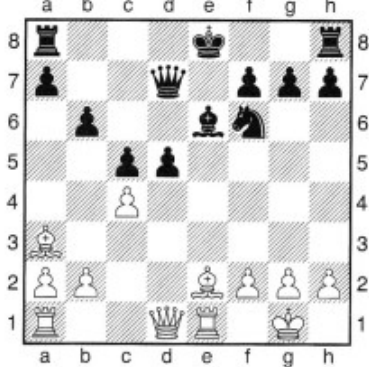
13. Sc5 Nicht so gut wäre 13. cxd5 Sxd5 14. Lxg7 Tg8 15. Dd4 Sb4! Weiß hat zwar den Bauern zurück erobert, aber Schwarz besitzt ausgezeichnetes Gegenspiel.

13. - Lxc6 14. Lxc5 Nun besitzt Weiß einen klitzekleinen materiellen Ausgleich für den Bauern: Das Läuferpaar.

14. - b6 14. - 0-0-0 war vielleicht vorzuziehen. Den Ba7 wird Weiß doch nicht schlagen wollen?

15. La3 c5

Schachserien



2. Weiß am Zug

Weiß lässt nicht locker in seinen Bemühungen, die Stellung zu öffnen.

16. - Tc8?! Schwarz hätte seinen König jetzt mit 16. - 0-0 17. bxc5 Tfe8 aus der Schusslinie bringen können. Diese Stellung ist dann ungefähr ausgeglichen.

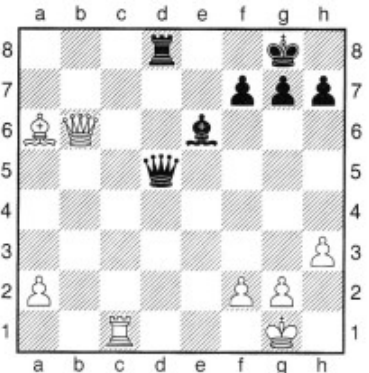
17. bxc5 bxc5 18. cxd5 Sxd5 19. Dd2?! 19. Tc1! ist klarer. 19. - 0-0 20. La6!? Tc7 21. Lxc5 Td8 22. Dd4².

19. - 0-0 20. Tac1 Sb6?! 20. - Sb4! führt nach 21. Lxb4 cxb4 22. Dxb4 Txc1 23. Txc1 Lxa2 24. Da5 Ld5 25. Tc7 zu völligem Ausgleich.

21. Da5 Tfd8 22. Lxc5 Tb8 23. Ted1 Db7 24. La6 24. Ld6! Tbc8 (24. - Ta8? 25. Lf3) 25. Txc8 Dxc8 26. Dxa7 gewinnt den a-Bauern unter sehr günstigen Umständen.

24. - De4 25. Txd8+ Txd8 26. Lxb6 axb6 27. Dxb6 Den a-Bauern hat Weiß auch jetzt erobert, aber dafür musste er sich von seinem schönen Läuferpaar trennen.

27. - Dd5 28. h3? 28. a4! Dd2 29. Lf1! sieht sehr gut aus für Weiß.



3. Schwarz am Zug

28. - h6? Stattdessen konnte Schwarz den letzten Zug von Weiß taktisch ausnutzen – wie?

29. Lc4 Dg5 30. f4! Df6 31. Lxe6 fxe6 32. De3?! 32. a4! gefällt mir besser.

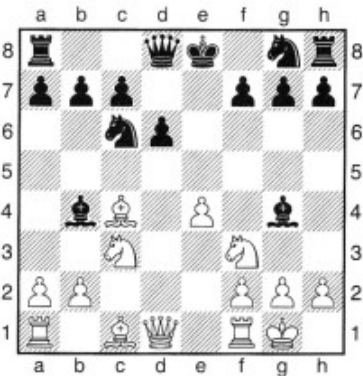
32. - Dd4 33. Te1 Kf7 34. Kf2 Kf6 35. Dxd4+?! Tempoverlust durch Abtausch! Erneut verpasst Weiß 35. a4!

35. - Txd4 36. g3 Ta4 37. Te2 Ta3! Jetzt steht Schwarz so aktiv, dass Weiß die Partie nicht mehr gewinnen kann.

38. Kg2 g5 39. fxc5+ hxc5 40. Kh2 Kf5 41. Tg2 e5 42. Kg1 42. h4 gxh4 43. gxh4 ist auch keine Gewinnidee: 43. - Ta4 44. Kh3 Ta3+ ½–½

Weiß: Döpfer, Anna Bérénice (906)
Schwarz: Tünste, Hendrik (1049)
DVM U12 (2.4), 27.12.2009
Schottisches Gambit [C44]

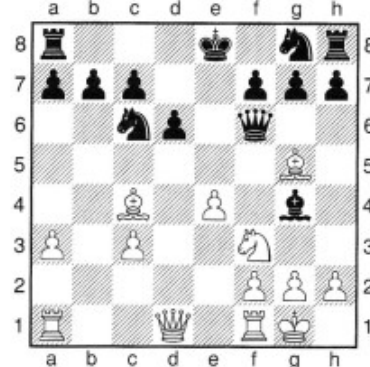
1. e4 e5 2. d4 exd4 3. Sf3 Lb4+ 4. c3 dxc3 5. Sxc3 Sc6 6. Lc4 d6 7. 0-0 Lg4



4. Weiß am Zug

8. a3?! Weiß hat einen Bauern geopfert und besitzt dafür die bessere Entwicklung. Der Textzug ist aber nicht energisch genug, zwar wird der Läufer angegriffen, aber a3 befördert nicht die weiße Entwicklung. Stärker war 8. Db3! Dd7 (8. - Lxf3 9. Lxf7+ Kf8 10. gxf3 Lxc3 11. bxc3 Se5 12. Lxg8 Sxf3+ 13. Kg2 Sh4+ 14. Kh1 Txg8 15. Dxb7±) 9. Sg5 Sh6 10. Ld5 Lxc3 (10. - a5 11. f3 Lh5 12. Le3 0-0 13. Se6! Tfe8 14. Sf4 Lg6 15. Sxg6 hxg6 16. Tad1±) 11. bxc3 Sd8 12. f3 Le6 13. Sxe6 fxe6 14. Lc4.

8. - Lxc3 9. bxc3 Df6 10. Lg5!?



5. Schwarz am Zug

Hat Weiß mit dem letzten Zug nicht eine Figur eingestellt? (Antwort im Lösungsteil)

10. - Dxc3 11. Le2 Lxf3 12. Lxf3 Zwar hat Schwarz hier zwei Bauern mehr, aber die weißen Läufer sind sehr stark. Hinzu kommt, dass die weißen Figuren viel besser entwickelt sind.

12. - h6? Eine Parallele zum 8. Zug von Weiß. Der Textzug verschenkt praktisch ein Tempo, denn der Läufer zieht sich mit Angriff auf die Dame zurück, und die Initiative bleibt bei Weiß. 12. - De5 13. Dc1! Sf6 14. Tb1 0-0 (14. - Tb8? 15. Lxf6 Dxf6 16. Txb7! Txb7 17. Dxc6++) 15. Txb7±.

13. Ld2 De5 14. Tb1 b6? Diese Schwächung der weißen Felder ist sehr gefährlich für Schwarz.

15. g3!? Tb8 15. - Sge7 16. Lf4 Df6 17. e5! dxe5 18. Lxe5 Dxe5 19. Lxc6+ Sxc6 20. Te1.

16. Lf4 Dd4 17. Tc1?! 17. Dc2 Sge7 18. Tfd1 Dc5 19. Dd3 0-0? 20. Tb5+.

17. - Dxd1 18. Tfxd1 g5? Schwarz konnte das Material zurück geben und mit 18. - Sge7 19. e5! d5! 20. Lxd5 Sxd5 21. Txd5 Se7 22. Td2 c5 23. Tcd1 0-0 24. Td7 eine etwa ausgeglichene Stellung erreichen.

19. Txc6 gxf4 20. Txc7 fxg3 21. hxg3 a5 22. Txd6+- Th7 23. e5 Se7 24. e6?! 24. Le4! Tg7 25. Tdd7 Sg6 26. Txf7! Txf7 27. Lxg6+-.

24. - fxe6 25. Txe6 Kd8 26. Tb7?! 26. Ta7

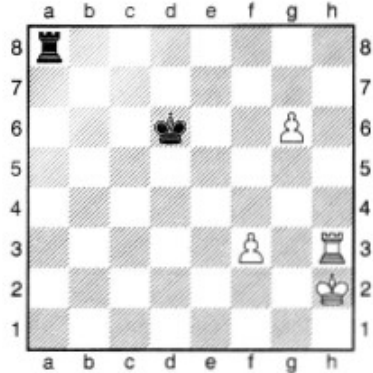
26. - Txb7 27. Lxb7 Sc8 28. Lxc8 Kxc8 29. Txb6 Kc7 30. Ta6 Kb7 31. Txa5 Kb6 32. Te5 h5 33. Kg2 h4 34. g4 h3+ 35. Kh2 Kc6 36. Th5 Ta7 37. Txh3

Lösungen auf Seite 30



Weiß hat ein haushoch gewonnenes Turmendspiel erreicht, das sie aber leider noch aus der Hand gibt.

37. - Ta4 38. f3? Kd6 39. g5 Txa3 40. g6 Ta8



6. Weiß am Zug

Wie gewinnt Weiß?

Wei: Imcke, Patrick (1745)

Schwarz: Dickmann, Christian (1212)

DVM U12 (6.1), 29.12.2009

Schottische Partie [C47]

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 Lb4 6. Sxc6 bxc6 7. Ld3 0-0 8. 0-0



7. Schwarz am Zug

8. - Lxc3?! Schwarz ruiniert die weie Bauernstruktur am Damenflgel. Was bekommt Wei als Kompensation? Klar - das Luferpaar. Der schwarzfeldrige Lufer wird den Sf6 unangenehm anfesseln. Und schlielich muss man auch festhalten, dass Schwarz aus den gegnerischen Schwchen am Damenflgel gar nicht so einfach Kapital schlagen kann. Vorsichtiger ist 8. - d5 9. exd5 cxd5 10. Lg5: Der Lb4 kann bei Bedarf

nach e7 zurckkehren, um die lstige Fesselung aufzuheben.

9. bxc3 d5 10. exd5 cxd5 11. Lg5 Le6 Schwarz sollte Fesselung vielleicht sofort aufheben, auch wenn dies einen Bauern kostet: 11. - Dd6 12. Lxf6 Dxf6 13. Dh5 g6 14. Dxd5 Tb8 15. Dd4 Der materielle Vorteil ist natrlich eher theoretischer Natur, aber die weien Figuren, vor allem die Dame, stehen deutlich aktiver.

12. f4! Natrlich knnte Wei auch 12. Df3 spielen und dem Schwarzen am Knigsflgel ebenfalls die Bauernstruktur zerstren. Aber die Ausgleichstendenz ist dabei doch recht hoch.

12. - c6 13. Kh1 Tb8 14. f5 Ld7 15. Tf3 h6 Da Schwarz die Fesselung ohnehin nicht so einfach abschteln kann, sollte Schwarz auf diesen schwchenden Bauernzug vielleicht besser verzichten.

16. Lh4 De7? Schwarz sollte sofort seinen Lufer aktivieren mit 16. - c5.



8. Wei am Zug

Wei fand nun einen wunderschnen und sehr starken Zug - entdeckst Du ihn auch?

Was man wei - was man wissen sollte

Leider gibt es beim Schach so unendlich viel, was man wissen muss / kann / soll ... in der Partie wird natrlich immer das bentigt, was man noch nicht gelernt (oder schon wieder vergessen) hat. Auch hierzu zwei Beispiele:

Wei: Dette, Tim (1260)

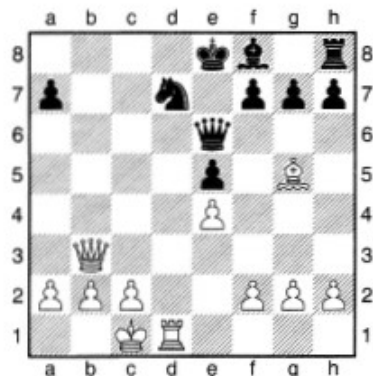
Schwarz: Ridder, David (1251)

DVM U12 (2.2), 27.12.2009

Philidor - Verteidigung [C41]

1. e4 e5 2. d4 d6 3. Sf3 Lg4? 4. dxe5 Lxf3 5. Dxf3 dxe5 6. Lc4 Sf6 7. 0-0?

Leider konnte sich Tim nicht an die berhmte "Sevilla-Partie" erinnern, und er fand das starke Manver 7. Db3 auch nicht am Brett. Die Partie Paul Morphy - Graf Isouard und Herzog von Braunschweig, gespielt 1858 in der Loge der Pariser Oper whrend einer Auffhrung des "Barbier von Sevilla", nahm brigens folgenden Verlauf: 7. - De7 8. Sc3!? (8. Dxb7 Db4+ 9. Dxb4 Lxb4+ 10. Ld2 Lxd2+ 11. Sxd2±) 8. - c6 9. Lg5 b5? 10. Sxb5! cxb5 11. Lxb5+ Sbd7 12. 0-0-0 Td8 13. Txd7! Txd7 14. Td1 De6 15. Lxd7+ Sxd7.



9. Wei am Zug

Wei beendete die Partie durch ein Matt in 2. Diese herrliche Partie ist fr mich so etwas wie eine Ikone des Schachspiels! Ich zeige sie bei unserem Schachspiel in unregelmigen Abstnden immer wieder - leider war Tim da wohl nie dabei...!

Zurck zur Partie, in der

7. - Sc6 gespielt wurde. Wie wrdest Du nun mit Wei fortsetzen?



10. Wei am Zug

Lsungen auf Seite 30

Schachserien

Weiß: Knorre, Jonas (1313)
Schwarz: Imcke, Patrick (1745)
 DVM U12 (4.1), 28.12.2009
 Englisch [A29]

1. c4 e5 2. Sc3 Sf6 3. g3 d5 4. cxd5 Sxd5 5. Lg2 Le6?! In dieser Sizilianisch-Stellung (mit vertauschten Farben) träumt Weiß davon, den Zug d2-d4 in einem Zug durchzusetzen. Deshalb ist 5. - Sb6 erforderlich, um das Feld d4 unter Kontrolle zu bekommen. Der Zug Le6 (entwickelt eine Figur!) ist jedoch so logisch, dass es sehr schwer fällt, diesen Zug als fragwürdig zu erkennen.

6. Sf3 Sc6 7. 0-0 Le7 8. d4! exd4?! Das kleinere Übel ist 8. - Sxc3 9. bxc3 e4 10. Sd2 f5.

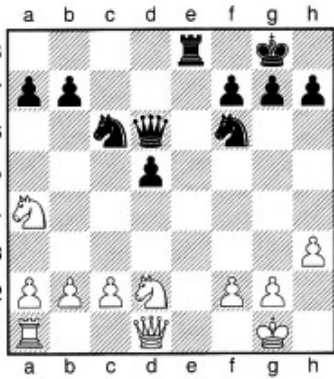
9. Sxd4 Sxd4 Weiß bleibt auch nach 9. - Sxc3 10. bxc3 Sxd4 11. cxd4 c6 12. e4 0-0 13. d5! am Drücker.

10. Dxd4 Lf6? Und hier sollte Schwarz 10. - Sxc3 11. Dxc3 Lf6 12. Db4 De7 13. Dxb7 0-0 14. Da6 Tab8 15. Dxa7 versuchen. Einen Bauern kriegt man zurück, aber der a-Bauer ist sehr gefährlich!]

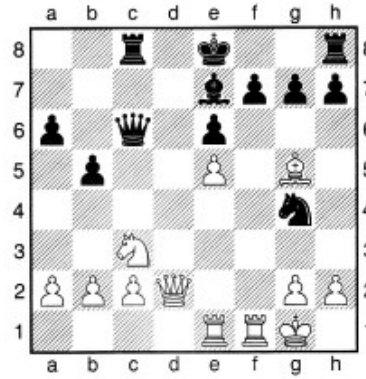


11. Weiß am Zug

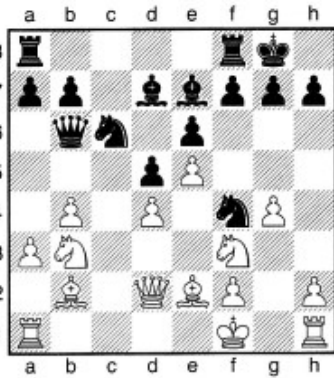
Weitere Aufgaben



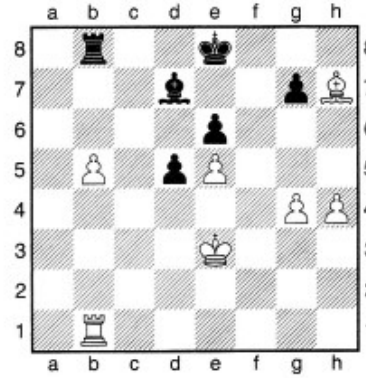
12. Schwarz am Zug



15. Schwarz am Zug

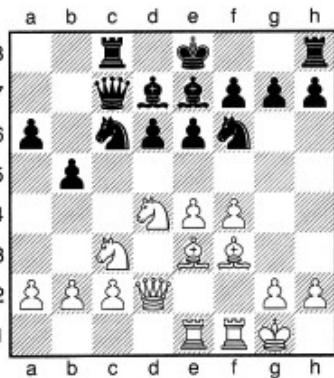


13. Schwarz am Zug



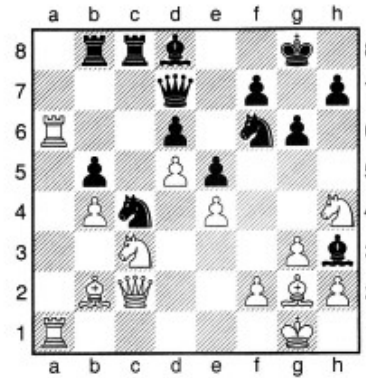
16. Schwarz am Zug

Wie soll Schwarz auf b5 schlagen?



14. Weiß am Zug

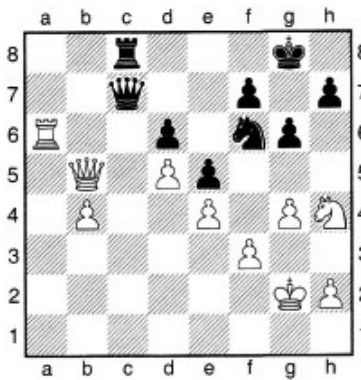
Beurteile den Partiezug 13.e5!



17. Schwarz am Zug

Lösungen auf Seite 30/31

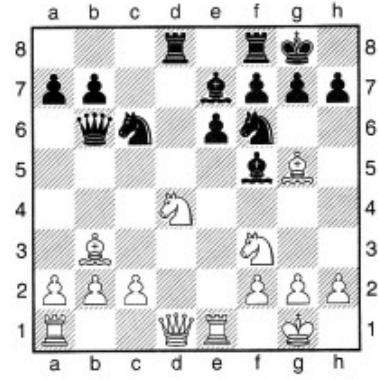
Titeldiagramm



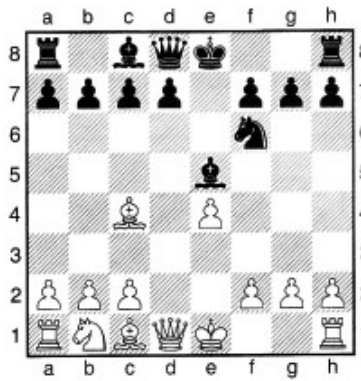
18. Schwarz am Zug ♙



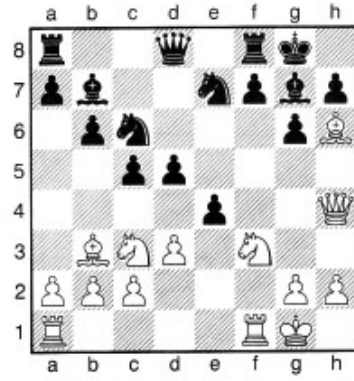
21. Weiß am Zug ♚



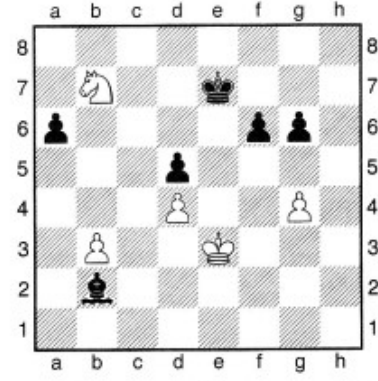
24. Weiß am Zug ♙



19. Weiß am Zug ♙

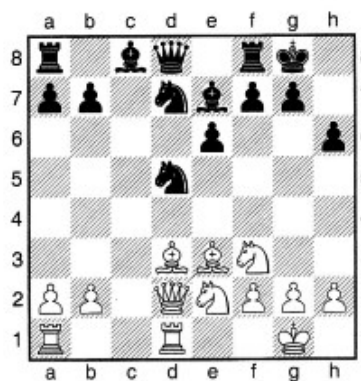


22. Weiß am Zug ♙



25. Schwarz am Zug ♙

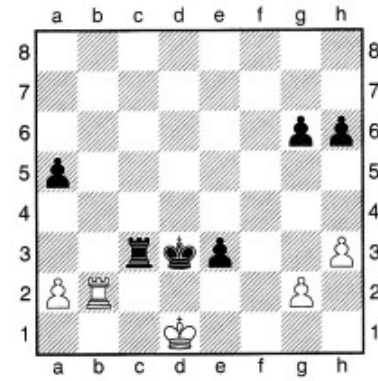
Titeldiagramm



20. Weiß am Zug ♙



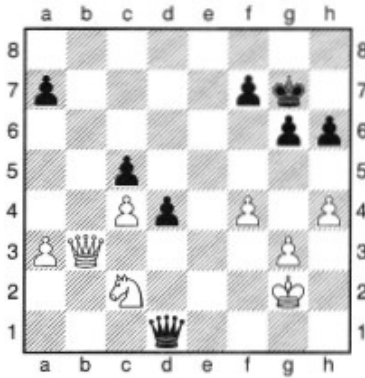
23. Weiß am Zug ♙



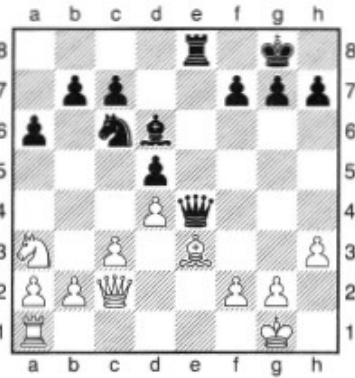
26. Schwarz am Zug ♙

Lösungen auf Seite 31

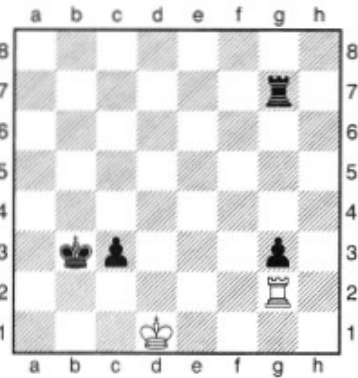
Schachserien



27. Schwarz am Zug ♚



28. Schwarz am Zug ♚



29. Schwarz am Zug ♚

- a) Schwarz gewinnt am schnellsten mit 59. - c2+.
- b) Schwarz gewinnt, indem er den g-Bauern opfert, zum Beispiel durch 59. - Ta7.
- c) Es ist ganz egal, was Schwarz spielt – beide Lösungen führen zum Gewinn.

Lösungen auf Seite 31

Lösungen DVM U12 2009

von A-Trainer FM Bernd Rosen



3 Beide Spieler haben hier den taktischen Schlag **28. - Lxh3!** übersehen. **29. Lf1 29. gxh3 Dg5+ 30. Kh2 Df4+ 31. Kg2 Dg5+** führt zum Remis durch Dauerschach. **29. - Le6 30. a4** ist immer noch besser für Weiß, aber Schwarz besitzt bessere Remischancen als nach dem Partiezug.

5 Nein, Weiß hat keine Figur eingestellt. **10. - Lxf3? 11. Lxf6 Lxd1 12. Lxg7** kostet den Th8.

6 Richtig war **41. g7! Tg8 41. - Ke7 42. Th8+-**. **42. Tg3 Ke7 43. Kh3 Kf7 44. Kh4 Txxg7** Andernfalls gewinnt Weiß mit **Kh4-h5-h6-h7**. **45. Txxg7+ Kxxg7 46. Kg5+-** Stattdessen geschah **41. f4? Ke6 42. Th7** Jetzt gewinnt Weiß das Bauernendspiel mit dem f-Bauern nicht mehr, weil sein König zu weit von dessen Schlüsselfeldern g6, f6 und h6 entfernt steht. **42. Tg3 Kf6 43. Kh3 Th8+ 44. Kg2 Tg8=**. **42. - Tg8 43. Kg3** Ein letzter Versuch war noch **43. Th5!**, aber Schwarz spielt **43. - Kf6!** (**43. - Txxg6?? 44. f5+**) **44. f5 Ta8=** Der weiße König kann nicht helfend eingreifen – die beiden blockierten Bauern sind nutzlos. **43. - Txxg6+ 44. Kf3 Tf6 45. Ta7 Kf5 46. Ta5+ Kg6 1/2-1/2**

8 **17. Dg1!** Ein toller Zug. Weiß bedroht natürlich den Ba7. Viel gefährlicher ist allerdings die Drohung **g2-g4-g5**, womit Weiß die Schwächung **h7-h6** mustergütig ausnützt. **17. - Tb7 18. g4! c5** Dieser Gegenspielversuch kommt jetzt zu spät. **19. g5 hxg5?** Der Computer findet hier noch den einzigen Zug **19. - Se4 20. gxh6 f6 -** natürlich steht Weiß auch jetzt riesig, aber Schwarz kann wenigstens noch weiter spielen. **20. Dxxg5 d4 21. Tg1 g6 22. fxxg6 fxxg6 23. Dxxg6+ Kh8 24. Lxf6+ Dxf6 25. Dh7#**

9 Morphy beendete die Partie kraftvoll mit **16. Db8+ Sxb8 17. Td8#**.

10 **8. Db3!** ging noch immer und war jetzt sogar noch stärker als einen Zug vorher: **8. - Dd7 8. - De7 9. Dxb7+-**. **9. Lxf7+! Dxf7 10. Dxb7+-**. Stattdessen geschah **8. Lb5**.

11 In der Partie verlor Weiß nach **11. Dc4?? Sxc3 12. Db4 Sxe2+** eine Figur. Stattdessen konnte er sogar entscheidend in Vorteil kommen: **11. Da4+! c6 11. - Ld7 12. De4+ Se7 13. Dxb7+-**. **12. Sxd5 Lxd5 13. Td1!** und Schwarz steht heftig unter dem Beschuss der weißen Figuren.

12 Alle (!) schwarzen Figuren stehen aktiver als ihre weißen Pendanten. Deshalb fällt die "Schwäche" des isolierten Damenbauern hier überhaupt nicht ins Gewicht. "Wer positionell im Vorteil ist, muss angreifen, andernfalls geht der Vorteil auf den Gegner über." formulierte Wilhelm Steinitz, der erste Schwachweltmeister.

Doch wo beziehungsweise was soll Schwarz hier angreifen? Vielleicht in der offenen e-Linie? Schwierig – zwar ist unser Turm dort schön postiert, aber die weiße Grundreihe ist zuverlässig geschützt, und auch ein Einbruch auf dem Feld e2 (zweite Reihe) liegt in weiter Ferne. Ein Figurenangriff gegen den weißen König ist ebenfalls schwer durchzuführen. Aussichtsreich dagegen ist der Versuch, die Abseitsstellung des Sa4 auszunutzen. Dies kann sogar auf zwei Arten geschehen:

a) **19. - b5 20. Sc3 b4 21. Se2 De5 22. Sg3 Dxb2#** gewinnt forciert einen Bauern.

b) **19. - d4** ist ebenfalls nicht schlecht. Dem Sa4 wird der Rückweg versperrt, und es droht **b7-b5** mit Figurengewinn. **20. Sf3!?** ist interessant – die Dd6 ist nicht geschützt, der Bd4 deshalb gefesselt und das Feld c3 dem Springer wieder

zugänglich. **20. - Dd5 21. b3 b5 22. Sb2 Se4#** Stattdessen geschah **19. - h6?** Schwarz verschafft sich ein Luftloch – da die weißen Schwerfiguren noch nicht wirklich mitspielen, ist das eine sehr prophylaktische Maßnahme. Schwarz verteidigt sich, anstatt anzugreifen! **20. g3?** Weiß hat den Ernst der Lage nicht erkannt und macht einen Bauernzug, der den Königsflügel weiter schwächt. **20. Sc3** würde den Springer wieder ins Spiel zurück bringen, nach **20. - d4 21. Se2 d3#** steht Schwarz allerdings immer noch besser. **20. Sf3** wäre ebenfalls sinnvoll. **20. - Se4?** Wie so oft erleichtert der Abtausch die Verteidigung. Der Sd2 steht doch nun wahrlich nicht so aktiv, dass er unbedingt beseitigt werden muss. **20. - d4! 21. Sf3 Dd5 22. b3 b5 23. Sb2 Se4 24. Sd3 Sc3 25. Sf4 Dd6 26. Dd3 Se5 27. Sxe5 Txe5#; 20. - Se5!** ist ebenfalls sehr stark. **21. Sxe4 Txe4 22. Sc3** Nun kommt der Unglücksspringer sogar mit Tempogewinn nach c3 zurück. **22. - Td4?** Der schwarze Turm verläuft sich. Und wen wundert's – gleich gerät er auch noch in eine Gabel. (**22. - Te5**) **23. De2 Se5?** **23. - De6 24. Te1 Tb4** ist noch ungefähre Ausgleich. **24. Sb5+- Dc5 25. Sxd4 Dxd4 26. c3 De4 27. Dxe4 dxe4 28. Td1+-** (Klesen, J - Dette, T; DVM U12 (6.2), 29.12.2009)

13 Die Eröffnung ist sehr günstig für Schwarz verlaufen. Anstelle des Partiezuges **15. - Sg6?** konnte sich Schwarz mit seinem Springer den wichtigen weißfeldrigen Läufer des Gegners schnappen. Das ist nicht nur strategisch sinnvoll, sondern auch taktisch gut: **15. - Sxe2! 16. Kxe2 16. Dxe2** verliert Material nach **16. - Sxb4! 17. Kg2 (17. axb4? Lb5+-) 17. - Lb5 18. Dd2 Sd3+-**. **16. - f6!** Die Öffnung der f-Linie wird Weiß nicht lange überleben. (Wastian, J - Marvani, A; DVM U12 (5.3), 29.12.2009)



14 **13. e5?! Weiß** sollte besser 13. Sb3 spielen. 13. - b4 14. Sa4 sieht dann wegen der Schwäche des Feldes b6 verächtlich aus. **13. - dxe5 14. Sxc6 Lxc6 15. Lxc6+ Dxc6 16. fxe5 Sg4** Ende der forcierten Abwicklung: Weiß hat einen schwachen Bauern auf e5, und die Diagonale a7-g1 verlangt höchste Aufmerksamkeit. Nach **17. Lg5?** (17. Lf4 mit unklarer Stellung war notwendig.) entsteht das nächste Diagramm:

15 17. - Lxg5 18. Dxc5 Dc5+ 19. Kh1 Sf2+ 20. Txf2 Dxf2 21. Tg1 0-0 0-1 (Imcke, P - Grigorian, S; DVM U12 (3.1), 28.12.2009)

16 41. - Lxb5?? Die Figuren sind nicht damit zufrieden, auf dem Schachbrett bloß zu existieren - sie wollen auch ziehen und deshalb möglichst beweglich sein! **41. - Txb5 42. Txb5 Lxb5. 42. Ld3 d4+!** Ein letzter Trick... **43. Kd2!** Darauf fällt Weiß leider nicht herein. **1-0** (Wastian, J - Marvani, A; DVM U12 (5.3), 29.12.2009)

17 Zwei Partien am Tag sind natürlich für junge Spieler sehr anstrengend, und so überrascht es nicht, dass gerade in der Schlussphase manche Partie noch kippte. Hier ein besonders extremes Beispiel: **26. - Dg4? 26. - Lxg2! 27. Sxg2 (27. Kxg2 Sxe4! 28. Dxe4 (28. Sxe4 Se3+) 28. - Sxb2+) 27. - Lb6 28. Lc1 Dh3 29. Se3 Sxe3 30. fxe3 (30. Lxe3 Sg4 31. Lxb6 Dxh2+ 32. Kf1 Txb6 33. Txb6 Txc3+).** **27. f3 Dd7 28. Lc1 Lb6+ 29. Kh1 Se3? 29. - Ld4! 30. Lxe3 Lxe3 31. Dd3 Ld4 32. T1a3 Tb7 32. - Lxg2+ 33. Sxg2 Tc4+.** **33. g4 Lxc3?** Die ganze Partie über hat sich Schwarz das Leben unnötig schwer gemacht, weil er Lh3 gespielt hat, ohne auf g2 zu tauschen. Auch hier führte 33. - Lxg2+ 34. Sxg2 Tbc7 35. Sd1 Tc4 zu einer überwältigenden Stellung. **36. Dd2 Tc2 37. De1 h5** (Auch sofort **37. - Sxg4 38. fxc4 Dxc4** ist möglich: **39. Tg3 De2 40. Dxe2 Txe2 41. Tc6 Ta8 42. Tc1 Txe4+)** **38. h3 hxg4 39. hxg4 Sxg4! 40. fxc4 Dxc4+.** **34. Txc3 Tbc7 35. Txc7 Lxg2+ 36. Kxg2 Dxc7 37. Dxb5?** Führt zum nächsten Diagramm:

18 37. - Dc1? Der weiße König ist schutzlos. Sobald es Schwarz gelingt, Dame und Turm in den Angriff zu führen, ist es um ihn geschehen. Daher gewinnt Schwarz mit **37. - Dc2+ 38. Kg3 (38. Kg1 Db1+ 39. Df1 Tc1+)** **38. - Sxe4+!** **39. fxe4 Tc3+ 40. Sf3 Dxe4 41. Df1 Df4+ 42. Kg2 Tc2+ 43. Kh1 Tc1+.)** **38. Tc6 Ta8??** Oh je - Schwarz hat am Schluss total die Übersicht verloren. **38. - Dd2+ 39. Kh3 Ta8 40. Ta6 Tc8=.** **39. Txc1 1-0** (Michels, K - Schimnatkowski, L; DVM U12 (4.3), 28.12.2009)

19 Statt des Partiezuges 7. Sc3? gewinnt **7. f4!** eine Figur: **7. - Ld6 7. - Sxe4!** **8. Dh5!+-.** **8. e5 Gabel!** **8. - Lb4+ 9. c3** Gleichzeitiger Angriff! **9. - Se4!**

hofft noch auf das Damenschach auf **h4 10. Dd5 Dh4+ 11. g3 Sxg3 12. hxg3 Dxc3+ 13. Kd1+-.** (Marvani, A - Jankir, H; DVM U12 (6.3), 29.12.2009)

20 Weiß hat einen Bauern geopfert und steht daher unter der besonderen Verpflichtung, nach Angriffszügen Ausschau zu halten. Möglich war **15. Lxh6! gxh6 16. Dxh6 S7f6** **16. - f5 17. Dxe6+-.** **17. Sg3** mit der tödlichen Drohung **18. Sh5+-.** Stattdessen geschah **15. Ld4** - Weiß verlor später. (Döpfer, A - Nguyen, H; DVM U12 (4.4), 28.12.2009)

21 16. Dxd6! cxd6 17. Sf6+ Ke7 18. Sxe4 +- (Dette, T - Ridder, D; DVM U12 (2.2), 27.12.2009)

22 Weiß hat einen mustergültigen Grandprix-Angriff gegen Sizilianisch (Lc4 nebst f2-f4-f5) gespielt und eine Gewinnstellung erreicht. Der Textzug **13. Lxg7?** ist allerdings ein Fehler. Weiß muss sofort **13. Sg5!** spielen, dann schlägt der Angriff durch: **13. - Ld4+ 13. - Sf5 14. Txf5! gxf5 15. Lxg7 Kxg7 16. Dxh7+ Kf6 17. Sxd5+ Kxg5 18. Dg7+ Kh5 19. Sf4+ Kh4 20. g3#.** **14. Kh1 Sf5 15. Txf5 gxf5 16. Lxf8 Kxf8 17. Sxd5+-.** Nach **13. Lxg7? Kxg7?** Schwarz verpasst die starke Verteidigungsressource **13. - Sf5!** **14. Dxd8 Tfxd8 15. dxe4 dxe4 16. Lf6 exf3 17. Lxd8 Txd8 18. Txf3=** Schwarz besitzt einen Bauern für die Qualität und hat sehr aktive Figuren. **14. Sg5 h6** hatte Weiß die 2. Chance zum K.O.-Schlag:

23 Weiß hat schon zwei Bauern ins Geschäft gesteckt. Dies hätte ihn veranlassen sollen, nach taktischen Möglichkeiten zu suchen, und wie so oft führt die routinemäßige Kontrolle von Schachgeboten und Schlagzügen schnell zum Erfolg: **15. Txf7+! Txf7 16. Se6+** erobert die Dame. Stattdessen geriet er nach **15. Sh3? Sf5 16. Dxd8 Taxd8 17. dxe4 Se3 18. Tfe1 d4** in eine Verluststellung. (Dette, T - Lindner, F; DVM U12 (4.2), 28.12.2009)

24 Unbedingt erforderlich war **15. Sxc6 Dxc6** Nach **15. - Txd1?** **16. Sxe7+ Kh8 17. Taxd1+-** hat Weiß zu viel Holz für die Dame. **16. De2?** Weiß unterschätzte jedoch die mit der Fesselung seines Läufers verbundene Gefahr und verlor nach **15. Le3? Lc5!** Aber nicht **15. - e5?** **16. Sxf5!** und Weiß gewinnt: **16. - Txd1 17. Lxb6 Txa1 18. Txa1 axb6 19. Sxe7+ Sxe7 20. Sxe5+-.** **16. c3 e5** eine Figur. (Dette, T - Birnkraut, T; DVM U12 (5.2), 29.12.2009)

25 **44. - f5?! 44. - La3!** stellt die unangenehme Drohung auf, den Sb7 zu fangen. Nach Tausch auf c5 entsteht immer ein einfach gewonnenes Bauernendspiel. **45. Sa5 (45. Sc5 Lxc5 46. dxc5 a5 47. Kd4 Ke6 48. c6 Kd6 49. c7 Kxc7 50. Kxd5 f5 51. g5 Kb6 52. Ke5 Kc5 53. Kf6 14 54. Kxg6 f3 55. Kh7 f2 56. g6 f1D+-;**

45. Kd3 Lb4). **45. gxf5 gxf5 46. Sc5 a5 47. Sb7 Lc3 48. Kf4 Kf6 49. Sd6 Lxd4 50. Sxf5 Le5+ 51. Kg4 d4 52. Sh4 Ke6 53. Sf3 d3 54. Sd2 Kd5 55. Kf3 Kd4 56. Sb1 Ld6 57. Kf2 Lf4 58. Kf3 Lg5 59. Kf2 Lh4+ 60. Kf3** Zu unserer großen Überraschung bot Schwarz hier Remis an... **60. - Le1** gewinnt sofort, da Weiß im Zugzwang ist. **61. Kg2 (61. Sa3 Kc3+-)** **61. - d2+-]** $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ (Tünte, M - Schimnatkowski, L; DVM U12 (2.3), 27.12.2009)

26 67. - e2+! So geht es am schnellsten: Schwarz wickelt in ein gewonnenes Bauernendspiel ab. **68. Txe2 Tc1+ 69. Kxc1 Kxe2 70. Kc2** Auch nach **70. g4** gewinnt Schwarz den Wettlauf der Bauern klar: **70. - Kf3 71. Kc2 Kg3 72. Kb3 Kxh3 73. Ka4 Kxg4 74. Kxa5 h5 75. Kb6 h4 76. a4 h3 77. a5 h2 78. a6 h1D.** **70. - Kf2 71. Kb3 Kxg2 72. Ka4 Kxh3 73. Kxa5 g5 74. Kb5 g4 75. a4 g3 76. a5 g2 77. a6 g1D 0-1** (Suer, M - Imcke, P; DVM U12 (2.1), 27.12.2009)

27 51. - De2+ Nach einem Figureneinsteller hat Schwarz sehr geschickt die Dame aktiviert. Glücklicherweise in den gereteten halben Punkt kam ihr gar nicht der Gedanke, dass der Bauer hier stärker ist als der Springer: **51. - d3? 52. Db2+ Kh7 53. Se3+-.** **52. Kh3 52. Kg1 d3 53. Dc3+ Kh7 54. De1 Dxe1+ 55. Sxe1 d2+-.** **52. - Df1+? 52. - d3! 53. Dc3+ (53. Se1 Dxe1 54. Dxd3 Dh1+ 55. Kg4 h5+ 56. Kg5 f6#)** **53. - Kh7 54. Df6 Kg8! 55. Dd8+ Kg7+-.** **53. Kh2 53. Kg4 f5#.** **53. - Df2+ 54. Kh1 Df1+ 54. - De2!** gewinnt immer noch - der weiße Springer steht einfach zu schlecht! **55. Db2 Dxc4 56. Kg1 Dc2+-.** **55. Kh2 Df2+ 56. Kh3 Df1+ 57. Kh2 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$** (Jankir, D - Döpfer, A; DVM U12 (6.4), 29.12.2009)

28 17. - De6? Schade - Schwarz verpasst die Möglichkeit, in ein nahezu gewonnenes Endspiel überzuleiten: **17. - Lxa3! 18. Dxe4 Txe4 19. bxa3 Sa5 20. Tb1 b6 [ΔSc4]** Der Springer ist dem Läufer hier haushoch überlegen, die weiße Stellung ist ohne jede Perspektive. (Paulsen, A - Schimnatkowski, L; DVM U12 (1.4), 27.12.2009)

29 Richtig ist Antwort b): **59. - Ta7! 60. Txc3 Kb2 61. Tg2+ Kb1** gewinnt ganz einfach. In der Partie gewann **59. - c2+?** nach **60. Txc2? g2 0-1** ebenfalls ganz schnell. Weiß versäumt es allerdings, sich an den Strohalm "Patt" zu klammern, der sich hier als erstaunlich tragfähig erweist: Nach **60. Kc1!** kann Schwarz nicht mehr gewinnen: **60. - Tg8** Auch **60. - Kc3 61. Txc3+ Txc3** führt zum Patt; **60. - Td7 61. Txc3+-;** ebenfalls vergeblich ist der Versuch **60. - Kc4!** **61. Kxc2 Kd4 62. Kd2 Ke4 63. Ke2 Kf4 64. Kf1 Ta7 65. Tb2=.** **61. Tg1! g2 62. Txc2! Txc2** Patt.

(Marvani, A - Jankir, H; DVM U12 (6.3), 29.12.2009)