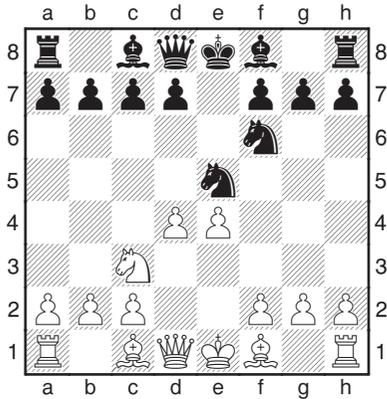
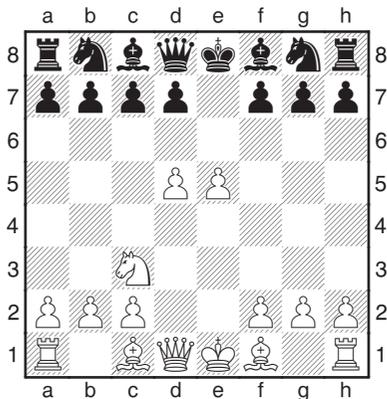


Ein dubioses Figurenopfer im Vierspringerspiel

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♘xe5
♘xe5 5.d4



A) 5...♘c6 (5...♘eg4? 6.e5) **6.d5 ♘e5**
Hier wäre **6...♘b4!**? eine interessante
Möglichkeit, die Figur unter günstigen
Umständen zurück zu geben, z.B.
7.dxc6 ♘xe4 8.♖d4 ♖e7 9.♙e3 ♘xc3
10.bxc3 ♙d6 11.cxd7+ ♙xd7 12.♙d3
0-0 13.♖e4 ♖xe4 14.♙xe4 ♖ab8 15.0-0-0;
Von **6...♘b8?** dagegen ist abzuraten:
7.e5 ♘g8



Das wäre eine wirklich kuriose Stellung!
8.d6! dürfte auch jetzt das stärkste

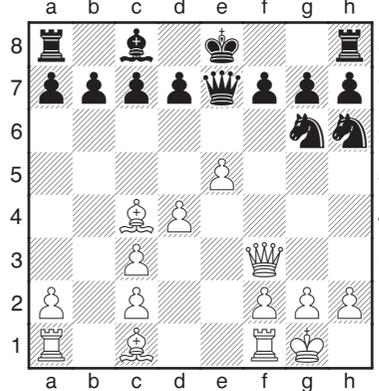
sein: 8...cxd6 9.exd6 ♖f6 (9...♖a5
10.♙b5 a6 11.0-0! axb5 12.♖e1+ ♘d8
13.♙g5+ f6 14.♖e2 ♙xd6 15.♖e8+ ♘c7
16.♘d5+ ♘c6 17.♖xc8+ ♙c7 18.♙f4 d6
19.♖e6 ♘xd5 20.♖d1+ ♘c4 21.♖e4+
♘c5 22.♙e3+ ♘c6 23.♖xd6+ ♘xd6
24.♖e6#) 10.♘b5 ♘a6 11.♙c4 wird
von Houdini bereits als Gewinnstellung
für Weiß angesehen. In der Tat hat
Schwarz keinen vernünftigen Zug mehr,
z.B. 11...♘h6 12.0-0 g6 13.♖e2+ ♘d8
14.♖e1 ♙g7 15.♖e7+ ♖xe7 16.dxe7+
♘e8 17.♘d6#.

7.f4 ♘g6 8.e5 ♘g8 9.d6 cxd6 10.exd6
♖f6 11.♘b5 ♘d8 12.♙e3 ♘h6 13.♖d2
b6 14.0-0-0

Wieder ist eine für Weiß durchaus
spielbare Stellung entstanden:
14...♘g4 15.g3 ♙b7? 16.♘xa7! ♙xh1
17.♙xb6+ ♘e8 18.♖e1+ ♙e7 19.♙b5
♙b7? 20.dxe7+.

B) 5...♘g6 6.e5 ♘g8
6...♖e7?! erschwert die schwarze
Entwicklung nur – der ♘f6 muss
anschließend doch nach g8 zurück.
7.♙e2 ♘g8 8.0-0 f6? 9.♘d5! (9.f4?
geschah in der Partie Sergeev-
Tsukanov, Russland 2005. Weiß (ELO
über 2400) gewann allerdings auch
diese Partie gegen den rund 600
Punkte schwächeren Gegner. 9...d6
10.f5 dxe5 11.fxg6 hxg6 12.♙d3 f5
13.♖f3 e4 14.♖g3 exd3 15.♘d5 ♖d6
16.♘xc7+ ♘d7 17.♙f4 ♖xd4+ 18.♘h1
dxc2 19.♘xa8 ♙d6 20.♖ac1 ♙xf4
21.♖xf4 ♖d1+ 22.♖f1 ♖d6 23.♖xd6+
♘xd6 24.♖xc2 ♘f6 25.♖d1+ ♘d5
26.♘c7 ♙e6 27.♘xd5) 9...♖d8 10.♙d3

c6 11.♖h5+-.
7.♙c4 ♙b4 8.♖f3 ♖e7 9.0-0 ♙xc3
10.bxc3 ♘h6



Der Vorschlag von Houdini lautet nun
11.g3 0-0 12.♙xh6 gxh6 13.h4 ♖e8
Oder 13...d6 14.h5 ♘h8 15.♖ab1 dxe5
16.♖fe1 und auch hier ist die Mehrfigur
kaum spürbar: 16...♖e8 17.♖xe5 ♖f8
18.♖e4 ♖xe5 19.♖xe5 ♖d6 20.♖e8+
♘g7 21.♖e1 c6 22.♙d3 ♖d5 23.g4 ♖g5
24.♖e3 ♙xg4 25.♖xa8 ♙f3+ 26.♘f1.
14.a4
Mit nur leichtem Vorteil für Schwarz,
der wegen der Bedrohung von f7 nicht
so ohne weiteres die Entwicklung
abschließen kann, z.B.
14...d6?! 15.exd6 cxd6 16.♖ae1
♖f8? 17.♖xf7+ ♖xf7 18.♖xe8+ ♘g7
19.♙xf7 ♘xf7 20.♖e3±

Tipps für Weiß:

Die Idee der Variante besteht nicht
darin, die Figur so schnell wie möglich
zurück zu gewinnen. Gestützt auf
das starke Zentrum kann er vielmehr
für einen sehr langen Zeitraum die
Entwicklung der schwarzen Figuren
erschweren. Weil immer irgendwelche
Figuren noch auf der Grundreihe
herumstehen kommt Schwarz nicht so
einfach zur Rochade. Dann muss er
allerdings auf die Öffnung der e-Linie
aufpassen, auch die Bedrohung des
Punktes f7 kann eine Rolle spielen.

Wenn Weiß seinen d-Bauern bis nach
d6 vorstoßen kann, sollte er das auf
jeden Fall tun. Es ergeben sich viele
Angriffsmotive, und der Lf8 kann sein
Ausgangsfeld nicht verlassen.

Tipps für Schwarz:

Grundsätzlich hat Schwarz zwei
Optionen: Entweder kassiert er die
Figur und will damit irgendwann, wenn
alle Stürme überstanden sind, die
Partie gewinnen. Dann sollte er sich
für die Variante B) entscheiden. Oder
er ist bereit, die Figur im geeigneten
Moment unter günstigen Umständen
zurück zu geben – dann sollte er sich
für Variante A) entscheiden und auf
den Zug 6...♙b4!? setzen. Viel mehr
als die etwas bessere Bauernstellung
darf er dann allerdings nicht erwarten.

