



LEKTION 1

Inhalt

Einführung

Partie mit Aufgaben

Partie mit Lösungen

Sehr geehrte Teilnehmer,

ein herzliches Willkommen zu Ihrem Chess960-Kurs der Chess Tigers Universität!

In den kommenden 40 Lektionen werden Ihnen GM Klaus Bischoff, IM Dr. Erik Zude und Mike Rosa hochklassige Chess960-Partien aus der aktuellsten Turnierpraxis zeigen und Sie dabei immer wieder auffordern, selbst zu entscheiden, wie Sie spielen würden. Zunächst erhalten Sie die Partie mit Aufgaben an den entsprechenden Stellen und im Anschluss die vollständig analysierte Partie mit den Lösungen.

Wer glaubt, es sich einfach machen zu können, indem er stets für den gespielten Partiezug votiert, wird des Öfteren eine Überraschung erleben, denn auch die besten Spieler der Welt irren sich ab und an.

Uns geht es hauptsächlich darum, dass die Studierenden nicht nur Züge verstehen lernen und Probleme lösen, sondern ganze Partien als Einheit begreifen und im praktischen Turniergehehen erfolgreich anwenden können.

Von den 2er-, 3er- oder 4er-Fragetypen können eine oder mehrere Antworten zutreffen, ja sogar alle oder auch mal keine richtig sein!

In Bälde wird auf der Homepage der Chess Tigers (www.chesstigers.de) auch ein **Partie-Simulator** online angeboten, mit dem Sie das Quiz (Test) mit persönlicher Bewertung der Ergebnisse schneller checken und memorieren können. Doch ohne das eigene Studium der Lösungen und Lösungswege ist das natürlich nicht effektiv!

Machen Sie sich also immer eigene Gedanken und lassen Sie den Computer aus, denn erstens lernen Sie dadurch nichts, und zweitens irren sich die Schachprogramme öfter, als man glauben mag. Simulieren Sie die Aufgabe, als wenn es Ihre eigene Partie wäre. 45 bis 60 Minuten - je nach Länge der Partie - sind eine angemessene Zeit, die Sie insgesamt für das Lösen der Aufgaben aufwenden sollten.

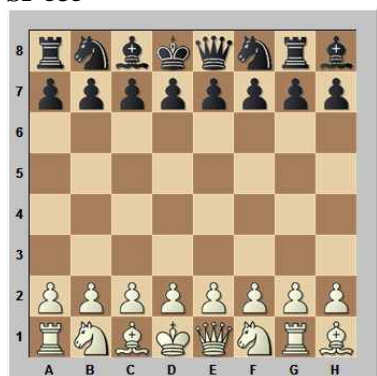
Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und Freude an diesem Kurs!

Ihre Chess Tigers Universität

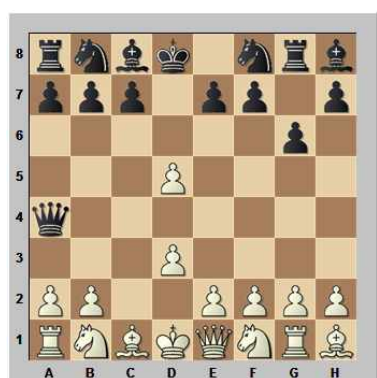


Viswanathan Anand 2815
Levon Aronian 2800
 CCM7 - FiNet Chess960 Rapid
 World Championship
 Finale (4), 2007

SP 535



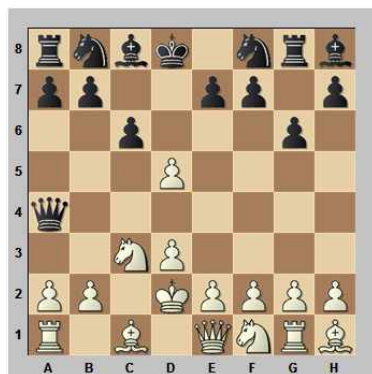
1.c4 g6 2.d3 d5 3.cxd5 ♔a4+



Aufgabe 1
 Wie sollte Weiß auf das Schachgebot reagieren?

- a). 4.♔d2
- b). 4.b3
- c). Weiß kann getrost aufgeben, da er deutlich in Nachteil gerät.

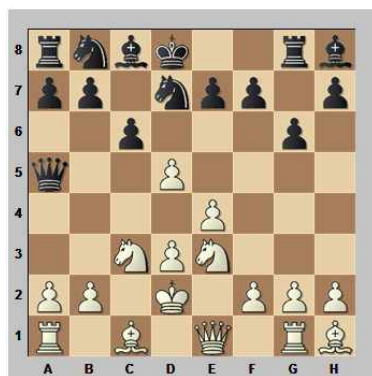
4.♔d2 c6 5.♘c3



Aufgabe 2
 Die Dame ist angegriffen. Wie sollte Schwarz reagieren?

- a). 5...♙xc3+, um den Bauer sofort zurückzugewinnen.
- b). 5...♗a5, um den langen Läufer zu behalten.

5...♗a5 6.e4 ♞fd7 7.♞e3



Aufgabe 3
 Schwarz will unbedingt ♞c4 verhindern. Welcher Zug ist dafür besser geeignet?

- a). 7...♞e5
- b). 7...b5
- c). 7...cxd5

7...b5 8.♔e2 ♙a6 9.♞cd1 ♗c7
 10.g3 b4 11.f4 cxd5

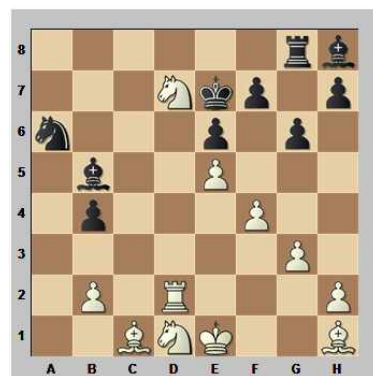
12.♞xd5 ♗c2+ 13.♗d2 ♙xd3+
 14.♔e1 a5



Aufgabe 4
 Weiß steht besser, doch wie kann er das beweisen?

- a). 15.e5
- b). 15.♗xc2
- c). 15.♞1e3

15.e5 ♙a6 16.♞g2 16...♗xd2+
 17.♞xd2 ♙b5 18.a3 e6
 19.axb4 axb4 20.♞xa6 ♞xa6
 21.♞b6 ♔e7 22.♞xd7



Aufgabe 5
 Wie sollte Schwarz nun reagieren?

- a). 22...♙xd7
- b). 22...♗c8
- c). Gibt es gar noch eine dritte Alternative?



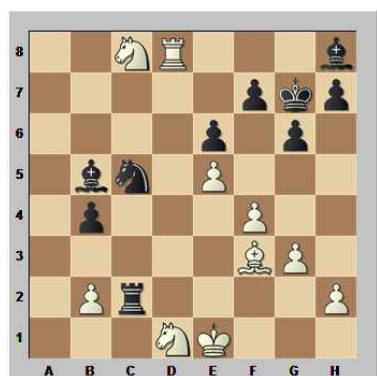
22...♖c8 23.♘b6 ♜xc1 24.♙b7
♘c5



Aufgabe 6
Die Lage ist heikel. Wie muss Weiß fortsetzen?

- a). 25.♙a8
- b). 25.♘c8+
- c). 25.♙f3

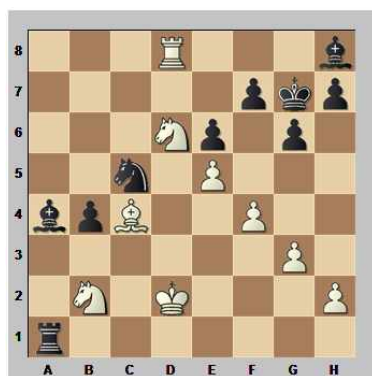
25.♘c8+ ♔f8 26.♞d8+ ♔g7
27.♙f3 ♜c2



Aufgabe 7
Wie muss Weiß nun spielen?

- a). 28.♘d6
- b). 28.♘f2

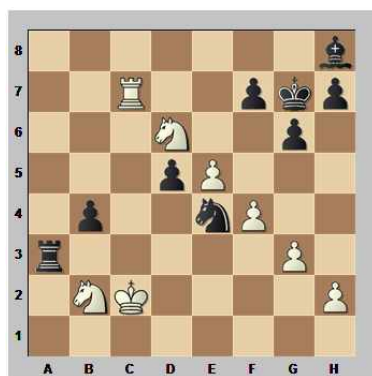
28.♘f2 ♜xb2 29.♘d6 ♜b1+
30.♘d1 ♙a4 31.♙d2 ♜b3
32.♙e2 ♜a3 33.♙c4 ♜a1
34.♘b2



Aufgabe 8
Schwarz hat zwar einen Bauer mehr, doch er muss sich vorsehen, dass er den ♙h8 nicht verliert. Wie setzen Sie fort?

- a). 34...♙b3
- b). 34...♘b3+
- c). 34...♙c6

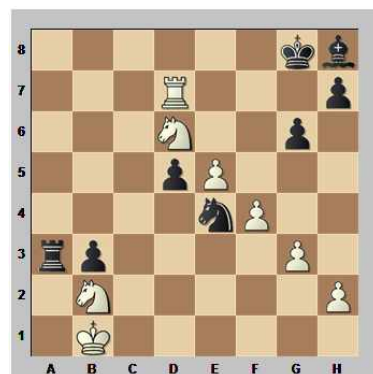
34...♙c6 35.♜c8 ♘e4+ 36.♙c2
♙d5 37.♙xd5 exd5 38.♜c7
♜a3



Aufgabe 9
Weiß kann sich auf f7 bedienen, doch wie ist es richtig?

- a). 39.♜xf7, um gleichzeitig Schach zu bieten.
- b). 39.♘xf7, um mit einen Springerabzug zu drohen.

39.♜xf7+ ♔g8 40.♞d7 40...b3+
41.♙b1



Aufgabe 10
Mit einem Remis wäre Schwarz in dieser Stellung sehr zufrieden gewesen. Sehen Sie, wie sich das erzwingen lässt?

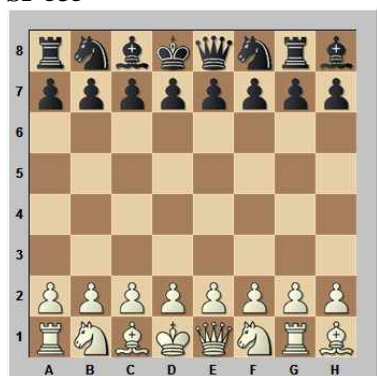
- a). 41...♘d2+
- b). 41...♘c3+
- c). 41...♙g7

41...♘c3+ 42.♙c1 ♜a2 43.♜c7
d4 44.♘dc4 ♙g7 45.♜c8+ ♙f8
46.♜b8 ♔g7 47.♜xb3 ♘d5
48.♜b5 ♘e3 49.♙b1 ♜a4
50.♘xa4 ♘xc4 51.♜b7+ ♔h6
52.♙c2 ♘a5 53.♜b5 1-0

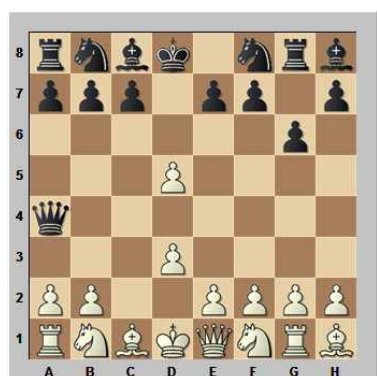


Viswanathan Anand 2815
Levon Aronian 2800
 CCM7 - FiNet Chess960 Rapid
 World Championship
 Finale (4), 2007

SP 535



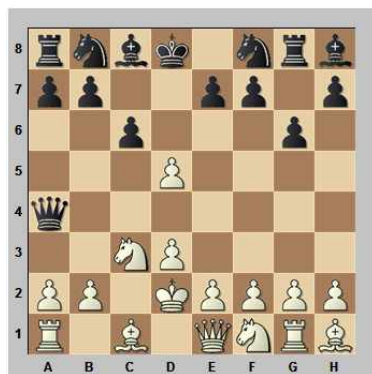
1.c4 g6 2.d3 d5!? Ein Bauernopfer im zweiten Zug kommt auch beim Chess960 nur sehr selten vor. **3.cxd5 ♖a4+**



Aufgabe 1
 Wie sollte Weiß auf das Schachgebot reagieren?

- a). 4.♔d2
- b). 4.b3
- c). Weiß kann getrost aufgeben, da er deutlich in Nachteil gerät.

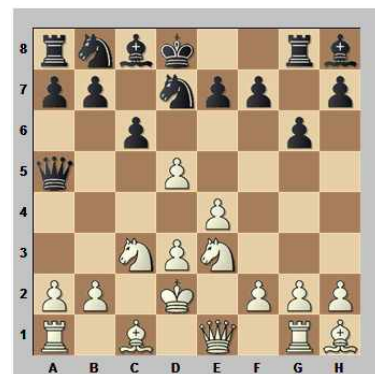
Weiß hat nur eine sinnvolle Möglichkeit und die lautet **4.♔d2**. Erstens bringt man einen Weltmeister nicht nach 3 Zügen zur Aufgabe und zweitens würde 4.b3?? nach 4...♖d4+ Material kosten. **4...c6 5.♗c3**



Aufgabe 2
 Die Dame ist angegriffen. Wie sollte Schwarz reagieren?

- a). 5...♗xc3+, um den Bauer sofort zurückzugewinnen.
- b). 5...♖a5, um den langen Läufer zu behalten.

5...♖a5!? Aronian möchte seinen Läufer nicht abtauschen, was er später möglicherweise bereute. Mit 5...♗xc3+ 6.bxc3 cxd5 konnte Levon den Bauern sofort zurückgewinnen und hätte damit auch den Geschmack der Schachprogramme getroffen. Doch auch sein Zug hat gewisse Vorteile, die nicht von der Hand zu weisen sind. Generell konnten Sie an dieser Aufgabe sehen, wie schwer die Entscheidung fallen kann, obwohl nur zwei Züge zur Auswahl stehen. **6.e4 ♗fd7 7.♗e3**



Aufgabe 3
 Schwarz will unbedingt ♗c4 verhindern. Welcher Zug ist dafür besser geeignet?

- a). 7...♗e5
- b). 7...b5
- c). 7...cxd5

7...b5?! Damit war Aronian nach der Partie gänzlich unzufrieden, denn es gab Besseres. Verständlich, dass er ♗c4 verhindern will, aber dafür war 7...cxd5! die richtige Wahl. Nach 8.♗exd5 kann er mit 8...e6 fortsetzen. Und falls 9.♗f4, dann 9...♗c6 nebst 0-0. Für den Bauern hat er reichlich Kompensation. Dagegen ist 7...♗e5? nicht empfehlenswert, da Weiß mit Tempogewinn 8.f4 antwortet. Alternativ kommt auch zunächst das entfesselnde 8.♔c2!? in Betracht und Weiß stünde gut. 8.♔e2 ♗a6 9.♗cd1 ♖c7 10.g3 b4 11.f4 cxd5 12.♗xd5 ♖c2+ Auch so gewinnt Schwarz den Bauer zurück, aber es wird Ärger auf der langen Diagonale geben. **13.♖d2 ♗xd3+ 14.♔e1 a5** Nach 14...♗a6 15.e5 ♖c8 16.♗1e3 ♖xd2+ 17.♗xd2 hat Schwarz mit dem ♗b4 große Schwierigkeiten.



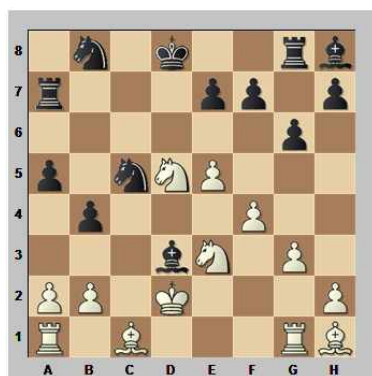


Aufgabe 4

Weiß steht besser, doch wie kann er das beweisen?

- a). 15.e5
- b). 15.♖xc2
- c). 15.♗1e3

15.e5! Vishy schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe. Er öffnet seine lange Diagonale und stellt gleichzeitig den ♗h8 kalt. Wer zunächst mit 15.♖xc2!? ♗xc2 und dann 16.e5± fortsetzen wollte, hat die Idee verstanden und darf die Aufgabe ebenfalls als gelöst betrachten. Dagegen gehen die Anhänger von 15.♗1e3? leer aus, denn es folgt einfach ♖xd2+ und Weiß muss mit dem König zurückschlagen. 16.♗xd2 (16.♗xd2? ♗xb2-+) Nach 16...♗c5! 17.e5, was ironischerweise nun erzwungen ist, folgt 17...♖a7♠, und es ist der Schwarze, der besser steht, da Weiß einige Zeit brauchen wird, seine schlecht koordinierten Figuren zu sortieren.



Analysediagramm

15...♖a6 16.♖g2?! Vielleicht zu originell. Das einfache 16.♗f2 war gut genug. Aber Vishy wollte seine Türme so schnell wie möglich ins Spiel bringen. **16...♖xd2+ 17.♖xd2 ♗b5 18.a3** Es muss schnell gehen. Der weiße Vorteil ist keineswegs so stabil, wie er aussieht. Schwarz droht, sich mit f6 zu befreien. **18...e6 19.axb4!?** Das Ausrufezeichen ist für den Mumm! **19...axb4** Nach 19...exd5 20.bxa5 d4 21.♖xd4∞ sieht mein Rechner Ausgleich. Mir fällt es indes schwer, eine korrekte Stellungseinschätzung abzugeben. **20.♖xa6 ♗xa6 21.♗b6 ♗e7 22.♗xd7**



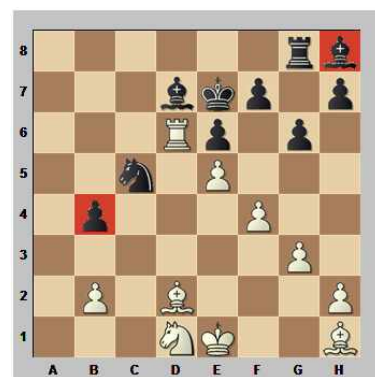
Analysediagramm

Aufgabe 5

Wie sollte Schwarz nun reagieren?

- a). 22...♗xd7
- b). 22...♖c8
- c). Gibt es gar noch eine dritte Alternative?

Nein, eine dritte sinnvolle Fortsetzung hat Schwarz nicht zur Verfügung. Sie mussten sich also zwischen a oder b entscheiden. **22...♖c8!** Richtig, Schwarz muss angesichts des schlechten Läufers so aktiv wie möglich spielen! Das automatische Zurückschlagen 22...♗xd7? ist schlecht, denn es folgt 23.♖d6!, worauf 23...♗c5 noch das Beste ist. 23...♗c7?! verliert ersatzlos den ♗b4. 24.♖b6 f6 25.exf6+ ♗xf6 26.♖xb4±; Und 23...♗b5? ist noch schlechter, da sich Weiß mit 24.♖b6 ♖b8 25.♗b7!! alsbald nicht nur den Bauer abholt sondern zudem auch noch überwältigenden positionellen Vorteil erlangt. 25...♗c7 (25...♗d7 26.♗e3! ♗c7□ 27.♗c5+ ♗d8 28.♗e3!+-) 26.♗d2+-; 24.♗d2±



Analysediagramm



Schwarz wird neben dem Kampf um den schwachen $\Delta b4$ immer das Problem mit dem $\Delta h8$ haben. Während Computer noch hoffen, ist so eine Stellung für einen Menschen kaum haltbar - und schon gar nicht gegen einen Viswanathan Anand! **23. $\Delta b6$ Rxc1 24. $\Delta b7$ $\Delta c5$**



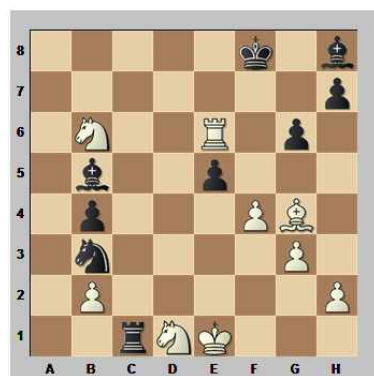
Aufgabe 6

Die Lage ist heikel. Wie muss Weiß fortsetzen?

- a). 25. $\Delta a8$
- b). 25. $\Delta c8+$
- c). 25. $\Delta f3$

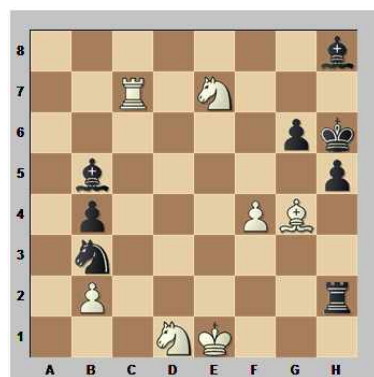
25. $\Delta c8+$! Bei 25. $\Delta f3$? gilt der Spruch: Idee gut, Ausführung mangelhaft! Weiß will den Läufer retten und zugleich den $\Delta d1$ decken. Funktioniert aber leider nicht wegen 25... $\Delta b3!$. (Dagegen kann Schwarz nach 25... $\Delta d3+$? 26. Rxd3! $\Delta xd3$ 27. $\Delta d2$ Rxd1+ 28. $\Delta xd1$ froh sein, dass Weiß nach 28... $\Delta a6$ =mittel f7-f6 immer rechtzeitig den $\Delta h8$ ins Spiel bringen kann, bevor Weiß an den $\Delta b4$ herankommt. Die Stellung ist ausgeglichen.) 26. Rd6 ($\leq 26. \text{Rf2}$ $\Delta d4!-+$ und es droht $\Delta xf3$ nebst Rc6 und Springerverlust. Zudem hat es Schwarz ge-

schafft, die Initiative an sich zu reißen. In Kürze folgt noch das befreiende f7-f6 und der Nachziehende steht glatt auf Gewinn.) 26...f6 27. $\Delta g4$ □ Sonst gehen die Lichter noch schneller aus. 27...fxe5 28. Rxe6+ $\Delta f8$



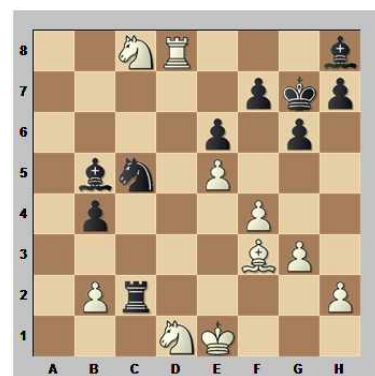
Analysediagramm

29. Rd6 (Nach 29.fxe5? bricht die weiße Verteidigung endgültig zusammen. 29...h5! 30. $\Delta h3$ (30. $\Delta f3$ $\Delta d4-+$) 30... Rc2 31. $\Delta f1$ $\Delta d4-+$ $\Delta \Delta f3\#$) 29...exf4 30. Rd8+ $\Delta g7$ 31. gxf4 Rc2 Weiß hat einfach zu viele Schwächen. Da hilft auch das kreative 32. $\Delta d5!$? nicht mehr, denn Schwarz hat noch mehr Asse im Ärmel: 32...h5! 33. Rc8! (33. $\Delta f3$? $\Delta d4-+$) 33... Rhx2 34. Rc7+ $\Delta h6$ 35. $\Delta e7!$ Nette Idee, gell?)



Analysediagramm

Doch Schwarz mimt mit 35... $\Delta c4!$ doch noch den Spielverderber und steht nun endgültig auf Gewinn. 36. Rxc4 hxg4-+; Deckt Weiß den $\Delta d1$ nicht mit dem Läufer, dann ist es für Schwarz noch einfacher. Daher kommt 25. $\Delta a8$?? schon mal gar nicht in die Tüte, denn 25... $\Delta d3+$ 26. Rxd3 $\Delta xd3$ 27. $\Delta d2$ wird dieses Mal mit 27... Ra1-+ widerlegt. 25... $\Delta f8$ 26. Rd8+ $\Delta g7$ 27. $\Delta f3$ Rc2



Aufgabe 7

Wie muss Weiß nun spielen?

- a). 28. $\Delta d6$
- b). 28. $\Delta f2$

28. $\Delta f2$ □ Das ist der einzig gute Zug. Dagegen würde Schwarz nach 28. $\Delta d6$? $\Delta d3+$ 29. $\Delta f1$ $\Delta xe5+$ einen Bauer gewinnen. 30. $\Delta xb5$ $\Delta xf3\#$ **28... Rxb2 29. $\Delta d6$ Rb1+ 30. $\Delta d1$ 30. $\Delta d2$** sieht gut aus, behauptet mein Rechner. Aber die mögliche Zugwiederholung nach 30... Rb2+ 31. $\Delta e1$ Rb1+ 32. $\Delta d2$ Rb2+ 33. $\Delta e1$ kam natürlich nicht in Frage. **30... $\Delta a4$ 31. $\Delta d2$ Rb3 32. $\Delta e2$ Ra3 33. $\Delta c4$ Ra1 34. $\Delta b2$**





Analysediagramm



Aufgabe 8

Schwarz hat zwar einen Bauer mehr, doch er muss sich vorsehen, dass er den ♔h8 nicht verliert. Wie setzen Sie fort?

- a). 34...♗b3
- b). 34...♘b3+
- c). 34...♙c6

34...♙c6? Danach gewinnt Weiß völlig die Oberhand, wie wir sehen werden. ♘34...♗b3 ist die Lösung in schlechter Stellung, die Schwarz jedoch bessere Überlebenschancen bietet, als die anderen Möglichkeiten. Spaß macht es dem Schwarzen nach 35.♗e3! ♙xc4 36.♘bxc4± sicherlich auch nicht, aber immerhin muss Weiß irgendwann mal den ♗b4 abholen, was dem Nachziehenden die Möglichkeit bieten könnte, das Dilemma mit dem ♔h8 zu lösen und ums Remis zu kämpfen.

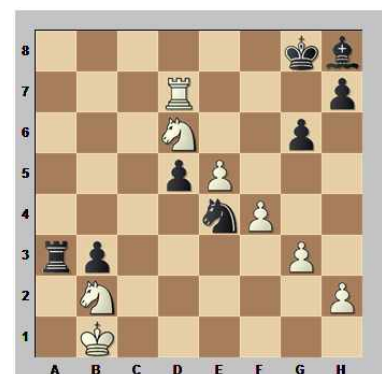
Dagegen ist 34...♘b3+? völlig ungeeignet. Man sehe 35.♙xb3 ♙xb3 36.♘d3+- und Weiß kassiert den ♗b4 quasi im Vorübergehen ein, ohne sein Spiel gegen den schwarzen König unterbrechen zu müssen. z. B. 36...♙a2+ 37.♗e3 h5 (37...♙xh2?? 38.♘e4!+-) 38.♘xb4 Schwarz kann nur tatenlos zuschauen, wie Weiß sich perfekt formiert. 38...♙a7 39.♘c6 ♙a3 (39...♙a2 40.♙d7+-) 40.♘e8+ ♗h7 41.♙d3! ♙a8 42.♘c7 ♙c8 43.♙d7+- 35.♙c8 ♘e4+ 36.♗c2 ♙d5 37.♙xd5 exd5 38.♙c7?! 38.f5!? war interessant. Nach 38...h5 39.f6+ ♗h7 40.♘xf7 muss Schwarz den Läufer spucken, wie es so unschön im Schachjargon heißt. 40...♙xf6 41.exf6 ♘xf6 Der technische Job nach 42.♗b3 ist aber gar nicht so einfach. 38...♙a3

Aufgabe 9

Weiß kann sich auf f7 bedienen, doch wie ist es richtig?

- a). 39.♙xf7, um gleichzeitig Schach zu bieten.
- b). 39.♘xf7, um mit einem Springerabzug zu drohen.

39.♙xf7+ ist der richtige Zug. Natürlich nicht 39.♘xf7?? wegen 39...♙c3+ 40.♙xc3 bxc3+- und Weiß verliert einen seiner Springer. 39...♗g8 40.♙d7 Vishy hat den Bauer zurück, und der ♔h8 ist immer noch im Gefängnis. Aber jetzt ist der b-Bauer plötzlich gefährlich. 40...b3+ 41.♗b1

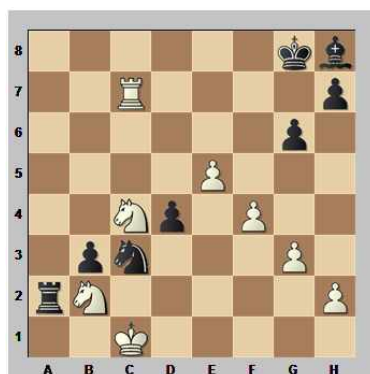


Aufgabe 10

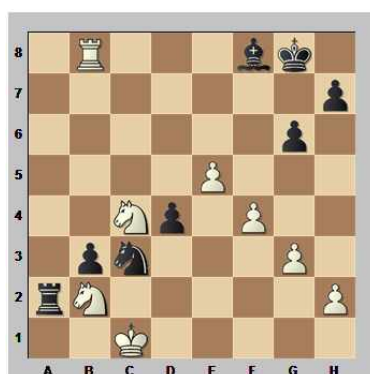
Mit einem Remis wäre Schwarz in dieser Stellung sehr zufrieden gewesen. Sehen Sie, wie sich das erzwingen lässt?

- a). 41...♖d2+
- b). 41...♖c3+
- c). 41...♙g7

41...♖c3+?! Levon findet nicht den optimalen Weg. Dagegen war mit 41...♖d2+! = der Ausgleich sicher. Nach 42.♔c1 ♕f3! muss Weiß die Mattdrohung auf a1 bedienen. 43.♖d3 Das Schach auf d8 würde die Entscheidung nur aufschieben. (43.♔d1 ♖a2 44.♖d8+ ♔g7 45.♖d7+ ♔g8=) 43...♖a2! Jetzt hängt der Bauer h2 und auch ♖c2+ ist unangenehm. Beides lässt sich nicht verhindern. 44.♖c7 (44.h4 ♖c2+ 45.♔d1 (45.♔b1?? ♖d2+ 46.♔a1 ♖a2#) 45...♖d2+ 46.♔c1 ♖c2+ =) 44...♖xh2 45.♖c8+ ♔g7 46.♖c7+ =; Dagegen wäre der Versuch, dem Läufer Leben einzuhauchen ein klarer Fehler. 41...♙g7? 42.♕xe4 dxe4 43.♖d4± und Weiß verfügt bald über einen gesunden Mehrbauer und wird danach versuchen, sich auch den b-Bauer zu schnappen, der auf b3 nicht vom eigenen Läufer gedeckt werden kann. 42.♔c1 ♖a2 43.♖c7!± Da Schwarz nun keine konkreten Drohungen schaffen kann, sind die weißen Gewinnchancen höher zu bewerten. 43...d4 44.♖dc4



44...♙g7?! 44...d3! war besser. Nach 45.♖b7 (45.♖c8+ ♔g7 46.e6 ♕e4 47.♖xd3 ♖c2+ 48.♔d1 ♖xh2±) hat Schwarz 45...♕e4! mit der Drohung ♖a1#. 45.♖c8+ ♙f8 46.♖b8 Jetzt hat Weiß die Stellung endgültig im Griff.



46...♔g7 Aber mit 46...♕e4 konnte Schwarz noch kämpfen. Zwar hebt 47.♖xb3 die Mattdrohung auf, aber nach 47...♖a1+ 48.♔c2 ♖h1 will sich Schwarz am h-Flügel schadlos halten. 47.♖xb3 ♕d5 48.♖b5 ♕e3 49.♔b1 ♖a4? 50.♖xa4 ♕xc4 51.♖b7+ ♔h6 52.♔c2 ♕a5 53.♖b5 Und Schwarz gab auf. Jetzt musste die Entscheidung um den WM-Titel im Tiebreak fallen, den letztlich Levon Aronian für sich entschied.

