

# Inhaltsverzeichnis

Zeichenerklärung	6
Einführung	7
Idee 1 – Grundreihenmatt	10
Idee 2 – Ersticktes Matt	12
Idee 3 – Tödliche Springerschachs	13
Idee 4 – Eine tödliche Konstellation	14
Idee 5 – Anastasia, Boden und Marco	15
Idee 6 – Typische Mattmotive auf der h-Linie	16
Idee 7 – Das klassische Läuferopfer	17
Idee 8 – Läufer einschlag auf f7	19
Idee 9 – Turm und Springer im Tandem	20
Idee 10 – ♖d5 belästigt die Dame auf a5	21
Idee 11 – Der Pfahl im Fleische	22
Idee 12 – ♙xh6!	23
Idee 13 – Noch mehr Matts auf schwarzen Feldern	24
Idee 14 – Zwickmühle und Verwandtes	25
Idee 15 – Bringe die Läufer in Stellung	26
Idee 16 – ♖xf7!	27
Idee 17 – Ausnutzen von Fesselungen	28
Idee 18 – Légal und Kollegen	29
Idee 19 – h7 (h2) noch immer im Visier	30
Idee 20 – f5: ein heikles Feld	31
Idee 21 – Typische Turmopfer	32
Idee 22 – Kommt alle zur Party!	33
Idee 23 – Das Königsgambit	34
Idee 24 – Das Königsgambit (2)	36
Idee 25 – Typische Qualitätsoffer	38
Idee 26 – Angriff gegen den schwächsten Punkt	39
Idee 27 – Randbauern lassen sich auch positionell nutzen	40
Idee 28 – Mehr zum Thema a4	42
Idee 29 – Präventive Opfer	43
Idee 30 – Bauernraub	44
Idee 31 – Sich herantasten	45
Idee 32 – Der König im Mittelspiel	47
Idee 33 – Das Lieblingsspielzeug	48

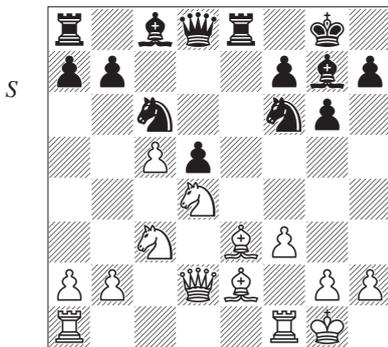
Idee 34 – Das Lieblingsspielzeug (2)	50
Idee 35 – Minoritätsangriff	51
Idee 36 – Qualitätsopfer Marke Hodgson	52
Idee 37 – Opfer zur Linienöffnung	53
Idee 38 – Die größte Königsjagd aller Zeiten?	54
Idee 39 – Das Wandern ist des Königs Lust	55
Idee 40 – Der Bauernsturm	56
Idee 41 – Ungleichfarbige Läufer als Trumpf	57
Idee 42 – Blitzschach: Das perfekte Testgelände	58
Idee 43 – Der Benoni-Zentraldurchbruch	59
Idee 44 – Die Königsindische Blockade	60
Idee 45 – Der Keres-Angriff	61
Idee 46 – Der Keres-Angriff (2)	62
Idee 47 – Das Opfer ♘d5 im Sizilianer	63
Idee 48 – Originalität zahlt sich aus	64
Idee 49 – Die Rochade als Überraschung	65
Idee 50 – Matt im Endspiel aus heiterem Himmel	66
Idee 51 – Die Befreiung des Königsindischen Läufers	67
Idee 52 – Bauernumwandlung	68
Idee 53 – Die Magie des Michail Tal	69
Idee 54 – Studien erweitern den Horizont	70
Idee 55 – Immer schön flexibel bleiben	71
Idee 56 – Angreifen, wo's drauf ankommt	72
Idee 57 – Noch mehr Sizilianische Opfer	73
Idee 58 – Drei Figuren gegen die Dame	74
Idee 59 – Bauernsturm einmal anders	75
Idee 60 – Qualitätsopfer Marke Petrosjan	76
Idee 61 – Iwantschuk	77
Idee 62 – Zerstörungswütige Springer	78
Idee 63 – Hemmen der schwarzen Entwicklung mit e5-e6	79
Idee 64 – Zwei Figuren sind manchmal so viel wert wie eine Dame	80
Idee 65 – Die Fantasie-Variante	81
Idee 66 – Der Springer als idealer Begleitschutz für den exponierten König	83
Idee 67 – Eine Idee führt zur nächsten	84
Idee 68 – Bauernsturm im Doppelpack	85
Idee 69 – Wer wagt, gewinnt	86
Idee 70 – Ein Turm kann stärker sein als zwei Leichtfiguren	87
Idee 71 – Lass die Läufer von der Leine	88
Idee 72 – Turmschwenk	89
Idee 73 – Zwischenzug	90
Idee 74 – Bauern in Aktion: Noch mehr zum Thema Linienöffnung	91
Idee 75 – Warte nicht, bis Du erdrückt wirst	92

Idee 76 – Remis? Nie!	93
Idee 77 – Unterverwandlung	94
Idee 78 – Den Gegner nicht zur Entfaltung kommen lassen	95
Idee 79 – Qualitätsoffer auf Sizilianisch	96
Idee 80 – Mehr zum Thema Türme	98
Idee 81 – Den Drachen reizen	99
Idee 82 – Schärfe Dein Gespür für die Gefahr	100
Idee 83 – Angriff am Damenflügel – die Prophylaxe ♖e1 (...♗e8)	101
Idee 84 – Mehr zum Thema ungleichfarbige Läufer	102
Idee 85 – Königsindische Damenopfer	103
Idee 86 – Mit Vergnügen gegen Winawer	104
Idee 87 – Mehr zum Thema 5 dxc5	106
Idee 88 – Not macht erfinderisch	108
Idee 89 – Wer zuletzt lacht, lacht am besten	109
Idee 90 – Mehr zum Thema Läufer	110
Idee 91 – Eine Reise zum Planeten Schirow	111
Idee 92 – Taktikers Traumpartie	112
Idee 93 – Patt	113
Idee 94 – Umwandeln von Vorteilen	114
Idee 95 – „Nimm meine Türme!“	115
Idee 96 – Die Überraschung g2-g4!?	116
Idee 97 – Angriff auf leere Felder	117
Idee 98 – ♙c4!/? gegen den Sizilianer	118
Idee 99 – Einsatz modernster Technologie	119
Idee 100 – Nur nicht verzagen	120
Idee 101 – Sprunghafte Zeiten	121
Ergänzende Informationen	122
Index der Themen	125
Index der Spieler	126
Index der Eröffnungen	127

## IDEE 25

## Typische Qualitätsoffer

Einer der häufigsten Gründe für ein Qualitätsoffer ist die Aussicht, die Herrschaft über einen bestimmten Farbkomplex zu erobern. In der Königsindischen Verteidigung ist z. B. der schwarzfeldrige Läufer oft so viel wert wie ein Turm.



**Karpov – Kasparow**

Weltmeisterschaft (11), New York/Lyon 1990

**13...♖xe3!**

Das hat damals alle Welt in Erstaunen versetzt.

**14 ♗xe3 ♗f8**

Mit der Drohung 15...♗g4, was zuvor wegen ♗xc6 noch nicht möglich war, hofft Schwarz die weiße Blockade auf d4 zu brechen.

**15 ♗xc6**

Spätere Partien sahen vor allem 15 ♗cb5, aber Schwarz bestand auch diesen Test.

**15...bxc6**

Schwarz hat als Gegenwert für die Qualität die Kontrolle über das Zentrum und die schwarzen Felder.

**16 ♖h1 ♖b8 17 ♗a4 ♖b4 18 b3 ♗e6 19 ♗b2 ♗h5 20 ♗d3 ♖h4**

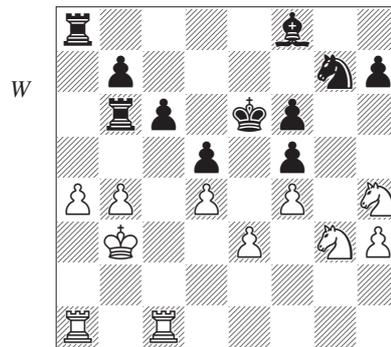
Wieder mal ein Turmschwenk in Aktion – vgl. Idee 72.

**21 ♗f2 ♗e7 22 g4!**

Kasparow war voll des Lobes über Karpows Verteidigungsleistung in dieser Partie.

**22...♗d4! 23 ♗xd4 ♖xh2+ 24 ♖xh2 ♗h4+ 1/2-1/2**

In blockierten Stellungen mit stabilen Vorposten können auch Springer wertvoller sein als Türme. Man sehe:



**Illescas – Candela**

Spanische Meisterschaft,  
Linares 1998

**28 ♖c5! ♗xc5**

Nun erhält Weiß auf d4 einen wunderbaren Vorposten für seinen Springer; man konnte auch mit 28...♗e7 noch abwarten, wenngleich Weiß nach 29 a5 einen kleinen Vorteil reklamieren kann.

**29 dxc5 ♖ba6 30 ♗e2 ♖g8 31 ♗d4+ ♖d7 32 ♖c3**

Der König hat die Aufgabe, den schwachen Bauern auf e3 zu decken.

**32...♖aa8 33 ♖d3 ♗h5**

Schwarz sollte lieber stillhalten und dem Weißen die Arbeit überlassen.

**34 ♗hxf5 ♗g3 35 ♗d6 b6 36 a5 bxa5**

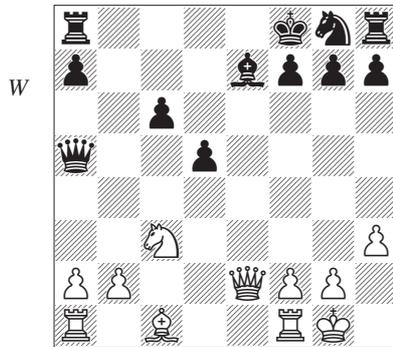
36...♖a6 wird am besten mit 37 ♖b1! beantwortet.

**37 bxa5 ♖a6 38 ♖b1 ♖a7 39 ♖b6 ♖c7 40 f5**

Weiß hat dank seiner beherrschenden Springer einen klaren Vorteil (1-0, 60).

## IDEE 26

### Angriff gegen den schwächsten Punkt



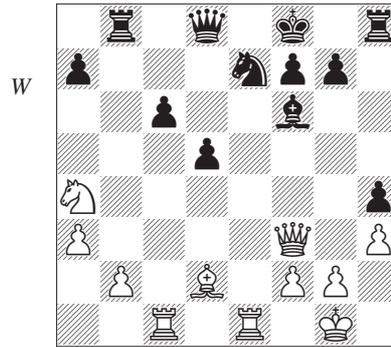
**Ponomarjow – Babula**  
*Olympiade, Elista 1998*

So mancher Spieler würde hier einen Blick auf die Diagrammstellung werfen und denken „Bestens, der König steckt in der Mitte fest – auf ihn mit Gebrüll!“. Genau das wäre hier die ganz falsche Politik. Der schwarze König ist von seinen Leuten umgeben, und ein direkter Anschlag verspricht kaum Erfolg. Insbesondere der weiße Springer hätte es schwer, sich in den Königsangriff einzuschalten. Nein, der richtige Plan hier ist ein Angriff am Damenflügel, denn dort ist die Bauernstruktur des Schwarzen geschwächt. Gleichzeitig geht es darum, die Entwicklung des Schwarzen am Königsflügel hinauszuzögern. Der König steht nicht günstig, eben weil er die Entwicklung der eigenen Figuren behindert, insbesondere des Turms auf h8. Hier setzt der (damals) jüngste GM der Welt den beschriebenen Plan in perfekter Manier in die Tat um.

**15 ♖e1 ♗f6 16 ♗d2 ♛d8 17 ♜ac1 ♞e7 18 ♞a4 ♜b8 19 a3 h5 20 ♛f3!**

Bis jetzt hat Weiß bedächtig am Damenflügel Stellung bezogen, aber das ist ein ganz wichtiger Zug, weil er Schwarz an der Befreiung mit ...g6 und ...♞g7 hindert – was übrigens erst interessant wurde, nachdem Schwarz ...h5 gespielt hatte, denn vorher hätte Weiß dies ja mit ♗h6+ beantworten können.

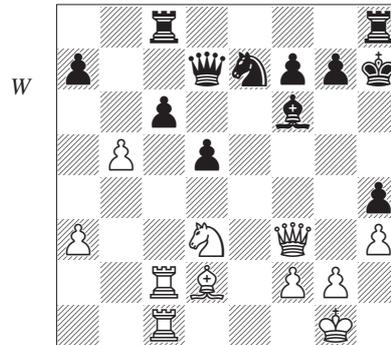
**20...h4 (D)**



**21 ♞c5!**

Kontrolliert die Stellung mithilfe einer taktischen Feinheit, denn 21...♜xb2? scheitert nun an 22 ♗c3! ♗xc3 23 ♞e6+. Sie werden sich vielleicht fragen, wieso Weiß nicht gleich b4 gespielt hat, aber er möchte sich die Option ♗b4 offenhalten, zumindest solange der schwarze König noch auf f8 steht.

**21...♞g8 22 b4 ♜c8 23 ♜c2! ♞g6 24 ♞d3! ♛d7 25 ♜ec1 ♞h7 26 b5 ♞e7 (D)**



**27 ♛h5+!**

Sorgt dafür, dass der Bauer c6 nach dem Damenaustausch gefesselt ist.

**27...♞g8 28 ♛g4! ♛xg4 29 hxg4**

Weiß erobert den Bauern c6 und geht mit einem klaren Plus ins Endspiel.