

LEKTION 3

Inhalt

Partie mit Aufgaben

Partie mit Lösungen

Michael Adams 2734
Mikhail Gurevich 2634
Olympiade 2008 (1), Dresden

C07 – Französisch

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 a6
4.♗gf3 c5 5.dxc5 ♙xc5 6.♙d3
♘c6 7.0-0 ♗f6 8.exd5 exd5
9.♗b3 ♙b6 10.♞e1+ ♙e6



Aufgabe 1
Was würden Sie tun?

- a). Weiß hemmt den isolierten Damenbauern mit 11.c3
- b). Weiß holt sich das Läuferpaar mit 11.♗g5
- c). Weiß bietet den Abtausch seines Damenläufers mit 11.♙e3 an

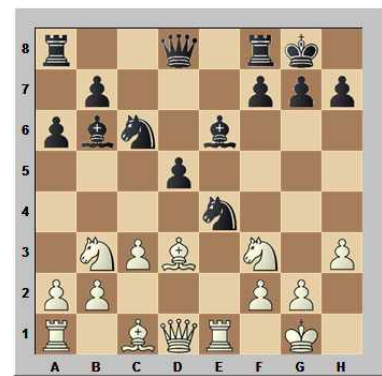
11.c3 0-0



Aufgabe 2
Wie geht es weiter?

- a). Zeit, den Damenläufer zu ziehen: 12.♙e3
- b). Stimmt, besser ist aber 12.♙g5
- c). Wir lassen den Abtausch des schlechten schwarzen Damenläufers gegen den ♗f3 nicht zu: 12.h3

12.h3 ♗e4



Aufgabe 3
Entscheiden Sie, was Weiß nun tun sollte!

- a). Weiß gewinnt mit 13.♙xe4 einen Bauern mit guten Gewinnchancen.
- b). Weiß beendet zunächst die Entwicklung: 13.♙e3

13.♙e3 ♙f5 14.♗bd4 ♙g6
15.♗xc6 bxc6 16.♗e5 ♙c7
17.♗xg6 hxg6 18.♙xe4 dxe4



Partien

Nachspielen, Verstehen & Anwenden

Lektion 3



Aufgabe 5
 Angriff oder Verteidigung - was sollte Weiß tun?

- a). Weiß kann einen Bauern gewinnen: 23. ♖xc6
- b). Weiß deckt das Feld h1: 23.g3

23.g3 ♖xh3+ 24. ♖g2 ♖g4

Aufgabe 7
 Wie sollte Schwarz nach zuletzt 25. ♗d4?! reagieren?

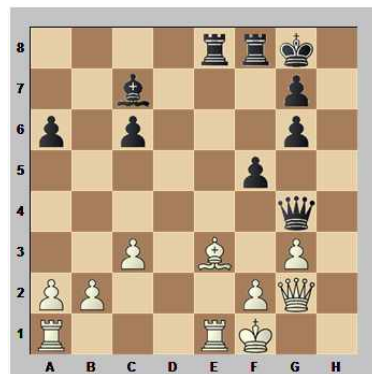
- a). mit 25... ♗e4 erobert Schwarz die e-Linie
- b). mit 25... f4 wird die gegnerische Königsstellung "aufgeweicht"

25... f4 26.gxf4 ♖d7 27. ♖xg6 ♗xf4

Aufgabe 4
 Finden Sie den richtigen Plan!

- a). Weiß hat im Endspiel großen Vorteil: 19. ♖xd8
- b). Konsequente Zentralisierung verspricht klaren Vorteil: 19. ♖d4
- c). Einzig der direkte Angriff auf den Bauern e4 gibt Weiß Möglichkeiten, auf Gewinn zu spielen: 19. ♖a4

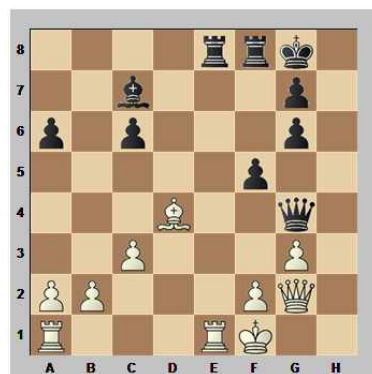
19. ♖a4 ♖d6 20. ♖xe4 ♗ae8
 21. ♖f3 ♖h2+ 22. ♔f1 f5



Aufgabe 6
 Setzen Sie korrekt fort!

- a). Weiß zentralisiert den Läufer: 25. ♗d4
- b). Weiß erobert einen Bauern: 25. ♖xc6

25. ♗d4



Aufgabe 8
 Weiß sollte ...

- a). ... den König in Sicherheit bringen: 28. ♔g1
- b). ... den Läufer gegen Angriffe des c-Bauern schützen: 28.b4
- c). ... eine andere überraschende Kombination ausführen

28.b4 ♗d6 29. ♖ad1 ♗xe1+
 30. ♗xe1 ♗xb4 31. ♖e6+ ♗f7
 32. ♖xd7 ♗xd7 33. ♗e8+ ♔f7
 34. ♗c8 c5 35. ♗e5 ♗a3 36. ♗c6 ♗e7



Partien

Nachspielen, Verstehen & Anwenden

Lektion 3



Aufgabe 9

Wie würden Sie als Weißer fortsetzen?

- a). Mit 37.f4 wird der dominante Läufer zementiert
- b). Der Läufer muss getauscht werden: 37.♘d6
- c). Weiß wickelt ins Turmspiel ab: 37.♖xa6

37.♘d6 ♖e4 38.♖xa6 ♘b2
 39.♘xc5 ♘xc3 40.♘e3 ♖b4
 41.♙e2 ♘d4 42.a4 ♘xe3
 43.fxe3



Aufgabe 10

Wie muss Schwarz spielen?

- a). 43...♙e7 Der König muss in den Kampf um den Freibauern eingreifen
- b). 43...g5 Schwarz muss das Gegenspiel mit dem g-Bauer einleiten

43...g5 44.a5 ♖a4 45.♖a8 g4
 46.a6 ♙g7 47.a7 ♖a2+ 48.♙f1
 g3 49.e4 g2+ 50.♙g1 ♙h7
 51.e5 ♙g7 52.e6 ♙f6 53.♖f8+
 1-0



Partien

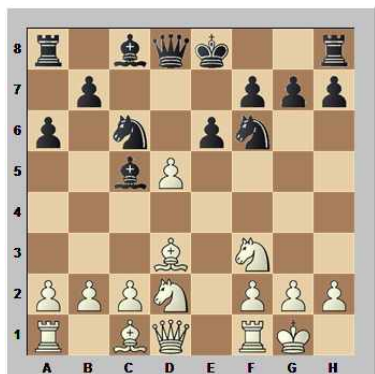
Nachspielen, Verstehen & Anwenden

Lektion 3

Michael Adams 2734
 Mikhail Gurevich 2634
 Olympiade 2008 (1), Dresden

C07 – Französisch

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 a6
 4.♗gf3 c5 5.dxc5 ♗xc5 6.♗d3
 ♘c6 7.0-0 ♗f6 8.exd5



8...exd5 In dieser Form ist die Isolani-Stellung nicht besonders kritisch. Der d-Bauer ist nicht in Gefahr, Schwarz kann seine Figuren frei entwickeln.

Nach den Alternativen erhält Weiß einigen Entwicklungsvorsprung. 8...♗xd5 9.♗e2

9.♗b3 ♗b6 10.c4 ♗d6 11.♗e2)
 9...♗b4 10.♗c4 ♗h5 11.c3c

8...♗xd5 9.♗e4 ♗e7 10.c4 ♗f6

10...♗db4 11.♗b1± der ♗b4 ist in Schwierigkeiten.

11.♗e2c

9.♗b3 ♗b6 10.♗e1+ ♗e6



Aufgabe 1
 Was würden Sie tun?

a). Weiß hemmt den isolierten Damenbauern mit 11.c3

b). Weiß holt sich das Läuferpaar mit 11.♗g5

c). Weiß bietet den Abtausch seines Damenläufers mit 11.♗e3 an

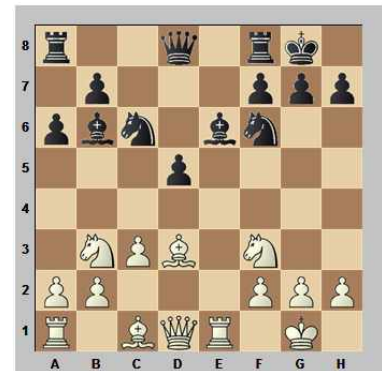
11.c3!

11.♗g5?! Das ist verfrüht.
 11...0-0! 12.♗xe6?! fxe6
 13.♗xe6 ♗xf2+! 14.♗h1

14.♗xf2? ♗e4+ 15.♗e2 ♗h4
 16.♗xe4 dxe4 17.♗e3 ♗g4+
 18.♗e1 ♗xe6 -+)

11.♗e3! ist ebenfalls richtig.
 11...♗xe3 12.♗xe3 0-0 13.h3!
 Schwarz soll seinen Damenläufer, die momentan schlechteste Figur, nicht aktivieren können.
 13...♗b6 14.c3 ♗fe8 15.♗c2±

11...0-0



Aufgabe 2
 Wie geht es weiter?

a). Zeit, den Damenläufer zu ziehen: 12.♗e3

b). Stimmt, besser ist aber 12.♗g5

c). Wir lassen den Abtausch des schlechten schwarzen Damenläufers gegen den ♗f3 nicht zu: 12.h3

12.h3! Am besten.

12.♗e3?! erlaubt die unangenehme Fesselung 12...♗g4.

12.♗g5!? ist dagegen schon ein guter Zug. Schwarz kann allerdings das Spiel vereinfachen.
 12...h6 13.♗h4 g5 14.♗g3 ♗e4
 15.♗bd4 ♗xd4 16.♗xd4 ♗xd4
 17.cxd4 ♗xg3 18.hxg3 ♗b6±
 Schwarz steht verteidigungsfähig.

12...♗e4 Ermöglicht ♗f5 sowie ♗f6.



Partien

Nachspielen, Verstehen & Anwenden

Lektion 3



Aufgabe 3

Entscheiden Sie, was Weiß nun tun sollte!

a). Weiß gewinnt mit 13. ♖xe4 einen Bauern mit guten Gewinnchancen.

b). Weiß beendet zunächst die Entwicklung: 13. ♖e3

13. ♖e3 ist die richtige Wahl.

13. ♖xe4? Wieder eine verfrühte Jagd nach Materialgewinn. 13... dxe4 14. ♗xd8 ♗axd8 15. ♖xe4 ♗d3!

15... ♗d5 16. ♗e2±; 15... ♗d1+ 16. ♗e1 ♗xe1+ 17. ♗xe1 ♗d8 18. ♗f4 a5 19. ♗f3

16. ♗d2

16. ♗e3 ♗f5 17. ♗xb6 ♗xe4 18. ♗c5 ♗xf3 19. gxf3 ♗xf3

16... ♗d5±

16... ♗xh3 17. ♗c1 ♗f5 18. ♗f4 ♗d5 19. c4 ♗xd2 20. ♗xd2 g6=

13... ♗f5 14. ♗bd4

14... ♗g6 14... ♗xd4 Figurentausch ist nicht im Interesse der Isolani-Partei. 15. ♗xd4 ♗g6 16. f3 ♗c5 17. ♗xg6 hxg6 18. ♗d2± Schwarz hat kein Gegenspiel. Weiß wird den Isolani mit seinen Schwerfiguren belagern. 15. ♗xc6 Ein Zugverständnis. Weiß muss den Isolani stärken, um Fortschritte zu machen. Die beiden Schwächen a6 und c6 sind nicht so leicht anzugreifen. 15... bxc6 16. ♗e5! 16. ♗xe4 ♗xe4 17. ♗d2 f5 18. ♗d4 c5 19. ♗e5 ♗a7± 16... ♗c7 16... ♗xe3 Im Zweifel sollte er die Schwarzfelder nicht tauschen. Das erleichtert Weiß nur die Belagerung der schwachen Bauern. 17. ♗xe3 ♗e8 18. ♗xe4 (18. ♗xc6 ♗b6 19. ♗xe4 dxe4 20. ♗d6 ♗xb2=) 18... dxe4 (18... ♗xe4 19. ♗xc6 ♗b6 20. ♗b4±) 19. ♗xg6 hxg6 20. ♗e2± 17. ♗xg6 hxg6 18. ♗xe4 dxe4

Aufgabe 4

Finden Sie den richtigen Plan!

a). Weiß hat im Endspiel großen Vorteil: 19. ♗xd8

b). Konsequente Zentralisierung verspricht klaren Vorteil: 19. ♗d4

c). Einzig der direkte Angriff auf den Bauern e4 gibt Weiß Möglichkeiten, auf Gewinn zu spielen: 19. ♗a4

19. ♗a4! Richtig ist der direkte Angriff.

19. ♗xd8? Der Zug verschenkt ein Tempo beim Kampf um die offene d-Linie. Bei den verteilten Mehrheiten spielt die Beherrschung der offenen Linie eine wichtige Rolle. 19... ♗fd8=

19. ♗d4? führt nur zum Ausgleich: 19... f5 20. ♗c4+ ♗d5 21. ♗xd5+ cxd5 22. ♗ad1 f4 23. ♗c5 ♗f5=

19... ♗d6 Diese Variante musste Adams natürlich gut berechnen. 20. ♗xe4

20.g3 ♗e6=



Partien

Nachspielen, Verstehen & Anwenden

Lektion 3

20...♖ae8 21.♖f3 ♖h2+ 22.♔f1 f5 Weiß musste bei seinem 19. Zug korrekt einschätzen, dass der schwarze Angriff nicht zu gefährlich wird.



Aufgabe 5
 Angriff oder Verteidigung - was sollte Weiß tun?

a). Weiß kann einen Bauern gewinnen: 23.♖xc6

b). Weiß deckt das Feld h1: 23.g3

23.g3! Adams stärkt die Verteidigungsmöglichkeiten seiner Stellung optimal und spielt weiter auf Gewinn.

23.♖xc6? Der Bauernraub ist viel zu gefährlich. 23...f4 24.♖xc7 ♖h1+ 25.♔e2 ♖xg2 Weiß muss schon einfallsreich spielen, um noch ein Remis zu erreichen. 26.♖c4+♚ ♔h7 27.♔d3♚ fxe3 28.♖h4+ ♔g8 29.♖c4+ =

23...♖xh3+

23...f4 24.gxf4 ♔xf4 25.♔xf4 ♖xe1+ 26.♖xe1 ♖xf4 27.♖g2+- und der schwarze Angriff kommt mit dem Damentausch zum Erliegen.

24.♖g2 ♖g4?



Aufgabe 6
 Setzen Sie korrekt fort!

a). Weiß zentralisiert den Läufer: 25.♔d4

b). Weiß erobert einen Bauern: 25.♖xc6

24...♖xg2+ 25.♔xg2 ♖b8 26.♔c5 ♖fd8 27.♖e2±

25.♔d4?! Adams verpasst hier eine gute Möglichkeit. Sein Zug ist aber vernünftig, da er seinen König nicht ernststen Gefahren aussetzt.

25.♖xc6! ist „theoretisch“ der Gewinnzug für Weiß, in der Praxis aber kaum zu berechnen. 25...f4 26.♔c5 Königsangriff hin oder her. Die Aktivität der weißen Figuren erzwingt Vereinfachungen: 26...♖h3+ 27.♖g2 ♖xe1+ 28.♖xe1 ♖h5! 29.♖c6

29.♔xf8? f3+-

29...♖f5

29...♖h3+ 30.♔g1 fxf3 31.♖e6+ ♖xe6 32.♖xe6 gxf2+ 33.♔xf2± ist eine Variante, die man auch am Brett spielen kann.

29...♖h3+ 30.♔e2! ist dagegen gut geeignet für die Analyse. 30...♖h5+ 31.f3 ♖b8 32.b4 ♖h2+ 33.♔d1 ♖d8+ 34.♔d4 ♔d6 35.♖e8+ ♖xe8 36.♖xe8+ ♔h7 37.♖f7+-

30.♖xc7 f3 31.♔g1 ♖h3 32.♖d8+ ♔h7 33.♖h4+ ♖xh4 34.gxh4 ♖xc5+-



Aufgabe 7
 Wie sollte Schwarz nach zuletzt 25.♔d4?! reagieren?

a). Mit 25...♖e4 erobert Schwarz die e-Linie!

b). Mit 25...f4 wird die gegnerische Königsstellung "aufgeweicht"!

25...f4!

25...♖e4?! ist gut gemeint, gibt Weiß aber Gelegenheit, mit Hilfe eines Bauernopfers zu vereinfachen: 26.f3! ♖xe1+ 27.♖xe1 ♖xg3 28.♖xg3 ♔xg3 29.♖e7 ♖f7 30.♖e6 g5



Partien

Nachspielen, Verstehen & Anwenden

Lektion 3

30...♖c7 31.♖xg6 ♘f4 32.b4±

31.♖xc6±

26.gxf4 ♖d7? Es war besser, ins Endspiel zu gehen. Angesichts der sehr aktiven weißen Dame steht der schwarze König auch nicht sicher. 26...♗xg2+ 27.♔xg2 ♘xf4± Schwarz hat hier gute Aussichten auf ein Remis. **27.♗xg6 ♘xf4**



Aufgabe 8 Weiß sollte ...

a). ... den König in Sicherheit bringen: 28.♔g1

b). ... den Läufer gegen Angriffe des c-Bauern schützen: 28.b4

c). ... eine andere überraschende Kombination ausführen!

28.b4! Das ist der beste Zug! Eine überraschende Kombination sehe ich dagegen hier nicht, und der König stünde auf g1 auch nicht bedeutend besser. Der Partiezug ist sehr stark, obwohl er die Bauern auf Felder der Farbe des Läufers stellt. Dieser ist jetzt fast schon

ein Monster. Außerdem wird die Schwäche c6 fixiert.

28.♖xe8 ♖xe8 29.♙xg7?? ♗h3+ +-
28...♙d6 29.♖ad1 ♖xe1+
30.♖xe1 ♙xb4



31.♗e6+?!

31.♙xg7 ♗xg7 32.♗e6+ ist aussichtsreicher: 32...♖f7

32...♗f7 33.cxb4 ♗xe6
 34.♖xe6 ♖c8 35.♔e2 ♔f7
 36.♖h6+-

32...♔h7 33.♖e3

33.cxb4 ♗h7 34.♗e8+ ♔g7
 35.♗e5+ ♔g8±

31...♖f7 32.♗xd7 ♖xd7
33.♖e8+ ♔f7 34.♖c8 c5
35.♙e5 ♙a3 36.♖c6 ♖e7



Aufgabe 9

Wie würden Sie als Weißer fortsetzen?

a). Mit 37.f4 wird der dominante Läufer zementiert!

b). Der Läufer muss getauscht werden: 37.♙d6

c). Weiß wickelt ins Turm-endspiel ab: 37.♖xa6

37.♙d6!

37.f4? Erlaubt weiteren Bauerntausch, was die stärkere Seite nicht anstrebt. 37...g5 38.♙f6 ♖e6 39.♖xe6 ♔xe6 40.fxg5 c4 41.♔e2 ♔f5 42.♔e3 ♙c5+ und es wird wohl nicht für einen Gewinn reichen. Der a-Bauer hat das falsche Eckfeld.

37.♖xa6? reicht ebenfalls nur zum Remis: 37...♖xe5 38.♖xa3 ♖e4 39.f3 ♖e3 40.♔f2 ♖d3 41.♔e2 c4= Der aktive Turm garantiert das Remis.

37...♖e4 37...♖e6 38.♖xa6 ♔f6 bot ebenfalls Remischancen. **38.♖xa6 ♙b2 39.♙xc5 ♙xc3 40.♙e3 ♖b4 41.♔e2** Weiß droht jetzt mit Kd3 den Läufertausch zu verhindern. Danach wäre der Vormarsch des a-Bauern sehr gefährlich. **41...♙d4 42.a4 ♙xe3 43.fxe3** Schafft einen wichtigen zentralen Freibauern.





Aufgabe 10
Wie muss Schwarz spielen?

a). 43...♔e7 Der König muss in den Kampf um den Freibauern eingreifen!

b). 43...g5 Schwarz muss das Gegenspiel mit dem g-Bauer einleiten!

43...g5? Nach einer langen und zähen Verteidigung stolpert Gurevich an der letzten Hürde - dem Turmendspiel. Wie so oft, ist das aber auch schwieriger, als es aussieht.

43...♔e7! Die Turmendspiele sind eben doch alle remis ...
 44.♔f3

44.♖a7+ ♔d8! 45.a5 ♖a4 46.a6 ♔c8 47.♔f3 ♖a3 48.♔f4 g5+ 49.♔e4 ♖a5=; 44.♖a8 ♔d7

44...g5 und Weiß kommt nicht voran.

44.a5 ♖a4

44...♔e7 45.♖h6 ♖a4 46.a6

45.♖a8!

Schwarz gab auf. Weiß wird den a-Bauern bis auf die siebte Reihe vorschieben, und dann mit dem freien e-Bauer den schwarzen König ablenken. Der g-Bauer wird vom weißen König gehalten. **45...g4**

45...♖a2+ 46.♔f3

46.a6 ♔g7

46...♖a2+ 47.♔f1 ♔g7 48.a7

47.a7 ♖a2+ 48.♔f1 g3 49.e4 g2+ 50.♔g1 ♔h7 51.e5 ♔g7 52.e6 ♔f6 53.♖f8+ 1-0

