



LEKTION 22

ITALIENISCHE
PARTIEInhalt*Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Die älteste Schacheröffnung ist die **Italienische Partie**. Sie entsteht nach den folgenden Zügen:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5



Beide Seiten haben sich gut entwickelt: ein Bauer steht im Zentrum und schon zwei Leichtfiguren wurden postiert. Außerdem steht der weiße König bereit zur kurzen Rochade. Der schwarze e-Bauer ist einmal angegriffen und einmal verteidigt. Durch den weißen Läuferzug wurde der Doppelschritt des schwarzen d-Bauern verhindert. Gerne würde Weiß selbst seinen d-Bauern nach vorne spielen, aber gleich drei schwarze Figuren durchkreuzen diesen Plan.

Um die Ideen der Italienischen Partie besser zu verstehen, werden wir uns jetzt auf eine kleine Erkundungsreise begeben. Auf dem Übungsblatt finden Sie wichtige Schlüsselstellungen.

Lassen Sie zunächst Ihre Schüler ein wenig über die Aufgaben nachdenken, bevor Sie in der anschließenden Besprechung der Aufgaben die besten Varianten vorstellen.

Thematurnier

Um eine Eröffnung aus der Sicht des Weißen und des Schwarzen besser kennen zu lernen, eignet sich hervorragend ein Thematurnier. Bei diesem Turnier sind die ersten 4 Züge vorgegeben. Erst ab der Diagrammstellung dürfen Ihre Schüler über die folgenden Züge frei entscheiden. So lernt man schnell die wichtigsten Ideen der Eröffnung kennen und da man abwechselnd mit Weiß und Schwarz spielt, wird man schnell Vor- und Nachteile einer Eröffnung verinnerlichen.

Aber nun beginnen wir mit den Übungsaufgaben!

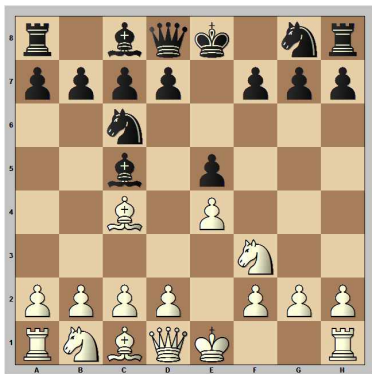




Aufgaben

Aufgabe 1

Wie erreicht man die Grundstellung der Italienischen Partie? Schreibe die Züge auf!



1. _____
2. _____
3. _____

Aufgabe 2

Wie soll sich Weiß weiter entwickeln? Schlage die nächsten Züge vor!

Aufgabe 3

Wie soll sich Schwarz weiter entwickeln? Schlage die nächsten Züge vor!

Aufgabe 4

Weiß spielte **4.c3**. Nenne Vor- und Nachteile dieses Zuges!

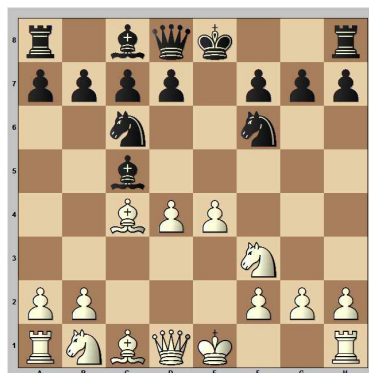


Vorteile:

Nachteile:

Aufgabe 5

Nach den weiteren Zügen **4..d6 5.d4 exd4 6.cxd4** entsteht folgende Stellung:



Wie soll Schwarz am Zug fortsetzen?

Aufgabe 6

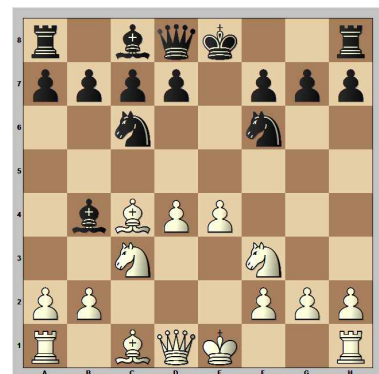
Nach den Zügen **6..b4+ 7.d2 xd2+ 8.bxd2** kommt es zu folgender Stellung:



Weiß hat ein gutes Zentrum aufgebaut. Wie kann Schwarz es am Zug zerstören?

Aufgabe 7

Falls Weiß auf das Läufer-schach **6..b4+** den Springer **7.c3** dazwischen stellt, erhält er die folgende Stellung:



Schwarz am Zug kann einen Bauern gewinnen. Wie?

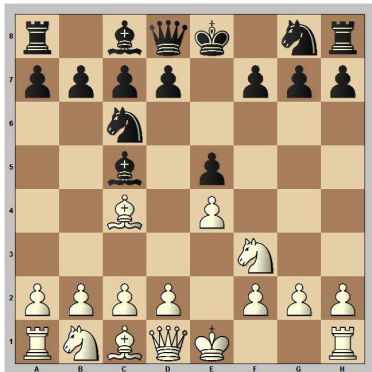




Lösungen

Aufgabe 1

Wie erreicht man die Grundstellung der Italienischen Partie? Schreibe die Züge auf!



1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lc4 Lc5

Aufgabe 2

Wie soll sich Weiß weiter entwickeln? Schlage die nächsten Züge vor!

Folgende Entwicklungszüge kommen in Frage: Sc3 (entwickelt die nächste Leichtfigur), d3 (unterstützt das Zentrum und öffnet die Diagonale c1-h5 für den Läufer) und 0-0 (bringt den König in Sicherheit und zentralisiert den Turm). Der Doppelschritt des d-Bauern wäre wünschenswert, ist momentan aber ohne Bauernverlust nicht möglich!

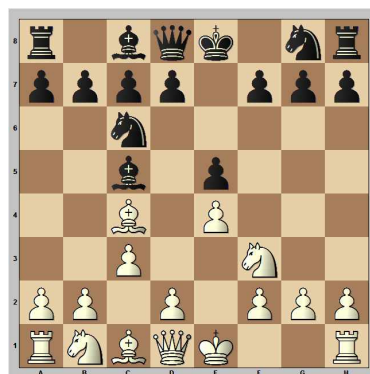
Aufgabe 3

Wie soll sich Schwarz weiter entwickeln? Schlage die nächsten Züge vor!

Schwarz hat folgende Züge in der engeren Wahl: Sf6 (entwickelt eine Figur und ermöglicht die kurze Rochade) und d6 (befestigt das Zentrum und öffnet die Diagonale c8-h4 für den Läufer). Auch hier ist der Doppelschritt des d-Bauern durch gegnerische Figuren verhindert!

Aufgabe 4

Weiß spielte 4.c3. Nenne Vor- und Nachteile dieses Zuges!



Vorteile:

Dieser Zug bereitet den Vorstoß d2-d4 im Zentrum vor, was zu einem Optimalzentrum (Bauernzentrum e4-d4) führt. Auch die Dame kann über b3 oder a4 ins Spielgeschehen eingreifen.

Nachteil:

Der Bauer versperrt dem Springer sein natürliches Entwicklungsfeld c3.

Aufgabe 5

Nach den weiteren Zügen 4..♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 entsteht folgende Stellung:



Wie soll Schwarz am Zug fortsetzen?

Der Läufer auf c5 ist bedroht und muss flüchten. Zieht er nach b6 oder e7, kann Weiß seine Zentrumsbauern in Marsch setzen (d5 und e5) und eine überlegene Stellung erreichen. Nur der Läuferzug nach b4 verhindert dies, da sich Weiß zunächst um das Schachgebot kümmern muss. Dadurch gewinnt Schwarz Zeit (ein Tempo), um im Zentrum dagegen zu halten. Folgende Varianten sollen dies belegen: 6...♗b6 7.d5 ♘a5 8.♗d3±



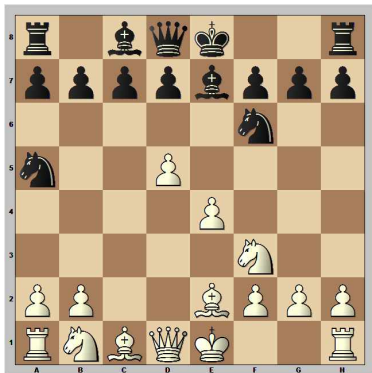


Aufgabe 6

Nach den Zügen **6..♖b4+**
7.♙d2 ♙xd2+ **8.♜bxd2** kommt
es zu folgender Stellung:



Weiß droht bereits mittels b2-b4 den Springer abzuholen. Auf **6...♙e7** folgt **7.d5 ♞a5** **8.♙e2**

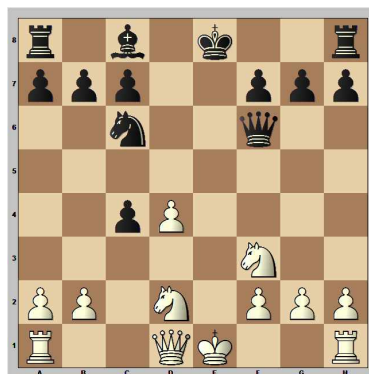


Falls Schwarz auf e4 zugreift (**8...♞xe4**, entscheidet der Doppelangriff **9.♞a4±**.)

Aber auch nach **8..0-0 9.e5±** ist die weiße Stellung vorzuziehen. Nach **6...♙d6** sieht die Bauerngabel **7.e5** verlockend aus. Allerdings gewinnt sie keine Leichtfigur, denn Schwarz kann mit **♙b4+** **8.♙d2 ♞e7** fortsetzen. Doch Weiß antwortet einfach mit **9.0-0±** und erhält eine aussichtsreiche Stellung. Diese Varianten zeigen anschaulich, wie wichtig ein Tempo sein kann. Schwarz spielt **6...♙b4+** und kann noch im Zentrum mitkämpfen!

Weiß hat ein gutes Zentrum aufgebaut. Wie kann Schwarz es am Zug zerstören?

Schwarz muss energisch im Zentrum vorgehen, um nicht in Nachteil zu geraten. Am Besten ist der Doppelschritt **8..d5**. Zieht Weiß seinen e-Bauern vorbei **9.e5 dxc4** **10.exf6 ♞xf6**, bekommt Schwarz eine angenehme Stellung.

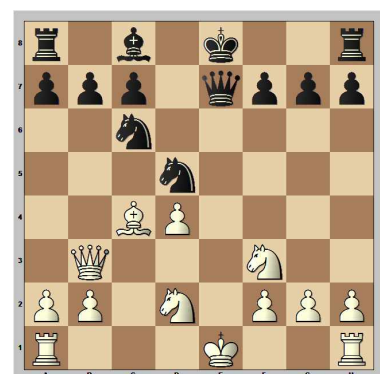


(Schlägt er den d-Bauern **9.exd5 ♞xd5** **10.♞b3 ♞a5** **11.♞a4+ ♞c6=**, ergibt sich eine ausgeglichene Position.)



Frage:

Wie antwortet Weiß, wenn Schwarz statt **10...♞a5** ein Zwischenschach **10...♞e7+** gibt?



Antwort:

Nach **11.♙f1+-** hat Schwarz zwei große Probleme: sein Springer d5 hängt und Weiß droht nach **Te1** eine unangenehme Fesselung in der e-Linie.

Aufgabe 7

Falls Weiß auf das Läufer-schach **6..♙b4+** den Springer **7.♜c3** dazwischen stellt, erhält er die folgende Stellung:

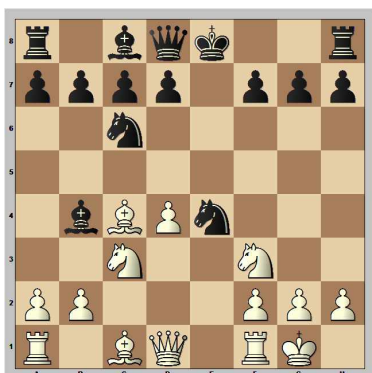




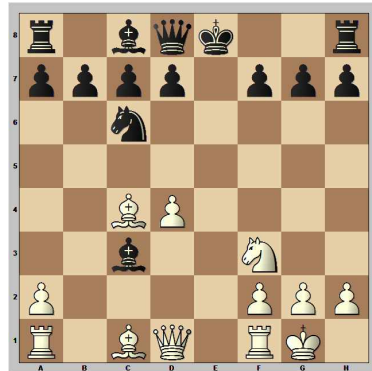
Schwarz am Zug kann einen Bauern gewinnen. Wie?

Der e-Bauer ist nicht gedeckt, da der weiße Springer gefesselt ist. Allerdings öffnet Schwarz durch die Eroberung des Bauern auch die e-Linie. Dies kann zu wilden Komplikationen führen, wie die folgende Variante zeigt:

7... ♖xe4 8.0-0 Weiß bringt seinen König in Sicherheit und droht einen Angriff auf den schwarzen König (Te1) in der geöffneten e-Linie. Außerdem ist der Springer c3 nun entfesselt und bedroht nun den Springer e4. Schwarz sollte auf c3 zugreifen, aber wie?



Nach 8... ♖xc3 9.bxc3 ♖xc3 hat Weiß einen fantastischen Zug.



Frage:

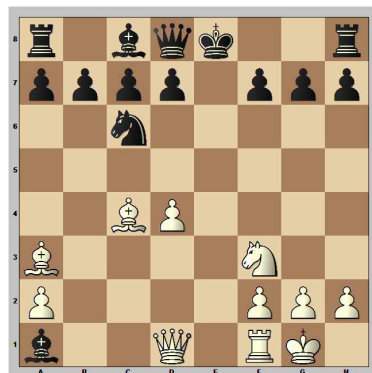
Weiß hat seinen König bereits in Sicherheit gebracht. Der schwarze König ist noch in der Mitte. Wie kann Weiß die schwarze Rochade verhindern?

Antwort:

Nach 10. ♖e1+ ♗xe1 11. ♖xe1+ ♗e7-+ kommt Weiß nicht weiter und verliert. Aber 10. ♗a3 kontrolliert das Feld f8 und verhindert so die kurze Rochade.

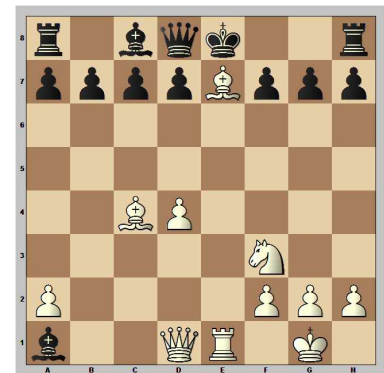
Frage:

Schwarz spielt 10... ♗xa1. Wie kommt Weiß nun zum Erfolg?



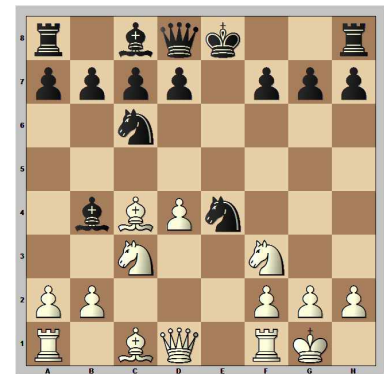
Antwort:

Weiß hat eine sehenswerte Zugfolge auf Lager: Nach 11. ♖e1+ ♗e7 12. ♗xe7 erobert er die schwarze Dame!



Ausblick

In der heutigen Lektion haben wir schon ein paar Pläne der Italienischen Partie kennen gelernt. In der nächsten Lektion werden wir uns näher mit dieser Stellung beschäftigen:



Vielleicht lassen Sie einfach mal Ihre Teilnehmer eine Woche lang diese Stellung analysieren. Schwarz am Zug. Wie könnten die nächsten Züge weitergehen?

