



LEKTION 23

ITALIENISCHE
PARTIE

GRECOVARIANTE

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

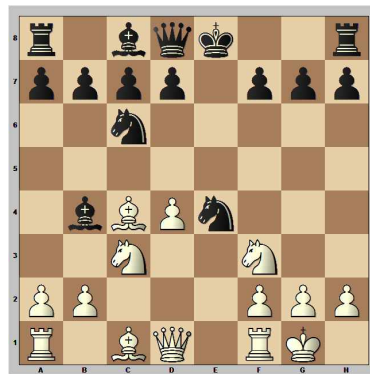
Aufgaben

Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

In der letzten Lektion haben wir die Grundpläne der **Italienischen Partie** kennen gelernt. Heute wollen wir uns mit der **Grecovariante (7.♘c3)** etwas näher beschäftigen. Sie entsteht nach den Zügen: **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+ 7.♘c3 ♘xe4 8.0-0**



Weiß hat soeben durch die Rochade seinen König in Sicherheit gebracht und seinen Springer c3 entfesselt. Schwarz muss sich nun entscheiden, was mit seinem Springer auf e4 geschehen soll. Soll er auf c3 zugreifen? Aber wenn ja, mit welcher Figur? In der letzten Lektion haben wir schon folgende Zugfolge kennen gelernt: **8...♘xc3 9.bxc3 ♙xc3 10.♙a3** Der Läufer kontrolliert das Feld f8 und verhindert so die Rochade! **10...♙xa1 11.♙e1+ ♘e7 12.♙xe7** und die Dame geht verloren. Natürlich muss Schwarz den Turm nicht schlagen und kann stattdessen **10..d6** versuchen. In der heutigen Lektion wollen wir uns mit den Zugfolgen nach **8..♙xc3**

beschäftigen. Wir werden viele Varianten und Tricks kennen lernen. Natürlich ist die Zusammenstellung der Varianten nicht vollständig. Sie soll nur dazu dienen, die wichtigsten Ideen der Grecovariante vorzustellen.

Um eine Eröffnung richtig zu lernen, sollte man schon eines der vielen Bücher über die Italienische Partie studieren. Lassen Sie Ihre Schüler zunächst die Übungsaufgaben durcharbeiten. Diese enthalten wichtige Schlüsselstellungen und viele taktische Tricks, die man einfach kennen sollte. Anschließend können Sie die wichtigsten Varianten zusammen mit den Lösungen der Aufgaben besprechen.

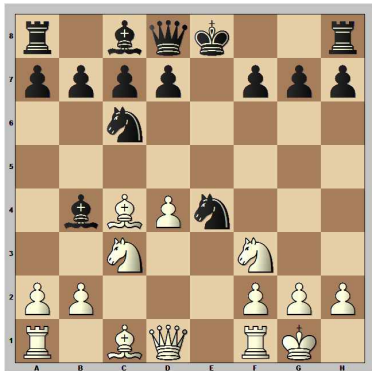




Aufgaben

Aufgabe 1:

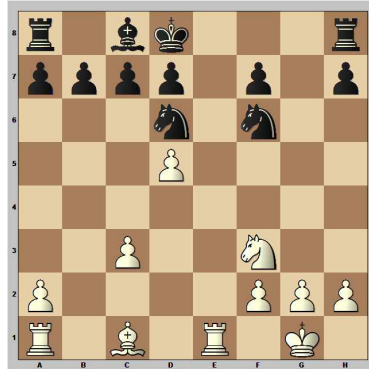
Wie erreicht man die Grundstellung der Grecovariante (Italienische Partie)? Schreibe die Züge auf!



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

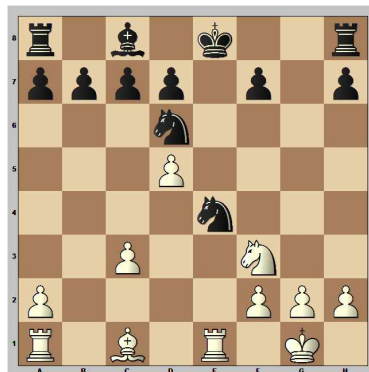
Aufgabe 2:

Wie kommt Weiß am Zug zum Erfolg?



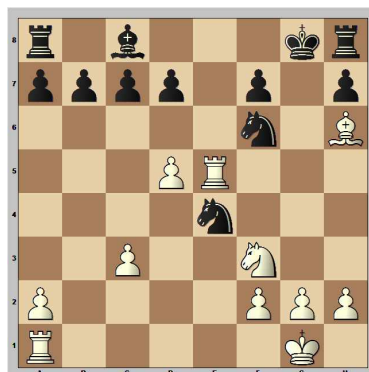
Aufgabe 3:

Wie soll Weiß fortsetzen?



Aufgabe 4:

Wie kommt Weiß weiter?



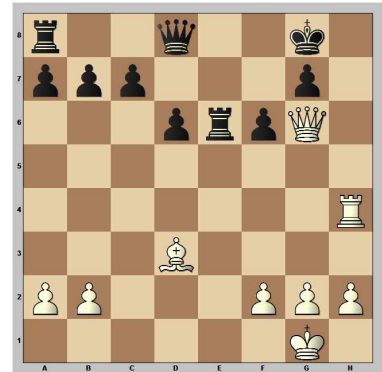
Aufgabe 5:

Wie soll Weiß fortsetzen?



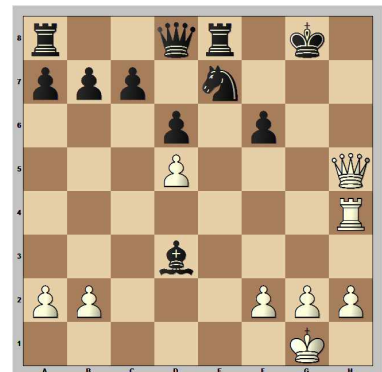
Aufgabe 6:

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!



Aufgabe 7:

Wie erzwingt Weiß Ewiges Schach?

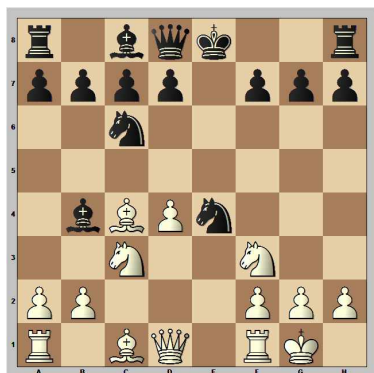




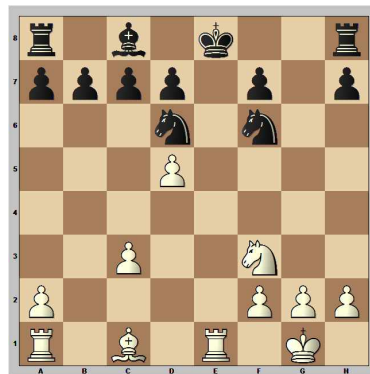
Lösungen

Aufgabe 1:

Wie erreicht man die Grundstellung der Grecovariante (Italienische Partie)? Schreibe die Züge auf!



1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.c3 Nf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Bb4+ 7.Nc3 Dieser Zug leitet die Grecovariante ein. 7..Nxe4 8.0-0 Damit ist die Stellung von Aufgabe 1 erreicht. Am Besten nimmt der Läufer auf c3. 8..Bxc3 9.d5 Dieser Bauernvorstoß leitet den **Möller-Angriff** ein. Na, ist einem Ihrer Teilnehmer diese Idee in den Sinn gekommen? In der Hauptvariante zieht sich der Läufer zurück. 9..Bf6 Aber auch der Springerzug kommt in Frage: 9...Ne5 10.bxc3 Nxc4 11.Wd4 Ncd6 12.Wxg7 Wf6 Jetzt zeigt sich, warum im 11.Zug der Springer von c4 und nicht von e4 nach d6 zog, denn nur dies ermöglicht diesen Damenausfall. 13.Wxf6 Nxf6 14.Bxe1+



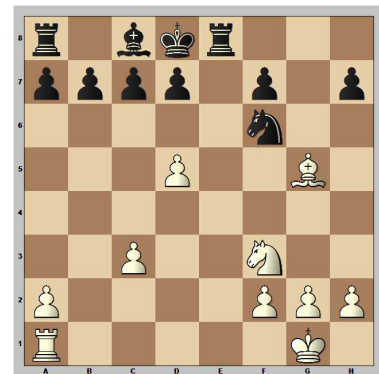
In dieser Stellung hat Schwarz vier Alternativen. Nach 14...Qd8 ist die Stellung aus Aufgabe 2 auf dem Brett.

Aufgabe 2:

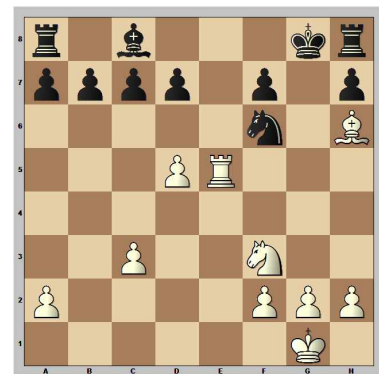
Wie kommt Weiß am Zug zum Erfolg?



Nach 15.Bg5 bekommt Schwarz große Probleme: 15..Nde8 16.Bxe8+ Bxe8



17.Bxf6+ Re7 18.Be1 und Schwarz kann einpacken! Auch 16...Qxe8 17.Be1+ Qf8 (17...Qd8 18.Bxf6#) 18.Bh6+ Qg8 19.Be5 ändert nichts. Das Matt auf g5 oder e8 ist nicht mehr abzuwenden.



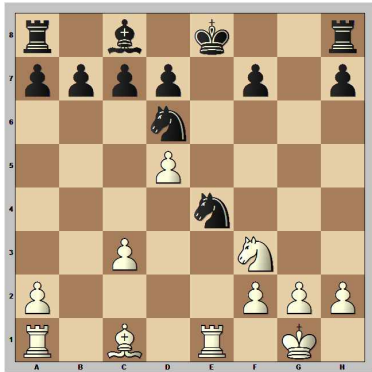
Antwortet Schwarz auf das Turmschach mit 14...Nfe4, ist Aufgabe 3 erreicht.





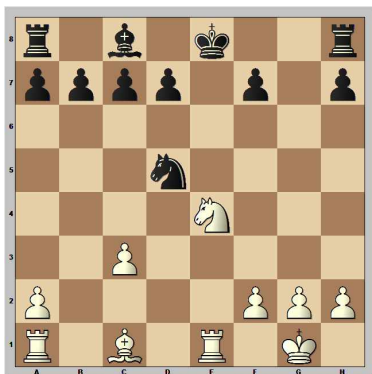
Aufgabe 3:

Wie soll Weiß fortsetzen?

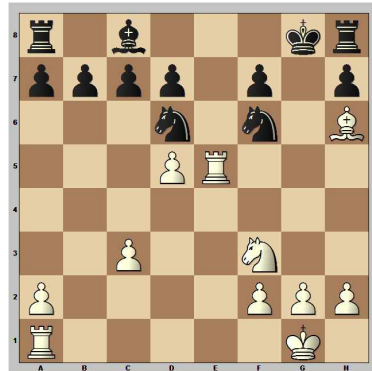


Hier setzt Weiß am Besten mit 15. ♖d2 fort. 15... ♜f5 16. ♜f3 und Weiß ist in Vorteil.

Die dritte Alternative 14... ♗de4 beschert Schwarz auch eine schwierige Stellung: 15. ♗g5 ♗xd5 16. ♗xe4



Kommen wir nun zur besten der vier Züge: 14... ♙f8 Weiß spielt 15. ♗h6+ ♙g8 16. ♞e5 Nun droht ein Matt auf g5!

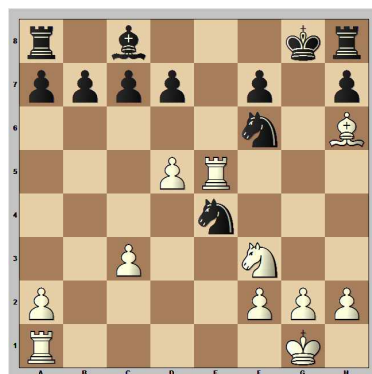


Nach 16... ♗fe4 17. ♞e1 wird es schwer für Schwarz.

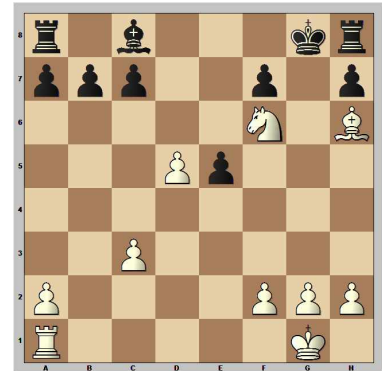
Die Alternative 16... ♗de4 wird in Aufgabe 4 untersucht.

Aufgabe 4:

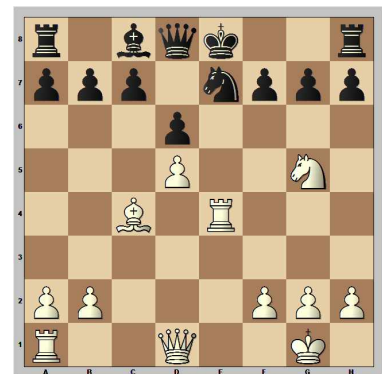
Wie kommt Weiß weiter?



Hier führt 17. ♗d2 zum Erfolg, zum Beispiel: 17... ♗d6 18. ♗xe4 dxe5 (18... ♗xe4 19. ♞e8#) 19. ♗xf6# Dieses Matt verdient ein eigenes Diagramm:



Kehren wir nun zurück zur Hauptvariante: Weiß prescht mit dem d-Bauern nach vorne und Schwarz rettet seinen Läufer. 9. d5 ♗f6 10. ♞e1 Durch diese Fesselung in der e-Linie gewinnt Weiß eine Figur zurück! 10... ♗e7 Schwarz verstellt die e-Linie und rettet den angegriffenen Springer. 11. ♞xe4 d6 verhindert den weiteren Vormarsch des d-Bauern. 12. ♗g5 ♗xg5 13. ♗xg5



Dies ist die Grundstellung des **Möller-Angriffs**. Schwarz hat hier zwei gute Züge zur Auswahl. Unser Ehrenmitglied **Viswanathan Anand** wählte hier 13... h6 in einem Match gegen einen Computer. Die Maschine zeigte sich unbeeindruckt und verlor nach 14. ♞e2

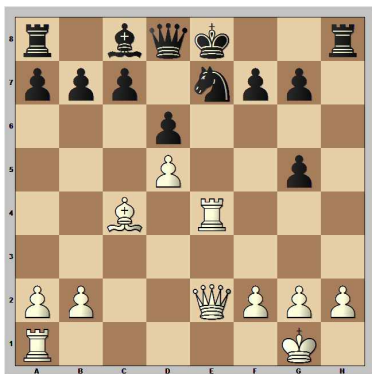




hxg5 den angegriffenen Springer. Wie Weiß eine Figur zurückgewinnt, sollte in Aufgabe 5 herausgefunden werden.

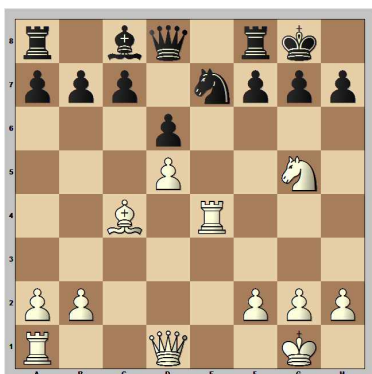
Aufgabe 5:

Wie soll Weiß fortsetzen?



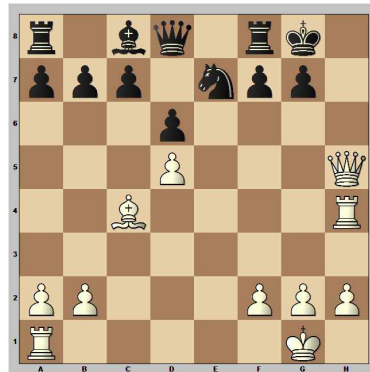
Weiß spielt konsequent auf die Fesselung in der e-Linie. Der Computer gewann nach 15. ♖e1 ♗e6 16. dxe6 f6 eine Figur zurück.

Die meisten Spieler werden sich jedoch statt 13...h6 für den natürlichen Zug 13..0-0 entscheiden.

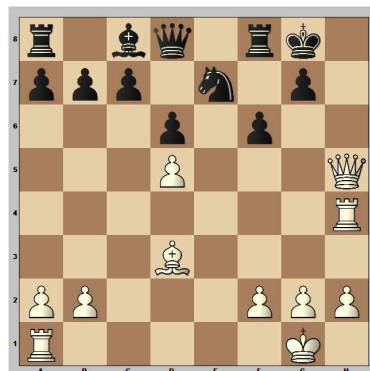


Nun kann Weiß mit einem Springeropfer einen starken Angriff einleiten. Nur wenn

sich Schwarz richtig verteidigt, kommt er mit einem blauen Auge davon. 14. ♖xh7 ♗xh7 15. ♗h5+ ♗g8 16. ♗h4



Weiß droht Matt auf h7 oder h8! 16..f6 Schwarz schafft sich ein Luftloch auf f7! 17. ♗d3



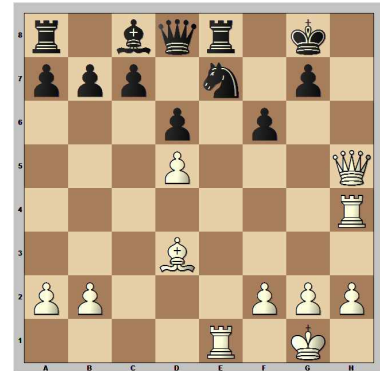
Frage:

Wie könnte Weiß nun in zwei Zügen mattsetzen?

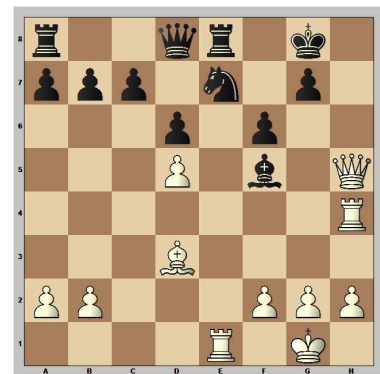
Antwort:

Weiß würde gerne mit 18. ♗h7+ ♗xh8 19. ♗g6+ ♗g8 20. ♗h7# mattsetzen, aber zum Glück ist Schwarz am Zug!

Schwarz spielt 17..♗e8 Damit erhält der König ein weiteres Fluchtfeld auf f8. 18. ♗e1



Diese Stellung hielt man jahrelang für gewonnen für Weiß, doch dann entdeckte man eine fantastische Rettung! 18..♗f5



Frage:

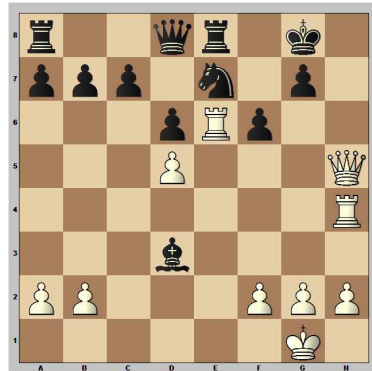
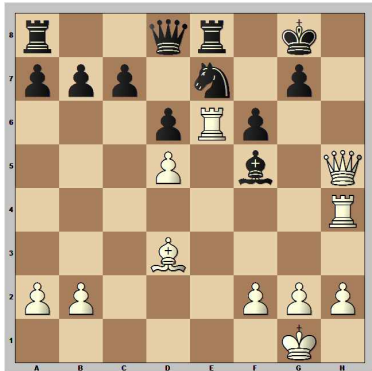
Warum sollte Weiß diesen Läufer nicht nehmen?

Antwort:

Nach dem Schlagen verbleibt Weiß am Ende mit einer Figur weniger auf dem Brett oder wird sogar auf der Grundreihe mattgesetzt. 19. ♗xf5 ♖xf5 20. ♖xe8+ (20. ♗xf5 ♖xe1#) 20...♗xe8 21. ♗xe8+ (21. ♗xf5 ♗e1#) 21...♗xe8

An dieser Stelle möchte ich eine kleine Falle vorstellen: 19. ♗e6

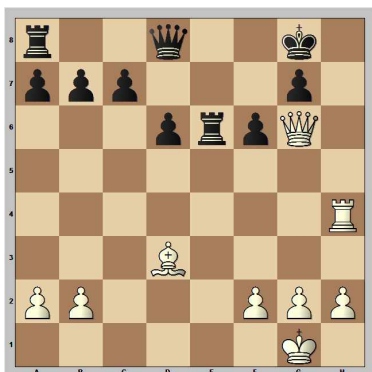




Dieser Zug sieht auf den ersten Blick etwas merkwürdig aus. Weiß stellt eine tödliche Falle! Wird Schwarz hineintappen? Schlägt Schwarz den Turm, befindet er sich in einem tödlichen Mattnetz: 19...♗xe6 20.dxe6 ♖g6 21.♖xg6 ♗xe6 Die letzten Züge dieser Variante sollten in Aufgabe 6 gefunden werden.

Aufgabe 6:

Weiß am Zug setzt in zwei Zügen matt!



22.♖h8+ Hinlenkung 22...♔xh8
23.♗h7#

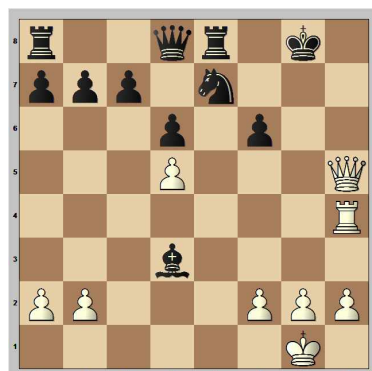
Der Turm ist vergiftet! Schwarz sollte also besser den Läufer schlagen. 19...♗xd3

Nun hat Weiß zwei Figuren geopfert, aber es ist kein Matt in Sicht. Kann er aufgeben? Mitnichten! Durch eine geschickte Kombination rettet sich Weiß in ein Dauerschach. Schwarz hat sich umsichtig verteidigt und somit muss sich Weiß mit einem Unentschieden begnügen. 20.♖xf6 Nun droht erneut ein Matt auf h8. Dieser Turm muss geschlagen werden, aber damit öffnet sich die g-Linie! 20..gxf6

Nun ist die Stellung aus Aufgabe 7 erreicht.

Aufgabe 7:

Wie erzwingt Weiß Ewiges Schach?



Weiß sichert sich mit einem Dauerschach das Unentschieden: 21.♖g4+ ♖g6 22.♖xg6+ ♗xg6 23.♗xg6+ ♔f8 24.♗h6+ ♔f7 24...♔e7 25.♗g7#; 24...♔g8 25.♗g6+ ♔h8 26.♗h6+ 25.♗h7+ ♔f8 26.♗h6+

Ich hoffe, diese Lektion hat Ihnen einen kleinen Einblick in die Welt der Eröffnungen gegeben. Anfänger kennen ein paar Motive und die Hauptvarianten, Fortgeschrittene die wichtigsten Haupt- und Nebenvarianten und Großmeister haben ein enormes Wissen über kleine Feinheiten einer Eröffnung. Trotz dem Einsatz von modernsten Computern ist es dem Mensch jedoch immer noch nicht gelungen, alle Varianten abschließend zu bewerten. Immer werden neue Züge entdeckt, Varianten widerlegt und verworfene Alternativen wieder verstärkt.

Ausblick

In der nächsten Lektion widmen wir uns Stellungen, deren Ausgang bereits genau mit Computern ausgerechnet wurde. Alle Endspiele mit 5 Figuren auf dem Brett wurden von Großrechnern berechnet und der Weg zum Sieg, Remis oder Verlust analysiert. Auf dem Programm stehen Bauernendspiele (also Stellungen, in denen nur noch Bauern und Könige auf dem Brett verblieben sind).

