



LEKTION 35

WIEDERHOLUNG
ITALIENISCHE
PARTIE

Inhalt

Anleitung für den Trainer /
Lehrer

Aufgaben

Lösungen

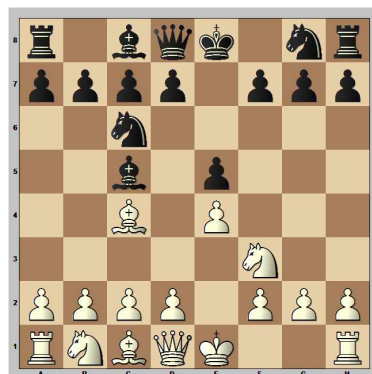
Ausblick

Anleitung für den Trainer /
Lehrer

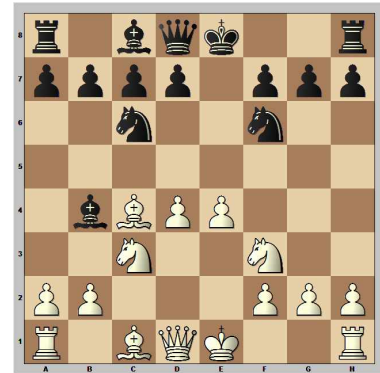
Wir nähern uns so langsam aber sicher dem Abschlusstest. Damit Ihre Schützlinge möglichst viele Punkte erreichen, werden wir die letzten Lektionen nutzen, um das Gelernte noch mal zu rekapitulieren. Beginnen wir mit der Italienischen Partie. Drei Stellungen sollte man auf jeden Fall im Kopf haben (*Grundstellung, Grecovariante* und *Möller-Angriff*).

Wiederholen wir gerade noch mal alle wichtigen Stellungen im Partieverlauf:

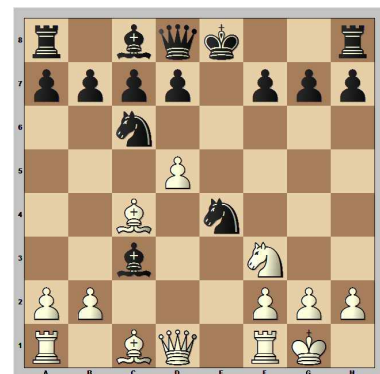
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗c5
Italienische Partie



Dies ist die Grundstellung der Italienischen Partie. Weiß strebt eine schnelle kurze Rochade an. 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b4+ 7.♘c3 Greco-Variante



Mit diesem Zug bietet Weiß seinen Bauern auf e4 an. Wird er geschlagen, öffnet sich die e-Linie als Angriffslinie.
7..♗xe4 8.0-0 ♗xc3 9.d5
Möller-Angriff



Dieser Bauernvorstoß gilt als sehr gefährlich. Nur bei genauem Spiel kann Schwarz mit Ausgleich rechnen. 9..♗f6 gilt als die beste schwarze Antwort.

Mal schauen, wie gut die wichtigsten Italienischen Motive bei Ihren Teilnehmern hängen geblieben sind. Beginnen wir mit den Übungen!

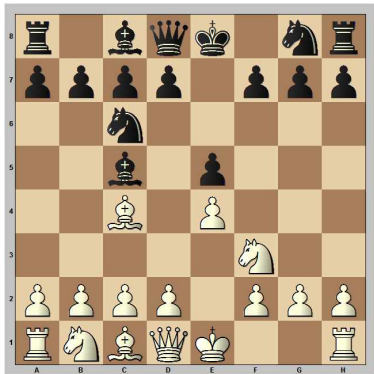




Aufgaben

Aufgabe 1:

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



1. _____
2. _____
3. _____

Aufgabe 2:

Nach den Zügen **4.c3** **♘f6** **5.d4** **exd4** **6.cxd4** entsteht folgende Stellung. Was soll Schwarz ziehen?



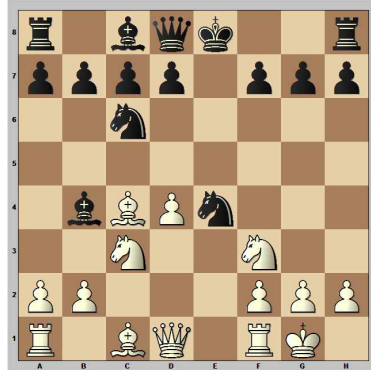
Aufgabe 3:

Weiß steht im Schach. Wie soll er reagieren?



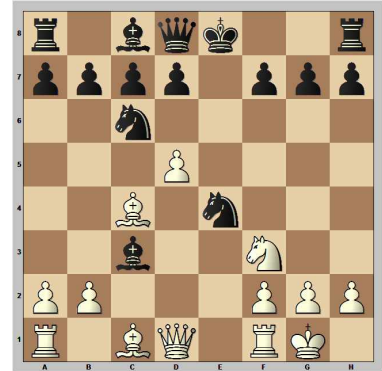
Aufgabe 4:

Schwarz ist am Zug. Mit welcher Figur soll er auf c3 schlagen?



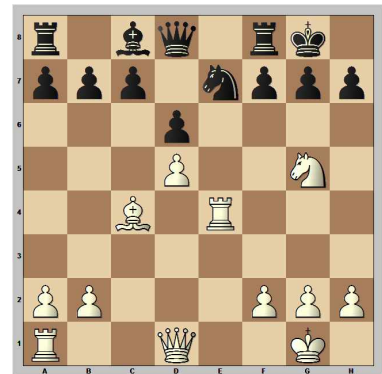
Aufgabe 5:

Schwarz am Zug. Was soll er ziehen?



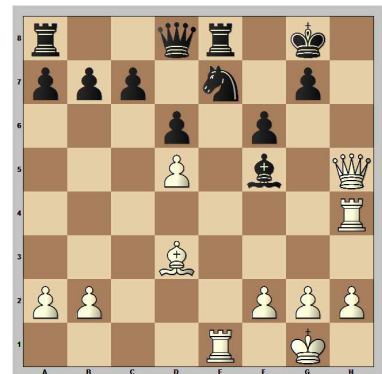
Aufgabe 6:

Weiß am Zug. Wie kann Weiß hier einen starken Angriff einleiten?



Aufgabe 7:

Weiß am Zug. Was soll er ziehen?

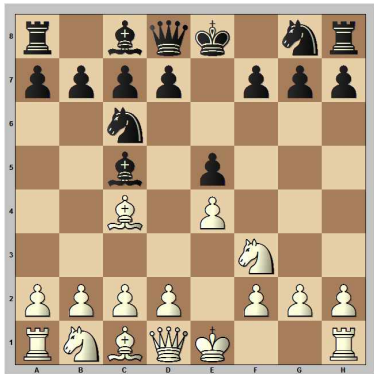




Lösungen

Aufgabe 1:

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



1.e4 e5 2.f3 d6 3.c4 c5

Aufgabe 2:

Nach den Zügen 4.c3 d6 5.d4 exd4 6.cxd4 entsteht folgende Stellung. Was soll Schwarz ziehen?

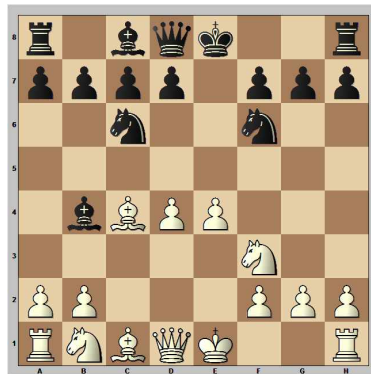


Nur das Schach 6.♘b4+ ist für Schwarz spielbar, alle anderen Läuferzüge bescheren Schwarz bereits große Probleme:
6...♘b6 7.d5 ♘a5 8.♘d3±;
6...♘e7 7.d5 ♘a5 8.♘e2 0-0 (8...♘xe4 9.♖a4±) 9.e5±;

6...♘d6 7.e5 ♘b4+ 8.♘d2 ♖e7 9.0-0±

Aufgabe 3:

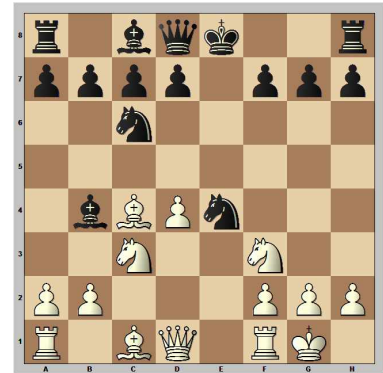
Weiß steht im Schach. Wie soll er reagieren?



Hier hat Weiß zwei Alternativen: Während 7.♘d2 ♘xd2+ 8.♗bxd2 nach dem Gegenstoß im Zentrum 8...d5 zu schnellem Ausgleich führt 9.exd5 (9.e5 dxc4 10.exf6 ♖xf6) 9...♗xd5 10.♖b3 ♗a5 (10...♖e7+ 11.♔f1+-) 11.♖a4+ ♗c6=, leitet 7.♗c3 die scharfe Grecovariante ein. Nach den Zügen 7...♗xe4 8.0-0 entsteht die Stellung in Aufgabe 4.

Aufgabe 4:

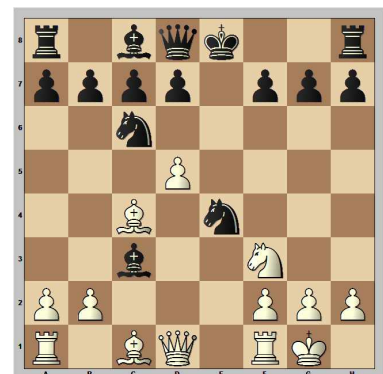
Schwarz ist am Zug. Mit welcher Figur soll er auf c3 schlagen?



Das Schlagen mit dem Springer gilt als deutlich schlechter:
8...♗xc3 9.bxc3 ♘xc3 10.♘a3 10.♖e1+ ♘xe1 11.♖xe1+ ♗e7-+ 10...d6 10...♘xa1 11.♖e1+ ♗e7 12.♘e7 11.♗c1 ♘a5 12.♖a4 a6 13.♘d5 ♘b6 14.♗xc6 ♘d7 15.♖e1+ ♗f8 16.♗xd6 cxd6 17.♘xd6+ ♗g8 18.♗g5 ♘e8 19.♖xe8+ ♖xe8 20.♗xe8+ ♗xe8 21.♘xf7# 1-0
Besser ist das Nehmen mit dem Läufer! Nach den Zügen 8...♘c3 9.d5 entsteht die Stellung in Aufgabe 5.

Aufgabe 5:

Schwarz am Zug. Was soll er ziehen?



Der beste Zug ist der Rückzug des Läufers 9...♘f6, aber auch 9...♗e5 ist spielbar. Hier die





Varianten: 10.bxc3 ♘xc4
 11.♖d4 ♘cd6 12.♗xg7 ♗f6
 13.♗xf6 ♘xf6 14.♞e1+ ♔f8
 Alle Alternativen bescheren
 Schwarz große Probleme:

a) 14...♔d8 15.♙g5 ♘de8
 16.♞xe8+ ♞xe8 (16...♔xe8
 17.♞e1+ ♔f8 (17...♔d8
 18.♙xf6#) 18.♙h6+ ♔g8
 19.♞e5) 17.♙xf6+ ♞e7 18.♞e1

b) 14...♘de4 15.♘g5 ♘xd5
 16.♘xe4

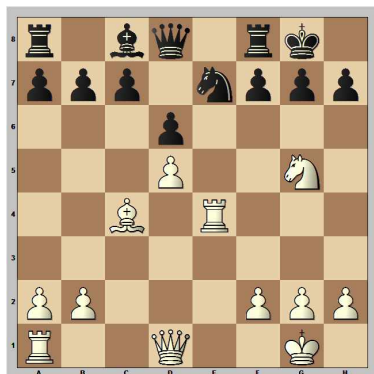
c) 14...♘fe4 15.♘d2 f5 16.f3

Nach 15.♙h6+ ♔g8 16.♞e5
 ♘fe4 (16...♘de4 17.♘d2 d6
 18.♘xe4 dxe5 (18...♘xe4
 19.♞e8#) 19.♘xf6#) 17.♞e1 hat
 Schwarz Ausgleich.

Aufgabe 6:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5
 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4
 ♙b4+ 7.♘c3 ♘xe4 8.0-0 ♙xc3
 9.d5 ♙f6 10.♞e1 ♘e7 11.♞xe4
 d6 12.♙g5 ♙xg5 13.♘xg5 0-0
 Nun haben wir die Stellung in
 Aufgabe 6 erreicht.

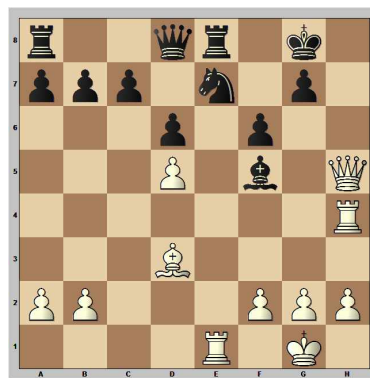
Weiß am Zug. Wie kann Weiß
 hier einen starken Angriff ein-
 leiten?



14.♘h7 ♔xh7 15.♗h5+ ♔g8
 16.♞h4 war die gesuchte Vari-
 ante! Es könnte folgen: 16..f6
 17.♙d3 ♞e8 17...a6?? 18.♙h7+
 ♔h8 19.♙g6+ ♔g8 20.♗h7#
 18.♞e1 ♙f5

Aufgabe 7:

Weiß am Zug. Was soll er zie-
 hen?



Achtung, der Läufer auf f5 ist
 schlecht bekömmlich: 19.♙xf5
 ♘xf5 20.♞xe8+ (20.♗xf5
 ♞xe1#) 20...♗xe8 21.♗xe8+
 (21.♗xf5 ♗e1#) 21...♞xe8
 Doch Weiß kann mit 19.♞e6
 eine verlockende Falle stellen
 (Varianten, siehe Lektion 23)!

Ausblick

Na, blicken Sie noch durch den
 Variantenschungel? In der
 nächsten Lektion wird es wie-
 der übersichtlicher! Die Wie-
 derholung des Schottischen
 Gambits steht auf dem Pro-
 gramm!

