



LEKTION 13

DIE WELTMEISTER (1)

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

In dieser Lektion wollen wir uns gemeinsam eine berühmte Partie des Schachweltmeisters **Garry Kasparov** ansehen.

Kasparov hat die letzten 20 Jahre das Profischach dominiert und war gefürchtet für seinen angriffslustigen Spielstil. Auch in dieser Partie stellt er sein taktisches Sehvermögen eindrucksvoll unter Beweis. Zunächst opfert er einen Bauern in der Eröffnung, um seine Figuren gut ins Spiel zu bringen, dann baut er nach und nach den Angriff gegen die gegnerische Königsstellung auf, schließlich schlägt er im richtigen Moment erbarungslos zu und bringt den schwarzen Monarchen zur Strecke. Ich habe für Sie die komplette Partie kommentiert und acht wichtige Stellungen in Form eines Übungsblattes zusammengefasst. Sie können die Partie am Demobrett vorführen nach der Methode „Sie sind am Zug!“ oder aber auf gewohnte Weise mit den Übungsaufgaben arbeiten.

Methode: „Sie sind am Zug!“

Jeder Teilnehmer erhält einen Zettel (z.B. ein Partiefeld). Führen Sie nun die ersten beiden Züge am Demobrett aus. Ab dem 2. Zug sollen die weißen Züge gefunden werden. Die Teilnehmer erhalten eine Minute Bedenkzeit pro Zug. Der Tipp wird auf dem Zettel

notiert. Danach wird der tatsächliche Zug am Demobrett ausgeführt. Hat der Teilnehmer den richtigen Zug vorgeschlagen, erhält er einen Punkt. Für besonders schwere Züge können Sie mehr Punkte vergeben. Gute Alternativen werden auch belohnt. Für grobe Schnitzer gibt es natürlich auch Minuspunkte. Außerdem können Bonuspunkte für richtig berechnete Nebenvarianten gewonnen werden. Nun führen Sie den schwarzen Antwortzug aus und das Spiel beginnt von neuem. Am Ende erhält der erfolgreichste Punktesammler einen kleinen Preis.

Methode: Übungsblatt

Verteilen Sie die Übungsblätter und besprechen Sie anschließend die Lösungen im Verlauf der komplett kommentierten Partie.

Aber nun genug der Vorrede. Lassen Sie sich von dem Weltmeister Kasparov verzaubern!

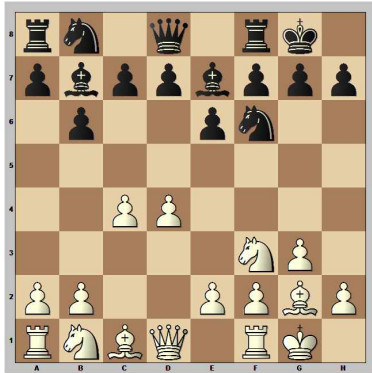




Aufgaben

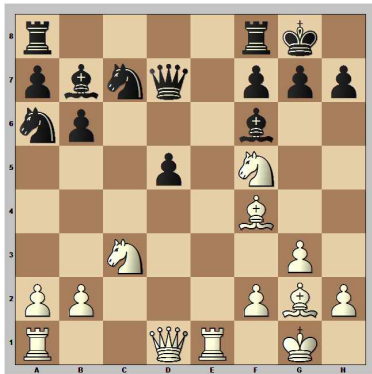
Aufgabe 1:

Weiß zieht



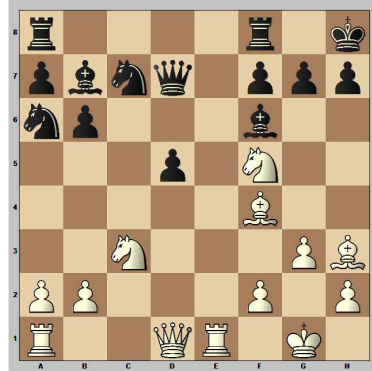
Aufgabe 2:

Weiß zieht



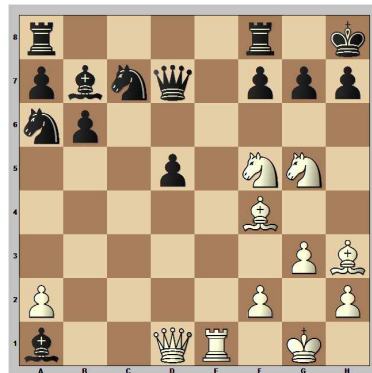
Aufgabe 3:

Weiß zieht



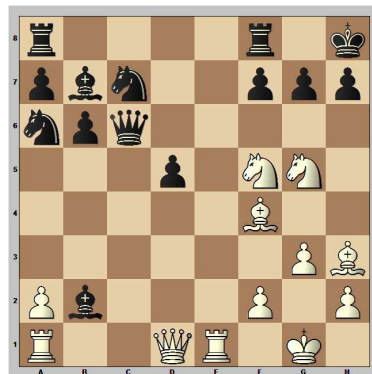
Aufgabe 4:

Weiß zieht



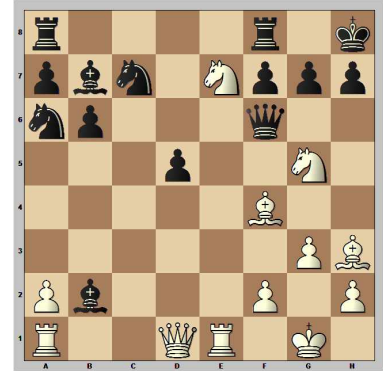
Aufgabe 5:

Weiß zieht



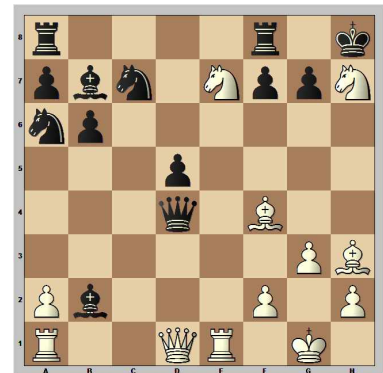
Aufgabe 6:

Weiß zieht



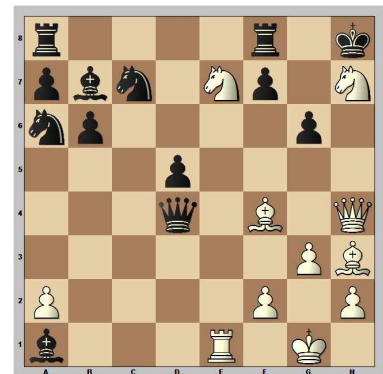
Aufgabe 7:

Weiß zieht



Aufgabe 8:

Schwarz zieht

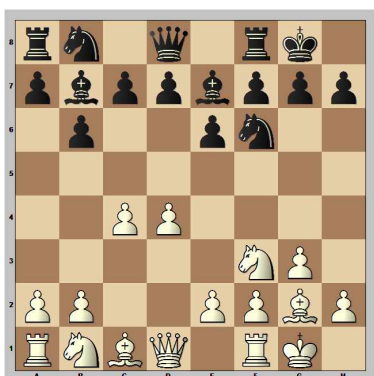




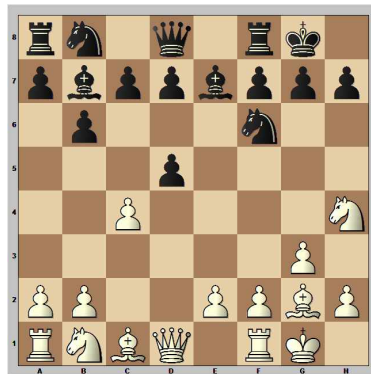
Lösungen

Kasparov - Majarnovic
Olympia 1980

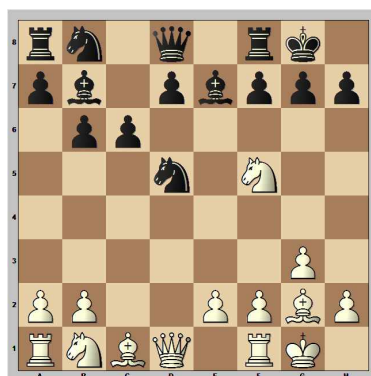
1.d4 Auch dies ist ein guter Eröffnungszug. Er stellt einen Bauern in die Mitte und kontrolliert das Zentrumsfeld e5. Außerdem wird der Läufer c1 befreit. **1..♟f6** Neben d5 eine der häufigsten Antwortzüge in der Großmeisterpraxis. Schwarz entwickelt eine Figur und bringt die Felder e4 und d5 unter Kontrolle. **2.c4** nimmt den Kampf um das Zentrumsfeld d5 auf! **2..e6** Schwarz befreit den Läufer f8 und bringt abermals d5 unter Kontrolle. **3.♞f3 b6** Schwarz möchte seinen Läufer auf die Diagonale a8-h1 stellen. Kasparov hält direkt dagegen. **4.g3 ♟b7** **5.♟g2 ♟e7** **6.0-0 0-0** Nun sind die Könige in Sicherheit. Statt nun erstmal den ♞b1 und den ♟c1 ins Spiel zu bringen, opfert Kasparov bereits einen Bauern, um seine Figuren besser ins Spiel zu bringen. Eine mutige und angriffslustige Entscheidung!



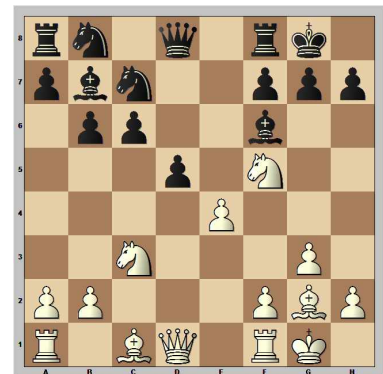
7.d5 (Aufgabe 1) Für soviel Weitblick gibt es natürlich ein paar Extrapunkte! **7..exd5** **8.♞h4** Falsch hingegen wäre **8.cxd5 ♟xd5** Weiß bekommt keinen Angriff für den geopferten Bauern.



Nun stehen sich die Läufer Auge in Auge gegenüber. Schwarz würde gerne auf c4 zugreifen, aber dies kostet ihn Läufer und Turm **8...dxc4?** **9.♟xb7+-** Schwarz ist gut beraten, diese Fesselung aufzuheben und die lange Diagonale zu versperren. Allerdings spielt nun der Läufer auf b7 nicht mehr richtig mit. Kasparov erhält ein bisschen Spiel für den geopferten Bauern. **8...c6** Jetzt, wo der Läufer nicht zurücknehmen kann, greift Weiß zu! **9.cxd5 ♞xd5** **10.♞f5**



Hier hat der Springer ein gutes Plätzchen gefunden. Er greift den Läufer e7 und den Bauern g7 an, außerdem kann die Kontrolle der Felder d6 und h6 sehr nützlich sein. **10..♞c7** Dieser Zug sieht auf den ersten Blick ein wenig seltsam aus, aber Schwarz macht Platz für den d-Bauern. Schließlich möchte Majarnovic gerne einen Bauern im Zentrum haben. Dies darf Kasparov nicht ungestört zulassen. **11.♞c3** entwickelt eine Figur und bereitet den Gegenstoß e4 vor! **11..d5** **12.e4 ♟f6**

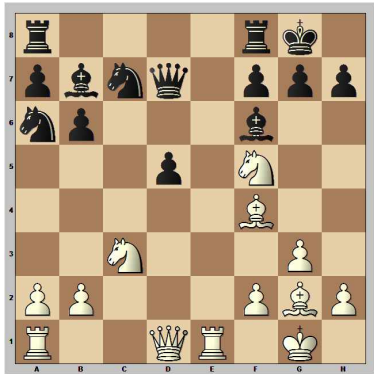


Nun würde Schwarz gerne die Zentralbauern und die Damen abtauschen, aber warum ist **12...dxe4** **13.♞xe4 ♞xd1** nicht gut? Vergeben Sie ein paar Bonuspunkte an alle Teilnehmer, die den Zwischenzug **14.♞xe7+ ♟h8** **15.♞xd1+-** entdeckt haben. **13.exd5 cxd5** **14.♟f4** bringt die letzte Leichtfigur auf ein gutes Feld! **14..♞ba6** **15.♞e1** Weltmeisterlich gespielt! Zunächst bringt Kasparov alle Figuren ins Spiel, dann braut sich so langsam eine Gewitterwolke zusammen, bevor der Blitz in die gegnerische Königsstellung einschlägt. Aber sehen Sie

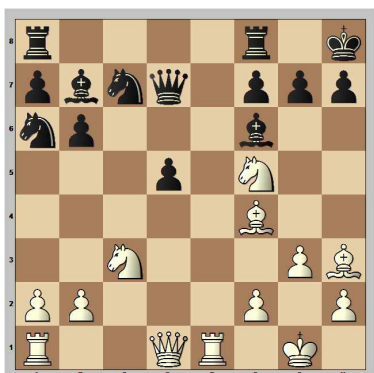




selbst, wie der Weltmeister in den nächsten Zügen seinen Gegner vom Brett fegt! **15..♖d7** Dies ist schon der Anfang vom Ende! Schwarz wählt ein ungünstiges Feld für seine Dame.



16.♗h3 (Aufgabe 2) bereitet einen gefährlichen Abzugsangriff. (♘h6+) vor. **16..♚h8** Durch diesen Seitensprung des schwarzen Königs werden die konkreten Drohungen abgewehrt. Schließlich geht ja nun nach Zügen des Springers f5 einfach der Läufer auf h3 verloren. Langfristig gesehen, ist die Gegenüberstellung von Dame und Läufer jedoch ungünstig für Schwarz.

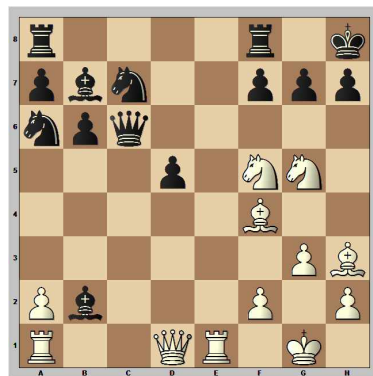


17.♘e4 (Aufgabe 3) Ein weiterer Nachteil der schwarzen

Damenstellung. Kasparow nutzt die Fesselung in der d-Linie zur Umgruppierung seines Springers. Langsam aber sicher braut sich am Königsflügel etwas zusammen. Aber Majarnovic holt sich erstmal Bauer Nummer 2. **17..♙xb2** **18.♘g5** Der Springer nimmt h7 unter Beschuss, aber ist dies einen ganzen Turm wert? Was kommt auf **18...♙xa1**?

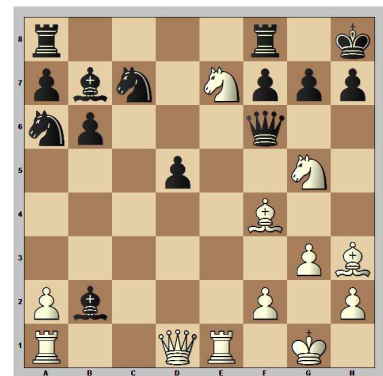


Für den Killerzug **19.♖h5+- (Aufgabe 4)** vergeben Sie ein paar Bonuspunkte. Schwarz kann den Kopf nicht mehr aus der Schlinge ziehen! Daher entschied er sich lieber für **18..♖c6**



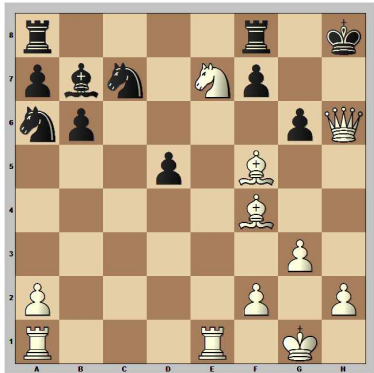
19.♘e7 (Aufgabe 5) bringt nicht nur die wichtigen Felder g8 und g6 unter Kontrolle,

sondern greift auch die ungünstig postierte Dame an! Schwarz würde liebend gern mit einem Damenzug nach g6 Weiß einen Strich durch seine Rechnung machen, aber nun kontrolliert der Springer dieses Feld! **19..♖f6** Die Zeit ist gekommen, die Angriffsstellung in einen vollen Punkt umzuwandeln. Für den nächsten Zug sollten Sie Ihren Teilnehmern etwas mehr Zeit geben.

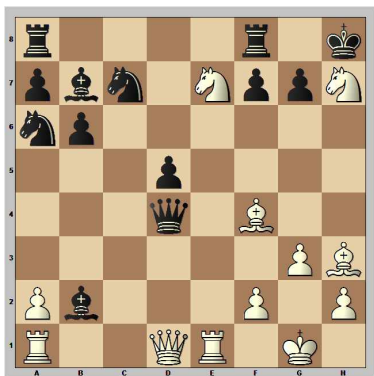


20.♘xh7! (Aufgabe 6) Ein fantastischer Zug! Die schwarze Königsstellung wird geöffnet und der schwarze Monarch in ein Mattnetz gelockt! Warum sollte Schwarz dieses Opfer am Besten nicht annehmen? Für die Idee **20...♚xh7** **21.♖h5+ ♖h6** **22.♙f5+ ♚h8** (**22...g6** **23.♖xh6#**) **23.♘h6 g6** **24.♖h3 ♙g7** **25.♙f4+ ♙h6** **26.♖xh6#**

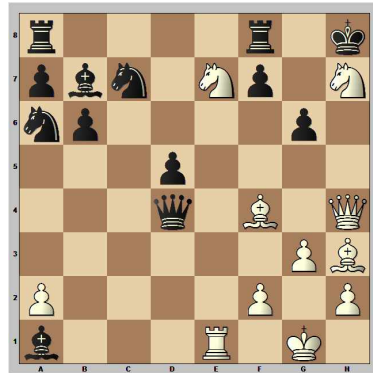




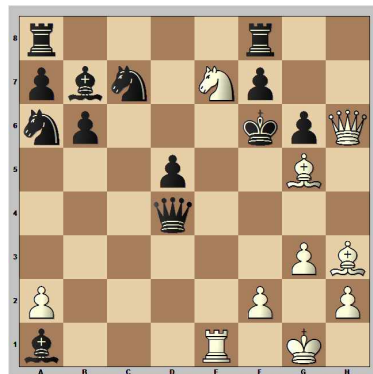
können Sie ein paar Bonuspunkte vergeben. **20..♖d4** Wieder bietet Schwarz den Damentausch an, aber Kasparov möchte seine wertvollste Angriffsfigur auf dem Brett behalten!



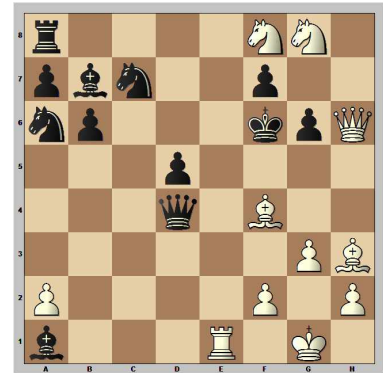
21.♖h5 (Aufgabe 7) und wieder droht ein gefährlicher Abzugsangriff! **21..g6** Der Angriff auf die Dame verhindert die Abzugsmöglichkeiten! **22.♖h4** Aber nun gibt es kein Entrinnen! Schwarz nahm alles, was er kriegen konnte und ließ sich zeigen, ob der Weltmeister den König zur Strecke bringt oder nicht. **22...♗xa1**



23.♗f6+ (Aufgabe 8) Nach diesem Zug gab Majarnovic auf, denn nach **23.♗f6+ ♔g7** **24.♖h6+ ♕xf6** **25.♗g5** wird Schwarz matt!



Konnte man auch durch **23.♗xf8+** gewinnen? Für die Variante **23..♔g7** **24.♖h6+** (**24.♖h7+ ♕xf8** **25.♖g8#**) **24...♔f6** **25.♗g8#** können Sie noch ein paar Bonuspunkte vergeben. Dieses Mattbild verdient ein eigenes Diagramm!



Unglaublich, aber wahr! Zwei Springer stehen auf der gegnerischen Grundreihe und setzen König matt!

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir einen Abstecker in die Welt der Endspiele machen. Die Regel vom Quadrat und die Beherrschung der Schlüsselfelder werden trainiert.

