

Müller/Knaak • 222 Eröffnungsfallen nach 1. d4

PraxisSchach

Band 77

Begründet und herausgegeben von

GM Viktor Kortschnoi

GM Helmut Pfleger

GM Nigel Short

GM Rudolf Teschner

2022

EDITION OLMS



Karsten Müller
Rainer Knaak

222 Eröffnungsfallen nach 1. d4

2. aktualisierte und mit QR-Codes
erweiterte Neuauflage

2022

EDITION OLMS





Von Karsten Müller und Rainer Knaak ist in der Edition Olms ebenfalls erhältlich:
Müller/Knaak, 222 Eröffnungsfällen nach 1. e4 ISBN 978-3-283-01042-3

DIE AUTOREN

Karsten Müller (Jahrgang 1970), der mit 27 Jahren Großmeister wurde, nahm an acht Deutschen Meisterschaften teil und belegte dabei 1996 und 1997 jeweils dritte Plätze. Der Doktor der Mathematik, der seit 1988 für den Hamburger SK in der Schach-Bundesliga spielt, schreibt als international anerkannter Endspielexperte die Endspielkolumnen des *ChessBase Magazins* und die *Endgame Corner* des Internetportals ChessCafe.com. Müller, der auch als A-Trainer des Deutschen Schachbundes einen erstklassigen Ruf besitzt, haben darüber hinaus seine überwiegend in englischer Sprache verfassten Bücher zu einem äußerst geschätzten Autor gemacht. Sein mit Frank Lamprecht verfasstes Werk *Grundlagen der Schachendspiele*, dessen erste Auflage im Jahre 2003 erschien, gilt zurecht bereits als moderner Klassiker.

Rainer Knaak (Jahrgang 1953) wurde mit 22 Jahren Großmeister, damals einer der jüngsten in der Welt. Er gehörte viele Jahre zu den Spitzenspielern der DDR, was seine fünf Landesmeistertitel nachdrücklich beweisen. Seit Beendigung seiner Profi-Laufbahn arbeitet er für ChessBase, wo er u.a. für die CDs *Mattangriff gegen die Rochade* und *Trompowsky-Angriff* verantwortlich zeichnete. Knaak, der in der deutschen Schach-Bundesliga für den SV Werder Bremen aktiv ist und dessen Spielstil vor allem interessante taktische Ideen auszeichnet, betreut gegenwärtig als Lektor *Trainings-CDs* und ist Redakteur des *ChessBase Magazins*. Sein Buchdebüt gab er 1992 als Co-Autor des Titels *Königsindisch Pro & Kontra*, den er gemeinsam mit seinem Leipziger Großmeister-Kollegen Lothar Vogt schrieb.

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Wir danken der Firma ChessBase GmbH für die Bereitstellung der Partieverweise mit ihrer Online-Nachspielfunktion.

2. aktualisierte und mit QR-Codes erweiterte Neuauflage
ISBN 978-3-283-01043-0

Copyright © 2008, 2022 Edition Olms AG

EDITION OLMS AG ZÜRICH
Rosengartenstr. 13B · CH-8608 Bubikon/Zürich, Switzerland
E-mail: info@edition-olms.com
Internet: www.edition-olms.com

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Satz und Indexerstellung: Art & Satz · Ulrich Dirr, D-80805 München
Umschlag: Eva König, D-22769 Hamburg

Printed in Hungary

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	8
Symbole	12
1 Nebenvarianten	13
2 Trompowsky-Angriff	30
2.1 Typische Motive im Trompowsky	30
2.2 Fallen im Trompowsky	32
3 Indische Nebenvarianten	35
4 Wolga-Gambit	40
5 Moderne Benoni-Verteidigung	43
5.1 Typische Motive im Modernen Benoni	43
5.2 Fallen im Modernen Benoni	45
6 Holländische Verteidigung	48
6.1 Typische Motive in der Holländischen Verteidigung	48
6.2 Fallen in der Holländischen Verteidigung	50
7 Damenbauernspiel und Damengambit	53
7.1 Typische Motive im Damenbauernspiel und Damengambit	53
7.2 Fallen im Damenbauernspiel und Damengambit	58
8 Grünfeld-Indische Verteidigung	104
8.1 Typische Motive im Grünfeldinder	104
8.2 Fallen im Grünfeldinder	106



9 Katalanische Eröffnung	111
9.1 Typische Motive im Katalanen	111
9.2 Fallen im Katalanen	112
10 Tango-Eröffnung	117
11 Damenindische Verteidigung	118
12 Nimzowitsch-Indische Verteidigung	122
12.1 Typische Motive im Nimzoinder	122
12.2 Fallen im Nimzoinder	124
13 Königsindische Verteidigung	129
13.1 Typische Motive im Königsinder	129
13.2 Fallen im Königsinder	132
Anhang	143
Quellenverzeichnis	143
Eröffnungsverzeichnis	144
Personenverzeichnis	145
Partieverzeichnis	146



Vorwort

Die Arbeit an diesem Buch hat sich einige Jahre hingezogen. Sie hat viel Spaß gemacht. Eine neue Eröffnungsfalle zu entdecken, in die schon ein Dutzend Leute hereingefallen ist, darunter Großmeister, bereitet (Schaden-)Freude und erweitert den eigenen Schachhorizont. Die Beschäftigung mit Randgebieten der Schachtheorie brachte auch so manche neue Variante oder Bewertung ans Tageslicht. Das ist auch kein Wunder, denn Abspiele, die einen schlechten Ruf genießen, kommen eher zufällig aufs Brett, und dann nur in Begegnungen schwächerer Spieler. Die alte Eröffnungstheorie wurde aber noch ohne Computerhilfe gemacht.

Wenn man bedenkt, dass die meisten bekannten Eröffnungsfällen auf Snosko-Borowsky zurückgehen, so war eine erweiterte Sammlung von Eröffnungsfällen überfällig. Auch diesem zweibändigen Werk wird es nicht leichtfallen, allen Ansprüchen und vor allem allen Eröffnungen gerecht zu werden. Schließlich ist es eine Arbeit über die gesamte Bandbreite der Eröffnungen von A00 bis E99 aufgeteilt nach 1. e4 im 1. Band und 1. d4 und allen übrigen ersten Zügen im vorliegenden 2. Band.

Wie wir sehen werden, ist das Thema dieses Buches etwas weiter gefasst als es der herkömmliche Begriff der Eröffnungsfalle erwarten lässt. Sollten wir dieses Thema in einem Satz beschreiben, so würden wir sagen:

»Jemand macht einen »normal« aussehenden Zug, der durch eine ungewöhnliche Variante (Zug) widerlegt wird.«

Wir möchten uns bei Raymund Stolze von Olms, Rainer Woisin von ChessBase und nicht zuletzt bei Ulrich Dirr, der wieder einmal ein erstklassiges Layout abgeliefert hat, für die gute Zusammenarbeit bedanken.

In Bezug auf die aktualisierte Neuauflage bedanken wir uns bei Verleger Manfred Olms für die Idee und sein Entgegenkommen und bei Ulrich Dirr für die wie üblich hervorragende Realisierung besonders der QR-Codes und die genaue analytische Prüfung aller Varianten mit der neuesten Engine, was nochmal zu vielen Korrekturen und auch neuen Texten geführt hat. Die Idee der QR-Codes geht auf Frederic Friedel und Rainer Woisin von ChessBase zurück, so dass es dank der modernen Smartphone-Technologie möglich wird, die Züge direkt nachzuspielen; das lästige und fehlerbehaftete Neueingeben in einen Computer entfällt. Weiterhin haben wir die nun veraltete MEGABASE 2005 durch die aktuelle ChessBase Online-Datenbank (Stand Ende April 2022) als Referenz ersetzt. In aller Regel hat sich dabei gezeigt, dass die Fallen eher noch beliebter geworden sind als sie schon immer waren. Ein gutes Zeichen für das uralte königliche Spiel und diese Herangehensweise. Möge Sie auch Ihnen weiterhin von großem Nutzen sein!

Karsten Müller
Rainer Knaak
Hamburg im Mai 2022

* * *



Einleitung

Zum Begriff der Eröffnungsfallen – Versuch einer Definition

»Wie viel Theorie muss ich können? ...
Das absolut mindeste ist: Sie müssen die
Fallen kennen, die in Ihren Eröffnungen
auftreten!« (Andrew Soltis in
Grandmaster Secrets: Openings)

Das Verb *fallen* deutet an, worum es geht – man fällt, vielleicht in eine Grube, die jemand gegraben und anschließend bedeckt hat. Das ist der Unterschied zu einer gefährlichen Situation, die man selbst herbeigeführt hat, etwa auf einen hohen Baum zu klettern oder sich auf unbekanntes Terrain zu begeben. Man tut etwas Natürliches, zum Beispiel einen Weg entlangzugehen, und dann fällt man – in eine Grube, eine Schlinge usw. Für den Fallenden ist es unerheblich, ob die Situation von einem anderen herbeigeführt wurde oder ob sie auf natürliche Weise entstanden ist, etwa durch ein dort nicht erwartetes Loch oder eine Pflanze – sein eventuell erlittener Schaden ist der gleiche. Es gibt also jemanden, der in eine Falle geht, und da ist – manchmal – auch einer, der die Falle gestellt hat.

Übertragen wir das Gesagte auf das Schachspiel. Es geht hier um die Eröffnungsphase. Ein Spieler macht einen nahe liegenden Zug; er sieht normal aus – zumindest auf den ersten Blick. Der Zug entwickelt oder schlägt etwas, er kann auch eine Drohung abwehren. Es ist ein scheinbar natürlicher Zug, aber er stellt sich als falsch heraus. Der Gegner hat die Situation vielleicht bewusst herbeigeführt. Möglicherweise ist er sogar ein Risiko

eingegangen, weil der Spieler, statt in die Falle zu tappen, über einen Zug verfügt, der ihm einen Vorteil verschafft.

Eine *Eröffnungsfalle* ist also etwas, das in der Eröffnungsphase einer Partie geschieht. Man versteht unter dem Hineinfallen in eine Falle eine Spielsituation, in welcher der Hineinfallende mit einem scheinbar *nahe-liegenden*, aber dennoch falschen Zug (es können auch mehrere falsche Züge sein) etwas übersieht, was der die Falle Stellende erhofft hatte und nun ausnutzt, meistens auf taktische und *unerwartete* Weise. Oft ist es ein ungewöhnlicher Zug, aber manchmal ist auch die Bewertung der Stellung eine andere, als es der erste Blick vermuten lässt. Dabei liegt es auf der Hand, dass man *Eröffnungsfallen*, je nachdem, wie sie zustande kommen, in zwei Kategorien einteilt:

A) Zum einen gibt es *Eröffnungsfallen*, bei denen der Fallensteller bewusst ein Abspiel wählt, bei dem er hofft, dass sein Gegner einen Fehler macht. Der Fallensteller geht eventuell ein Risiko ein: Reagiert der Gegner richtig, ist der Fallensteller selbst hineingefallen, weil er dann einen Nachteil erleidet. Das einzugehende Risiko kann unterschiedlich groß sein und fast gegen Null gehen. Tatsächlich sind die Beispiele, bei



denen wirkliche Nachteile in Kauf genommen werden, eher selten – so wie nach 1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♗g7 4. e4 d6 5. f4 0–0 6. ♗f3 c5 7. dxc5 ♜a5 8. ♗d3 ♗fd7? (siehe Grétarsson – van der Wiel, Partie 211 auf Seite 136).

B) Wenn man aber nur einfach seine normalen Varianten spielt und der Gegner steht plötzlich vor einer Situation, in der die »normalen« Züge einen (meistens) taktischen Konter zur Folge haben, kann man nur bedingt von einer Eröffnungsfalle sprechen. Doch das Vermeiden dieser typischen Fehler ist genauso wichtig und wird deshalb in diesem Buch eine große Rolle spielen. Beispiel: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♗g5 ♗bd7

5. cxd5 exd5 6. ♗xd5?? (siehe Mayet – Harrwitz, Partie 127 auf Seite 86).

Sehr beliebt sind die Fallen vom Typ A – man möchte dem Gegner eine Falle stellen. Doch die Anzahl dieser Fallen ist begrenzt. Wenn man noch zusätzlich bedenkt, dass das Niveau der Fallen sehr unterschiedlich ist – von Anfängerfallen bis zu Fallen, die eher positionell zu nennen sind –, so sind Fallen vom Typ A eigentlich in der Minderzahl.

Das viel *allgemeinere Thema* sind Züge, die gemäß den Prinzipien des Schachspiels »normal« und nahe liegend sind, sich aber in der konkreten Spielsituation als fehlerhaft erweisen.

Risiko oder nicht?

Vielleicht ist es ein Mythos, dass man bei richtigen Eröffnungsfallen stets etwas riskiert. Mag sein, dass man beim Spiel auf Falle nicht immer die Varianten mit höchstem Anspruch auf Erlangung eines Eröffnungsvorteils wählt. Doch richtig zocken und freiwillig eine schlechte Stellung in Kauf nehmen, falls es nicht klappt mit der Falle – solche Beispiele sind in diesem Buch klar in der Minderheit. Wir sprechen dann manchmal von »echter Falle«.

Es sind gemäß der obigen Definition vielmehr zwei Merkmale, die eine typische Falle ausmachen:

a) der Fehler, also das Hereinfallen, geschieht mit einem »normalen«, scheinbar gesunden Zug – Fortsetzung der Entwicklung, Rochade oder Schlagen eines Steines.

b) das Ausnutzen des Fehlers geschieht auf unerwartete Weise – eine Figur geht auf ein ungewöhnliches Feld, statt des Wiederschlagens folgt ein anderer Zug, ein Opfer etc. Zum Beispiel:

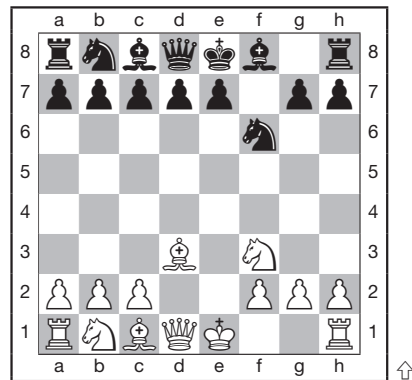
1. d4 ♗f6 2. ♗g5 ♗e4 3. ♗h4 c5 4. ♜d3?!, und nun folgt kein Rückzug des Springers, sondern 4... ♜b6! (siehe Seredenko – Asanow, Partie 36 auf Seite 32).

Mancher wird Fallen lernen wollen, um sich die harte Arbeit an der Eröffnungstheorie zu sparen. Wir hoffen, dass auch für ihn hier etwas zu finden ist. Doch eher gilt es, eine verheißungsvolle Falle in das eigene Eröffnungsprogramm einzupassen, oder gar um die Falle herum ein Repertoire zu gestalten.

Verschiedenes

Gambits

Die Verwandtschaft von Gambits mit Eröffnungsfallen ist offensichtlich. Oft ist das Gambit selbst die Falle, manchmal ergeben sich die Fallen im weiteren Verlauf. Wir haben uns aber bemüht, vor allem solche Beispiele zu finden, in denen »Normalzüge« widerlegt werden, zum Beispiel:



Stellung nach 5...d6

In diesem angenommenen Lisitsin-Gambit wird Schwarz direkt durch 6. d5 unter starken Druck gesetzt – siehe Bernal Moro-Rebole Arbea, (Seite 17).

Gegenfallen

Wenn man dem Fallensteller die Falle genehmigt, aber am Ende noch ein As im Ärmel hat, zum Beispiel hätte Weiß in Portisch-Ribli (Seite 98) 12. b2 b4+ 13. f1! spielen sollen.

Absichtlich in die Falle gehen

Es gibt einige Beispiele, bei denen die objektive Analyse ein ganz anderes Bild ergibt als die Statistik. Das kommt daher, dass die meisten unwissend in die Falle gehen und die besten Züge am Brett nicht finden; und wer die Falle kennt, weicht ihr vorher aus. Was also, wenn Sie absichtlich »hineinfallen«, aber dann die besten Züge kennen? Wir nennen ein infrage kommendes Beispiel,

das sich wohl gemerkt für den Nachziehenden anbietet, wenn er sich gut auskennt: van Wely-Bunzmann (Seite 125).

Fallen mit Namen

Zahlreiche Eröffnungsfallen verdanken ihre Namen den Urhebern, beispielsweise:

Monticelli-Falle – Monticelli-Prokeš (Seite 121).

Bogoljubow-Falle – Bogoljubow-Gothilf (Seite 67).

Sind Fallen auch etwas für starke Spieler?

Selbstverständlich! Zum einen muss man nur mal in diesem Buch schauen, wie viele gute Spieler schnell durch einen typischen Fehler verloren haben oder in eine Falle getappt sind. Zum anderen kommt es heute immer mehr darauf an, dass man den Gegner frühzeitig überrascht. Allerdings werden starke Spieler auch wissen, was zu tun ist, wenn der Gegner ausweicht.

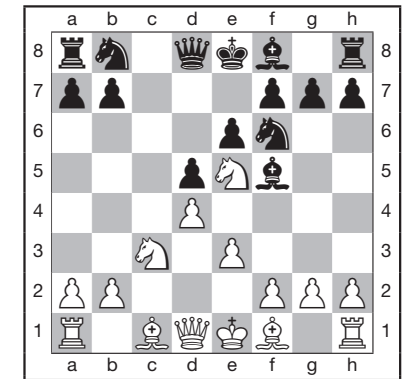
Gute Fallen

Wie muss eine gute Falle beschaffen sein? Wir sehen dafür zwei Kriterien:

- Wenn der Gegner wider Erwarten den besten Zug findet, sollte der Schaden nicht allzu groß sein
- Sie sollte eine gewisse Wahrscheinlichkeit haben. Dazu sollte sie schon mehrfach in der Praxis vorgekommen sein und sie sollte auch darauf basieren, dass der Gegner mit »Normalzügen« in die Falle hineintappt.

Zum Beispiel: 1. d4 d5 2. c4 c6 3. f3 f6 4. e3 f5 5. cxd5 cxd5 6. c3 e6 7. e5!?

(siehe nächstes Diagramm)



Weiß hat eine positionelle Drohung aufgestellt, nämlich 8. g4 g6 9. h4 h5 10. xg6

f×g6 und die schwarze Bauernstellung ist ruinert. Die natürlichen Züge 7...bd7, 7...c6 und 7...e7 wehren die Drohung nicht ab, am besten ist das »unnatürliche« 7...fd7, auch 7...d6 ist wohl spielbar.

Also sind fast alle schwarzen Züge schlecht, weil Weiß 8. g4 antwortet. Es handelt sich somit um eine sehr **gute Falle**, weil die »normalen« Antworten unbefriedigend sind – siehe Bogoljubow-Gothilf (Seite 67).

Nach der richtigen Antwort 7...fd7 kann man sogar mit 8. b3!? eine zweite Falle stellen – Knaak-Smeets, (Seite 68).



Symbole

Symbol	Bedeutung	Symbol	Bedeutung
	König		Läufer
	Dame		Springer
	Turm		Bauer
+	Schach	#	Schachmatt
x	schlägt	N	Neuerung
0-0	kurze Rochade	0-0-0	lange Rochade
∞	unklare Stellung	∞	Kompensation für das Material
±	Weiß steht etwas besser	∞	Schwarz steht etwas besser
±	Weiß steht besser	∞	Schwarz steht besser
+-	Weiß hat entscheidenden Vorteil	--+	Schwarz hat entscheidenden Vorteil
1-0	Schwarz gibt auf	0-1	Weiß gibt auf
=	ausgeglichene Stellung	1/2-1/2	Remis vereinbart
→	mit Angriff	↑	mit Initiative
⇄	mit Gegenspiel	□	einzigster Zug
△	besser als	△	mit der Idee
!?	interessanter Zug	?!	zweifelhafter Zug
!	guter Zug	?	schlechter Zug
!!	brillanter Zug	??	Patzer
ICC	Schachklub im Internet	ACP	Vereinigung der Berufsschachspieler
PCA	Profi-Schachvereinigung		
↑	Weiß am Zug	↓	Schwarz am Zug



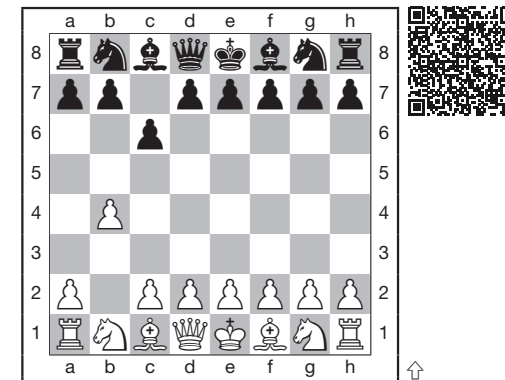
Nebenvarianten

Die Orang-Utan-Falle

Partie 1 [A00]
Golyak (2325) – Knaak (2520)
 Leipzig 1977

1. b4 c6

Wenn man in die Mega Datenbank schaut, wer so als Erster gespielt hat, sieht man Partien von DDR-Turnieren aus den 1950-er Jahren. Da wurde auch schon richtig geantwortet: 2. c4!



2. ♖b2?!

Damit geht Weiß bereits in die Falle. 2. c4! ♜b6 3. ♜b3 a5 4. a3?! (♟4. b5) 4...axb4 5. c5? Wer anderen eine Grube gräbt ... 5...♜xc5 6. axb4? (♟6. ♖b2♞) 6...♜xc1+ 0-1, de Visser – Khenkin, Haarlem 2000 ... fällt selbst hinein.

2...a5!

2...♜b6?! kann Weiß mit 3. a3 a5 4. c4! kontern: 4...axb4 5. c5! ♜c7 (5...♜xc5? 6. axb4 ♜xb4 7. ♜xa8+-) 6. axb4 ♜xa1

7. ♖xa1 (Thielemann – Meyer, Bad Segeberg 1995). Hier ist eine Stellung mit beiderseitigen Chancen entstanden.

3. a3

Nach 3. bxa5 hätte Weiß die schlechtere Bauernstruktur.

3...axb4 4. axb4 ♜xa1 5. ♖xa1 ♜b6 6. c3♞

Der ♖a1 ist aus dem Spiel, Schwarz steht etwas besser. Bis zum Sieg ist es noch ein weiter Weg. 6. ♖c3?! würde den ♟b4 verlieren: 6...♟a6♞.

6...d5 7. ♟f3 ♖f5 8. d3 e6 9. g3 ♟f6 10. ♖g2 ♖e7 11. 0-0 ♟bd7 12. ♟bd2 ♖g6 13. h3 h6 14. ♜a4 0-0 15. ♖b2 ♜c7 16. c4 e5 17. b5 e4 18. ♟h4 e3 19. ♟xg6 fxg6 20. fxex3 ♜xg3 21. ♜f3 ♜e1+ 22. ♟f1 ♜xe2 23. bxc6 bxc6 24. ♖xf6 ♟xf6 25. ♜xc6 ♟h7 26. cxd5 ♜xd3 27. ♟h1 ♟d1 28. ♜c4 ♖d6 29. ♜c6 ♖e5 30. ♜e6 ♜e8 31. ♜f7 ♜b8 32. ♟g1 ♜b2 33. ♜f2 ♖h2+ 34. ♟xh2 ♜xf2 35. ♟g1 ♜e2 0-1

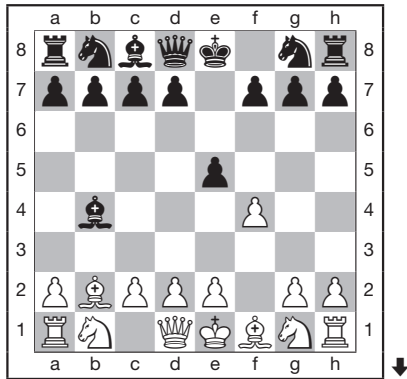
Ein Doppelfianchetto der anderen Art

Partie 2 [A00]
Kucharkowski – Grosch
 Fernpartie 1988

1. b4 e5 2. ♖b2 ♖xb4 3. f4?!

Weiß hofft, dass Schwarz sich auf die Verwicklungen nach 3...exf4 einlässt.



**3...exf4?!**

Die UltraCorr-Datenbank 2022 liefert 378 Partien mit dieser Stellung, die Bilanz ist für Schwarz nicht erfreulich.

3...d6 zieht Weiß den Zahn: 4. fxe5 dxe5 5. ♖xe5 ♟f6 ♞; 3...♟f6!?

4. ♖xg7 ♖h4+

4...♟h6?! sieht wenig vertrauenerweckend aus:

a) 5. ♟f3 ♖g8 6. ♖xh6 ♖f6 7. c3 (♟7. ♖xf4=) 7...♖e7 8. ♖g5 ♖xg5 9. ♟xg5 ♖xg5 ♞;

b) 5. ♖xh8 ♖h4+ 6. g3 fxg3 7. ♖g2 gxh2+ 8. ♟f1 ♟g4 9. ♟h3 (9. ♖e1?? ♟e3+ 10. dxe3 ♖xe1#; ♟9. ♖d4=) 9...f6 10. c3 ♖d6 11. ♖b3 ♞;

c) ♟5. h4 ♖g8 6. ♖xh6 ♖f6 7. c3 ♖xh6 8. cxb4 ♖g7 9. d4±.

5. g3 fxg3 6. ♖g2

6. ♟f3? g2+ 7. ♟xh4 gxh1 ♖ 8. ♟f3 d5 9. ♖xh8 ♖d6--.

6...gxh2+

6...♖g5 7. ♖xh8 gxh2 8. ♟f1 hxg1 ♖+ 9. ♟xg1 ist Zugumstellung.

7. ♟f1 hxg1 ♖+ 8. ♟xg1 ♖g4?

8...♖g5! 9. ♖xh8 d5 10. ♖xh7 ♟e7, und laut den modernen Engines hat Schwarz genug Kompensation für das Material.

9. ♖xh8 f6?

9...d5 hält den Schaden in Grenzen.

10. ♖xh7?

10. ♟c3 c6 11. e4 ♖g6 12. ♖h5±.

10...♖f8?

A) 10...♖d4+? 11. e3 ♖xa1 12. ♖g4 ♟e7 (12...♖xb1+ 13. ♟f2 (♟13. ♖f1 setzt bald matt) 13...♖xa2 14. ♖g6+ ♟d8 15. ♖xf6+ ♖e7 16. ♖xe7+ ♟xe7 17. ♖h8+ ♟g8 18. ♖xg8+-) 13. ♖xb4→ (13. ♖g7!+-).

B) 10...♖c5+! 11. ♟h1 ♖g6 12. ♖h2 ♟h6±.

11. ♟c3± ♖g6 12. ♖h2 d6 13. ♟d5 ♟a6 14. ♖f1 ♖g7 15. ♖xg7 ♖xg7 16. ♖f3 c6 17. ♖e4+ ♟d8 18. ♖h7 ♖f8 19. ♟f4 ♟e7 20. ♟e6+ ♖xe6 21. ♖xe6 1-0

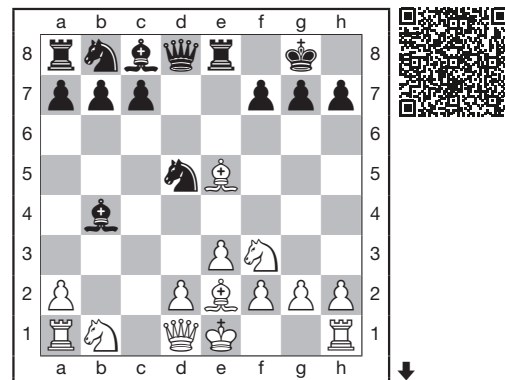
Ein schneller Überfall (1)

Partie 3 [A00]

Wilk (2140) – Pejka
Polen 1998

1. b4 e5 2. ♖b2 ♖xb4 3. ♖xe5 ♟f6 4. c4 0-0 5. ♟f3 d5 6. e3 ♖e8 7. cxd5 ♟xd5 8. ♖e2?

Weiß ahnt nichts Böses und möchte schnell die Entwicklung abschließen. Notwendig war ein Rückzug des Läufers von e5. ♟8. ♖b2.



8...♖xe5! 9. ♟xe5 ♖f6-- 10. 0-0

10. f4 ♟xe3--.

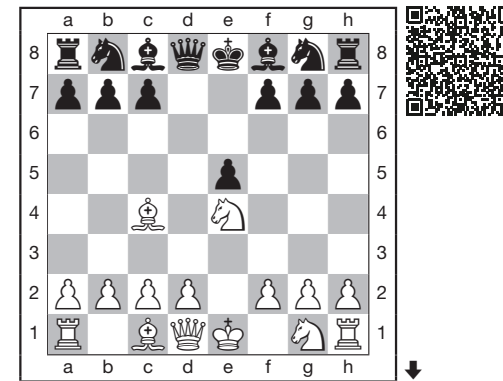
10...♖xe5 11. d4 ♖g5 12. ♖f3 c6 13. a3 ♖a5 14. ♟h1 ♟d7 15. ♟d2 ♟f6 16. ♟c4 ♖c7 17. e4 ♟xe4 18. ♖xe4 ♖f4 19. ♖xh7+ ♟xh7 20. ♖h5+ ♟g8 21. ♟e5 ♖e6 22. ♖ae1 ♟f6 23. ♖f3 ♖xd4 24. ♟xc6 ♖d6 25. ♟e5 ♟d7 0-1

**Ein schneller Überfall (2)**

Partie 4 [A00]

Stinis (2053) – Claesen (2396)
Leuven 2002

1. ♟c3 d5 2. e4 dxe4 3. ♟xe4 e5 4. ♖c4



Diese Stellung hält für Schwarz mehrere Arten eines Fehlgriffs bereit.

4...♖f5?!

A) 4...♖e7? Schwarz verhindert ♟e4-g5, übersieht aber eine andere Idee. 5. ♖h5! ♟h6 6. d3! 0-0 7. ♖xh6 gxh6 8. ♟f3 ♟c6 9. ♟xe5 ♟xe5 10. ♖xe5 ♖d7 11. 0-0-0+-, Worotnikow – Peschel, Giessen 1993.

B) 4...♟f6? 5. ♟g5 ♟d5 6. ♖h5 g6 7. ♖f3 ♖xg5 8. ♖xd5±. Hier hat Weiß keinen Bauern gewonnen, steht aber klar überlegen.

C) 4...♟c6! =.

5. ♖f3! ♖g6 6. ♟g5 ♟h6

6...♟f6? 7. ♖b3+-.

7. ♖xb7 ♟d7 8. ♖e6?!

Weiß hat so einen Zug gar nicht nötig (8. d3±). Tatsächlich kann Schwarz den Läufer auch einfach schlagen:

8...♖e7?

♟8...fxe6 9. ♟xe6 ♖b8 10. ♟xd8 ♖xb7 11. ♟xb7 ♖e4 ♞.

9. ♖xd7+ ♟xd7 10. ♟f3 f6

10...♖xg5! 11. ♖d5+ ♟e8 12. ♖c6+ ♟f8 13. ♟xg5 ♟f5±.

11. ♖d5+ ♟e8

♟11...♖d6 12. ♖e6+ (♟12. d4± ♟fxg5 13. dxe5) 12...♟c6 13. ♖c4+ ♟d7 14. ♟e4±.

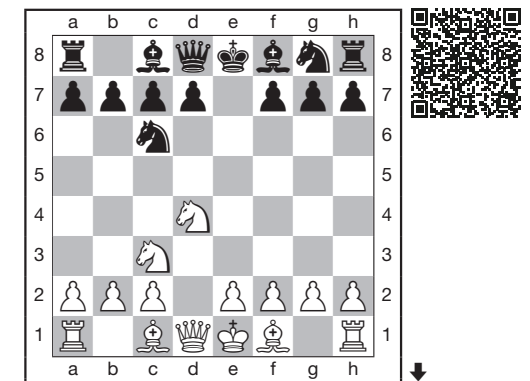
12. ♖c6+ 1-0**Schottisch ohne e4**

Partie 5 [A00]

Nivala – Juntunen
Oulu 1999

1. ♟c3 e5 2. ♟f3 ♟c6 3. d4 exd4 4. ♟xd4

Weiß hat ♟c3 stehen statt e4 (das wäre Schottisch). Dadurch ergeben sich ein paar Unterschiede.

**4...d5?!**

A) Der beste Zug ist wohl 4...♟f6, zum Beispiel 5. ♖g5 ♖b4 6. ♟xc6 ♖xc3+ 7. bxc3 bxc6 8. ♖d4 0-0 9. ♖xf6 ♖xf6 10. ♖xf6 gx6=.

B) 4...♖f6? ist überraschend oft vorgekommen, aber natürlich ist der Punkt c7 zu sehr geschwächt: 5. ♟db5 ♖d6 6. ♟d5+-.

C) 4...♖h4? mag im Schotten ein interessanter Zug sein, ist hier aber einfach nur fehlerhaft. 5. ♟db5 ♟d8 6. ♟d5+-.

D) 4...♖c5?! wird sehr oft gespielt, aber Schwarz landet meistens in einer schlechten Schottischvariante: 5. ♟f5! ♖f6 6. e4 ♟ge7 7. ♟e3±. Diese Stellung wird erreicht über: 1. e4 e5 2. ♟f3 ♟c6 3. d4 cxd4 4. ♟xd4 ♖c5 5. ♟f5 ♖f6 6. ♟c3 etc. Aber da kann Schwarz viel besser 5...d5! spielen.



E) 4...d3? 5. e4 dxd4 6. ♖xd4 dxc6 7. ♜e3 gibt Weiß gefährliche Initiative.

F) Ein solider Zug ist 4...b4 5. dxc6 ♙xc3+ (5...bxc6 6. ♖d4) 6. bxc3 bxc6 7. e4 ±/=.

5. ♙f4 a6 6. e4 ♙b4?! 7. dxc6 bxc6?

7...♙xc3+ 8. bxc3 bxc6 9. ♙d3± (△9. exd5 cxd5 10. ♖d4 dxf6 11. ♖c5!).

8. ♖d4! ♙xc3+ 9. ♖xc3 dxe7 10. ♖xg7 ♖g8 11. ♖xh7 ♙e6 12. 0-0-0 ♖c8 13. exd5 cxd5 14. ♖d3 c5 15. g3 d3g6 16. h4 ♖c6 17. ♙h3 dxf4 18. gxh4 ♖a4 19. f5 ♙d7 1-0

Die h-Linie zieht die Damen magisch an

Partie 6 [A01]

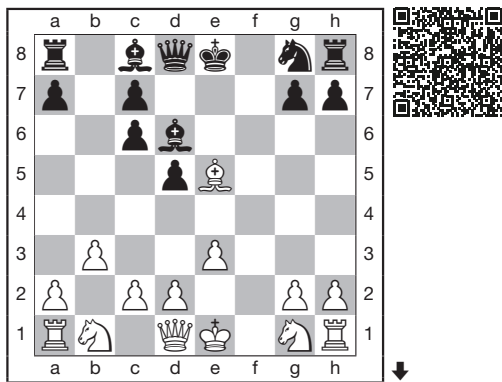
Garnier – Boivin
Fernpartie 1987

1. b3 e5 2. ♙b2 dxc6 3. e3 d5 4. ♙b5 ♙d6 5. f4 f6 6. fxe5? fxe5 7. ♙xc6+ ?!

A) 7. ♙xe5? ♖h4+ 8. g3 ♖e4 9. ♙xg7 ♖xh1 10. ♖h5+ ♙e7 ♚.

B) 7. d3 ∞.

7...bxc6 8. ♙xe5?



43-mal in der Online-Datenbank 2022. (sowie 13x ohne ♙xc6+ bxc6).

8...♖h4+! 9. g3 ♖e4 10. ♙xd6

10. ♙xg7 ♖xh1 11. ♖h5+ ♙e7!. (ein starker Zug, der oft unterlassen wurde) 12. ♙xh8 ♖xg1+ 13. ♙e2 ♙a6+ 14. c4 ♖f8-+.

10...♖xh1 11. ♖h5+ ♙d7 12. ♙f2 dxf6 13. ♖f7+ ♙xd6 14. ♖xg7 ♖xh2+ 15. ♙f1 d3g4 0-1

Froms Gambit

Partie 7 [A02]

Schenkein – Spielmann
Wien 1910

1. f4 e5 2. fxe5

Weiß nimmt das vom Dänen Martin From (1828–1895) kreierete Gambit an. 2. e4 führt zum Königsgambit.



2...d6 3. exd6 ♙xd6 4. d3f3 g5 5. g3

A) 5. e4? g4 ♚ 6. e5? gxf3 7. exd6 ♖h4+ 8. g3 ♖e4+ 9. ♙f2 ♖d4+ 10. ♙e1 f2+ 11. ♙e2 ♙g4# 0-1, Thomas–Gerst, Landau 1996.

B) 5. d4 g4 6. dxe5 ♙xe5 7. dxe5 ♖xd1+ 8. ♙xd1 dxc6 9. dxc3 ♙e6 10. ♙g5=.

5...g4 6. d3h4 dxe7 7. d4 d3g6

Übrigens ging der Versuch 7...c5? (7...d3bc6!?) nach hinten los: 8. dxc5 ♖a5+ 9. b4! ♖xb4+ 10. c3 ♖xc5 11. ♙a3 (Fahrner–Leitner, Österreich 1993) mit Figurengewinn.

8. d3g2?!

8. d3xg6 hxg6 9. ♖d3 dxc6 10. c3 ist kritisch.

8...dxc6 9. e3?

4-mal in der Online-Datenbank 2022.

9. c3 h5 10. e4?! h4 11. e5 ♙xe5 (△11...d3cxe5 12. ♖e2 hxg3 13. dxe5 dxe5 14. ♙f4 ♖e7 15. ♙xe5 ♖xe5 ♚) 12. dxe5 ♖xd1+ 13. ♙xd1 hxg3 gibt Schwarz sehr gefährliche Kompensation.

9...h5 10. ♙d3?! h4 11. ♙xg6 fxg6 12. d3xh4 ♖xh4! 13. gxh4 ♖xh4+

Der schwarze Angriff ist kaum parierbar.

14. ♙d2 ♙f5 15. a3

15. ♙c3 0-0-0 16. b3 ♙e5-+.

15...0-0-0 16. ♙c3 ♙e5 17. b4 dxd4

18. exd4 ♖xd4 19. ♖xd4 ♖f2 20. ♖xe5 ♖xc2+ 21. ♙d4 ♖d3+ 22. ♙c5 b6+ 23. ♙c6 ♙d7# 0-1



Die Dame im Stonewall gefangen

Partie 8 [A03]

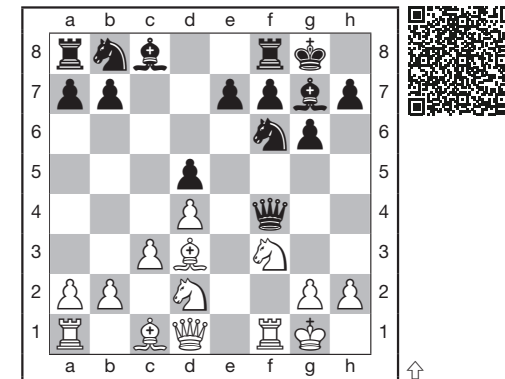
Vidal – Gonzalez
Mar del Plata 1967

1. d4 d3 2. e3 g6 3. ♙d3 ♙g7 4. f4 c5 5. d3f3 ♖c7 6. c3 d5 7. 0-0 0-0 8. d3bd2

Das ist eine Bird-Eröffnung (oder auch Holländisch Stonewall mit vertauschten Farben).

8...cxd4?! 9. exd4! ♖xf4?

Die Dame geht nun verloren, aber Schwarz bekommt etwas Material dafür.



10. d3e5 ♖h4

10...♖e3+ 11. ♙h1 d3g4 12. d3e4 dxe4 13. ♙xe3 d3xe3 14. ♖e2 d3xf1 15. ♙xe4 d3xh2 16. ♙xh2±.

11. d3f3

11. ♖f4! hätte die Dame gewonnen. 11...♖xf4 12. d3f3 ♖e4 13. ♙xe4 dxe4 14. d3g5±.

11...♖h5 12. ♙e2

12. ♖e1!?

12...d3g4 13. h3?

13. d3! bringt Weiß klar in Vorteil.

13...d3xe5 14. d3xe5 ♖h4 15. ♖f4 ♖g3 16. ♖f3 ♖h4 1/2-1/2

Verzögertes Lisitsin-Gambit

Partie 9 [A04]

Bernal Moro (2407) – Rebole Arbea (2217)
Spanische Liga 2002

1. d3f3 f5 2. d3!? d3f6

Ein Beispiel für die Ablehnung des Lisitsin-Gambits: 2...d6

3. e4 e5 4. d3c3 d3c6 5. exf5 ♙xf5 6. d4 dxd4 7. d3xd4 exd4 8. ♖xd4 d3f6 9. ♙c4! (das ist besser als 9. ♙d3 ♙xd3 10. ♖xd3 c6 11. 0-0 ♙e7=, Romanischin–Malanjuk, Tallinn 1987) 9...c6 10. ♙g5 b5 11. ♙b3 ♙e7 12. 0-0-0 ♖d7 13. ♖he1 ♙d8 14. ♖xe7! ♖xe7 15. ♖f4 ♙d7 16. d3e4 d5 17. d3xf6 h6 18. ♙h4 g5 19. ♖d4 1-0, Carlsen–Dolmatow, Moskau 2004.

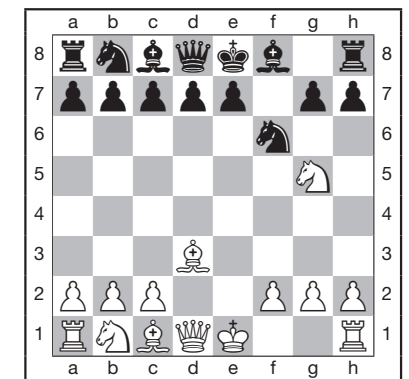
3. e4!? fxe4 4. d3e4 d3xe4

4...e5! ist vorzuziehen, denn die Annahme des Bauernopfers erweist sich im praktischen Spiel meistens als tödlich.

5. ♙d3 d3f6

△5...d5 6. ♙xe4 dxe4 7. ♖xd8+ ♙xd8 8. d3g5±.

6. d3g5±



6...g6

A) 6...e5 7. ♙xh7 ♖xh7 (7...d3xh7? 8. ♖h5+ ♙e7 9. ♖f7+ ♙d6 10. d3e4+ ♙c6 11. ♖c4+ ♙b6 12. d3bc3 a5 13. ♙e3+ c5 14. d3xc5+-) 8. d3xh7+-.



B) 6...d6 7. ♖xh7 ♘xh7 8. ♗h5+ ♔d7 9. ♗f7 ♗e8 10. ♗g4+ e6 11. ♗xh8 ♗f6 12. ♗g6+-.

C) 6...d5 7. ♖xh7 ♗xh7 (7...♗xh7 8. ♗h5+ ♔d7 9. ♗f7+-) 8. ♗xh7 ♗xh7 9. ♗h5+-.

D) 6...c6 7. 0-0 (7. ♗c3 ♗a5 8. 0-0 d6 9. ♗ce4 (9. ♗d2 ♗g4 10. ♗e1) 9...♗bd7 10. ♗d2) 7...♗a5 (7...d6 8. c4 g6 9. ♗c2 ♗a6 10. ♗xh7 ♗xh7 11. ♖xg6+ ♗f7 12. ♗g5) 8. ♗d2 ♗b6 9. ♖xh7.

E) 6...♗c6 7. ♗xh7 ♗e5 8. ♖f4 (8. ♗c3!?) 8...♗xd3+ 9. ♗xd3 d6 10. ♗g6+? (10. ♗g5±) 10...♔d7 11. ♗xf6+ gxf6 12. ♗c3 c6±, Corvi-Rossi de Gasperi, Italien 1998.

7. ♗xh7?!

Genauer ist 7. h4! d5 8. h5 gxh5? (8...♗g4 9. f3 ♖xh5 10. ♗c3 ♗c6 11. g4 mit klarem weißen Vorteil) 9. ♖xh7 ♗xh7 10. ♗xh5+-, Lisitsin-Krogius, UdSSR 1949.

7...♗xh7

A) 7...♗xh7? 8. ♖xg6#.

B) 7...♗g8 8. ♗xf8 ♔xf8 9. ♗c3 d5 10. ♖h6+ ♔f7 11. ♗d2 ♖f5 12. 0-0-0±.

8. ♖xg6+ ♗f7 9. g4?!

Genauer ist 9. ♖g5 ♗c6 10. f4, z. B. 10...d5 11. ♖xf6 exf6 12. ♗h5 ♗e7+ 13. ♔d1 ♖e6 14. ♗e1 ♔d8 15. ♗xe6 ♗xe6 16. ♖xf7 mit klarem weißen Vorteil.

9...e6?

9...d5 10. g5 ♖e6 11. gxh6 ♗c6 mit Kompensation ist angesagt.

10. g5! ♗d5 11. c4 ♖b4+?

A) 11...♗b6 12. ♖xf7+ ♔xf7 13. ♗h5+ ♔g8 14. g6 ♗e7 15. ♗c3 d5 16. ♗g1 →.

B) 11...♗e7 12. ♖xf7+ ♔xf7 13. ♗h5+ →;

C) 11...♗b4 12. a3 ♗4c6 13. ♖xf7+ ♔xf7 14. ♗h5+ ♔g8 15. g6 ♗e7 16. ♗c3 ♗g7 17. ♗e4 ♖e7 18. ♗g1 d6 19. ♖g5 →.

12. ♔f1 ♗e7 13. ♖xf7+ ♔xf7 14. ♗h5+ ♔f8 15. ♗h6+ 1-0

Ein typischer Angriff in der Bird-Eröffnung

Partie 10 [A06]

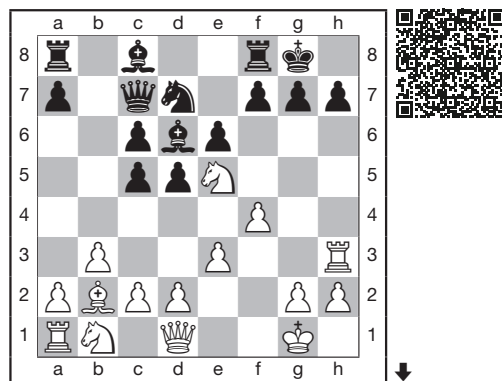
Plachetka (2405) – Zinn (2420)
Děčín 1974

1. ♗f3

Nach neun Zügen entsteht eine häufige Bird-Stellung, die sich meist nach den folgenden Zügen ergibt: 1. f4 d5 2. ♗f3 ♗f6 3. e3 c5 4. b3 ♗c6 5. ♖b2 e6 6. ♖b5 ♖d6 7. ♖xc6+ bxc6 8. ♗e5 ♗c7 9. 0-0.

1...c5 2. b3 ♗c6 3. ♖b2 ♗f6 4. e3 d5 5. ♖b5 e6 6. ♗e5 ♗c7 7. 0-0 ♖d6 8. ♖xc6+ bxc6 9. f4 0-0 10. ♗f3 ♗d7 11. ♗h3

Der weiße Angriff ist nicht leicht abzuwehren.



11...g6?

Ein typischer Fehler in dieser Lage. ♞11...f6 12. ♗h5! (12. ♗xd7 ♗xd7 13. ♗h5 g6 14. ♗h4 e5 15. d3±) 12...fxe5 13. ♗xh7+ ♔f7 14. ♗g3 ♔e8 15. ♗xg7 ♖a6 16. ♗c3 mit guter Kompensation.

12. ♗h5! ♗f6

12...gxh5 13. ♗g3+ ♔h8 14. ♗xf7#.

13. ♗g4! 1-0

13. ♗g4 gxh5 14. ♗xf6+ ♔h8 15. ♗xh5 h6 16. ♗xd5+ ♔h7 17. ♗xc7 ♖xc7 18. ♗xc5+-.

Wo kam der Läufer her?

Partie 11 [A10]

Knott (2275) – Arkell (2385)
Edinburgh 1985

1. c4 b6 2. ♗c3 e6 3. e4 ♖b7 4. ♗f3 ♖b4 5. ♗b3

5. ♖d3 wird häufiger gespielt und ist wohl auch ein wenig besser als der Damenzug.

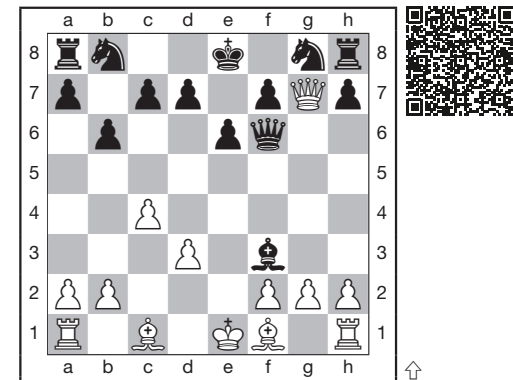
5...♖xc3?!

5...♗a6!.

6. ♗xc3 ♖xe4 7. d3

Das hier folgende Motiv ist nicht sehr bekannt. 7. ♗xg7 ♗f6 8. ♗xf6 ♗xf6 9. ♖e2 wurde in einigen Partien gespielt, aber warum sollte Schwarz das fürchten müssen?

7...♖xf3 8. ♗xg7 ♗f6



9. ♖h6!! ♗xg7

A) 9...♖b7? 10. ♗f8# kam auch vor.

B) ♞9...♗xh6! 10. ♗xh8 ♗c6! 11. ♗xg8+ (11. gxh6 0-0-0 ♞) 11...♔e7 12. ♗xa8 (12. ♗g3 ♗d4 13. gxh6 ♗g8! 14. ♗xg8 ♗xf3+ 15. ♔e2 ♗d4+ 16. ♔d1 ♗f3 mit remis) 12...♗f6 (oder nach g7) 13. gxh6 ♗xb2 14. ♗d1 (14. ♖e2 ♗xa1+ 15. ♖d1 ♗c3+=) 14...♗c3+=.

10. ♖xg7± ♖b7

Ganz klar ist die Sache nicht, weil der Läufer auf h8 eingesperrt werden kann.

11. ♗g1 f6 12. g4 ♗c6 13. g5 ♗d4 14. 0-0-0 ♗f3 15. ♗g3 ♗xg5 16. ♖xh8 ♔e7 17. h4 ♗f7 18. ♖g7 ♗e5 19. d4 ♗g6

20. h5 ♗f4 21. h6 ♔f7 22. d5 exd5 23. cxd5 ♖e8 24. ♗g4 ♗g6 25. d6 cxd6 26. ♖c4+ d5 27. ♖xd5 ♖xd5 28. ♖xd5+ ♖e6 29. ♖xe6+ dxe6 30. ♖c4 ♗8e7 31. ♖c7 ♗e5 32. ♖xa7 ♗d3+ 33. ♔c2 ♗xf2 34. a4 ♗g4 35. b4 ♗e3+ 36. ♔b3 e5 37. a5 bxa5 38. bxa5 ♗3f5 39. a6 ♗d4+ 40. ♔c4 ♗dc6 41. ♖c7 ♔g6 42. a7 ♗xa7 43. ♖xe7 1-0

Die wilde Jagd auf den Läufer

Partie 12 [A11]

Loginow (2512) –
Schaposchnikow (2503)
St. Petersburg 2000

1. ♗f3 ♗f6 2. g3 d5 3. ♖g2 ♖g4 4. c4 c6 5. ♗e5

Will Weiß die Partieverante mit zuerst erreichen, so folgt stark

5...♖xf3! 6. ♖xf3 cxd5=.

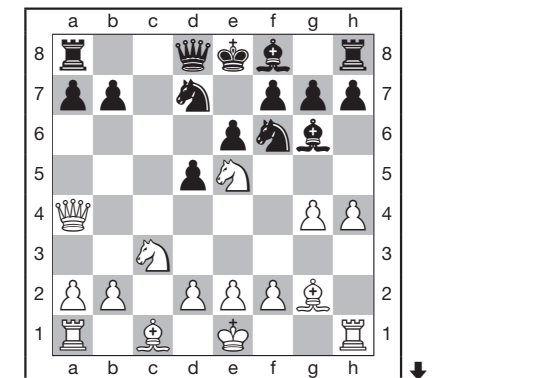
5...♖h5 6. cxd5 cxd5?!

6...♗xd5 wird viel weniger gespielt, gilt als Ausgleich, sieht aber Weiß in der Statistik klar vorn. Ich schließe daraus, dass Schwarz bereits im 5. Zug anders spielen sollte – vor allem 5...♖e6 bietet sich an, während 5...♖f5 zu ganz ähnlichen Varianten bzw. sogar Übergängen führen kann.

7. ♗a4+!

Weniger genau ist 7. ♗c3 7...e6 8. ♗a4+ ♗fd7!.

7...♗bd7 8. ♗c3 e6 9. g4 ♖g6 10. h4





191-mal in der Online-Datenbank 2022. Dies ist eine vielfach erreichte Stellung, in der Schwarz unter mehreren Übeln wählen kann.

10...♙c2?!

A) Am meisten wird 10...h6? gespielt; Weiß kann einfach mit 11. ♖xg6 fortsetzen, wonach sein Positionsvorteil außer Frage steht. Oder er setzt weiter auf Falle: 11. d4!?! ♙h7?! (11...♙e4 12. f3 ♙h7 13. g5 ♗g8 14. e4±) 12. g5 ♗g8 13. ♗xd5 exd5 14. ♙h3.

B) 10...♙d6? 11. d4 h6 12. ♗xg6 fxg6 13. g5 hxg5 14. hxg5 ♖xh1+ 15. ♙xh1 ♗h7 16. e4! dxe4 17. ♙xe4 ♗xg5 18. ♙xg6+ ♗f7 19. ♙e3 a6 20. ♗e4 ♙e7 21. 0-0-0 b5 22. ♖b3 ♗f8 23. ♙h5 ♖c8+ 24. ♗b1 ♖c4 25. ♗c5+-, Waulin – Guliew, Pardubice 1993.

C) 10...b5? 11. ♗xb5 ♗xe5 12. ♗c7+ ♗e7 13. ♗xa8 ♖xa8 14. h5+-.

D) Nur 6x kam der beste Zug aufs Brett: 10...a6! 11. ♗xd7! (11. h5 b5 12. hxg6 ♗xe5 13. gxf7+ ♗xf7∞) 11...♖xd7 12. ♖xd7+ ♗xd7 13. h5 ♙c2 (13...♙e4 14. f3 ♙c2 15. d3 d4 16. ♗d2 dxc3+ 17. ♗xc2 cxb2 18. ♙xb2±) 14. g5 (14. d3 d4 15. ♗d2 (15. g5 dxc3 16. gxf6 ♙b4 17. b3 (17. ♗f1) 17...gxf6 18. ♙xb7 ♖ag8 19. ♙xa6) 15...dxc3+ 16. ♗xc2 cxb2 17. ♙xb2 ♖c8+ 18. ♗b3 ♗xg4 19. ♙f3 ♗h6 20. ♖ac1 ☞, Mah – Middelburg, Millfield School 2002) 14...♗e4 15. d3 ♗xc3 16. bxc3. Weiß hat hier vielleicht einen kleinen Endspielvorteil. 16...♖c8 (16...h6 17. a4! hxg5 18. ♙e3 ♙b3 19. ♗d2 d4 20. ♙xd4 ♙d5 21. ♙xd5 exd5 22. ♖ab1±) 17. c4!?.

11. ♗xf7! ♗xf7?!

△11...♙xa4 12. ♗xd8

a) 12...♗xd8 13. ♗xa4 ♗xg4 14. ♙h3 ♗df6 15. d4±, Romanischin – Suba, Moskau 1986.

b) △12...♖xd8 13. ♗xa4 ♗xg4 14. ♙h3 h5 (14...♗g6 15. ♙xe6±) 15. f3 ♗ge5 16. d4 (16. ♙xe6?! d4 17. b3 ♖h6=) 16...♗c6 17. ♙g5±.

12. ♖xc2 ♗xg4 13. ♗xd5!± exd5?

14. ♙xd5+ ♗e8 15. ♖e4+ ♗de5 16. f3 ♗f6

17. ♖xe5+ ♙e7 18. ♙b3 ♖c8 19. d4 ♗f8 20. ♖g1 ♖c7 21. ♙f4 ♗d7 22. ♖e6 ♙b4+ 23. ♗f1 ♖e7 24. ♖f5 ♖xd4 25. ♗d1 ♖b6 26. ♖c8+ ♖e8 27. ♖c4 ♖e7 28. a3 ♙c5 29. ♖g5 1-0

Ein beliebter Fehler

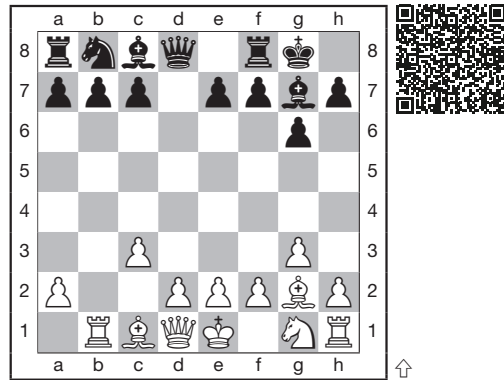
Partie 13

[A16]

Grinew – Schukin

Kiew 2004

1. c4 ♗f6 2. ♗c3 d5 3. cxd5 ♗xd5 4. g3 g6 5. ♙g2 ♗xc3 6. bxc3 ♙g7 7. ♖b1 0-0



183-mal in der Online-Datenbank 2022. Wurde früher für einen Fehler gehalten.

7...♗d7 8. ♗f3± (8. ♙xb7? ♙xb7 9. ♖xb7 ♗b6☞).

8. ♖xb7!

8. ♙xb7?? ♙xb7 9. ♖xb7 ♖d5--.

8...♙xb7 9. ♙xb7 ♗d7 10. ♙xa8 ♖xa8 11. ♗f3 ♗e5?

Nach 11...♖c6 12.0-0 ♖c4 hat Schwarz gute Kompensation für den Bauern.

12. 0-0 ♗xf3+ 13. exf3 ♖d5 14. a4

14. ♖a4!? ♖xf3= △ 15. ♖xa7 ♙e5 16. ♖e3 (sonst gibt es Ideen mit ...h5-h4) 16...♖xe3 17. fxex3 ♖a8=; △ 14. ♖e2±.

14...♗d8 15. ♖e2 e5 16. ♗g2 ♙h6 17. ♖e1 f6? 18. ♖a6 ♖a8? 19. ♖xf6 ♖f8? 20. ♖xe5 1-0