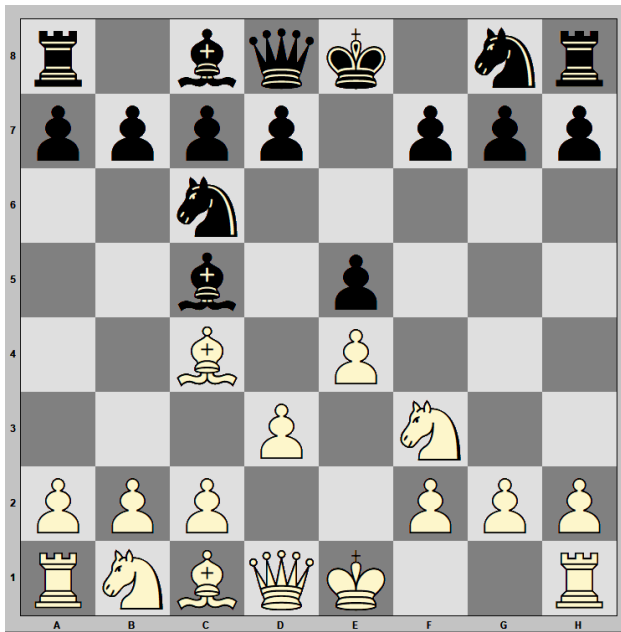


Wolfgang-Thomas, 07. Mai 2019  
Trainingspartie  
Spieleabend SC Rheinstetten

Kommentiert von Thomas

**1.e4**            **e5**  
**2.Sf3**           **Sc6**  
**3.Lc4**           **Lc5**  
**4.d3**



Stellung nach 4.d3 – Schwarz am Zug

**4...**            **d6**

**5.Sg5**

Die Eröffnung heißt **Italienische Partie** und wurde schon im 16. Jahrhundert von italienischen Meistern gespielt.

Hier die ruhige Fortsetzung, die auf italienisch den Namen „giuoco pianissimo“ trägt, das heißt „allerleisestes Spiel“. Laut Fernschachweltmeister Jakob Estrin „**hat Schwarz überhaupt keine Eröffnungsprobleme**“

(aus: Die Italienische Partie, Eine alte Eröffnung - wieder modern, Jakob B. Estrin, Verlag Franckh)

Dass Schwarz bei ungenauem Spiel **sehr schnell sehr große Probleme** bekommen kann, zeigt der weitere Partieverlauf:

Ob **4...d6** schon eine Ungenauigkeit ist, weiß ich nicht. Michael, Du? In der Literatur finde ich nur 4...Sf6

## 5.Sg5



Stellung nach 5.Sg5 – Schwarz am Zug

5... Sh6

6.Dh5



Stellung nach 6.Dh5 – Schwarz am Zug

6... 0-0

7.0-0 Sd4

8.Sa3

Weiß greift f7, den schwächsten und gefährdetsten Punkt der schwarzen Stellung, doppelt an.

Es droht die Springergabel

6.Sxf7

mit Doppelangriff auf Dame und Turm, Schwarz verliert dann den Turm h8.

Auch andere Angriffe wie das bekannte Schäfermatt konzentrieren sich auf f7 bzw. f2 auf weißer Seite.

5...Sh6 verteidigt f7

Beeindruckend, diese Angriffsmacht auf f7.

**Wie sollte sich Schwarz hier (im links stehenden Diagramm) verteidigen?**

Lösung:

Schwarz sollte Gegenspiel suchen mit

6...Df6 oder

6...Lg4

Mit **6...0-0** flieht der schwarze König in die Rochadestellung. Der **Textzug** ist schlechter als die beiden genannten Varianten.

Bem.: Werden in einer Stellung mehrere Fortsetzungen angegeben, bezeichnet der Begriff **Textzug** denjenigen Zug, der tatsächlich gespielt wurde.

### 8.Sa3



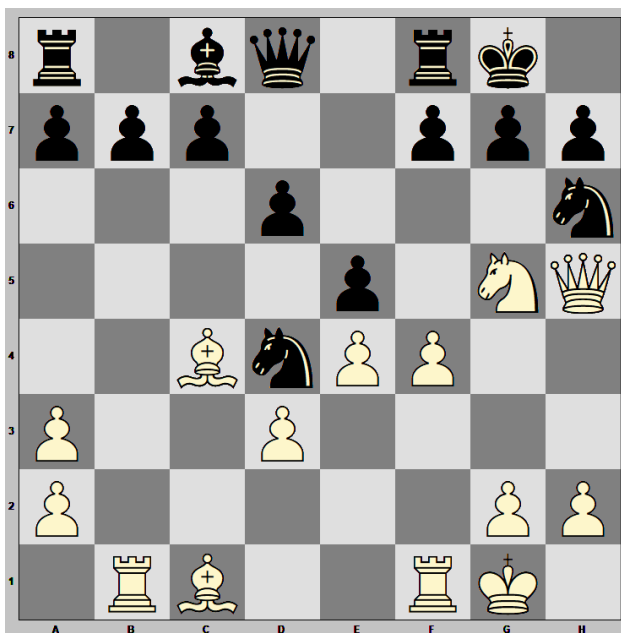
Stellung nach 8.Sa3 – Schwarz am Zug

8... Lxa3

9.bxa3 Sxc2

10.Tb1 Sd4

11.f4



Stellung nach 11.f4 – Schwarz am Zug

11... Se6?

Hurra, Schwarz am Zug hat entdeckt, wie er mit einer kleinen Kombination den Bc2 gewinnen kann.

**Wie gewinnt Schwarz am Zug den Bauern c2?**

Lösung: siehe Partiefortsetzung

Weiß gibt diesen Bauern gerne, er verstärkt lieber seinen Angriff.

Mit **9...Sxc2** hat Weiß einen Bauern gewonnen, an dem er aber nicht froh wird.

Mit **11.f4** öffnet Weiß die f-Linie, um eine weitere Schwerfigur, den Tf1, in den Angriff einzubringen.

Die schwarze Stellung gerät unter starken Druck.

Eine Computeranalyse dieser Stellung ergab, dass Schwarz jetzt sogar besser steht (-1.3). Allerdings muss hier am Brett ein Mensch und kein Rechner die richtigen Züge finden. Dies gelingt hier nicht.

**Was ist hier der beste Zug für Schwarz?**

Lösung:

11...b5 oder

11...Lg4

Mit **11...Se6?** greift Schwarz fehl. Deutlich stärker wären die o. g. Fortsetzungen gewesen.

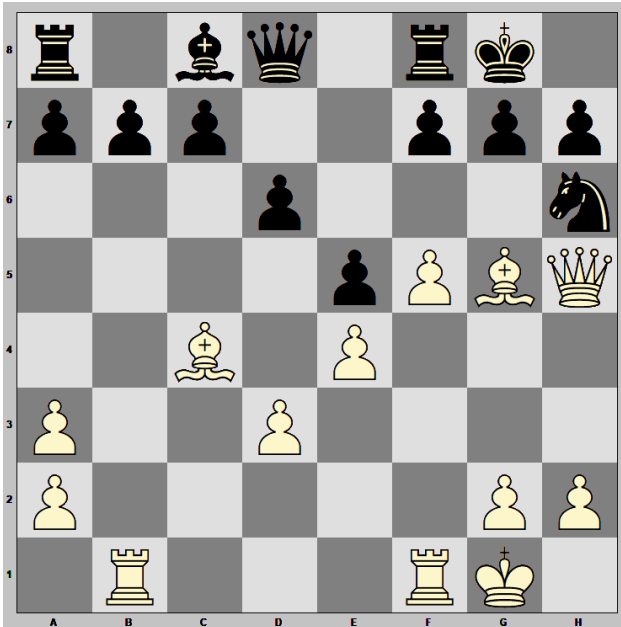
12.f5



Stellung nach 12.f5? - Schwarz am Zug

12... Sxg5?

13.Lxg5



Stellung nach 13.Lxg5 – Schwarz am Zug

13... De8

14.Lxh6

Stärker ist hier 12.fxe5.

Wie hätte Schwarz hier (nach 12.f5, das ist die Stellung im Diagramm links) die Partie noch retten können?

Antwort:

12...Sf4 mit Ausgleich

Stattdessen folgte 12...Sxg5?

12...Sxg5? mit der Idee, den Sh6 zu entfesseln (der Sh6 deckt das Mattfeld h7) und wenigstens einen der Angreifer zu schlagen, entpuppt sich als schwerer Fehler, der Weiß durchschlagenden Angriff ermöglicht.

Gardez!

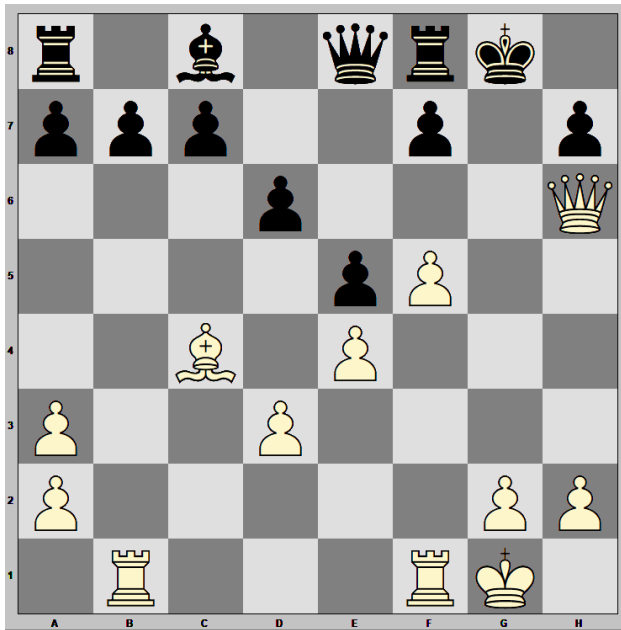
Wohin soll die Dame?

13...Dd7 ist laut Rechner stärker als der Textzug 13...De8

14.Lxh6 und die Stellung ist nicht mehr zu retten, Schwarz verliert in jeder Variante. Wie es jetzt weiterging weiß ich nicht mehr genau, da wir die Partie nicht mitgeschrieben haben. Wahrscheinlich so:

14... gxf6

15.Dxh6

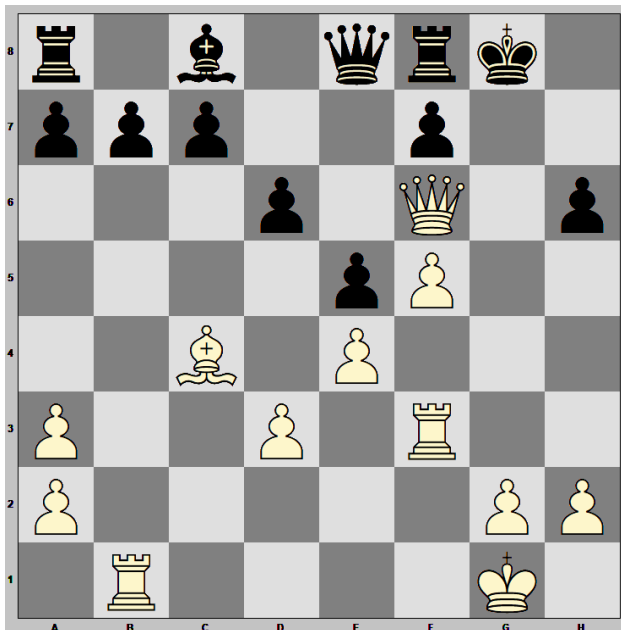


Stellung nach 15.Dxh6 – Schwarz am Zug

15... Kh8

16.Df6+ Kg8

17.Tf3 h6



Stellung nach 17...h6 – Weiß am Zug

Schwarz am Zug setzt fort

15...Kh8, mit der (fehlerhaften) Idee

# den Bauern f7 zu entfesseln (f7 kann nicht ziehen, da sonst der König im Schach des Läufers Lc4 stünde)

# und dann mit ...f6 die Dame ins Spiel zu bringen.

**Doch hier ist alles zu spät.**

Jetzt kommt gleich der weiße Turm über f3 ins Spiel, dann gibt es keine Verteidigung mehr.

**Weiß am Zug setzt in zwei Zügen Matt.**

Die Lösung gibt es beim Trainingsabend, immer dienstags um 20:00 Uhr. Er findet statt im Kellergeschoss des Jugendhauses (Forchheimerstr. 3 in Mörsch), Eingang rechts neben der Gaststätte "Akropolis".

**Glückwunsch!**

Und danke für die Partie.

\_\_\_\_\_