

# Inhalt

Zeichenerklärung	5
Quellenverzeichnis	6
Einführung	8

## Teil 1: Geschlossene Spiele

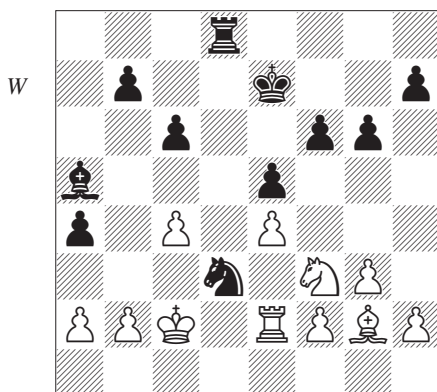
<b>1 Einführung in 1 d4 und die Geschlossenen Spiele</b>	<b>9</b>
<b>2 Abgelehntes Damengambit</b>	<b>12</b>
Die Ablehnung des Gambits: Andere 2. Züge	13
Frühe Festlegung	25
Klassische Varianten	27
<i>Lasker-Verteidigung</i>	28
<i>Orthodoxe Verteidigung/Capablanca-Verteidigung</i>	33
<i>Tartakower-Variante</i>	39
<i>Alatorzew-Variante</i>	47
Abtauschvariante	51
<i>Karlsbader Variante</i>	60
<i>Moderne Abtauschvariante</i>	69
Zugreihenfolgen im Abgelehnten Damengambit	75
<b>3 Slawisch und Halbslawisch</b>	<b>79</b>
Hauptvariante der Slawischen Verteidigung	83
<i>Holländische Variante: 6 e3</i>	87
<i>Moderne Variante mit 6 ♖e5</i>	97
Abtauschvariante	106
Halbslawisch	109
<i>Meraner Variante</i>	114
<i>Anti-Meraner Variante (6 ♖c2)</i>	123

## Teil 2: Indische Systeme

<b>4 Einführung in die Indischen Verteidigungen</b>	<b>128</b>
<b>5 Nimzoindisch</b>	<b>130</b>
Sämisch-Variante und verwandte Abspiele	133
<i>Abspiele mit ...d6 und ...e5</i>	135
<i>Abspiele mit ...d5 und Botwinnik-Plan</i>	138
<i>Sämisch-Hauptvariante mit ...c5 und ...♗a6</i>	147
4 e3 und die Hübner-Variante	151
<i>Frühe Rochade</i>	152

	<i>4...c5 und die echte Hübner-Variante</i>	154
	Klassische Variante: 4 ♖c2	160
	<i>Gegenangriff im Zentrum: 4...d5</i>	160
	<i>Klassische Variante mit 4...0-0</i>	172
<b>6</b>	<b>Damenindisch</b>	183
	Einführung in 3 ♘f3	183
	Fianchetto-Variante	184
	<i>Das klassische 4...♙b7</i>	185
	<i>Das moderne 4...♙a6</i>	188
	Petrosjan-System (4 a3)	193
<b>7</b>	<b>Königsindisch</b>	204
	Vierbauernangriff	210
	<i>Gegenstoß im Zentrum</i>	213
	<i>6...♘a6 gegen den Vierbauernangriff</i>	223
	Klassischer Königsinder	227
	<i>Abtauschvariante</i>	228
	<i>Stützung des starken Punktes e5</i>	231
	Klassische Hauptvariante mit 7...♘c6	240
	9 ♘e1	242
	9 ♘d2	256
	<i>Bajonett-Variante</i>	262
	Awerbach-Variante	264
	Sämisch-Variante	266
	<i>Sämisch-Variante mit ...e5</i>	267
	<i>Sämisch-Variante mit ...c5</i>	271
<b>8</b>	<b>Grünfeld-Indisch</b>	274
	Abtauschvariante	275
	7 ♙e3 mit 8 ♖d2	276
	7 ♙c4 und die Klassische Abtauschvariante	279
	<i>Moderne System 7 ♘f3</i>	295
	<i>Moderne Hauptvariante mit ♙b1</i>	299
	Russisches System	309
<b>9</b>	<b>Modernes Benoni</b>	320
	Klassische Hauptvariante	324
	Bauernsturmsysteme	332
	<i>Mikenas-Variante</i>	333
	<i>Taimanow-Variante</i>	334
	Fianchetto-System	341
	Spielerverzeichnis	348
	Eröffnungsverzeichnis	351

17 ♖f1 ♗d8 18 g3 a4 19 ♔c2 ♗a5 20 ♜e3  
 ♜ad8 21 ♜xd8 ♜xd8 22 ♗h3 f6 23 ♜e2 ♔e7  
 24 ♗g2 ♘d3 (D)



Mit der Drohung ...♗b4+.

25 a3

Und nun gibt Weiß auch noch das Feld b3 auf, aber 25 b3 ♗b4+ 26 ♔b1 (26 ♔b2? a3+! 27 ♔xa3?? ♗d3 28 b4 ♗xb4+ 29 ♔b3 ♗c1+) 26...a3 27 ♔c1 ♗b6 28 ♗e1 ♗d4 gewinnt für Schwarz. Diesmal nutzt der Läufer das Feld d4!

25...♗c5

Der schlechte Läufer macht Weiß bis zum bitteren Ende schwer zu schaffen. Man sieht, warum ♗d5 oder b4 und c5 in dieser Variante für Weiß so erstrebenswert ist.

26 h4 h5 27 ♜e3 g5 28 hxg5 fxg5 29 ♜e2 ♗b3 30 ♔b1 ♔f6 0-1

Zugzwang. Nach etwa 31 ♜e3 ♜d1+ 32 ♔c2 ♜c1+ 33 ♔d3 ♗c5+ 34 ♔e2 g4 darf sich der Springer wegen Matts auf e1 nicht bewegen.

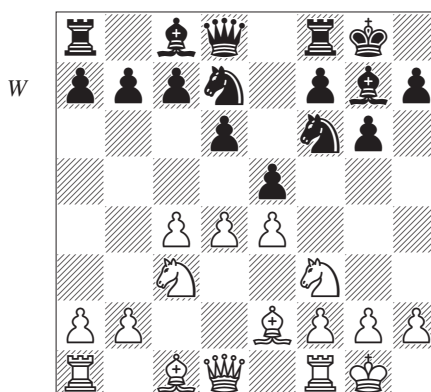
### Die Hauptvariante des Königsinders

1 d4 ♗f6 2 c4 g6 3 ♗c3 ♗g7 4 e4 d6 5 ♗f3 0-0  
 6 ♗e2 e5 7 0-0

Weiß lässt sich normalerweise nicht auf die Abtauschvariante ein, was in Anbetracht der Beispiele im letzten Abschnitt verständlich ist. 7 0-0 ist der flexibelste Zug, mit dem sich Weiß noch nicht auf irgendeine Bauernstruktur im Zentrum festlegt.

### Stützung des starken Punktes e5

7...♗bd7 (D)



Diese solide Springerentwicklung war mehrere Jahrzehnte lang die Hauptvariante, nachdem der Königsinder in den 1920er Jahren zuerst Aufmerksamkeit erregt hatte. Während dieser Zeit gebar 7...♗bd7 natürlich viele neue Ideen und wundervolle Partien, ist aber nun von 7...♗c6 und 7...♗a6 überholt worden. Trotzdem kitzeln Spezialisten damit immer noch Vorteile heraus, wobei sie zuweilen über kleine Verbesserungen hinaus zu neuen Spielmethoden übergehen. Angenehm ist an 7...♗bd7, dass der Springer zentral entwickelt wird und somit in Kontakt mit c5, e5 und f6 bleibt, die alle im Königsinder Schlüsselfelder sind. Man vergleiche dagegen 7...♗a6, was nur c5 kontrolliert; oder die zweizügige Fortsetzung 7...♗c6 8 d5 ♗e7, die größtenteils auf der Überführung des Springers auf den Königsflügel beruht. Auf d7 kann der schwarze Springer zur Befestigung von e5 als starkem Punkt verwendet werden oder nach e5 oder c5 gehen, falls sich Schwarz irgendwann zu ...exd4 entschließt.

Die Nachteile von 7...♗bd7 hängen in erster Linie damit zusammen, dass der weiße Raumvorteil nicht angefochten und der Läufer auf c8 blockiert wird. Infolge des letztgenannten Umstands (der für 7...♗a6 oder 7...♗c6 offenbar nicht gilt) kann die Durchsetzung des Zuges ...f5 problematisch sein und Weiß das Zentrum in der Schwebe halten, ohne sich über sofortige Angriffe am Königsflügel allzu große Sorgen machen zu müssen. Daher ist es unwahrscheinlich, dass Schwarz auf der einen oder anderen Brettseite dominieren wird, wenngleich er Zugang zu beiden Flügeln hat und auch auf beiden Flügeln spielt. Ein weiterer Nachteil hat mit einem konkreten Merkmal des Königsinders zu

tun, nämlich dass c7 ungedeckt bleibt, so dass die schwarze Dame nicht so viel Bewegungsfreiheit hat wie nach 7...♖a6.

Die aus unserer Warte größte Tugend von 7...♖bd7 habe ich noch nicht erwähnt: Das sich danach entspinnde Spiel enthält einen großen Teil der Themen und Konzepte, die den gesamten klassischen Königsinder charakterisieren! Nach 7...♖bd7 bekommt man Eigenschaften des Königsinders zu sehen, die nach 7...♖c6 8 d5 ♖e7 (der Hauptvariante des größten Teils dieses Kapitels) nicht auftauchen, beispielsweise Abspiele, in denen Schwarz ...♖c5 oder ...exd4 spielt, und Situationen, in denen der Zug dxe5 effektiver ist als in der Abtauschvariante. Aus diesen Gründen vertiefen wir uns in einige Details von drei Varianten:

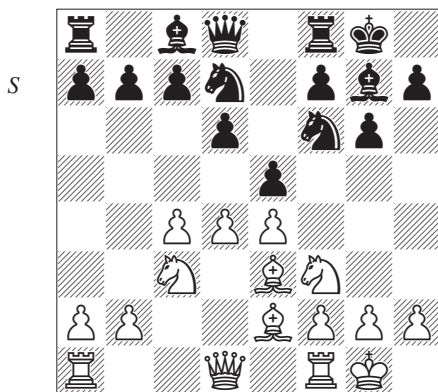
A: 8 ♖e3;

B: 8 ♖e1;

C: 8 d5.

A)

8 ♖e3 (D)



Dies ist der gängigste und am höchsten im Kurs stehende Zug, für den nun zwei Beispielpartien folgen:

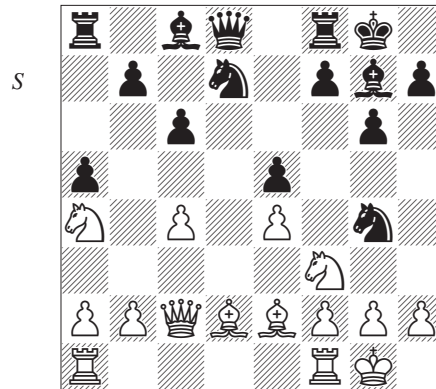
### Donaldson – Browne

Reno 1992

8...♖g4

a) Eine Zeitlang wurde mit beachtlichem Erfolg 8...a5?! gespielt. Dann wurde den Anhängern der Variante 7...♖bd7 ein herber Schlag versetzt, als der richtige Plan für Weiß gefunden wurde: 9 dxe5! dxe5 10 ♖c2 (ein anderer

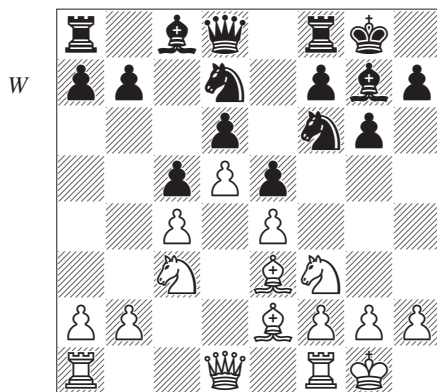
Weg zur Realisierung der Strategie von Weiß ist 10 c5!; die taktische Pointe besteht darin, dass Schwarz nach 10...♖g4 11 ♖g5 f6 den weißen c-Bauern nicht gewinnen kann wegen 12 ♖d5+ ♖h8 13 ♖d2!? c6 14 ♖d6) 10...♖g4 11 ♖d2! c6 (11...f5? 12 h3 ♖h6 13 ♖g5!) 12 ♖a4! (D).



Es folgt ein großartiges Beispiel dafür, was im Königsinder passieren kann, wenn das Zentrum in der Schwebe ist, im Gegensatz zu den Abspielen mit 7...♖c6 8 d5, wonach sich eine blockierte Struktur ergibt. Wenn Weiß dxe5 spielen und dann den c-Bauern nach c5 vorrücken kann, wiegt dies möglicherweise schwerer als die potenzielle Besetzung von d4 und f4 durch den Nachziehenden. Die Kombination von ♖a4 und ♖d2-c4 mit einer offenen d-Linie kann tödlich sein, da die Springer auf d6 und/oder b6 landen können, während der nominell „schlechte“ Läufer e2 sich auf c4 in den Kampf einschalten kann. Es sei angemerkt, dass die Stellung bei einer etwas anderen Anordnung der schwarzen Figuren unklar wäre, beispielsweise wenn der schwarze Springer auf h5 oder f4 anstatt g4 stünde, oder wenn Schwarz bereits mit ...♖e8 Platz für ...♖f8-e6-d4 gemacht hätte – hier empfiehlt sich ein Vergleich mit der oben erörterten Abtauschvariante. Welche Stellungen man zulässt und welche nicht, ist eine Frage des Urteilsvermögens und der jeweiligen Besonderheiten. In der folgenden Partie führt Weiß eine ähnliche Umgruppierung durch, wohingegen Schwarz einfach nicht über die Figurenaufstellung verfügt, um die Pläne des Weißen bekämpfen zu können: 12...h6 (12...f5? ist noch schlechter: 13 ♖g5! ♖df6 14 h3 ♖h6

15 c5) 13 h3 ♘g6 14 ♖e3 ♘h5 15 ♗fd1 ♚e7 16 g3! (verwehrt dem schwarzen Springer das Feld f4) 16...♗e8 17 ♖h2 ♚e6?! 18 ♘g1! ♘hf6 19 ♗d2 ♖f8 20 c5! ♚e7 21 ♗ad1 ♗b8 22 ♘f3 ♖g7 23 ♖c4 ♘f8 24 ♘b6 ♘8d7 25 ♖b3! ♘xb6 26 cxb6, Uhlmann-Knaak, Leipzig 1980. Weiß kontrolliert c5 und die d-Linie und hält die Zügel fest in der Hand.

b) 8...c6 wurde als Hauptvariante erachtet, aber nach 9 d5 muss sich Schwarz entscheiden, wie er den d-Bauern verteidigen will. Danach scheidet der natürliche Zug 9...♘g4 taktisch an 10 ♖g5 f6 11 dxc6! ♘c5 (11...fxg5 12 cxd7) 12 cxb7 ♖xb7 13 ♖c1 mit Bauerngewinn, da 13...♘xe4?? 14 ♘xe4 ♖xe4 15 ♘d2 Schwarz eine Figur kostet. Und 9...c5 (D) ergibt eine Struktur, die im Allgemeinen für Weiß günstig ist, insbesondere da Schwarz zwei Züge gebraucht hat, um seinen Bauern auf dieses Feld zu bringen.



Dies ist eine Bauernkettensituation; die beiden Hebel sind b4 und f4. Letzterer ist weniger ansprechend, da sich nach ...exf4 die lange Diagonale für den schwarzen Läufer öffnet. Weitergehen kann es mit 10 ♘e1 (die Standardidee: der Springer soll nach d3 gehen und mit b4 die schwarze Bauernstruktur aufbrechen) 10...♘e8 (es gibt keinen Plan außer ...f5), und nun kann Weiß sich mit 11 g4!? über die alten Regeln hinwegsetzen, um ...f5 zu erschweren; z. B. 11...f5 12 exf5 gxf5 13 gxf5 ♗xf5 14 ♖g4 ♗f8 15 ♖e6+ ♖h8 16 ♘f3 und ♘g5. Danach gerät Schwarz in einen Angriff und muss wegen der weißen Vorposten leiden. Er steht auch positionell schlechter, da Weiß zur internen schwarzen Schwäche e6 vorgedrungen ist.

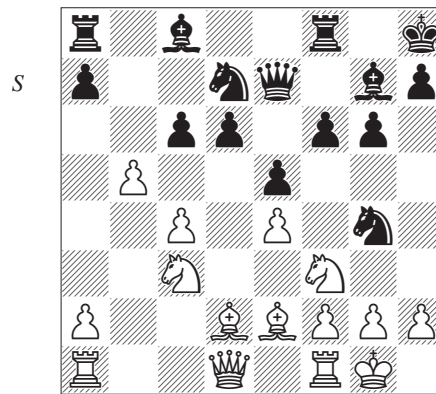
**9 ♖g5 f6 10 ♖d2 c6 11 d5**

Normalerweise sollte Weiß nach ...c6 seitens des Nachziehenden diesen Zug spielen. Er zwingt Schwarz zu einer Entscheidung und nimmt jegliche Dynamik aus dem Spiel, die sich aus ...exd4 gefolgt von ...d5 ergeben könnte. Nach d5 steht Weiß zur Expansion auf dem Damenflügel bereit.

**11...♚e7 12 b4! ♖h8**

Ähnlich verläuft 12...♘h6 13 dxc6 bxc6 14 b5 ♖b7 15 bxc6 ♖xc6 16 ♘d5.

**13 dxc6! bxc6 14 b5 (D)**



Dies ist praktisch die Widerlegung des schwarzen Spiels, sowohl hier als auch in einigen anderen Abspielen mit ...c6. Weiß erobert zwangsläufig den Vorposten d5. Die Moral der Geschichte ist, dass Schwarz nach weißem d5 bereit sein sollte, entweder ...c5 oder ...cxd5 zu spielen.

**14...♖b7 15 bxc6 ♖xc6 16 ♘d5 ♖xd5 17 cxd5 ♘c5 18 ♘e1 ♘h6 19 f3**

Weiß besitzt das Läuferpaar, Raumvorteil und offene Linien am Damenflügel. In der Folge läuft die Partie überraschend glatt.

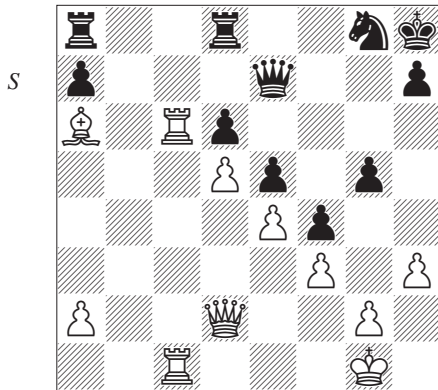
**19...♘f7 20 ♘d3 ♘xd3 21 ♖xd3 ♖h6**

So gut wie jeder andere Zug. Wenigstens wird Schwarz so eine Problemfigur los, aber u. a. wird nun der Springer nicht rechtzeitig zur Verteidigung des Damenflügels zurückkehren können.

**22 ♖xh6 ♘xh6 23 ♚d2 g5 24 ♗ac1 f5 25 ♗c6! f4 26 h3**

Man sehe, wie schwierig es für den Nachziehenden ist, ohne seinen weißfeldrigen Läufer den Standardangriff am Königsflügel mit ...g5-g4 zu spielen.

26...♖g8 27 ♜fc1 ♜fd8 28 ♔a6! (D)



Hier verhindert der Läufer nicht nur dauerhaft ...♜c8, sondern droht auch ♕c8-e6, was nicht lange aufzuhalten ist.

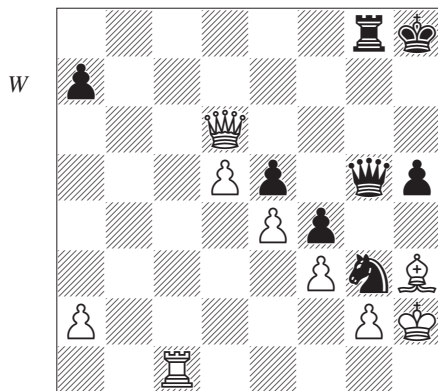
28...♞f8 29 ♜c7 ♖f6 30 ♞c2 ♗h5

Noch schlechter ist 30...♗d7 31 ♕c8 ♗c5 32 ♕f5.

31 ♕c8 ♗g3 32 ♕e6 ♔db8 33 ♜f7 ♞h6 34 ♗h2 ♜f8 35 ♔d7 g4!? 36 ♕xg4 ♞g6 37 ♞c6?

Einfacher war 37 ♞c7 mit der Idee 37...h5 38 ♜xd6 ♞g5 39 ♜cc6.

37...♜ad8 38 ♜e7 ♗g8 39 ♜e6 ♞g5 40 ♜xd6 ♜xd6 41 ♞xd6 h5 42 h4! ♞xh4+ 43 ♕h3 ♞g5 (D)



44 ♜c6

Donaldson umgeht die letzte Falle: 44 ♜c7? ♗xe4 45 fxe4 ♞g3+.

44...♗h7 45 ♞e6 ♗f1+ 46 ♗g1 ♗e3 47 ♜c7+ ♗h8 48 ♞e7 ♞xe7 49 ♜xe7 ♜b8 50 d6 ♜b1+ 51 ♗f2 ♜b2+ 52 ♗e1 ♜b1+ 53 ♗e2 ♜b2+ 54 ♗d3 1-0

Ein eleganter und gut herausgespielter Sieg, der zeigt, wie sich Raumvorteil und die Erzeugung von gegnerischen Schwächen auswirken können.

### Krush – Bologan Edmonton 2005

8...♜e8!?

Wie oben erklärt, galt dieser Turmzug (der ...exd4 droht) als minderwertig, da der schwarze Turm nach 9 d5 nach f8 zurückkehren müssen wird, um den thematischen Gegenstoß ...f5 zu unterstützen. Schwarz arbeitet indes mit anderen Ideen:

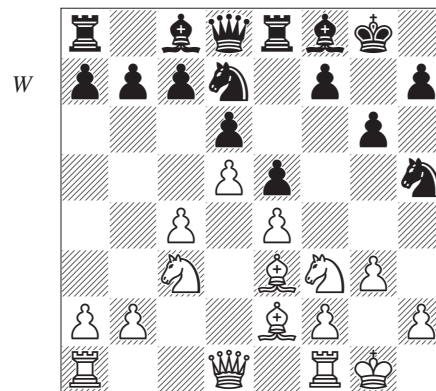
9 d5

Es drohte 9...exd4 mit Angriff auf den Bauern e4. Stattdessen ist 9 ♞c2 ♗g4 10 ♕g5 f6 11 ♕d2?! exd4 12 ♗xd4 ♗c5 13 h3?! f5! (ein taktisches Motiv, das man sich merken sollte) 14 hxg4 ♕xd4 15 gxf5 gxf5 16 exf5 ♞h4 gut für Schwarz.

9...♗h5!?

Dies ist eine relativ neue Idee (zumindest in der vorliegenden Form). Es sei darauf hingewiesen, dass ...♗h5 normalerweise minderwertig ist, wenn Weiß ...♗f4 durch den Zug g3 verhindern kann, wie es hier der Fall ist:

10 g3 ♕f8! (D)



Der Beginn der von Schwarz geplanten Umgruppierung: Er wirkt mit einer weiteren Figur dem weißen Vorstoß c5 entgegen und räumt das Feld g7 für den Springer.

11 ♗e1 ♗g7

Normalerweise würde man kein Springerfianchetto erwarten, aber hier unterstützt es den