

Wie spiele ich eine Partie nach der Eröffnung?

Deine Chancen in der Italienischen Partie

Bau dein Brett in der Grundstellung auf und los geht's!

In dieser Partie siehst du, wie ein Spiel in deiner Zukunft verlaufen könnte.

Du triffst auf einen Gegner, wie er dir in den unteren Schachligen häufig begegnen wird..

Weiß: Du als sehr starker Spieler Wertungszahl (DWZ) 2500

Schwarz: Ligaspieler der unteren Klassen. Wertungszahl (DWZ) 1500

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♔	♕			♜	8
7	♟	♟	♟			♟	♟	♟	7
6			♞	♟	♞	♞			6
5			♞		♟		♞		5
4			♞		♟				4
3			♞	♟		♞			3
2	♟	♟	♟			♟	♟	♟	2
1	♖			♔	♕			♜	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

1. e2-e4, e7-e5
2. Sg1-f3, Sb8-c6
3. Lf1-c4, Lf8-c5
4. d2-d3, Sg8-f6
5. Sb1-c3, d7-d6
6. Lc1-g5, Lc8-e6

Diagramm

Soweit kennst du die „Italienische“ ja schon.

Auch dein Gegenüber hat korrekt eröffnet.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♔		♜	♕		8
7	♟	♟	♟			♟	♟	♟	7
6			♞	♟	♞	♞			6
5			♞	♞	♟		♞		5
4			♞		♟				4
3				♟		♞			3
2	♟	♟	♟			♟	♟	♟	2
1	♖			♔	♕			♜	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

7. Sc3-d5, 0-0? (Diagramm)

Du hast korrekt den Springer in eine gute Position gebracht

Der „Schwarze“ rochiert, was eigentlich auch in Ordnung wäre, wenn es den Springer auf d5 nicht gäbe.

So kannst du den Vorteil nutzen, indem du den Springer auf f6 mit dem Läufer schlägst.

Du hast gesehen, dass schwarz nicht mit der Dame zurückschlagen kann.

Er muss den Läufer also mit dem Bauern schlagen. und erhält dadurch einen Doppelbauer.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♔		♜	♕		8
7	♟	♟	♟		♞	♟		♟	7
6				♟		♟			6
5			♞	♞	♟				5
4					♟				4
3				♟		♞			3
2	♟	♟	♟			♟	♟	♟	2
1	♖			♔		♜	♕		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

8. Lg5xf6, g7xf6

9. 0-0, Le6xd5

10. Lc4xd5, Sc6-e7 (Diagramm)

Mit der Rochade steht dein König gut geschützt hinter den Bauern.

Schwarz nimmt den sehr aktiven Springer aus dem Zentrum. Du musst den Springer natürlich mit dem Läufer nehmen.

Schwarz greift den Läufer erneut an.

Trotzdem stehst du besser und kannst deinen Vorsprung Stück für Stück ausbauen.

11. c2-c3, Se7xd5

Du überdeckst das Feld b4. Der Springer schlägt den Läufer und versucht das Zentrum zu beherrschen.

12. e4xd5, Kg8-h8

Jetzt hast du dir auch noch Doppelbauern eingehandelt. Normalerweise ein Vorteil für den Gegner. Schwarz stellt seinen König ein wenig sicherer.

13. Sf3-h4!, c7-c6

„Springer am Rand, bringt Kummer und Schand“.

Diesmal stimmt die Schachweisheit nicht, denn durch diesen Zug vergrößerst du deinen Vorsprung.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♔			♖	♔	8
7	♙	♙				♙		♙	7
6			♙	♙		♙			6
5			♗	♙	♙				5
4								♘	4
3			♙	♙		♔			3
2	♙	♙				♙	♙	♙	2
1	♖					♖	♔		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

14. Dd1-f3, Tf8g8 (Diagramm)

Die Dame kommt ins Spiel und deckt den Bauer auf d5. Schwarz stellt den Turm auf die halboffene Linie.

15. d5xc6, b7xc6

16. Df3xc6, Tg8-g4

Schwupp-di-wupp, hast du einen Bauern gewonnen. Vorsicht!- Schwarz greift deinen Springer an.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖		♔					♔	8
7	♙					♙		♙	7
6			♔	♙		♙			6
5			♗		♙	♘			5
4							♖		4
3			♙	♙					3
2	♙	♙				♙	♙	♙	2
1	♖					♖	♔		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

17. Sh4-f5, Dd8-c8 (Diagramm)

Der Springer steht hier optimal!

Schwarz versucht seine Dame ins Spiel zu bringen und bietet den Tausch an.

18. Dd5, Tb8

Du greifst den Bauer auf f7 an. Auch der Bauer auf d6 ist vermeintlich bedroht.

Zum Beispiel:

(19. Sf5xd6, Lc5xd6;

20. h2-h3, Tg4-g6;

21. Dd5xd6, Kh8-g7 und schwarz gleicht aus)

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8		♖	♔					♔	8
7	♙					♙		♙	7
6				♙		♙	♖	♘	6
5			♗	♔	♙				5
4									4
3			♙	♙					3
2	♙	♙				♙	♙	♙	2
1	♖					♖	♔		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

19. Sf5-h6, Tg4-g6 (Diagramm)

der Turm greift den Springer an.

20. Sh6xf7+, Kh8-g7

Jetzt hat der Springer kein Fluchtfeld, aber du hast die entscheidenden Züge.

21. b2-b4, Lc5-b6

Du greifst den Läufer an und der weicht aus.

22. Sf7xd6, Dc8-c7?

Du gewinnst erneut einen Bauern. Auch wenn schwarz c3 schlägt ändert das nichts mehr. der Rückstand ist schon zu groß.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8		♖				♔			8
7	♙		♚					♙	7
6		♗				♙	♖		6
5				♚	♙	♘			5
4		♙							4
3			♙	♙					3
2	♙					♙	♙	♙	2
1	♖					♖	♔		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

23. Sd6-f5+, Kg7-f8 (Diagramm)

24. c3-c4, Tb8-d8

Die Dame ist angegriffen. Du stellst sie einfach auf ein besseres Feld.

25. Dd5-e4, Dc7-d7

Auch 25. ...Lb6-d4 würden nicht mehr helfen)

26. c4-c5, Lb6-c7

Dein Bauernsturm beginnt!

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♖		♔			8
7	♙		♗	♚				♙	7
6						♙			6
5			♙		♙	♘	♖		5
4		♙			♚				4
3				♙					3
2	♙					♙	♙	♙	2
1	♖			♖			♔		1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

27. Tf1-d1, Tg6-g5 (Diagramm)

Du deckst deinen Bauer auf d3, der jetzt nur von der Dame direkt bedroht ist.

28. g2-g4, h7-h5

Ein kleines Zwischenspiel! Es geht um den Springer auf f5.

29. f2-f3, Dd7-h7

Der Springer ist ausreichend gedeckt.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8				♖		♔			8
7	♙		♗					♚	7
6						♙			6
5			♙		♙	♘	♖		5
4		♙			♚		♙		4
3				♙		♙			3
2	♙						♔	♙	2
1	♖			♖					1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

30. Kg1-g2, h5xg4

Mit dem Königszug verwehrst du der Dame den Vorstoß nach h3, nachdem schwarz die Linie für die Dame öffnet.

31. f3xg4, a5

Dein Gegner versucht deine Bauern vom Weg abzubringen - doch vergebens.

32. b4-b5, Lc7-b8

33. b5-b6, Dh7-g6

Es wird immer enger für deinen Gegner.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8		♞				♚			8
7				♜					7
6		♙				♞	♚		6
5	♞		♙		♞	♘	♜		5
4					♚		♙		4
3				♙				♙	3
2	♙						♚		2
1	♜			♜					1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

34. h2-h3, Td8-d7 (Diagramm)

Verzweifelt versucht schwarz das Blatt zu wenden.

35. c5-c6, Td7-h7

36. Td1-c1, Lb8-d6 (Diagramm unten)

Hier gibt dein Gegenüber auf.

Die Partie ist entschieden! Deine Freibauern sind nicht mehr aufzuhalten.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8						♚			8
7								♜	7
6		♙	♙	♞		♞	♚		6
5	♞				♞	♘	♜		5
4					♚		♙		4
3				♙				♙	3
2	♙						♚		2
1	♜			♜					1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Außerdem kannst du den Läufer einfach mit dem Springer schlagen.

Hier gibt dein Gegenüber auf.

Du hast sehr konsequent die kleinen Fehler, die der „Schwarze“ machte ausgenutzt.

Sehr gut, dein Zusammenspiel der Bauern mit den Figuren.

Hier zeigst du auf, wie wichtig die Bauern im Verlauf des Spiels werden können.

1:0

Du hast mit den weißen Steinen auf dem höchsten Level gespielt!