

Das Prinzip der schnellen Figurenentwicklung

Das Prinzip der schnellen Figurenentwicklung wird mit einer Zielgruppe erarbeitet, die noch wenig konkrete Eröffnungskennnisse hat und sich deshalb in der Eröffnung an den *Drei Goldenen Eröffnungsregeln* orientiert:

1. Kampf um das Zentrum
2. Entwicklung der Figuren
3. Sicherung des Königs

Beim *Prinzip der schnellen Figurenentwicklung* wird demzufolge die zweite der goldenen Eröffnungsregeln vertieft.

1 Was gehört zur Figurenentwicklung?

(a) Grundsätzlich wird die *Wirkung der Leichtfiguren erhöht*. Das bedeutet, dass diese so aufgestellt werden, dass sie auf angreifbare Punkte zielen. Sehr hilfreich beim Auswählen von Entwicklungszügen, auch Bauernzügen, ist eine *Wirkungsanalyse* (erreichte Wirkungen, aufgegebenen Wirkungen).

(b) Zuerst entwickelt man die Seite, nach der rochiert werden soll. Meistens ist das der Königsflügel.

(c) Züge, die die Entwicklung anderer Figuren behindern (blockieren), werden vermieden, z.B. Ld3 oder Ld6 vor dem Ziehen des d-Bauers).

(d) Normalerweise wird die Dame zurückgehalten, damit nicht Zeit verloren geht, wenn die Dame auf Angriffe minderwertiger Figuren reagieren muss. Die Dame darf nur dann in der Eröffnung entwickelt werden, wenn dadurch entweder eine direkte Entscheidung herbeigeführt werden kann, oder wenn die Dame sichere Felder findet, auf denen sie wirkungsvoll steht, beweglich bleibt und zugleich nicht angegriffen werden kann.

(e) Die Eröffnung gilt als abgeschlossen, wenn die Schwerfiguren verbunden sind. Die Türme müssen nicht unbedingt gezogen werden, aber zumindest muss ihr späterer Einsatz bereits geplant werden.

(f) Jede Figur muss eine Aufgabe erfüllen. Der Einsatz der Figuren ist optimal, wenn sie *harmonisch zusammenwirken*.

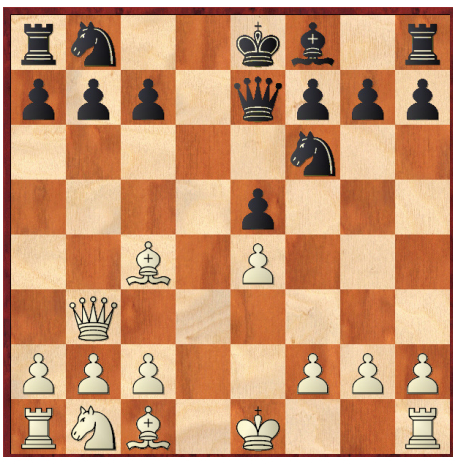
2 Entwicklungsvorsprung

Der Ablauf einer Schachpartie wird in hohem Maße durch die Faktoren *Kraft, Zeit und Raum* geprägt. Demzufolge lassen sich *Materialvorteil, Entwicklungsvorsprung* und *Raumvorteil* (einschließlich struktureller Schwächen) unterscheiden.

Entwicklungsvorsprung wird in der Regel „gefühl“t, er kann nicht exakt berechnet werden. Dennoch gibt es objektive Indikatoren, die auf Entwicklungsvorsprung hinweisen. Ein einfacher Indikator ist (in Stellungen mit nicht blockiertem Zentrum) die fehlende Verbindung der Türme.

Die Tempobilanz Eine grobe Tempobilanz kann man erstellen, indem man auf beiden Seiten die Zahl der entwickelten Figuren und Bauern addiert und vergleicht.

In der Praxis hat sich herausgestellt, dass man zu brauchbareren Ergebnissen kommt, wenn man die Zahl der Züge addiert, die notwendig sind, um zu einer gegebenen Stellung zu gelangen. Es ziehen nur die Steine, die noch auf dem Brett stehen. Ein zusätzliches Tempo kann man addieren, wenn die natürliche Entwicklung einer Figur blockiert ist bzw. wenn das Recht auf Rochade verlorengegangen ist (Quasitempi).



Morphy, Paul - Herzog von Braunschweig, Graf Isouard [C41]

Paris, 1858

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 Lg4? 4.dxe5 Lxf3 5.Dxf3 dxe5 6.Lc4 Sf6 7.Db3 De7 (Diagramm) 8.Sc3 c6 9.Lg5 b5 10.Sxb5 cxb5 11.Lxb5+ Sbd7 12.0-0-0 Td8 13.Txd7 Txd7 14.Td1 De6 15.Lxd7+ Sxd7 16.Db8+ Sxb8 17.Td8# 1-0

Nach 7...De7

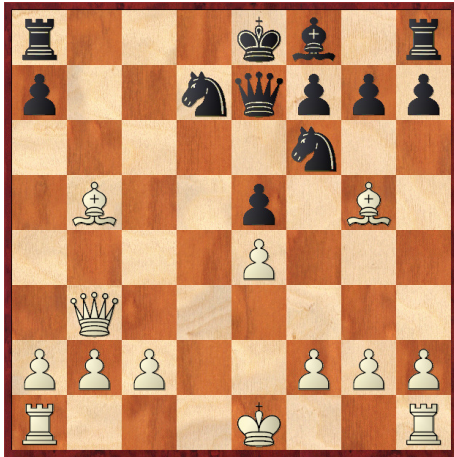


Nach der groben Rechnung hat jeder 3 Entwicklungstempi (2 Figuren + 1 Bauer).

Die feinere Betrachtung ergibt 4 Entwicklungstempi für Weiß (die Dame braucht 2 Züge bis b3) und 3 für Schwarz. Dazu ist der Läufer f8 verstellt und der König kann nicht rochieren, das ergibt zwei Quasitempi für Weiß. Demzufolge hat Weiß drei Tempis mehr weshalb er nicht den b-Bauern nahm, sondern mit 8.Sc3! auf Angriff setzte.

Kompensation Für geopferter Material wird, wenn nicht bereits ein entscheidender Angriff vorliegt, Kompensation in Form von Entwicklungstempi benötigt. Es gilt die Faustregel, dass ein geopferter Bauer bzw. eine fehlende Bauerneinheit durch 3 Tempis

kompensiert wird. Es ist selbstverständlich, dass diese Regel nur anwendbar ist, wenn man mit dem Tempovorsprung auch etwas anfangen kann, was z.B. in geschlossenen Stellungen oft nicht möglich ist. Der Zeitfaktor spielt vor allem in offenen Stellungen mit Spiel gegen den König eine Rolle.



Nach 11...Sbd7



Weiß hat im Diagramm eine Figur für zwei Bauern geopfert. Dafür hat er ein Tempo Vorsprung und zwei weitere Quasitempi dafür, dass der Läufer f8 blockiert ist und der König vorerst nicht rochieren kann.

3 Wie entsteht Entwicklungsvorsprung?

Dies lässt sich gut nachvollziehen.

(a) Mehrmaliges Ziehen mit derselben Figur, während der Gegner mit jedem Zug einen anderen Stein bewegt.

(b) Angriffe gegen höherwertige Figuren.

(c) Tempofressertausch: Man tauscht eine Figur, die $(n+x)$ -mal gezogen hat, gegen eine Figur, die nur n -mal gezogen hat. Dadurch werden x Tempi vernichtet.

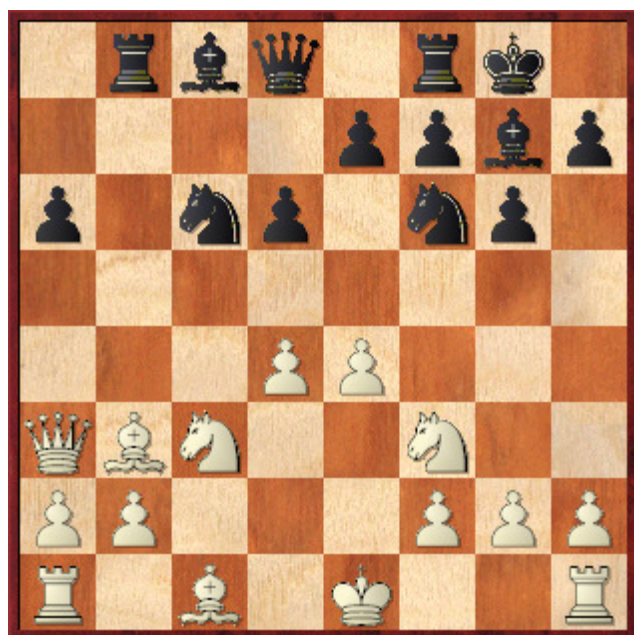
(d) Das Verschenken von Quasitempi durch schlechte Entwicklungszüge, die andere Figuren blockieren.

(e) Rochadeverlust

4 Was ist der allgemeine Plan für die Realisierung von Entwicklungsvorsprung?

Um einen Entwicklungsvorsprung in Material oder sogar Matt umzusetzen, ist eine entschlossene Vorgehensweise erforderlich. Auf jeden Fall muss angegriffen werden,

sonst verflüchtigt sich der Vorteil mit der Zeit, weil der Gegner in der Entwicklung aufholt. Es besteht sogar die Gefahr, dass der Vorteil dann auf die andere Seite übergeht. Grundsätzlich muss der Angriff immer dort geführt werden, wo das größte Übergewicht besteht und der Gegner am wenigsten dagegen halten kann.



Spengler,Hanno - Bastian,Herbert [B28]

SEM MAT Saarlouis-Steinrausch (8),

25.03.2005

1.e4 c5 2.Sf3 a6 3.c3 d6 4.d4 cxd4 5.cxd4 g6
6.Sc3 Lg7 7.Lc4 Sf6 8.De2 b5 9.Lb3 b4 10.Dc4
0-0 11.Dxb4 Sc6 12.Da3 Tb8 (Diagramm)
13.0-0 Db6 14.e5 dxe5 15.dxe5 Sg4 16.e6
Lxe6 17.Lxe6 fxe6 18.Da4 Sd4 19.h3 Sxf3+
20.gxf3 Sxf2 21.Kg2 Sd3 22.Sd1 Dd6 23.Le3
Sf4+ 24.Lxf4 Txf4 25.Dc2 Tb5 26.Tb1 Tg5+
27.Kh1 Th4 28.Tf2 Dg3 29.Se3 Txf3+ 30.Th2
Dxf3+ 31.Sg2 Txf2+ 32.Kxh2 Th5+ 0-1

Nach 12...Tb8

Beide haben 8 Entwicklungstempi, aber die weiße Dame steht abseits, was ein Quasitempo für Schwarz ergibt. Schwarz scheint also nicht volle Kompensation zu haben. Er muss am Königsflügel angreifen. Noch hat Weiß die Stellung im Griff.

13.0-0 Db6?! [13...Sa5] **14.e5!?** [14.Le3! Sa5 (14...Sg4 15.Sd5 Db7 16.Tac1! Ld7 17.Lg5±) 15.e5 Sxb3 16.exf6 Sxa1 17.fxf6 Kxf6 18.Sa4 Db4 19.Txa1 Dxa3 20.bxa3 Ld7. **14...dxe5 15.dxe5** Noch ist die Tempobilanz ausgeglichen: 9 Tempi für beide! **16.e6??** Aktiviert alle schwarzen Figuren. Besser war 16.Sd5! Db7 17.Lf4 Le6 18.h3 Sgxe5 19.Sxe5 Sxe5 20.Sxe7+ Kh8 21.Tfe1! (21.Lxe6!?! fxe6). **16...Lxe6 17.Lxe6 fxe6** Die Tempobilanz hat sich gravierend verändert: jetzt steht es 9:5 für Schwarz bei materiellem Gleichstand. Deutlicher kann man nicht zeigen, dass 16.e6?? ein katastrophaler Fehler war. Natürlich greift Schwarz dort an, wo er Übergewicht hat. **18.Da4?** [18.h3 Sd4!! 19.hxg4 (19.Sxd4 Lxd4 20.hxg4 Lxf2+ 21.Kh2 Lc5 22.Txf8+ Txf8 23.Da4 Ld6+--+) 19...Sc2 20.Da4 Sxa1] **18...Sd4 19.h3 Sxf3+ 20.gxf3 Sxf2 21.Kg2 Sd3 22.Sd1 Dd6 23.Le3 Sf4+ 24.Lxf4 Txf4 25.Dc2 Tb5 26.Tb1 Tg5+ 27.Kh1 Th4 28.Tf2 Dg3 29.Se3 Txf3+ 30.Th2 Dxf3+ 31.Sg2 Txf2+ 32.Kxh2 Th5+ 0-1**