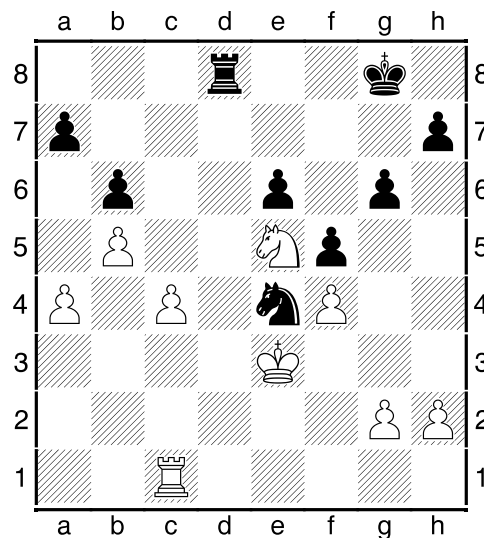


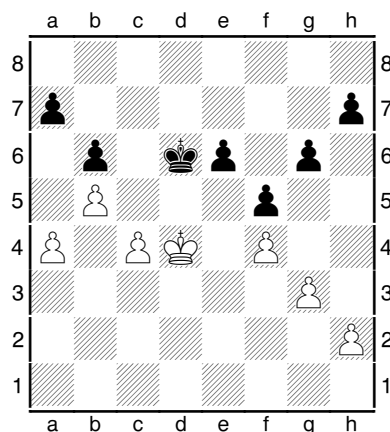
Eine Linienöffnung führte zum Sieg

In dem nachfolgenden Partiebeispiel werden wir sehen, wie Weiß dem Gegner erst einmal eine *bleibende Schwäche* auf a7 verpasst. Aber gemäß der Regel: „Eine *Schwäche* reicht normalerweise nicht zum Gewinn aus!“ hielt Weiß noch nach der Schaffung einer *zweiten Schwäche* Ausschau. Und wurde hier am Königsflügel fündig. Er „erspähte“ die Möglichkeit einer **Linienöffnung** am Königsflügel.



Smyslow-Ribli

In dieser Stellung scheint Weiß leichte Vorteile zu haben aufgrund einer zentraleren Königsstellung und der 3:2 Bauernmehrheit am Damenflügel. Ein reines Bauernendspiel mit den Königen auf d4 und d6 würde Weiß gewinnen.



1.c5!

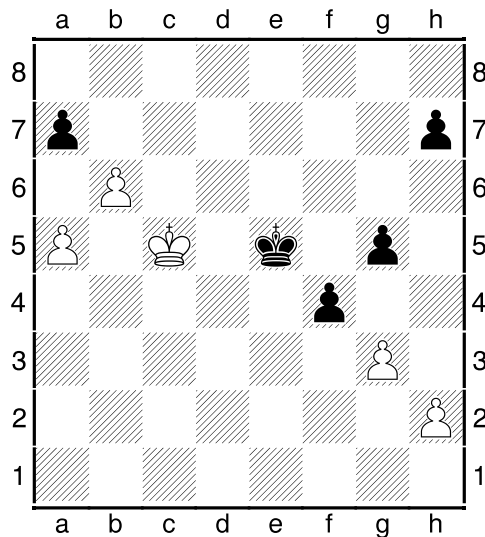
Der entscheidende Durchbruch am Damenflügel beginnt

1... *bxc5* 2. *Kc4 e5*

Der gegnerische Durchbruch ist zu langsam

3. *fxe5 Kex5* 4. *Kxc5! g5* 5. *a5 f4* 6. *b6*

und der Bauer wird das Wettrennen gewinnen und mit Schach einziehen



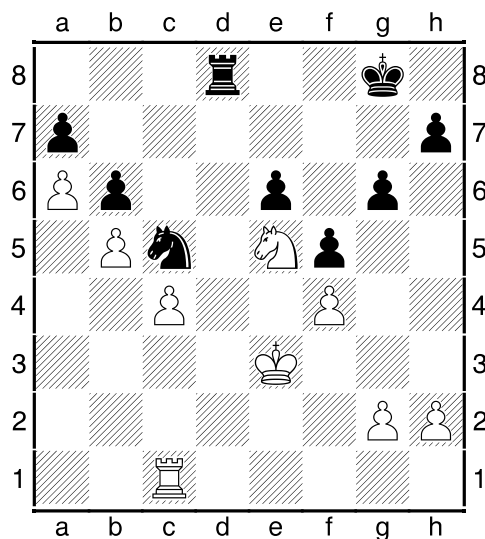
37. *a5!*

Ein sehr sinnvoller Vorstoß. Der Bauer ist mehr oder weniger tabu, da ansonsten der c-Bauer Flügel bekäme.

37. ... *Sc5*

Der Versuch eines aktiven Gegenspiels mittels 37. ... *Td2* wäre nicht zu empfehlen gewesen. Nach 38. *c5! bxc5* 29. *Txc5* gerät Schwarz auf jeden Fall in ein schlechteres Endspiel

38. *a6!*



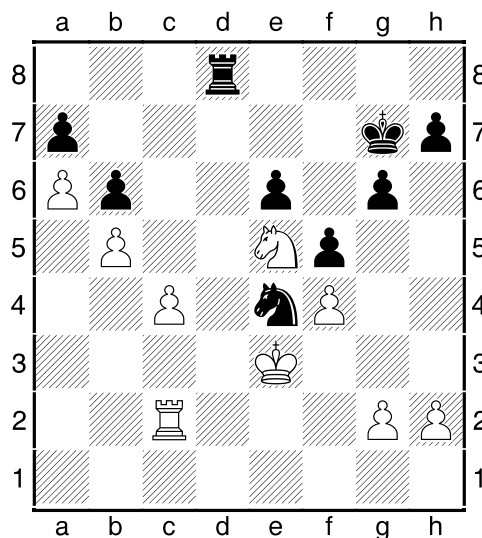
Diese Festlegung des a7- Bauern ist sehr sinnvoll (*Erste Schwäche*). Da der weiße Springer ihn über c6 ganz schnell attackieren kann, ist der schwarze Turm nun an dessen Verteidigung gebunden.

38. ... Kg7 39. Tc2!

Ein weiterer Nadelstich! Nun droht Td2 und Schwarz hätte danach die Wahl zwischen „Pest“ und „Cholera“. Entweder er tauscht die Türme und gerät in ein verlorenes Springerendspiel oder er muss Weiß die Turmlinie überlassen

39. ... Se4

Dies verhindert zwar Td2, aber von nun an ist der Springer an das Feld e4 gebunden. Ansonsten käme 40. Td2



Hier nun ist die Partie an einen ganz entscheidenden Punkt angelangt. Wie soll Weiß nun fortsetzen? Recht naheliegend scheinen Durchbruchversuche mit Sd3 und c5 zu sein, alternativ auch mit Sc6 und c5.

Und es mag vielleicht auch wirklich funktionieren. Aber Weiß hat eine viel einfachere Möglichkeit. Er schafft am Königsflügel eine *zweite Schwäche* (die *erste Schwäche* ist natürlich der Bauer a7)

40. g4! Kf6 41. g5! +

Der g6- Bauer wird festgelegt, so dass Schwarz einer Öffnung der h-Linie nicht mehr durch g5 ausweichen kann

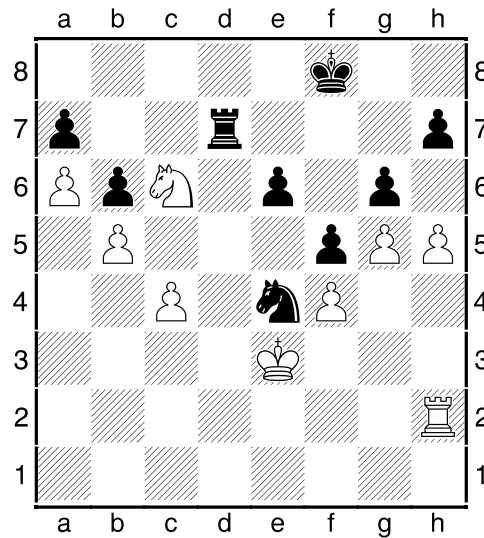
41. ... Kg7

Wenn jemand hier stattdessen mit 41. ... Sxg5? geliebäugelt haben sollte, so wird er mit Punktabzug bestraft. Nach 42. Sc6! wären zwei Figuren angegriffen

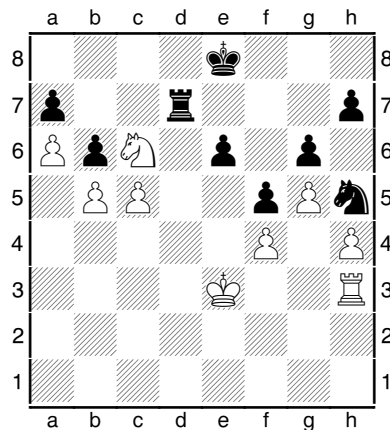
42. Sc6 Td7 43. Tg2 Kf8 44. h4!

Die Linienöffnung steht nun unmittelbar bevor

... Ke8 45. Th2 Kf8 46. h5!

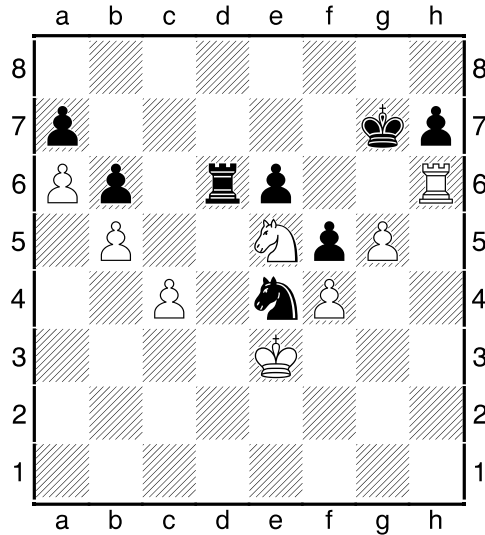


Weiß ist am Ziel seiner Träume! Nun wird die h-Linie aufgehen. Nur am Rande sei erwähnt, dass Schwarz mit 45. ... Sg3 46. h5 hätte verhindern können. Dann aber hätte der Durchbruch 46. Th3 Sh5 47. c5!! zum Ziel geführt hätte

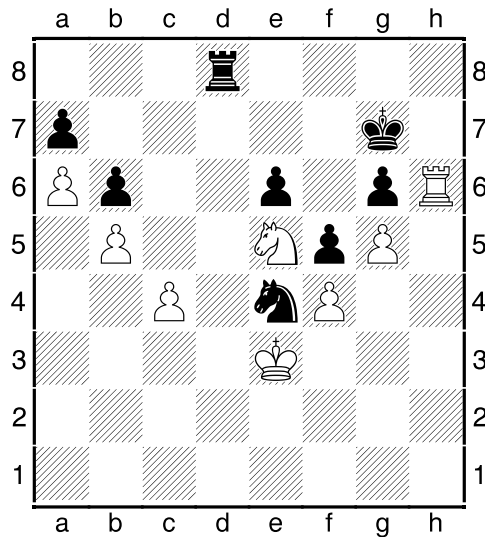


Stellung nach 47. c5!!

46. ... gxh5 47. Txh5 Kg8 48. Th1 Kg7 49. Se5 Td8 50. Th6 Td6



Der weiße Vorteil steht außer Frage. Der Bauer a7 ist eine permanente Schwäche geblieben. Und durch den Zugewinn der halboffenen h-Linie für den weißen Turm sind nun auch die Bauern e6 und h7 schwach geworden. Wiederum am Rande sei erwähnt, dass auch 48. ... Kg7 49. hxg6 hxg6 50. Se5 Td8 51. Th6! nicht geholfen hätte



Stellung nach 51. Th6!

Aber wie soll Weiß nun fortfahren?
51. Ke2

Offensichtlich will Weiß eine *Zugzwangssituation* herstellen. Zieht der Turm, fällt e6. Zieht der Springer wäre Tf6 oder vielleicht auch der Durchbruch c5 möglich. Zieht der König würde g6 eine Option werden. Aber er hätte natürlich auch sofort **51. Sc6!** spielen können. Nach **51. ... Td7 52. Txe6** bliebe Weiß mit einem Mehrbauern und gutem Figurenspiel am Drücker

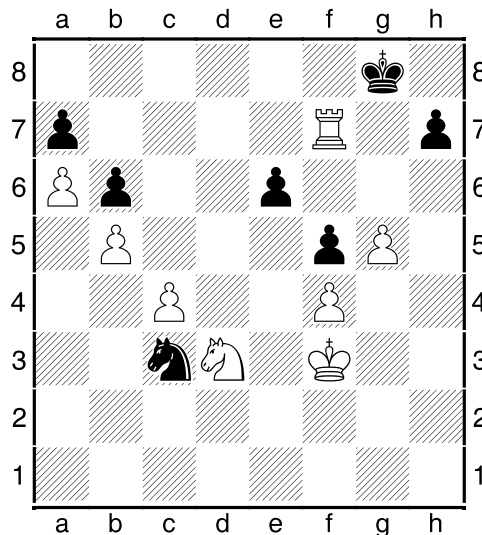
51. ... Sc3+ 52. Ke1 Td1+ 53. Kf2 Td4 54. Kf3 Td6 55. Tf6!

Die schwarze "Scheinaktivität" hat nun dazu geführt, dass der Turmeinbruch auf der siebten reihe nicht mehr zu verhindern ist.

55. ... Kg8 56. Tf7! Td3+

Sollte sich Schwarz wirklich auf diesen Trick verlassen haben?

57. Sxd3!



Das Springerendspiel ist gewonnen, da der a7-Bauer forciert verloren geht: **57. ... Kxf7 58. Se5+ Ke8 59. Sc6 +-** Deshalb gab Schwarz hier auf!

1-0

Resümee:

Weiß gewann die Partie, weil er nach Festlegung der *ersten Schwäche* (Bauer a7) mittels Linienöffnung eine *zweite Schwäche* (Feld h6. Bauer h7) schuf. Dieses Methode der Schaffung einer *zweiten Schwäche* führt in den meisten Fällen zum gewünschten Erfolg. Insbesondere dann, wenn die beiden *Schwächen* wie hier im Partiebeispiel weit auseinander liegen