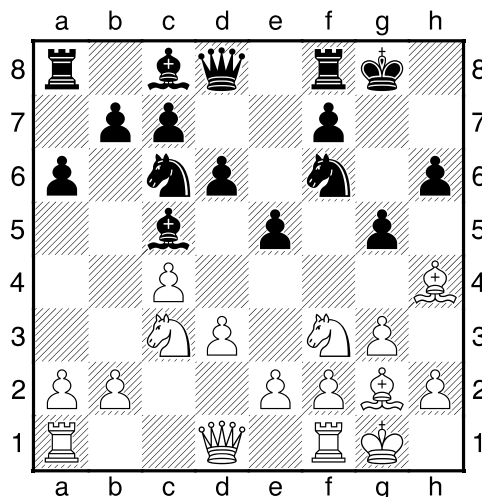


Eine kleine Überrumpelungs-Idee

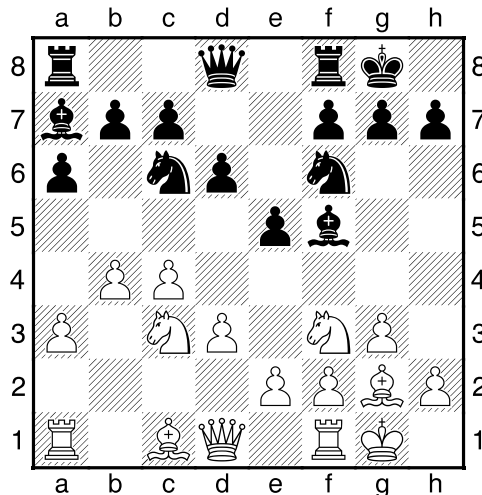
Frei nach Siegbert Tarrasch haben die Götter nach der g-Linie noch die h-Linie ans Brett angefügt – aber dann keine weitere Linie mehr. Es nützt alles nichts. Schwarz schüttelt den Fesselläufer auf g5 erst mit h7-h6 und (nach Lg5-h4) konsequent mit g7-g5 ab. Steht zufällig noch ein eigener Bauer auf g3, findet sich der Läufer buchstäblich an den Rand „gequetscht“ wieder. Übers Brett hinaus weiterspielen kann man nicht.

In der Partie Simon Williams - James Cobb, Hampstead 1998, startete Weiß, statt für den Läufer vielleicht einmal ein komfortables Feld auf der langen Diagonale vorzusehen, einen Überrumpelungsangriff mit Lg5. **1.c4 e5 2.Sc3 Sf6 3.Sf3 Sc6 4.g3 Lc5 5.Lg2 d6 6.d3 0-0 7.0-0 a6 8.Lg5!? h6 9.Lh4 g5?** Einzig richtig war hier 9... Sd4, womit Schlagen auf f3, gefolgt von g7-g5 droht. Weiß bleibt da nur, auf f6 zu tauschen, was nichts einbringt.

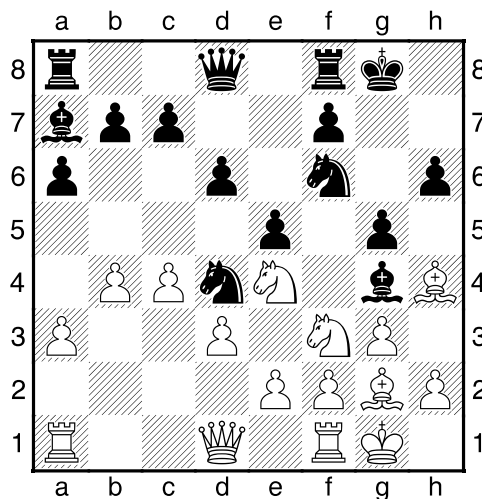


10.Sxg5 hxg5 11.Lxg5 d5 War Cobb vielleicht einmal stolz darauf, den Läufer außerhalb der Bauernkette gebracht zu haben, reißt er die Kette nun ein, um ihm den Weg zur Verteidigung dahinter zurück zu bahnen. Traurig für ihn wäre auch 11... Sb8 12.Sd5 Sbd7 13.Dc1 Kh7 14.Le4+ Sxe4 15.Lxd8 Sxf2 16.Txf2 Lxf2+ 17.Kxf2 Txd8 18.Sxc7 gewesen. **12.Sxd5 Le7 13.Sxe7+ Dxe7 14.Dd2 Dd6 15.Lh6 Lf5 16.c5 De7 17.Dg5+ Lg6 18.Lxf8** und Williams hatte Materialvorteil und gutes Spiel, verlor die Partie allerdings noch.

Weiter gediehen ist das Karpow-System 5... Lc5 in zwei funktionierenden Muster-Beispielen mit Lg5 aus Mihail Marins Werk über Englisch. Der schwarze Läufer steht da bereits auf a7 für immer außerhalb der Bauernkette. Beispiel 1: **1.c4 e5 2.g3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Lg2 Lc5 5.Sf3 d6 6.d3 0-0 7.0-0 a6 8.a3 La7 9.b4 Lf5**



10.Lg5! Vordem entwickelte Marin den Läufer zur anderen Seite mit 10.Lb2, Mihail Marin - Oleg Kornejew, Berga 1995. **10.... h6 11.Lh4 g5?** Wieder war 11.... Sd4 der bessere - mit Tarrasch zu sprechen einzig richtige - Zug. Marin spielt darauf 12.e3! und greift im Falle von 12.... Sxf3 13.Dxf3 mit Vorteil den ungedeckten Lf5 an. **12.Sxg5! hxg5 13.Lxg5 Sb8 14.Lxb7 Sbd7 15.Sd5 Tb8 16.Lc6 Le6 17.Lxd7 Lxd5 18.cxd5** und Weiß gewinnt. Beispiel 2: 1.c4 e5 2.g3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 Lc5 5.Lg2 d6 6.d3 0-0 7.0-0 a6 8.a3 La7 9.b4 Lg4 10.Lg5! h6 11.Lh4 Sd4 Um vor g7-g5 den Sf3 zu tauschen. **12.Se4! g5** Ähnlich wie in Beispiel 1 sichert sich Weiß nun allerdings im Falle von 12.... Sxf3+ 13.exf3 ein zusätzliches Tempo durch Angriff auf den Läufer. Gut für Weiß ist laut Marin ebenso 12.... Lxf3 13.Sxf6+ gxf6 14.Lxf3 Sxf3+ 15.exf3 Ld4 16.Ta2 Kg7 17.f4.



13.Sfxg5! Sxe2+ 14.Kh1 Sxg3+ 15.fxg3 Lxd1 16.Sxf6+ Kh8 17.Taxd1 hxg5 18.Lxg5 Hat Weiß auch nicht genügend Material für die geopfert Dame, so doch an gefährlichen Figuren genug für einen Mattangriffs auf den schwarzen König.