

1. Einleitung

In beinahe jeder Schachpartie gibt es mehrere Figurenabtäusche. Oft wird dabei jedoch deren Bedeutung unterschätzt, nach dem Motto „Hat sich ja eh nicht viel verändert“. Dabei haben Abtäusche oft entscheidenden und langfristigen Einfluss auf die entstehende Stellung, indem z.B. Bauernstrukturen verändert, Felder geschwächt oder Verteidiger beseitigt werden. Der häufige Abtausch Läufer gegen Springer erschafft ein dynamisches Ungleichgewicht - welche Seite davon profitiert, hängt immer ganz von der konkreten Stellung ab.

Im Folgenden betrachten wir einige Gründe und Beispiele für verschiedene gezielte Abtäusche. Das Ziel ist, dass wir uns in unseren eigenen Partien bewusster mit der Frage, ob wir abtauschen sollen, auseinandersetzen, anstatt „erst zu schlagen, dann zu denken“.

2. Wann sollte man abtauschen?

Diese Frage lässt sich natürlich nicht pauschal beantworten, es kommt immer auf die konkrete Stellung an. Allerdings gibt es einige Regeln an denen man sich orientieren kann:

+ Abtauschen bei Materialvorteil:
Wahrscheinlich die bekannteste Regel. Durch das Vereinfachen der Stellung hat der Gegner weniger Chancen.

+ Aktive Figuren oder wichtige Verteidigungsfiguren des Gegners abtauschen

+ Eigene schwache Bauern und Figuren abtauschen

+ Lieber den Gegner abtauschen lassen (Spannung halten). Häufig wird die eigene

Figur durch das Zurückschlagen aktiver als sie davor war.

Es gibt auch einige Grundsätze, wann man einen Abtausch vermeiden sollte:

- Bei Raumvorteil nicht abtauschen. Die eigenen Figuren können den Platz besser nutzen und z.B. schneller von der einen auf die andere Seite umgruppiert werden.

- Im Angriff nicht zu viele Angriffsfiguren abtauschen

- Nicht ohne Grund früh den Läufer gegen den Springer abgeben, sonst hat der Gegner den Vorteil des Läuferpaars

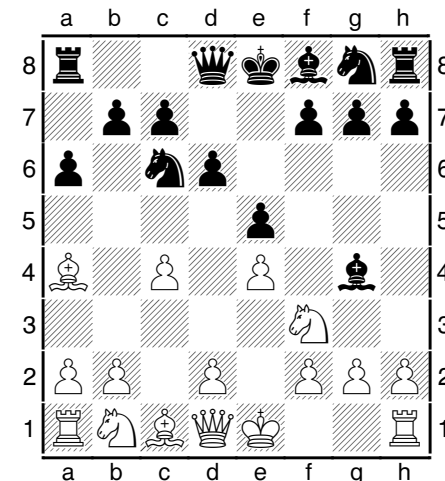
3. Beispielpartien

Boleslavsky – Smyslov (Moskau 1948)

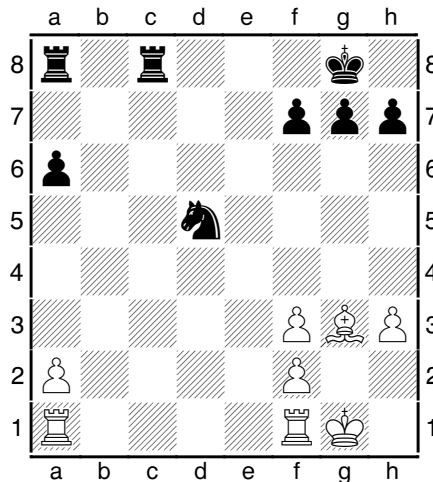
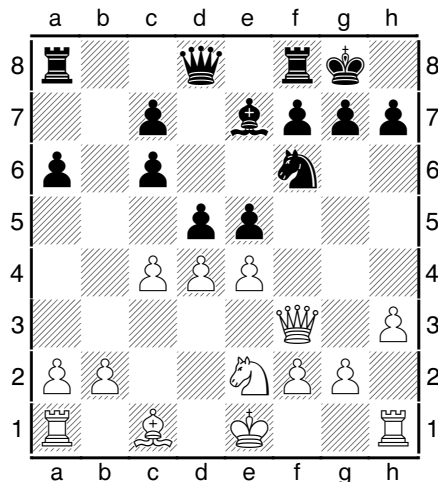
-Abtausch für Entwicklungsvorsprung

-Überführung in besseres Endspiel

Der ehemalige Weltmeister Vassily Smyslov war für seinen klaren, präzisen Stil bekannt war. Wer seine Partien studiert, kann einiges, auch zum Thema Abtausch, lernen. Diese Partie begann mit **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 d6 5.c4!?** Weiß plant, das Feld d5 zu kontrollieren und das schwache Feld d4 später mit dem Bauernvorstoß d4 doch noch unter seine Kontrolle zu bringen. Schwarz braucht einen aktiven Plan dagegen. **5...Lg4**



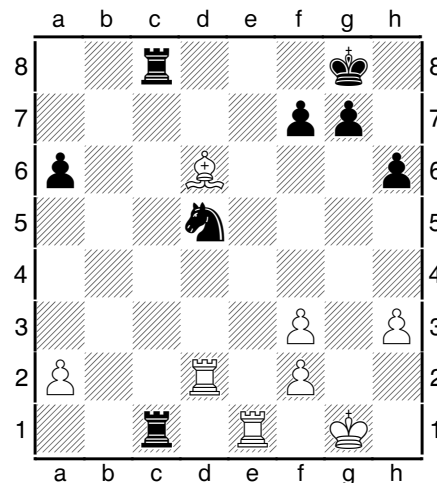
Smyslov ist bereit, früh sein Läuferpaar abzugeben, da ein schwarzer Springer auf d4 eine sehr starke Figur werden würde.
6.Sc3 Sf6 7.h3 Lxf3 8.Dxf3 Le7 9.Se2 0-0
10.Lxc6 bxc6 11.d4?! d5!



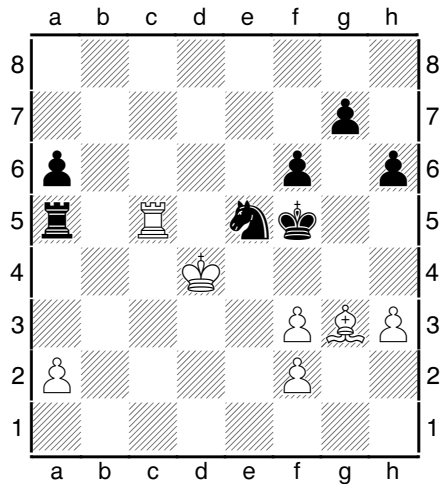
Weiß hat es geschafft, einige Figuren abzutauschen und den Druck aus der Stellung zu nehmen, aber trotzdem hören seine Probleme nicht auf. Die weiße Bauernstruktur ist geschwächt und der schwarze Springer auf d5 ist stark. **23.Tfd1 Tc5 24.Td2 h6 25.Te1 Tac8 26.Ld2 Tc1**

Der weiße König steht noch gefährlich in der Mitte, deswegen öffnet schwarz das Zentrum. Auf 12.exd5 folgt nun der starke Zwischenzug 12...e4 gefolgt von 13....cxd5 und die schwarze Bauernstruktur ist stark. In der Partie folgte **12.dxe5 Lb4+ 13.Sc3 Sxe4 14.0-0**. Nun steht Schwarz vor der Frage welche Figur er abtauschen soll. Die Antwort ist leicht, der Springer auf e4 ist die beste Figur und soll deshalb übrigbleiben.

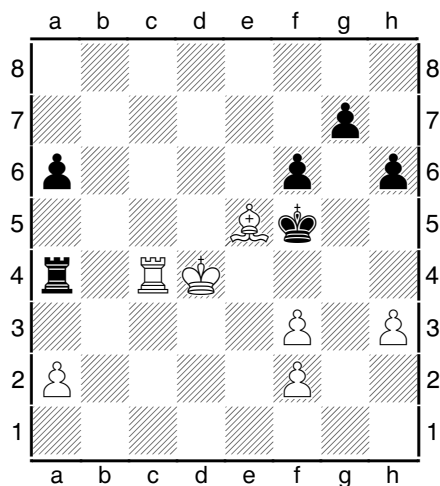
14...Lxc3 15.bxc3 De7 16.cxd5 cxd5 17.c4! Weiß tauscht einige seiner schwachen Bauern ab. Trotzdem ist das entstehende Endspiel besser für Schwarz.
17...Dxe5 18.Lf4 Dc3! 19.cxd5 Dxf3 20.gxf3 Sc3 21.Lxc7 Sxd5 22.Lg3 Tfe8



Ein weiterer wichtiger Grundsatz: Oft versucht die stärkere Seite in Endspielen ein Turmpaar abzutauschen, um dadurch das Gegenspiel zu minimieren. **27.Txc1 Txc1+ 28.Kg2 Sb6 29.Lg3 Tc6 30.Kf1 f6 31.Ke2 Kf7 32.Kd3 Tc5 33.Tb2 Sd7 34.Kd4 Ta5 35.Tc2 Ke6 36.Tc6 Kf5 37.Tc7 Se5 38.Tc5**



Hier muss Schwarz auf den Turmtausch verzichten, da sonst der weiße König aktiv wird und den Bauern a6 abholt. **38...Ta3** droht **Td3# 39.Lxe5 Ta4+! 40.Tc4?**



Ein möglicher Abtausch ins Bauernendspiel muss immer genau berechnet werden. Bessere Chancen hätte **40.Kd5** geboten, in Turmendspielen ist die Remisbreite wesentlich höher.

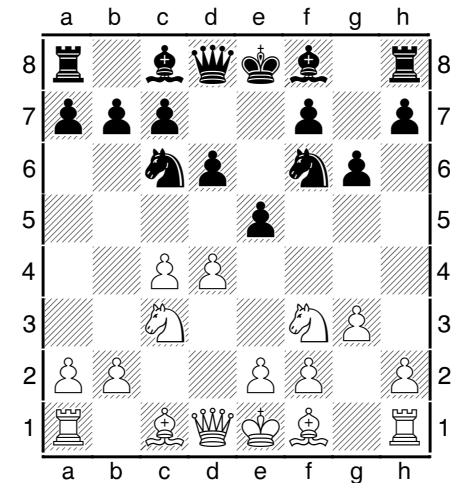
In der Partie folgte **40...fxe5+ 41.Kd5 Txa2 42.Tg4 g5** und Weiß gab auf. Auch der Übergang ins Bauernendspiel nach **40...fxe5+ 41.Kd5 Txc4 42.Kxc4 Kf4** gewinnt sehr einfach für Schwarz.

Diese Partie war ein sehr schönes Beispiel wie man, ohne zu zaubern sondern nur durch richtige Abtausche, Druck auf den Gegner ausüben kann.

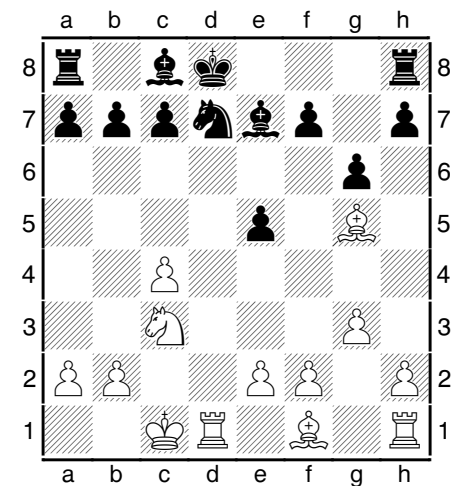
Petrosian – Bannik (Riga 1958)

- Abtausch für Entwicklungsvorteil
- Verteidiger abtauschen
- Abtausch ins gewonnene Endspiel

1.c4 e5 2.Sc3 Sc6 3.Sf3 Sf6 4.g3 d6 5.d4 g6?! g6?!

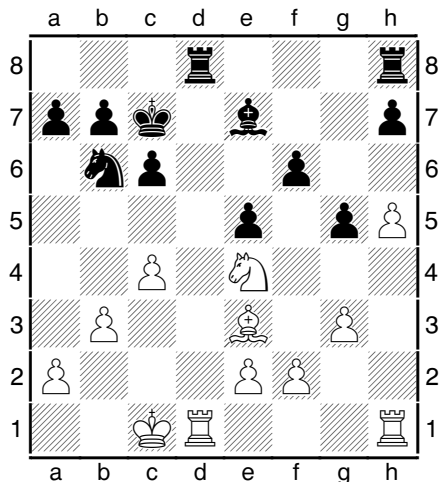


Ein erster Fehler. Nach dem Generalabtausch sind die schwarzen Felder durch den Zug **g6** geschwächt und das Weiße Spiel ist sehr einfach. **6.dxe5 Sxe5 7.Sxe5 dxe5 8.Dxd8+ Kxd8 9.Lg5 Le7 10.0-0-0+ Sd7**

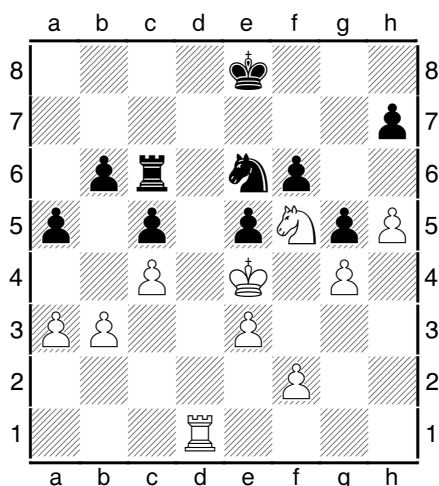


11.h4! Weiß möchte lieber zurückschlagen und dadurch die h-Linie für seinen Turm öffnen. Außerdem gewinnt er durch den Zug Raumvorteil. **11...f6 12.Le3 c6 13.h5 g5** Schwarz muss auch diesem Tausch ausweichen, schwächt dadurch aber seine

Bauernstruktur am Königsflügel. **14.Lh3**
Kc7 15.Se4 Sb6 16.Lxc8 Taxc8 17.b3
Tcd8



18.Lc5! Eigentlich ist der schwarze Läufer schlecht, da er hinter seiner Bauernkette steht. Petrosian erkennt allerdings, dass durch den Abtausch dieses Verteidigers die Bauern noch viel schwächer werden. Züge wie 18.g4 oder 18.Kc2 sind auch gut, aber nicht so kraftvoll wie die Partiefortsetzung.
18...Txd1+ 19.Txd1 Lxc5 20.Sxc5 Te8
21.Se4 Te6 22.g4 a5 23.Td3 Sd7 24.Kc2
b6 25.Tf3 Kd8 26.a3 c5 27.Kc3 Ke7
28.Td3 Tc6 29.Td5 Sf8 30.Sg3 Se6
31.Sf5+ Ke8 32.e3 Sc7 33.Td1 Se6 34.Kd3
Tc7 35.Ke4 Tc6



Weiß hat die klar dominante Stellung: Sein König und sein Springer sind aktiver, der Turm besetzt die offene Linie und vor allem hat er über die weißen Felder

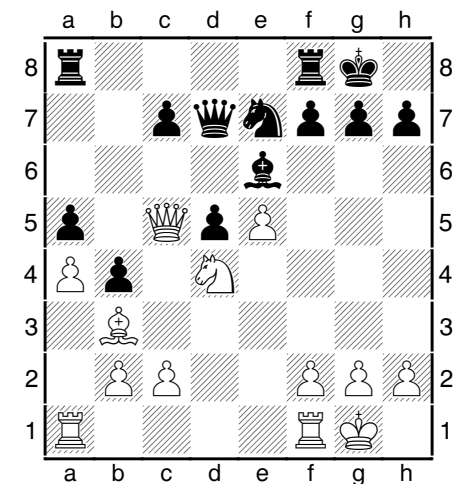
Einbruchsmöglichkeiten für seinen König. Hier verpasste Petrosian die starke Abwicklung **36.Td6 Txd6 37.Sxd6+ Kd7 38.Sb5** und gegen den Plan **Sc3, Sd5, Kf5** hat Schwarz keine gute Verteidigung. Die fast gleiche Stellung entstand in der Partie jedoch erneut nach den Zügen **36.Sd6+ Ke7 37.Sf5+ Ke8 38.Sd6+ Ke7 39.Sf5+ Ke8 40.a4 Sd8 41.Sh6 Se6 42.Sg8 Sf8** (42...Kf7 43.Td7+! Kxg8 44.Kd5+-)
43.Td2 Kf7 44.Sh6+ Ke8 45.Sf5 Se6
 Diesmal spielte Weiß **46.Td6!** und gewann nach **46...Txd6 47.Sxd6+ Kd7 48.Sb5 Sg7 49.h6 Se8 50.Kd5** Zugzwang **50...f5 51.Kxe5 fxe4 52.Sc3 Ke7 54.Kf5 g3 55.fxe3 g4 56.Sg5+ Kg8 57.Ke6 Sc7+ 58.Kd7 Sa6 59.e4 Sb4 60.e5 Sd3 61.e6**

Auch hier hat es ein ehemaliger Weltmeister sehr einfach aussehen lassen.

4. Beispielstellungen

Lobron-Jussupow (Sarajevo 1984)

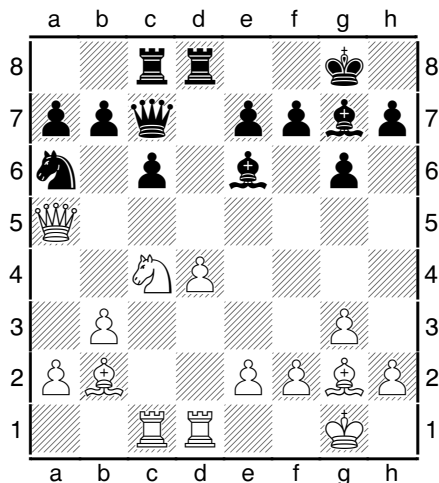
- Verbesserung eigene Bauernstellung
- Aktive gegnerische Figuren abtauschen



Schwarz am Zug steht etwas passiver. Er würde gerne seinen rückständigen Bauern c7 vorrücken, allerdings steht die aktive weiße Dame im Weg. Deswegen versucht Schwarz diese abzutauschen. **1...c6 2.c3 bxc3 3.bxc3 Da7! 4.Dxa7 Txa7 5.Lc2 c5 6.Sxe6? fxe6** Durch den Damentausch ist der c-Bauer mobil geworden. Der Leichtfigurenabtausch verstärkt sogar die schwarze Bauernstruktur noch, Weiß hätte

lieber darauf verzichten sollen. Später gewann Schwarz die Partie.

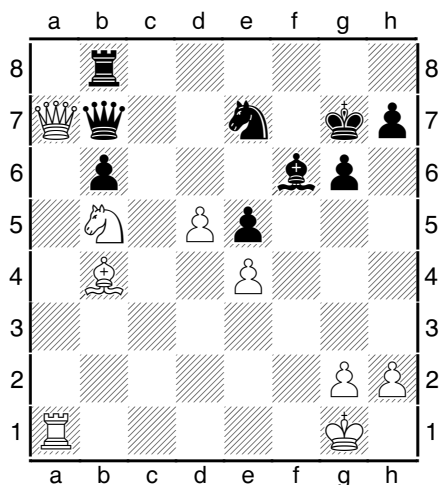
Tal-Botvinnik (Moskau 1960)
 -Raumvorteil



Weiß am Zug hat hier Raumvorteil, ein Damentausch würde die schwarze Stellung vereinfachen. **1.De1 Db8 2.e4 Lxc4 3.Txc4** Jetzt hat Weiß auch noch das Läuferpaar. **3...Sc7 4.Lh3 e6 5.Lc1 Da8 6.Lg5** Die weiße Stellung ist angenehmer zu spielen. Wenig später folgten Dd2 und Lh6 mit Abtausch des schwarzen Verteidigungsläufers. Tal entschied diese Weltmeisterschaftspartie letztendlich für sich.

Beispielstellung 3

-Lieber zurückschlagen



Weiß am Zug steht bereits deutlich besser, lediglich der Turm ist noch nicht aktiviert. Weiß erreicht dies, indem er Schwarz selbst zum Abtausch zwingt. **1.Ld6! Dxa7 2.Txa7 Te8 3.Tb7** Durch seine aktiven Figuren gewinnt Weiß mindestens einen Bauern und auch die Partie.

5. Fazit

Der Abtausch ist praktischen Partien eine wichtige Entscheidung, die allerdings oft bei der Berechnung zu kurz kommt. Ich hoffe, dass dir die Beispiele ein besseres Gefühl geben, wann du versuchen solltest, welche Figuren abzutauschen und welche nicht. Wenn du diese Ideen im Hinterkopf behältst, verbessert sich deine Stellungseinschätzung und du wirst auch in deinen eigenen Partien öfter in angenehme Stellungen kommen!

Quellen:

Artur Jussupow, Tigersprung auf DWZ 1800, Band 1, Kapitel 18 „Abtausch“

Artur Jussupow, Tigersprung auf DWZ 1800, Band 3, Kapitel 2 „Abtausch 2“

Artur Jussupow, Tigersprung auf DWZ 1800, Band 3, Kapitel 24 „Richtiger Abtausch“