



Eröffnungskurs SK Sontheim 2012

Lektion 3



Damenbauernspiele, Teil 2: Londoner System

Von allen Damenbauernspielen ist das so genannte "Londoner System", das nach den Zügen 1.d4 und 2. oder 3.Lf4 entsteht, wohl das größte Ärgernis für Schwarz, wenn man auf Gewinn spielen möchte. Weiß spielt seinen Lc1 ins Freie und baut anschließend meist einen bocksoliden Bauernblock auf den schwarzen Feldern auf (c3-d4-e3), der schwer zu knacken ist. Darüber hinaus kann Weiß über lange Zeit seiner zwar uninspirierten, aber für ihn gefahrlosen Schablone folgen, während Schwarz jeden seiner Züge sorgfältig abwägen sollte.

Wie wir gleich in Variante 1) sehen werden, tut Weiß besser daran, wenn der die Läuferentwicklung nach f4 zugunsten von 2.Sf3 verschiebt, denn nach 2.Lf4 erhält Schwarz die zusätzliche, starke Möglichkeit ...c5!. Nach 2.Sf3 hat Schwarz dann, abgesehen von Aufbauten mit frühem d7-d5, die in einer späteren Lektion unter die Lupe genommen werden, zwei verschiedene Konzepte, die sich letztlich danach richten, wie er 1.d4 normalerweise angeht: Königs- bzw. Grünfeld-Indisch (mit g7-g6, Variante 2) oder Damen- bzw. Nimzo-Indisch (mit e7-e6, Variante 3).

1) Das reine Londoner System: Weiß spielt sofort 2.Lf4



Wie wir schon im Tromposky (Lektion 2) gesehen haben, ist eine frühe Festlegung der Position des Damenläufers mit dem Nachteil verbunden, dass er Schwarz die Möglichkeit in die Hand gibt, sein Spiel ganz gemütlich darauf einzustellen. Und hier wie dort ist es in erster Linie der ungedeckte Bauer auf b2, der dem Nachziehenden zur lohnenden Zielscheibe wird. Der Angriff darauf bringt den Weißen natürlich nicht um, stört seinen geliebten Aufbau jedoch erheblich und garantiert Schwarz leichten Ausgleich mit Option auf mehr, wenn Weiß weitere Nachlässigkeiten einstreut. Nach all dem Gesagten (und hoffentlich auch Gelernten :-)) sollte klar sein, dass die besten Antwort auf **2.Lf4** der sofortige Angriff mit **2...c5**

(Diagramm) ist. Weiß ist nun gut beraten, seine geliebte Schablone beiseite zu legen, denn sonst kann es schnell ungemütlich für ihn werden.

3.e3

Wahrscheinlich noch das Beste, aber nur, wenn Weiß auch wirklich weiß, was er tut. Andere Möglichkeiten sind wohl schwächer:

a) 3.c3?! - Das kann schnell nach hinten losgehen - cxd4 (oder 3...Db6 4.Db3 cxd4 5.Dxb6 axb6 6.cxd4 Sc6 mit schönem Spiel für Schwarz) 4.cxd4 Db6! 5.b3? (Bereits ein ernster Fehler, aber auch nach 5.Dc1 Sc6



6.e3 d6 7.Sf3 e5! ist Weiß nicht auf Rosen gebettet) Sc6 6.e3 (6.Sf3 trifft auf das überraschend starke Se4, z.B. 7.Sbd2 e5! 8.Sxe4 exf4 =+ oder 7.e3 g5! 8.Lg3 h5 9.Ld3 d5 10.h4 Db4+ 11.Sbd2 Sxg3 12.fxg3 gxh4 13.gxh4 Dc3 14.Ke2 Tg8 mit starker Initiative für den Nachziehenden) 6...e5! (**Diagramm**) 7.dxe5 Lb4+ 8.Sd2 (8.Ke2 Sxe5) Se4 9.Sf3 g5 10.Lg3 h5 und Schwarz ist auf der Siegesstraße.

b) 3.d5 - Weiß strebt eine Art Benoni-Stellung an, aber Schwarz muss sich darauf nicht einlassen - e6 (interessant ist auch Kramniks 3...b5!? 4.a4 Lb7 mit interessantem Spiel) 4.Sc3 (4.c4 Db6! ist unangenehm für Weiß, denn nach 5.Sc3 Dxb2 sehe ich keine ausreichende Kompensation für den Bauern und 4.d6?

Db6 5.b3 Sd5 6.Lg3 Lxd6! 7.Lxd6 Dxd6 8.e4 f5! gewinnt Schwarz einen Bauern, da der Springer wegen De5+ tabu ist) Db6! 5.Tb1 (5.e4 mit der Idee Dxb2 6.Ld2 mit Kompensation scheitert an 5..Sxe4 6.Sxe4 Db4+) exd5 6.Sxd5 Sxd5 7.Dxd5 d6 mit mindestens gleichem Spiel.

3...Db6!

Natürlich. Einmal mehr wird der weiße Schwachpunkt sofort unter Feuer genommen: Der Bauer b2.

4.Sc3! Nur so! Nach etwa 4.b3? cxd4 5.exd4 Sc6 6.Sf3 d6 steht Schwarz wohl schon etwas besser. **d6!**

4...Dxb2 ist zu gefährlich: Nach 5.Sb5! Sa6 kann Weiß entweder sofort mit 6.Tb1 Dxa2 7.Ta1 Db2 (7...Da6?? 8.Txa6) eine Zugwiederholung erzwingen oder mit 6.a3! auf Damenjagd gehen, z.B. 6...Sd5 7.Tb1 Da2 8.Tb3! mit der Idee Sxf4 9.Sc3

5.a3

Weiß muss irgendwie b2 decken, denn nach z.B. 5.Sf3 kann Schwarz sich einfach mit Dxb2 bedienen, denn 6.Sb5 trifft dann auf Db4+ 7.c3 Da5 mit der Idee 8.dxc5? a6 und gewinnt.

5...cxd4 Natürlich nicht 5...Dxb2?? 6.Sa4 mit Damengewinn. **6.exd4 Ld7!** Erneuert die Drohung Dxb2 und nimmt ganz nebenbei Lb5+ und Sb5 aus der Stellung. **7.Tb1 e5!** Ein interessantes Bauernopfer **8.dxe5 8.Lg5 exd4 9.Lxf6 gxf6 10.Se4 d5 bietet keine ausreichende Kompensation dxe5 9.Lxe5 Lc5 10.Lg3 0-0** mit schönem Spiel für den geopfert Bauern: Schwarz hat Entwicklungsvorsprung und gute Chancen gegen den noch in der Mitte feststehenden weißen König.

2) Weiß spielt 2.Sf3: Der königsindische Aufbau

Ein sehr häufiges Motiv, das für das Verständnis der schwarzen Strategie gegen das Londoner System auch sehr wichtig ist, ist die in verschiedenen Stellungsbildern immer wieder aufkommende Möglichkeit des Nachziehenden, den weißen Läufer f4 mit dem Manöver Sh5 nebst evtl. h6, g5 und Sxg3 abzutauschen und dabei das Läuferpaar einzusacken, was grundsätzlich kein schlechter Tausch sein kann. Zumal der schwarze Läufer, der daraufhin auf g7 auftaucht, zum Beherrscher des Bretts

avancieren könnte, wenn sich ihm einmal die Diagonale h8-a1 öffnet. Betrachten wir daher einmal folgende Stellung genauer, die nach einer sehr cleveren schwarzen Zugfolge auftreten kann:

(1.d4 Sf6 2.Sf3) d6!



OK, das Ausrufungszeichen sowie den Zug an sich könnt Ihr natürlich weglassen, wenn Ihr mit Schwarz gegen 1.d4 normalerweise Grünfeld-Indisch im Repertoire habt - in dem Fall könnte Euch Weiß mit 3.c4! aus dem Buch werfen. Aber für Königsindisch-Spieler ist diese Zugfolge durchaus beachtenswert, denn sie hat eine - wenn auch ungewöhnlich aussehende - Idee, die nach **3.Lf4** zum Tragen kommt: Schwarz antwortet nämlich mit dem paradoxen **Sh5!?** und es stellt sich die Frage, wohin Weiß mit seinem Läufer zu gehen gedenkt. Auf Rückzüge des Läufers nach c1, d2 oder e3 kann Schwarz entweder seinen Springer wieder nach f6 zurückbeordern und den Weißen nach seinen (Gewinn-)Absichten befragen

oder auch (nach Le3 oder Ld2) mit Zügen wie f5 oder g6 versuchen, die seltsame Läuferstellung auszunutzen. Auf das naheliegende **4.Lg5?!** jedoch, das wohl die meisten Weißen an dieser Stelle wählen würden, folgt **h6! 5.Lh4 g5! 6.Lg3 Lg7 7.e3 c5 8.c3 Sc6 (Diagramm)** und diese Position ist, wenn auch ungewöhnlich, tendenziell schon etwas besser für Schwarz: Er wird in Kürze auf g3 nehmen und anschließend eine Öffnung des Zentrums anstreben, wonach sein Lg7 schnell zum Monster mutieren könnte. Auf etwa *8.Sbd2 (oder 8.dxc5 Sxg3 9.hxg3 dxc5 10.Dxd8+ Kxd8 und das Endspiel ist eher günstiger für Schwarz) cxd4 9.exd4 0-0! (warum nicht) 10.Ld3 e5!* übernimmt der Nachziehende bereits die Initiative, z.B. *11.d5 Sxg3 12.hxg3 Sb8! nebst f7-f5*. Ein anderer Plan (statt 9...0-0) wäre beispielsweise, auf g3 zu tauschen und d6-d5 nebst Dc7, Ld7, 0-0-0 und e5 folgen zu lassen, wonach das Läuferpaar sehr stark werden könnte.

Man sieht, dass der Abtausch auf g3 durchaus unangenehm für den Anziehenden sein kann, weshalb er oft gezwungen ist, mit h2-h3 frühzeitig ein Tempo zu investieren, um seinen Läufer vor dem Abtausch zu bewahren.



Nach diesem Exkurs zurück zur eigentlichen Variante nach den Zügen **1.d4 Sf6 2.Sf3 g6 3.Lf4 (Diagramm) d6!**

Warum ein Ausrufungszeichen für diesen scheinbar natürlichen Zug? Der Grund ist einmal mehr in dem o.g. Motiv zu suchen: Schwarz möchte den Lf4 "abholen", indem er ihm zum einen das Feld e5 nimmt, zum anderen auf ein weißes e2-e3 wartet, wonach der Läufer kein Rückzugsfeld mehr hätte.

4.h3

Weiß kann ohne diesen Zug auf lange Sicht nicht auskommen:

a) 4.e3 Sh5! 5.Lg5 h6 6.Lh4 g5 7.Sfd2 (7.Lg3 e6! 8.Sbd2 Sd7 9.Le2 De7 gibt Schwarz bequemes Spiel: Er tauscht früher oder später auf g3, spielt Sdf6 und lässt e6-e5 folgen) Sg7! - ein Grund, warum Schwarz Lg7 zunächst zurückgestellt hat: Der Springer taucht zunächst ab, um sofort über f5 wieder zurückzukehren! - 8.Lg3 Sf5 9.Ld3 Lg7 10.Df3 Sxg3 11.hxg3 c5! 12.c3 Sc6 und Schwarz hat keine Probleme

b) 4.c3?! ist zahnlos, denn in den Varianten, in denen Schwarz e7-e5 anstrebt, muss Weiß früher oder später c2-c4 spielen, um Druck auf den schwarzen Damenflügel zu machen. 4...Lg7 5.e3 0-0 6.Le2 Sbd7 (möglich ist auch die thematische Läuferjagd: 6...Sh5 7.Lg5 h6 8.Lh4 g5 9.Sfd2 Sf4! [jetzt möglich, da der Lf1 schon gezogen hat] 10.exf4 gxf4 und in dieser schrägen Stellung hat Schwarz mit seinem starken Läuferpaar gute Chancen) 7.0-0 De8! 8.h3 e5 9.Lh2 Se4! mit gleichem Spiel



4...Lg7 5.e3 c5! 6.c3 0-0 Interessant ist auch 6...Db6 7.Db3 Le6 8.Dxb6 axb6 9.a3 Ld7!? mit der Idee b6-b5-b4 7.Le2 Sc6 8.0-0 Aber besser nicht 8.Sbd2? cxd4 9.exd4 e5! (**Diagramm**), wonach Schwarz bereits die Initiative übernimmt, man sehe: 10.dxe5 dxe5 11.Sxe5 Sd5! 12.Sxc6 bxc6 13.Lh2 Te8 14.0-0 Lxc3! mit leichtem Vorteil für Schwarz 8...cxd4 9.exd4 Sd5 - möglich und sind natürlich auch "normale" Entwicklungszüge wie Lf5 oder Db6 - Weiß hat nicht den Hauch eines Vorteils - 10.Lh2 e5! mit bequemem Ausgleich

3) Weiß spielt 2.Sf3: Der Damenindische Aufbau

Wer mit Schwarz normalerweise Damenindisch spielt, kann im 2. Zug (nach 2.Sf3) natürlich nicht g7-g6 spielen, ohne Gefahr zu laufen, dass Weiß im dritten Zug zu c2-c4 greift. In diesem Fall ist 2...e6 von



Nöten. Doch auch hier gibt dasselbe Motiv wie in Variante 2) dem Schwarzen sehr schöne Möglichkeiten:

1.d4 Sf6 2.Sf3 e6 3.Lf4 Le7! (**Diagramm**)

Ein auf den ersten Blick paradoxer Zug, doch mit einer bereits vertrauten Idee: Schwarz droht früher oder später mit ...Sh5, da nun das Feld g5 unter seiner Kontrolle ist. Möglich ist natürlich auch das "normale" 3...c5, doch der Textzug ist m.E. subtiler.

4.Sbd2

4.e3 gestattet sofortiges Sh5, wonach Schwarz den Läufer sogar ohne Schwächung seines Königsflügels einsackt. Andere Züge sind ebenfalls zahnlos:

a) 4.c3 c5! 5.h3 (5.e3 Sh5) cxd4 6.cxd4 Db6 oder 6...d5 mit Ausgleich

b) 4.h3 c5 5.e3 (5.c3 führt zu a) Db6 6.Dc1 Sc6 7.c3 Se4!? - Eine coole Idee - Schwarz möchte seinen Lc8 über g6 entwickeln, dafür muss jedoch der f-Bauer ziehen können - 8.Sbd2 Sxd2 9.Dxd2 d5 10.Ld3 Ld7 11.0-0 0-0 12.De2 f5 13.Tac1 Tac8 14.Tfd1 c4 15.Lb1 Le8 16.g4 Lg6 und in Charitonow - Yudasin wurde hier Remis vereinbart

4...Sh5! 5.Lg3 5.Le3?! f5! 6.g3 0-0 7.Lg2 d6 8.0-0 f4 und Schwarz steht ausgezeichnet **d6** - Möglich ist auch 5...Sxg3 6.hxg3 c5 7.e3 d5 8.c3 Sc6 9.Ld3 h6 mit der Idee, früher oder später e6-e5 zu spielen - **6.e3 Sbd7 7.Ld3 c5 8.c3 h6 9.De2 a6 10.a4 b6 11.b4 0-0 12.0-0 Lb7 13.bxc5 bxc5 14.a5 Sxg3 15.hxg3 Dc7** mit bequemem Ausgleich