

II. Material-Balance

A. Wie spielt man bei Materialvorteil?

1. Im Mittelspiel

a) Merkmale

Statische

Ein Spieler hat in der Summe der Figurenwerte ein Plus.

Der Materialvorteil ist der nachhaltigste und klarste positionelle Vorteil. Dieser kann durch ein Opfer, eine Kombination oder Unachtsamkeit entstehen.

Dynamische

Ein Materialgewinn kann den baldigen Sieg bedeuten oder im Endspiel verwertet werden.

Ein Materialgewinn kann auch mit kleinen Plagen verbunden sein (tendenziell nach einer Kombination oder Opfer). Die Gründe können sein:

1. die Aktivität hat mit dem Materialgewinn ihren Höhepunkt erreicht - die Aktivität kann danach vorbei sein oder sich in Passivität umkehren,
2. Tempi wurden verbraucht - der Gegner kann einen „Entwicklungsvorsprung“ erhalten
3. Angreifer wurde(n) abgezogen - damit wurde Raum überlassen und die Verteidigung vernachlässigt,
4. die gegnerische Stellung hat sich verbessert - z.B. nach einem Bauerngewinn öffnen sich für den Gegner Linien und Diagonalen.

b) Wegweiser

bei Vorteil

Konsolidieren

- Verteidigen,
- Stillhalten – keine Angriffe,
- Sicherung und Ausbau der eigenen Stellung,
- (Re-)aktivieren der Figuren,
- Materialvorteil in anderen Positionsvorteil transformieren

Vorteil vergrößern (relativ, absolut und psychologisch)

- Figurentausch anbieten, um Tausch oder Vertreibung herbeizuführen (relativ),
- Bauern nicht abtauschen, aber gewinnen (absolut),
- Materialvorteil spüren lassen (psych.).
- Materialvorteil in einen anderen Positionsvorteil transformieren.

bei Nachteil

Aktiv um Remis kämpfen

- Mögliche Vorteile aus dem Materialverlust erkennen und nutzen,
- Dauerschach und -verfolgung, Pattfalle im Auge behalten,
- auf theoretische Remis-Stellungen achten.
- Versuchen mit anderen Positionsvorteilen zu kompensieren

Stellung halten

- Figurentausch meiden,
- Bauern schlagen, wenn (k)einer übrig bleibt!
- Verlorenem Material nicht hinterherjagen

c) Beispiele

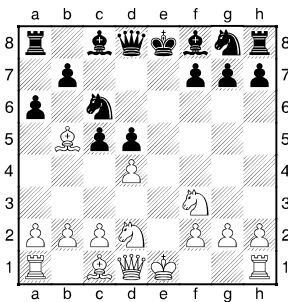
(1) Spiel mit Materialvorteil gegen Entwicklungsvorsprung

Brosig, Brosig – Foehl, Hermann [C09]

Unterlandpokal 2014/15 Unterland (5.4)

[Brosig, Lothar]

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5
4.exd5 exd5 5.♗b5+ ♘c6
6.♘gf3 a6



Beurteile die Möglichkeiten für den Läufer!

7.♗xc6+

[7.♗a4 b5 8.♗b3 c4 Läuferfang.; 7.♗e2 Der Läufer ist auf der Diagonalen f1-a6 eingeschränkt.]

7...bxc6 Das Beste. Gewinnt ein Tempo. Nachdem der Läufer bei anderen Zügen wenig Aus-sichten hat kann sich der Läufer tauschen.

POSITION

Weiß:

- + Entwicklungsvorsprung
- + zusammenhängende Bauern

Schwarz:

- + Läuferpaar
- + starkes Zentrum
- einzelner Bauer a6
- Doppelbauer auf c6/5

TRANSFORMATION

a) Entwicklungsvorsprung gegen Läuferpaar und starkes Zentrum.

b) Zusammenhängende Bauern gegen vereinzelt und Doppelbauer.

KOMPENSATION

Ja. In etwa ausgeglichen.

PLAN

Gegen die schwarzen Vorteile spielen oder aus dem Entwicklungsvorsprung "Kapital schlagen".

8.0-0 ♘f6 9.♞e1+♞ ♗e6
10.dxc5

ZIEL: Den Punkt d4 mit einem Springer zu besetzen, um das Läuferpaar zu vernichten bzw. einen Bauern zu gewinnen.

[♞10.♘g5

RICHTIGER PLAN

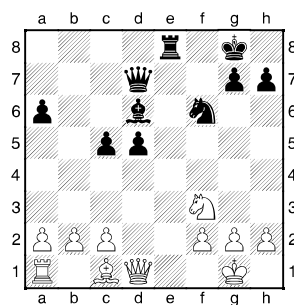
Bei Entwicklungsvorsprung soll zügig angegriffen werden. Ansonsten kann der Gegner aufholen.

10...♞c8 11.♘df3 h6 (11...♗d6 12.♘xf7 ♜xf7 13.♘g5+; 11...♗e7 12.♘xe6 fxe6 13.♘g5 0-0 14.♘xe6 ♞e8 15.♗f4) 12.♘xe6 fxe6 13.♞d3 ♗d6 14.♞g6+±]

10...♗xc5 11.♘b3 ♗d6
12.♘bd4 ♞d7 13.♘g5 0-0
14.♘gx6 fxe6 15.♘xe6 ♞fe8
16.♘d4 ♞xe1+ 17.♞xe1 ♞e8
18.♞d1 c5

Beurteile die Stellung!

19.♘f3



POSITION

Weiß:

- + Materialvorteil
- + zusammenhängende Bauern

Schwarz:

- + Entwicklungsvorsprung – unsicherer König
- eine Bauerninsel mehr und einen vereinzelt Bauern auf a6.

TRANSFORMATION

a) Entwicklungsvorsprung in einen Entwicklungsrückstand.

b) Materialvorteil, Vernichtung Läuferpaar, Schwächung Zentrum gegen Auflösung eines Doppelbauern.

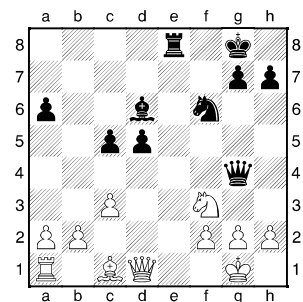
KOMPENSATION

Ja, wegen großem Zeitverlust bei Weiß.

PLAN

Konsolidieren, d. h. Stellung halten und in der Entwicklung aufholen.

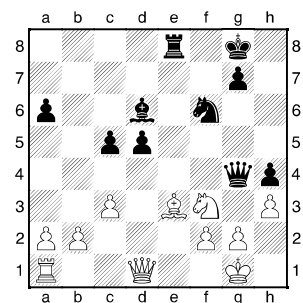
19...♞g4 20.c3



Gibt der Dame eine Diagonale und hemmt einen schwarzen Bauern auf d4.

20...h5 21.♗e3 Weiß wählt das Angriffsziel c5. Der schwarze Läufer wird an die Deckung gebunden. Verstärkt die Kontrolle über d4.

21...h4 22.h3

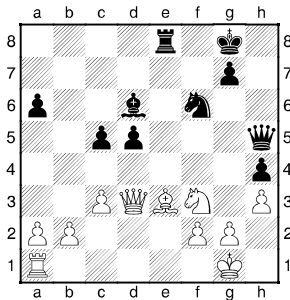


Der schwarze h-Bauer wird gehemmt und auf der Felderfarbe eines Läufers festgelegt.

Die Dame wird abgedrängt und an den h-Bauern gebunden.

22...♖h5 Beurteile die Stellung!

23.♗d3 Wählt ein zusätzliches Angriffsziel und fährt mit der Entwicklung fort.



POSITION

Weiß:

- + Materialvorteil
- + zusammenhängende Bauern
- + Initiative

Schwarz:

- + kl. Entwicklungsvorsprung
- unsicherer König
- gebundene Figuren (Dh5 an Bh4, Sf6 an Bd5)

TRANSFORMATION

Entwicklungsrückstand aufgeholt. Schwächen bei Schwarz machen sich bemerkbar.

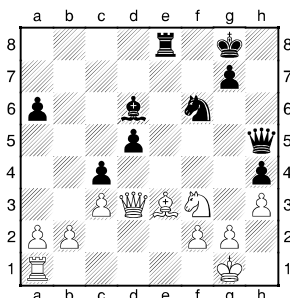
KOMPENSATION

Nein, Weiß ist im Vorteil.

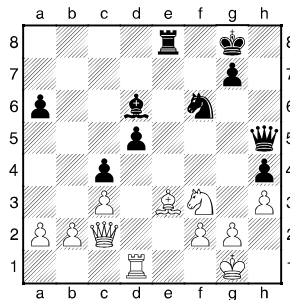
PLAN

Entwicklung abschließen und Materialvorteil vergrößern und verwerten.

23...c4



Gibt das Feld d4 auf. Dies wird zu einem starken Feld bzw. Dreh- und Angelpunkt für alle weißen Figuren. **24.♖c2 ♜e4 25.♞d1 ♞f6**



Beurteile die Stellung!

POSITION

Weiß:

- + Materialvorteil
- + zusammenhängende Bauern
- + Initiative

Schwarz:

- unsicherer König
- Bauern verzogen (h4/g7), vereinzelt (a6), unterbrochen (2-fach)

TRANSFORMATION

Die Entwicklung ist nun aufgeholt. Die Initiative hat sich verstärkt.

KOMPENSATION

Nein, Weiß hat deutlichen Vorteil.

PLAN

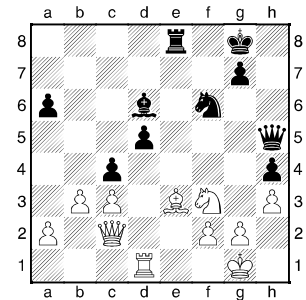
Aus dem Vorteil "Kapital schlagen". Es liegen wegen den Angriffspunkten und dem unsicheren König taktische Schläge "in der Luft".

[♞d2...♞f8 RICHTIGER PLAN

Bei Entwicklungsvorsprung soll zügig angegriffen werden. Ansonsten kann der Gegner aufholen. 26.♗e2 Hält den Vorteil fest.

a) droht 26.-- ♞xf3 27.gxf3 ♗xf3 (27...♗g6+ 28.♞g5 (28.♞f1 ♞g3+ 29.fxg3 ♗xc2) 28...♗xg5+ 29.♞f1 ♞c5) 28.♞xd5 ♗xh3 29.♗xe4 ♞h2+ 30.♞h1 ♞g3+ 31.♞g1 ♞h2+; **b)** ≤26.♗a4 ♞xf3 27.gxf3 ♗xf3 28.♞d4 ♞g3 29.♗e8+ ♞h7 30.♞xe4 dxe4 31.♗d8 a5 32.♗d5 ♞c7 33.♗xc4 ♗d1+ 34.♞g2 ♗f3+ 35.♞g1 ♗d1+ 36.♗f1 ♗d6 37.f4 exf3 38.♗xf3 ♗g6+ 39.♞f1;]

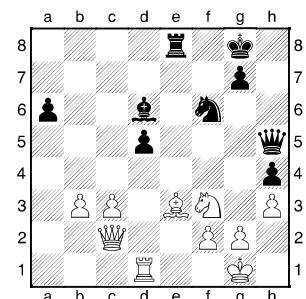
26.b3



Beurteile diesen Zug.

Bindet den Bauern auf d5 an die Verteidigung des Läufers auf d6 und droht daher den Bauern auf c4 zu gewinnen. Bei einer Deckung mit dem Turm auf c8 wird der Turm an den Bauern c4 gebunden. Bei einem Abtausch der Bauern verschlechtert sich weiter die schwarze Bauernstruktur. Die weiße Dame bekommt Möglichkeiten auf der Diagonalen a2-g8.

26...cxb3 [26...♞c8 27.♞d4 ♗e8 28.♞xh4 ♞e4 29.♞d4 ♗c6 (29...-- 30.bxc4 ♞xc4 31.♞d2+-) 30.♞d2+-] 27.axb3



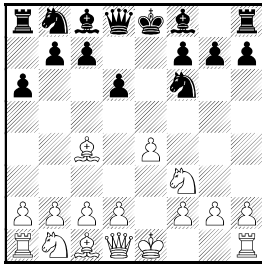
Schwarz hat drei vereinzelte Bauern auf a6, d5 und h5 die alle Angriffe anfällig sind. **27...♞e5** Verhindert einen weißen Turm auf d4.

28.♗d3 ♞c8 29.♗xa6 ♞xc3 30.♗e6+ ♞h7 31.♗xe5 1-0

(2) Spiel mit Materialvorteil und Übergang ins Endspiel mit Verwertung (Umwandlung)

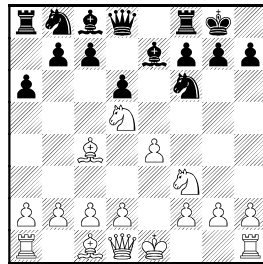
Haag, Daniel – Grötzinger, Lukas [C42]
 8. Leintal-Open 2015 U12
 Schwaigern (3.7), 04.07.2015

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5 d6
 4.♗f3 a6 5.♙c4



[Der Bauer auf e4 ist vom Springer auf f6 angegriffen. Der Bauer sollte verteidigt werden.
 5...♗c3]

5...♙e7 6.♗c3 0-0 7.♗d5



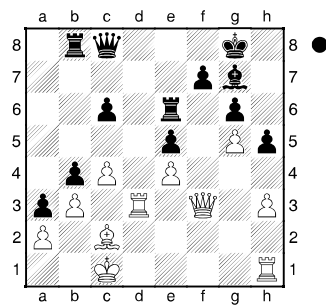
Nach diesem Zug ist der Bauer auf e4 nicht mehr gedeckt7...

♗xd5

[7...♗xe4 8.0-0 ♖e8]

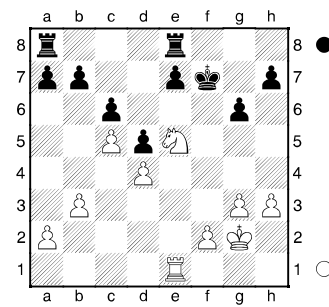
8.♙xd5 ♙e6 9.♙xe6 fxe6
 10.d4 e5 11.dxe5 dxe5
 12.♖xd8 ♗xd8 13.♗xe5 ♙b4+
 14.c3 ♙d6 15.♗c4 b5
 16.♗xd6 cxd6 17.0-0 ♗d7
 18.♙g5 ♗f6 19.♙xf6 gxf6
 20.♖ad1 d5 21.♗xd5 ♗xd5
 22.exd5 ♗d8 23.♗d1 a5 24.b3
 ♗g7 25.c4

(3) Ausspielstellungen für Thematuriere

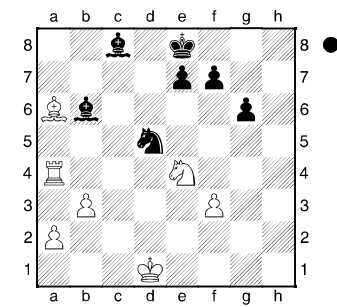


Übungen 4.2
 Sonstiges

- Abfragen in Chessbase

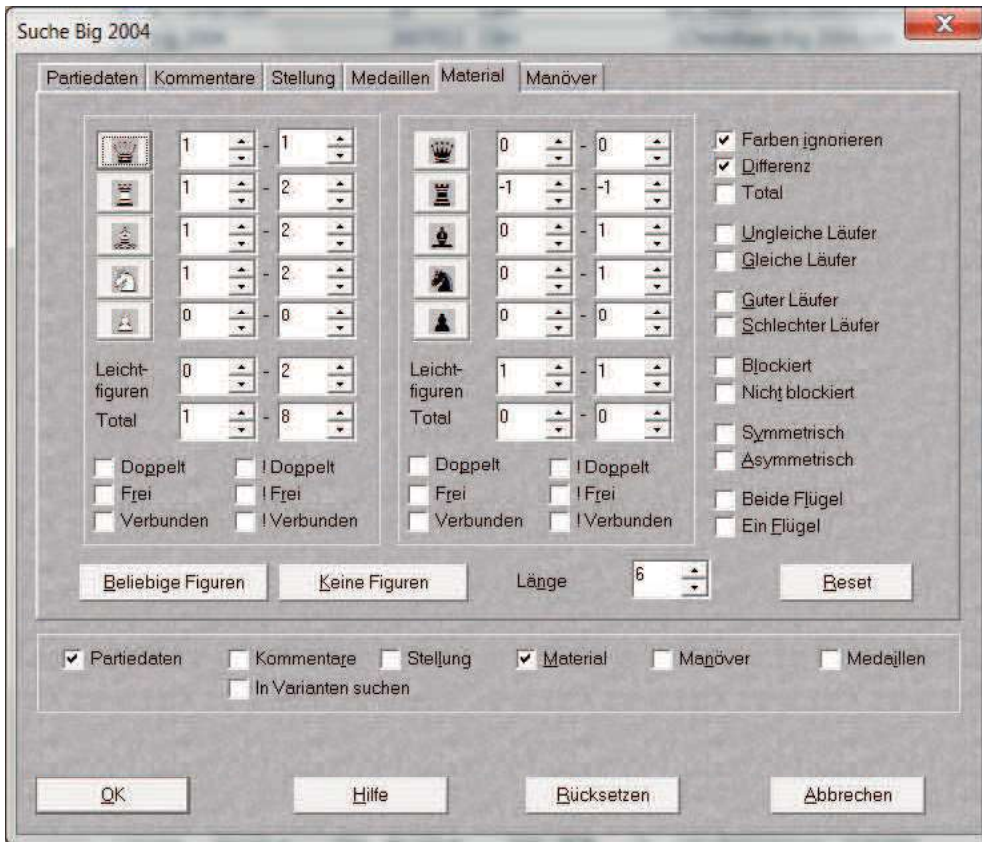


Nesterovsky - Siepelt

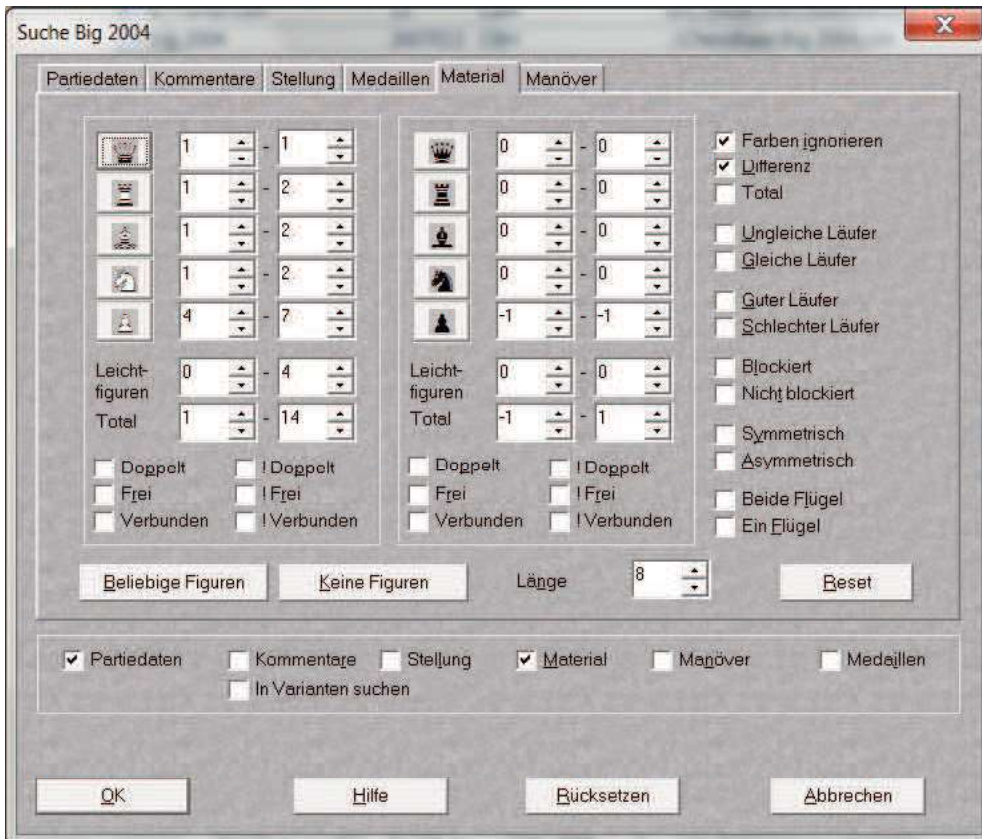


Gelfand, B. – Bacrot, E.

Qualität



Mehrbauer



2. im Endspiel

a) Merkmale

Endspiele mit Materialvorteil können sein: unterschiedliche Figurenwerte der Parteien (mit oder ohne Bauern), König und Figur(en) gegen König, Bauernendspiel mit einem Mehrbauer. Die Verwertung eines Materialvorteils bedeutet häufig die Umwandlung eines Bauern zu erreichen.

Bei Endspielen haben sich Grundsätze und Gesetzmäßigkeiten manifestiert. Dies bedeutet aber nicht, dass Endspiele einfach sind. Mitunter sind sie sehr knifflig und anspruchsvoll.

Eine Verwertung hängt sehr vom Wissen der Grundsätze und Gesetzmäßigkeiten und deren Anwendung, sprich Technik, ab. Technik ist herauszufinden, wo die besten Plätze für die eigenen Steine möglich sind.

Wegweiser mit Vorteil

Materialvorteil verwerten

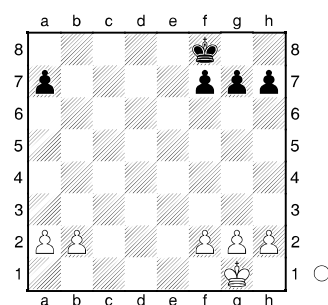
- Technik kennen und anwenden
- Eigenen König aktivieren
- fremden König binden/einschränken
- Freibauer schaffen/Figuren aktiv aufstellen

Wegweiser mit Nachteil

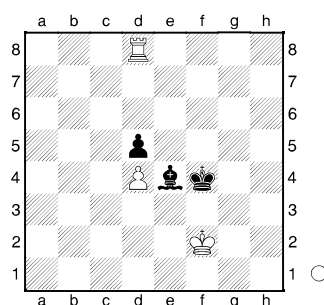
Ums Remis kämpfen

- Technik kennen und anwenden
- eigenen König aktivieren
- fremden König einschränken

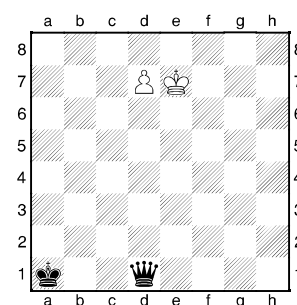
(1) Ausspielstellungen für Thematurniere



Lehrbuch der Schachendspiele Bd. 1/Nr.78



Schachstrategie für Vereinsspieler Übung 4.1



Lehrbuch der Schachendspiele Bd. 1/Nr.4

b) Behandelt im Training

Strategie für Vereinsspieler

Konsolidieren: S. 58, Partie 3
Materialvorteil: S. 59, Partie 4

Partie

Brosig,Lothar – Foehl,Hermann

Stappen Stufe 1, 3

Mattsetzen: mit Turm oder Dame

Aktiv um Remis kämpfen: Kap. Remis Bauernendspiel: