

D. **Raum für Beweglichkeit**

a) *Statische Merkmale*

Mit Raum werden die Felder bezeichnet, die Figuren ohne Nachteil besetzen können. Ein Spieler kann im Zentrum, am Königsflügel oder am Damenflügel mehr Raum zur Verfügung haben. Manchmal auf dem gesamten Schachbrett (Raumvorteil). Der von einer Partei kontrollierte Raum bildet die Operationsbasis für deren Figuren.

Von allgemeiner Bedeutung ist das Zentrum, der Manövrierraum und die Einengung der Steine.

a) **Zentrum oder Zentralisierung (siehe dort)**

b) **Manövrierraum**

Mit Manövrierraum bezeichnet die freien Felder hinter eigenen Bauern. Vorgerückte Zentrumsbauern öffnen vor den Flügelbauern weiteren Manövrierraum. Möglich ist auch Manövrierraum zusätzlich hinter Flügelbauern zu schaffen.

c) **Einengung**

Einengungen sind verstellte Figuren (z. B. Läufer durch eigene Mittelbauern) und von Gegner kontrollierte Felder (z.B. Zugfelder durch gegnerische Bauern).

(1) *Dynamische Merkmale*

Gewöhnlich wird eine Raumüberlegenheit durch Postierung der Bauern definiert durch:

- einen vorgeschobenen, sicheren Bauer. Jeder ist bestrebt die Mittellinie (Demarkationslinie) zu überschreiten, z. B. Französisch, Vorstoß-Variante).
- eine bauernfreie Reihe im Zentrum, z. B. nach Bauerntausch e5xd4. Weiß spielt auf 4 Reihen (3. Reihe für Türme nutzbar), Schwarz auf drei Reihen (keine Reihe für Türme nutzbar), z. B. Sizilianisch Abtausch-Variante.

Mehr Raum erhöht die Beweglichkeit durch leichte und schnelle Platzwechsel und Zusammenarbeit der Figuren (z. B. Rochade, Flügelwechsel, Angriffe auf schwache Punkte usw.). Dies kann oft bessere Angriffs- und Verteidigungschancen bieten oder die gefährlicheren Drohungen ermöglichen.

Die erhöhte Figurenbeweglichkeit kann genutzt werden für

- die **Massierung und Aufspeicherung** gegen das gegnerische beengte Gebiet,
- das **Lavieren** durch ständige Umgruppierungen der eigenen Figuren um eine zunächst ausreichend geschützte feindliche Schwäche zu erobern. Neben Raumvorteil muss eine Partei auf mindestens zwei verschiedene Weisen mit **1. verschiedenen Figuren auf eine Schwäche** oder **2. das Spiel auf mehrere Schwächen** spielen zu können. Es ist immer dann anzuwenden, wenn die Schwäche nicht direkt erobert werden kann, weil der Gegner bei einem geradlinigen Angriff über genügend Verteidigungsressourcen verfügt. In all diesen Fällen besteht die Idee des Lavierens darin, das Vorgehen gegen die **tatsächlichen oder erst noch zu provozierenden Schwächen** so zu kombinieren, dass der Gegner nicht mehr rechtzeitig alles zu decken vermag. Im übertragenen Sinne muss der Angreifer wie der Segler lavieren, also mal von der einen, mal von der anderen Seite kommen, um sein Ziel zu erreichen. Dies kann im Mittelspiel zu einer Überlastung führen, im Endspiel zum Zugzwang.

Ein Abtausch würde die Chancen verringern.

Grundsätzlich erreicht Weiß durch den Anzugsvorteil leichter Raumvorteil.

Der Raummangel kann Lähmungserscheinungen führen:

- gegenseitiger Behinderung der Figuren führen.
- Gestörte Platzwechsel und Zusammenarbeit der Figuren können gestört sein.

Die benachteiligte Seite versucht den Raumgewinn zu hemmen bzw. zu unterbinden und selbst Raumgewinn zu erlangen. Die Angriffschancen sind gering, es überwiegt die Verteidigungs- und Ausgleichspflicht.

Ein Abtausch verspricht Entlastung.

Grundsätzlich erreicht Schwarz als Nachziehender schwerer einen Raumvorteil.

Es ist auch möglich, dass beide Parteien einen Raumvorteil haben, z. B. Königflügel gegen Damenflügel.

b) Wegweiser

bei Vorteil

- gegnerische Befreiungsversuche vereiteln
- Raumgewinn ausweiten und festigen
- Figuren behalten, um Raum zu nutzen
- Raumvorteil dynamisch halten
- Massierung und Aufspeicherung der Figuren, um durchzubrechen
- Lavieren, um eine Schwäche zu erobern
- Zweite Schwäche schaffen
- Linie und Diagonalen öffnen, welche der Gegner nicht halten kann.

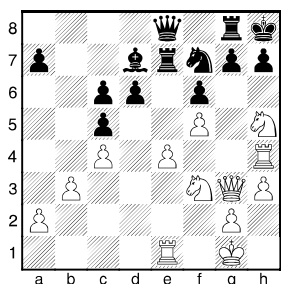
bei Nachteil

- Befreiungsversuche versuchen
- weiteren Raumgewinn vereiteln
- Figuren abtauschen, um Raum zu schaffen
- Raumvorteil blockieren
- Verteidigungsstellung einnehmen gegen Massierung und Aufspeicherung
- Überdeckung, um eine Schwäche zu halten
- zweite Schwäche vermeiden
- Gefährdete Öffnung von Linien und Diagonalen halten

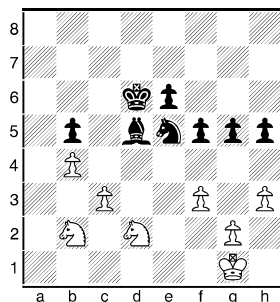
c) Beispiele

d) Ausspielstellungen

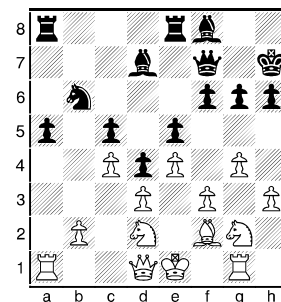
Das systematische Schachtraining, Lavieren



Lasker – Salwe,
Petersburg, 1919



Schlage – Nimzowitsch
Berlin, 1928



Gunsberg – Tschigorin
Havana, 1920

Figuren-Wirksamkeit
mit Damenflügel)

Raum für Beweglichkeit Zentrum (5 gegen 4 – korrespondiert

<p>Von Gottschall – Nimzowitsch Hannover, 1926</p>	<p>Steinitz – Schowalter Wien, 1898</p>	<p>Teichmann – Nimzowitsch San Sebastian, 1911</p>

Schachstrategie für Vereinsspieler, Übungen

<p>Petrosjan - Bondarewski Moskau, 1950</p>	<p>Grooten – Klip Enschede, 1991</p>	<p>Capablanca – Treybal Karlsbad, 1929</p>