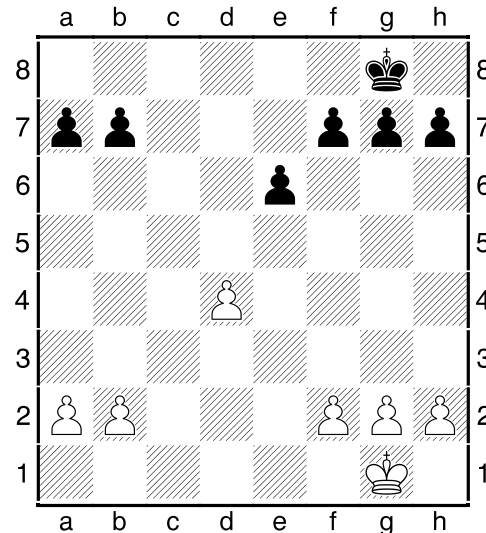


Kompensation für den Isolani

Eine in frühen Mittelspielen sehr häufig vorkommende *Bauernstruktur* ist der Isolani-bauer in der d-Linie.



Da ein vereinzelter Bauer spätestens im Endspiel zur Schwäche neigt, muss für die frühe freiwillige Inkaufnahme einer solchen potentiellen *Schwäche* eine entsprechende Kompensation geben. Sie besteht in der Regel in einem gewissen *Raumvorteil*, verbunden mit *freierem Figurenspiel*, einem *Vorpostenspringer* auf e5 und kann oft in einem Mattangriff am Königsflügel münden. In der folgenden Partie werden wir sehen, wie es dem Weißen gelingt eine mehr als ausreichende **Kompensation** für den Isolani zu erhalten

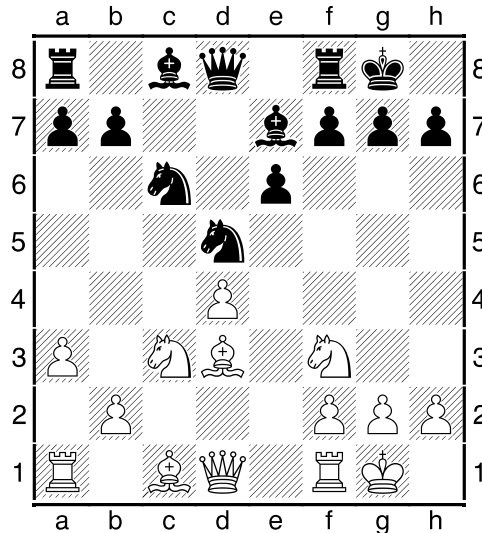
Smyslow-Ribli

London 1983

1. Sf3 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 d5 4. d4 c5

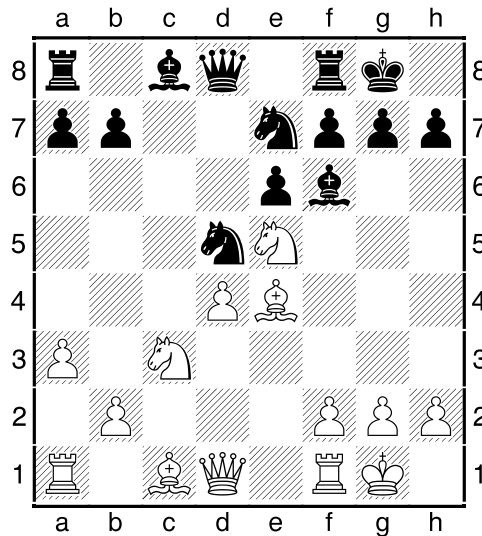
Es handelt sich hier um die Semi-Tarraschverteidigung im Damengambit, die oft zu einer Isolani-Bauernstruktur führt.

5. cxd5 Sxd5 6. e3 Sc6 7. Ld3 Le7 8. 0-0 0-0 9. a3 cxd4 10. exd4



Die Isolanstruktur ist erreicht. Nun muss Weiß seine Kompensation zur Geltung bringen. Andernfalls würde er in Nachteil geraten.

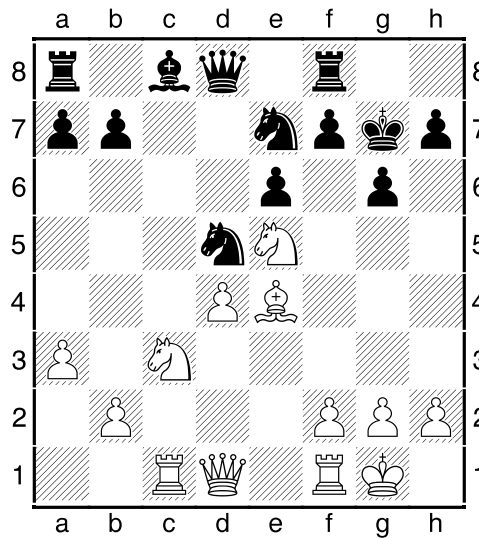
10. ... Lf6 11. Le4 Sc7 12. Se5



Der Springer auf e5 ist eine *klassische* Kompensation für den Isolani. Denn würde man

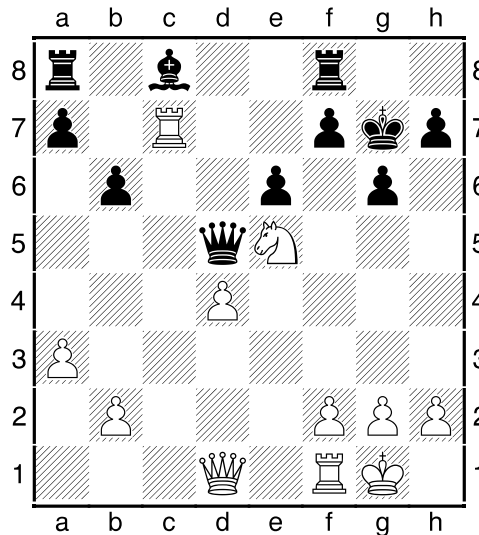
- a) ihn abtauschen, verschwände der Isolani und es stünde fortan ein einengender Bauer auf e5
- b) ihn mit f6 vertreiben, entstünde eine Bauernschwäche auf e6
- c) Er kann einen etwaigen Königsangriff unterstützen
- d) Er opfert sich gelegentlich auf f7

12. ... g6 13. Lh6 Lg7 14. Lxg7 Kxg7 15. Tc1



Weiß hat einen deutlich erkennbaren *Entwicklungsvorsprung*. Hier ist wohl mehr als bloße Kompensation vorhanden.

15. ... b6 16. Sxd5 Sxd5 17. Lxd5 Dxd5 18. Tc7!



Normalerweise begünstigt das *Runtertauschen* der Figuren den „Gegen-Isolani-Spieler“, aber hier sind natürlich der eingedrungene Turm auf c7 und der *Vorpostenspringer* auf e5 eine mehr als deutliche Kompensation.

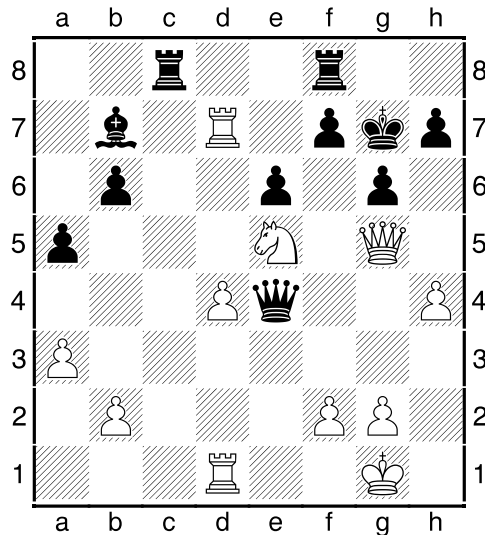
18. ... Lb7

Diese „Dame-Läufer-Batterie“ auf der langen Diagonalen sind natürlich auch nicht ungefährlich aus. Sollte der Abtausch des Tc7 gelingen, würde die Partie sicherlich in Richtung Schwarz kippen.

19. Dg4 Tad8

Das aus schwarzer Sicht wünschenswerte 19. ... Tac8 funktioniert nicht. 20. Td7! De4 21. Dxe4 Lxe4 22. Txa7 und Weiß hat einen Mehrbauern und bleibenden Druck gegen f7

20. Td1 a5 21. h4 Tc8 22. Td7! De4 23. Dg5!

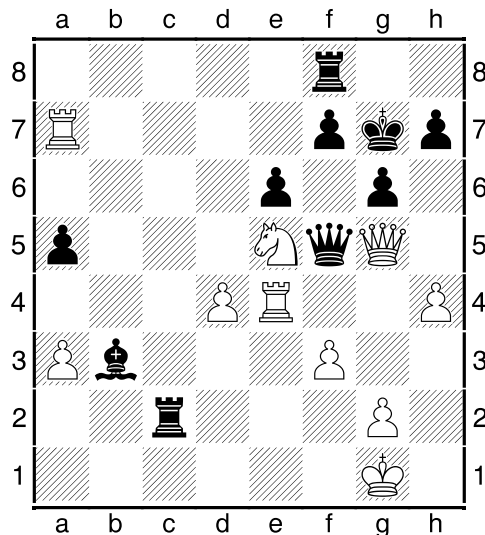


Hier steht die Dame optimal, denn sie kann weder durch f6 noch durch h6 (Dxg6!) vertrieben werden

23. ... Lc6 24. f3! Df5 25. Ta7

Mit dem Druck gegen f7 behält Weiß die *Initiative*

25. ... La4 26. Te1 Tc2 27. b4 Lb3 28. bxa5 bxa5 29. Te4!



Mit Te4 führte Weiß eine weitere Figur in den Angriff. Das schwarze Figurenspiel krankt am *Schwachpunkt f7*. Angesichts der Drohung Tf4 besteht nun Handlungsbedarf für Schwarz

29. ... h6

Der Damentausch würde nicht weiterhelfen: 29. ... Dxc2 30. hxc2 a4 31. Tf4! Mit anschließendem Sxf7

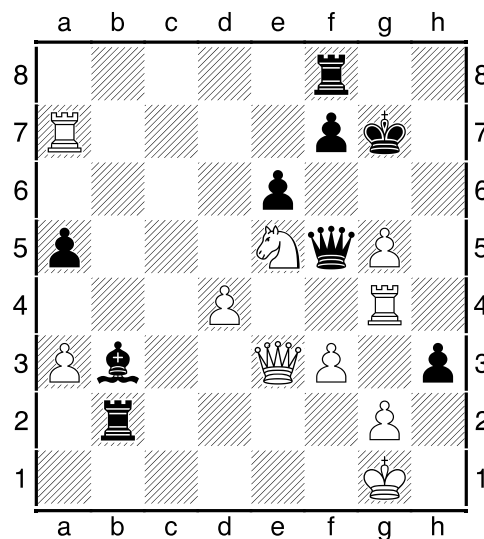
30. De3 Tb2 31. Tg4!

Der richtige Turmzug. Das verlockende 31. Tf4 würde auf starkes Gegenspiel treffen: 31. ... Dc2! Und nun ginge 32. T4xf7?? nicht wegen 32. ... Txf7 33. Txf7 Kg8! und das Matt auf g2 wäre nicht mehr zu verhindern

31. ... g5!?

Angesichts des massiven Drucks gegen g6 sucht Schwarz nun mittels eines *Bauernopfers* ein Konterspiel einzuleiten. Die Alternative wäre 31. ... Db1+ 31. Kh2 Lc2 gewesen

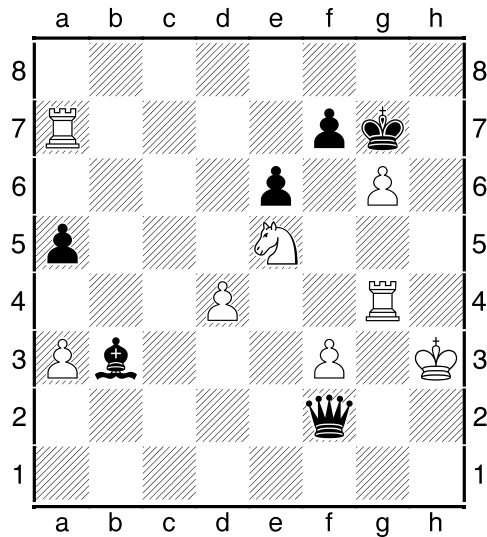
32. hxc5 h5 33. Tg3 h4 34. Tg4 h3



35. g6!

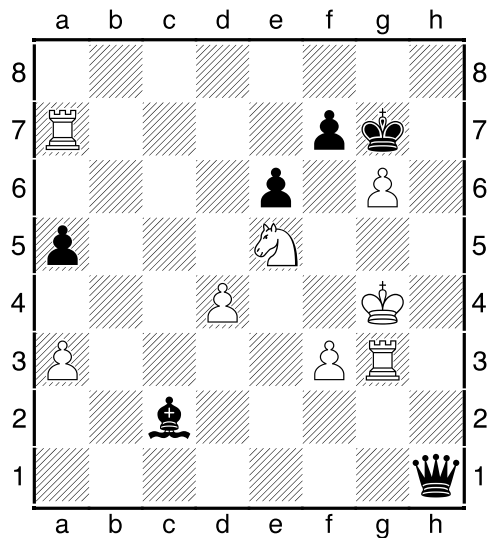
Der Vorstoß kommt gerade noch rechtzeitig. Das nun folgende schwarze Opferspiel reicht nicht aus

35. ... h2+ 36. Kxh2 Th8+ 37. Kg3 Txc2 38. Kxc2 Dc2+ 39. Df2 Th2+ 40. Kxf2 Dxf2 41. Kh3



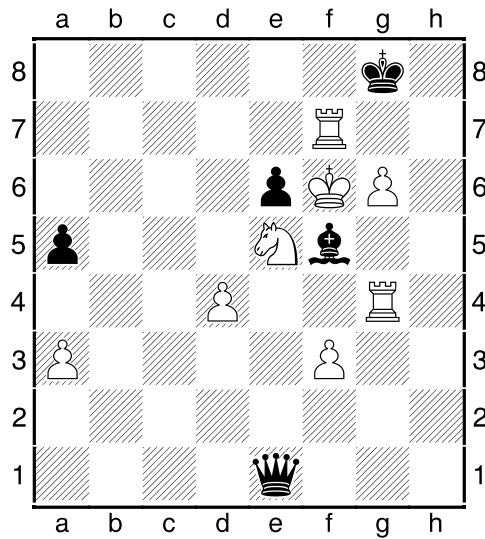
Der Pulverdampf ist verraucht und der Druck gegen f7 geblieben

41. ... Df1+ 42. Tg2 Dh1+ 43. Kg3 De1+ 44. Kg4 Dh1 45. Tg3 Lc2



Das schwarze Gegenspiel ist beendet. Nun übernimmt Weiß wieder die Initiative

46. Txf7+ Kg8 47. Kg5! De1 48. Tg4 Lf5 49. Kf6!



Diesem Mattnetz kann Schwarz nicht mehr entkommen. Beispielsweise
 49. ...Lxg4 50. Tg7+ Kf8 (50. ... Kh8?? 51. Sf7 matt) 51, Th7! (droht matt und
 verhindert Dh4+) Kg8 52. Sf7! und Th8 matt ist nicht mehr zu verhindern.
 Deshalb gab er hier auf

1-0

Resümee: In dieser Partie haben wir gesehen, wie Weiß seine Isolani-
 kompensation (Raumvorteil, Vorpostenspringer, Entwicklungsvorsprung) in
 eine dauerhafte Initiative (Turm auf der siebten Reihe, Vorpostenspringer,
 Mattangriff) ummünzte.

Allgemein kann man hinzufügen: Gelingt so etwas nicht, wird das in der
 Regel zu einem besseren Endspiel der Gegenseite führen