

Der Kampf um die Initiative

In der nachfolgenden Partie zögert GM Salo Flohr im entscheidenden Moment und verliert kurz darauf die **Initiative**. Sein spielstarker Gegner GM Paul Keres gleicht daraufhin das Spiel aus. Für einen kurzen Moment scheint GM Flohr irritiert. Diese „Schwächephase“ nutzt GM Keres aus, um eine **Gegegeninitiative** zu starten.

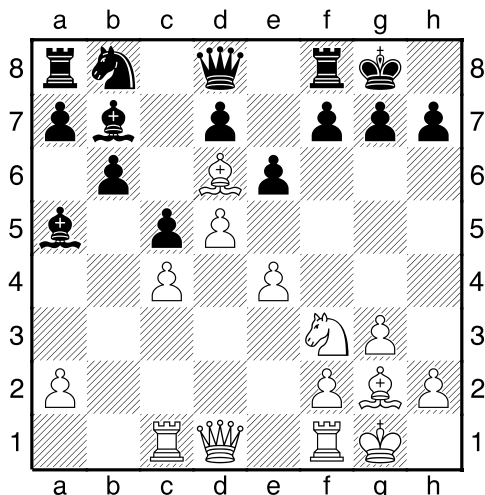
Flohr - Keres [A30] Moskau 1950

1.Sf3 c5 2.c4 Sf6 3.g3 b6 4.Lg2
Lb7 5.0-0 e6 6.Sc3 Le7 7.d4 Se4

Keres will den Damenindischen Aufbau beibehalten. 7...cxd4 8.Dxd4 d6 9.Td1 Sbd7 10.e4 0-0 11.b3 a6 ist als Igelbau (a6, b6 und d6, e6 – die „Stacheln des Igels“) heutzutage recht populär.

8.Dc2

8.d5 ist eine sehr gute Alternative. Nach 8...Sxc3 9.bxc3 Lf6 10.Lf4 0-0 11.e4 Lxc3 12.Tc1 La5 13.Ld6=



hätte Weiß für den geopfertem Bauern wegen Raumvorteil und gutem Figurenspiel eine ausreichende Kompensation.

8...Sxc3 9.Dxc3 Lf6 10.Le3 Sc6
11.Tad1 Tc8 12.Da3 Sa5?

12...cxd4 wäre wohl der richtige Weg gewesen, um die Partie im Gleichgewicht zu halten. 13.Sxd4 Sxd4 14.Lxd4 Lxg2 15.Kxg2 Txc4 16.Lxf6 Da8+ 17.f3 gxf6=

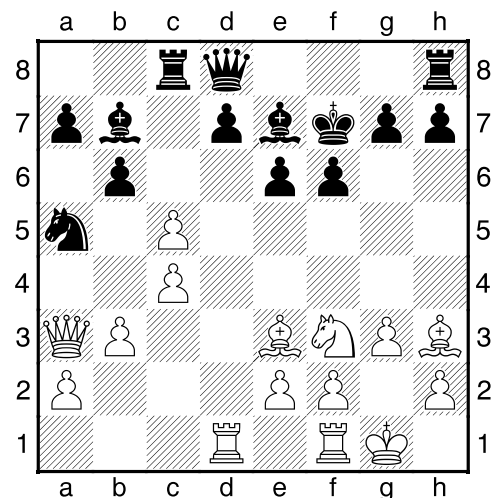
13.b3 Le7 14.dxc5 f6

Es drohte Se5. 14...bxc5? 15.Se5 Lxg2 16.Kxg2 Dc7 17.Sxd7±; 14...Lxc5 15.Lxc5 Txc5 16.b4 Sxc4 17.Dc3 Tc7 18.Dxg7 Ke7² sieht auch gut für Weiß aus.

15.Lh3

Es droht Lxe6. Wir sehen, dass Schwarz in dieser Partiephase lediglich auf weiße Züge „reagiert“; ein beinahe untrügliches Zeichen, dass die **Initiative** bei Weiß liegt.

15...Kf7



Die **Initiative** liegt eindeutig bei Weiß, aber man sollte „das Eisen schmieden, solange es heiß ist“. Im Allgemeinen ist es so, daß eine **Initiative** in einen dauerhaften Vorteil verwandelt werden sollte, denn eine **Initiative** ist oft nur von vorübergehender Natur.

16.Td2?

Es handelt sich hierbei um keinen Fehler im eigentlichen Sinne. Nach dem Partiezug behält Weiß einen leichten Vorteil, aber er versäumt es, seine **Initiative** in einen klaren Vorteil zu verwandeln. Deshalb das Fragezeichen.

16.b4! Sxc4 17.Dxa7± hätte zu einem deutlichen und dauerhaften Vorteil (Mehrbauer und weiterhin Angriff) geführt. Warum hat GM Flohr dies also nicht gespielt? Ich mutmaße mal, dass er zwar diese Variante gesehen und auch etwas berechnet hat, aber die damit verbundenen Komplikationen gescheut hat. Er wollte einfach und unkompliziert spielen, so wie es seinem Naturell entsprach. An sich ist dies richtig (man sollte nicht gegen sein Naturell spielen), aber in diesem konkreten Fall hätte er doch mal eine Ausnahme machen sollen.

16...bxc5 17.Tfd1 d6

Schwarz hat nun eine gut zu verteidigende Stellung. Es ist schwer für Weiß, den Druck noch weiter zu erhöhen.

18.Se1

18.Lf4 Tc6 19.Db2 Ta6 20.Dc2 Dc7=

18...Db6=

Die weiße **Initiative** ist gestoppt - das Spiel ist ausgeglichen.

19.Dc1 h5!

Hoppla! Was ist das? Es droht h4 mit Öffnung der h-Linie. Ist dies der Beginn einer schwarzen **Initiative**?

20.f3?!

Mit 20.Lg2 Lxg2 21.Sxg2= wäre Weiß im Spiel geblieben.

20...h4 21.g4

Weiß mauert sich den weißen Läufer ein. Man spürt, dass dies nicht gut sein kann.

21...Sc6

Nun kehrt der Springer zurück und droht, sich im Zentrum einzunisten.

22.Sg2?

Schwarz agiert (**Initiative!**) - und Weiß reagiert nicht. Sc2 zur Überdeckung von d4 war wohl eher angebracht! Es ist deutlich spürbar, dass Weiß etwas „den Faden verloren“ hat. Er spürt die leichte schwarze **Initiative** und will sich nicht damit abfinden, dass sich der Wind gedreht hat. Er hofft immer noch, mit g5 und Sf4 wieder in den Angriff zu kommen.

22...Sd4!

Springer gehören ins Zentrum, besonders wenn sie dort einen Stützpunkt haben.

23.Txd4?!

Da spürt man schon einen Hauch von Verzweiflung. Weiß kämpft unter materiellen Zugeständnissen um die **Initiative**, anstatt die Zeichen der Zeit zu erkennen und sich ruhig zu verteidigen. 23.Lxd4 cxd4 24.Sf4

(24.Txd4?? e5–+) 24...e5 25.Sd3 Tc7³; 23.Sf4 e5 24.Sd5 Lxd5 25.cxd5 Db5 mit leichtem schwarzen Vorteil.

23...cxd4 24.Lxd4 Da6 25.g5?!

In seinem Bemühen, die *Initiative* zurück zu gewinnen, gerät Weiß in immer größere Schwierigkeiten.

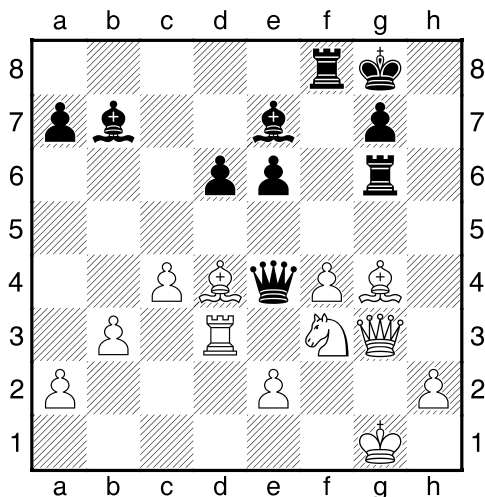
25...fxg5 26.f4 g4! 27.Lxg4 h3 28.De3

Es ist ein wilder Kampf entbrannt, der aber eher dem *Taktiker* Keres als dem *Positionsspieler* Flohr entspricht. Eine ruhige Verteidigung hätte mehr seinem Naturell entsprochen.

28...Th6 29.Se1 Tg6 30.Dxh3 Dc6 31.Sf3 De4 32.Dg3 Kg8

Schwarz bleibt am Drücker! Der schwarze Angriff wird nun immer stärker und droht, die weiße Stellung zu überrollen.

33.Td3 Tf8



Resümee: Die *Initiative* sollte nach Möglichkeit in einen dauerhaften Vorteil umgewandelt werden, weil sie sonst meistens irgendwann erlischt und sogar an den Gegner übergeht.

Wenn das geschieht, sollte man es akzeptieren und sich ruhig verteidigen, denn manchmal kommt dann eine neue Gelegenheit, die *Initiative* wieder zu übernehmen.

Mittlerweile sind fast alle schwarzen „Kanonen“ (bis auf den Le7) auf den weißen Königsflügel gerichtet. Die weißen Figuren haben dagegen Verteidigungsposten bezogen.

Dies zeigt schon recht deutlich, bei wem die *Initiative* liegt. Allerdings muss die in einen erkennbaren Vorteil verwandelt werden.

34.Le3 e5!–+

Angriff = Aktion.

35.Dg2

Verteidigung = Reaktion.

35...exf4 36.Ld2 Ld8

Nun droht auch die letzte „Kanone“, von b6 aus am Angriff teilzunehmen.

37.h3 Te8

37...Lb6+ scheint mir aus den schon genannten Gründen logischer, aber der schwarze Angriff ist so oder so übermächtig geworden.

38.Kf1 d5 39.Td4 Db1+ 40.Le1 dxc4 41.Txc4

Und angesichts der Drohung La6 gab Weiß die Partie auf.

0–1