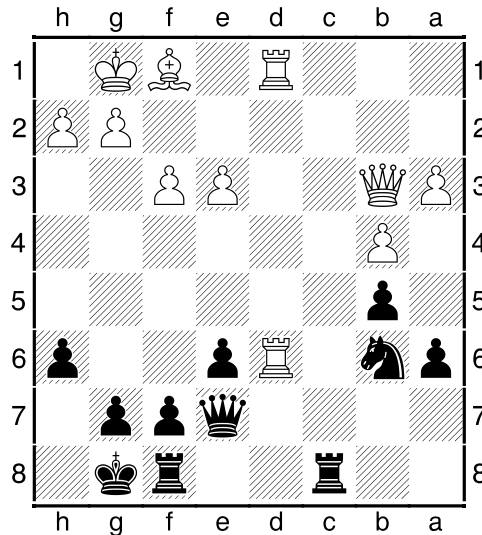


Ein Bauernopfer für Initiative und aktives Figurenspiel

In dem folgenden Beispiel scheint es so, als ob die weiße Stellung völlig in Ordnung wäre. Aber mittels eines Bauernopfers gelingt es Schwarz die *Initiative* an sich zu reißen und ein *aktives Figurenspiel* zu entwickeln

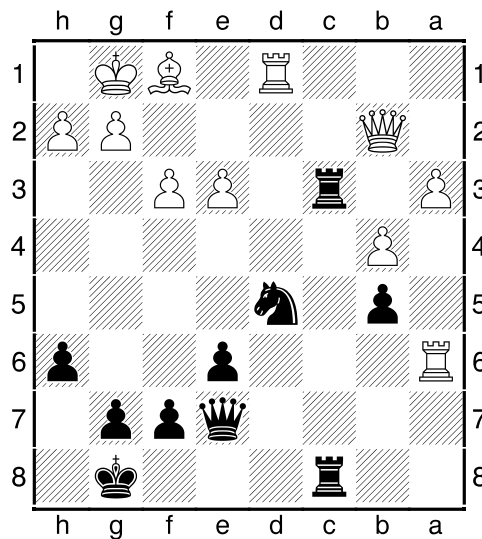


Pelletier – Karpov (1997)

27. ... Sd5!

Dies unterbricht die Turmverbindung und Weiß bleibt nicht viel Anderes als den angebotenen Bauern zu nehmen

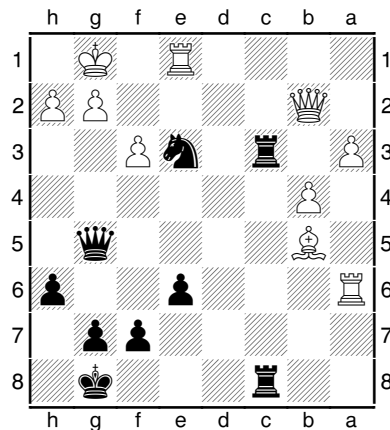
28. Txa6 Tc3 29. Db2 Tfc8!



Nun droht schon Tc2. Schwarz hat binnen dreier Züge sein *Figurenspiel* aktiviert und hat nun die **Initiative** übernommen

30. e4

Die Alternative 30. Lxb5? Sxe3 31. Te1 Dg5! mit der Doppeldrohung Tc2 und Dxb5

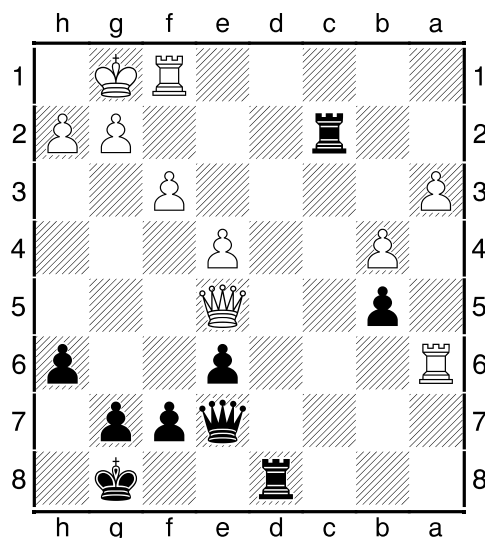


hätte sofort in den Abgrund geführt.

30. ... Se3 31. Te1 Sxf1!

An sich widerstrebt es einem ja, so einen „aktiven“ Springer gegen einen „passiven“ Läufer abzutauschen. Aber hier ist es richtig, da ein wichtiger *Verteidiger* angetauscht wird und Schwarz am „Drücker“ bleibt.

32. Txf1 Tc2 33. De5 Td8!

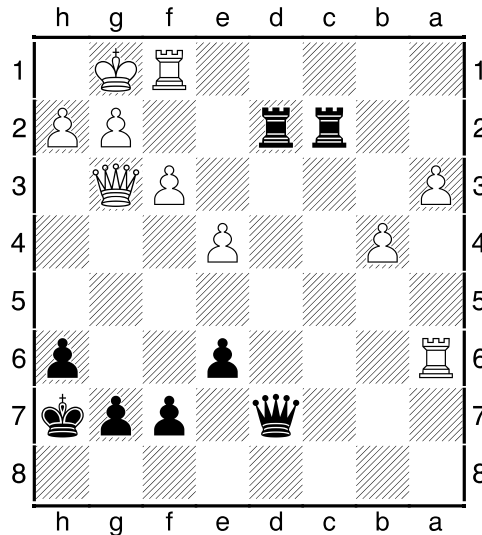


Der Turm ist bereit für den Sprung auf die *zweite Reihe*

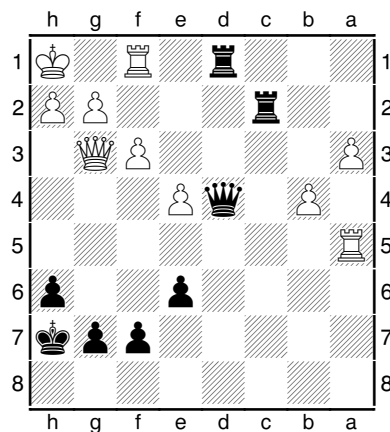
34. Dxb5

Vielleicht wäre 34. Kh1 Tdd2 35. Tg1 etwas besser gewesen, aber der schwarze Vorteil wäre auch dann gegeben gewesen

34. ... Tdd2 35. Db8+ Kh7 36. Dg3 Dd7!



Und hier ist dann auch schon alles vorbei. Gegen Dd4+ und Td1 ist kein „Kraut“ mehr gewachsen. Beispielsweise 37. Ta5 Dd4+ 38. Kh1 Td1!



Deshalb gab Weiß hier auf

0-1

Resümee: Nachdem Schwarz mittels eines Bauernopfers die Initiative an sich gerissen hatte, gab er sie auch nicht wieder ab. Sein *aktives Figurenspiel* wurde zum spielentscheidenden Faktor