

## Sizilianisch: Sosin-Angriff mit 8.Le3!? [B87]

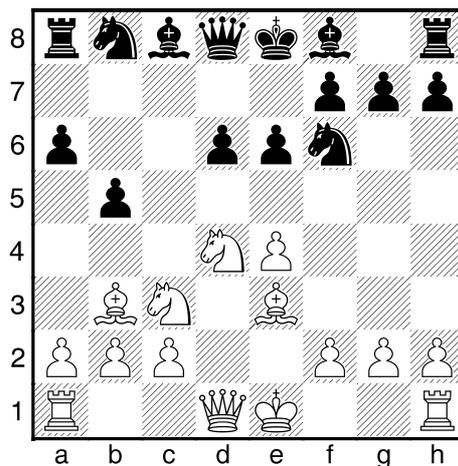
Jerzy Konikowski

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lc4 e6 7.Lb3**

Es ist allerdings eine Umstellung nach 7.Le3!? möglich.

**7...b5 8.Le3!?**

Die Hauptvariante entsteht nach 8.0-0. Der Textzug führt zu einem sehr komplizierten Spiel.



Nun kann sich das Spiel in die folgenden Richtungen entwickeln: 8...b4 (Variante 1), 8...Le7 (Variante 2), 8...Sbd7 (Variante 3) und 8...Lb7 (Variante 4).

### Variante 1:

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lc4 e6 7.Lb3 b5 8.Le3 b4**

Mit dem Ziel, den Bauern e4 zu erobern.

### **9.Sa4 Sxe4**

Schwarz nimmt konsequent den Bauern. Alternativen:

**I.** 9...Lb7 10.0-0 Lxe4 (Nach 10...Sxe4 11.Te1 Sd7 12.Sxe6!? fxe6 13.Lxe6 Le7 14.Dg4 bekommt Weiß eine Initiative für die Figur. Die Situation auf dem Brett muss noch genau untersucht werden.) 11.Te1

**A)** 11...Le7 12.f3 Lc6 13.Sb6 (13.De2!?) 13...Ta7 (13...Dxb6 14.Sxe6 Da5 15.Sxg7+ Kf8 16.Lh6 Sg8 17.Dd2+-) 14.Lxe6 Dxb6 15.Sf5 Dc7 16.Lb3 0-0 17.Lh6 Db6+ 18.Kh1 Dc5 19.Txe7 Dxf5 20.Txa7 Dc5 21.Lxg7 Kxg7 22.Tc7 mit dem Plan Dd1-d2, Ta1-e1-e7 usw.

**B)** 11...Sbd7 12.Lf4! Le7 13.Lxe6! fxe6 14.Sxe6 Da5 15.c4 h6 16.c5 d5 17.Tc1 Kf7 18.f3 Kxe6 (18...Lg6 19.Lc7!) 19.fxe4 Lxc5+ 20.Sxc5+ Sxc5 21.e5 Sfe4 22.Dg4+ Kf7 23.e6+ Kg8 24.Le5 Ta7 25.Ld4 und Weiß hat eine starke Initiative, Warzecha-Edwards, Fernpartie 2014.

## II. 9...Ld7

**A)** 10.f4 Da5 (Nach 10...Sxe4 kann Weiß rochieren. 11.0–0 mit der Idee f4–f5!) 11.c3 bxc3 12.0–0 cxb2 13.Tb1 Sc6 14.f5 Sxd4 15.Lxd4 e5 16.Lb6 Db4 17.Te1 Tb8 18.La7 Tb5 19.Sxb2 Le7 20.Sc4 Tb7 21.a3 Db5 22.Sxd6+ Lxd6 23.Dxd6 Txa7 24.Ld5 1–0 Zeller-Kaufeld, Neustadt an der Weinstraße 2012.).

**B)** 10.0–0 Sxe4 11.f4 Sf6 12.f5 e5 13.Se6!? fxe6 14.Sb6 Lc6 (14...Ta7 15.fxe6 Lc6 16.Txf6! Dxf6 17.Sd5 Lxd5 18.Dxd5 De7 19.La4+ Kd8 20.Lb6+ Kc8 21.Tf1 Db7 22.Dc4+ Sc6 23.Lxa7 Dxa7+ 24.Kh1+–) 15.fxe6 Le7 16.Txf6! Lxf6 17.Sd5 Lxd5? (Falsche Entscheidung. Besser war 17...0–0, obwohl Weiß nach 18.e7! Lxe7 19.Lb6 Dd7 20.Sf6+ Kh8 21.Sxd7 Sxd7 22.Le3 doch besser stünde.) 18.Dxd5 Dc7 19.Dxa8 Ke7 20.Tf1 a5 21.c3 bxc3 22.Tc1 e4 23.bxc3 Tc8 24.Dxe4 Dc6 25.Ld5 Db5 26.c4 Db2 27.Tb1 De2 28.c5 Txc5 29.Tb7+ Kd8 30.e7+ 1–0 Velimirovic-Ilincic, Cetinje 1991.

## 10.0–0

Weiß sichert erst seinen Monarchen. Er hat noch zwei ernsthafte Alternativen zur Auswahl, 10.Sb6!? und 10.Sxe6!?, die hier nicht analysiert werden.

## 10...d5

So verstärkt Schwarz die Position seines Springers. Andere Züge sind:

**I.** 10...Sf6 11.Te1 Le7 12.Sb6! Dxb6 13.Sxe6 Db7 14.Sxg7+ Kd8 15.Lxf7 Sc6 16.Lf4 Dc7 17.Le6 Ld7 18.Df3 Tb8 19.Tad1 Kc8 20.Sf5 Td8 (20...Se8 21.Dxc6!+–) 21.Dxc6 Dxc6 22.Sxe7+ Kb7 23.Sxc6 Lxc6 24.Lc4 1–0 Konikowski-Klusek, Fernpartie 1972.

**II.** 10...Sc5 11.Te1 (11.Sxc5 dxc5 12.Df3 cxd4 13.Lf4 Sc6 14.La4 Ld7 15.Lxc6 Tc8 16.Lb7 Txc2 17.Tfc1 Tc5 18.Lxa6 Le7 19.Txc5 Lxc5 20.Tc1 Db6 21.Da8+ Ke7 22.Dxh8 1–0 Warzecha-Langschmidt, [www.remoteschach.de](http://www.remoteschach.de) 2014) 11...Le7 12.Sf5 exf5 13.Sxc5 0–0 (13...dxc5 14.La4+ Ld7 15.Lxc5 Lxa4 16.Txe7+ Dxe7 17.Lxe7 Kxe7 18.Dd5 Sc6 19.Te1+ Kf8 20.b3 Lb5 21.a4 bxa3 22.c4 a2 23.cxb5 axb5 24.Dd6+ Kg8 25.Ta1+–) 14.Df3 Ta7 15.Se6 Lxe6 16.Lxa7 mit materiellem Vorteil von Weiß.

**11.f4** Mit der Absicht, die Linie-f zu öffnen.

## 11...Ld6 12.f5 0–0 13.fxe6 fxe6 14.Txf8+ Lxf8

Oder 14...Dxf8 15.Sxe6 Lxe6 16.Lxd5 Lxh2+ 17.Kh1! Lf4 18.Lxe6+ (Aber nicht 18.Lxe4? Lxe3 19.Lxa8 Df6 20.Dh5 g6 21.Dh2 Sd7 und Schwarz hat vollen Ersatz für die Qualität.) 18...Kh8 19.Df3 Sg3+ 20.Kg1 Sc6 21.Lg4 mit besseren Chancen für Weiß.

## 15.Df3 Ld7 16.Tf1 Sf6 17.Dh3 e5 18.Se6! De7 19.Sac5 Lxe6

19...Kh8? 20.Lxd5! Sxd5 21.Txf8+ Dxf8 22.Sxd7 Sxd7 23.Sxf8 Txf8 24.Dxd7 Sxe3 25.h3+–

**20.Sxe6 Sbd7 21.Sc7 Td8 22.Sxd5 Sxd5 23.Lxd5+ Kh8 24.Tf7 Dd6 25.Le4 h6 26.Df5 Kg8 27.Ld3** und Weiß steht besser, obwohl kein Gewinnweg zu sehen ist.

### Variante 2:

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lc4 e6 7.Lb3 b5 8.Le3 Le7**

Bereitet die kurze Rochade vor.

**9.f4**

Der aktivste Zug. Weiß plant f4–f5 oder e4–e5 zu spielen.

**9...b4 10.Sa4 0–0!**

Eine Empfehlung der Theorie. Nach 10...Sxe4 erhält Weiß die Initiative: 11.f5

**A)** 11...Sc5 12.fxe6 fxe6 13.Sxc5 dxc5 14.La4+ Kf7 15.0–0+ Lf6 (15...Kg8 16.Dh5 Lf6 17.Dxc5+–) 16.Dh5+ Ke7 17.Sf5+ 1–0 Konikowski-Buczinski, Polen 1971.

**B)** 11...d5 12.fxe6 fxe6 13.0–0 Sf6 14.De2 0–0 15.Tae1 und Weiß hat Ersatz für den Bauern.

**C)** 11...e5 12.Se6 (12.Ld5!? exd4 13.Dxd4 Lxf5 14.Lxa8 Da5 15.Lxe4 Lxe4 16.Dxe4 Dxa4 17.0–0+– Marholev-Meneses Gonzalez, San Sebastian 2010) 12...Lxe6 (Nach 12...fxe6 gewinnt 13.Dh5+) 13.fxe6 Sf6 (13...fxe6 14.Dh5+ g6 15.Dg4+–) 14.Ld5 Da5 (14...Sxd5 15.Dxd5+–) 15.exf7+ Kf8 16.Lxa8 Dxa4 17.0–0 Kxf7 18.Ld5+ Ke8 19.c4 1–0 Konikowski-Przybylski, Fernpartie 1973.

**11.0–0**

Stark ist 11.c3!?, z.B. 11...bxc3 12.Sxc3 Lb7 13.Df3 Sc6 14.Sxc6 Lxc6 15.0–0 Dc7 16.f5 e5 17.Tad1 usw.

**11...Lb7 12.Sxe6**

In der Folge 12.Lxe6 fxe6 13.Sxe6 Da5 14.Sb6 Sbd7 hat Schwarz gute Perspektiven.

**12...fxe6 13.Lxe6+ Kh8 14.e5 Sfd7 15.exd6 Lf6 16.a3 Te8 17.f5 Le5 18.Lf4 Da5 19.axb4 Dxb4 20.c3 De4 21.Dd2** mit guten Aussichten für Weiß, Grandelius-Van Kampen, Wijk aan Zee 2010.

### Variante 3:

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lc4 e6 7.Lb3 b5 8.Le3 Sbd7**

Schwarz plant nach Sd7–c5 den Läufer b3 zu beseitigen.

**9.Lxe6!?** Ein typisches Springeropfer. Möglich ist natürlich auch 9.f4.

**9...fxe6 10.Sxe6 Da5**

Wenn 10...De7, so 11.Sc7+ Kd8 12.Sxa8 Lb7 13.Sb6 Sxb6 14.Lxb6+ Kc8 15.0–0 mit weißem materiellen Vorteil, Cako-Van Kooten, Groningen 1996.

### 11.a3

Spielbar ist 11.Sxf8

A) 11...Txf8 12.Dxd6 b4 13.De6+ Kd8 14.0–0–0 Tb8 (14...bxc3 15.Lb6+ mit Damengewinn) 15.Dd6 Ke8 16.De6+ Kd8 17.Sd5 Te8 18.Dc6 Sxe4 19.Lb6+ Txb6 1–0 Schadler-Inocencio, Western Mount Vernon 1998.

B) 11...Sxf8 12.Dxd6 Dd8 13.Db4 mit Kompensation für die Figur.

### 11...b4 12.axb4 Dxb4 13.Sc7+ Kd8 14.Sxa8 Lb7

Nach 14...Db8 kann Weiß wählen: 15.e5! Dxb2 (15...dxe5 16.Sb6+–) 16.Ld4+– oder 14...Db7 15.0–0 Dxa8 16.Dd4 Lb7 17.f3 mit starker Initiative.

**15.f3 Lxa8 16.Txa6 Lb7 17.Ta2** und Weiß steht besser, denn der schwarze König im Zentrum steht nicht sicher.

### Variante 4:

### 1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Lc4 e6 7.Lb3 b5 8.Le3 Lb7

Der Läufer wird auf der langen Diagonale entwickelt und greift den Bauern e4 an. Andererseits wird der Punkt e6 geschwächt, was Weiß ausnutzen kann.

### 9.f4 Sbd7

Die Situation nach 9...b4 10.Sa4 nebst dem Schlagen auf e4 wurde in der Variante 1 besprochen. Hier kann nach 9...Sxe4 weiter folgen 10.Sxe4 Lxe4 11.0–0

A) 11...d5 12.a4 b4 13.f5 e5 14.Sf3 f6? (14...Sc6!?) 15.Sd2 Lxf5 16.Txf5 g6 17.Txf6! Dxf6 18.Lxd5 Sc6 19.Se4 1–0 Neelakantan-Chandran, Indien 1999.

B) 11...Sc6 12.f5 Sxd4 13.Dxd4 d5 14.fxe6 fxe6 15.a4 b4 16.a5 Dc7 17.Lg5 Lf5 18.Txf5 exf5 19.Te1+ Kf7 20.Lxd5+ Kg6 21.Te6+ 1–0 Fernandez Garcia-Pruja Ramirez de Cartagena, Granada 2009.

### 10.0–0 Le7 11.Lxe6!? fxe6 12.Sxe6 Dc8

12...Db8 13.Sxg7+ Kf7 (13...Kd8 14.Se6+ Ke8 15.Sd5 mit Königsangriff) 14.Sf5 b4 15.Sd5 Lxd5 16.exd5 Db5 17.Df3 Dxd5 18.Dh3 mit Äquivalent für die Figur. Die Folgen müssen noch in der Praxis geprüft werden.

Oder 12...Da5 13.e5! dxe5 (13...Kf7 14.exf6+–) 14.Sxg7+ Kf7 15.fxe5 Sxe5 16.Dh5+ Sg6 17.Dh6 Lf8 18.Txf6+! Kxf6 19.Sd5+ Lxd5 20.Dg5+ Kxg7 21.Ld4+ Kf7 22.Dxd5+ Ke7 23.Lc5+ Ke8 24.Dc6+ Kd8 25.Td1+ mit schnellem Matt.

### 13.Sxg7+ Kf7 14.Sf5 Lf8

14...b4 15.Sd5 Lxd5 16.exd5 Lf8 17.Ld4 Tg8 18.De2 Sc5 19.Sg3 und Schwarz steht mit seinem König im Zentrum sehr gefährlich.

**15.Sxd6+ Lxd6 16.Dxd6 Sxe4 17.Sxe4 Lxe4 18.f5 Dc6 19.Tad1 Dxd6 20.Txd6 Se5 21.Ld4 Thg8 22.Tf4 Sf3+**

22...Sc4?? 23.Tf6+ 1–0 Matt-Magerramov, Fernpartie 1993.

**23.Kf2 Sxd4 24.Txe4 Sxf5 25.Td7+ Kf6 26.g4 Sh6 27.Kg3** mit der Drohung h2–h4 und g4–g5+. Die weiße Initiative ist sehr stark.

Zusammenfassung: Die analysierte Fortsetzung 8.Le3!? bietet Weiß gute Perspektiven für ein aktives Figurenspiel im Zentrum und am Königsflügel, verlangt aber von ihm ein energisches Vorgehen gegen den gegnerischen König. Das System ist nicht völlig risikolos.