

# Theoretisches zur richtungsverkehrten Mittelkanoneneröffnung (rvMKEÖ)

Voraussetzung für ein Eröffnungsstudium ist ein XQ-Programm mit Eröffnungsbibliothek. Das wird beim Analysieren helfen und Antworten zu den auftauchenden Problemen und Alternativen geben. Was hier geübt werden soll, ist die kreative Sichtweise mit der man über Einschätzung, Beurteilung und Schlussfolgerung die Gehirnzellen unterhält, die allgemein für die Intelligenzbildung verantwortlich gemacht werden. Das „Gefühl für die Vorhand“, wie es bei Meistern als Talent erscheint, beruht auf der Fähigkeit komplexe Aufgaben aus vorhandenem Wissen zu lösen. In diesem Sinne werden hier nicht „die besten Züge einer Variante“ vorgestellt, sondern Beispiele zum Erkennen und Herstellen der Vorhand gegeben!

## MK ./.. rvMK

Diese scharfe Antwort von Schwarz zwingt alle roten Figurenkräfte zu schneller Initiative und ist wie keine andere geeignet, den Vorhandkampf durch die Eröffnungsphase hindurch bei fast jedem Halbzug zu demonstrieren. In ihr entscheidet sich welche Partei mit Vorhand in die nächste Phase tritt, die derselben Strategie untergeordnet ist: die Vorhand behalten oder die Nachhand in die Vorhand verwandeln. Balance halten allein reicht für Schwarz nicht zum Unentschieden, wenn der Gegner ein Tempo voraus ist.

*Die rvMK hat viele, aber endliche Varianten.*

*Schließlich ergaben die Analysen, dass Schwarz damit in Nachteil kommt. Die praktischen Lehren „Von der Eröffnung bis zum Sieg“ aus dem Nachlass Xie Xiaxuns hatten sich in der Theorie bewahrt! In den achtziger und neunziger Jahren des letzten Jahrhunderts war die rvMK auf bedeutenden Turnieren daher nicht mehr zu sehen. Aber jede Analyse hatte auch die haarscharfen Klippen gezeigt, die Rot umsegeln muss, wenn die virtuellen Vorteile bewahrt werden sollen. Dies zeigt keine Eröffnung klarer als die rvMK mit ihren vielen Gegenkontern, die auch die herausragende Bedeutung des Opfers bei der Umwandlung von der Nachhand in die Vorhand demonstrieren. Da der Mensch kein Computer ist und sich alles merken kann, wird die rvMK jetzt wieder als „Überraschung“ gern gespielt.*

## A.]Das "Normalspiel der rvMK-Eröffnung"

### MK+ sgWüF ./.. rvMK+ svwW

1.MK, rvMK; 2.sgP (Pc/g3), sgP (Pc/g8) (die Aktivität spielt auf dem sgFlügel!); 3, sgsW (b/h1), sgsW (Wb/h0). Das ist eine rote VH-Stellung. 4. WüF (Wb/h7), sgRK (Ka/j8); 5.W x sgStW=>AaPb (W x c/g7), sgsW+2 (Wb/h8); 6.svKFP (b/h5), svStW (Sc/g6); 7. **svP?** (Pc/g3), **Rot gefährdet seine VH**, svwW (Wb/h9); 8. svKFP=>sgKFP v StW (Kb/h=>Kc/g5), svP (Pc/g8); 9. svsw (Wb/h1), svPFP (Pd/f6); 10, sgK x sgP (Kc/g5 x c/g8), svPFP=>sgPFP a.g.F. (Pd/f5). Das rote Pferd ist blockiert, W+K stehen sich im Weg, da bleibt nur zeitraubender Rückzug 11. sgW=>WFP (Wc/g5), Pxe3! 12.sgE (Ec/g x e3), sgRK x K (K x c/g8); 13.svWFP (Wb/h5), svwW=>svPL (Wa/j=>d/f9)14.sgL (Ld/fe2), svswüF (Wd/f9=>d/f4); von souveräner VH-Behauptung bei Rot kann keine Rede sein.

Ebenso:

7. svKFP=>sgPLKFP (Kb/h 5), svL (Ld/fe2), weit vorausschauend gegen Kanonenvorstöße auf die Palastecke gedacht; 8. svP, svP; 9. svsw, sgRK-1(a/j9); 10. svRK(a/j5). svRE(a/j8); 11. sgW x RS(a/j7), sgRE(a/j8), 12. sgW=>AaPb (Wc/g7), sgK h P (Kc/g9); und Rot hat mit einigen Kinkerlitzchen den VH-Kampf verzögert, muss aber anschließend mit dem Wagen das Territorium räumen. Tatsächlich behält mit dieser Zugfolge Schwarz vom 2...Zug an die Aktivität und alle gewitzten Tricks des Roten nützen nichts.

Falls Schwarz aber bereits im

4...(nicht sgRK) sondern svP spielt; dann tut Rot gut daran die sgStW nicht vorzeitig zu schlagen und einen grundsätzlichen Aufbauzug zu machen: 5. svP. Dann die übliche Fortsetzung 5...sgRK(a/j8); 6.W x sgStW (W x c/g7) (Rot kann auch ohne Tempoverlust den Wagenabtausch

machen), 6...sgW+2 (Wb/h8); 7.svsW(b/h1), svStW(c/g6) ist Bestandteil jedes Eröffnungslehrbuches. 8. sgKb/h9, 8...svwW (Wa/j9); 9. sgStW (Sc/g6)!, svL (Ld/fe2); und es ergibt sich eine starke VH-Position für Rot, deren zu Stande kommen und Weiterentwicklung ab dem 6. Zug sich auszu analysieren lohnt!

### **MK+svStW+sgwW ./ rvMK+sgStW+sgsW**

Rot führt eine auf moderneren Grundsätzen aufbauende Eröffnungsvariante vor. Der Wagentausch soll vermieden werden und der waagrechte Wagen den Angriffen ausweichen und mit ausgewogenen Zügen die Kontrolle über beide Flügel anstreben

MK, rvMK; 2. sgP, sgP; 3.svP, sgsW; 4. svStW, sgStW; 5.sgwW, svP; 6.svsW, sgRK; weil Schwarz mit einer Wagenblockade auf dem sv-Flügel rechnet, wird die sgsW-Linie geöffnet. Tatsächlich verfehlt dieser Zug die notwendige VH/NH-Kompensation!

7. W=>sgPL (Wd/f2)

es werden noch 3 kurze Fortsetzungen angegeben.

a) 7... auf sgW b/h4 antwortet Rot mit svK b4/h4

b) 7...svsW b/h0; sgWFP d/f5

c) am meisten verspricht noch für Schwarz die 7...sgWFP auf rotem Flussufer (Wb/h5); 8. sgStW, der Wagen zieht sich auf s eigene Flussufer zurück (8...WxSc/g5?; 9. sgPd/f5, und auch scharfe Angriffe bringen Schwarz keine die VH kompensierende Züge mehr). Bei allen drei Möglichkeiten verbleiben die leichten Anfangsvorteile beim Angreifer.

6...sgRK war also ein Tempoverlust. Mehr Gewinn für Schwarz verspricht:...svwW; 7.svPFP v K (Pb/h5), sgKüF (Kb/h4); 8. sgwW=>sgPLWd/f2, svwW=>svPLWd/f0; 9.sgWd/f8, sgPFPvWb/h6; 10.svP x svStW, sgL; 11.[MK x MS? svW+2! gefolgt von 12...svK x MS+!] und auch **sgW=>WFP**, svK x MS+; 12. sgL und Rot hat keine VH mehr.

### **Fazit**

Ein Vergleich zwischen „Normalspiel“ und rotem sgwW-Spiel zeigt die Stärken und Tücken dieser Eröffnung. Der Zwang zum Wagentausch (4...Zug) macht sich für Rot nachteilig bemerkbar und findet auch zu keiner Kompensation. Besser ist die sgwW-Operation, mit der sich ausführliche Analysen mit einem XQ-Programm lohnen.

### **Exkurs zum VH/NH-Gedanken**

Ein kleines Beispiel für den Verlust der VH-Option: rvMK\_2 1. MK, rvMK; 2. sgP, svP, Schwarz hat nichts für seinen angegriffenen sg-Flügel getan! Im Folgenden hinkt der Verteidiger der Ausgleichschance immer um einen Zug hinterher. 3.sgsW, sgP; 4. WüF, sgsW; 5.svP, sgRK; 6. WüF x sgStW (P x c/g7), sgsW+2 (Wb/h8): Schwarz kommt aus der reinen Defensive nicht heraus! Beispiel: 7.sgWüF=>AaPb (W x Sc/g7), sgKFP a.g.F. (Kb/h5); Schwarz ist in NH! 8.svP, svsw: 9.svwW, svWFP a.g.F (Wb/h5).; 10.svW=>sgPLW (Wc/g5) und Schwarz hat Schwierigkeiten mit der Initiative. Ein Wagentausch zum "Luft holen" ist da noch das beste.

## **B.]Die lang verzögerte rvMK**

### **MK+sgWüF ./ rvMK+sgW-Abtausch**

1. MK, sgP; 2. sgP, sgsW; 3. SgsW, rvMK; 4. **WüF**: gar nicht erst eine Blockade durch die schwarze Kanone zulassen! Das ist nur folgerichtig gedacht!

4...svPc/g8; 5. svPc/g3, sgRka/j8 und Schwarz bietet den das Spiel verlangsamenden sgsW-

Abtausch an: 6+6... Wir erleben den Wagentausch. [**Seine Ablehnung** durch AaPb (sgW x

c/g7)führt führt in eine **schärfere Abfolge**: 6.W x sgStW, sgWb/h8; 7.svKFP (Kb/h5), svStW; 8. svwW

(Wa/j2), svsw (Wb/h0); 9. svKFP=>sgKFPb/h5, und **Schwarz ist in NH!** oder 8...svStW=>O; 9.sgStW x O, svPFP

(Pd/f6); 10 W=>svPLW (Wd/f2) und Schwarz rettet sich durch einen P./K-Abtausch ins Mittelspiel.].

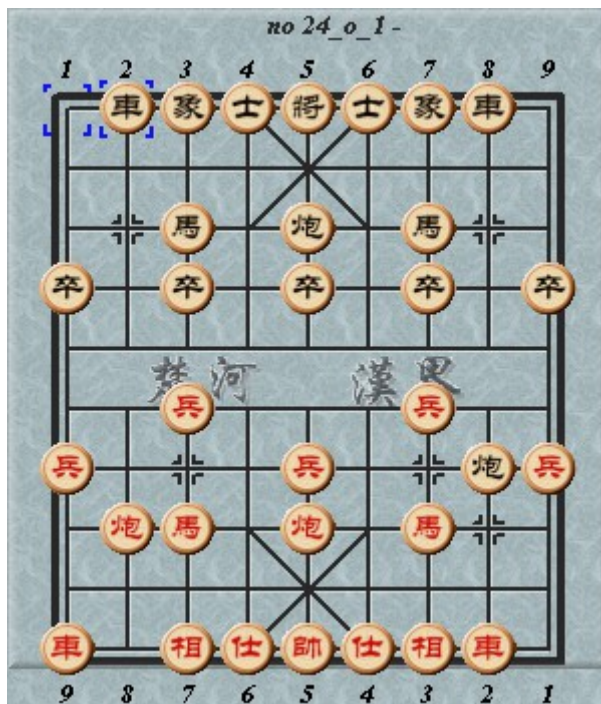
7.svsW. svwW; 8. svKb/h9, die rote Herzreihen- Flankenkanone. Kann man machen. Andere

Fortsetzungen sind svRK oder svStW. [8.svRK (Ka/j3), svStW; 9.svWüF oder svWFP hält die VH erst einmal fest und 8. svStW, sgStW; 9.svPFP (Pd/f5), nötigt Schwarz zu scharfen Antworten aus der Defensive heraus]

Ausgeglichener verläuft:

8...svStW; 9. sgStW, sgP; 10.Lde, Lfe. 11.svWFPb/h5, svPd/f6; dieser Zug ist durch die zu erwartenden rote sgPFP erzwungen. 12. svWd/f5 blockiert es natürlich und führt letztlich zum Tausch K./P, 12....svW x K (svW x b/h9), wodurch die Wagenblockade auch aufgehoben wird. Die Eröffnungsphase ist beendet, das Mittelspiel beginnt, die jeweilige Feldherrnlinie wurde nach den zu erwartenden Entwicklungen geöffnet. Beide Parteien haben sich ihre Aussichten auf die VH, bzw. den erfolgreichen VH-Konter erhalten. Jetzt werden die Reserven mobilisiert.

### MK+doppelter Schlangenkopf ./.. rvMK+sgKüF mit Angriff auf die Pferdebeine



MK+doppelter Schlangenkopf ./.. rvMK+sgKüF+AaPb nach 6...

Hier baut Rot den „Doppelten Schlangenkopf“ auf und gedenkt in Ruhe auf seine Chancen zu warten. Das muss die Einladung für Schwarz sein sofort um die VH zu kämpfen!

1. MK, sgP; 2. sgP (Pc/g3), sgsW (Wb/h0); 3. sgsW (Wb/h1), rvMK; 4. svP (Pc/g3) damit rutscht Rot in den Verlust der VH. 4... **sgKüF** (Kb/h4) Das ist der richtige Moment den VH-Kampf zu beginnen. 5. sgStW (Sc/g5) öffnet die eine Stalltür, 5... svP (Pc/g8) trifft die Vorbereitung auf eine Verteidigung des MS und räumt die Linie für den Wagen;

6. svStW (Sc/g5), svsw (Wb/h0)

. Bei

7. svsw (Wb/h1)

hier hat Rot auch die Wahl zu 7.svwW. 7...svWüF (Wb/h4) (kommt bestimmt!) und Rot hat einen aktiven Wagen als Feuerwehr. Die Vorhand ist allerdings verloren. Wenn 7...svWFP (Wb/h6); 8.svRK (Ka/j3), Wd/f6; 9.Wb/h9 entbrennt der VH-Kampf in aller Schärfe.

fällt die Entscheidung.

7...svWüF (Wb/h4);

8. svPFP (Pd/f5), 8...sgKAaPb (Kc/g4), der Angriff auf die Pferdebeine zur Einleitung des Wagentauschs zum genau richtigen Zeitpunkt!; 9. svPFP=>sgPFP (Pd/f6) auf schwarzem Flussufer, es kommt zum 9...Wagenabtausch; 10. sgPAP (Pb/h1) und 10...sgStW (Sc/g6) zu einem schwarzen Doppelopferangebot für die VH, das sich Schwarz leisten kann, denn es macht sich sogleich die fehlende Verteidigung des roten MS nachhaltig bemerkbar.

\*

Trotzdem ist 9. Pd/f6 im Sinne der VH-Erhaltung richtig, denn die beiden sich anbietenden Alternativen sind entweder ambivalent oder führen in die Nachhand.

A.] 9. WxW, KxE+; 10.Ld/fe, PxW; 11.svStW=>O (Sc/g5), Wb/h5; 12. Oc/g7, WxP; 13. Kbdb3... . Beide Seiten haben keinen schönen Spielaufbau. B.] 9..svStW=>O, W x W; 10. P x W, Wb5; 11. Pf6, svStW x O, 12. P x K, svStW=>O. Schwarz opfert die Kanone für einen Angriff und kontrolliert das Spiel.

11. P x g8, MK x e4+; 12. sgL(Ld/fe2), sgStW=>O (Sc/g5); 13. Pd/f6, Od/f5;  
und auch nach dem 13. Zug ist die Phase des VH-Kampfes noch keineswegs entschieden.  
Wagemutige und nervenstarke Spieler werden mit dieser Variante ihre Freude haben.

Oder eben

7...svWFP(Wb/h6);

8. svRK(Ka/j3). svWFP=>sgWFP v sgsW (Wb/h6=>b/h6)! Das ist die Überraschung!

Rot macht weiter mit

9.svWüF, 9...MK=>sgPLK (Kd/f8);

zwei andere Möglichkeiten sind 9...svK=>AaPb(c/g4) und 9...svStW(c/g6) die man mit einem Analyseprogramm ca. 7 Züge lang auf seine Vorlieben austesten kann.

10. MS (Se5), sgL(d/fe9); 11. svP=>PaA(Pc/g3e4), sgK=>AaPb(Kb/h4) (wer die Sicherheit liebt probiere svStW (Sc/g6); Der rote W weicht klugerweise aus: 12. sgWb/h=>a/j1,svStW (Sc/g6); 13. MS=>O (Se6), svStW x svStW=>O (S x c/g5); 14.svW x svStW und Rot hat Vorhand!

Frühere Zugfolgeabweichungen:

1. MK, sgP; 2. sgP (Pc/g3), sgsW (Wb/h0);3. sgsW (Wb/h1), rvMK; 4.svP (Pc/g3), sgKüF (Kb/h4);

5. Zug:.

Rot versucht sich gegen den VH-Verlust zu stemmen.

5. svKb/h9?, svWa/j8; 6.svsW (Wb/h1), svW=>svPLW(Wa/j8d/f/8); Rot ist in NH!

5. svStW (Sc/g6), svP (Pc/g8); nebst den sich daraus ergebenden Varianten bringen die VH auch nicht gleich zurück.

5. sgStW, svP; 6. svsW, svsW; 7. Kb/h9 hält den VH-Kampf noch am ehesten in der Schwebel.

8. Zug:

8...WüF (Wb/h6); 9. svStW=>O (Sc/g5), WxsvO und Rot hat die VH.

\*

Beschäftigen wir uns nun mit der Frage, die wir uns beim PSW unter B.2.] und B.2.1] gestellt haben: **Rot mit 2. sgStW** spielbar oder nicht?

**Die rvMK mit 2. roter sgStW ./ MK+0StW+svWFP auf rotem Flussufer <sup>1</sup>**

Wir haben es mit einer **kurz verzögerten rvMK** zu tun. Sie entwickelt sich aus dem roten Bestreben heraus bei der MK-Eröffnung dem PSW das Einlenken in das 1. Hauptspiel [A1.1.] zu vermiesen.

1.MK, sgP (Pc/g8); 2. sgStW (Sc/g5),

Schwarz muss seine Entscheidung schnell treffen. Die sgPFP ist ihm verbaut. Eine rote sgPFP + sgsW ermöglicht einen roten Blitzsieg! Reine Defensive wäre das gefährlichste.

[Wenn 2...svStW (Sc/g6), wie in ThzPSW unter B2] & B2.1] besprochen, dann: Rot 3. svKüF (Kb/h7) und man muss schon sehr erfahren und überlegen sein, wenn man noch rvMK spielen will, denn Rot kommt damit langfristig in VH]

Also jetzt schnell 2... rvMK gefolgt von 3. sgP, svP. und einer schnellen Räumung der Aufmarschstraße für den svsW, und anschließend trifft man Vorbereitungen für gegenseitige

1.,MK./mit rückwärtig gestopfter rvMK“ [so die originale Übersetzung der chinesischen Überschrift /R.S.]. Chinesen operieren hier mit der Vorstellung von „eine (Verteidigungs-)Lücke stopfen“, was die Kanone mit dem „Wurzelwerk“ der Stellung im Palast verbindet. Die „Wurzel“ als spieltechnischer Begriff taucht auch im Regelwerk des AXF zur Unentschiedenfrage auf.

Überfälle. 4. svP(Pc/g3), svSW (Wb/h0); 5. svSW(Wb/h1), svWFP a.g..F (Wb/h5).

\*

Variante zu 3....sgSW (Wb/h0) statt svP.

Rot antwortet 4. svP (Pb/h=>c/g3) und stellt einen Ausgleich her. Dann beginnt mit 4...svWW,(Wa/j9) [5. svStW, sgKüF; 6.svPFP, sgWFP; 7. P x svStW, sgStW; 8. sgStW=>O, W x sgO; und die Vorteile neigen sich zur roten Seite.], 4... svP(Pc/g8) [ 5.svSW, svStW; 6. svRK, sgRK; 7.svWFP, svSW; und nun wird über Wagentausch das Spiel entschärft oder tendiert langfristig zur schwarzen VH.] oder 4...svStW (Sc/g6 ) [5.sgSW, svP; 6. WFP a.g.F, sgRK; 7. sgWFP x svStW; svWüF (keine Angst vor Pferdeverlust, weil MK x MS+ erbringt gleichwertigen Abtausch K+P ./ W.) 8. svSW, svSW; hält den VH-Kampf ausgeglichen.] eine neue Phase des VH-Kampfes.

Andererseits könnte Rot diesen Kampf gleich mit 4. svK h svStW (Kc/g3) verschärfen und den schwarzen VH-Konter 4...sgKüF (Kb/h4) herausfordern, wonach 5. svRP (Pa/j3) ein Stabilisierungszug wäre.

### wir untersuchen 5.sgsW

5...svWFP (Wb/h5); **Der Wagen auf gegnerischem Flussufer** und was er für die Balance bringt.

6.svSWb/h1, sgsWb/h0; 7. sgWüFb/h7, svWb/5 x Sc/g5; 8. svP=>HZRP (Pe2), sRKA/j8; 9. sgW x W, sgP x W; 10.svK=>schwarze HZR (Kb/h9), sgRK=>sgPLK (Kd/f8); 11.MK=>K h svStW (Kc/g3), sgK=> rote HZR (Kd/f2); 12 svEe8, MK x MS; 13. sgP x K, sgW x sgE; 13.svK x svStW (K x c/g8), svEe8; 14. und das rote P greift an (Pd/f6), beide Seiten bekommen Mattchancen, die Partie bleibt spannend. Eine Analyse dieser Zugfolge lohnt sich!

\*

Weiter im Stammspiel:

6. sgsW, sgsW; 7.MKe2, sgKüF (b/h4); 8.svEe3, sgKüF=>AaPb(Kc/g4); 9.WxW, PxW; 10.MK=>svK/c/g2); MSe5; 11. svStW (c/g5), svWb/h4; 12.svStW=>Oc/g6, svStW x Oc/g6; 13.sgLe2, svPFP h W (Pb/h6); 14.Kc/g1, Pc/g4; 15.svRK(a/j3), svW x W; 16.svP x W, svRE (a/j8); 17. K x a/j7, svPb/h2; 18.Kc/g3, svPa/j4; 19.Ka/j3, sgPc/g8;

Tatsächlich muss Schwarz den Wagentausch in Angriff nehmen (9. Zug), der den gewaltigen Druck von seinem sg-Flügel nimmt. So kann er dem Angriffsflügelwechsel des Roten sein Kontra mit dem Vormarsch in der Mitte entgegensetzen (10...). Damit wäre die erste Krise gemeistert und der Vorhandkampf geht in einem zweiten Anlauf weiter. Ab dem 10. Zug hat die defensive Phase für Rot begonnen, die Unzulänglichkeit der roten Strategie stellt sich heraus. Schwarz benutzt seine Offensive auch nicht für illusionäre Mattangriffe, sondern begnügt sich den sv-Flügel mit einem weiteren Wagentausch (15.../ 16.)unter Kontrolle zu haben und beginnt im Mittelspiel mit der Mobilisierung der Reserven aus einer Vorhandposition heraus.

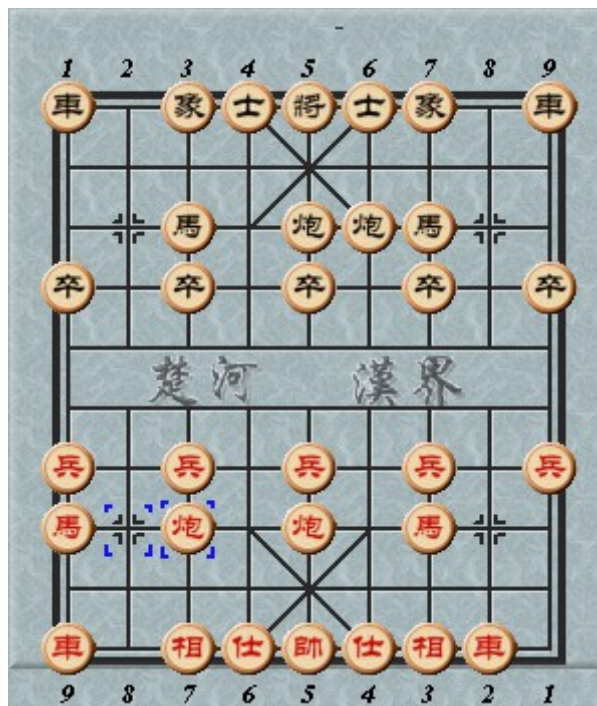
Ganz offensichtlich ist der sgStW im 2. Zug der roten MK-Spiele kein bis zum Sieg ausreichender Vorhand-Zug.

Und zum Schluss:

### **MK ./ rvMK+sgPLK**

ist eine Eröffnung, die man bei westlichen Spielern nicht sieht. Zu unberechenbar scheinen die Risiken, die gleich in den Anfangszügen stecken. Einfache und direkte Zugfolgen sollen hier auch der Eigenanalyse interessierter Turnierspieler überlassen bleiben Hier wird im Folgenden nur eine grundsätzliche Strategie untersucht und ansonsten Beispiele für verfehlte oder unangemessene Spielanlagen gegeben.

## **Die rote MK mit Wagenabtausch auf dem seitenverkehrten Flügel**



rvMK./sgPLK nach 5.)

1. MK, rvMK; 2. sgP, sgPLK; 3. sgsW, sgP; 4. svRP. svP; 5. svK h StW, svSW; 6. svSW, svW x svW; 7. RP x svW,...  
 Es galt ein auf beiden Flanken drohendes schwarze Himmelspferd von seinem Abtausch gegen die Kanone abzubringen. Der rote Plan bestand im Zulassen des svWagenabtauschs gegen leichtes Qualitätsvorteil im Mittelspiel. Hier tut ihm auch Schwarz den Gefallen. Mit 7...sgStW öffnet Schwarz die Stalltür für das sgP und mit 8. svK x svStW geht Rot auf schnellen Materialgewinn aus. [Wenn Schwarz 8...svRE ausweicht, kann Rot mit 9. svP seine Mitte stabilisieren.] 8...sgP v sgK 9. KxE+, svL; 10. sgWFP, aber nach 10...PxMS; 11. PxP, KxP+; 12. svL, muss sich Rot neue Gedanken zur VH-Frage machen. Schwarz hat bisher pari gehalten.

Langeweile verhindert:

6...sgsW; 7.sgsW x sgsW,svSW x svSW; 8.sgW x sgE, und der svW besetzt die rote HzR. So lässt Schwarz die Fronten erstarren. Ein "Grabenkrieg" beginnt..

8. svW => svWFP ist da aktiver gegen rote VH-Versuche zu Gange.

### Die verzögerte sgPLK

ist ein Beispiel für einen schlechten VH-Gedanken

1. MK, rvMK; 2. sgP, svP - was Schwarz eigentlich in die Defensive führt und mit 3. svStW, auch nicht im Sinne des VH-Gedankens beantwortet wird. 3...svSW; 4.svP - quasi erzwungen, 4...svWüF ist die VH-bewusste Antwort; 5.sgsW quasi eine Notwehrreaktion, 5...sgPLK zwingt Rot endgültig in die NH.

### MK+sgsW ./ rvMK+sgPL

1. .MK, rvMK; 2. sgP, sgPLK; 3. sgsW, sgP; 4. svRP. svP; 5. svK h StW, svSW;

Beide Spieler\*innen scheuen schnelle Entscheidungen.

[5. bietet die Variante svSW, sgStW; 6. sgWFP, sgsW (Schwarz muss "zu Potte kommen", was im folgenden auch schwer genug fällt.)] 5.svK h StW, svSW; 6. svW, sgStW; 7. svW=>sgPLW, svL; 8. sgWüF (jetzt "kommt" Rot "aus dem Kittel"), svWFP; 9.sgPLW=>sgWFP, sgPFP v K; 10. Der rote Wagen auf der schwarzen Soldatenreihe zieht zwischen Pferd und Kanone und Schwarz versucht mit 10..svStW Tempo zu gewinnen.

Fazit: Die Anzugsvorteile verbleiben bei Rot.

end item