



LEKTION 21

FIGURENSPIEL IN DER ERÖFFNUNG

Inhalt*Anleitung für den Trainer / Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer / Lehrer***Herzlichen Glückwunsch!**

Die erste Hälfte des Schachkurses liegt hinter uns und ich hoffe, alle Teilnehmer haben beim Zwischentest gut abgeschnitten.

Heute starten wir in die zweite Kurshälfte mit einer berühmten Schachpartie. **Paul Morphy** (1837-1884) war einer der besten Schachspieler seiner Zeit. Er entwickelte immer schnell seine Figuren und setzte damit oft seinen Gegner schon früh unter Druck. Durch spektakuläre Kombinationen konnte er viele Partien schon in einem sehr frühen Stadium gewinnen. Allerdings haben seine Gegner natürlich auch ihren Teil zum schnellen Partieverlust beigesteuert. Auch in der heutigen Partie kann man sehr schön sehen, wie schnell weiß in Vorteil kommt und wie unglücklich sich Schwarz aufbaut. Durch eine wunderschöne Schlusskombination gelingt Morphy bereits im 17. Zug ein Matt!

Spielen Sie die ersten drei Züge am Demobrett vor. Jeder Schüler erhält ein Brett und ein Arbeitsblatt. Nun geben Sie den Schülern ca. eine Minute Zeit, um den nächsten weißen Zug zu finden. Haben sie sich auf einen Zug festgelegt, können sie diesen in der ersten Spalte (Mein Zug) ihres Arbeitsblattes notieren. Ist die Zeit abgelaufen, führen Sie den

Partiezug Morphys und die schwarze Antwort am Demobrett aus. Lassen Sie Ihre Teilnehmer nun die beiden Partiezüge auf ihrem Arbeitsblatt eintragen. Für jeden übereinstimmenden Zug (Vorschlag des Schülers = Morphy's Zug) gibt es einen Punkt. Halten Sie für den besten Teilnehmer eine kleine Belohnung bereit. Nun erhalten Ihre Schüler wieder eine Minute Zeit, um den nächsten weißen Zug zu finden usw. Die Besprechung der Partie erfolgt nachher. Dann haben Sie auch die Möglichkeit, auf andere Zugvorschläge Ihrer Schüler einzugehen, ohne zuviel zur Partie zu verraten. In dieser Zeit können Sie erklären, warum andere Zugvorschläge nicht so vorteilhaft sind oder auch noch Sonderpunkte auf Nebenvarianten vergeben.

Hier nun die Partei ohne Nebenvarianten:

**Morphy - Graf Isouard
und Herzog von
Braunschweig**
Paris, 1858

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♕g4
4.dxe5 ♕xf3 5.♖xf3 dxe5
6.♕c4 ♘f6 7.♗b3 ♗e7 8.♘c3
c6 9.♕g5 b5 10.♘xb5 cxb5
11.♕xb5+ ♘bd7 12.0-0-0 ♖d8
13.♖xd7 ♖xd7 14.♖d1 ♗e6
15.♕xd7+ ♘xd7 16.♗b8+
♘xb8 17.♖d8# 1-0

Eine ausführlich kommentierte Partie mit Sonderaufgaben finden Sie im Lösungsteil.





FIGURENSPIEL IN DER ERÖFFNUNG

Paul Morphy – Graf Isouard und Herzog von Braunschweig, Paris 1858

Zug	Mein Zug	Morphy's Zug	Schwarz
1		e4	e5
2		Sf3	d6
3		d4	Lg4
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			





Lösungen

In der Eröffnung sollte man immer auf die folgenden drei Punkte achten:

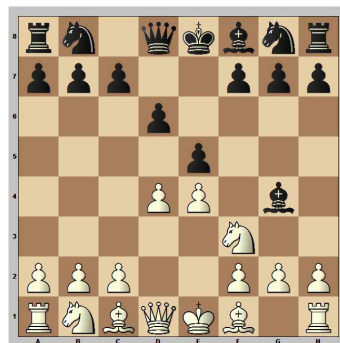
- Zentrum
- Entwicklung
- Königssicherheit

Auch in der Partie werden wir immer wieder sehen, dass Paul Morphy sich sehr genau an diese Grundsätze hält.

Morphy - Graf Isouard und Herzog von Braunschweig Paris, 1858

1.e4 Dies ist einer der besten Eröffnungszüge. Weiß besetzt das Zentrumsfeld e4, außerdem kontrolliert der Bauer bereits das Zentrumsfeld d5. Ganz nebenbei werden zwei Figuren befreit (Läufer und Dame können bald ins Spielgeschehen eingreifen!). Und wenn man ganz weit denkt, bereitet dieser Zug auch schon die kurze Rochade (Königssicherheit) vor. Denn man kann nur kurz rochieren, wenn auf f1 kein Läufer mehr im Weg steht. Schwarz entscheidet sich für den gleichen Zug. **1...e5** **2.♘f3** Entwickelt den Springer und kontrolliert die Zentrumsfelder d4 und e5. Außerdem bereitet dieser Zug bereits die Rochade (Königssicherheit) vor. **2...d6** Dieser Zug deckt den angegriffenen Bauern auf e5 und befreit den weißfeldrigen Läufer.

Allerdings hat der Zug auch einen klaren Nachteil: er versperrt die Aussicht des schwarzfeldrigen Läufers! **3.d4** Weiß baut das Optimalzentrum auf. Wenn man die Gelegenheit hat, zwei Bauern auf die Felder e4 und d4 zu stellen (oder für Schwarz e5 und d5), sollte man dies auch tun. Diese beiden Bauern stehen im Zentrum, kontrollieren die Zentrumsfelder e5 und d5 und schränken nicht die Bewegungsmöglichkeiten der Läufer ein. Beide Läufer können ins Spielgeschehen eingreifen (vergleichen Sie dies mit der schwarzen Stellung!) **3...♙g4**



Dieser Läufer kämpft indirekt um die Zentrumsfelder d4 und e5. Er fesselt nämlich den weißen Springer an die Dame und hindert ihn somit momentan an seinen Aufgaben im Zentrum. Dies war allerdings eine schlechte Entscheidung, wie wir gleich sehen werden. **4.dxe5**

Frage:

Soll Schwarz **4...dxe5** spielen?

Antwort:

Dieser Zug verliert einen Bauern. Zunächst tauscht Weiß die Damen ab und nimmt damit dem Schwarzen das Rochaderecht (Königssicherheit). Danach ist der Springer nicht mehr gefesselt (die Dame hat ja bereits das Brett verlassen) und kann auf e5 zugreifen! **4...dxe5** **5.♙xd8+** **♔xd8** **6.♘xe5**



Vergeben Sie für diese Variante einen Sonderpunkt.

Daher ist Schwarz besser beraten, auf f3 zwischentauschen. **4...♙xf3** **5.♙xf3** Natürlich nimmt hier die Dame wieder und nicht der Bauer. Dies bringt eine weitere Figur ins Spiel, während nach dem Schlagen mit dem Bauern der Bauernschutz am Königsflügel etwas löchrig würde. Eine kurze Rochade wäre damit sehr gefährlich! **5...dxe5**



**Frage:**

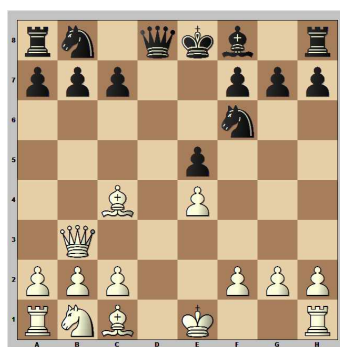
Stell Dir vor, Du kennst den Anfang der Partie nicht und kommst jetzt ans Brett. Schau Dir die aktuelle Stellung an! Wer ist dran? Weiß oder Schwarz?

Antwort:

Es sieht so aus, als ob Weiß gerade die Dame nach f3 gezogen hat. Folglich müsste jetzt Schwarz am Zuge sein. Aber, wie wir wissen, ist dies nicht der Fall! Weiß bringt nun seine dritte Figur ins Spiel, während Schwarz erst seine zweite Figur herausziehen darf. Weiß hat also bereits einen Zug (die Schachspieler sprechen auch von einem **Tempo**) Vorsprung. Woran liegt das?

Der schwarze Läufer hat zum zweiten Mal gezogen und eine Figur geschlagen, die erst einmal gezogen hat. Dabei hat er ein **Tempo** verloren. Diesen kleinen Entwicklungsvorsprung nutzt Morphy für die Androhung eines Schäfermatts. **6. ♖c4 ♜f6**

Dies ist ein guter Zug! Die Mattdrohung auf f7 wird abgewehrt und gleichzeitig eine Figur entwickelt. Nun folgt ein untypischer Zug. Normalerweise soll man eine Figur in der Eröffnung nicht zweimal ziehen. Meist ist es sinnvoller eine weitere Figur ins Spiel zu holen. Aber hier gibt es einen konkreten Grund! Der Läufer c8 deckt in der Grundstellung den Bauern auf b7. Dieser ist nun schwach (0x angegriffen, 0x verteidigt). Eine weitere Schwäche ist der Bauer f7 (1x angegriffen, 1x verteidigt). Durch den nächsten Damenzug wird der Angriff auf die beiden Schwächen erhöht. Es handelt sich um einen klassischen Doppelangriff mit der Dame! **7. ♛b3**



7... ♜e7 Schwarz überdeckt die Schwäche f7 und sogar indirekt auch den Punkt b7.

Frage:

Gewinnt **8. ♛xb7** den schwarzen Turm? Was antwortet Schwarz?

Antwort:

Dies gewinnt nur einen Bauern, denn nach **8. ♛xb7** folgt der Doppelangriff **8... ♛b4+** und nun muss Weiß die Damen tauschen, will er nicht die ganze Dame verlieren. Auch diese Variante sollte mit einem Sonderpunkt belohnt werden.

Frage:

Wenn das Schlagen des b-Bauern nicht den Turm gewinnt, wie kann Weiß dann besser spielen?

Antwort:

Morphy verzichtete hier auf eine vorteilhafte Fortsetzung. Er konnte zunächst einen Läufer ins Geschäft stecken, um dann wirklich den Turm zu gewinnen. **8. ♙xf7+ ♛xf7 9. ♛xb7** Hat einer Ihrer Schüler diesen Zug gefunden? Geben Sie ihm zwei Sonderpunkte, denn dieser Zug war sogar noch besser als der Partiezug des amerikanischen Genies. Allerdings entscheidet er sich für einen sehr guten Entwicklungszug: **8. ♞c3** entwickelt die nächste Leichtfigur, kontrolliert die Zentrumsfelder e4 und d5 und verhindert ganz nebenbei die Schachmöglichkeit auf b4. Daher droht jetzt wirklich der Einschlag auf b7 mit anschließendem Turmgewinn. **8... c6 9. ♙g5**





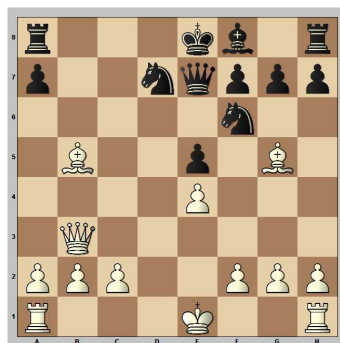
Frage:

Wer steht besser? Warum?

Antwort:

Weiß steht klar besser. Er hat alle Leichtfiguren (Springer und Läufer) entwickelt und sogar seine Dame hat ein sicheres Plätzchen gefunden. Außerdem kann er sich aussuchen, in welche Richtung er rochieren möchte. Die schwarze Stellung ist recht jämmerlich. Er hat nur eine Leichtfigur entwickelt und diese ist sogar gefesselt. Alle anderen Figuren stehen noch auf ihren Startfeldern. Die Dame versperrt dem schwarzfeldrigen Läufer den Weg und verhindert damit obendrein noch die Rochade. Auch dem Springer b8 ist sein natürliches Feld c6 durch einen Bauern verstellt, zieht er nach d7, kracht es auf b7. Der König ist in der Mitte gefangen und kann so schnell nicht rochieren. Kein Wunder, dass Schwarz nun einen Befreiungsschlag unternimmt, aber dies ist leider schon der Anfang vom Ende!

9..b5 10.♞xb5 Nun beweist Morphy wirklich seinen Weitblick. Weiß darf nicht am Material kleben, wenn er seinen Entwicklungsvorsprung ausnutzen möchte. 10..cxb5 11.♞xb5+ ♞bd7



Schauen Sie sich die schwarzen Springer an! Sie sind die einzigen Leichtfiguren, die Schwarz entwickelt hat und beide dürfen nicht ziehen, da die weißen Läufer sie fesseln. Der Läufer auf f8 ist immer noch eingemauert und damit kommt auch der Turm auf h8 nicht ins Spiel. Der schwarze König bleibt in der Mitte und dies wird ihm schon bald zum Verhängnis! 12.0-0-0 Was für eine großartige Rochade! Weiß bringt den König in Sicherheit und der Turm greift direkt ins Spielgeschehen ein. Es droht bereits auf d7! 12...♞d8

Frage:

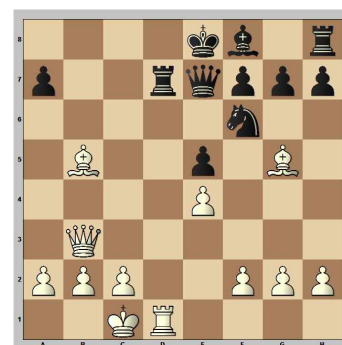
Welche weiße Figur spielt noch nicht mit? Wie könnte man sie ins Spiel einbinden?

Antwort:

Die einzige weiße Figur, die noch „schläft“, ist der Turm auf h1. Er gehört in die offene d-Linie. Aber wie kommt er dorthin? Es gibt verschiedene Pläne:

1. h4, ♜h3, ♞d3 (3 Züge)
2. ♞e1, ♞e3, ♞d3 (3 Züge)
3. ♞d3, ♜1d1 (2 Züge)

Morphy entscheidet sich für eine 4.Möglichkeit! Er gibt die Qualität (Turm gegen Springer). Dies ist hier völlig okay, denn Weiß kann jederzeit die Qualität (Läufer gegen Turm) zurückgewinnen. Außerdem spielen zwei schwarze Figuren überhaupt nicht mit, so macht sich der materielle Nachteil nicht bemerkbar! 13.♞xd7 ♞xd7 14.♞d1

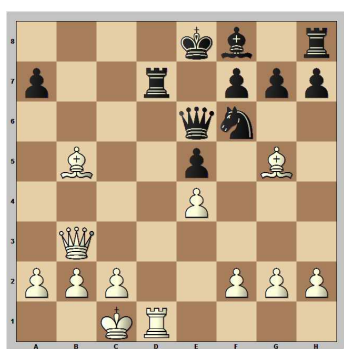


Nun stehen alle weißen Figuren optimal. Und schauen Sie sich die schwarzen Figuren an: der Springer ist gefesselt, der Turm ist gefesselt, der Läufer eingemauert, der andere Turm noch in der Ecke und der König in der Mitte gefangen. Schwarz hat momentan einen Turm mehr und dafür zwei Bauern we-





niger. Das ist immerhin ein Vorteil von 3 Punkten. 3 Punkte sind soviel wert wie eine Leichtfigur und trotzdem steht Schwarz hoffnungslos auf Verlust. Schwarz versucht sich nun zu befreien. Er möchte die Damen tauschen. Er entfesselt seinen Springer und befreit seinen Läufer. **14...♖e6**



Frage:

Soll Weiß die Damen tauschen?

Antwort:

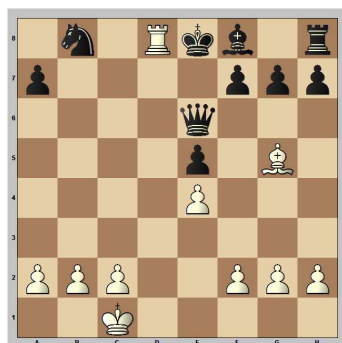
Auf keinen Fall! Weiß hat drei Punkte weniger. Wenn er jetzt auf Abtausch spielt, wird er am Ende noch verlieren. Die wertvollste Angriffsfigur sollte auf jeden Fall auf dem Brett bleiben. Weiß muss jetzt die Chance nutzen und den Sack zu machen! **15.♙xd7+ ♖xd7** Dieser Abtausch räumt die b-Linie. Wir werden gleich sehen, warum dies nötig war!

Frage:

Weiß kann in zwei Zügen mattsetzen. Wie?

Antwort:

Weiß würde gerne seinen Turm nach d8 stellen und mattsetzen, aber leider steht ihm da noch ein Springer auf d7 im Weg. Durch eine geschickte Ablenkung macht er den Weg frei für den Turm. **16.♖b8+ ♘xb8** **17.♙d8#** Diese Schlussstellung verdient ihr eigenes Diagramm:



Weiß hat nur noch die beiden Figuren (Turm und Läufer) übrig behalten, die er zum Mattsetzen brauchte, während alle schwarzen Figuren (bis auf die Dame) noch in ihrer Grundstellung stehen. Sogar der Springer wurde zurück auf sein Startfeld gezwungen.

Folgende Punkte sollten wir uns bei Paul Morphy abschauen:

- schnelle Figurentwicklung
- Beherrschung des Zentrums
- immer auf Angriff spielen (Lc4 droht Schäfermatt, Db3 unterstützt den Angriff auf b7 und f7)
- Königssicherheit
- mit allen Figuren spielen!
- keine Angst vor Materialnachteil!

Der letzte Punkt ist natürlich schwer einzuschätzen. Wie viel Material darf ich geben? Habe ich dafür genügend Angriff? Aber wie heißt es so schön: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt! Nur, wer selbst mutig genug ist, in einer Stellung Material ins Geschäft zu stecken, um danach zu versuchen, den Angriff zum Sieg zu führen, kann ein Gespür dafür entwickeln, ob es sich lohnt in einer Stellung, Material zu geben oder nicht.

Ausblick

Um ein Gespür für diese Angriffsmöglichkeiten zu bekommen, werden wir uns in den nächsten Lektionen eine sehr taktische Eröffnung mit vielen Tricks anschauen, die Italienische Partie.

