



LEKTION 29

SCHOTTISCHES GAMBIT (Teil 1)

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Aufgaben

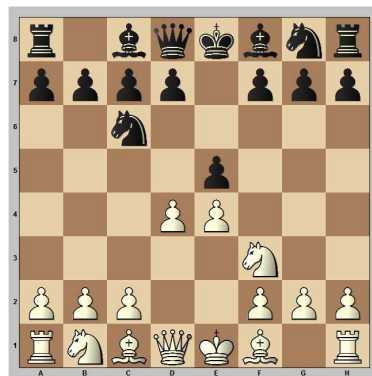
Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

In dieser Lektion lernen wir die **Schottische Eröffnung** kennen. Diese Eröffnung eignet sich hervorragend im Jugendbereich, weil die Varianten schnell zu erlernen und die Hauptpläne leicht zu verstehen sind. Spätestens, wenn Sie die Lektionen 29 und 30 studiert haben, können Sie dann Ihre Schützlinge ins kalte Wasser werfen und sie werden sind: mit der Schottischen Partie lassen sich so manche Siege einfahren!

Die Züge **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6** kennen wir bereits aus der Italienischen Partie. Aber nun kommt nicht **3.♙c4**, sondern Weiß leitet mit **3.d4** die **Schottische Partie** ein.



Weiß besetzt mit beiden Bauern direkt das Zentrum, das darf sich Schwarz natürlich nicht so einfach gefallen lassen. **3..exd4** Nun könnte man mit dem Springer zurückschlagen und wäre in der Hauptvariante der Schottischen Partie, ich möchte Ihnen aber ein Bauernopfer vorschlagen: **4.♙c4**

Weiß verzichtet darauf, den Bauern zurück zu gewinnen und entwickelt lieber den Läufer. Dies nennen die Schachspieler **Gambit** (*wörtlich übersetzt: ein Bein stellen*). Weiß spielt also mit einem Bauern weniger, ist aber dafür in der Entwicklung der Figuren voraus. Dadurch ergeben sich eine Menge Möglichkeiten für taktische Tricks. Und wenn Schwarz nicht gut aufpasst, bekommt er wirklich ein Bein gestellt.



In der Grundstellung des **Schottischen Gambits** hat Schwarz vier gute Antworten:

- ♘f6
- ♙c5
- ♙e7
- ♙b4+

Diese vier Varianten werden wir in den Lektionen 29 und 30 unter die Lupe nehmen.

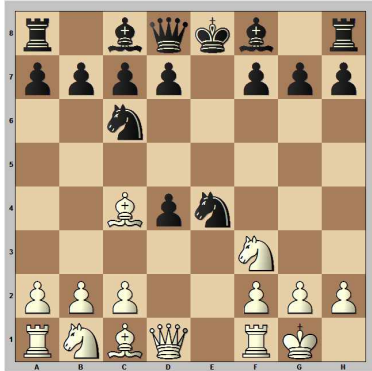




Aufgaben

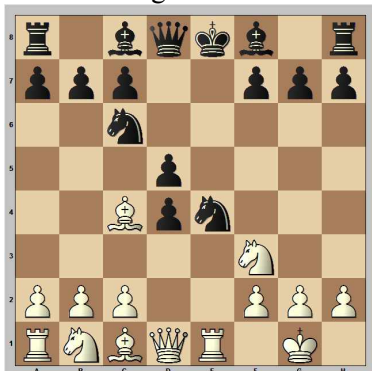
Aufgabe 1:

Wie soll Weiß fortsetzen?



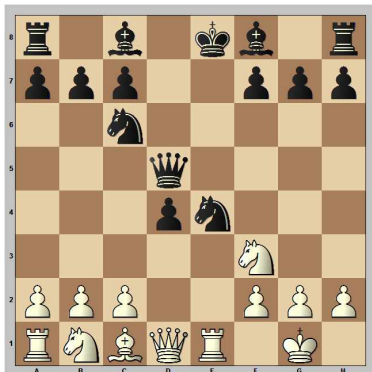
Aufgabe 2:

Weiß am Zug. Was nun?



Aufgabe 3:

Wie kann Weiß die Fesselung des d-Bauern ausnutzen?



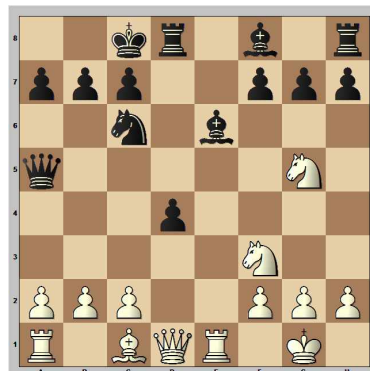
Aufgabe 4:

Weiß am Zug.
Finde den besten Zug!



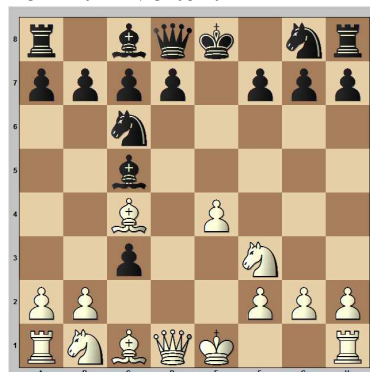
Aufgabe 5:

Weiß gewinnt
einen Bauern zurück. Wie?



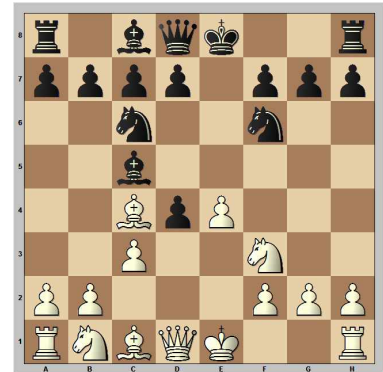
Aufgabe 6:

Weiß am Zug
kommt in Vorteil!



Aufgabe 7:

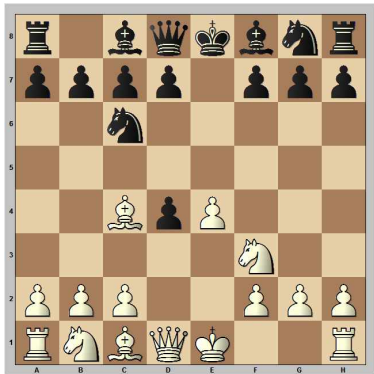
Wie kann Weiß hier zur *Italienischen Partie* übergehen?





Lösungen

Nach den Zügen **1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗c4** erreichen wir die Grundstellung des **Schottischen Gambits**.



Nun kommen wir zur ersten Hauptvariante: **4..♘f6** Dieser Zug entwickelt nicht nur eine Figur, sondern greift gleichzeitig den ungedeckten e-Bauern an und bereitet die kurze Rochade (Königssicherheit) vor. Jedoch kümmert sich Weiß auch um den zweiten Bauern nicht und treibt lieber seine Entwicklung voran. **5.0-0** Und Schwarz greift zu! **5..♗xe4** Nun haben wir die Stellung in Aufgabe 1 erreicht.

Aufgabe 1:

Wie soll Weiß fortsetzen?



Durch den Springerzug wurde die e-Linie geöffnet. Weiß hat bereits rochiert, Schwarz noch nicht. Diesen Entwicklungsvorsprung kann man nun nutzen... **6.♖e1** und der Springer ist gefesselt! Natürlich kann Schwarz den gefesselten Springer decken **6..d5** Und schon haben wir Aufgabe 2 auf dem Brett!

Aufgabe 2:

Weiß am Zug. Was nun?

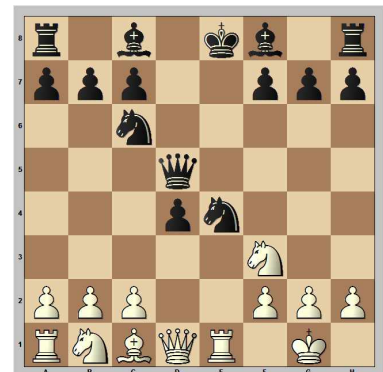


7.♗xd5 Dieses Opfer ist spektakulär und nur sehr schwer zu finden. Daher lohnt es sich,

Eröffnungen zu trainieren. Ich bin mir ziemlich sicher, dass nur wenige Teilnehmer diesen Zug eigenständig am Brett finden. Diesen Zug muss man einfach mal gesehen haben, ansonsten nimmt man ihn nicht in die engere Wahl! Dies ist also ein klarer Vorteil gegenüber unserem Gegner! Wir kennen jetzt diesen Trick, aber unser Gegenüber? **7..♖xd5** Aber was hat Weiß von diesem Läuferopfer außer noch eine Figur weniger? Der tiefere Sinn dieses Zuges zeigt sich in Aufgabe 3.

Aufgabe 3:

Wie kann Weiß die Fesselung des d-Bauern ausnutzen?



8.♗c3 Ein fantastischer Zug, der nur funktioniert, weil er durch das Läuferopfer vorbereitet wurde. Der schwarze Springer darf nicht schlagen, weil er an den König gefesselt ist, der d-Bauer will nicht schlagen, weil sonst die ungedeckte Dame verloren ginge. Aber, was Schwarz auch macht, der Springer auf e4 geht

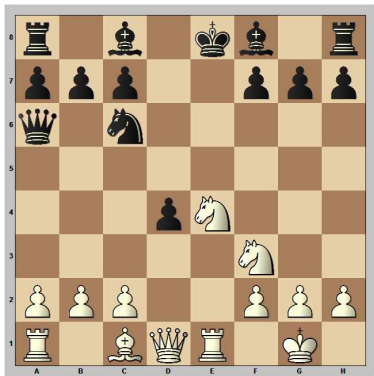




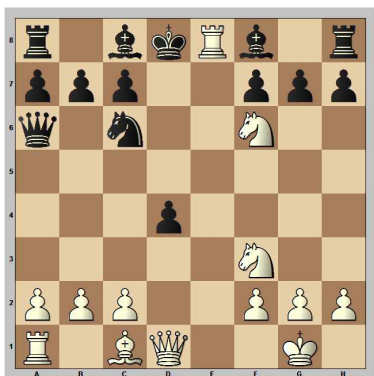
nun verloren! Als bester Zug hat sich **8...♖a5** herausgestellt! Nun hat Weiß die Qual der Wahl. Wie soll er nur auf e4 zugreifen? **9.♘xe4** ist der Beste und wir werden gleich sehen warum! Ziehen Sie einfach mal für Schwarz **9...♗a6** Dann zeigt sich plötzlich das ganze Gift des letzten Zuges.

Aufgabe 4:

Weiß am Zug. Finde den besten Zug!



Mit **10.♖c5+** **♗e6** **11.♖xa6** könnte man schon durch ein Abzugschach die Dame gewinnen, aber es geht noch besser: **10.♖f6+** Dieses Doppelschach ist tödlich! **♗d8** **11.♗e8#**



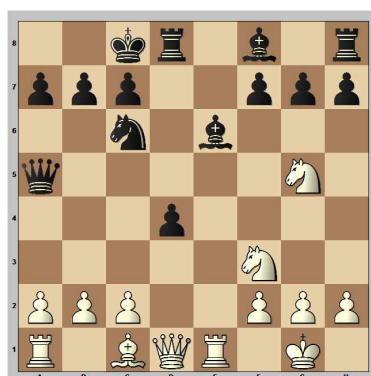
Diese Falle sollte man sich gut merken! Natürlich ist **9...♗a6** ein schlechter Zug! Schwarz ist gut beraten, die e-Linie zu blockieren. Daher bietet sich **9...♗e6** an.



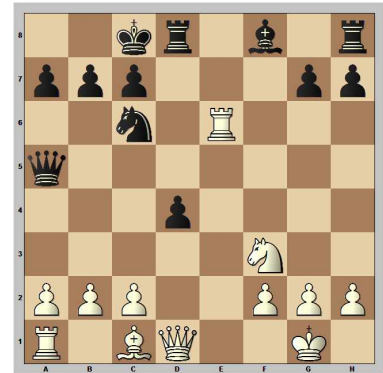
Nun verstärkt Weiß den Druck auf e6. **10.♗eg5** und Schwarz entschließt sich, den Mehrbauern zurückzugeben und lieber seinen König in Sicherheit zu bringen **10..0-0**

Aufgabe 5:

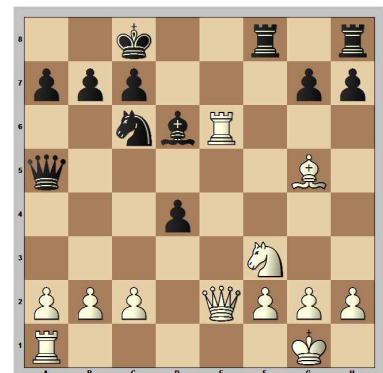
Weiß gewinnt einen Bauern zurück. Wie?



11.♖xe6 fxe6 **12.♗xe6** und vom Material her ist wieder alles ausgeglichen!



Nun bringt Schwarz seine letzte Leichtfigur ins Spiel: **12..♗d6** und Weiß zieht nach **13.♗g5** Nach den Zügen **13..♗df8** **14.♗e2** haben wir folgende Stellung erreicht:



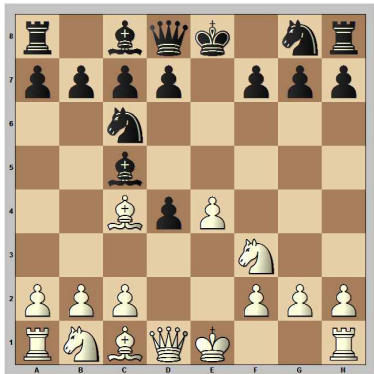
Weiß hat die e-Linie erobert und alle Figuren gut postiert. Nur der Turm auf a1 sollte im Laufe der Partie noch ein besseres Feld finden! Schwarz hingegen hat einen Zentrumsbauern nach d4 vorgestoßen. Dieser kann gut sein, aber auch schwach werden. Der eine Turm greift in der halboffenen f-Linie an, während der andere noch in der Ecke steht. Am Besten lassen Sie Ihre Schüler diese Stellung mal weiterspielen, um die Pläne des nun folgenden Mittelspiels besser kennen zu lernen.





Spielt Schwarz im 4. Zug seinen Läufer nach e7, c5 oder b4, braucht man sich als Weißer nur einen Zug zu merken: es folgt immer **5.c3**

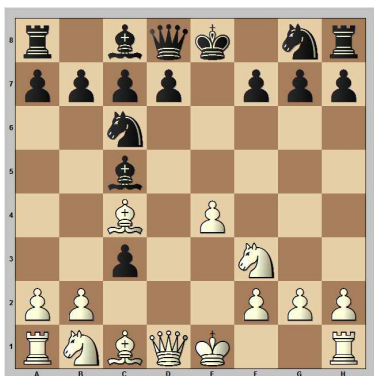
Betrachten wir nun die zweite Hauptvariante: **4..♘c5**



Hier hat Schwarz nach **5.c3** zwei Alternativen. Wenn er auf c3 zugreift, tappt er in die Falle!

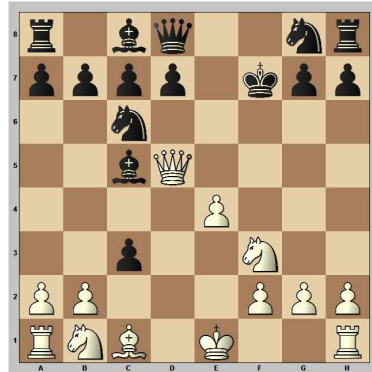
Aufgabe 6:

Weiß am Zug kommt in Vorteil!



Der Läufer auf c5 ist nicht geschützt und dies nutzt Weiß zu einem kleinen Trick. Zunächst opfert er den Läufer und dann gewinnt er ihn durch einen

Doppelangriff zurück. **6.♙xf7+ ♖xf7 7.♗d5+**



Nach den Zügen **7..♙e8 8.♗xc5 cxb2 9.♙xb2** hat Weiß gutes Spiel für den Minusbauern, denn schließlich darf der schwarze König nicht mehr rochieren und kommt in der Mitte ganz schön unter Beschuss!

Aber Schwarz muss natürlich nicht auf c3 schlagen. Besser ist **5...♗f6**.

Aufgabe 7:

Wie kann Weiß hier zur Italienischen Partie übergehen?



Und nun zeigt sich ein weiterer Vorteil des Eröffnungsstudi-

ums: manchmal kann man von der einen in die andere Eröffnung wechseln. Hier haben wir einen solchen Fall, denn nach den Zügen **6.cxd4 ♘b4+ 7.♗c3** haben wir nichts anderes als die **Grecovariante** der **Italienischen Partie** auf dem Brett. Sie glauben mir nicht? Dann spielen Sie mal folgende Züge nach und vergleichen Sie: **1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♘c4 ♘c5 4.c3 ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♘b4+ 7.♗c3** Gut, dass wir diese Stellung bereits studiert haben, da kann sich jetzt unser Gegner warm anziehen!

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns die zwei noch fehlenden Hauptvarianten anschauen: **4..♘e7** und **4..♘b4+**

