



LEKTION 30

SCHOTTISCHES GAMBIT (Teil 2)

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Aufgaben

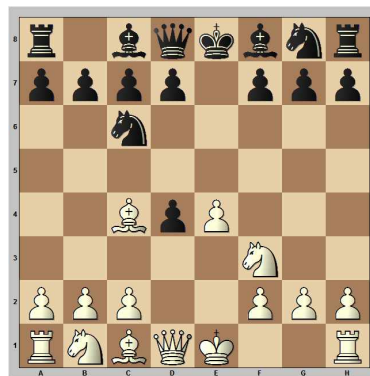
Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Da sagt man den Schotten nach, dass sie geizig seien, aber spätestens das Schottische Gambit macht mit diesem Gerücht kurzen Prozess! In der letzten Lektion haben wir schon erfahren, dass wir für den verschenkten Bauern eine Menge Spiel bekommen können. Es lohnt sich also manchmal, nicht am Material zu kleben, sondern ruhig mal einen Minusbauern in Kauf zu nehmen. Auch in den beiden anderen Varianten werden wir sehen, dass Weiß für den Bauern eine Menge taktischer Möglichkeiten erhält. Lassen Sie uns doch zunächst überprüfen, was bei Ihren Schülern hängen geblieben ist:

Nach den Zügen 1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.d4 exd4 4.♞c4 entsteht folgende Stellung:



Frage:

Wie geht es nach 4...♞f6 weiter?

Antwort:

5.0-0 ♞xe4 6.♞e1 d5 7.♞xd5 ♜xd5 8.♞c3 ♞a5 9.♞xe4 ♞e6 10.♞eg5 0-0-0 11.♞xe6 fxe6 12.♞xe6 ♞d6 13.♞g5 ♞df8 14.♞e2 Diese Variante sollte Ihnen jeder Schüler mindestens bis zum 9.Zug wiedergeben können.

Frage:

Was folgt auf 4...♞c5?

Antwort:

Auf alle Läuferzüge spielt Weiß 5.c3. Nun gibt es zwei Varianten: Nach 5...dxc3 6.♞xf7+ ♜xf7 7.♞d5+ ♜e8 8.♞xc5 cxb2 9.♞xb2 kommt Weiß in Vorteil, während man nach 5...♞f6 6.cxd4 ♞b4+ 7.♞c3 in die Grecovariante der Italienischen Partie übergeht.

Achten Sie stets darauf, dass die Varianten nicht nur auswendig gelernt werden, sondern Ihre Teilnehmer auch die wichtigsten Pläne und taktischen Tricks verinnerlicht haben.

Kommen wir nun zu den zwei weiteren Hauptvarianten: 4..Le7 und 4...♞b4+

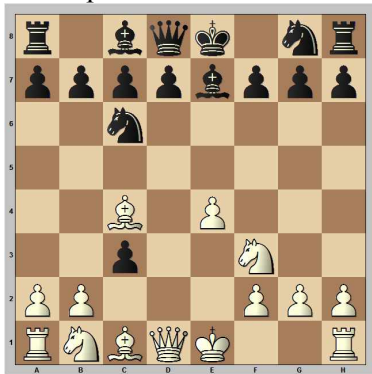




Aufgaben

Aufgabe 1:

Weiß spielt auf Matt. Wie?



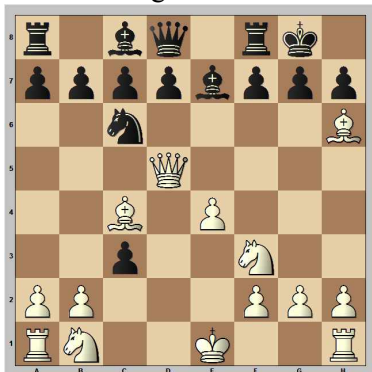
Aufgabe 2:

Weiß am Zug.
Beseitige den Verteidiger!



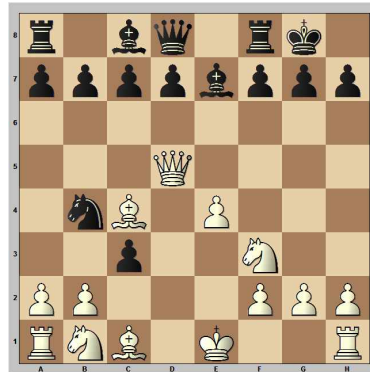
Aufgabe 3:

Weiß am Zug. Was nun?



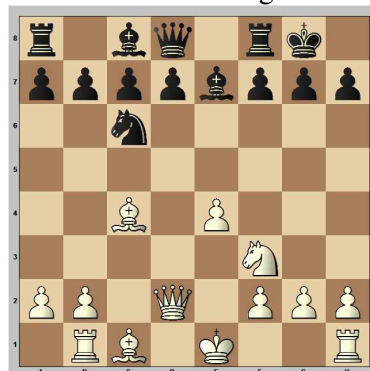
Aufgabe 4:

Weiß am Zug.
Was soll er ziehen?



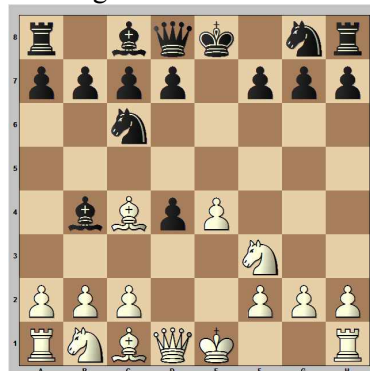
Aufgabe 5:

Weiß am Zug. Achte
auf schwarze Drohungen!



Aufgabe 6:

Wie soll Weiß das
Schachgebot abwehren?



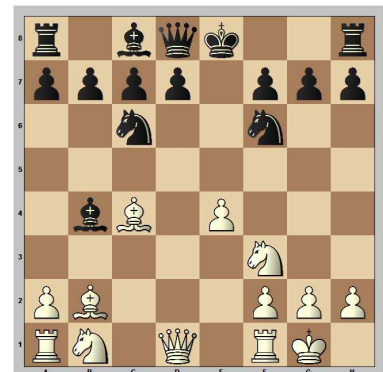
Aufgabe 7:

Weiß am Zug. Was nun?



Aufgabe 8:

Wie soll Weiß fortsetzen?





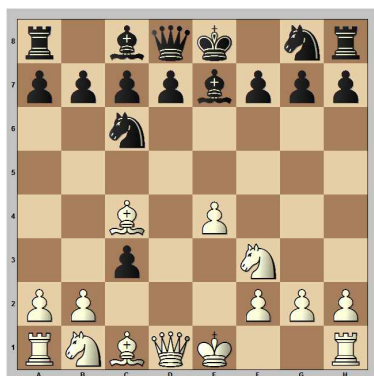
Lösungen

Nach den Zügen **1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♙e7** erreichen wir die nächste Hauptvariante. Und wie wir bereits in der letzten Lektion gelernt haben: auf alle Läuferzüge spielt Weiß **5.c3**

Nun ist der schwarze d-Bauer dreimal angegriffen, will er nicht verloren gehen, muss er sich abtauschen **5..dxc3** Nun haben wir Aufgabe 1 erreicht.

Aufgabe 1:

Weiß spielt auf Matt. Wie?



Viele würden ohne lange nachzudenken mit dem Springer auf c3 wiedernehmen, aber es gibt einen besseren Plan: Weiß spielt auf Matt! **6.♖d5** Dieser Zug ist sehr gefährlich! Manche Partie wurde in dieser Stellung bereits von Schwarz aufgegeben, aber man kann das Matt noch verhindern: **6..♗h6** Nun kommen wir zur nächsten Aufgabe.

Aufgabe 2:

Weiß am Zug. Beseitige den Verteidiger!



„Diese Stellung gewinnt man durch einfaches Greifen“ pflegte ein Mannschaftskamerad von mir in solchen Situationen immer zu sagen und tatsächlich, nach **7.♙xh6** kann Schwarz nicht zurückschlagen, denn es droht jetzt wieder Matt auf f7! Aber nun ist der Weg zur kurzen Rochade frei! **10..0-0** Jetzt dreht sich das Blatt! Der Läufer auf h6 hängt und auch der Bauer auf b2 ist angegriffen. Fällt der Bauer, ginge es auch dem Turm a1 an den Kragen! Wie soll Weiß reagieren? Dies sollte in Aufgabe 3 herausgefunden werden.

Aufgabe 3:

Weiß am Zug. Was nun?



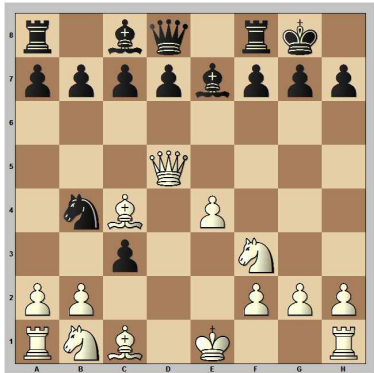
Ganz Mutigen möchte ich den Zug **8.♙xg7 ♗xg7 9.♗xc3** ans Herz legen. Ihr bekommt sehr viel Angriff für das geopfert Material und ich bin mir sicher: Euer Gegner wird ganz schön ins Schwitzen geraten, wenn er diese Stellung verteidigen möchte. Aber es gibt auch eine sichere Alternative. Weiß schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe: er rettet den angegriffenen Läufer und deckt den hängenden Bauern b2. **8.♙c1** Dies ist der Hauptzug in dieser Stellung! Aber Schwarz versucht weiter, die Initiative zu ergreifen **8..♗b4** Und damit sind wir schon bei der nächsten Aufgabe.





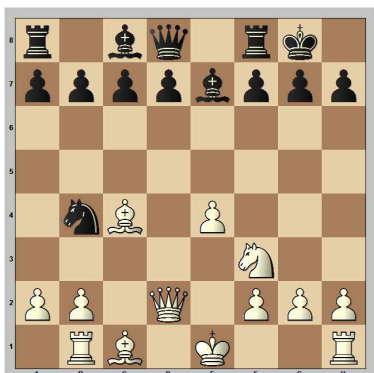
Aufgabe 4:

Weiß am Zug. Was soll er ziehen?



Wieder muss Weiß zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: die Dame muss sich in Sicherheit bringen und gleichzeitig den Doppelangriff auf c2 abwehren! Da gibt es nur einen Zug **9. ♖d1** Der Doppelangriff mit dem Springer ist verhindert, aber der ehemalige e-Bauer setzt seine Reise fort. **9. c2** Durch diesen Doppelangriff gewinnt Schwarz eine Figur zurück.

10. ♖d2 cxb1 ♖ Der e-Bauer hat sein Reiseziel erreicht!
11. ♜xb1

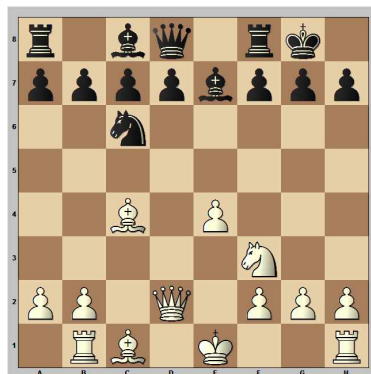


Wenn nun Schwarz scheinbar ohne Grund seinen Springer

zurückzieht **11.. ♘c6**, sollte Weiß das verdächtig vorkommen.

Aufgabe 5:

Weiß am Zug. Achte auf schwarze Drohungen!



Schwarz möchte durch eine Fesselung die weiße Dame gewinnen, aber nach **12. 0-0** ist die Drohung **♙b4** abgewehrt!

Kommen wir nun zur letzten Hauptvariante: **4.. ♙b4+** Schwarz bietet Schach!

Aufgabe 6:

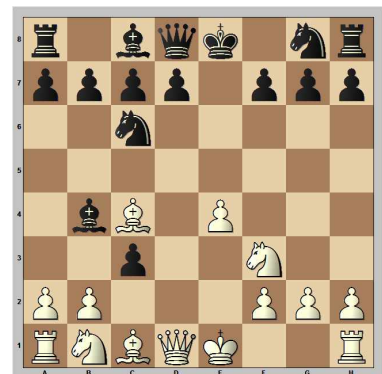
Wie soll Weiß das Schachgebot abwehren?



Und wieder gilt: Auf alle Läuferzüge kommt **5.c3** Nach dem Schlagen **5.. dxc3** ist Aufgabe 7 erreicht.

Aufgabe 7:

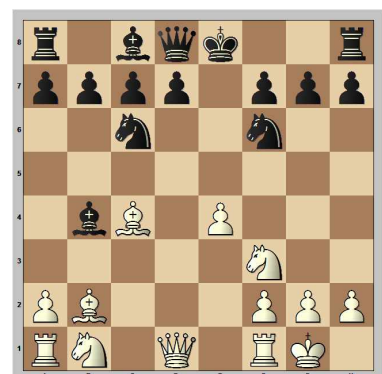
Weiß am Zug. Was nun?



Hier ist **6. 0-0** die beste Wahl! Weiß bringt den König aus der Schusslinie und den Turm ins Spiel! Nach den Zügen **6.. cxb2** **7. ♙xb2 ♘f6** ist eine sehr interessante Stellung auf dem Brett.

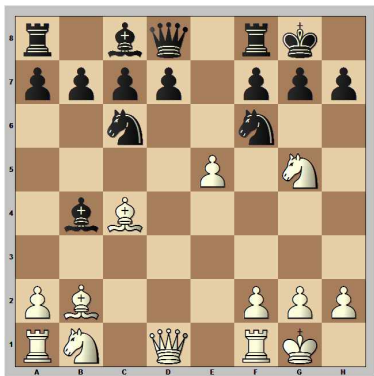
Aufgabe 8:

Wie soll Weiß fortsetzen?

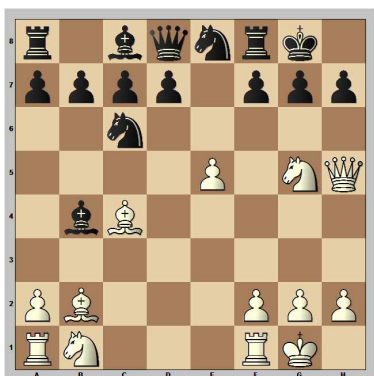




8. ♖g5 ist ein starker Angriffszug! Nun droht der Einschlag auf f7. Kommt Schwarz auf die Idee das Feld f7 durch die Rochade **8..0-0** zweimal zu decken, sorgt ein Vorstoß im Zentrum für weiteren Ärger! **9.e5**

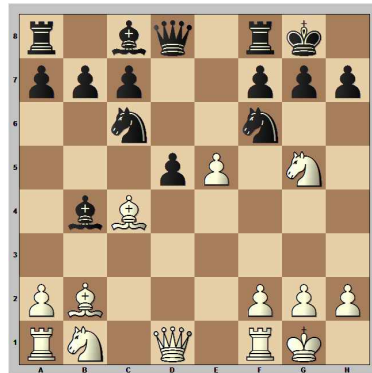


Wo soll der angegriffene Springer hin? Etwa nach e8? Oder sollte man ihn besser stehen lassen? Nach **9..♗e8** gibt Schwarz die Kontrolle des Feldes h5 auf und das bringt Weiß in entscheidenden Vorteil! **10. ♖h5**

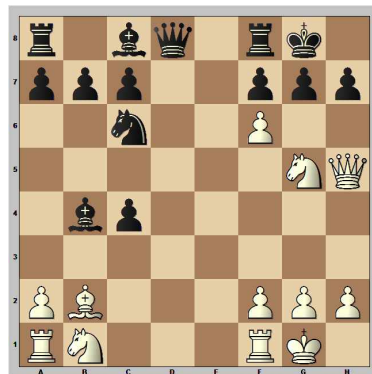


Nun ist f7 dreimal angegriffen, aber viel schlimmer ist die Mattdrohung auf h7! Schwarz ist verloren!
Vielleicht sollte Schwarz lieber im 9.Zug den Springer auf f6 stehen lassen und **9...d5** versu-

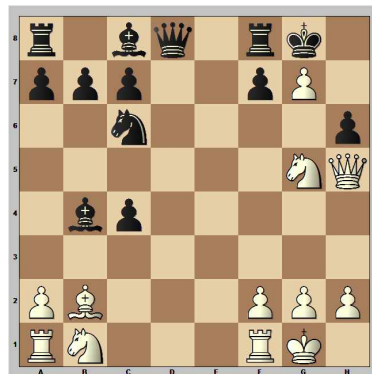
chen, aber nun legt Weiß den Königsflügel in Schutt und Asche!



10. exf6 dxc4 11. ♖h5



Diese Mattdrohung kennen wir bereits. Der Springer f6 hat wichtige Verteidigungsfunktionen, ist er erst einmal weg, wird es schwer für Schwarz! **11..h6 12. fxcg7**



Diese zwei Varianten sollen zeigen, wie viele Möglichkeiten in der Stellung stecken. Am Besten man spielt die aus den Varianten entstanden Stellungen gegen Andere weiter. Oft entdeckt man dadurch neue Pläne und hat nachher einfach mehr Erfahrung, wie man die Stellung weiter spielen sollte. Und was ist, wenn der Gegner schon früher von der Hauptvariante abweicht? Das macht nichts! Oft ist der gewählte Zug nicht die beste Wahl, schließlich ist es ja nicht die Hauptvariante! Also: nicht in tiefes Grübeln verfallen, gut nachdenken und vielleicht kannst Du den gegnerischen Zug schon ausnutzen.

Ausblick

Nach soviel Eröffnungstheorie wollen wir in den nächsten Lektionen das **Variantenberechnen** trainieren. Dafür sind hervorragend Aufgabe mit „Matt in 2 Zügen“ geeignet.

