



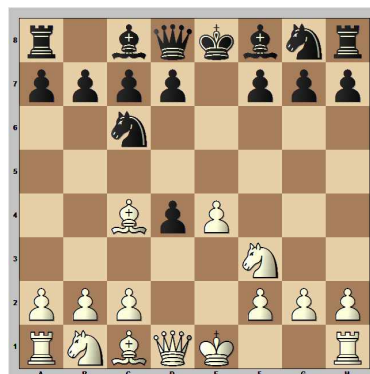
LEKTION 36

WIEDERHOLUNG
SCHOTTISCHES
GAMBITInhalt*Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Das Schottische Gambit ist eine gute Einstiegs-Eröffnung. Die Varianten sind sehr schnell zu lernen und zu verstehen. Außerdem gibt es zahlreiche taktische Möglichkeiten, um schon in den ersten Zügen in entscheidenden Vorteil zu kommen.

Hier noch mal eine kleine Übersicht über die 4 Varianten, die wir bereits kennen gelernt haben:

Nach den Zügen 1.e4 e5 2.♘f3 ♖c6 3.d4 exd4 4.♙c4 entsteht die Grundstellung des Schottischen Gambits.



Nun hat Schwarz 4 gute Antwortzüge:

4...♘f6-Variante

4...♘f6 5.0-0 ♘xe4 6.♖e1 d5
7.♙xd5 ♗xd5 8.♗c3 ♗a5
9.♗xe4 ♙e6 9...♗a6 10.♗c5+
(10.♗f6+ ♗d8 11.♖e8#)
10...♙e6 11.♗xa6 10.♗eg5
0-0-0 11.♗xe6 fxe6 12.♖xe6
♙d6 13.♙g5 ♖df8 14.♗e2

4...♙e7-Variante

4...♙e7 5.c3 dxc3 6.♗d5 ♗h6
7.♙xh6 0-0 8.♙c1 8.♙xg7
♗xg7 9.♗xc3 8...♗b4 9.♗d1
c2 10.♗d2 cxb1♗ 11.♖xb1
♗c6 12.0-0 12.e5 ♙b4

4...♙c5-Variante

4...♙c5 5.c3 dxc3 5...♗f6
6.cxd4 ♙b4+ 7.♗c3 Italienische
Partie, Greco-Variante
6.♙xf7+ ♗xf7 7.♗d5+ ♗e8
8.♗xc5 cxb2 9.♙xb2

4... ♙b4+-Variante

4...♙b4+ 5.c3 dxc3 6.0-0 cxb2
7.♙xb2 ♗f6 8.♗g5 0-0 9.e5 d5
9...♗e8 10.♗h5+- 10.exf6
dxc4 11.♗h5 h6 12.fxg7 ♗xg5
13.gxf8♗+ ♙xf8 14.♗xg5+
hxg5=

Natürlich sollen ihre Teilnehmer nicht alle Varianten auswendig herunterbeten können, viel wichtiger ist es, dass sie die wichtigsten Motive im Hinterkopf haben.

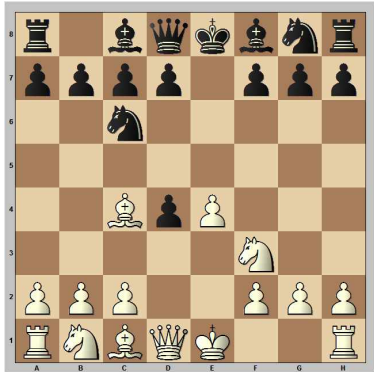




Aufgaben

Aufgabe 1:

Wie erreicht man die Grundstellung des Schottischen Gambits? Schreibe die Züge auf!



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Aufgabe 2:

Welche Antwortzüge von Schwarz kennst Du?

- A) 4. ... _____
- B) 4. ... _____
- C) 4. ... _____
- D) 4. ... _____

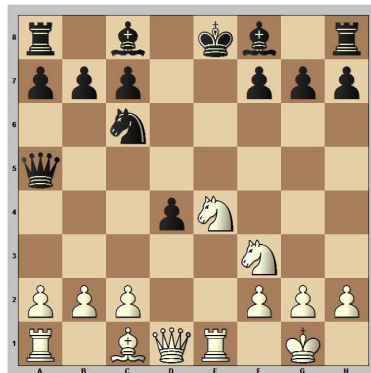
Aufgabe 3:

Weiß am Zug.
Wie geht es weiter?



Aufgabe 4:

Wie würde Weiß hier fortsetzen?



Aufgabe 5:

Was zieht Weiß am Zug?



Aufgabe 6:

Wie soll Weiß fortsetzen?



Aufgabe 7:

Weiß hat eine gute Möglichkeit in Vorteil zu kommen, welche?



Aufgabe 8:

Was soll Weiß ziehen?

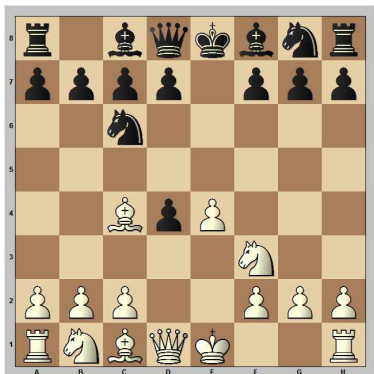




Lösungen

Aufgabe 1:

Wie erreicht man die Grundstellung des Schottischen Gambits? Schreibe die Züge auf!



1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3
4.♘c4

Aufgabe 2:

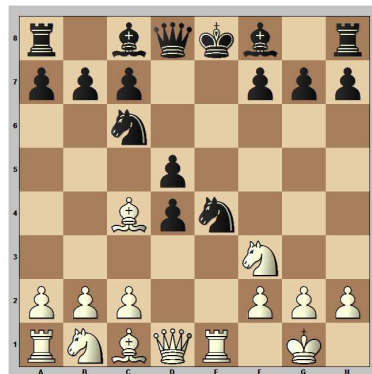
Welche Antwortzüge von Schwarz kennst Du?

- 4...♘f6
- 4...♗e7
- 4...♗c5
- 4...♗b4+

Aufgabe 3:

Weiß am Zug. Wie geht es weiter?

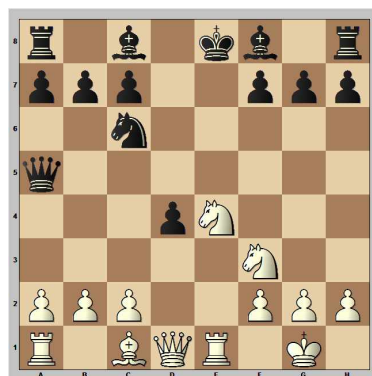
Nach den Zügen 4...♘f6 5.0-0 ♘xe4 6.♖e1 d5 entsteht die Aufgabenstellung.



Hier gibt es ein spektakuläres Opfer, was jeder Schottisch-Spieler unbedingt kennen sollte: 7.♗xd5 ♖xd5 Die Dame wird nach d5 gelockt, um nun die Fesselung in der d- und e-Linie auszunutzen. Mit 8.♘c3 wird der Angriff verstärkt und Weiß gewinnt die geopfert Figur zurück! 8... ♗a5 9.♘xe4

Aufgabe 4:

Wie würde Weiß hier fortsetzen?

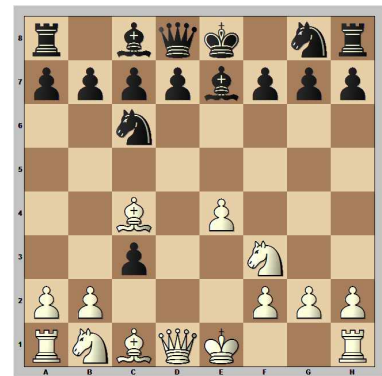


Weiß hat an dieser Stelle eine hübsche Mattkombination mit ♘f6+ und ♖e8#, aber leider ist Schwarz dran und er ist gut beraten schnellstens die e-Linie mittels ♗e6 zu schließen.

Aufgabe 5:

In der 4... ♗e7 -Variante geht es auch mächtig zur Sache. Auf alle Läuferzüge zieht Weiß den c-Bauern 5.c3. Greift Schwarz zu 5...dxc3, entsteht die Aufgabenstellung.

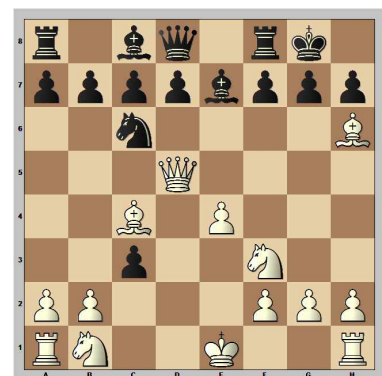
Was zieht Weiß am Zug?



Weiß startet einen Mattangriff auf f7 6.♖d5, den Schwarz nur schwer durch 6...♘h6 7.♗xh6 0-0 abwehren kann. Wie Weiß nun fortsetzen soll, wurde in der nächsten Aufgabe erfragt.

Aufgabe 6:

Wie soll Weiß fortsetzen?



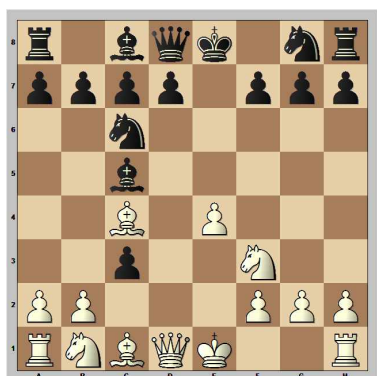


Ganz Mutige können auf g7 zugreifen und ihr Glück im Königsangriff suchen 8. ♖xg7 ♗xg7 9. ♘xc3, aber sicherer ist der Rückzug 8. ♖c1 ♗b4 9. ♗d1 c2 10. ♗d2 cxb1 ♗ 11. ♗xb1 ♗c6 12. 0-0

Aufgabe 7:

Hier befinden wir uns in der 4... ♖c5-Variante. Auf alle Läuferzüge spielt Weiß seinen c-Bauern 5.c3. Und nun ist 5...dxc3 ein Fehler (siehe Aufgabe 7).

Weiß hat eine gute Möglichkeit in Vorteil zu kommen, welche?



Weiß gewinnt durch ein Scheinopfer einen Bauern und nimmt dem Schwarzen das Recht auf die Rochade: 6. ♖xf7+ ♗xf7 7. ♗d5+ ♗e8 8. ♗xc5 Daher sollte Schwarz besser nicht im 5.Zug auf c3 zugreifen, sondern lieber mit 5... ♗f6 6.cxd4 ♖b4+ 7. ♗c3 zur Greco-Variante der Italienischen Partie übergehen.

Aufgabe 8:

Hier haben wir die 4... ♖b4+ – Variante am Brett. Auch jetzt antwortet Weiß auf den Läuferzug mit dem c-Bauern 5.c3 und nach dem Schlagen 5...dxc3 haben wir die Stellung von Aufgabe 8 erreicht.

Was soll Weiß ziehen?



In dieser Stellung bringt Weiß am Besten seinen König aus der Schusslinie. Außerdem kann der Turm schon bald in der Mitte gute Dienste leisten. Hier eine mögliche Fortsetzung: 6. 0-0 cxb2 7. ♖xb2 ♗f6 8. ♗g5 0-0 9.e5 d5 9... ♗e8 10. ♗h5+- 10.exf6 dxc4 11. ♗h5 h6 12.fxg7 ♗xg5 13.gxf8 ♗+ ♖xf8 14. ♗xg5+ hxg5=

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir die Regel vom Quadrat und die Schlüsselfelder wiederholen. Alle Teilnehmer sollten sich die Lektionen zu den Bauernendspielen noch einmal ansehen, damit sie die kniffligen Aufgaben gut bewältigen können.

