



LEKTION 17

ERÖFFNUNGS-
FALLEN 1Inhalt*Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Ausblick**Aufgaben**Lösungen**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Jede Eröffnung hat ihre ganz speziellen Tricks und Fallen. Nachdem wir uns in der letzten Lektion mit den wichtigsten Eröffnungen nach 1.e4 beschäftigt haben, stehen nun die Eröffnungsfallen auf dem Programm.

Bevor wir jedoch mit den Aufgaben anfangen, sollten Sie zunächst noch einmal die verschiedenen Eröffnungen wiederholen.

Lassen Sie sich jeweils von einem Teilnehmer am Demobrett die folgenden Eröffnungen vorführen:

- **Französisch**
- **Caro-Kann**
- **Sizilianisch**
- **Königsgambit**
- **Russisch**
- **Spanisch**
- **Schottisch**
- **Italienisch**

Dies ist eine gute Möglichkeit, die wichtigsten Pläne zurück ins Gedächtnis zu rufen:

Französisch und Caro-Kann:

Vorbereitung des Bauernvorstoßes nach d5, Schwarz möchte mit einem Bauern und nicht mit der Dame (siehe Skandinavisch) zurücknehmen

Sizilianisch:

Kampf um das Zentrumsfeld d4, Tausch c-Bauer gegen d-Bauer (Zentralbauer!)

Königsgambit:

Angriff auf den e-Bauern, falls dieser nimmt: Aufbau eines Optimalzentrums (im Laufe der Partie folgt d4)

Russisch:

Wie Du mir, so ich Dir! Direkter Gegenangriff auf den e-Bauern

Spanisch:

Der Verteidiger (Springer c6) des e-Bauern wird angegriffen, Druck im Zentrum

Schottisch:

Aggressives Spiel im Zentrum, schnelle Entwicklung der Figuren, viele taktische Tricks

Italienisch:

Taktische Tricks auf f7, Aufbau eines Optimalzentrums mittels c3 und d4



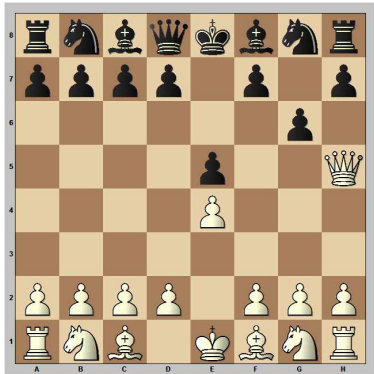


Aufgaben

Aufgabe 1:

1.e4 e5 2.♖h5 g6?

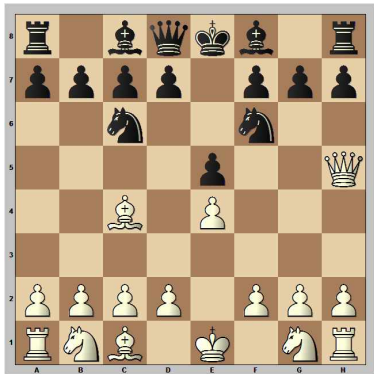
Weiß zieht



Aufgabe 2:

1.e4 e5 2.♖h5 ♘c6 3.♙c4 ♘f6??

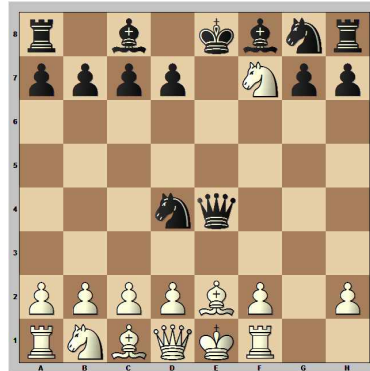
Weiß zieht



Aufgabe 3:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘d4
4.♘xe5 ♖g5 5.♘xf7 ♖xg2
6.♟f1 ♖xe4+ 7.♙e2

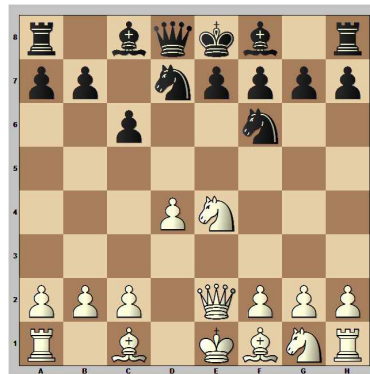
Schwarz zieht



Aufgabe 4:

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4
4.♘xe4 ♘d7 5.♖e2 ♘gf6??

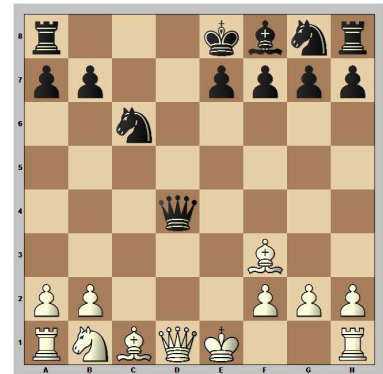
Weiß zieht



Aufgabe 5:

1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 ♖xd5
4.d4 cxd4 5.cxd4 ♘c6 6.♘f3
♙g4 7.♙e2 ♙xf3 8.♙xf3
♖xd4?

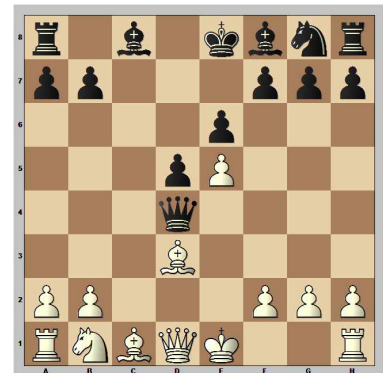
Weiß zieht



Aufgabe 6:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3
♘c6 5.♘f3 ♖b6 6.♙d3 cxd4
7.cxd4 ♘xd4? 8.♘xd4 ♖xd4?

Weiß zieht



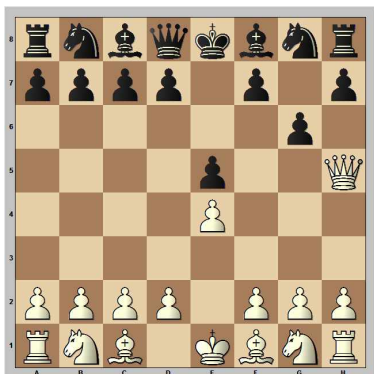


Lösungen

Aufgabe 1:

Das häufigste Matt bei Jugendturnieren ist das Schäfermatt. Dame und Läufer versuchen in vier Zügen den schwarzen König zu erwischen. Am Giftigsten ist dabei der frühe Damenzug (noch vor dem Läufer!), denn hier bieten sich Schwarz zwei verlockende Züge, die aber beide schlecht sind. **1.e4 e5 2.♖h5** Alle Jugendlichen lernen von Ihren Schachtrainern, dass man die Dame nicht so früh ins Spiel bringen soll, weil sie von anderen Figuren angegriffen wird und dann schon wieder ziehen muss. Wer also beim Jugendtraining gut aufgepasst hat, überlegt nun an einem Zug, der die Dame angreift. Es ist erstaunlich wie oft dabei die Wahl auf den g-Bauern fällt. Probiert es einfach mal aus, ihr werdet überrascht sein! **2..g6?** Ein fataler Fehler!

Weiß zieht



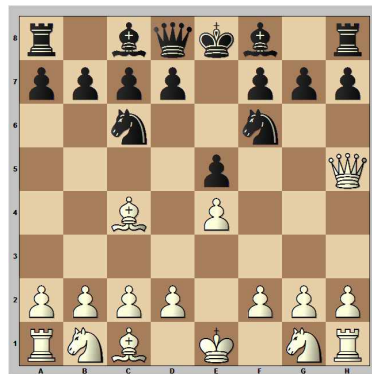
Nun ist der Turm weg! **3.♞xe5+ ♞e7 4.♞xh8 ♞xe4+ 5.♙e2+-** Und auch der zweite Angriffszug auf die Dame ist

schlecht, verliert allerdings nur einen Bauern! **2...♗f6 3.♞xe5+ ♙e7 4.♗c3±**

Aufgabe 2:

1.e4 e5 2.♞h5 ♗c6 Dies ist immer noch die beste Möglichkeit, den e-Bauern zu verteidigen. Schwarz entwickelt eine Figur und kontrolliert die Zentrumsfelder d4 und e5. Nun verstärkt Weiß den Druck auf f7. **3.♙c4 ♗f6??** Schwarz hat nicht aufgepasst und das Schicksal nimmt seinen Lauf...

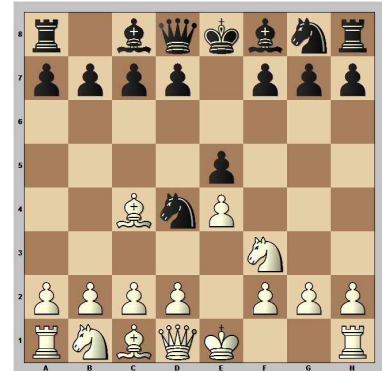
Weiß zieht



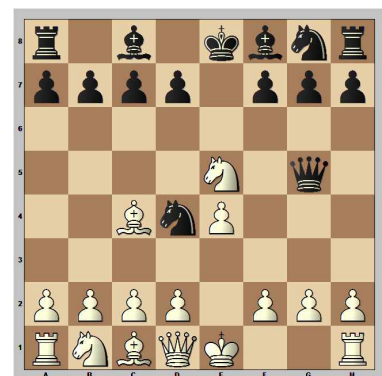
4.♞xf7# Und das berühmte Schäfermatt steht auf dem Brett! Besser war übrigens **3..g6 4.♞f3 ♗f6=** Die Stellung ist ausgeglichen.

Aufgabe 3:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♙c4 ♗d4



Ein ungewöhnlicher Zug! Schwarz zieht eine Figur zum zweiten Mal und vernachlässigt die Deckung des e-Bauern. Weiß könnte nun den Springer abtauschen und eine aufgrund der Bauernstruktur (Doppelbauer) leicht bessere Stellung erreichen, aber warum abtauschen, wenn man einen Bauern gewinnen kann? **4.♗xe5** Weiß hat angebissen und träumt bereits von einem Doppalangriff (**♗xf7**) auf Dame und Turm. **4..♞g5**



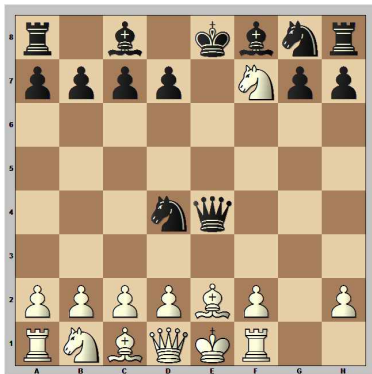
Was soll das? Ist es nicht egal, wo die schwarze Dame steht? Der Doppelangriff funktioniert doch immer noch!





5. ♖xf7 Und nun ist Weiß in der Falle! 5... ♜xg2 Der schwarze Turm kann nicht weglaufen, der Springer ist vom Läufer gedeckt, also kann sich Weiß in aller Ruhe um den angegriffenen Turm kümmern. 6. ♜f1 ♜xe4+ Was für ein unangenehmes Schach! Weiß muss etwas dazwischen ziehen und will er nicht die Dame verlieren, sollte er sich für den Läufer entscheiden. 7. ♗e2

Schwarz zieht



Der Läufer ist gefesselt, das Feld f3 damit nicht verteidigt und schon wird Weiß matt! 7... ♗f3# Das hübsche an der Falle 3... ♗d4 ist, dass alle weißen Züge sehr logisch aussehen. Weiß gewinnt einen Bauern, sieht eine wunderschöne Gabel auf Dame und Turm und ist plötzlich in einem tödlichen Mattnetz!

Aufgabe 4:

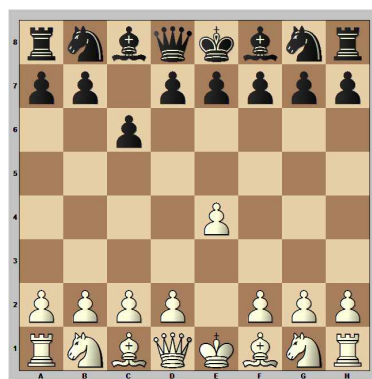
1. e4 c6

Frage:

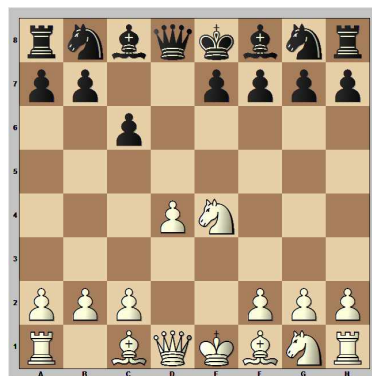
Um welche Eröffnung handelt es sich?

Antwort:

Caro-Kann



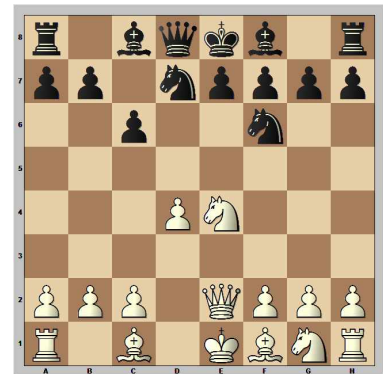
2. d4 d5 3. ♗c3 dxe4 4. ♗xe4



Schwarz möchte seinen Springer nach f6 spielen, aber nach dem Abtausch keinen Doppelbauern erhalten. Daher bereitet er diesen Zug vor. 4... ♗d7 Nun kann der Springer zurückschlagen! 5. ♜e2 Ein ungewöhnlicher Zug! Weiß entwickelt sehr früh seine Dame und versperrt seinem Läufer den Weg! Das

riecht nach einer Falle! 5... ♗gf6?? Schwarz spielt weiter nach Plan, ohne zu beachten, was sein Gegenüber plant – ein fataler Fehler!

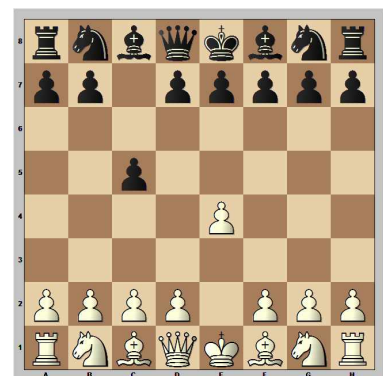
Weiß zieht



6. ♗d6# und Schwarz ist matt!

Aufgabe 5:

1. e4 c5



Frage:

Um welche Eröffnung handelt es sich?

Antwort:

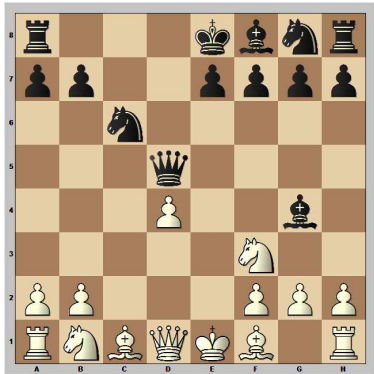
Sizilianisch

2. c3 Weiß möchte ein Optimalzentrum aufbauen und be-



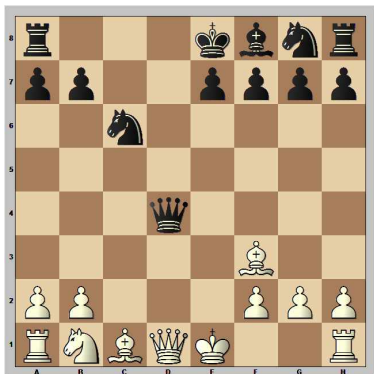


reitet dies vor. Der Kampf um das Feld d4 beginnt... **2..d5**
3.exd5 ♖xd5 4.d4 cxd4
5.cxd4 ♜c6 6.♞f3 ♙g4



Der Verteidiger wird an die Dame gefesselt. **7.♙e2** Weiß entfesselt den Springer. Aber was ist das? Kann Schwarz nicht einfach den Verteidiger abtauschen und anschließend den d-Bauern gewinnen?
7..♙xf3 8.♙xf3 ♖xd4?

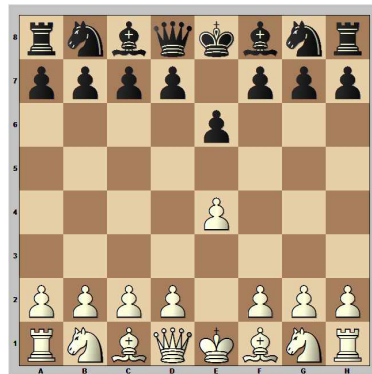
Weiß zieht



9.♙xc6+ Nun verliert die schwarze Dame ihren einzigen Verteidiger. Das Spiel ist aus!

Aufgabe 6:

1.e4 e6



Frage:

Um welche Eröffnung handelt es sich?

Antwort:

Französisch

2.d4 d5 3.e5 Die ist die Vorstoßvariante. Weiß hat mehr Raum am Königsflügel und versucht dies auszunutzen. Schwarz verstärkt seinen Druck gegen den Bauern d4.
3..c5 4.c3 ♜c6 5.♞f3 ♖b6 6.♙d3



Was soll das? Der Läufer wird entwickelt, blockiert allerdings die Dame. Nun ist der d-Bauer

dreimal angegriffen und nur zweimal verteidigt! **6..cxd4**
7.cxd4 ♞xd4? Schwarz ist in die Falle getappt!
8.♞xd4 ♖xd4?

Weiß zieht



Beide Damen stehen sich nun in der d-Linie gegenüber. Nur der Läufer stört noch und dieser macht sich mit einem Schachgebot vom Acker!
9.♙b5+ Eine sehenswerte Abzugschachkombination!

Ausblick

Haben Sie Gefallen an den Eröffnungsfallen gefunden? Dann können Sie sich schon auf die nächste Lektion freuen, in der wir weitere Tricks kennen lernen werden.

