



LEKTION 18

ERÖFFNUNGS-
FALLEN 2

Inhalt

Anleitung für den Trainer /
Lehrer

Ausblick

Aufgaben

Lösungen

Anleitung für den Trainer /
Lehrer

Na, sind Sie in der letzten Lektion auf den Geschmack gekommen? Es macht einfach Spaß, wenn man dem Gegner eine Falle stellt und dieser dann auch noch voll hineintappt!

Beginnen wir die heutige Lektion mit folgender Partie:

1.f4 Die Bird-Eröffnung steht auf dem Brett. Weiß kämpft um das Zentrumsfeld e5. Hier kann Schwarz ein sehr trickreiches Gambit spielen. Er opfert einen Bauern für Entwicklungsvorteil. **1..e5 2.fxe5 d6 3.exd6 ♗xd6**



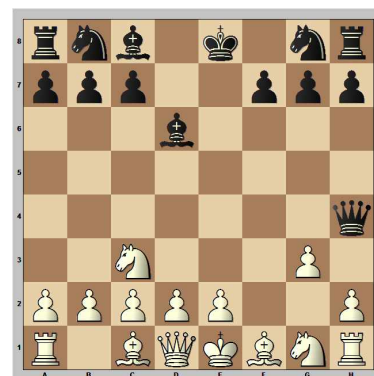
Was hat Schwarz nun erreicht? Er hat eine Figur mehr entwickelt und dafür einen Bauern weniger. Aber gerade dieser Läufer darf nicht unterschätzt werden... **4.♗c3?** Weiß macht einen auf den ersten Blick guten Entwicklungszug. Er bringt eine Figur ins Spiel und kämpft um die Zentrumsfelder e4 und d5.

Frage:

Was hat Weiß übersehen?

Antwort:

Die Partie nimmt nun ein schnelles spektakuläres Ende. Eine geschwächte Diagonale e1-h4 kann manchmal tödlich sein. Der f-Bauer kann nicht mehr helfen, da er schon gezogen hat und auch die beiden verbleibenden Bauern (g2 und h2) können gegen den Angriff von Dame und Läufer nichts mehr ausrichten. Weiß wird matt! **4...♖h4+ 5.g3**



5...♖xg3+! 6.hxg3 ♗xg3#

Und diese Angriffsmöglichkeit ist allemal einen Bauern wert!



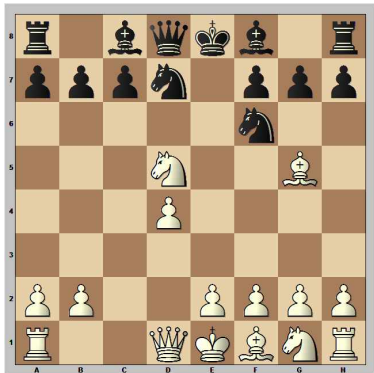


Aufgaben

Aufgabe 1:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6
4.♙g5 ♗bd7 5.cxd5 exd5
6.♗xd5?

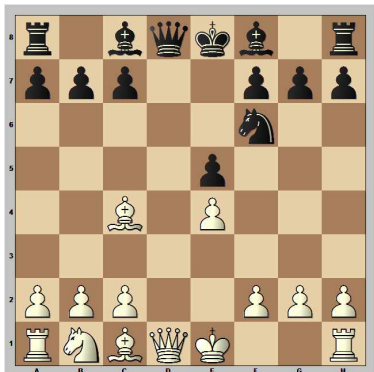
Schwarz zieht



Aufgabe 2:

1.e4 e5 2.♗f3 d6 3.♙c4 ♗d7
4.d4 ♗gf6? 5.dxe5 ♗xe5
6.♗xe5 dxe5

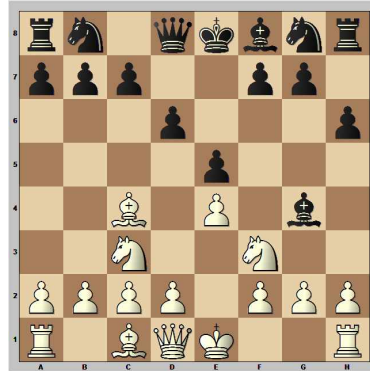
Weiß zieht



Aufgabe 3:

1.e4 e5 2.♗f3 d6 3.♙c4 ♙g4
4.♗c3 h6?

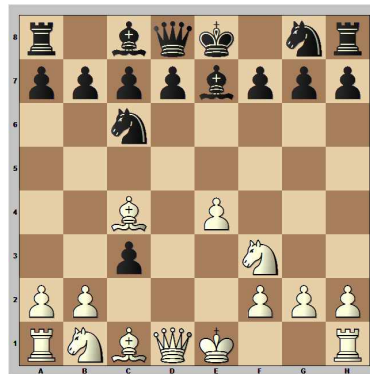
Weiß zieht



Aufgabe 4:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♙e7 5.c3 dxc3

Weiß zieht



Aufgabe 5:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♙c5 5.c3 dxc3?

Weiß zieht



Aufgabe 6:

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♗f6 5.0-0 ♗xe4 6.♙e1
d5 7.♙xd5 ♗xd5 8.♗c3 ♗a5
9.♗xe4 ♙g4?

Weiß zieht

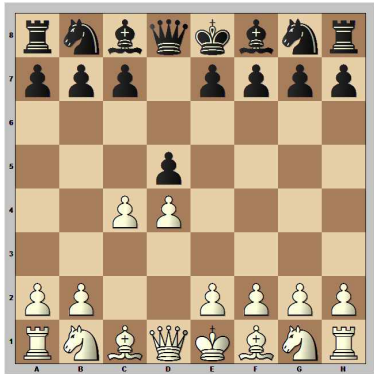




Lösungen

Aufgabe 1:

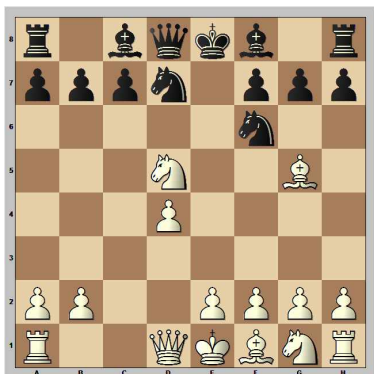
1.d4 d5 2.c4



Damengambit

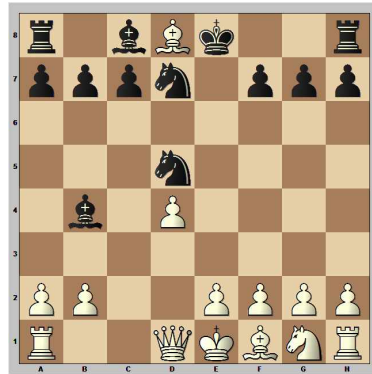
Diese Eröffnung nennt man **Damengambit**. Ähnlich wie beim Königsgambit möchte Weiß gerne seinen c-Bauern opfern, um später ein Optimalzentrum (d4-e4) aufzubauen. 2...e6 3.♖c3 ♗f6 4.♘g5 ♗bd7 5.cxd5 exd5 6.♗xd5?

Schwarz zieht

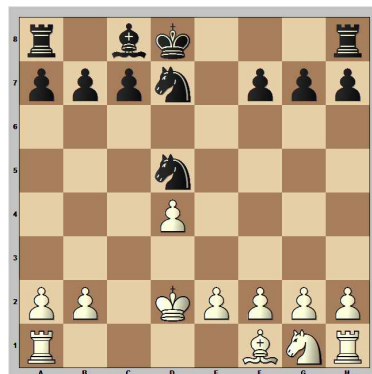


Weiß dachte, er könnte hier einen Bauern gewinnen, aber leider hat er die Variante nicht weit genug berechnet und sich nur auf die Fesselung des Springers verlassen. Dieser schlägt aber einfach zu und

gibt die Dame vorübergehend preis. 6..♗xd5 7.♘xd8 ♖b4+



So ein Ärger! Weiß muss seine Dame zurückgeben! 8.♞d2 ♗xd2+ 9.♗xd2 ♗xd8--+



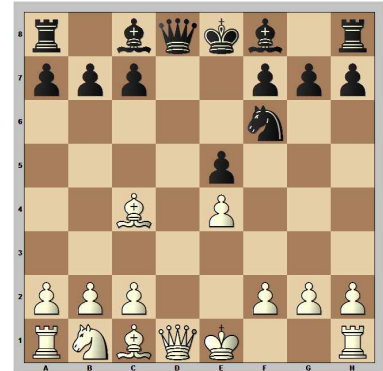
Und wenn man nun zählt, wird man schnell feststellen: Schwarz hat einen Springer mehr! Also: Immer aufpassen, ob gefesselte Figuren nicht vielleicht doch ziehen können!

Aufgabe 2:

1.e4 e5 2.♗f3 d6 Schwarz wählt die Philidor-Verteidigung. Nun ist der e-Bauer gedeckt. Nachteil: der Läufer f8 ist ein wenig eingemauert. 3.♘c4 ♗d7 4.d4 ♗gf6? Dieser Zug ist etwas ungenau, warum

sehen wir gleich. 5.dxe5 ♗xe5 6.♗xe5 dxe5

Weiß zieht



Der König hat zwei Aufgaben: er muss die Dame und den Bauern f7 decken. Damit ist er überlastet! 7.♗xf7+ ♗xf7 Jetzt haben wahrscheinlich alle damit gerechnet, dass der König nach e7 ziehen muss, schließlich möchte Schwarz ja nicht eine ganze Dame verlieren.

Frage:

Wie gewinnt Schwarz seine Dame zurück?

Antwort:

Durch ein Abzugschach wird die Dame zurückerobert. Doch wenn Weiß nun genau weiterspielt, bleibt ihm am Ende ein Mehrbauer! 8.♞xd8 ♖b4+ 9.♞d2 ♗xd2+ 10.♗xd2± und der angegriffene e-Bauer ist wieder sicher!

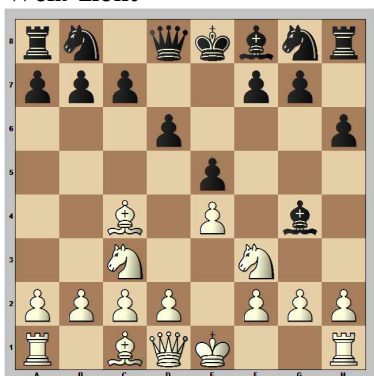




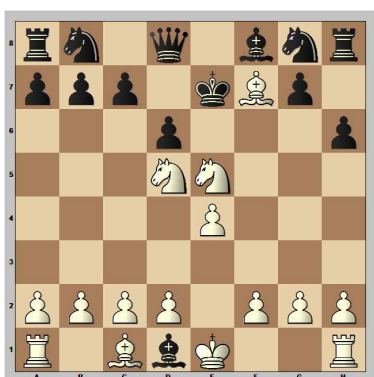
Aufgabe 3:

Und noch einmal die Philidor-Verteidigung. **1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♙c4 ♗g4 4.♘c3** Weiß bereitet ein unglaubliches Matt mit zwei Springern und einem Läufer vor. Macht Schwarz nun einen Zug, der dieses Matt nicht verhindert schnappt die Falle zu! **4...h6?**

Weiß zieht



5.♘xe5 Und wieder hat sich Schwarz auf die Fesselung des weißen Springers verlassen! Dieser zieht aber trotzdem... **5...♙xd1** Schwarz freut sich über den Gewinn der weißen Dame. Leider ist seine Freude nur von kurzer Dauer! **6.♙xf7+ ♖e7 7.♘d5#**



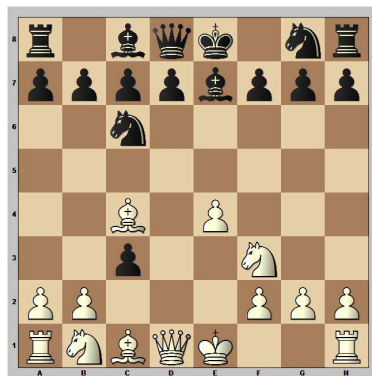
Dieses Mattmotiv sollte man sich merken!

Und nun noch drei Eröffnungsfällen aus dem Schottischen Gambit!

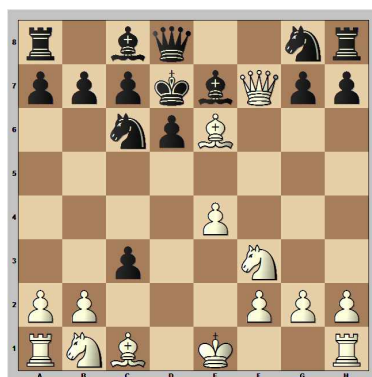
Aufgabe 4:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♙e7 5.c3 dxc3

Weiß zieht

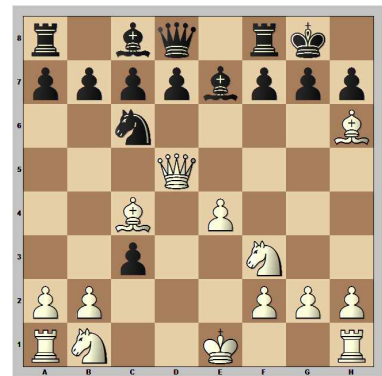


6.♙d5 Weiß spielt auf Schäfermatt. Ich habe diese Variante schon vielen Jugendlichen beigebracht und so manches Mal hat Schwarz in dieser Position aufgegeben, weil er kein Mittel mehr gegen das drohende Matt gefunden hat. Die Idee, sich ein Luftloch zu machen scheitert **6...d6 7.♙xf7+ ♖d7 8.♙e6#**



Es gibt aber noch einen Weg, aber dieser muss erstmal ge-

funden werden! **6...♘h6** Natürlich kann dieser Springer einfach geschlagen werden. **7.♙xh6** Nimmt Schwarz nun zurück, folgt wieder ein Matt auf f7. Aber der schwarze hatte einen anderen Zug im Hinterkopf! **7...0-0**



Nun ist f7 ausreichend verteidigt und der Läufer auf h6 hängt. Außerdem droht der c-Bauer auf b2 zu nehmen, was den Turm verlieren würde. In dieser Stellung gibt es verschiedene Möglichkeiten. **8.♙xg7** reißt die Rochadestellung auf. **8...♖xg7 9.♘xc3±** Weiß hat gute Chancen im Königsangriff siegreich zu sein.

Oder **8.♙c1** bringt den Läufer aus der Gefahrenzone und deckt b2. **8...♘b4** Der Springer nimmt die Dame und das Feld c2 ins Visier! **9.♙d1** Beseitigt alle schwarzen Drohungen! **9...c2** Schwarz gewinnt die geopfert Figur zurück! **10.♙d2 cxb1♙ 11.♙xb1♗**

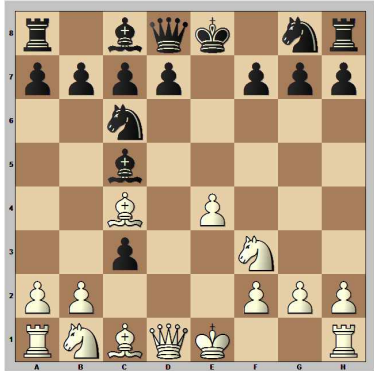




Aufgabe 5:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♙c5 5.c3 dxc3?

Weiß zieht

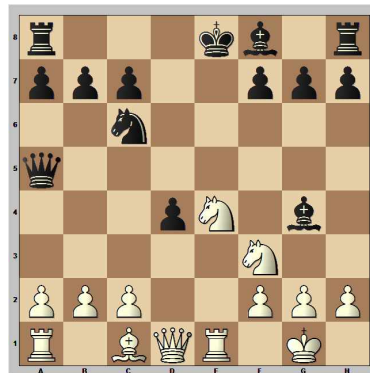


Dies war ein Fehler! Besser ist mit **5..♘f6 6.cxd4 ♙b4+=** in die Italienische Partie überzugehen. Aber nun kann Weiß die schwarze Rochade verhindern! **6.♙xf7+ ♔xf7** Weiß opfert einen Läufer und holt ihn sich nun zurück. Man spricht von einem **Scheinopfer**. **7.♚d5+ ♔e8 8.♚xc5** Schwarz hat zwar noch Material mehr, wird aber Schwierigkeiten bekommen, ein sicheres Plätzchen für seinen König zu finden.

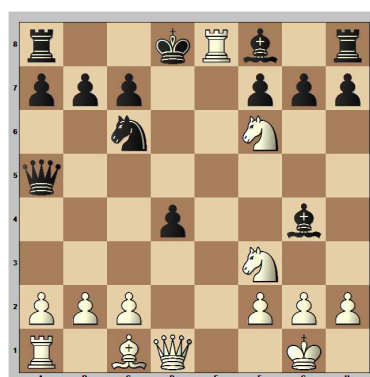
Aufgabe 6:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♘f6 5.0-0 ♘xe4 6.♞e1
d5 7.♙xd5 ♚xd5 8.♘c3 ♚a5
9.♘xe4 Weiß baut einen gefährlichen Angriff auf. Dabei nutzt er geschickt die offene e-Linie. **9...♙g4?**

Weiß zieht



Dieser Zug sieht auf den ersten Blick nicht schlecht aus, schließlich fesselt er den Springer an die Dame. Aber Schwarz hat etwas Wichtiges übersehen: es droht ein tödliches Abzugschach in der e-Linie! **10.♘f6+ ♔d8 11.♞e8#**



Da kommt Freude auf! Seinen Gegner mit so einem Zug mattzusetzen, macht einfach Spaß!

Ausblick

In Lektion 20 erwartet uns ein Zwischentest, in dem die Themen der Lektionen 1-19 überprüft werden. Als kleine Vorbereitung gibt es in der nächsten Lektion ein Quiz, in dem alle Inhalte noch einmal aufgefrischt werden.

