



LEKTION 27

SCHOTTISCHES GAMBIT: 4...♘b4+ (1)

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Aufgaben

Lösungen

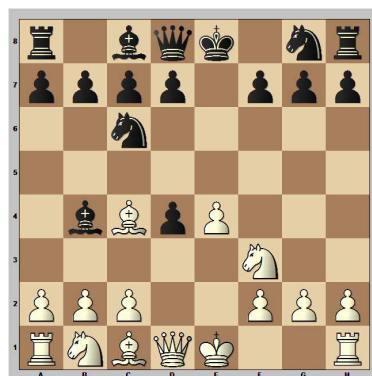
Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Nach den Zügen 1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♙c4 erreichen wir das Schottische Gambit.

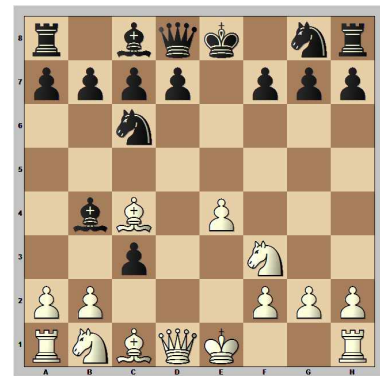


Weiß ist bereit, einen Bauern zu geben. Dafür hat er bereits Läufer und Springer im Spiel. Außerdem kann er rochieren. Die Varianten 4...♙c5, 4...♘f6 und 4...♙e7 haben wir bereits in früheren Lektionen kennen gelernt. Heute wollen wir uns mit der Variante 4...♘b4+ beschäftigen.



Schwarz entwickelt eine Figur mit Tempo. Wie soll Weiß nun reagieren? Auf alle Läuferzüge hat Weiß eine Antwort: Der c-Bauer macht einen Schritt nach

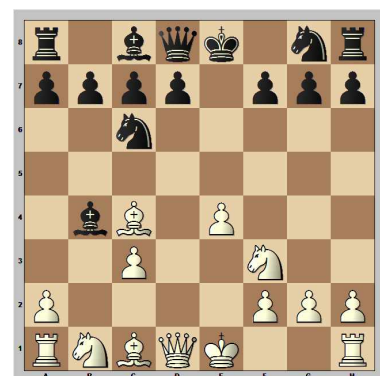
vorne 5.c3. So wird auch in dieser Stellung zunächst mal das Schach abgewehrt. Nach 5...dxc3 habe ich die kurze Rochade empfohlen.



Nach eingehender Analyse bin ich jedoch zu der Überzeugung gekommen, dass hier ein anderer Zug noch stärker ist! Es gibt zwei Fragen, die einem helfen, gute von schlechten Eröffnungszügen zu unterscheiden:

1. Tut der Zug etwas für das Zentrum?
2. Greift die Figur gegnerische Figuren an?

Der gesuchte Zug 6.bxc3 erfüllt beide Kriterien. Es ist also ein guter Zug!



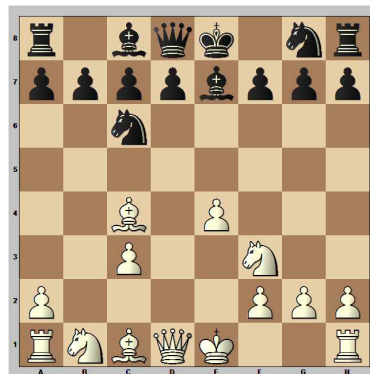


Dieser Bauer kontrolliert das Zentrumsfeld d4 und greift den Läufer an. Früher habe ich diese Variante verworfen, weil Weiß eine schlechte Bauernstruktur erhält. Der a-Bauer und der c-Bauer sind vereinzelt und können schwach werden. Allerdings erhält Weiß viele Angriffsmöglichkeiten. Vergleich mal den Läufer c1 und c8! Während der weiße Läufer über a3 oder g5 ins Spielgeschehen eingreifen kann, befindet sich sein schwarzer Kollege noch im Tiefschlaf. Außerdem kann die weiße Dame über b3, a4 oder d5 ins Spiel kommen. Nicht zu vergessen: Schwarz kann seine Entwicklung im nächsten Zug nicht voranbringen. Zunächst muss er für den angegriffenen Läufer ein sicheres Plätzchen finden. Aber wo soll er hin? Drei Felder bieten sich an, aber nur eins ist gut! Nach **6...♗c5** kommt Weiß sofort in Vorteil.

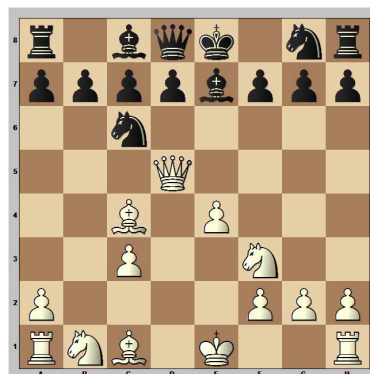


8..♖f8 9.♗xc5+

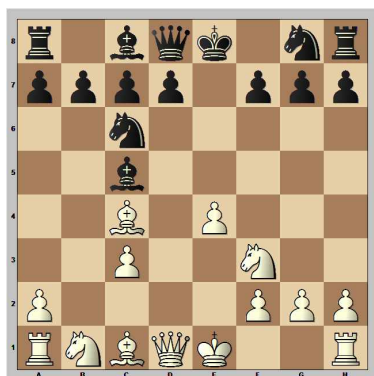
Und der Läuferzug nach e7 ist noch schlimmer **6...♗e7!**



Nach **7.♗d5+-** kommt Schwarz in große Schwierigkeiten.



Wie soll er das Matt auf f7 noch abwehren?



Durch das Scheinopfer **7.♗xf7+ ♖xf7** verliert Schwarz das Recht zur Rochade. Anschließend kassiert Weiß den ungedeckten Läufer auf c5 ein **8.♗d5+**

Der beste Zug für den Läufer ist also **6...♗a5**.

In der Eröffnung soll man drei Dinge tun:

1. einen Bauern ins Zentrum stellen.
2. Leichtfiguren (Springer und Läufer) entwickeln.
3. den König in Sicherheit bringen.

Nun ist es also an der Zeit, unseren König in Sicherheit zu bringen **7.0-0**. Und auch dieser Zug ist nicht ohne Gift! Denn wir machen Schwarz etwas vor, was er auch gerne ziehen möchte. Weiß hat gerade kurz rochiert. Das mache ich jetzt auch! Es stört also nur noch der Springer auf g8. Wenn ich diesen entwickle, kann ich danach auch rochieren. So oder so ähnlich könnte euer Gegner denken und schon sitzt er in der Falle, denn beide Springerzüge sind schlecht! Nach **7...♗f6** kommt die *Bodycheck-Variante*.

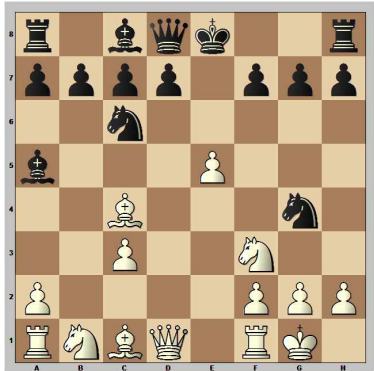


Im Eishockey ist es erlaubt, den Gegner ein bisschen zu

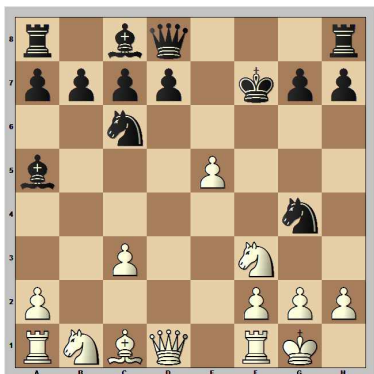




schubsen, und auch hier wird der Springer angerempelt **8.e5** **♘g4**.



Wenn sich ein ungedeckter Springer auf g4 niederlässt läuft der weißen Dame bereits das Wasser im Mund zusammen! Siehst Du, wie die Dame den Springer verspeisen kann? Zunächst kommt wieder unser Scheinopfer auf f7 und schwups ist die Rochade weg **9.♙xf7+** **♔xf7**. Anschließend machen wir den Weg für die Dame durch ein kleines Zwischenschach frei.



**10.♘g5+** **♕e8** Nun ist alles klar! Die Dame kann sich den Springer schmecken lassen. Guten Appetit! **11.♖xg4** Okay, das Feld f6 scheint nicht so gut

für den Springer zu sein. Wie sieht es also mit **7...♘ge7** aus?

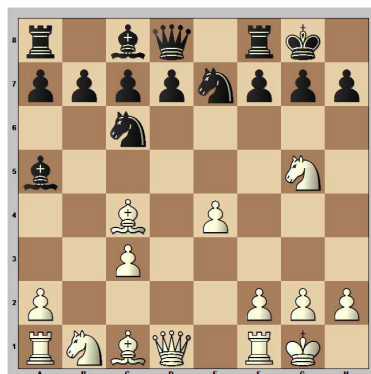


Auf diesen etwas vorsichtigeren Springerzug startet Weiß einen Angriff auf das Feld f7 **8.♘g5!**

**Merke:**

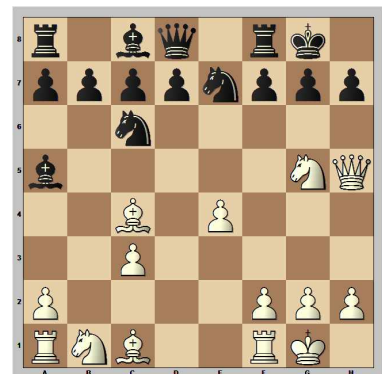
**Das wichtigste Feld, wenn Schwarz noch nicht kurz rochiert hat, ist das Feld f7!**

Wir haben bereits zwei Scheinopfer auf f7 kennen gelernt und auch in dieser Variante dreht sich alles um dieses Feld! Schwarz spielt weiter nach Plan und rochiert **8..0-0**. Was nun?

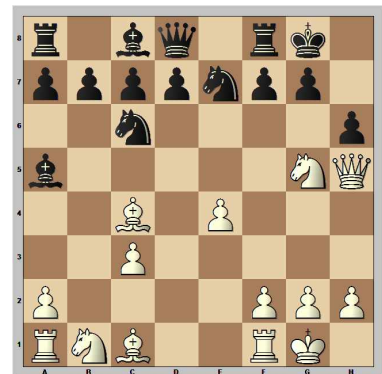


Schwarz hat es geschafft! Er hat rochiert. Nach der Rochade ist der Bauer f7 durch Turm

und König gleich zweimal gedeckt. Allerdings ist f7 trotzdem schwach, weil Weiß dieses Feld auch zweimal angreift. Außerdem ist der Bauer h7 einmal angegriffen und nur einmal verteidigt. Hat man diese zwei Schwächen erstmal erkannt, ist der Doppelangriff schnell gefunden **9.♖h5!**



Weiß droht ein Matt auf h7! Das muss abgewehrt werden. Daher zieht **9..h6**.



Wie kommt Weiß nun weiter? Mal wieder ist das Feld f7 der Schlüssel zum Erfolg! Nach **10.♘xf7** bereitet Weiß ein Abzugschach in der Diagonalen c4-g8 vor. Zieht die angegriffene Dame **10..♖e8**, wird Schwarz bereits matt! **Fortsetzung folgt...**





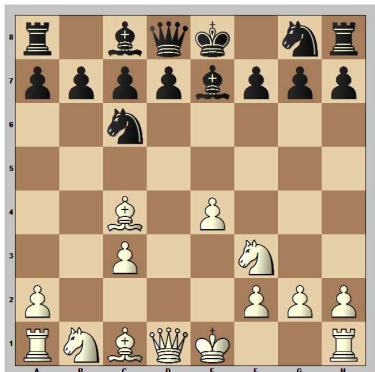
## Aufgaben

**Weiß am Zug!**  
Finde den besten Zug!

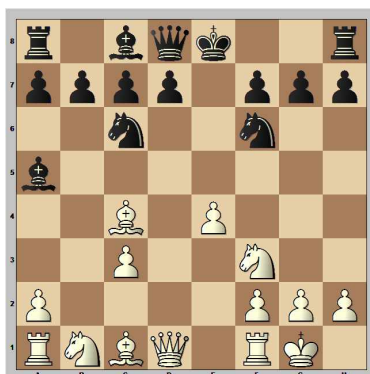
### Aufgabe 1:



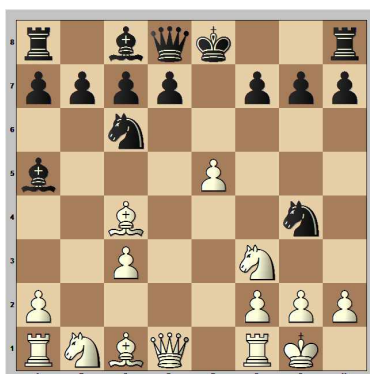
### Aufgabe 2:



### Aufgabe 3:



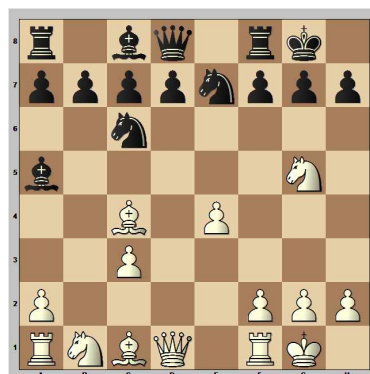
### Aufgabe 4:



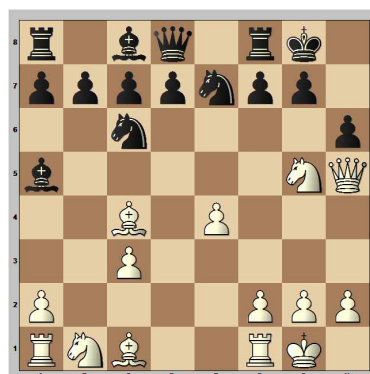
### Aufgabe 5:



### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:





## Lösungen

In den Lösungen werden nur die Züge angegeben. Alle weiteren Erläuterungen finden Sie im Text.

### Aufgabe 1:



7. ♖xf7+ ♔xf7 8. ♖d5+ ♔f8  
9. ♖xc5+

### Aufgabe 2:



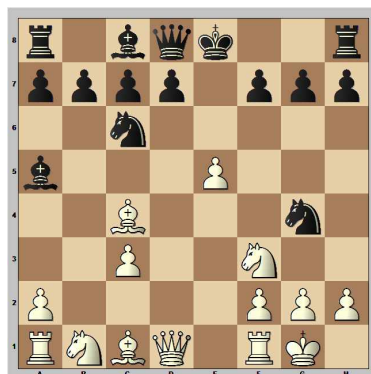
7. ♖d5+-

### Aufgabe 3:



8. e5

### Aufgabe 4:



9. ♖xf7+ ♔xf7 10. ♘g5+ ♔e8  
11. ♖xg4

### Aufgabe 5:



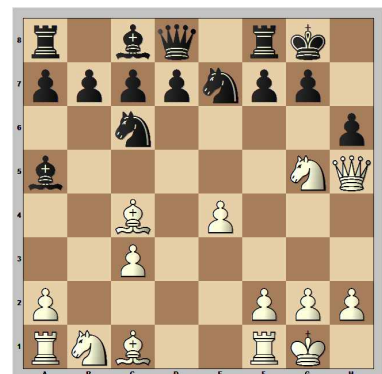
8. ♘g5

### Aufgabe 6:



9. ♖h5

### Aufgabe 7:



10. ♘xf7

### Ausblick

In der nächsten Lektion folgt Schottisches Gambit Teil 2.

