



LEKTION 28

SCHOTTISCHES
GAMBIT: 4...♘b4+ (2)

Inhalt

Anleitung für den Trainer /
Lehrer

Aufgaben

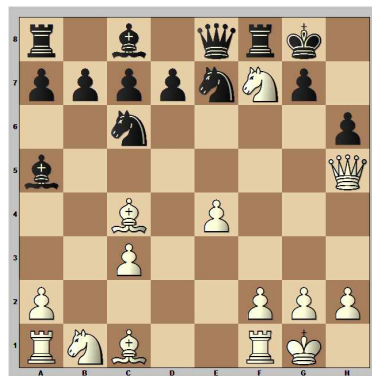
Lösungen

Ausblick

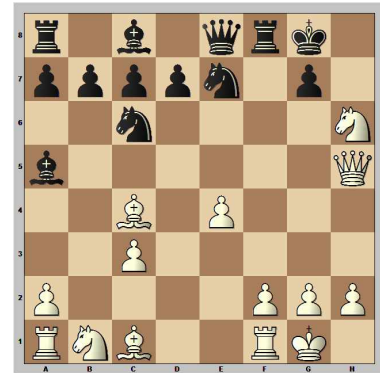
Anleitung für den Trainer /
Lehrer

Das Schottische Gambit ist eine hervorragende Eröffnung für Einsteiger. Die Varianten sind leicht zu verstehen und zu lernen. Außerdem bieten sie eine Vielzahl taktischer Möglichkeiten. Wenn der Gegner einen Moment unachtsam spielt, können wir schon in Vorteil kommen. Geben Sie den verschiedenen Untervarianten ruhig eigene Namen. Namen wie Bodycheck-Variante und Massenschlägerei-Variante helfen den Kindern die einzelnen Züge besser abzuspeichern. Natürlich müssen sie die Varianten mehrmals wiederholen, bis ihre Teilnehmer sie mehr und mehr beherrschen.

In der letzten Lektion waren wir in dieser Stellung stehen geblieben:

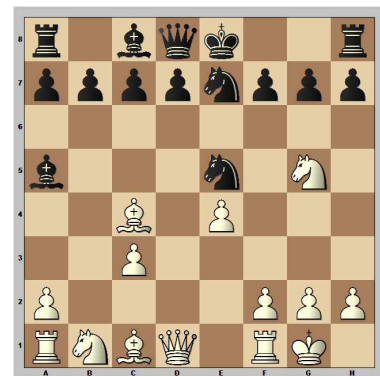


Sie entsteht nach den Zügen
1.e4 e5 2.d3 c6 3.d4 exd4
4.c4 ♘b4+ 5.c3 dxc3 6.bxc3
♙a5 7.0-0 ♜g7 8.g5 0-0
9.♞h5 h6 10.♜xf7 ♞e8. Weiß
kann in drei Zügen mattsetzen!
Wie?



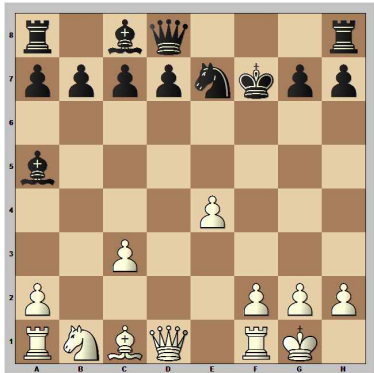
11.♜xh6+ Doppelschach!
10..♙h7 12.♜f7+ Abzugschach!
12..♙g8 13.♞h8#

Die Rochade bringt also hier den schwarzen König nicht in Sicherheit, sondern lässt ihn ins offene Messer laufen. Was ist aber, wenn Schwarz auf die Rochade verzichtet und stattdessen das Feld f7 deckt? Nach 8...♜e5 kommt es zu einer Massenschlägerei auf f7!



9.♜xf7 ♜xf7 10.♙xf7+ ♙xf7



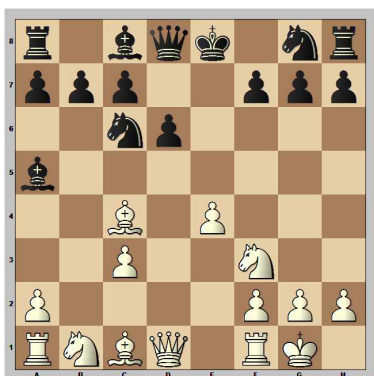


Schwarz kann nicht mehr rochieren, aber Weiß hat einen Läufer weniger. Hat es das gebracht? Ja klar, denn Weiß holt sich nun das geopfert Material zurück! **11. ♖h5+ g6 12. ♗xa5**

Merke:

Sobald der Springer von c6 zieht, ist der Läufer auf a5 ohne Deckung!

Schwarz ist gut beraten, wenn er erstmal die Rochade auf Eis legt und den Bodycheck e5 verhindert. Der beste Zug in der Stellung ist **7... d6**.



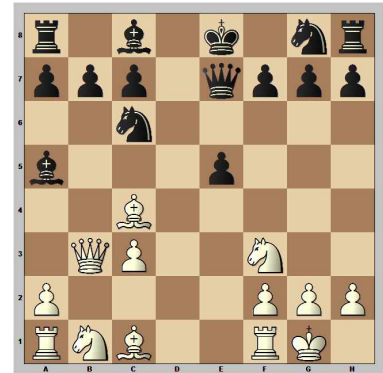
Dies verhindert das Anrempeln des Springers auf f6 und befreit den Läufer c8. Aber nun gibt Weiß weiter Gas! Durch **8. ♗b3**

wird der Druck auf das wichtigste Feld in der Eröffnung, wenn Schwarz noch nicht rochiert hat, erhöht. Schwarz deckt mit der Dame **8.. ♗e7**. Der schwarze König ist noch in der Mitte. Dame und König befinden sich beide in der e-Linie. Das riecht nach Ärger! Weiß öffnet möglichst schnell die e-Linie, um das Angriffspotential der Stellung optimal auszunutzen **9.e5**. Schwarz würde gerne diesen Bauern vom Brett befördern, aber wie?

Schlägt er mit den Springer **9... ♘xe5**, ist der Läufer a5 ohne Deckung.



Dies kann Weiß ausnutzen. **10. ♘xe5 dxe5 11. ♗b5+ c6 12. ♗xa5** Schwarz sollte also mit dem Bauern auf e5 zugreifen **9.. dxe5**.

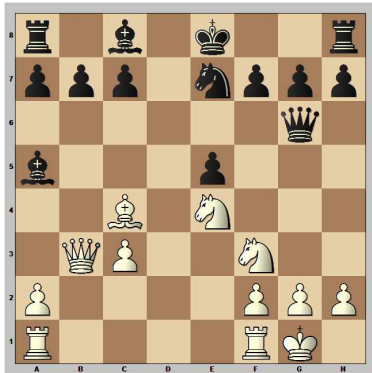


Nun bringen wir den Läufer c1 ins Spiel. Aber wo steht er am Besten? Nach **10. ♘a3** wird nicht nur die Dame vertrieben, die Kontrolle des Feldes f8 erschwert auch die kurze Rochade **10.. ♗f6!** Welche Leichtfigur spielt noch nicht mit? Wie könnte man sie ins Spiel bringen? Der Springer b1 kommt über d2 nach e4. Hier besetzt er ein wichtiges Feld im Zentrum und spielt optimal mit. **11. ♘bd2 ♘ge7 12. ♘e4 ♗g6**

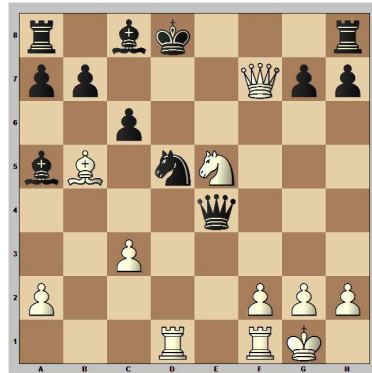


Die Dame greift den Springer an. Aber nun bläst Weiß zum Schlussangriff! Zunächst wird einmal auf e7 getauscht **13. ♘xe7 ♘xe7**. Damit verliert der Bauer e5 einen wichtigen Verteidiger. Nun kommt die Pointe!

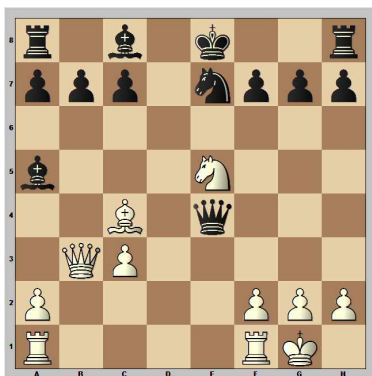




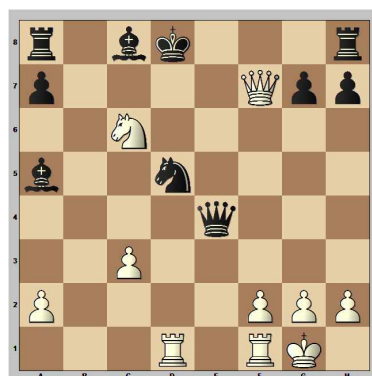
14. ♖xe5 Weiß nimmt das Feld f7 dreimal aufs Korn. Außerdem ist die Dame angegriffen. Diese nimmt das Opfer an und greift auf e4 zu 14.. ♜xe4.



Wohl dem, der bei den Mattmotiven gut aufgepasst hat! Nach 18. ♙xc6 kann Schwarz aufgeben, denn das Zurückschlagen verbietet sich wegen 18... bxc6 19. ♖xc6#.



Viele würden jetzt mit dem Läufer auf f7 zugreifen, aber viel stärker wäre der Einstieg mit der Dame auf f7. Daher gibt Weiß noch ein Zwischenschach 15. ♙b5+ c6, bevor er auf f7 zuschlägt 16. ♜xf7+ ♗d8. Gibt es da etwa noch eine Figur, die noch nicht mitspielt? Das kann doch nicht sein 17. ♞ad1+ ♗d5!



Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir den Abzugsangriff trainieren.

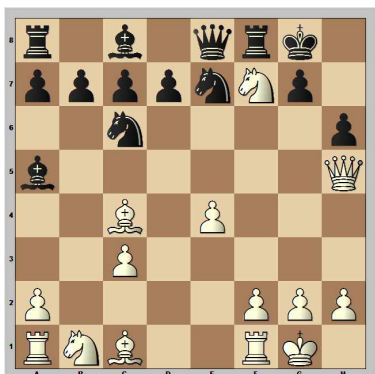




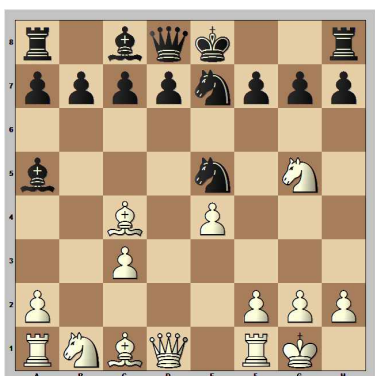
Aufgaben

Weiß am Zug!
Finde den besten Zug!

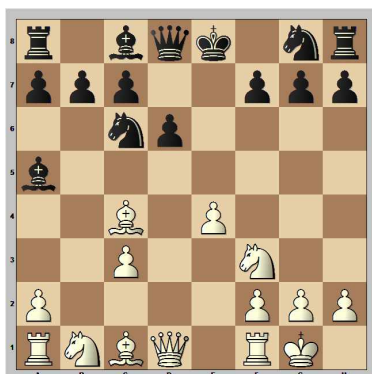
Aufgabe 1:



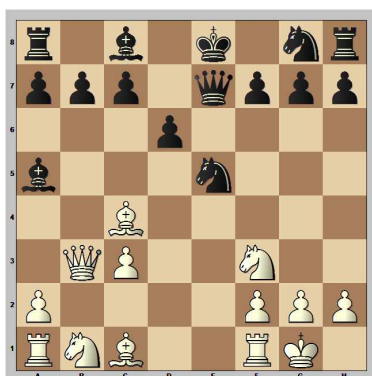
Aufgabe 2:



Aufgabe 3:



Aufgabe 4:



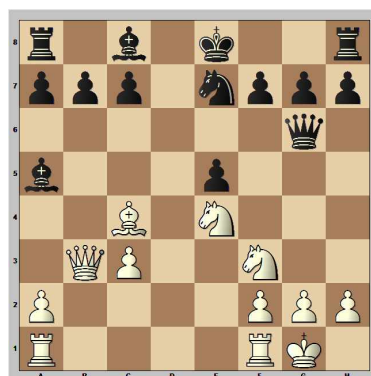
Aufgabe 5:



Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:





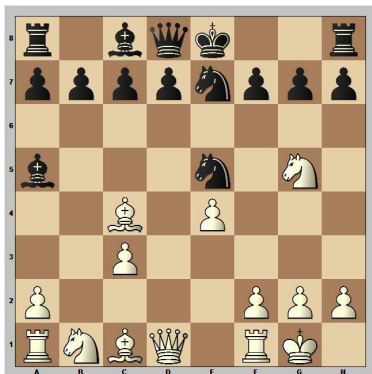
Lösungen

Aufgabe 1:



11. ♖xh6+ ♜h7 12. ♜f7+ ♜g8
13. ♖h8#

Aufgabe 2:



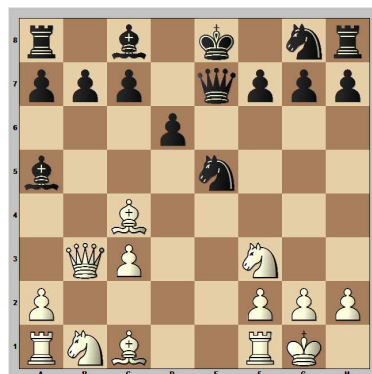
9. ♜xf7 ♜xf7 10. ♙xf7+ ♜xf7
11. ♖h5+ g6 12. ♖xa5

Aufgabe 3:



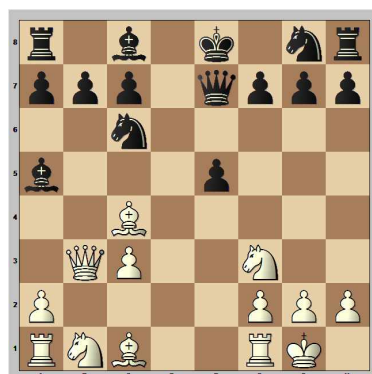
8. ♖b3

Aufgabe 4:



10. ♜xe5 dxe5 11. ♖b5+ c6
12. ♖xa5

Aufgabe 5:



10. ♙a3

Aufgabe 6:



11. ♜bd2 ♜ge7 12. ♜e4

Aufgabe 7:



14. ♜xe5

Aufgabe 8:



18. ♙xc6

