

**LEKTION 38****WIEDERHOLUNG****ERÖFFNUNG***Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Viele Schachpartien werden bereits in der Eröffnung entschieden. Daher haben wir uns das Schottische Gambit näher angeschaut. **1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♙c4**

Inhalt*Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick*

Dies ist eine Eröffnung, die gerade im Jugendbereich oft aufs Brett kommt. Und dann ist natürlich derjenige klar im Vorteil, der die wichtigsten Tricks und Fallen bereits kennt. Schwarz hat viele Möglichkeiten fehlzugreifen und er wird viel Zeit verbrauchen den richtigen Weg im Dschungel des Schottischen Gambits zu finden.

Die heutige Lektion dient dazu, die wichtigsten Tricks noch einmal zu wiederholen. Mit diesen Stellungsbildern im Hinterkopf kann nichts mehr schief gehen...

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir die Endspiele wiederholen.

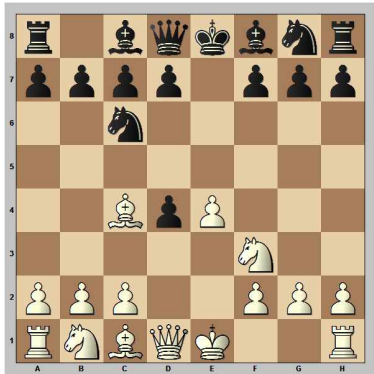




Aufgaben

Aufgabe 1:

Nach welchen Zügen entsteht das Schottische Gambit? Schreibe diese auf!



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

Aufgabe 2:

Welche vier Hauptvarianten kennst Du?

4. ... _____
4. ... _____
4. ... _____
4. ... _____

Aufgabe 3:

Auf alle Läuferzüge (siehe Hauptvarianten) spielt Weiß?

5. _____

Aufgabe 4:

Weiß zieht



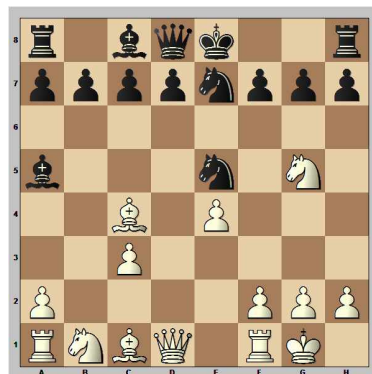
Aufgabe 5:

Weiß zieht



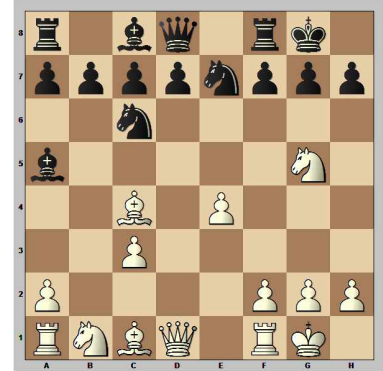
Aufgabe 6:

Weiß zieht



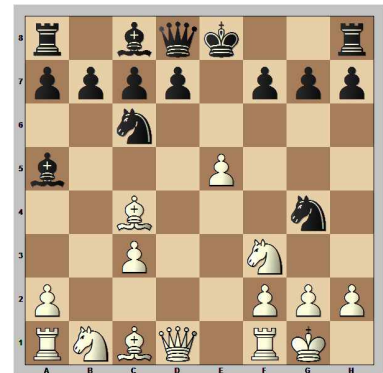
Aufgabe 7:

Weiß zieht



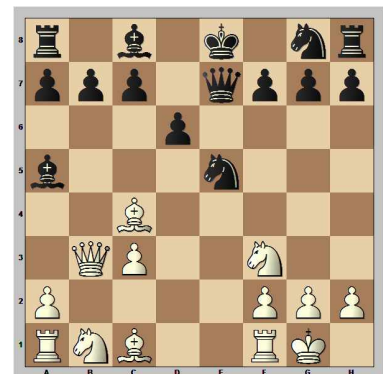
Aufgabe 8:

Weiß zieht



Aufgabe 9:

Weiß zieht

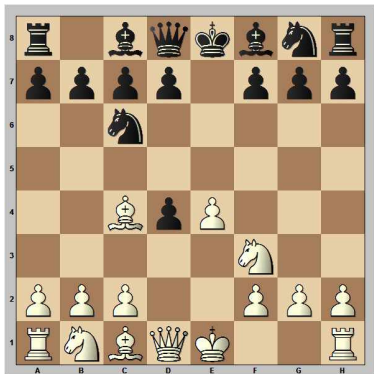




Lösungen

Aufgabe 1:

Nach welchen Zügen entsteht das Schottische Gambit? Schreibe diese auf!



1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.d4 exd4
4.♞c4

Aufgabe 2:

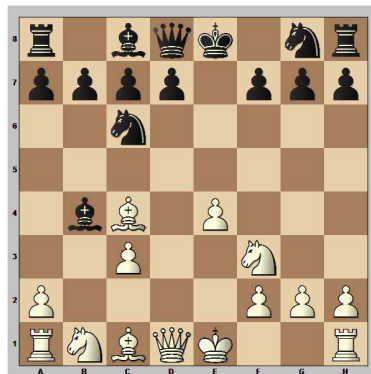
Welche vier Hauptvarianten kennst Du?

- 4...♞e7
- 4...♞c5
- 4...♞b4+
- 4...♟f6

Aufgabe 3:

Auf alle Läuferzüge (siehe Hauptvarianten) spielt Weiß?
5.c3

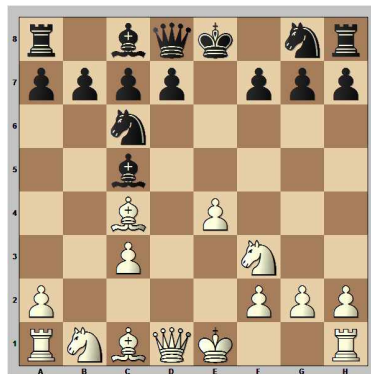
Nach den Zügen 1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.d4 exd4 4.♞c4 ♞b4+ 5.c3 dxc3 6.bxc3 entsteht folgende Stellung:



Schwarz muss den angegriffenen Läufer in Sicherheit bringen, aber wohin? Die Felder c5 (Aufgabe 4) und e7 (Aufgabe 5) sind nicht zu empfehlen.

Aufgabe 4:

Weiß zieht



Nun kann Weiß ein hübsches Scheinopfer spielen 7.♞xf7+ ♜xf7 Die Rochade ist zerstört! Nun ist es an der Zeit, den geopfertem Läufer zurück zu gewinnen. 8.♞d5+ ♜f8 9.♞xc5+

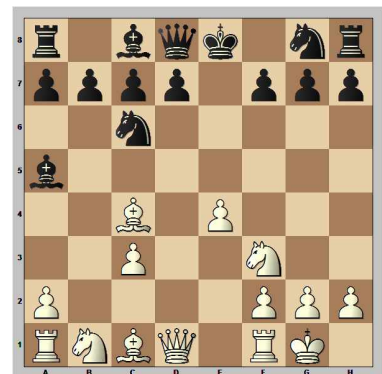
Aufgabe 5:

Weiß zieht



7.♞d5+- Die Mattdrohung auf f7 entscheidet die Partie!

Richtig war also 6...♞a5. Dann geht es folgendermaßen weiter:
7.0-0



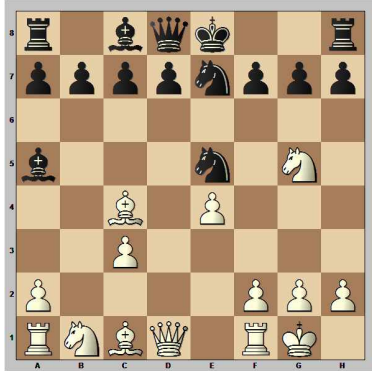
Weiß macht dem Schwarzen etwas vor, was er auch gerne machen würde: Rochade. Um die Rochade zu ermöglichen, müsste Schwarz jedoch zunächst seinen Springer entwickeln. Leider bringen ihn beide sinnvollen Springerzüge in Teufels Küche. Nach 7...♟ge7 8.♟g5 ♟e5 haben wir Aufgabe 6, nach 7...♟ge7 8.♟g5 0-0 Aufgabe 7 am Brett.



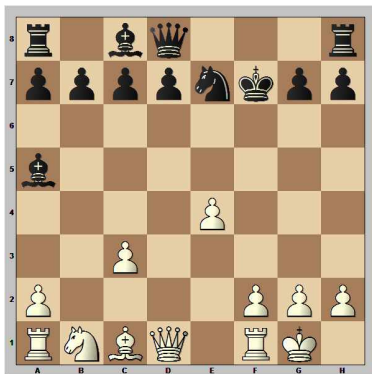


Aufgabe 6:

Weiß zieht



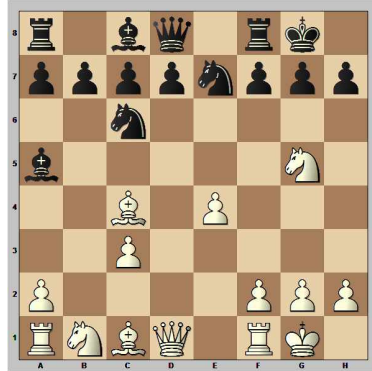
Jetzt kommt es zu einer Massenschlägerei auf f7 **9. ♖xf7 ♜xf7 10. ♙xf7+ ♔xf7**



Und nun bringt ein Doppelangriff auf König und Material Weiß in Vorteil **11. ♜h5+ ♔g6 12. ♜xa5**

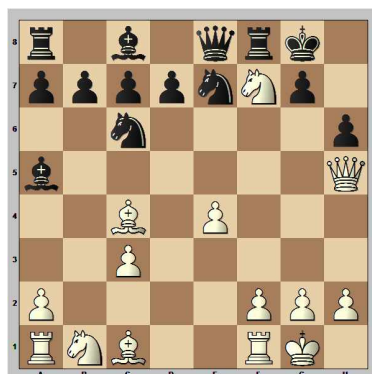
Aufgabe 7:

Weiß zieht



In dieser Stellung zeigt sich, wer einen Blick für Schwächen im gegnerischen Lager hat. Der Bauer f7 ist schwach, da dieser zweimal angegriffen und zweimal verteidigt ist (2 zu 2-Schwäche). Auch der Bauer h7 ist schwach. Dieser ist einmal angegriffen und einmal verteidigt (1 zu 1-Schwäche). Dies nutzt Weiß zu einem Doppelangriff mit der Dame.

9. ♜h5 Das Matt auf h7 muss verhindert werden. Eine mögliche Variante wäre **9..h6 10. ♖xf7 ♜e8**



Frage:

Wie kann Weiß in drei Zügen mattsetzen?

Antwort:

11. ♖xh6+ ♔h7 12. ♖f7+ ♔g8 13. ♜h8#

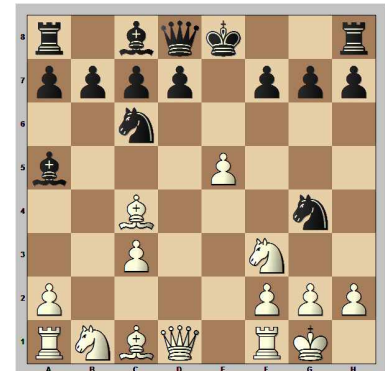
Aufgabe 8:

Der Springerzug **7...♞ge7** ist also nicht gerade von Erfolg gekrönt, aber auch der natürlich aussehende Zug **7...♞f6** bringt nur Probleme!



Nun kommt die Bodycheck-Variante! **8.e5** Der Springer wird angerempelt! Nach **8..♞g4** entsteht die Aufgabenstellung.

Weiß zieht



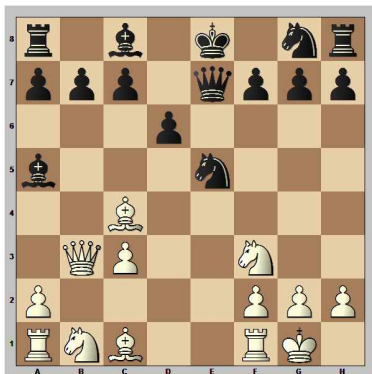


9. ♖xf7+ ♜xf7 10. ♜g5+ ♜e8
11. ♖xg4

Schwarz sollte zunächst von der Rochade Abstand nehmen und erstmal 7..d6 spielen. Dies erschwert den Bodycheck und öffnet eine Läuferdiagonale. Nach den Zügen 8. ♖b3 ♖e7 9.e5 ♜xe5 entsteht Aufgabe 9.

Aufgabe 9:

Weiß zieht



Das Schlagen mit dem Springer war ein Fehler! Immer wenn der Springer das Feld c6 verlässt, ist der Läufer auf a5 ohne Schutz! Dies nutzt Weiß gnadenlos aus! 10. ♜xe5 dxe5 11. ♖b5+ c6 12. ♖xa5

Besser ist das Schlagen mit dem Bauern 9...dxe5.



Dann könnte es folgendermaßen weiter gehen: 10. ♖a3 ♖f6 11. ♜bd2 ♜ge7 12. ♜e4 ♖g6 13. ♖xe7 ♜xe7 14. ♜xe5 ♖xe4 15. ♖b5+ c6 16. ♖xf7+ ♜d8 17. ♖ad1+ ♜d5



Frage:

Mit welchem Zug fegt Weiß nun den Schwarzen vom Brett?

Antwort:

18. ♖xc6 lässt die schwarze Verteidigung in sich zusammenbrechen. Nach 18...bxc6 19. ♜xc6# wird Schwarz sofort matt,



aber auch 18.. ♖xe5 19. ♖xd5+ leistet nicht mehr lange Widerstand!

