

Joachim Stiller

Schach dem König I

Eröffnungstheorie I

Alle Rechte vorbehalten

Vorwort

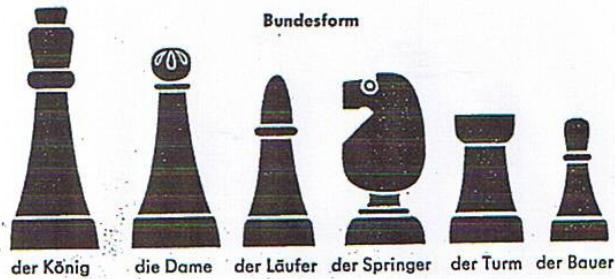
Nachdem wir uns mit den Grundregeln des Schachs vertraut gemacht haben, könnten wir eigentlich sofort mit dem Spiel beginnen. Doch halt! Das blinde Drauflos-Spielen, das wusste schon der große Schachmeister Tarrasch, ist der beste Weg zur Stümperhaftigkeit. Für ein einigermaßen erbauliches und befriedigendes Spiel ist es kaum erlässlich, sich zunächst mit einigen Grundzügen des Spiels vertraut zu machen. Zu diesem Zweck habe ich diesen Band über die Eröffnungstheorie konzipiert. Es wendet sich in erster Linie an den Anfänger des Schachs.

Eine Schachpartie gliedert sich in drei Phasen: Die Eröffnung, das Mittelspiel und das Endspiel. Diese drei Phasen gehen meistens fließend ineinander über. In der Eröffnungsphase sind die Möglichkeiten so vielfältig, dass sie sich niemals erschöpfend werden darstellen lassen; Eröffnungsenzyklopädien füllen heute ganze Bibliotheken. Ihr tieferes Studium bleibt meistens nur dem fortgeschritteneren Spieler vorbehalten. Zumeist reicht es aber auch schon aus, sich an die 10 goldenen Regeln der Schacheröffnung zu halten, oder allgemeine Richtlinien der Eröffnung zu beherzigen. Sie sollen in diesem Eröffnungswerk zunächst behandelt werden. Auch sollte der Anfänger des Schachs sich die Grundzüge der wichtigsten Eröffnungen angesehen haben und sich durch das Nachspielen von Meisterpartien schulen.

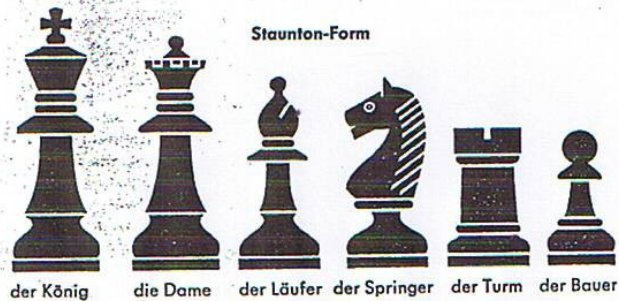
Joachim Stiller

Münster, 2007

DIE SCHACHFIGUREN



Die »Bundesform« ist eine stilisierte Art von Schachfiguren, die in Deutschland weit verbreitet ist. Sie wurde in den dreißiger Jahren vom Schachbund (daher die Bezeichnung) eingeführt. Ihre abgerundete Form diente dazu, die Herstellung zu vereinfachen. Die preiswerten Figuren der Bundesform werden besonders in den Schachvereinen für Klubturniere verwendet. Beim Kauf empfehlen wir, besonders darauf zu achten, daß bei diesen Figuren Bleifüllung und Tuchunterlage vorhanden ist.



Die »Staunton-Figuren« sind in vielen Ländern im Gebrauch; sie werden bei internationalen Anlässen allgemein verwendet. Geschaffen wurden sie von dem Engländer Howard Staunton (1849), der damals als einer der besten Schachspieler der Welt galt. Ihre Herstellung ist kostspieliger als die der Bundesform, besonders die aus einem Stück geschnitzten Springer sind oft wahre Kunstwerke. In Stauntons ursprünglichem Entwurf trug der König einen Reichsapfel, doch heute bürdet man ihm meist ein Kreuz auf.

Allgemeine Eröffnungstheorie

Die kürzeste Partie der Welt

Partie 1

1. e4 e5

2. Dh5

Wenn Schwarz nun so unvorsichtig ist, den König zu berühren, so muss er ihn ziehen. Die Schachregel lautet nun mal: „Berührt, geführt.“ Und daran sollten wir uns halten.

2. ... Ke7

3. Dxe5 matt!

Partie 2

Es geht aber auch noch schneller: Matt in zwei Zügen.

1. f4 e6

2. g4??

Ein verheerender Zug.

2. ... Dh4 matt!

Das sogenannte „Narrenmatt“.

Partie 3

Natürlich kann auch Weiß dieses Matt anbringen, dann dauert es nur einen Zug länger, denn Schwarz muss natürlich erst nachziehen.

1. e4 f6?

2. d4 g5??

3. Dh5 matt.

Partie 4

Sicher haben Sie schon auf das „Schäfermatt“ gewartet. Jeder Anfänger ist schon einmal darauf hereingefallen.

1. e4 e5

2. Lc4 Sc6

3. Dh5 Sf6??

4. Dxf7 matt.

Schwarz hat versäumt, den gegnerischen Angriff zu parieren. Er hätte z.B. g6 spielen sollen und dann Sf6, und der Angriff wäre abgewehrt worden. Im Gegenteil, Weiß hätte unnötige Damenzüge gemacht und wäre in Rückstand gekommen.

Hier zeigt sich die Gefahr, die auf den Feldern f2 und f7 droht. Darauf werden wir noch eingehen.

Partie 5

Und nun ein ganz besonderes Matt.

Philidor-Verteidigung

1. e4 e5

2. Lc4 d6

3. Sf3 Lg4

Schwarz will den Springer fesseln, da er wegen der Dame nicht ziehen kann. Diese Spielweise kommt in Eröffnungen häufig vor. Allerdings ist der Springer nur scheinbar gefesselt, wie sich bald herausstellt.

4. Sc3 a6?

5. Sxe5 Lxd1??

Dieser Damenschmaus führt geradewegs ins Verderben.

6. Lxf7+ Ke7

7. Sd5 matt.

Damit haben wir das berühmte „Seekadettenmatt“. Wieder kam der Einschlag über das gefährdete Feld f7.

„Die zehn Gebote“ der Schacheröffnung

1. Eröffne mit dem Königs- oder Damenbauer (evtl. auch mit dem c-Bauern). 2. Wenn möglich, mache einen guten Entwicklungszug, der etwas droht. 3. Entwickle die Springer vor den Läufern. 4. Wähle das geeignete Feld für die Figur, und weise ihr den Platz endgültig zu. 5. Mache einen oder zwei Bauernzüge in der Eröffnung, nicht mehr (höchstens drei). 6. Bringe die Dame nicht zu früh heraus. 7. Rochiere so früh, wie möglich, vorzugsweise auf die kurze Seite. 8. Spiele auf die Herrschaft in der Mitte. 9. Versuche stets, mindestens einen Bauern in der Mitte zu behaupten. 10. Opfere nicht ohne klaren und aussichtsreichen Grund.

Es ist sehr empfehlenswert, sich in der Eröffnung an diese zehn Regeln zu halten. Die meisten Eröffnungsfallen ba-

sieren auf fehlerhaften Zügen des Gegners. Wer sich an die zehn Gebote hält, kann eigentlich nicht viel falsch machen.

Angriff auf f7 und f2

Partie 6

Nun ein weiterer relativ häufiger Fehler.

Froms Gambit

1. f4 e5

2. fxe5

Weiß zieht den Bauern bereits ein zweites Mal und verliert dadurch seine Entwicklung!

2. ... d6

3. exd6 Lxd6

4. Sc3??

Nun kann Schwarz in drei Zügen matt setzen.

4. ... Dh4+

5. g3 Lxg3+

6. hxg3 Dxd3 matt.

Gefahr auf f7 und den dazugehörigen Diagonalen

Die Punkte f7 und f2 sind im Schach besonders gefährdet, da sie nur durch den König gedeckt sind. Auf den dazugehörigen Diagonalen droht immer Gefahr. Wie haben schon Beispiele für Mattangriffe auf f7 gesehen, wie das „Schäfermatt“ und das „Seekadettenmatt“ usw. Hierfür gibt es zahllose Beispiele. Drei weitere möchte ich noch kurz vorstellen.

Partie 7

Caro-Kann-Verteidigung

- 1. e4 c6**
2. d4 d5
3. Ld3 Sf6

Hier war es besser, auf e4 zu schlagen, und den Springer mit Zeitgewinn nach f6 zu entwickeln.

- 4. e5 Sd7?**

Er sollte nach g8 zurückweichen.

- 5. e6! fxe6??**

Selbstmord!

- 6. Dh5+ g6**
7. Dxc6+ hxg6
8. Lxg6 matt.

Partie 8

Läuferspiel, gewonnen von Kapitän Mackenzie

- 1. e4 e5**
2. Lc4 Sf6
3. d4 c6
4. dxe5 Sxe4
5. Se2 Sf2

Würde Weiß mit dem König nehmen, so erobert die Dame den Läufer auf c4.

- 6. 0-0 Sxd1??**
7. Lxf7+ Ke7
8. Lg5 matt.

Partie 9

Russisch

Die russische Falle

- 1. e4 e5**
2. Sf3 Sf6
3. Lc4 Sxe4
4. Sc3 Sxc3
5. dxc3 d6
6. 0-0 Lg4

Ein Fehler. Der Springer ist nur scheinbar gefesselt.

- 7. Sxe5! Lxd1??**
8. Lxf7 Ke7
9. Lg6 matt.

Die Fesselung

Partie 10

Skandinavische Verteidigung

1. e4 d5
2. exd5 Dxd5
3. Sc3 Dc6??

Richtig war Da5 oder Dd8.

4. Lb5 und Weiß gewinnt
Dame gegen Läufer.

Partie 11

Dass man sich auf unechte Fesselungen nicht immer verlassen kann, haben wir schon im Seekadettenmatt und in der russischen Falle gesehen. Sehen wir nun folgenden Fall.

Englisch

1. c4 e5
2. Sc3 Sf6
3. d3 Lc5
4. Lg5? Lxf2+!

Wieder ein Einschlag auf f2.

5. Kxf2 Sg4+

nebst Dxc5. Schwarz hat einen Bauern gewonnen und Weiß die Rochade verloren. Unter starken Spielern ist das zum Sieg ausreichend.

Partie 12

Auch der folgende Kurzschluss hat schon viele Partien gekostet.

Damengambit

1. d4 d5
2. c4 e6
3. Sc3 Sf6
4. Lg5 Sd7
5. cxd5 exd5
6. Sxd5?

Ein grober Schnitzer, denn Schwarz antwortet:

6. ... Sxd5
7. Lxd8 Lb4+

Weiß muss seine Dame abgeben und Schwarz behält eine Figur mehr.

Der Doppelangriff

Partie 13

Réti-Tartakower
(Wien 1913)

Caro-Kann-Verteidigung

1. e4 c6
2. d4 d5
3. Sc3 dxe4
4. Sxe4 Sf6
5. Dd3 e5?
6. dxe5 Da5+
7. Ld2 Dxe5
8. 0-0-0! Sxe4?
9. Dd8+! Kxd8
10. Lg5+! Ke8
11. Td8 Matt.

mit der zusätzlichen Variante:

10. ... Kc7
11. Ld8 matt.

Die Bauerngabel

Partie 14

Die Springer- und Bauerngabel kommen normalerweise nicht aufs Brett. Sie schweben nur wie eine Drohung über der Partie. Kommen sie in Kombinationen trotzdem zum Einsatz, haben sie meist verheerende Wirkung. Hierzu einige Beispiele aus Eröffnungen.

Vierspringerspiel

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Sc3 Sf6
4. d4 d6?

Hier hätte Schwarz schlagen müssen und in das Schottische Vierspringerspiel einlenken sollen.

5. Ld3 Le6

Schwarz wollte es Weiß nachmachen, und wird bestraft:

6. d5! die Bauerngabel, und eine Figur geht verloren.

Partie 15

Ozols-Reid, Stockholm 1937

Englisch

1. c4 e5
2. Sc3 Sc6
3. g3 Lc5
4. Lg2 d6
5. e3 Sf6
6. Se2 Le6??

Schwarz übersieht den Bauern auf d2.

7. d4!

Und Schwarz büßt entweder Lc5 ein oder muss die Gabel d5 zulassen. In jedem Fall verliert er eine Figur. In der Partie macht Weiß allerdings keinen Gebrauch davon.

Die Springergabel

Partie 16

Läuferspiel

1. e4 e5
2. Lc4 Sc6
3. Dh5 g6
4. Df3 Sf6
5. d3 Sd4
6. De3??

Die Dame musste nach d1 geführt werden, um den drohenden Einschlag auf c2 zu verhindern.

6. ... Sc2+

Weiß gab auf, das die Dame verlorengeht. Zudem war der Turm angegriffen.

Partie 17

Elm-Steffens, Essen 1934

Budapester Verteidigung

1. d4 Sf6
2. c4 e5
3. dxe5 Sg4
4. Lf4 Sc6
5. Sf3 Lc5
6. e3 De7
7. a3 a5

Schwarz versäumt den Rückgewinn des Bauern durch Sxe5 usw.

8. Sc3 Sxe5?

9. Sxe5 Sxe5

10. Sd5!

Weiß droht nicht nur die Dame zu schlagen, sondern auch die Springergabel auf c7 anzubringen.

10. ... Dd6

Nur hier sichert die Dame gleichzeitig e5 und c7.

11. Dh5!

Schwarz gab auf. Sowohl Se5, als auch Bauer f7 sind gefesselt.

Tempoverlust

Partie 18

Mittelgambit

1. e4 e5
2. d4 exd4
3. Dxd4 Sc6
4. De3 Sf6
5. h3

Der erste Zeitverlust.

5. ... Le7

Schwarz will früh rochieren.

6. a3

Wieder ein Zeitverlust.

6. ... 0-0

7. Lc4 Te8!

8. Db3

Weiß will mit unzureichenden Mitteln angreifen.

8. ... d5!

9. Lxd5 Dxd5

10. exd5 Lb4+

Wieder ein vernichtendes Doppeschach.

11. Kf1 Te1 matt.

Partie 19

Fernpartie Luer - Rattmann
1922

Aljechin Verteidigung

1. e4 Sf6
2. e5 Sd5
3. Sf3 d6
4. d4 Lg4
5. Le2 Dxe5

Solche Züge machen den Gegner nur beweglich. Schwarz muss die Rochade vorbereiten.

6. Sxe5 Lxe2

7. Dxe2 Sb6

Pariert die Drohungen der Dame Db5+ und Df3.

8. 0-0 Dxd4?

9. Td1 Dh4

10. Lg5!

Ein Hineinziehsopfer!

10. ... Dxd5

11. Td8+! Kxd8

12. Sxf7+

Schwarz gab auf, da die Dame verlorengeht.

Partie 20

Gioachimo Greco - Unbekannt

1. e4 b6?

Solche Eröffnungen sind immer schwierig.

2. d4 Lb7

3. Ld3 f5?

Ein sinnloser Zug.

4. exf5! Lxg2?

5. Dh5+ g6

6. fxg6 Sf6

Doch es ist bereits zu spät.

7. gxh7 Sxh5

8. Lg6 matt.

Partie 21

Hermann - Knaur

1. e4 e5

2. Lc4 a6

3. Sf3 f6

Wieder ein abschreckendes Beispiel seitens des Schwarzen. Alles wie gehabt.

4. Sxe5 fxe5

5. Dh5+ g6

6. Dxe5+ De7

7. Dxb8 Dxe4+

8. Le2 Se7

9. d3 Dxd2

10. Lh6! Dxb1+

11. Kd2 d6

Der einzige Fluchtweg für den König. Schwarz verteidigt sich hartnäckig.

12. Dxf8+ Kd7

13. Sc3 Dxa1

14. Lg5 Sc6

15. Lg4+ Sf5

16. Sd5 Dxb2

17. Df7+ Se7

18. Dxe7+

Der Springer ist gefesselt.

18. ... Kc6

19. Dxc7+ Kxd5

20. Dc4+ Ke5

21. f4 matt.

Figurenverlust

Partie 22

Dr. Lehmann – Schulz, Berliner Meisterschaft 1950

1. c4 d5
2. cxd5 Sf6
3. e4 Sxe4?

Schwarz musste mit c6 ein Gambit versuchen.

4. Da4+

Schwarz verliert nun den Springer auf e4 und gab auf.

Partie 23

Combe – Hasenfuß, Schacholympiade Folkstone 1933

1. d4 c5
2. c4 cxd4
3. Sf3 e5
4. Sxe5?

Derselbe Fehler wie vorher.

4. ... Da5+

Weiß gab auf, da eine Figur verlorengeht.

Partie 24

Halicz – Lanz, Wien 1932

1. d4 Sf6
2. Sf3 c5
3. Lf4?

Besser wäre 3. d5, c4, e3 oder sogar g3 gewesen.

3. ... cxd4

4. Sxd4?

Weiß hätte mit der Dame schlagen müssen.

4. ... e5!

Weiß gab auf, weil 5. Lxe5 Da5+ den Läufer kostet.

Partie 25

Was eine ungesunde Entwicklung ist, zeigt folgender Fall:

1. e4 f6
2. d4 Sh6??

Lxh6!

Weiß gewinnt mindestens eine Figur. Schlägt Schwarz auf h6, so wird er durch Dh5 mattgesetzt.

Partie 26

Züge des f-Bauern sind immer mit einem gewissen Risiko verbunden, wie folgende Partie zeigt.

Königsspringerspiel

1. e4 e5
2. Sf3 f6?

Nun kann Weiß bereits mit dem Springeropfer das gefährliche Eingreifen der Dame vorbereiten.

3. Sxe5! fxe5
4. Dh5+ g6

(noch schlimmer wäre 4. ... Ke7 5. Dxe5+ Kf7 6. Lc4 usw.)

5. Dxe5+ **nebst 6. Dxh8**, und Weiß gewinnt den Turm.

Partie 27

Damenbauerspiel, gewonnen von Lazard, Paris 1922

1. d4 d5
2. Sd2

Kein guter Platz, da der Springer die eigenen Figuren versperrt.

2. ... Sf6
3. b3 e5
4. dxe5 Sg4

5. h3

Ein verhängnisvoller Bauernzug. 5. Sf3 war gut.

5. ... Se3!

Weiß gab auf, denn rettet er seine Dame mit fxe3, so setzt Dh4 g3 Dxc3 matt.

Partie 28

Dr. Rahn – Rellstab, Deutsche Meisterschaft Oeynhausen 1941

Sizilianisch

1. e4 c5
2. Sf3 d6
3. d4 cxd4
4. Sxd4 Sf6
5. Sc3 g6
6. Le3 Sg4

Besser war Lg7 gefolgt von der Rochade.

7. Lb5+!

Schwarz steht in einem Dilemma.

7. ... Sd7

Das geringere Übel wäre 7. ... Sc6 8. Sxc6 bxc6 9. Lxc6+ Ld7 10. Lxa8 gewesen, usw.

8. Dxc4

Schwarz gab die Partie auf.

Partie 29

Philidor

1. e4 e5
2. Sf3 d6
3. Lc4 Sc6
4. Sc3 Lg4

5. Sxe5?

Weiß spekulierte auf das See-
kadettenmatt. Was folgte. War
ein Paukenschlag:

5. ... Sxe5!

Und Schwarz lacht den Wei-
ßen aus.

Partie 30

Russisch

1. e4

e5

2. Sf3

Sf6

3. Sxe5

De7

4. Sf3

Sxe4

5. d3

Eine stereotype Spielweise,
die prompt bestraft wird:

5. ...

Sc3+!

Und Weiß verliert seine Dame

Spezielle Eröffnungstheorie

Italienische Partie

Nach:

1. e4 e5

2. Sf3

entsteht das sogenannte **Königsspringerspiel**. Weiß greift den Bauern auf e7 sofort an. Schwarz antwortet nun vorteilhaft mit

2. ... Sc6,

und deckt den Bauern. Auch der Deckungszug d6 oder ein Gegenangriff kommen hier in Frage. Nach:

3. Lc4 Lc5

ist die sogenannte **Italienische Partie** erreicht. Weiß hat nun drei Züge zur Auswahl: d3 (das ruhige Spiel oder „giuoco piano“), c3 (die Hauptvariante) oder b4 (das Evans-Gambit). Nur zur Erklärung: Bei einem Gambit opfert der Spieler einen Bauern, um seine Figuren schneller entwickeln zu können.

A. Das giuoco piano: Nach:

4. d3 d6

5. Sc3 Sf6

(diese Spielweise wird auch **Italienisches Vierspringerspiel** genannt) wird Weiß mit **6. Lg5** aktiv.

In solchen Stellungen ist es ratsam, nicht zu früh zu rochieren. So wäre nach 6. 0-0 die Fesselung Lg4 für Weiß unangenehm, weil Schwarz auf 7. h3 mit h5 antworten könnte. Die Annahme des Opfers wäre sehr gefährlich für Weiß. Der vorbeugende Zug 6. h3 kostet hingegen ein Tempo, und Schwarz hätte nach Le6 nichts mehr zu fürchten.

6. ... h6

7. Lxf6 Dxf6

8. Sd5 Dd8

9. c3

Nun wird Weiß am Damenflügel aktiv und droht 10. b4 Lb6 11. a4 a6 12. Sxb6 cxb6, und Schwarz hätte Bauernschwächen. Er kann sich aber mit

9. ... a6! dagegen verteidigen, mit der möglichen Fortsetzung:

10. b4 La7

11. a4 Le6

12. Db3 0-0 usw.

B. Das Hauptspiel

4. c3. Diese Spielweise ist heute am gebräuchlichsten. Weiß droht, den Punkt e5 mit d4 zu erschüttern, und bereitet außerdem den Angriff auf f7 mit Db3 vor. Als Antwort hat sich **4. ... Sf6** bewährt, um ein Gegenspiel gegen e4 einzuleiten.

5. d4 exd4

6. cxd4 Lb4+

7. Sc3

Dieses Opferspiel, das zu hochinteressanten Wendungen führt, wurde schon im 17. Jahrhundert von Greco untersucht. Die Fortsetzung könnte sein:

7. ... Sxe4

8. 0-0! Sxc3

9. bxc3 Lxc3

10. Db3 Lxa1?

11. Lxf7+ Kf8

12. Lg5 Se7

13. Se5 mit entscheidendem Angriff. Schwarz hätte im 9. Oder 10. Zug d5 spielen sollen. Vermutlich ist schon im 8. Zug Lxc3 besser, trotz des Möller-Angriffs 9. d5! Lf6! usw.

C. Das Evans-Gambit

4. b4

Eine im vorletzten Jahrhundert sehr beliebte Eröffnung. Weiß gibt den b-Bauern preis, um das Zentrum schneller besetzen zu können.

4. ... Lxb4

5. c3 Lc5

6. 0-0 d6

7. d4 Lb6

Dieser Zug stammt von dem früheren Weltmeister Dr. Lasker. Schwarz gibt den gewonnenen Bauern wieder auf, um dafür Ausgleich zu erreichen.

8. dxe5 dxe5

9. Dxd8 Sxd8

10. Sxe5 Le6, und Weiß hat kaum etwas erreicht.

Preußisch (auch Zweispringerspiel im Nachzug genannt)

Nach:

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6

3. Lc4 muss Schwarz keineswegs mit Lc5 auf die Pläne des Gegners eingehen. Er kann auch 3. ... Sf6 spielen. Es war gerade dieser Springerzug, der die Italienische Partie aus den Turnieren vertrieb. Ob zu recht, sei dahingestellt. Weiß kann nun auf dreierlei Arten fortsetzen:

A. 4. Sg5

Zweischneidig und gefährlich für beide Teile. Nach den Grundregeln ist dieser Zug verfrüht, weil er vor vollendeter Entwicklung den Springer ein zweites Mal zieht und ihn außerdem von der Brettmitte entfernt, ihn „dezentralisiert“. Zwar ist Schwarz genötigt, einen Bauern preiszugeben, aber er kann die weißen Figuren zum ungeordneten Rück-

zug zwingen, und schnell die Initiative an sich reißen.

4. ... d5
5. exd5 Sa5, um den Läufer zurückzudrängen. Dagegen wäre Sxd5 schlecht wegen der unmittelbaren Opferwendung Sxf7 Kxf7 Df3+, die den König in die Brettmitte zwingt, wenn er den Springer auf d5 nicht aufgeben will.
6. Lb5+ c6!
7. dxc6 bxc6
8. Le2 Der Rückzug setzt ein!
8. ... h6
9. Sf3 e4
10. Sr5 Ld6

Weiß wird nun den Springer mit dem d- oder f-Bauern stützen, den Schwarz „en passant“ schlägt. Schwarz kann sehr zufrieden sein.

Anstelle des „Stümperzuges“ 4. Sg5, wie Dr. Tarrasch ihn nannte, kommt ein Zug in Frage, der e4 deckt und gleichzeitig eine Figur ins Spiel bringt:

B. Preußisches Vierspringerspiel

4. Sc3

Allerdings hat auch dieser Zug Schattenseiten, denn Schwarz kann das Zentrum bequem durch ein Scheinopfer auflösen: 4. ... Sxe4!
5. Sxe4 d5
6. Ld3! dxe4
7. Lxe4 Ld6
8. d4! exd4
9. Lxc6+ bxc6
10. Dxd4 0-0 usw.

C. Es kommt aber noch ein anderer guter Zug in Frage:

4. d4 exd4
(nicht Sxr4 5. Dxe5 mit der Drohung 6. Dd5 und 6. Lxf7+ nebst 7. Dd5)
5. 0-0 Sxe4
6. Te1 d5
7. Lxd5 (eine Kombination, die darauf beruht, dass der Se4 gefesselt ist)
7. ... Dd5
8. Sc3 Da5
9. Sxe4 Le6
10. Sg5 0-0-0

Weiß erobert nun den geopfer- ten Bauern auf e6 zurück. Die

Aussichten sind für beide Teile gleich.

Ungeklärt ist hingegen der „Max-Lange-Angriff“ („Ungeklärt“ bedeutet im Schach, dass sich der bessere Spieler durchsetzen wird)

5. ... Lc5
6. e5 d5
7. exf6 dxc4
8. Te1+ Le6
9. Sg5

Schwarz darf jetzt nicht unbedacht auf f6 nehmen, weil er nach 10. Sxe6 fxe6 11. Dh5+ den Läufer c5 verlore. Richtig ist:

9. ... Dd5
10. Sc3 Df5
11. Se4 0-0-0 und Schwarz hält sich annehmbar. Natürlich sind zahllose Abzweigungen beiderseits möglich, die niemand jemals beherrschen kann. Aber das macht ja gerade den Reiz des Schachspiels aus.

Spanisch

Nach:

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lb5

entsteht die sogenannte **Spanische Partie**, die sich immer noch großer Beliebtheit erfreut. Kaum eine Spieler, der nicht auf Spanisch aus ist, wenn er mit dem Königsbauern eröffnet. Heute ist es üblich, den bedrohlichen Läufer auf b5 sofort durch 3. ... a6 zu „befragen“. Weiß kann dann zwar schlagen, muss aber wissen, dass er den Bauern auf e5 nicht sofort erobern kann, weil Schwarz auf 4. Lxc6 dxc6 5. Sxe5 Dd4 zieht, die beiden hängenden Steine gleichzeitig angreift und nach 6. Sf3 Dxe4+ 7. De2 Dxe2 8. Ke2 den Bauern mit gutem Spiel zurückgewonnen hat. Schwarz besitzt zudem das sogenannte **Läuferpaar**, das bei geeignetem Spiel sehr lästig sein kann. Üblich ist daher heutzutage, nach 3. ... a6 mit dem Läufer nach a4 zurückzuweichen, um

den Sc6 im Bedarfsfall immer noch schlagen zu können und indirekt auch weiterhin gegen den Ke8 zu zielen. Im folgenden begnügen wir uns mit einigen wenigen Andeutungen.

- A.
4. La4 d6

Weiß muss sich nun vor der „Arche-Noah-Falle“ in acht nehmen, die schon zahllose Opfer gefunden hat. Der konsequente Zug 5. d4 ist hier nämlich nicht am besten, weil nach 5. ... b5! 6. Lb3 Sxd4 7. Sxd4 exd4 8. Dxd4? c5 9. Dd5 Le6 1. Dc6+ Ld7 11. Dd5 c4 der weiße Läufer abgesperrt wird und gegen zwei Bauern hergegeben werden muss – für Schwarz ein zum Gewinn ausreichender Vorteil. Weiß spielt daher:

5. c3. Dieser Zug ist als Vorbereitung von d4 am Beliebtesten.
5. ... Ld7
6. d4 g6
7. 0-0 Lg7
8. dxe5 dxe5

9. Lg5 Sf6
Sd2 De7, und Weiß ist nicht viel weitergekommen.

B.
4. ... Sf6
Schwarz wehrt sich durch Gegenangriff auf e4. Es hat sich gezeigt, dass nun 5. 0-0 der richtige Weg für Weiß ist. Er lässt e4 im Stich, bringt den König in Sicherheit und bereitet das Eingreifen seines Turmes auf e1 vor. Diese Spielweise gehört heute zu den häufigsten.

B1.
5. ... Sxe5
Der „offene Spanier“
6. d4 b5
7. Lb3 d5
8. dxe5 Le6
9. Sd2 Lc5
10. Sxe4 dxe4, mit ungefähr gleichem Spiel.

B2.
5. ... Le7
Der „geschlossene Spanier“
6. Te1. Nun muss Schwarz ernsthaft mit dem Verlust sei-

nes Bauern rechnen, denn der Bauer e4 ist gedeckt. Am häufigsten wird nun wie folgt gespielt:

6. ... b5
7. Lb3 d6
8. c3 0-0
9. h3 Sa5
10. Lc2. Weiß will den „Spanischen Läufer“ so lange wie möglich behalten.
10. ... c5
Das Tschigorinsystem.
Nach:
11. d4 Dc7 steht Weiß vielleicht eine Idee besser.

Die hier angedeuteten Spielweisen gehören heute zu den am meisten erforschten Zweigen der spanischen Partie. Die strategischen und taktischen Probleme, die die Spanische Partie aufwirft, sind so vielgestaltig und schwierig, dass viele Spieler ihr aus dem Weg gehen und einen halboffenen Spielanfang wählen. Doch dazu später mehr.

Spanisches Vierspringerspiel

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Sc3 Sf6
4. Lb5.

Diese Stellung kann auch nach den Zügen 3. Lb5 Sf6 4. Sc3 erreicht werden. Schwarz stehen nun folgende Gegenzüge zur Verfügung: 4. ... a6, Lb4 oder Sd4.

A.

4. ... a6
5. Lxc6 dxc6
6. Sxe5 Sxe4
7. Sxe4 Dd4
8. 0-0 Dxe5
9. d4 Dd5

Falls Dxe4, so Te1, und Weiß gewinnt die schwarze Dame gegen Turm und Springer.

10. Te1 Le6
11. Lg5 Ld6
12. b3 b5
13. Tc1 b4 usw.

B.

4. ... Lb4
5. 0-0 0-0
6. Lxc6 dxc6
7. Sxe5 Te8
8. Sd3 Lxe3
9. dxc3 Sxe4
10. Df3 usw.

C.

4. ... Sd4!
 5. Sxd4. Besser als Sxe5, wonach sich Verwicklungen ergeben, die Weiß besser meiden sollte.
 5. ... exd4
 6. e5 dxc3
 7. exf6 Dxf6
- Schlecht wäre hier 7. ... cxd2+, weil Weiß nach 8. Lxd2 Dxf6 9. 0-0 einen unwiderstehlichen Angriff bekommen würde.
8. dxc3 Le7
 9. 0-0 0-0 usw.

Schottische Partie

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. d4 exd4 am besten.
Nach Sxd4 würde weiß etwas in Vorteil kommen.
4. Sxd4 Sf6
5. Sc3 Lb4
6. Sxc6 bxc6
7. Ld3 d5
8. exd5 cxd5
9. 0-0 0-0
10. Lg5 c6
11. Se2 Ld6 usw.

Philidor-Verteidigung

Bei allen bisher behandelten, sich aus dem Königsspringerspiel (1. e4 e5 2. Sf3) entwickelnden Eröffnungen spielte Schwarz 2. ... Sc6. Der bedeutende französische Schachspieler Philidor, der im 18. Jahrhundert lebte, hielt dagegen 2. ... d6 für besser. Auch wenn der Springerzug von Vorzug verdient, ist d6 sehr wohl spielbar.

1. e4 e5
2. Sf3 d6
3. d4 am besten.

Schwarz sollte in diesem System den Bauerntausch vermeiden, und spielt am besten

3. ... Sf6
4. Sc3 Sd7
5. Lc4 h6
(besser als Le7)
6. 0-0 Le7 usw.

Russisch

1. e4 e5
2. Sf3 Sf6
- Statt den Bauern zu decken, leitet Schwarz sofort den Gegenangriff ein.
3. Sxe5 d6
Ungünstig wäre hier Sxe4.
4. Sf3 Sxe4
5. d4 d5
6. Ld3 Le7
7. 0-0 Sc6
8. c4 Sf6
9. Le3 dxc4
10. Lxc4 Lg4
11. Le2 Dd7
12. Sc3 0-0 usw.

Statt 3. Sxe5 kommt auch noch 3. d4 in Betracht mit der Fortsetzung:

3. d4 exd4
4. e5 Se4
5. Dd4 d6
6. exd6 Sxd6
7. Lg5 f6
8. Lf4 Sc6 usw.

Wiener Partie

Diese, aus den Zügen

1. e4 e5
2. Sc3 bestehende Eröffnung, ein Damenspringerspiel, wird Wiener Partie genannt, weil sie zuerst in Wien praktisch zur Anwendung kam.
2. ... Sf6
am besten.

A.

3. f4 d5
Falls exf4, so e5 mit Vorteil für Weiß.

4. fxe5
Nicht empfehlenswert wäre hier exd5, wegen e4!

4. ... Sxe4
5. Sf3 Lg4
6. De2 Sg5
7. d4 Le7
8. Le3 0-0
9. 0-0-0 usw.

B.

3. Lc4 Sxe4!
4. Dh5! Sd6
5. Dxe5+
mit Ausgleich.

Wenn Schwarz statt 2. Sf6

2. ... Sc6 spielt, so könnte die Partie wie folgt aussehen:

3. Lc4 Lc5
4. Dg4 g6
5. Dg3 d6
6. d3 Sd4
7. Lb3 Le6
8. Lg6 Dd7
9. 0-0-0 Lxb3
10. axb3 f6 usw.

Das Mittelgambit

Das Mittelgambit besteht aus den Zügen

1. e4 e5
2. d4 exd4

„Gambit“ bedeutet, dass ein Spieler einen Bauern opfert, um dafür einen Entwicklungsvorsprung zu erhalten.

A. Nicht von Vorteil ist nun der Rückgewinn des Bauern durch Schlagen mit der Dame 3. Dxd4, da Schwarz die Dame durch 3. ... Sc6 zurückdrängen kann, und der Vorsprung ist dahin.

B. Zur Schottischen Partie hingegen führt

3. Sf3 Sc6
4. Sxd4 Sf6 usw.

C. Oft wird auch 3. Lc4 gespielt, mit der Fortsetzung

3. ... Sf6
4. e5 d5
5. Lb5+ Ld7
6. Lxd7+ Sxd7
7. Dxd4 Sc6
8. Dxd5 Sxe5 usw.

und Schwarz steht etwas besser.

D. Nordisches Gambit

AM gebräuchlichsten ist aber die Fortsetzung

3. c3 dxc3
4. Lc4!

Weiß gibt einen zweiten Bauern preis, und lenkt so in das Nordische Gambit ein. Die Annahme des Gambits durch

4. ... cxb2

setzt Schwarz äußerst gefährlichem Angriff aus.

5. Lxb2 Sf6
6. Sc3 Sc6
7. Sf3 Lb4

Weiß kann nun mit 0-0 oder mit Dc2 nebst 0-0-0 fortfahren und hat dann eine äußerst bedrohliche Angriffsstellung.

Königsgambit

Das Königsgambit entsteht nach den Zügen

1. e4 e5
2. f4

Es handelt sich beim Königsgambit um eine äußerst komplizierte, vor allem aber variantenreiche Spielweise, die wohl nur für Fortgeschrittene empfehlenswert ist. Wir begnügen uns mit einigen kurzen Andeutungen.

A.
2. ... exf4
3. Sf3 Das sogenannte

Königsspringergambit

3. ... g5
4. h4 g4
5. Se5

Das Kieseritzkigambit, z.B.

5. ... Sf6
6. Sxg4 Sxe4
7. e2 De7
8. Sc3 Sg3
9. Dxe7+ Lxe7 usw.

B.

3. ... Le7

Das Cunningham-Gambit

4. Lc4 am besten.

4. ... Lh4+

5. Kf1 d5

6. Lxd5 Sf6

7. Sc3 0-0

8. d4 c6

9. Lb3 Lg4

10. Lxf4 Sh5 usw.

C. Das Königsäufergambit

1. e4 e5

2. f4 exf4

3. Lc4 Sf6!

am besten.

4. Sc3 Sc6

5. Sf3 Lb4

6. 0-0 d6

7. d3 Se5

8. Lb3 Lg4

9. Lxf4 Lxf3

10. gxf3 Sg6 usw.

Das Falkbeer-Gegengambit

Schwarz ist durchaus nicht genötigt, auf das Königsgambit einzugehen, er kann es auch ablehnen und in das sogenannte Falkbeer-Gambit einlenken.

1. e4 e5

2. f4 d5

3. exd5 e4

4. d3 Sf6

besser als Dxd5.

5. dxe4 Sxe4

6. Sf3 Lf5

7. De2 Lf5

8. Sc3 De7 usw.

Schwarz steht wohl etwas besser.

Sizilianisch

Bei allen bisherigen Partiefängen wählte Schwarz mit 1. ... e5 eine „offene“ Spielweise. Schwarz kann dieser aber auch aus dem Weg gehen und im ersten Zug c5, r6, c6, d5 aber auch Sf6 oder d6 spielen und so einen „halboffenen“ Partiefang wählen. Ob die Partie dann einen mehr offenen oder geschlossenen Charakter erhält, zeigt sich erst im Laufe des Spiels.

Mit

1. e4 c5 ist die sogenannte **Sizilianische Partie** erreicht. Mit diesem Zug hindert Schwarz den Anziehenden von vornherein daran, sich eine starke Bauernmitte zu verschaffen.

2. Sf3 ist nun die gebräuchlichste und wohl auch beste Fortsetzung. Schwarz hat nun im Prinzip die Wahl, ob er mit e6 fortfährt, oder mit d6 in die Drachenvariante einlenkt. Für beide Spielweisen geben wir je ein Beispiel.

A. Die Paulsenvariante

2. ... e6
3. d4 cxd4
4. Sxd4 Sf6!
5. Sc3 d6
6. Le2 a6
7. 0-0 Dc7
8. f4! b5!
9. Lf3 Lb7
10. De1! Sd7
11. Kh1 b4
12. Sd1 Sc5 usw.

uns Weiß steht etwas besser.

Diese Variante, die vor allem durch die Züge e6, a6 und Dc7 gekennzeichnet ist, wurde von dem deutschen Schachspieler Louis Paulsen entwickelt und trägt daher seinen Namen.

B. Die Drachenvariante

2. ... d6
3. d4 cxd4
4. Sxd4 Sf6
5. Sc3 g6
6. Le3 Lg7
7. f3
(um Sg4 zu verhindern)
7. ... 0-0
8. Dd2 Sc6
Nun könnte sich das Spiel wie folgt entwickeln:
9. 0-0-0 Sc6 usw.

Französisch

Die **Französische Partie** entsteht nach den Zügen

1. e4 e6
2. d4 d5

und stellt an die Verteidigungskunst und Geduld des Schwarzen hohe Anforderungen. Weiß hat nun vier Züge zur Auswahl: Entweder er tauscht den Bauern, oder er spielt 3. Sc3, Sd2 oder e5, die sogenannte Vorstoßmethode.

A. Die Abtauschvariante

3. exd5 exd5
4. Sf3 Sf6
5. Ld3 Ld6
6. 0-0 0-0
7. Lg5 Lg4
8. Sd2 Sd7
9. c3 c6
10. Dc2 Dc7 usw.

B. Die Hauptvariante

Diese Spielweise ist wesentlich nachhaltiger als die Abtauschvariante.

B1.

3. Sc3 Sf6

4. Lg5 am besten.

4. ... Lb4

(Mac Cucheons Zug)

5. Se2! dxe4

6. a3 Le7

7. Lxf6 Lxf6

8. Sxe4 usw.

B2.

4. ... Le7 (statt Lb4)

5. e5 Sd7

6. Lxe7 Dxe7

7. d3 0-0

8. f4 (schlecht für Weiß wäre hier 8. Sd1)

8. ... c5

9. Sf3 Sc6

10. g3 a6

11. Lg2 b5

12. 0-0 cxd4

13. Sxd4 Sxd4

14. Dxd4 Sc5 usw.

Weiß hat das etwas bessere Spiel.

C. Die Tarrasch-Variante

3. Sd2 Sf6

4. e5 Sd7

5. f4 c5

6. c3 cxd4

7. cxd4 Db6

8. Sf3! Lb4+

9. Kf2 usw.

Weiß wahrt unter Aufgabe der Rochade einen gewissen Raumvorteil.

C. Die Vorstoß-Methode

3. e5 c5

Schwarz greift die Basis der Bauernkette an.

4. c3 Sc6

5. Sf3 Db6

6. Ld3 cxd4!

7. cxd4 Ld7

Natürlich nicht 7. ... Sxd4 wegen 8. Sxd4 Dxd4 9. Lb5+ mit Damengewinn.

8. Le2 Se7

9. b3 Sf5

10. Lb2 Lb4+

mit überlegenem Spiel für Schwarz.

Caro-Kann

Diese Verteidigung entsteht nach den Zügen

1. e4 c6

2. d4 d5

Weiß hat nun die Wahl, ob er

1. den Bauern tauscht, 2. ihn deckt, oder 3. ihn vorrückt.

A. Die Abtauschvariante

Dieser „Panov-Angriff“ wird von vielen Meistern bevorzugt.

3. exd5 cxd5

4. c4 Sf6

5. Sc3 e6

6. Sf3 Le7

Nun spielte man lange Zeit 7. c5, doch heute spielt man lieber

7. cxd5 Sxd5

8. Ld3 0-0

9. 0-0 Sc6

10. Te1 Ld7

11. Sxd5 exd5

12. Se5 Sxe5

13. Txe5 Le6,

und Schwarz wird sich behaupten können.

B. Als Deckungszug kommt vor allem 3. Sc3 in Frage, denn 3. Ld3 dxe4 4. Lxe4 Sf6 verliert Zeit.

3. Sc3 dxe4

4. Sxe4 Lf5

5. Sg3 Lg6

6. h4 h6

7. f4

Eine vehemente Idee Najdorfs.

7. ... e6

8. Sf3 Sd7

9. h5 Lh7

10. Ld3 Lxd3

11. Dxd3 Sf6

12. Ld2 Dc7

13. 0-0-0 0-0-0

14. Se5! Falls nun

14. ... Sxe5, so

15. fxe5 Sg4

16. De2! Dd4

17. Th4, und Weiß gewinnt.

C. Der Vorstoß 3. e5 ist ein Lieblingszug des Exweltmeisters Tal.

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 3. e5 | Lf5 |
| 4. Ld3 | Lxd3 |
| 5. Dxd3 | e6 |
| 6. Sc3 | Db6 |
| 7. Se2 | c5 |
| 8. dxc5 | Lxc5 |
| 9. 0-0 | Se7 |
| 10. Sa4 | Dc6 |
| 11. Sxc5 | Dxc5 |
| 12. Le3 | Dc7 usw. |

Skandinavisch

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. e4 | d5 |
|--------------|-----------|
- Dieser Zug löst das Zentrum sofort auf.
- | | |
|-----------------|-------------|
| 2. exd5! | Dxd5 |
| 3. Sc3 | Dd8 |
- 4. Sf3**, und Weiß hat glatt einen Zug gewonnen. Mieses setzte sich daher für **3. ... Da5** ein, um die Rückentwicklung zu vermeiden. Die Folge könnte sein:
- | | |
|---------------|------------|
| 3. ... | Da5 |
| 4. d4 | Sf6 |
| 5. Sf3 | Lg4 |
| 6. h3! | Lh5 |
- (Das geringere Übel ist der Tausch.)
- | | |
|--------------|------------|
| 7. g4 | Lg6 |
|--------------|------------|
- 8. Se5** wegen der Drohung
9. Sc4 usw. was dann doch zum Rückzug der Dame führt.

Aljechin-Verteidigung (sprich: Alekin)

- | | |
|--------------|------------|
| 1. e4 | Sf6 |
|--------------|------------|
- Der Sinn des Springerzuges besteht darin, den weißen Mittelbauern vorzulocken, um später leichter zum Tausch des d-Bauern gegen den weißen e-Bauern zu kommen. Weiß muss sich in Acht nehmen, seine Stellung nicht durch zu viele Bauernzüge zu lockern. Am besten fährt er wohl, wenn er sich mit einem geringen Raumgewinn zufriedengibt.

- A.**
- | | |
|---------------|------------|
| 2. e5 | Sd5 |
| 3. d4 | d6 |
| 4. Sf3 | Lg4 |
- Der richtige Zug.
- | | |
|----------------|-------------|
| 5. Le2 | e6 |
| 6. 0-0 | Le7 |
| 7. c4 | Sb6 |
| 8. exd6 | cxd6 |

9. b3 Weiß wird nun den Läufer nach b2, den Damenspringer nach d2 entwickeln.

B. Die Jagdvariante

- | | |
|-----------------|------------------|
| 2. e5 | Sd5 |
| 3. c4 | Sb6 |
| 4. d4 | d6 |
| 5. f4 | dxе5 |
| 6. fxe5 | Sc6 |
| 7. Le3 | Lf5 |
| 8. Sc3 | (und nicht Ld3?) |
| 8. ... | e6 |
| 9. Sf3 | Sb4 |
| 10. Tc1 | c5 |
| 11. Le2 | Le7 |
| 12. 0-0 | 0-0 |
| 13. a3 | cxd4 |
| 14. Sxd4 | Sc6 |
- mit ungefähr gleichem Spiel.

Jugoslawisch

Diese sogenannte Pirc-Verteidigung besteht aus den Zügen

1. e4 d6
2. d4 Sf6

Diese Eröffnung hat noch den Vorteil, dass man die gleiche Stellung auch erreichen kann, wenn Weiß mit dem Damenbauer beginnt, also: 1. d4 d6 2. e4 Sf6.

3. Sc3 g6

Schwarz spielt ein Königsfianchetto.

4. Lg5

Hier sind natürlich auch noch andere Züge möglich.

4. ... Lg7

5. f4 0-0

6. e5 Se8

7. Sf3 Sd7

8. h4! und Weiß hat gute Angriffschancen.

Königsfianchetto

Ein Fianchetto ist ein Flankenspiel. Einen Läufer „fianchettoieren“ bedeutet, ihn nach g2, g7, b2 oder b7 zu entwickeln.

1. e4 g6

Damenfianchetto

1. e4 b6

Beide Eröffnungen werden heute kaum noch gespielt. Weiß kann ohne Schwierigkeiten das gesamte Zentrum besetzen und erlangt dadurch eine viel stärkere Stellung.

Damengambit

Wenn Weiß nun im ersten Zug nicht mit e4 eröffnet, sondern einen anderen Zug wählt, wie d4 oder c4, so spricht man von „geschlossenen Spielen“.

Das **Damengambit** entsteht nach den Zügen

1. d4 d5

2. c4

Schwarz kann nun das Gambit annehmen, oder mit e6, c6 oder sogar e5 fortfahren. Die Annahme des Gambits mit d5xc4 gewährt Weiß nach e3 das freiere Spiel, denn der Gambitbauer lässt sich nicht behaupten, wie folgende Fortsetzung zeigt:

2. ... dxc4

3. e3 b5?

4. a4 c6

5. axb5 cxb5

6. Df3, und Weiß gewinnt eine Figur, ebenso nach

4. ... Ld7

5. axb5 Lxb5

6. b3 Dd5

7. bxc4 Lxc4

8. Da4+ usw.

Orthodoxes Damengambit

1. d4 d5

2. c4 e6

3. Sc3 Sf6

4. Lg5 Le7

Diese Zugfolge wird „**orthodoxes Damengambit**“ genannt.

5. e3 0-0

6. Sf3 Sd7

7. Tc1 c6

8. Ld3 dxc4

9. Lxc4 Sd5

Das sogenannte „Entlastungssystem“, das von Capablanca in die Turnierpraxis eingeführt wurde.

10. Lxe7 Dxe7

11. 0-0 Sxc3

Die zweite Pointe in Capablancas Entlastungssystem.

12. Txc3 e5

Die dritte Pointe.

13. dxe5 Sxe5

14. Sxe5 Dxe5

15. f4 z.B. De4 usw.

Slawisches Damengambit

1. **d4** **d5**
2. **c4** **c6**
3. **Sf3** Auf 3. Sc3 muss Weiß mit e5 rechnen.
3. ... **Sf6**

A.

4. **Sc3** **dxc4**
5. **a4** **Sa6**
6. **e3** **Lg4**
7. **Lxc4** **e6**
- Es droht 8. **Lxf7+** **Kxf7** 9. **Se5+**.
8. **0-0** **Sb4**
9. **De2** **Le7**
10. **Td1** **0-0**
11. **a5** **Dc8**
12. **e4** **c5** usw.

B. Die Meraner Variante

Aber auch die sogenannte „Meraner Variante“ ist gut spielbar und erfreut sich immer noch großer Beliebtheit.

4. **e3** **e6**
- Möglich ist auch Lf5.
5. **Sc3** **Sd7**
6. **Ld3** **dxc4**
7. **Lxc4** **b5**
8. **Ld3** **a6**

Schwarz hat sein Ziel erreicht, wenn er noch c5 und Lb7 durchsetzen kann, z.B.:

9. **e4** **c5**
10. **d5** **e5**
11. **b3** **c4**
12. **bxc4** **Lb4**
13. **Ld2** **bxc4**
14. **Lc2** usw.

Das weiße Spiel ist hier vorzuziehen.

Albins Gegengambit

1. **d4** **d5**
2. **c4** **e5**

Diese Spielweise wurde **Albins Gegengambit** genannt. Viele Spieler fürchten sich davor, ganz zu Unrecht. Weiß darf nur nicht den Fehler machen, den nach 3. **dXe5** gewonnenen Bauern auf Kosten der Entwicklung behaupten zu wollen, und er muss außerdem wissen, dass nach 3. ... **d4** 4. E3? unrichtig ist, wegen 4. ... **Lb4+** 5. **Ld2** **dxex3** 6. **Lxb4** **exf2+** 7. **Ke2** **fxg1S+**, eine recht witzige Wendung. Am Vorteilhaftesten spielt Weiß

4. **Sf3** **Sc6**
5. **Sd2** **Le6**
6. **g3** **Dd7**
7. **a3** **Se7**
8. **Da4** **Sg6**
9. **Lg2** **Le7** usw.

Angenommenes Damengambit

Üblicherweise wird das angenommene Damengambit etwa wie folgt behandelt:

1. **d4** **d5**
2. **c4** **dxc4**
3. **Sf3** **Sf6**
4. **e3** **e6**
5. **Lxc4** **c5**
6. **0-0** **a6**
- Die klassische Variante.**
7. **a4** **Sc6**
8. **Sc3** **Le7**
9. **De2** **exd4**
10. **Td1** **e5!**
11. **exd4** **exd4**
12. **Sxd4** **Sxd4** usw.

Damenbauerspiel

1. d4 d5
Wenn Weiß nun nicht wie in dem vorher behandelten Damengambit c4 spielt, so bezeichnet man die Eröffnung als **Damenbauerspiel**.

1. d4 d5
2. Sf3 Sf6
3. e3 e6
4. Sd2 c5
5. c3 Sc6
Das Colle-System.
6. Ld3 Le7
7. 0-0 0-0
8. dxc5 Lxc5
9. e4 Dc7 usw.

Nimzo-Indisch

Spielt Schwarz nach 1. d4 nun nicht d5, sondern Sf6, so spricht man von der **Indischen Partie**.

Nimzo-Indisch entsteht nach den Zügen

1.d4 Sf6
2. c4 e6
3. Sc3 Lb4

Dieser Zug setzt den Kampf um das Feld e4 fort. Die Fortsetzung könnte sein:

4. e3 c5
5. Sf3 0-0
6. Ld3 d5

Schwarz muss sonst mit der Einengung d5 rechnen.

7. 0-0 Sc6

Weiß kann sich mit 8. a3, Lxc3 9. bxc3 das „Läuferpaar“ verschaffen, das bis ins Endspiel hinein einen Trumpf bedeutet.

Damenindisch

Die Bezeichnung rührt von dem fianchettierten Damenläufer her. Eine Hauptvariante sieht wie folgt aus:

1. d4 Sf6
2. c4 e6
3. Sf3 b6
4. e3 (etwas besser als 4. g3)
4. ... Lb7
5. Ld3 Le7
6. Sc3 d5
7. 0-0 0-0
8. De2 Sd7
9. b3 a6
10. Lb2 Ld5
11. e4 mit Raumgewinn für Weiß.

Königsindisch

Analog zum Damengambit rührt der Name von dem fianchettierten Königsläufer her. Diese Spielweise erfreut sich heute noch großer Beliebtheit.

1. d4 Sf6
2. c4 g6
3. Sc3 Lg7
4. e4 d6

Das sogenannte Dreibauernspiel ist heute mit am Gebräuchlichsten.

5. Sf3 0-0
6. Le2 Sd7
7. 0-0 e5
8. Te1 c6
9. d5 Te8 usw.

Englisch

Weiß kann auch im ersten Zug gut mit **1. c4** beginnen. So entsteht eine Art Sizilianisch im Anzug. Wir begnügen uns mit einigen wenigen Andeutungen.

A.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. c4 | e5 |
| 2. Sc3 | Sf6 |
| 3. g3 | |

Die Bremer Partie, in der Weiß nach

- | | |
|----------------|-------------|
| 3. ... | d5 |
| 4. cxd5 | Sxd5 |

5. Lg2 das Spiel öffnet. Die Fortsetzung könnte sein:

- | | |
|---------------|------------|
| 5. ... | Sb6 |
| 6. Sf3 | Sc6 |
| 7. 0-0 | Le7 |
| 8. d3 | |

mit ähnlichen Bildern wie in der „Drachenvariante“ der Sizilianischen Verteidigung, aber eben mit einem Zug mehr für weiß.

B. Das Englische Vierspringerspiel ergibt sich nach den Zügen

- | | |
|---------------|------------|
| 1. c4 | e5 |
| 2. Sc3 | Sf6 |
| 3. Sf3 | Sc6 |

Die Fortsetzung könnte sein:

- | | |
|----------------------------------|-----------------|
| 4. d4 (die Hauptvariante) | |
| 4. ... | exd4 |
| 5. Sxd4 | Lb4 |
| 6. Lg5 | h6! |
| 7. Lh4 | Lxc3+ |
| 8. bxc3 | d6! |
| 9. f3 | 0-0 |
| 10. e4 | Se5 usw. |

C. Für Sicher gilt es, mit gleicher Münze heimzuzahlen.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. c4 | c5 |
| 2. Sc3 | Sf6 |
| 3. g3 | d5 |
| 4. cxd5 | Sxd5 |
| 5. Lg2 | e6 |
| 6. Sf3 | Sc6 |
| 7. 0-0 | Le7 |
| 8. d4 | 0-0 |
| 9. Sxd5 | exd5 |
| 10. dxc5! | Lxc5 usw. |

D. Zu Systemen, die aus **1. d4** bekannt sind, kommt man nach den Zügen

- | | |
|---------------|------------|
| 1. c4 | Sf6 |
| 2. Sc3 | e6 |
| 3. d4 | d5 |

Weiß kann aber auch im dritten Zug **3.e4** spielen, mit der Folge:

- | | |
|----------------|-----------------|
| 3. e4 | d5 |
| 4. e5 | d4 |
| 5. exf6 | dx3 usw. |

Die Universalität des Zuges **1. c4** ist außerordentlich. Nicht zuletzt deswegen nannte ihn Dr. Tartakower den „stärksten Eröffnungszug der Welt“.

Die Bird-Eröffnung

1. f4

Auch dieser Zug ist spielbar. Ruhig und nachhaltig ist nun, mit **1. ... d5** fortzusetzen.

Energisch, und wohl auch beliebter, ist das Einlenken in „Froms Gegengambit“ durch

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. ... | e5 |
|---------------|-----------|

Die Fortsetzung könnte sein:

- | | |
|----------------|-----------------|
| 2. fxe5 | d6 |
| 3. exd6 | Lxd6! |
| 4. Sf3 | g5! |
| 5. d4! | g4 |
| 6. Se5! | Lxe5 |
| 7. dx5 | Dxd1+ |
| 8. Kxd1 | Sc6 usw. |

Die Réti-Eröffnung

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. Sf3 | d5 |
|---------------|-----------|

2. c4

Diese Eröffnung wirkte am Anfang des letzten Jahrhunderts, als Réti sie in die Praxis einführte, fast revolutionär. Weiß will die Mittelbauern zurückhalten. Das einengende Vorgehen **2. ... d4** ist hier nicht unbedenklich. Empfehlenswert ist **2. ... c6** zu spielen.

Tabellarische
Übersicht über die
Schacheröffnungen

Tabellarische Übersicht über die Schacheröffnungen

A: Offene Spiele: e4, e5

Italienisch

2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. Sc3 Sf6 Italienisches Vierspringerspiel

5. d3 d6 6. Lg5 h6 7. Lxf6 Dxf6 8. Sd5 Dg6 9. Sxc7 Dxc7 10. Sxa8?? Df2++!

8. ... Dd8 9. 0-0? Lg4 10. h3? h5! 11. hxg4 hxg4 Sd2?? Dd4!

9. c3 a6! 10. b4 La7 11. a4 Le6 12. Db3 0-0

9

2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. c3 ... Die Hauptvariante

4. ... Sf6 am besten:

5. d4 exd4 6. cxd4 Lb4+ 7. Sc3 Sxe4 8. 0-0 Sxc3 9. bxc3 Lxc3? 10. Db3 Lxa1? 11. Lxf7+ Kf8 12. Lg5 Se7

7. Sc3 Sxe4 8. 0-0 Lc3 9. d5! Möller-Angriff

9. ... Lf6 10. Te1 Se7 11. Txe4 d6 12. Lg5 Lxg5 13. Sxg5 ...

7. Ld2 Lxd2+ 8. Sbx2 d5 9. exd5 Sxd5 10. Db3 Sce7 11. 0-0 0-0 12. Te1 c6

7. Kf1 Krakauer Variante

7. ... Sxe4 8. d5 Se7 9. Dd4 Sf6 10. Lg5 c5! 11. De3! d6 12. Lxf6 gxf6

2. Sf6 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. b4 Evans-Gambit

4. ... Lxb4 5. c3 La5 6. d4! d6! 7. Db3! Dd7 8. dxe5 dxe5 9. 0-0 Lb6 10. Td1 De7 11. La3 Df6 12. Sbd2 Sge7

4. ... Lb6 5. c3 Sf6 6. d3 d6 7. a4 a6 8. Db3 De7 9. Lg5 h6 10. Lh4 Sd8 11. Sbd2 g5 12. LLg3 Sh5

Preußisch oder Zweispringer im Nachzug

2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6

4. Sc3 Sxe4 Preußisches Vierspringerspiel

5. Sxe4 d5 6. Ld3! Dxe4 7. Lxe4 Lg4 8. h3 Lxf3 9. Dxf3 Dd7 10. Lxc6 bxc6 11. 0-0 Lc5 12. Dg3 f6

7. Lxe4 Ld6 8. d4! exd4 9. Lxc6+ bxc6 10. Dxd4 0-0 11. 0-0 Lf5 12. b3 c5 13. Dc3 Dd7

4. Sg5 d5! klassische Variante

5. exd5 Sa5 6. Lb5+ c6 7. Dxc6 bxc6 8. Le2 h6 9. Sf3 e4 10. Se5 Ld6! 11. f4 g5 12. d4 gxf4

4. d4 exd4 5. 0-0 Sxe4 6. Te1 d5 7. Lxd5! Dxd5 8. Sc3 Dh5 9. Sxe4 Le6! 10. Lg5 Lb4! 11. Sxd4 Dxd1 12. Texd1 Sxd4

5. 0-0 Lc5 6. e5 d5 Max-Lange-Angriff

7. exf6 dxc4 8. Tfe1+ Le6 9. Sg5 Dd5 10. Sc3 Df5 11. Se4 0-0-0

oder: 11. ... Lf8 12. Sxf7 Kxf7

Spanisch

2. Sf3 Sc6 3. Lb5 d6 Steinitz-Verteidigung

4. d4! Ld7! 5. Sc3! Sf6! 6. 0-0 Le7 7. Te1 exd4 8. Sd4 0-0 9. Sxc6 bxc6 10. Ld3 Te8 11. h3 Lf8 12. g5 h6

3. ... f5 Gambit-Verteidigung

4. Sc3! fxe4 5. Sxe4 Sf6 6. Sxf6 gxf6 7. d4 d6 8. d5 a6 9. Le3 Se7 10. Ld3 Te8 11. h3 Lf8 12. Lg5 h6

3. ... Sf6 Berliner Verteidigung

4, 0-0 Sxe4 5. d4! Le7 6. De2 Sd6 7. Lxc6 bxc6 8. Dxe5 Sb7 9. Sc3 0-0 10 Te1 Sc5 11. Sd4 Se6 12. Le3 Sxd4

3. ... a6! Morphy-Verteidigung

4. Lxc6 dxc6 Abtausch-Variante

5. 0-0 Lg4 6. d4 f6 7. dxe5 Dxd1 8. Txd1 fxe5 9. Td3 Lxf3 10. Txf3 Sf6 11. Sc3 Lb4 12. Lg5 Lxc3

4. La4 d6 d4? b5! 6. Lb3 exd4 7. Sxd4 Sxd4 8. Dxd4? c5! 9. Dd5 Le6 10. Dc6+ Ld7 11. Dd5 c4

5. 0-0? Lg4 6. h3 h5! 7. hxg4? hxg4! 8. Se1?? Dh4 9. f3 g3 10. Tf2 Dh1++

5. c3 f5 6. exf5 Lxf5 7. 0-0 Ld3! 8. Te1 e4 9. Te3 Le7 10. Se1 Lg5! 11. Th3 Sf6 12. Sxd3 exd3 13. Txd3 0-0

4. La4 Sf6 5. 0-0 am besten

5. ... Sxe4 „offener Spanier“

6. d4 b5 7. Lb3 d5 8. dxe5 Le6 9. Sd2 Sc5 10. c3 d4 11. Lxe6 Sxe6 12. cxd4 Sxd4

5. ... Le7 „geschlossener Spanier“

6. Te1 b5 7. Lb3 d6 8. c3 0-0! 9. h3 Sa5 10. Lc2 c5 11. d4 Dc7 12. Sbd2 cxd4

Spanisches Vierspringerspiel

2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lb4

4. ... Lb4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6 7. Lg5 Lxc3 8. bxc3 De7 9. Te1 Sd8 10. d4 Se6 11. Lc1 c5! 12. d5 Sc7

4. ... Sd4! Rubinstein-Verteidigung

5. Sxd4 exd4 6. e5 dxc3 7. exf6 Dxf6 8. Dxc3 De5+ 9. De2 Dxe2+10. Lxe2 d5 11. c4 Le6 12. Lf3 0-0-0

Englisches Springerspiel

2. Sf3 Sc6 3. c3 d5! 4. Da4 Sf6! 5. Sxe5 Ld6! 6. Sxc6 bxc6 7. d3 0-0 8. Lg5 h6 9. Lxf6 Dxf6 10. Le2 Tb8 11. Dc2 dxe4 12. Dxe4 Te8

3. ... f5 Ponziani-Gegengambit

4. d4 d6 5. dxe5 fxe4 6. Sg5 d5 7. e6 Se5 8. Dd4 Dd6 9. Sa3 c6 10. Lf4 Sd3+ 11. Lxd3 Dxf4 12. Sf7 Sh6

Dreispringerspiel

2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Lb4! 4. Sd5 La5 5. c3! d6 6. b4 Lb6 7. a7 a6 8. Scb6 cxb 9. Lc4

Schottisch

2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 Schottisches Vierspringerspiel

5. ... Lb4 6. Sxc6 bxc6 7. Ld3 d5! 8. exd5 exd5 9. 0-0 0-0 10. Lg5 Le6 11. Se2 Le7 12. Sf4 Dd6

4. Sxd4 Lc5 Schottische Partie (klassische Variante)

5. Le3 Df6 6. c3 Sge7 7. Sc2 Lxe3 8. Sxe3 0-0 9. Le2 d6 10. 0-0 Dh6 11. Sd2 Kh8 12. f4 f5

4. Lc4 Schottisches Gambit

4. ... Lc5 5. c3! d6 6. cxd4 Lb6 7. Sc3! Lg4 8. Le3 Sf6 9. Lb3 0-0 10. Dd3 De7 11. 0-0-0 Sb4 12. Db5 c5

4. c3 dxc3 Göring-Gambit

5. Lc4 Sf6! 6. Sxc3 Lb4! 7. 0-0 0-0! 8. e5 Lxc3 9. bxc3 d5! 10. exf6 dxc4 11. fxg7 Kg7 12. Sxd4 Sxd4

Russisch

2. Sf3 Sf6 3. Sxe5 d6 4. Sf3 Sxe4 5. d4 d5 6. Ld3 Le7 7. 0-0 Sc6 8. Te1 Lg4 9. c4 Sf6 10. cxd5

3. d4 exd4 Steinitz-Variante

4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6 Sxd6 7. Lg5 f6 8. Lf4 Sc6 9. Dd2 Lf5 10. Le2 De7 11. 0-0 0-0-0 12. Te1 Se4

Philidor-Verteidigung

2. Sf3 d6 3. d4 Sf6! 4. Sc3 Sbd7

5. Lc4! Le7 6. 0-0 0-0 7. De2 c6 8. a4! Dc7 9. Lb3 a6 10. h3 exd4 11. Sxd4 Te8 12. Lf4 Lf8

Wiener Partie

2. Sc3 Sf6 am besten: Falkbeer-Verteidigung

3. f4! d5! 4. fxe5 Sxe4 5. Sf3 Sc6! 6. Lb5 Lb4 7. De2 Lxc3 8. Dxc3 0-0 9. Lf4 Se7 10. h3 Sf5 11. Tg1 Sfg3 12. De3 c6
3. Lc4 Sxe4! 4. Dh5! Sed6 5. Lb3 Sc6 6. Sb5 g6 7. Df3 Sf5 8. g4 a6! 9. gxf5 axb5 10. Lxf7+ Kxf7 11. fxg6+ Kxg6 12. Sh3 Df6!

2. Sc3 Sc6 Max-Lange-Verteidigung

3. f4 exf4 4. Sf3 g5 5. d4 g4 6. Lc4! gxf3 7. 0-0 d5 8. exd5 Sa5 9. Te1+ Le7 10. Lf1 Sf6 11. b4 Sxd5 12. Sxd5 Dd5
3. Lc4 Lc5 4. Dg4 g6! 5. Dg3 d6 6. d3 Sd4 7. Lb3 Le6 8. Lg5 Dd7 9. 0-0-0 Lxb3 10. axb3 f6 11. Le3 0-0-0 12. Sge2 Se7

Läuferspiel

2. Lc4 Lc5 3. Sf3 d6 4. c3 De7 5. 0-0 Lg4 6. d4 Lb6 7. a4 a5 8. Sa3 Sf6 9. Te1 Sbd7 10. Sc2 h6 11. b3 0-0 12. La3 Te8

2. Lc4 Sf6! Berliner Verteidigung

3. d4 exd4 4. Sf3 Sxe4 5. Dxd4 Sf6! 6. Lg5 Le7 7. Sc3 Sc6 8. Dh4 d6 9. 0-0-0 Lr6 10. Ld3 Dd7 11. Lb5 0-0 12. Sd4 a6

Mittelgambit

2, d4 exd4 3. Dxd4 Sc6 4. De3 Lb4+ 5. c3 La5 6. Dg3 Df6 7. f4 d6 8. Ld3 Lb6 9. Sf3 g6 10. Sbd2 Ld7 11. Sc4 Lc5 12. Le3 Lxe3

3. c3 dxc3 Nordisches Gambit (angenommen)

4. Lc4 cxb2 5. Lxb2 d6 5. f4! Le7 7. Lxe6 fxe6 8. Db3 Dc8 9. Sf3 Sc6 10. Sg5 Sd8 11. 0-0 h6 12. Dh3! C6

3. c3 d5 Nordisches Gambit (abgelehnt)

exd5 Sf6! 5. Sf3 Sxd5 6. Dxd4 Sc6 7. Lb5 Le7 8. 0-0 0-0 9. Lxc6 bxc6 10. Te1 Lb7 11. Sa3 Te8! 12. Sc4 c5

Königsgambit

2. f4 exf4 3. Sf3 g5 4. Lc4 Lg7 5. h4 Philidor-Gambit

5. ... h6 6. d4 d6 7. c3 Sc6 8. Db3 De7 9. 0-0 Sf6 10. hxg5 hxg5 11. Sxg5 Sxe4 12. Sxe4 Dxe4

5. 0-0 d6 Hanstein-Gambit

6. d4 Sc6 7. c3 h6 8. g3 g4 9. Sh4 f3 10. Sd2 Lf6 11. Sdxif3 gxf3 12. Dxf3 Th7

4. Lc4 g4 5. 0-0 gxf3 Muzio-Gambit

6. Dxf3 Df6 7. e5! Dxe5 8. d3 Lh6 9. Sc3 Se7 10. Ld2 Sc6 11. Tael Df5 12. Sd5 Kd8

4. Lc4 g4 5. Se5? Dh4+ 6. Kf1 Sf6 Salvio-Gambit

7. De1! Dxe1 8. Kxe1 Sxe4 9. Lxf7+ Ke7 10. Lb3 Sf6 11. d4 d6 12. Sd3

4. h4! g4 5. Sg5!? Allgaier-Gambit

5. ... h6 6. Sxf7 Kxf7 7. Lc4+ d5 8. Lxd5+ Kg7 9. d4 f3 10. gxf3 Sf6 11. Sc3 Lb4 12. Lc4 gxf3

5. Se5 Kieseritzky-Gambit

5. ... Lg7 6. Sxg4 d5! 7. d4 dxc4 8. Lxf4 Dxd4 9. Dxd4 Lxd4 10. c3 Lxg4 11. cxd4 Sc6 12. Lb5 0-0-0

3. Sf3 Le7 Cunningham-Gambit

4. Lc4 Lh4+ 5. Kf1! Lf6 6. e5 Lr7 7. d4 d5 8. Le2! g5 9. h4 g4 10. Sh2 f3 11. gxf3 g3 12. Sg4 Shf5

3. Lc4 Königsläufergambit

3. ... Sf6! 4. Sc3 Sc6 5. Sf3 Lb4 6. 0-0! D6 7. Sd5 La5 8. d3 Lg4! 9. Lxf4 Sd4 10. c3 Sxf3+ 11. gxf3 Lh3 12. Tf2 c6

2. f4 Lc5 abgelehntes Königsgambit

3. Sf3 d6 4. Sc3 Sf6 5. Lc4 c6 6. fxe5 dxe5 7. De2 Sbd7 8. d3 b5 9. Lb3 a5 10. a4! b4 11. Sd1 La6 12. Lg5 Dc7

2. f4 d5 Falkbeer-Gegengambit

3. exd5 e4 4. d3 Sf6 5. dxe4 Sxe4 6. De2 Dxd5 7. Sd2 f5 8. g4 Sc6! 9. c3 Le7 10. Lg2 Df7! 11. Sxe4 fxe4 12. Lxe4 Lh4+

B: Halboffene Spiele: e4, nicht e5

Sizilianische Verteidigung: 1. e4 c5

2. Sf3 e6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6! 5. Sc3 d6 6. Le2 a6 Paulsen-Variante

7. 0-0 Dc7 8. f4! b5 9. Lf3 Lb7 10. De1! Sd7 11. Kh1 b4 12. Sd1 Sc5

2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 a6 Das Najdorf-System

6. Lg5 e6 7. f4 Le7 8. Df3 Dc7 9. 0-0-0 Sbd7 10. Ld3 h6 11. h4! Sc5

5. ... g6 Drachenaufbau

6. Le2 Lg7 7. Le3 Sc6 8. 0-0 0-0 9. Sb3 Le6 10. f4 Dc8 11. h3 Td8 12. Kh2 d5

6. Le3 Lg7 7. f3 Sc6 8. Dd2 0-0 9. Lc4 Ld7 10. h4 Tc8 11. Lb3 Se5 12. 0-0-0 Sc4

2. Sf3 Sc6 3. D4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 d6 Anti-Drachen-Aufbau

6. Lg5 e6 7. Dd2 Le7 8. 0-0-0 0-0 9. f4 Sxd4 10. Dxd4 Da5 11. Lc4 h6 12. Lh4 e5!

2. c3 d5 Alapin-Methode

3. exd5 Dxd5 4. d4 cxd4 5. cxd4 Sc6 6. Sf3 Lg4 7. Le2 e6 8. Sc3 Dd7 9. Le3 Le6 10. 0-0 Sf6

2. Sc3 Sc6 Geschlossener Sizilianer

3. g3 g6 4. Lg2 Lg7 5. d3! e6 6. Le3 d6 7. Sge2 Dd4 8. Dd2 Da5 9. 0-0 Sxe2+ 10. Dxe2! Lxc3 11. bxc3 Dxc3 12. f4 Se7

Französische Verteidigung: 1. e4 r6 2. d4 d5

3. exd5 exd5 Abtauschvariante

4. Ld3 Ld6 5. Sf3 Sf6 6. 0-0 0-0 7. Lg5 Lg4 8. Sd2 Sd7 9. c3 c6 10. Dc2 Dc7

3. Sc3 Sf6 Hauptvariante

4. Lg5 Le7 5. e5 Sd7 6. Lxe7 Dxe7 7. Dd2 0-0 8. f4 c5 9. Sf3 Sc6 10. g3 a6 11. Lg2 b5 12. 0-0 cxd4

4. Lg5 Lb4 Mac Cutcheon-Variante

5. Se2! Dxe4 6. a3 Le7 7. Lxf6 Lxf6 8. Sxe4

3. Sd2 c5 Tarrasch-Variante

4. exd5 exd5 5. Lb5+ Ld7 6. De2+ De7 7. Lxd7+ Sxd7 8. Dxc5 Sxc5 9. Sb3 Sxb3 10. axb3 Dxe2+ 11. Sxe2 Le5

3. e5 c5 Vorstoß-Variante

4. c3 Sc6 5. Sf3 Db6 6. Le2 cxd4 7. cxd4 Sge7 8. Sa3 Sf5 9. Sc2 Lb4+ 10. Kf1 Le7

Caro-Kann-Verteidigung: 1. e4 c6 2. d4 d5

3. exd5 exd5 4. Ld3 Sc6 Alte Abtauschvariante

5. c3 Sf6 6. Lf4 Lg4 7. Se2 Dd7! 8. h3 Lf5! 9. Lg3 Lxd3 10. Dxd3 e6 11. Sd2 h5 12. 0-0 Le7

3. exd5 exd5 4. c4! Moderne Abtauschvariante (Panov-Angriff)

4. ... Sf6 5. Sc3 e6 6. Sf3 Le7 7. cxd5 Sxd5 8. Ld3 0-0 9. 0-0 Sc6 10. Te1 Ld7 11. Sxd5 exd5 12. Se5 Sxe5

3. Sc3 dxe4 4. Sxe4 Sd7 5. Sf3 Sf6 6. Sg3 e6 7. Ld3 Le7 8. 0-0 0-0 9. De2 c5 10. Td1 Dc7 11. c4 Te8 12. Le3 b6

4. Sxe4 Sf6 5. Sxf6+ exf5 6. Lc4! Le7 7. Sf3 0-0 8. 0-0 Sd7 9. Te1 Sb6 10. Lf1 Le6 11. b3 Dd7 12. c4 Tfd8

4. Sxe4 Lf5 5. Sg3 Lg5 6. h4 h6 7. f4 e6 8. Sf3 Sd7 9. h5 Lh7 10. Ld3 Lxd3 11. Dxd3 Sf6 12. Ld2 Dc7 13. 0-0-0 0-0-0

3. e5 Lf5 Vorstoß-Methode

4. Ld3 Lxd3 5. Dxd3 a6 6. Sc3 Db6 7. Sge2 c5 8. Dxc5 Lxc5 9. 0-0 Se7 10. Sa4 Dc6 11. Sxc5 Dxc5 12. Le3 Dc7

Skandinavische Verteidigung: 1. e4 d5

2. exd5 Dxd5 3. Sc3 Da5! 4. d5 e5 5. dxe5 Lb4! 6. Sf3 Lg4! 7. Le2 Sc6 8. 0-0 Lxc3 9. bxc3 Td8 10. De1 Sge7 11. Lg5 0-0 12. Ld4 Lxe2

Jugoslawische Verteidigung: 1. e4 d6

2. d4 Sf6 3. Sc3 g6 4. f4 Lg7 5. Sf3 0-0 6. e5 Sfd7 7. Lc4 c5 8. e6 Sb6 9. exf7+ Kh8 10. Lb5! cxd4 11. Sxd4 e5 12. Sf3 Sc6

Nimzowitsch-Verteidigung: 1. e4 Sc6

2. d4 d5 3. Sc3 e6 4. e5? Sge7! 5. Sf3 b6 6. Se2 La6! 7. c3 Dd7 8. Sg3 Lxf1 9. Sxf1 h5 10. Lg5 Sa5 11. De2 a6 12. Se3 Db5

Aljechin-Verteidigung: 1. e4 Sf6 2. e5

2. Sd5 3. d4 d6 4. Sf3 Lg4

2. Sd5 3. c4 Sb6 **Das Jagdspiel**

4. d4 d6 5. exd6 exd6 6. Sc3 Sc6 7. Le3 Lr7 8. Ld3 0-0 9. Se2 Lg4

Geschlossene Spiele: nicht e4

Orthodoxes Damengambit

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Sbd7 5. e3 c6 6. Sf3 Da4 Cambridge-Springs-Verteidigung

7. Lxf6 Sxf6 8. Ld3 Lb4 9. Db3 dxc4 10. Lxc4 0-0 11. 0-0 Lxc3 12. Bxc3 b6

5. e3 Lb4 6. cxd5! exd5 Manhattan-Verteidigung

7. Sf3 0-0 8. Ld3 c5 9. 0-0 Lxc3 10. bxc3 c4 11. Lc2 Da5 12. Se5! Dxc3

4. Lg5 Le7 5. e3 Sbd7 6. Sf3 0-0 7. Dc2! c5! 8. Dxc5? Sxc5 9. 0-0-0 Da5! 10. cxd5 exd5 11. Lxf6 Lxf6 12. Sxd5? Le6

5. e3 Sbd7 6. cxd5 exd5 7. Ld3 c6 8. Dc2 0-0 9. Sf3 Te8 10. h3 Sf8 11. 0-0 Sh5 12. Lxr7 Dxe7

5. e3 0-0 6. Sf3 h6 7. Lh4 h6 Tartakower-Variante

8. cxd5 Sxd5 9. Lxe7 Dxe7 10. Sxd5 exd5 11. Tc1 Le6 12. Da4 c5

6. Sf3 Se4 7. Lxe7 Dxe7 8. cxd5 Sxc3 9. bxc3 exd5 10. Db3 Td8 11. c4! Sc6 12. cxd5 Db4+

6. Sf3 Sbd7 7. Tc1 c6 8. Dc2 a6 9. a3 Te8 10. h3 h6 11. Lf4 dxc4 12. Lxc4 b5

8. Ld3 dxc4 9. Lxc4 Sfd5 Das Entlastungssystem von Capablanca

10. Lxe7 Dxr7 11. 0-0 Sxc3 12. Txc3 e5

11. Dc2 exd4 12. exd4 Sb6

11. Se4 Aljechins Patent

11. ... Sf6 12. Sg3 e5 13. 0-0 exd4

4. Sf3 Lb4 Ragozin

5. cxd5 exd5 6. Lg5 Sd7 7. e3 c5 8. Da4 0-0 9. Ld3 Db6!? 10. 0-0 cxd4 11. exd4 Lxc3 12. bxc3 Se4

Tarrasch-Verteidigung des Damengambits

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 c5 4. cxd4 exd4 Schara von Hennig-Gambit

5. Da4+ Ld7 6. Dxd4 exd5 7. Dxd5 Sc6 8. Sf3 Sf6 9. Dd1 Lb4 10. Ld2 0-0 11. g3 Te8 12. Lg2 Db6

4. cxd4 exd4 5. Sf3 Sc6 6. Lf4! Sf6 7. e3 Ld6! 8. Lxd6 Dxd6 0. Sb5 De7 10. dxc5 0-0 11. Tc1 Td8! 12. Le2 Se4

Katalanisch

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sf3 Sf6 4. g3 Le7 5. Lg2 0-0 6. 0-0 dxc4 7. Se5 c5 8. dxc5 Lxc5 9. Sc3 De7 10. Sxc4 Td8 11. De1 Sc6 12. Lg5

Slawisches Damengambit

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 dxe4 5. a4 Lf5 6. e3 e6 7. Lxc4 Lb4 8. 0-0 0-0 9. De2 Lg4 10. Td1 Sbd7 11. e4 De7 12. e5 Sd5

4. e3 e6 5. Sc3 Sbd7 6. Ld3 dxc4 Meraner Variante

7. Lxc4 b5 8. Ld3 a6 9. e4 c5 10. e5! exd4 11. Sb5 Sxe5 12. Sxe5 axb5

Symmetrische Verteidigung

2. c4 c5 2. cxd5 Dxd5 4. Sf3 cxd4 5. Sc3 Da5 6. Sxd4 Sf6 7. Sb3 Dc7 8. g3! e5 9. Lg2 Sc6 10. 0-0 Lf5 11. Sb5 Db6? 12. Sd6+ Lxd6

Albins Gegengambit

2. c4 e5! 3. dxe5 d4 4. Sf3 Sc6 5. Sbd2 Le6 6. g3 Dd7 7. a3 Sgr7 8. Da4 Sg6 9. Lg2 Le7 10. 0-0 0-0 11. b4 Tad8 12. Lb2 b6

Angenommenes Damengambit

2. c4 dxc4 3. Sf3 Sf6 4. e3 e6 5. Lxc4 c5 6. 0-0 a6 7. a4 Klassische Variante

7. ... Sc6 8. Sc3 Le7 9. De2 cxd4 10. Td1 e5! 11. exd4 exd4 12. Sxd4 Sxd4

Damenbauerspiele

1. d4 d4 2. Sf3 Sf6 3. Lf4! c5 Damenläuferspiel

4. c3 e6 5. e3 Db6 6. Dc1 Sc6 7. h3 Ld7 8. Le2 Tc8 9. 0-0 Le7 10. Sbd2 0-0 11. Td1 Tfd8 12. Db1 cxd4

3. e3 e6 4. Ld3 c5 Colle-System

5. c3 Sc6 6. Sbd2 Le7 7. 0-0 0-0 8. dxc5 Lxc5 9. e4 Dc7 10. De2 Ld6 11. Te1 Sg4! 12. h3 Sge5

Blackmar-Diemer-Gambit

1. d4 d5 2. e4 dxe4 3. f3 exf3 4. Sxf3 Sf6 5. Ld3 e6 6. c3 Le7 7. 0-0 Sc6 8. Sbd2 h6? 9. Se4 0-0 10. Seg5 hxg5 11. Sxg5 Ld7? 12. Txf6! Lxf6

Holändische Verteidigung

1. d4 f5 2. e4! fxe4 Staunton-Gambit

3. Sc3 Sf6 4. f3 exf3 5. Sf3 c6 6. Lg5 e6? 7. Ld3 Le7 8. Se5! 0-0 9. Lxf6! Txf6 10. Dh5 g6 11. Sxg6 De8 12. Sxe7+ Dxe7

2. c4 Sf6 3. Sf3 e6 Stonewall-Aufbau

4. Sc3 d5? 5. Lf4! c6 6. e3 Le7 7. Ld3 0-0 8. Dc2! Se4 9. g4!! Da5 10. Ke2! Sa6 11. a3 Sxc3+ 12. bxc3 dxc4?!

Königsindisch

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 5. Sf3 0-0 Sämisch-Variante

6. Le2 Sbd7 7. 0-0 e5 8. Te1 c6 9. Lf1 Te8 10. d5 Dc7 11. dxc6 bxc6 12. b3 a5!

Grünfeldindisch

3. Sc3 d5 4. cxd5 Sxd5 Abtausch-Variante

5. e4 Sxc3 6. bxc3 c5 7. e3 0-0 8. Se2 0-0 9. 0-0 cxd4 10. Cxd4 Sc6 11. Le3 Sa5 12. Ld3 Sc6!

Nimzo-Indisch

2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. a3 Lxc3+ Sämisch-Variante

5. bxc3 c5 6. f3! d5 7. e3 0-0 8. cxd5 Sxd5 9. Ld2 Sc6 10. Ld3 cxd4 11. cxd4 e5 12. dxe5 Sxe5

4. e3 d5! Rubinstein-Variante

5. Ld3 0-0 6. Sge3 c5 7. 0-0 Sc6 8. cxd5 exd5 9. Dxc5 Lxc5 10. a3 Le6 11. b4 Lb6 12. Sa4 Lc7

4. Dc2 d5 5. a3 Lxc3 Botwinik-Variante

6. Dxc3 Sc6 7. Sf3 Se4 8. Db3! Sa5 9. Da4+ c6 10. cxd5 exd5 11. e3 Lf5 12. Ld3 Db6

Damenindisch

2. c4 e6 3. Sf3 b6 4. e3 Lb7 5. Ld3 Le7 6. Sc3 d5 7. 0-0 0-0 8. De2 Sd7 9. b3 a6 10. Lb2 Ld6 11 e4

Budapester Gambit

2. c4 e5 3. dxe5 Sg4 4. e4 Sxe5 Zentrumsspiel

5. f4 Sec6! 6. a3 a5 7. Sc3 Lc5 8. Sd5 0-0 9. Ld3 d6 10. Dh5 Sd7 11. Sf3 h6 12. g4 Sf6

Englisch

1. c4 e5 2. Sc3 Sf6 3. Sf6 Sc6 **Englisches Vierspringerspiel**

4. d4 exd4 5. Sxd4 Lb4 6. Lg5 h6 7. Lh4 d6 8. e3 De7 9. 10 Lg3 Se4 11. Sxc6 bxc6 12. Tc1 0-0

3. g3 d5 **Bremer Partie**

4. cxd5 Sxd5 5. Lg2 Sb6 6. Sf6 Sc6 7. 0-0 Le7 8. d3 0-0 9. Le3 f5 10. b4 Lf6! 11. Db3+ Kh8 12. Tc1 Sd4

1.c4 e5 2. Sc3 g6 3. g3 Lg7 4. Lg2 Sc6 5. e3 e6 6. 6. Se2 Se7 7. 0-0 0-0 8. b3 d5 9. Lb2 b6 10. cxd5 exd5 11. Sf4 d4 12. Sd5 Lb7

1. c4 Sf6 2. Sc3 e6 3. e4 c5 **Sizi-Englisch**

4. Sf3 Sc6 5. d4 cxd4 6. Sxd4 Ld4 7. Sxc6 dxc6! Dxd8+ Kxd8 9. Lg5 Lxc3+ 10. bxc3 h6 11. Lxf6+ gxf6 12. 0-0-0+ Ke7

Bird-Eröffnung

1. f4 d5 **Holländisch im Anzug**

2. Sf3 Sf6 3. e3 e6 4. b3 Le7 5. Lb2 Sbd7 6. Ld3 0—0 7. 0-0 b6 8. Sc3 Lb7 9. Se2 Sc5 10. Sg3 Sxd3 11. cxd3 c5 12. De2 Tc8

1. f4 e5 **Froms Gegengambit**

2. fxe5 d6 3. exd6 Lxd6! 4. Sf3 g5! 5. d4! g4 6. Se5! Lxe5 7. dxe5 Dxd1+ 8. Kxd1 Sc6 9. Sc3 Le6 10. Lf4 0-0-0+ 11. Ke1 Sge7 12. e3 Sg6

Reti-Eröffnung

1. Sf3 Sf6 2. c4 c5 3. g3 b6 4. Lg2 Lb7 **Symmetrischer Reti**

1. Sf3 d5 2. c4 dxc4 3. e3 c5 4. Lxc4 Sf6 5. 0-0 a6 6. b3 e6 7. Lb2 Sc6 8. a4 Le7

Sokolsky-Eröffnung

1. b4 d5 2. Lb2 e6 3. Sf3 Sf6 4. b5 c5 5. e3 Ld6 6. c4 b6

1. b4 e5 2. Lb2 Lxb4 3. Lxe5 Sf6 4. c4 0-0 5. e3 d5! 6. cxd5

Nimzowitsch-Larsen-Eröffnung

1. b3 e7 2. Lb2 d6 3. e3 Sf6 4. c4 g6 5. d4 Lg7

Kortschnoi-Eröffnung

1. g3 d5 2. Sf3 Sf6 3. Lg2 e5 4. 0-0 e6 5. c4 Sc6 6. cxd5 Sxd5 7. d4

Lehrreiche Kurz- partien

Partie 31 Italienisch

Die luzide Partie, wie ich sie scherzhaft genannt habe, stammt aus einem Schwarz-Weiß-Klassiker.

1. e4 e5
2. Sg1 Sc6
3. Lc4 Lc5
4. d4 Lb6
5. dxe5 Sxe5
6. Sxe5 Dh4
7. Sf3??

Weiß übersah das drohende Matt.

7. ... Dxf2 matt.

Partie 32 Italienisch

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lc4 Lc5
4. d3

„Giuoco piano“, das ruhige Spiel

4. ... d6
5. Sc3 Sf6
6. Lg5 h6
7. Lxg5 Dxf6
8. Sd5 Dg6
9. Sxc7 Kd8
10. Sxa8 Dxc2
11. Tg1?? Df2 matt.

Es musste natürlich im 11. Zug Tfl geschehen, aber nach Lg4 hat Schwarz starken Angriff.

Partie 33 Italienisch

Angriff auf der offenen h-Linie

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lc4 Lc5
4. Sc3 Sf6
5. d3 0-0?

Die Rochade kommt hier zu früh.

6. Sg5 h6
7. h3! hxg5
8. hxg5 Sh7
9. Dh5 uns Weiß gewinnt.

Partie 34 Spanisch

Angriff auf der offenen h-Linie

Es geht auch mit vertauschten Rollen. Das Motiv ist freilich dass selbe wie in Partie 33.

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lb5 a6
4. La4 Sf6
5. 0-0 Sg4
6. h3 h5!
7. hxg4? hxg4
8. Sh2 Dh5!
und Weiß gewinnt.

Diese Kombination lässt sich in fast allen offenen Spielen spielen. Besonders Anfänger fallen regelmäßig darauf herein. Man beachte nur, dass die Kombination für Schwarz „nicht“ spielbar ist, wenn Weiß d3 gespielt hat, weil dann der Königsspringer nach g5 gehen kann, und der Angriff gerät ins Stocken.

Partie 35

Italienisch

Gewonnen von Jobe, München

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lc4 | Lc5 |
| 4. c3 | Sf6 |
| 5. d4 | exd4 |
| 6. cxd4 | Lb4+ |
7. Kf1 mit diesem Königszug ist die Krakauer Variante eingeleitet.
7. ... Sxe4
8. d5! Se7
- Auf 8. ... Sa5 würde Ld3 nebst a3 und b4 eine Figur gewinnen.
- | | |
|----------------|--------|
| 9. Dd4 | Sf6 |
| 10. Lg5 | Sg6 |
| 11. Sd2! | h6 |
| 12. Te1+ | Le7? |
| 13. Lxf6 | gxf6 |
| 14. d6! | cxd6 |
| 15. Dxf6 | Tf8 |
| 16. Se4 | Lxf6?? |
| 17. Sxd6 matt. | |

Partie 36

Italienisch

Ich lasse nun zwei Studien von Greco folgen, die in seiner Handschrift, den Kalabresen (1600 – 1634), deren Original in Florenz aufbewahrt wird, enthalten ist.

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lf1 | Lc5 |
| 4. c3 | De7 |
| 5. 0-0 | d6 |
| 6. d4 | Lb6 |
| 7. Lg5 | f6 |
- Schwarz sollte hier Sf6 spielen.
- | | |
|--------------|------|
| 8. Lh4 | g5? |
| 9. Sxg5 | fxg5 |
| 10. Dh5+ | Kd7 |
| 11. Lxg5 | Dg7? |
| 12. Le6+ | Kxe6 |
| 13. De8+ | Se7 |
| 14. d5 matt. | |

Partie 37

Italienisch

Noch ein Beispiel aus den Kalabresen von Gioachimo Greco.

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lc4 | Lc5 |
| 4. c3 | Sf6 |
| 5. d4 | exd4 |
| 6. cxd4 | Lb4+ |
| 7. Sc3 | Sxe4 |
| 8. 0-0 | Sxc3 |
- Heute weiß man, dass das Schlagen mit dem Läufer weniger gefährlich ist.
- | | |
|----------------|------|
| 9. bxc3 | Lxc3 |
| 10. Db3 | Lxd4 |
| 11. Lxf7+ | Kf8 |
| 12. Lg5 | Lf6 |
| 13. Te1 | Se7 |
| 14. Lh5 | Sg6 |
| 15. Se5 | Sxe5 |
| 16. Txe5 | g6 |
| 17. Lh6+ | Lg7 |
| 18. Tf5+ | Ke7 |
| 19. Te1+ | Le5 |
| 20. Txe5 | Kd6 |
| 21. Dd5 matt ! | |

Partie 38

Italienisch

Gioachimo Greco-Unbekannt

- | | |
|----------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lc4 | Lc5 |
| 4. c3 | Sf6 |
| 5. d4 | exd4 |
| 6. cxd4 | Lb4+ |
| 7. Sc3 | Sxe4 |
| 8. 0-0 | Sxc3 |
| 9. bxc3 | Lxc3 |
| 10. Db3ä | |
- Der Gegenangriff
- | | |
|-----------|-------|
| 10. ... | Lxa1? |
| 11. Lxf7+ | Kf8 |
| 12. Lg5 | Se7 |
| 13. Se5 | Lxd4 |
| 14. Lg6 | d5 |
- Die einzige Rettung
- | | |
|---------------|------|
| 15. Df3+ | Lf5 |
| 16. Lxf5 | Lxe5 |
| 17. Le6+ | Lf6 |
| 18. Lxf6 | gxf6 |
| 19. Dxf6+ | Ke8 |
| 20. Df7 matt. | |

Partie 39
Italienisch

Dr. Euwe-von der Kar

- | | |
|----------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lc4 | Lc5 |
| 4. c3 | Sf6 |
| 5. d4 | exd4 |
| 6. cxd4 | Lb4+ |
| 7. Sc3 | Sxe4 |
| 8. 0-0 | Sxc3 |
| 9. bxc3 | Lxc3 |
| 10. Db3! | d5! |

Falls 10. ...Lxa1, so 11. Lxf7+!
nebst Lg5 mit starkem Angriff.

- | | |
|------------|------|
| 11. Lxd5 | 0-0 |
| 12. Lxf7+! | Kh8 |
| 13. Dxc3 | Txf7 |
| 14. Db3! | Tf5 |
| 15. Te1 | Ld7 |
| 16. d5 | Se7? |
| 17. Lg5! | |

Schwarz gab auf, denn nach
17. ... Tf7 käme d6 mit Figu-
rengewinn.

Partie 40
Preußisch (Vierspringer-
spiel)

Dr. Tartakower-Reti
Venedig 1948

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lc4 | Sf6 |

Es war dieser Springerzug, der
die Italienische Partie aus den
Turnieren verbannt hat. Ob zu
Recht, sei dahingestellt.

- | | |
|----------|-------|
| 4. Sc3 | Sxe4! |
| 5. Sxe4 | d5 |
| 6. Ld3 | dx4 |
| 7. Lxe4 | Ld6 |
| 8. d4! | exd4 |
| 9. Lxc6+ | bxc6 |
| 10. Dxd4 | |

Hier wäre Sxd4 weniger emp-
fehlenswert.

- | | |
|---------|-----|
| 10. ... | 0-0 |
| 11. 0-0 | Lf5 |
| 12. b3 | c5 |
- Schlecht für Schwarz wäre hier
Lxc2.
- | | |
|---------|-----|
| 13. Dc3 | Dd7 |
| 14. La3 | Db5 |

- | | |
|---------|------|
| 15. Te1 | Te8 |
| 16. Se5 | Te6? |

Dieser Zug soll Weiß offenbar
zu 17. Df3 mit Doppelangriff
auf Ta8 und Lf5 verlocken,
worauf Schwarz 17. ... Te8!
Gespielt hätte. Weiß geht aber
nicht darauf ein, sondern spielt
ein elegantes Springeropfer auf
f7.

- | | |
|-----------|-----|
| 17. Sxf7! | Te8 |
|-----------|-----|
- Wenn Kxf7, so folgt 18. Df3
mit Doppelangriff auf Ta8 und
Lf5.

- | | |
|----------|------|
| 18. Txe6 | Txe6 |
| 19. Lb2! | Lf8 |
| 20. Sg5 | Tg6 |
| 21. Df3! | Dd7 |

Nach 21. ... Txg5 würde Dd5+
für Weiß Gewinnstellung be-
deuten.

- | | |
|----------|------|
| 22. Td1 | Td5 |
| 23. Txd6 | Dxd6 |
| 24. h4 | h6? |

Besser wäre hier Dd7 gewesen.

- | | |
|----------|------|
| 25. Dxf5 | h4g6 |
| 26. hxg6 | Dd1+ |
| 27. Kh2 | Dh5+ |
| 28. Kg3 | Ld6+ |
| 29. Le5 | De2 |
| 30. Lxd6 | exd6 |
| 31. g6 | |

Da nun die Weiße Dame auf c8
und außerdem nach f7+ auf f8
matt droht, und Schwarz dage-
gen nur die Verteidigung De8
oder De5+ hat, auf Dd5+ nebst
Dxd6 den dritten Bauern
gewinnt und nach dem Damen-
tausch auf e5 der schwarze
Mittelbauer auch nicht mehr zu
halten wäre, gab Schwarz hier
auf.

Partie 41 Preußisch

Gewonnen von Benzinger,
München.

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lc4 Sf6
4. Sg5

Über diesen Zug sind sich die Geister noch nicht einig. Die einen meinen, damit taktische Manöver durchführen zu können, andere dagegen nennen ihn einen „Stümperzug“, da Sg5 doch frühzeitig mit h6 zurückgeworfen werden kann.

4. ... d5
5. exd5 Sxd5
- üblich ist hier Sa5
6. Df3 Dg5
7. Lxd5 Sd4
8. Dxf7+ Kd8
9. Ld4?

Weiß kommt auf den unglücklichen Plan, den Bauern c2 zu decken und übersieht, dass die Dame verlorengeht.

9. ... Le6
- Weiß gab auf.

Partie 42 Preußisch

Studie von Joachim Stiller
nach der Partie von Koltanowski – Chappell, San Francisco
1951

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lc4 Sf6
4. 0-0 d6
5. Sg5 (Es droht der Einschlag auf f7)
5. ... d5
6. exd5 Sxd5
7. Sxf7 Kxf7
8. Df3+ Ke6
9. Sc3 Scb4
10. a3 Sxc2
11. Lxd5+ Ke7
12. Df7+ Kd6
13. Se4 matt.

Partie 43 Spanisch

Varain-Salminger
München 1896

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lb5 Sf6
4. 0-0 d6
5. d4 exd4
6. Sxd4 Ld7
- Pariert die Drohung 7. Sxc6.
7. Sc3 Le7
8. f4 Ergreift die Initiative
8. ... 0-0
9. Le3 De8
10. Sxc6 Lxc6
11. Ld3 Dd7
12. Ld4 Txe8
13. Kh1 h6
14. e5 Dh3

Ein machtvoller Zug. Die Dame darf wegen der Fesselung des Bauern g2 nicht genommen werden.

15. Se4 15. De2 hätte das Matt verhindert.
15. ... Sxe4
16. gxh3 Sf2+
17. Kg1 Sxh3 matt.

Partie 44 Spanisch

Marco - Tarrasch

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lb5 Sf6
4. 0-0 Sxe4
5. Te1 Sd6
- Der Springer behindert nun den Mittelbauern und sperrt so den Läufer ein.
6. Sc3 Sxb5
7. Sxe5 Nun droht das Abzugschach Sxc6+.
7. ... Sxe5
8. Rxe5+ Le7
9. Sd5! 0-0
10. Sxe7+ Kh8
11. Dh5 Es droht Dxh7+ Kxh7 Th5 Matt.
11. ... g6
12. Dh6 Te8
13. Th5! gxh5
14. Df6 matt.

Partie 45

Spanisch

Die Tarraschfalle im offenen Spanier.

- | | |
|--------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lb5 | a6 |
| 4. La4 | Sf6 |
| 5. 0-0 | Sxe4 |

Der „offene Spanier“

- | | |
|---------|-----|
| 6. d4 | b5 |
| 7. Lb3 | d5 |
| 8. dxe5 | Le6 |
| 9. c3 | Le7 |
| 10. Te1 | 0-0 |

11. **Sd4** gut sich diesen Zug zu merken, da er auch nach der korrekten Fortsetzung Sxd4 oder auch De8 Weiß eine bequeme Stellung verspricht.

11. ... **Dd7?**

12. **Sxe6 fxe6**

(12. ... Dxe6 13. Lxd5)

13. **Txe4 und aus die Maus.**

Partie 46

Spanisches Vierspringerspiel

Leussen-Duras

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Sc3 | Sf6 |
| 4. Lb5 | Lb4 |
| 5. 0-0 | 0-0 |

- | | |
|----------------------|-----|
| 6. d3 | d6 |
| 7. Se2 | Lg4 |
| 8. c3 | La5 |
| 9. Sg3 | Lb6 |
| Besser ist hier Se7. | |
| 10. h3 | Ld7 |

Konsequent wäre Lxf3.

- | | |
|----------|------|
| 11. Lg5 | Se7 |
| 12. Lxf6 | Lxb5 |
| 13. Sh5 | Dd7 |
| 14. Sxg7 | h6 |
| 15. Sg5! | Sg6 |
| 16. Dh5 | Tb8 |
| 17. Dxb6 | Kf8 |
| 18. Se6+ | Ke8 |
| 19. Df8+ | Sxf8 |

20. **Sg7 matt.**

Ein hübsches Damenopfer krönt den Abschluss der Partie.

Partie 47

Schottisch

Dr. Aljechin-Dr. Emanuel Lasker, Moskau 1914

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. d4 | exd4 |
| 4. Sxd4 | Sf6 |
| 5. Sc3 | Lb4 |
| 6. Sxc6 | bxc6 |
| 7. Ld3 | d5 |
| 8. exd5 | cxd5 |
| 9. 0-0 | 0-0 |
| 10. Lg5 | Le6 |

An dieser Stelle dürfte wohl c6 besser sein.

11. **Df3 Le7**

12. **Te1 h6**

13. **Lxh6**

Dieses Figurenopfer in Verbindung mit dem folgenden Qualitätsoffer genügt nicht zum Sieg, sicherte jedoch dem damals noch jungen Meister bei diesem, seinem ersten Zusammentreffen mit dem damaligen Weltmeister ein ehrenvolles Unentschieden.

13. ... **gxh6**

14. **Txe6! fxe6**

15. **Dg3+ Kh8**

Auf Kf7 würde Dg6 matt setzen.

16. **Dg6! De8**

Weiß hält nun die Partie durch ewiges Schach auf h6 und g5 unentschieden. Schwarz würde auf andere Züge als Kg8 und Kh8 sofort verlieren. Auf Kf7 folgt Dg6 matt und auf Sh7 folgt Dh7 matt.

Partie 48 Englisches Springerspiel

Der langjährige Weltmeister Dr. Aljechin spielte mit den schwarzen Steinen folgende Glanzpartie gegen A. J. Fink.

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. c3 d5!
4. Da4

Der scheinbar folgerichtige Entwicklungszug ermöglicht es Schwarz, mit seinen Leichtfiguren zum Gegenangriff zu kommen.

4. ... Sf6!

Schwarz gibt einen Bauernpreis und erlangt Entwicklungsvorsprung. Auch Ld7 ist günstig für Schwarz.

5. Sxe5 Ld6!
Entwicklung ist die Seele des Spiels.

6. Sxc6 bxc6
7. e5 Lxe5
8. d4 Ld6
9. Dxc6+ Ld7
10. Da6 0-0
11. Le2 Te8
12. Sd2

Hier hatte unbedingt die Rochade zu geschehen.

12. ... Tb8

Nun droht Lb5!

13. a4 De7

Verhindert die Rochade

14. Sf1 ein Fehler!

14. ... Lb5!

Nun also doch! Weiß gab auf.

Auf axb5 folgt Dxe2 matt!

Partie 49 Russisch Die Marchallfalle

1. e4 e5
2. Sf3 Sf6
3. Sxe5 d6
4. Sf3 Sxe4
5. d4 d5
6. Ld3 Ld6
7. 0-0 0-0
8. c4 Lg4
9. cxd5 f5
10. Te1? Besser Sc3
10. ... Lxh2+
11. Kxh2 Sxf2
12. De2 Sxd3
13. Dxd3 Lxf3
14. De3 und Weiß steht nun bei einem Minusbauern mager.
Aber falls
14. Dxf3? Dh4+
15. Dh3 Dxe1
und aus die Maus.

Partie 50 Philidor Gewonnen von Keres (Angriff auf f7)

1. e4 e5
2. Sf3 d6
3. Lc4 Sf6
4. Sc3 Sd7
5. d4 exd4?

Dieser Tausch ist verfrüht und passt nicht ins schwarze System. Schwarz sollte die Mitte halten und mit Le7 und Rochade forfahren.

6. Dxd4 Le7?
7. Lxf7+!! Kxf7
8. Sg5+ Kg8
9. Dc4+ d5
10. Sxd5 Se5
11. Sf6+ Kf8
12. Sh7+ Txx7
13. Dg8 matt!

Partie 51
Mittelgambit
(das Läuferpaar)

1. e4 e5
2. d4 exd4
3. c3 dxc3
4. Lc4 cxb2?
5. Lxb2 Lb4+

Besser ist hier d5!
6. Sc3 Sf6
7. Se2 Sxe4
8. 0-0 Sxc3
9. Sxc3 Lxc3
10. Lxc3 0-0

Schwarz sah nur Dd4 und die Verteidigung Dg5. Aber Weiß spielte folgendes Manöver:
11. Dg4 g6
und erst jetzt 12. Dd4.
Das Matt ist nicht zu verhindern.

Partie 52
Mittelgambit

1. e4 e5
2. d4 exd4
3. c3 dxc3
4. Lc4 cxb2?

Dieses Schlagen gilt heute als zu gefährlich für Schwarz.

5. Lxb2 Lb4
6. Sc3 Lxc3
7. Lxc3 De7

8. Db3 Der e-Bauer bleibt ungeschützt. Weiß setzt ganz auf Angriff.

8. ... Dxe4+
9. Kd2 Dxc2
10. Se2 Sf6

11. Lxf6 Die Bauernstruktur am Königsflügel wird demoliert.

11. ... gxf6
12. De3+ Kd8
13. Thg1 Dxh2
14. Tae1 Te8

14. ... De5 hätte den Bremsfallschirm geöffnet.

15. Dxe8+ Kxe8
16. Sd4+ Kf8
17. Te8 Kxe8
18. Tg8+ Ke7
19. Sf5 matt.

Partie 53
Königsgambit
Die unsterbliche Partie
Anderssen-Kieseritzki

Vor rund 150 Jahren begeisterte eine Partei die Schachwelt immer wieder aufs neue, der Kampf zwischen Anderssen und Kieseritzke, der 1851 ausgetragen wurde. Die Partei, die an Frische und kaum etwas eingebüßt hat, erhielt damals den Namen: Die unsterbliche Partie.

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. Lc4 Dh4+
das Königsläufergambit
4. Kf1 b5
5. Lxb5 Sf6
6. Sf3 Dh6
7. d3 Sh5
8. Sh4 c6
9. Sf5 Dg5
10. g4 Sf6
11. Tg1 cxb5
Weiß opfert den Läufer.
12. h4 Dg6
13. h5 Dg5
14. Df3 Sg8

Schwarz muss seinen Springer zurückentwickeln, um die Dame zu befreien.

15. Lxf4 Df6
16. Sc3 Lc5
17. Sd5 Dxb2
18. Ld6 Da1+
19. Ke1 Lxg1
20. e5!

Dieser einfache Bauernzug, ein sogenannter Zwischenzug, ist die stille Pointe des ganzen Spiels. Mit ihm isoliert Weiß die schwarze Dame und droht Schwarz mit unmittelbarer Vernichtung. Wie soll Schwarz das drohende Matt durch Sxg7+, Kd8, Lc8++ abwenden?

20. ... Sa6
21. Sxg7+ Kd8
22. Df6+ Sxf6
23. Lxe7 matt.

Weiß hat einen Läufer, zwei Türme und die Dame geopfert, und trotzdem gewonnen- der Sieg des Geistes über die Materie.

Partie 54
Königsgambit
Schulten-Morphy

1. e4 e5
2. f4 d5

Falkbeers Gegengambit

3. exd5 e4
4. Sc3

Als richtiger betrachtet man heute 4. d3 Sf6 5. Sd2, um die Fesselung dieses Springers zu vermeiden.

4. ... Sf6
5. d3 Lb4
6. Ld2 e3!

Schwarz opfert den e-Bauern, damit der Turm später auf der e-Linie wirkungsvoll eingreifen kann.

7. Lxe3 0-0
8. Ld2 Lxc3
9. bxc3 Te8+
10. Le2 Lg4

11. c4 Zeitverlust. Weiß hat aber auch so schon einen schweren Stand.

11. c6!
ein typisches Manöver: Schwarz benützt den vorgeschrittenen weißen Bauern, um Linien zu öffnen und seine

Entwicklung noch mehr zu fördern.

12. dxc6? Sxc6
13. Kf1 Txe2

Das Finale beginnt.

14. Sxe2 Sd4
15. Db1 Lxe2+
16. Kf2 Sg4+
17. Kg1

Falls Ke1 so Dh4+ nebst De7. Jetzt folgt ein siebenzügiges Matt.

17. ... Sf3+
18. gxf3 Dd4+
19. Kg2 Df2+
20. Kh3 Dxf3+
21. Kh4 Sh6
22. Dg1 Sf5+
23. Kg5 Dh5 matt.

Partie 55
Sizilianisch
Anti-Drachenaufbau
Eine typische Eröffnungsfalle

1. e4 c5
2. Sf3 Sc6
3. d4 cxd4
4. Sxd4 Sf6
5. Sc3 d6

6. Lc4 Verhindert die Drachenvariante, denn auf g6 oder a6 könnte dieser Reinfeld folgen:

6. ... g6?
7. Sxc6 bxc6
8. e5! dxe5?

Lxf7+! Mit Damengewinn.

Partie 56
Sizilianisch
Asauskas - Mallsauskas
Litauische Meisterschaft
2004
Planvoller Königsangriff

1. e4 c5
2. Sf3 d6
3. d4 Sf6
4. Sc3 cxd4
5. Sxd4 a6

Das Najdorf-System

6. Lc4 e6
7. Lb3 Le7
8. g4 0-0

Besser wäre hier h6, Tg1, Sc6.

9. g5 Sfd7
10. Tg1 Sc5
11. Le3 Sxb3
12. axb3 Sc6
13. Sxc6 bxc6
14. e5 d5
15. Ta4 g6
16. Th4 c5
17. Tg3 Kg7

Jetzt scheitert 17. ... d4? an 18. Tgh3 h5, 19. Txb5 gxh5 20. Dxh5 nebst matt.
18. Df3 Lb7?

Nach 18. ... Th8 müsste sich weiß erst noch beweisen, so aber:

19. Dxf6+!! Lxf6
20. gxf6 Kg8
21. Txh7!! Kxh7
22. Th3+ Kg8
23. Lh6 Dc7

24. f4! und nachdem sich Weiß auch das noch leisten konnte, gab Schwarz auf, wegen des undeckbaren Lg7 nebst Th8 matt.

Partie 57 Läuferopfer auf h7

1. e4 e6
2. d4 d5
3. Sc3 Sf6
4. Lg5 Le7
5. Lxf6 Lxf6
6. Sf3 0-0
7. Ld3 b6?

Es hatte 7. ... c5 zu geschehen
8. h4 Lb7? Nun ist die Stellung des Typischen Opferangriffs entstanden

9. e5 Le7
10. Lh7+! Kxh7
11. Sg5+

Auf 11. ... A: Kg8 folgt Dh5,

Auf 11. ... B: Kg6 folgt

12. Dd3+ f5
13. exf6 e.p. Kxf6
14. Df3+ Kg6
15. h5+ Kh6
16. Sf7 Txf7
17. Dxf7 Kh7

18. h6 mit der Doppeldrohung Dxc7 matt und hxc7

Auf 11. ... C: Kh6 folgt

12. Dd2 (droht Sxe6+ mit Damengewinn), 12. ... Kg6
Weiter siehe unter B.

Partie 58 Französisch Schlechter – S.A.Wulff Läuferopfer auf h7

1. e4 e6
2. d4 d5
3. Sc3 Sf6
4. Lg5 Le7
5. Lxf6 Lxf6
6. Sf3 0-0
7. e5 Le7
8. Ld3 Ld7
9. h4 f6
10. Sg5! fxg5

11. Lxh7+! Schwarz muss den Läufer nehmen, denn bei jedem anderen Zug des Königs droht Dame h5.

11. ... Kxh7
12. hxc7 Kg8
13. Th8+! Kxh8
14. Dh5+ Kg8
15. g6 Te8
16. Dh7+ Kf8
17. Dh8 matt!

Partie 59 Caro-Kann-Verteidigung Eine typische Eröffnungsfalle

1. e4 c6
2. Sc3 d5
3. Sf3 dxe4
4. Sxe4 Lf5?
5. Sg3 Lg6?
6. h4 h6
7. Se5 Lh7
8. Dh5 g6

9. Lc4! Droht wieder matt auf f7.

9. ... e6

10. De2 mit der Absicht Sxf7 nebst Dxe6.

Weiß stünde weit überlegen. Schwarz zieht am besten im 4. Zug Sd7 und dann Sf6.

Partie 60

Damenbauerspiel

Und nun die berühmte Partie, die Aljehin gegen Köhnlein spielte.

Düsseldorf, 1908

- | | |
|----------|------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. Sf3 | Sf6 |
| 3. e3 | e6 |
| 4. Ld3 | Sbd7 |
| 5. Sbd2 | Ld6 |
| 6. e4 | dxe4 |
| 7. Sxe4 | Sxe4 |
| 8. Lxe4 | 0-0 |
| 9. Lg5 | De8 |
| 10. 0-0 | f5 |
| 11. Ld3 | e5 |
| 12. dxe5 | Sxe5 |
| 13. Te1 | Dh5 |
| 14. Sxe5 | Dxg5 |
| 15. Lc4+ | Kh8 |

16. **Dxd6!!** Schwarz gab auf, denn nimmt er das Damenopfer an, kommt die Springergabel mit Schachgebot, und Schwarz verliert mindestens eine Figur.

Partie 61

Damenbauerspiel

Planvoller Königsangriff
Koltanowski – Defosse
Belgische Meisterschaft
1936

- | | |
|--------------------|---|
| 1. d4 | d5 |
| 2. Sf3 | Sf6 |
| 3. e3 | e6 |
| 4. Ld3 | c5 |
| 5. c3 | Schafft ein Luftloch für den Läufer, falls 5. ... c4 |
| 5. ... | Sc6 |
| 6. Sbd2 | Ld6 |
| 7. 0-0 | 0-0 |
| 8. dxc5 | Lxc5 |
| 9. e4 | Das Hauptziel zur Befreiung des Läufers ist erreicht. |
| 9. ... | Dc7 |
| Verhindert 10. e5 | |
| 10. De2 | Ld6 |
| Gegen e5 gerichtet | |

11. **Te1** Sg4

Wieder gegen e5 gerichtet.

12. **h3** Sge5

13. **Sxe5** Sxe5

14. **exd5** exd5

Nach 14. ... Sxd3 15. Dxd3 verliert schwarz einen Bauern.

15. **Sf3!** Weiß will seine Entwicklung vollenden und den d-Bauern aufs Korn nehmen.

15. ... Sxf3+

Auch Sxd3 ist hier spielbar.

16. **Dxf3** Le6

17. **Le3** Tad8

18. **Lc2** b5

19. **Ld4** Lc5

20. **Tad1** b4

21. **Le5** Ld6

Weiß spielt nun eine prächtige

Kombination:

22. **Lxh7+!** Kxh7

23. **Dh5+** Kg8

Es folgt ein Paukenschlag:

24. **Lxg7!!** Kxg7

Auch andere Züge führen zum Vversust

25. **Dg5+** Kh7

26. **Td4** Lh2+

27. **Kh1** Df4

28. **Txf4** Lxf4

29. **Dxf4** Tg8

30. **Te5** Die Hauptdrohung ist

31. Th5+ und 32. Dh6 matt.

Auf 30. ... Tg6 gewinnt Weiß

mit 31. Dh4+ den Turm d8,

und nach 30. ... Kg7 ist 31.

Dg5+ Kh7 32. Df6 mit der

Drohung 33. Th5 nicht mehr

zu parieren. Daher gab

Schwarz hier auf.

Partie 62

Orthodoxes Damengambit Brilla – Bansky 1942

1. d4 d5

2. c4 e6

3. Sc3 Sf6

4. Lg5 Le7

5. e3 0-0

6. Sf3 Sbd7

7. **Tc1** (verhindert c5)

7. ... c6

Die Igelstellung ist nun abgeschlossen.

8. **Ld3** dxc4

Die Befreiung des Lc8 beginnt.

9. **Lxc4** Sd5

Das Entlastungssystem von Capablanca.

10. **Lxe7** Dxe7

11. **0-0** Sxc3

Die zweite Pointe in Capa-blancas Entlastungssystem.

12. **Txc3** e5

Die dritte Pointe

13. **dxe5** Sxe5

14. **Sxe5** Dxe5

15. **f4** Der systematische Angriffszug.

15. ... De4

16. **Lb3** Le6

17. **Lc2** Db4

18. f5! Dxb2

19. De1 Lxa2

Während die schwarze Dame am Damenflügel nach Herzenslust ihren räuberischen Gelüsten frönt, sieht sich der schwarze König der gesamten Feindesmacht gegenüber.

20. f6 g6

21. Dh4 Kh8

Guter Rat ist bereits teuer.

22. Dh6 Tg8

23. Tf4 Ohne Rücksicht auf Verluste! **23. ... dxc3?** **24. Dxh7+ Kxh7** **25. Th4+ matt!**

23. ... Dc1+

24. Kf2 Dd2+

25. Kf1! Dc1+

26. Ke2! Schwarz gab auf. Ein Drama in nur einem Akt.

Partie 63 Orthodoxes Damengambit Tatakower-Methode Marshall – Burn Paris, 1900

1. d4 d5

2. c4 e6

3. Sc3 Sf6

4. Lg5 Le7

5. e3 0-0

6. Sf3 b6

7. Ld3 Lb7

Besser spielbar war hier **7. ... dxc4** **8. Lxc4 Lb7.**

8. cxd5 exd5

9. Lxf6 Lxf6

10. h4!? Der Beginn einer geistreichen Attacke. Es droht **11. Lxh7+**

10. ... g6?

11. h5 Te8

12. hxg6 hxg6

13. Dc2 Lg7

14. Lxg6! fxg6

15. Dxc6 Sd7

16. Sg5 Df6

17. Th8+! Nebst matt.

Partie 64 Tarrasch-Verteidigung des Damengambits Symmetrischer Aufbau – durch Zugumstellung Tal – Milev

1. c2 c4

2. Sc3 Sc6

3. Sf3 Sf6

4. e3 e6

5. d4 d5

6. cxd5 Sxd5

7. Lc4 Sb6?

8. Lb5 a6

Schwarz vernachlässigt seine Entwicklung

9. Lxc6+ bxc6

10. 0-0 Lb7

11. Se4! Tal will den Gegner zum Tausch auf d4 nötigen um so die e-Linie und die diagonale zu öffnen.

11. ... Sd7

12. Dc2 Db6

13. Se5! cxd4

14. Sxd7 Kxd7

Tal gelingt es, die Initiative immer wieder an sich zu reißen und Druck auf die schwarze Stellung auszuüben.

15. exd4 Ke8

Der Verlust der Rochade ist hier tödlich.

16. Le3 Dc7

17. d5!! In Verbindung mit dem nächsten Zug eine glänzende Linienöffnungskombination.

17. ... exd5

18. Tfe1! Kd8

19. Db3 c5

20. Sxc5 An dieser Stelle gab Schwarz die hoffnungslos gewordene Partie auf.

Partie 65
Nimzo-Indisch
Amura – Hernandez
Merida 1997

1. d4 Sf6
2. c4 e6
3. Sc3 Lb4
4. Dc2 c5
5. dxc5 Lxc5
6. Sf3 Db6

7. e3 Der Bauer auf f2 ist so geschützt. Dafür kann der Läufer c1 nicht mehr nach f4 oder g5.

7. ... a6
8. b3 Dc7
9. Lb2 b6

Der Lc8 bereitet sich darauf vor, auf b7 ein einflussreiches Feld zu betreten.

10. Le3 Lb7
11. 0-0 Sg4

12. e4 Der e-Bauer macht die Diagonale a8-h1 zu. Es drohte das Nehmen auf f3 mit anschließendem Matt durch Dxb2.

12. ... Sc6
13. h3 Zieht der angegriffene Springer nach e5, ist alles ausgeglichen. **13. Sa4** hätte die

Gefahr gebannt: **13. ... Sd4 14. Lxd4 Lxd4 15. Tad1 Lf6**, und keine Seite verfügt über einen nennenswerten Vorteil.

13. ... Sd4!

Weiß gab auf. Die Dame ist angegriffen und zieht sie weg, schlägt der Sd4 mit einem Schachgebot auf f3, und danach folgt das Matt auf h2. Aus diesem Grunde ist der Sf3 völlig überlastet. Er kann nicht auf d4 nehmen und zugleich das Feld d2 bewachen.

Partie 66
Königsindisch
(durch Zugumstellung)
Kapsenberg – Norman
Hastings, 1946
Planvoller Königsangriff

1. c4 Sf6
2. Sc3 g6
3. e4 d6
4. d4 Lg7

5. f3 Das Feld g4 wird gesichert. Das Dreibauernspiel.

5. ... Sbd7
6. Le3 0-0
7. Ld3 b6

Kein sehr glücklicher Aufbau.

8. Sge2 a5
9. g4 c5

10. h4 Der Verbleib des Königs in der Mitte gehört mit zum weißen Plan. Denkbar wäre auch die Vorbereitung der 0-0-0.

10. ... h5
11. g5 Se8
12. f4 cxd4
13. Sxd4 e5

Schwarz lässt es zu, seine Dame von der Königsverteidigung auszuschließen.

14. Sc6 Dc7

15. Sd5 Db7
(**15. ... Dxc6 16. Se7+** mit Damengewinn!)
16. Scxe7+ Kh7
17. f5 Th8
17. ... Sc7
18 0-0 Schwarz steht immer noch unter starkem Druck, kann das drohende Ende aber noch herauszögern.
18. Dxb5 gxh5
19. g6+ fxg6
20. fxg6 matt.

Partie 67

Englisch

Adorjan-Ivanovic,
Sarajevo 1983

- | | |
|---------|------|
| 1. c4 | c5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. d4 | cxd4 |
| 4. Sxd4 | Sf6 |
| 5. Sc3 | e6 |
| 6. g3 | Db6 |

Schwarz strebt ein aktives Spiel an.

- | | |
|---------|------|
| 7. Sb3 | d5 |
| 8. Le3 | Db4 |
| 9. cxd5 | Sxd5 |

10. Ld2 Die Verteidigung des Springers hat natürlich Vorrang.

10. ... Sxc3

- | | |
|----------|-----|
| 11. Lxc3 | De4 |
| 12. Tg1 | e5 |
| 13. Lg2 | Df5 |
| 14. Sa5 | Lc5 |

Es droht der Einschlag auf f2.

- | | |
|---------|------|
| 15. e3 | Sb4 |
| 16. g4 | Sd3+ |
| 17. Ke2 | Df2+ |

treibt den König in die offene Linie.

- | | |
|----------|-----|
| 18. Kxd3 | Le6 |
|----------|-----|

19. Sxb7 Von allen Zügen so ziemlich die schlechteste Wahl.

19. ... e4+

Weiß gab auf, wegen 20. Lxe4 (20. Kxe4?? Dxe3 matt) 20. ... Dxe3 21. Kc2 Dxe4+ 22. Dd3 Dxb7 23. Tge1 0-0 Die Figur weniger würde Weiß ganz schön zu schaffen machen.

Partie 68

Froms Gambit

Gewonnen von Joachim Still-
ler, Münster 2009

- | | |
|---------|------|
| 1. f4 | e5 |
| 2. Sh3 | exf4 |
| 3. Sxf4 | Ld6! |
| 4. g3? | Lxf4 |

Weiß ahnt nichts Böses ...

5. gxf4 Dh4 matt!

... und fällt herein.

Partie 69

Bird-Eröffnung

(Froms Gambit)

Jacobsen – Petersen

Freiburg 1970

- | | |
|---------|------|
| 1. f4 | e5 |
| 2. fxe5 | d6 |
| 3. exd6 | Lxd6 |

Weiß muss jetzt gut aufpassen.

4. Sf3 (4. Sc3?? Dh4+! 5. g3 z.B. Dxd3+ 6. hxg3 Lxd3 Matt.)

- | | |
|----------|------|
| 4. ... | g5 |
| 5. g3 | g4 |
| 6. Sh4 | Se7 |
| 7. e4 | Sg6 |
| 8. Sxg6 | hxg6 |
| 9. Lg2 | Txh2 |
| 10. 0-0 | Lxd3 |
| 11. d4 | Th7 |
| 12. Dd3 | Dh4 |
| 13. Td1 | Lf2+ |
| 14. Kf1 | g3 |
| 15. Db5+ | Sc6 |
| 16. Sc3 | Dh2 |
| 17. Lg5 | Lg4 |

18. Se2 (auch 18. Lf3 führt zum Matt.)

- | | |
|----------|-----------|
| 18. ... | Dxd3+ |
| 19. Kxg2 | Th2+ |
| 20. Kf1 | Lh3 matt. |

Lehrreiche Kurzpartien II

Partie 70
Skandinavisch
Läuferkreuzmatt

1. e4 d5
2. exd4 Dxd5
3. Sc3 Da5
4. Sf3 Lg4
5. h3 Lxf3
6. Dxf3 c6
7. Lc4 e6
8. d3 De5+
9. Le3 Df6
10. Dg3 Sh6
11. Lg5 Dg6
12. Sb5 Eine Falle!
12. ... cxb5
13. Dxb8+! Txb8
14. Lxb5 matt!

Partie 71
Skandinavisch
Läuferkreuzmatt

1. e4 d5
2. exd4 Dxd5
3. Sc3 Da5
4. d4 c6
Hier wäre der scharfe Gegenstoß e5 gut spielbar.
5. Sf3 Lg4
6. Lf4 e6
7. h3 Lxf3
8. Dxf3 Lb4
9. Le2 Sd7
10. a3! 0-0-0?
11. axb4! Dxa1+
12. Kd2! Dxb1??
13. Dxc6+! bxc6
14. La6 matt!

Partie 72
Skandinavisch
Läuferkreuzmatt

1. e4 d5
2. exd4 Dxd5
3. Sc3 Dd8
4. Sf3 Lg4
5. Lc4 Droht Lxf7+
5. ... e6
6. h3 Lxf3
7. Dxf3 c6
8. d3 Df6?
Hier hätte Schwarz besser den Springer genommen.
9. Dg3 Sh6
10. Lg5 Dg6
11. Sb5 cxb5
Schwarz nimmt das tödliche Springeropferangebot an.
12. Dxb8+! Taxb8
13. Lb5 matt!

Partie 73
Schottisch
Läufer-Turm-Matt

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. d4 exd4
4. Sxd4 Dh4
5. Sc3 Lb4
6. Dd3 Der e-Bauer wäre sonst schutzlos.
6. ... Sf6
7. Sxc6 dxc6
8. Ld2 Lxc3
9. Lxc3 Sxe4
Hier war die Rochade angesagt. Die Königssicherheit geht vor.
10. Dd4 De7
11. 0-0-0 Dg5+?
12. f4 Dxf4+?
13. Ld2 Dg4??
Die Dame verpasse das beste Feld h4.
14. Dd8+ Kxd8
15. Lg5+ Ke8
16. Td8 matt.

Partie 74

Caro-Kann

Läufer-Turm-Matt

1. e4 c6
 2. d4 d5
 3. Sc3 dxe4
 4. Sxe4 Sf6
 5. Ld3 Weiß opfert einen Bauern für Initiative.
 5. ... Dxd4
 6. Sf3 Dd8
- Durch Annahme des Bauernopfers hat Schwarz zwei Tempi verloren.
7. De2 Lf5
 8. Sxf6+ gxd6
 9. Lxf5 Da5+
 10. Ld2 Dxf5
 11. 0-0-0 De6?
 12. Dd3! Dxa2?
 13. Dxd8!! Kxd8
 14. La5+ Kc8
 15. Td8 matt!

Ein ebenso schöner, wie überraschender Schluss.

Partie 75

Französisch

Lesnik-Karaklajic

Sarajewo 1948

Läuferopfer auf h7

1. e4 e6
2. d4 d5
3. Sc3 Sf6
4. Lg5 Le7
5. Lxf6 Lxf6
6. Sf3 0-0
7. Ld3 c5
8. e5 Le7
9. h4 Vorsicht: der Punkt h7!
9. ... cxd4 Auch hier sollte besser h6 geschehen.
10. Lxh7+ Kxh7
11. Sg5+ Kh6
12. Dd3 g6
13. h5 f5
14. exf6 Kxg5
15. f4+ Kg4
16. Th4+! Schwarz gab auf.

Partie 76

Unregelmäßig

Wagner – Werner

Apolda 1987

Die Sicherheit des Königs

1. d4 d6
2. c4 e5
3. Sc3 exd4
4. Sxd4 Sc6
5. Dd2 Sf6
6. b3 Le6
7. Lb2 d5
8. cxd5 Sxd5
9. Td1? Es sollte besser die Rochade vorbereitet werden.
9. ... Lb4
10. Dc2 Df6
11. Tc1 Sd4
12. Dd3 0-0-0
13. e4 Sxc3
14. Lxc3 Sxb3
15. De3 Sc1
16. Lxb4 Da1!

Weiß gab auf. Die Rochade, und damit etwas mehr Königsicherheit, wären sicherlich hilfreich gewesen.

Partie 77

Tarrasch-Verteidigung des

Damengambits

Keene – Miles

Hastings 1975

Planvoller Königsangriff

1. Sf3 Sf6
 2. c4 c5
 3. Sc3 Sc6
 4. e3 e6
 5. d4 d5
- Der Symmetrische Aufbau.
6. cxd5 Sxd5
 7. Ld3 cxd4
 8. exd4 Le7
 9. 0-0 0-0
 10. Te1 Sf6
 11. Lg5 Sb4
 12. Lb1 b6
 13. Se5 Lb7
 14. Te3 g6
- Hier hatte h6 zu geschehen.
15. Tg3 Tc8
 16. Lh6 Te8
 17. a3 Sc6
- Der Angriff beginnt.
18. Sxg6 hxg6
 19. Lxg6 fxg6
 20. Db1 Das beste Feld.
 20. ... Se5
 21. dxe5 Se4

22. **Sxe4** **Kh7**
23. **Sf6+** **Lxf6**
24. **Dxg6+** Schwarz gab auf.
24. ... **Kh8** 25. **Lg7+** **Kg8** 26.
Lxf6+ **Kf8** 27. **Dg7** matt!

Partie 78
Blackmar-Diemer-Gambit
Blackmar – Farrar
New Orleans 1882
Planvoller Königsangriff

1. **d4** **d5**
2. **e4** **dx e4**
Vorsichtige Gemüter spielen
lieber e5 oder c6.
3. **f3** **ex f3**
4. **Sxf3** **e6**
Besser wäre g6 gewesen.
5. **Ld3** **Sf6**
6. **c3** **Le7**
7. **0-0** **Sc6**
8. **Sbd2** **h6**
9. **Se4** **0-0**
10. **Seg5** **hxg5**
11. **Sxg5** **Ld7**
Hier hatte 11. ... **Sxd4** 12. **cx d4**
Dxd4+ zu geschehen, und der
weiße angriff ist gestoppt.
12. **Txf6** **Lxf6**
13. **Dh5** **Te8**
14. **Lh7+** **Kh8**
(14. ... **Kf8** 15 **Dxf7** matt)
15. **Sxf7** **matt!**
(Oder: 13. **Lh7+!** **Kh8** 14. **Dh5**
gefolgt von 15. **Lg6** und 16.
Dh7 matt!)

Partie 79
Blackmar-Diemer-Gambit
Stapelfeld-Stock
Fernpartie 1980
Angriff auf f7

1. **d4** **d5**
2. **e4** **dx e4**
3. **Sc3** **Sf6**
4. **f3** **ex f3**
5. **Sxf3** **c6**
Besser ist 5. ... **g6**.
6. **Lc4** **Sd7**
Vorsichtiger ist 6. ... **e6**.
7. **Sg5** **Sd5?**
Unbedingt erforderlich ist
7. ... **e6**.
8. **Scxd5** **cx d5**
9. **Sgxf7!** Diese Möglichkeit
wurde offensichtlich von
Schwarz nicht berücksichtigt.
Sein König befindet sich in ei-
ner Mattfalle.
9. ... **Kxf7**
10. **Dh5+** Wenn 10. ... **g6**, so
11. **Dd5+** **Kg7** 12. **Df7** matt!
Schwarz gab auf. Das Black-
mar-Diemer-Gambit gilt als
nicht ganz korrekt. Daher fin-
det man es nur noch selten.
Man sollte es aber kennen.

Partie 80
Caro-Kann-Verteidigung
Gespielt 1932
Gefahr auf der Diagonalen

1. **e4** **c6**
2. **d4** **Sf6**
3. **Ld3** **d3**
4. **e5** **Sfd7**
5. **e6!** **fxe6??**
6. **Dh5+** **g6**
7. **Dxg6!** **hxg6**
8. **Lxg6** **matt.**

Partie 81
Läuferspiel
Seekadettenmatt

1. e4 e5
2. Lc4 d6
3. Sf3 Lg4
4. Sc3 g6?
5. Sxe5! Lxd1?
6. Lxf7+ Ke7
7. Sd5 matt.

Partie 82
Läuferspiel
Gewonnen von Taylor
Sekadettenmatt

1. e4 e5
2. Lc4 Sf6
3. Sf3 Sxe4
4. Sc3 Sxc3
5. dxc3 d6
6. 0-0 Droht 7. Sxe5 dxe5 8. Lf7+ mit Damengewinn Stark war aber auch Sg5. Schwarz hätte daher 5. ... f6 statt d6 spielen müssen.
6. ... Lg4?
7. Sxe5 Lxd1
8. Lxf7+ Ke7
9. Lg5 matt!

An diesem Mattbild sind beide Läufer beteiligt. Eine Abwandlung des Kadettenthemas.

Partie 83
Wiener Partie
Gewonnen von Pilsbury im
Jahre 1900
Sekadettenmatt

1. e4 e5
2. Sc3 Sc6
3. f4 d6
4. Sf3 a6
5. Lc4 Lg4
6. fxe5 Sxe5?
7. Sxe5 Lxd1
8. Lxf7+ Ke7
9. Sd5 matt.

Partie 84
Nordisches Gambit
Gewonnen von Falkbeer im
Jahre 1847
Sekadettenmatt

1. e4 e5
2. d4 exd4
3. c3 dxc3
4. Sxc3 d6
5. Lc4 Sc6
6. Sf3 Lg4
7. 0-0 Se5?
8. Sxe5 Lxd1
9. Lxf7 Ke7
10. Sd5 matt.

Partie 85
Preußische Partie
Gewonnen von Hoffmann
Ersticktes Matt

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lc4 Sf6
4. d4 exd4
5. 0-0 Le7
6. Sxd4 Sxe4?

Hier hätte d6! gespielt werden müssen.

7. Sf5 g6?

Hier war die Rochade angezeigt.

8. Dd5 Tf8
9. Sg7 matt!

Partie 86
Caro-Kann-Verteidigung
Ersticktes Matt

1. e4 c6
2. d4 d5
3. Sc3 dxe4
4. Sxe4 Lf5
5. Ld3 Sf6
6. De2 Sbd7??
7. Sd6 matt!

Partie 87
Königsfinchetto
Ersticktes Matt

1. e4 g6?
2. Sc3 Sf6
3. Sd5 Sxe4
4. De2 Sd6??
5. Sf6 matt.

Der vielleicht schnellste Fall eines erstickten Matts.

Partie 88
Königsgambit
Matt auf der offenen Turmlinie

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. Sf3 d5
4. Sc3 dxe4
5. Sxe4 Lg4
6. De2 Lxf3??
7. Sf6 matt.

Der seltene Fall einer Eröffnungsfalle mit einem Matt auf der offenen Turmlinie.

Partie 89
Französische Verteidigung
Schirm – Hartmann
Berlin 1925
Läuferkreuzmatt

1. e4 e6
2. d4 d5
3. Sc3 Lb4
4. exd5 exd5
5. Sf3 Sf6
6. Ld3 c6
7. 0-0 Lxc3
8. bxc3 h6

Besser war 0-0

9. **La3!** Die erste Läuferdiagonale! Der Nachteil des Tausches auf c3 wird klar.

9. ... Le6
10. **Te1 Sbd7?**

Der Springer verstopft dem König das Letzte Fluchtfeld.

11. **Te6+! fxe6**
12. **Lg6 matt.**

Partie 90
Pilidor-Verteidigung
Dr. Dürrssen – Gräf
Berlin 1936
Läuferkreuzmatt

1. e4 e5
2. Sf3 d6
3. d4 Sd7?
4. Lc4 c6
5. Sg5 Sh6
6. 0-0 Le7

7. **Se6!** Auch in der vorigen Partie war e6 das Opferfeld.

7. ... fxe6
8. **Lxh6! gxh6?**

Besser ist Sb6, doch auch dann hat es Schwarz schwer.

9. **Dh5+ Kf8**
10. **Lxe6 De8**

11. **Dh6 matt.**

Unser Zweiläufermatt, wobei der eine Läufer durch die Dame ersetzt ist.

Partie 91
Caro-Kann-Verteidigung
Ciulkow – Gaemann
Moskau 1947
Läuferkreuzmatt

1. e4 c6
2. Sc3 d5
3. d4 dxe4
4. Sxe4 Sf6
5. Sxf6+ exf5
6. Lc4 Le7

Besser ist hier Ld6.

7. **Dh5 0-0**
8. **Se2 g6?**
9. **Df3! Sd7?**
10. **Lh6 Te8**
11. **Lxf7+! Kxf7**

Andernfalls sind Qualität und Bauer weg.

12. **Db3 matt!**

Ein Matt, wie man es nur selten sieht.

Partie 92
Spanisch
Läuferkreuzmatt

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Lb5 Sge7
4. c3 d6
5. d4 Ld7
6. 0-0 Sg6
7. Sg5 h6?

Le7 war unerlässlich.

8. **Sxf7! Kxf7**
9. **Lc4+ Ke7**

Ke8 war noch zu versuchen.

10. **Dh5 De8**
11. **Dg5+ hxg5**
12. **Lg5 matt.**

Partie 93

Spanisch

Matt auf der offenen Linie

- | | |
|--------|-------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lb5 | Sf6 |
| 4. 0-0 | d6 |
| 5. d4 | Sxe4? |

Ein schlechter Zug. Wenn Schwarz den e-Bauern nehmen wollte, hätte er dies im vorigen Zug tun sollen, um dann den Springer nach d6 zurückzuziehen (Berliner Verteidigung). Er vermengt diese mit der Steinitz-Verteidigung, nach der er nun 5. ... Ld7 hätte spielen müssen.

- | | |
|--------|------|
| 6. d5 | a6 |
| 7. Ld3 | Sf6? |

Der zweite und entscheidende Fehler. Mit 7. ... Se7 hätte er die Figur retten könne, wenn auch nicht die Partie.

- | | |
|----------|--------------|
| 8. dxc6 | e4 |
| 9. Te1 | d5 |
| 10. Le2 | exf3 |
| 11. cxb7 | Lxb7 |
| 12. Lb5 | matt. |

Ein bemerkenswertes Beispiel.

Partie 94

Nordisches Gambit

Matt auf der offenen Linie

- | | |
|---------|-------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. d4 | exd4 |
| 3. c3 | dx3 |
| 4. Lc4 | cx2 |
| 5. Lxb2 | Sf6 |
| 6. Sc3 | Lb4 |
| 7. Sge2 | Sxe4? |

Der Raub des dritten Bauern kostet Schwarz die Partie.

- | | |
|----------|------|
| 8. 0-0 | Sxc3 |
| 9. Sxc3 | Lxc3 |
| 10. Lxc3 | Dg5 |
| 11. Te1+ | Kd8 |

Auf Kf8 folgt 12. Lb4+ und Matt in wenigen Zügen.

- | | |
|----------|------|
| 12. f4 | Dxf4 |
| 13. Lxg7 | Tg8 |
| 14. Dg4 | Dxg4 |

Falls Dc5+, so 13. Kh1 Dxc4 14. Lg7.

- | | |
|---------|--------------|
| 15. Lf6 | matt. |
|---------|--------------|

Wenn Dd6, so 15. Lf6+ Dxf6 16. Dxg8 **matt.**

Partie 95

Königsgambit

Morphy – Conway

New York 1859

Durchbruch auf der f-Linie

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. f4 | exf4 |
| 3. Sf3 | g5 |
| 4. Lc4 | g4 |
| 5. d4 | gxf3 |
| 6. Dxf3 | Lh6? |

Mit d5! 7. Lxd5 Sf6! hätte Schwarz gute Aussichten, das sogenannte „Ghulam-Kassim-Gambit“ zu verteidigen.

- | | |
|---------|------|
| 7. 0-0 | Se7 |
| 8. Lxf4 | Lxf4 |

9. Lf7+! Das zweite Opfer, dass die f-Linie endgültig öffnet.

- | | |
|----------|--------------|
| 9. ... | Kxf7 |
| 10. Df4+ | Kg7 |
| 11. Df6+ | Kg8 |
| 12. Df7 | matt. |

Partie 96

Königsläufergambit

Gewonnen von M. Braune

Ein interessanter Bauernzug

- | | |
|--------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. f4 | exf4 |
| 3. Lc4 | g5 |
| 4. h4 | f6? |

Öffnet dem Gegner die Diagonale!

- | | |
|---------|-----|
| 5. Dh5+ | Ke7 |
| 6. Df7+ | Kd6 |

Mit 7. Dd5+ Ke7 ist nichts zu erreichen. Was soll Weiß spielen?

- | | |
|---------|------|
| 7. e5!! | fxe5 |
|---------|------|

Kc6 8. Dd5+ nebst Db5 **matt.**

- | | |
|---------|--------------|
| 8. Dd5+ | Ke7 |
| 9. Dxe5 | matt. |

In ähnlich hübscher Weise war Weiß auch im nächsten Beispiel das Mattnetz aus.

Partie 97

Königsgambit

Mac Donell - Tyssen

Ein interessanter Bauernzug

- | | |
|--|-------------------------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. f4 | exf4 |
| 3. Sf3 | g5 |
| 4. Lc4 | g4 |
| 5. Sc3 | Das Mac Donnell-Gambit. |
| 5. ... | gxf3 |
| 6. 0-0 | fxg2 |
| Mit diesem und dem nächsten Zug öffnet Schwarz dem weißen Mattangriff Tür und Tor! | |
| 7. Txf4 | f6? |
| Alles wie gehabt! | |
| 8. Dh5+ | Ke7 |
| 9. Df7+ | Kd6 |
| 10. e5+ | Kxe5 |
| 11. Te4+ | Kd6 |
| 12. Dd5 | matt. |

Partie 98

Damenbauerspiel

Colle – Bürger, Hastings 1928

Gute Spielführung

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. d4 | Sf6 |
| 2. Sf3 | e6 |
| 3. e3 | d5 |
| 4. Ld3 | Le7 |
| 5. Sbd2 | 0-0 |
| 6. 0-0 | Sbd7 |
| 7. e4! | dxе4 |
| 8. Sxe4 | Sxe4 |
| 9. Lxe4 | Sf6 |
| 10. Ld3 | c5 |
| 11. dxc5! | wegen der Bauernmehrheit am Damenflügel |
| 11. ... | Lxc5 |
| 12. Lg5 | Le7 |
| 13. De2 | Dc7 |
| 14. Tad1 | Td8 |
| 15. Se5 | Ld7 |
| 15. ...h6 war notwendig | |
| 16. Lxh7+! | Kxh7 |
| 17. Lxf6 | Lxf6 |
| Besser 17. ...Le8 | |
| 18. Dh5+ | Kg8 |
| 19. Dxf7+ | und nach |
| 20. Td3 | ist das Matt nicht mehr zu verhindern. |

Partie 99

Philidor

Studie von Joachim Stiller, Münster 2008

Preußischer Angriff einmal anders

- | | |
|---|-------|
| 1. e4 | e6 |
| 2. Sf3 | d6 |
| 3. Lc4 | Sf6 |
| 4. Sc3 | Sc6 |
| Dieser Springerzug ist verfehlt. Der Springer sollte unbedingt nach d7 gehen. Auch c6 wäre gut. | |
| 5. Sg5 | d5 |
| 6. exd5 | Sxd5 |
| 7. Sxf7 | Kxf7 |
| 8. Df3+ | Ke6 |
| 9. Lxd5+ | Ke7 |
| 10. Df7+ | Kd6 |
| 11. Se4 | matt! |

Partie 100

Italienisch

Studie von Joachim Stiller, Münster 2008

Preußischer Angriff einmal anders

- | | |
|----------|-------|
| 1. e4 | e6 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lc4 | Sf6 |
| 4. Sg5 | d5 |
| 5. exd5 | Sxd5 |
| 6. Sxf7 | Kxf7 |
| 7. Df3+ | Ke6 |
| 8. Lxd5+ | Ke7 |
| 9. Df7+ | Kd6 |
| 10. Se4 | matt! |

Anhang

Literaturhinweise:

- Siegbert Tarrasch: „Das Schachspiel – Systematisches Lehrbuch für Anfänger und Geübte“ (Edition Olms)
- Rudolf Teschner: „Schach in 40 Stunden“ (Edition Olms)
- Abram Roisman: „400 Kurzpartien“
- Abram Roisman: „Schach dem König – 333 Kurzpartien unter 30 Zügen“
- Rolf Schwarz: „Handbuch der Schach-Eröffnung“ (Reihe)
- Suetin, Polugajewski, Taimanow: „Moderne Eröffnungstheorie“ (Reihe)
- Ludek Pachmann: „Moderne Eröffnungstheorie“ (Edition Olms)
- Eröffnungen kompakt (Reihe bei Everyman Chess)

Joachim Stiller

Münster 2004-08

Ende

[Zurück zur Startseite](#)