

Joachim Stiller

Schach dem König II

Eröffnungstheorie II

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

Reinhold Anton Leitfaden des Schachspiels

Allgemeine Grundlage

„Da, wie wir wissen, jeder der beiden Gegner am Schachbrett das Ziel verfolgt, den feindlichen König matt zu setzen, sieht sich der Schachspieler vor eine doppelte Aufgabe gestellt: Einerseits muss er einen richtigen Angriffsplan entwerfen und durchzuführen suchen, andererseits auf die Sicherung des eigenen Königs bedacht sein. Die Schachpartie ist daher eine Kette von Angriffen und Verteidigungen; wie bei jedem Kampf bewährt sich auch beim Schachspiel häufig der Grundsatz „Der Hieb ist die beste Verteidigung“.

Man unterscheidet bei einer Schachpartie drei Entwicklungsstufen: die Eröffnung, das Mittelspiel und das Endspiel. Für die Behandlung des Mittelspiels lassen sich keine allgemein gültigen Regeln aufstellen, da das Mittelspiel ungeheuer vielgestaltig und verwickelt ist; hier hängt alles von der persönlichen Befähigung des Spielers ab. Dagegen zeigen sich Eröffnung und Endspiel theoretischen Untersuchungen bedeutend zugänglicher, und wir finden die Ergebnisse der Forschungen hervorragender Kenner des Schachspiels in eine ziemlich weit entwickelte Eröffnungs- und Endspiellehre zusammengefasst, deren Regeln jeder erlernen kann, der einigen Fleiß auf die Sache verwendet und dessen Gedächtnis nicht allzu schwach ist.

Hier wollen wir uns nun zunächst mit der Theorie der **Eröffnungen** beschäftigen, d.h. mit der Lehre von der zweckmäßigen Entwicklung der Streitkräfte beim Beginn der Partie. Die beidseitigen ersten vier bis fünf Züge, die sogenannten Eröffnungszüge, sind von großer Bedeutung für die weitere Gestaltung der Partie, und ein Fehler zu Anfang des Spiels kann, wenn der Gegenspieler ihn auszunutzen ver-

steht, leicht zum Verlust der Partie führen. Deshalb muss sich auch der Anfänger vor allem mit der Eröffnungstheorie einigermaßen vertraut machen. Allerdings können wir des beschränkten Raumes wegen, der uns zur Verfügung steht, von der Eröffnungslehre nur das Allernotwendigste erörtern und müssen dem, der grundlegendere Kenntnisse auf diesem Gebiet erlangen will, auf ein den Stoff ausführlicher behandelndes Lehrbuch verweisen.

Einige Winke allgemeiner Art für den Lernenden mögen der näheren Besprechung der einzelnen Eröffnungen vorausgehen:

Von besonderen Fällen abgesehen, vermeide man es, zu Anfang der Partie mit demselben Stein mehrmals hintereinander zu ziehen, weil darunter die Entwicklung der übrigen Streitkräfte leiden und dem Gegner dadurch Gelegenheit zu heftigen Angriffen gegeben werden würde.

Man unterstütze den Angriff nicht, greife nicht mit unzureichenden Mitteln an, sondern entfalte zunächst ruhig seine sämtlichen Streitkräfte. Nachdem man durch Vorrücken der Mittelbauern den Läufern und der Dame den Ausgang geöffnet hat, bringe man zuerst seine Läufer und Springer heraus (Anm: Nach Möglichkeit zuerst die Springer), d.h. bewege sie von ihren ursprünglichen Standplätzen auf Felder, wo sie zum Angriff und zur Verteidigung gleich günstig stehen und suche dann durch die Rochade auch den Türmen möglichst bald Bewegungsfreiheit zu geben und den König zu sichern. Man beachte, dass vor der Rochade f2 und f7 am schwächsten sind, weil sie von den Königen allein gedeckt werden. Die Dame sollte man im allgemeinen nicht zu früh ins Spiel bringen, d.h. nicht vor der Entwicklung der Springer und Läufer, weil sie einerseits ohne Unterstützung der anderen Offiziere nicht viel auszurichten vermag und andererseits sogar in Gefahr ist, von den feindlichen leichten Offizieren in Verbindung mit den Bauern erobert zu werden.

„Fesselungen“ suche man durch Angriffe auf den fesselnden Stein oder durch Bewegung des durch die Fesselung bedrohten Königs oder

wertvollen Offiziers so bald wie möglich aufzuheben, da eine gefesselte Figur leicht noch einmal von einem anderen feindlichen Stein angegriffen werden und dann verlorengehen kann. Ungenügende Beachtung einer Fesselung ist häufig die Ursache des Verlustes einer Partie.

Das Königsspringerspiel

Entsteht nach folgenden Zügen:

1. e4 e5
2. Sf3

Schwarz beantwortet den zweiten Zug von Weiß am besten mit **2. ... Sc6**, wodurch er den angegriffenen Bauer deckt. Jedoch gelten auch der Deckungszug **2. ... d6** und der Gegenangriff auf den Bauer **e4** **2. ... Sf6** als sichere Erwidern auf **Sf3**. Nach **2. Sc6** als bestem Verteidigungszug des Schwarzen ergibt sich häufig mit der Fortsetzung

3. Lc4 Lc5 die

Italienische Partie

Diese Spielart war früher besonders in Italien sehr beliebt, daher der Name. Weiß kann nun sehr gut mit

4. c3 fortfahren und damit **d4** und die Bildung eines starken Zentrums vorbereiten. Die beste Antwort für Schwarz ist

4. ... Sf6, doch konnte hier auch ohne Nachteil **d6** erfolgen. Statt **Sf6** oder **d6** spielen manche Meister neuerdings **4. Lb6** in Verbindung mit **5. De7**.

5. d4

Sowohl nach **4. ... Sf6** als auch nach **4. ... d6** am besten.

5. ... exd4

6. cxd4 Lb4+

Dieses Läuferschach auf **b4** ist, wenn **4. ... Sf6** geschehen ist, viel besser als **Lb6**, während nach **4. ... d6** umgekehrt **6. ... Lb6** der richtige Zug ist und das Läuferschach auf **b4** sogar nachteilig wäre, weil nämlich Weiß darauf **7. Kf1** spielen und mit **d5** und **Da4+** einen Offizier zu gewinnen drohen würde.

7. Ld2 Lxd2+

8. Sxd2 d5

9. exd5 Sxd5

10. Db3 Se7

11. 0-0 0-0

Mit etwa gleichen Aussichten für beide Spieler.

Wenn Schwarz im vierten Zuge statt **Sf6** **d6** spielt, würde sich nach

5. d4 exd4

6. cxd4 Lb6

das Spiel etwa wie folgt gestalten:

7. Sc3 Sf6 (stärker als **Lg4**)

8. 0-0 0-0

9. Lb3 Lg4

10. Le3 Te8

11. Dd3 Lxf3

12. gxf3 Sh5

Mit ungefähr gleichem Spiel.

Auch

4. d3 ist eine sichere Fortsetzung.

4. ... Sf6

5. Le3 Lb6

6. Sc3 d6

Mit gleichem Spiel

Nach

4. 0-0 Sf6 (Schwarz könnte hier auch d6 ohne Nachteil spielen) würde sich durch

5. d4 exd4

6. e5 d5

ein äußerst lebhaftes, kombinationsreiches Gambitspiel ergeben, das bei bester Verteidigung sich doch vielleicht für Schwarz etwas günstiger gestalten dürfte als für Weiß.“ (Reinhold Anton)

Im Leitfaden des Schachspiels von Reinhold Anton folgt nun ein Beispiel für eine Italienische Partie, die ich aber hier übergehen möchte. Stattdessen möchte ich noch eben die ersten Züge des Italienischen Vierspringerspiels andeuten.

Italienisches Vierspringerspiel.

Das Italienische Vierspringerspiel ist gekennzeichnet durch die folgenden Züge:

1. e4 e5

2. Sf3 Sc6

3. Lc4 Lc5

4. Sc3 Sf6

5. d3 d6

Das ist praktisch die Ausgangsstellung. Weiß kann nun entweder mit 6. Lg5 den Springer f6 fesseln, oder aber mit 6. Le3 den Läufer tauschen und in etwas ruhigere Fahrwasser einlenken. Das das Italienische Vierspringerspiel überhaupt ein etwas ruhigeres Spiel ist, wird es auch „giuoco piano“ genannt.

Nach

6. Lg5

(Der „Canal-Angriff“), könnte sich das Spiel wie folgt gestalten:

6. ... h6

7. Lxf6 Dxf6

8. Sd5 Dd8

9. c3

(um d4 vorzubereiten) Schwarz antwortet am besten mit

9. ... a6! um ein Fluchtfeld für den Läufer freizumachen, und den Vorstoß der Weißen Bauern zu stoppen.

Nach

6. Le3 Lxe3

7. fxe Sa5

8. Lb3 Sxb3

9. axb3

Durch die beiden halboffenen a- und f-Linien hat Weiß hier das bessere Spiel. Dr. Tarrasch schlug in seinem Schachbuch vor, statt den Läufer auf e3 zu tauschen, und so die Turmlinie zu öffnen, ihn im 6. Zug von Schwarz nach b6 zurückzuspielen. Das ist ein für solche Stellungen absolut typisches Manöver. Schlägt nun Weiß, dann hat sich umgekehrt Schwarz die halboffene Turmlinie gesichert.

Evans-Gambit

„Spielt Weiß nach

1. e4 e5

2. Sf3 Sc6

3. Lc4 Lc5,

also nach den die Italienische Eröffnung darstellenden Zügen,

4. b4,

so entsteht das Evans – G a m b i t, eine Erfindung des englischen Schiffskapitäns Evans. (Anm: G a m b i t werden gewisse Spiel-Eröffnungen genannt, bei denen man einen oder mehrere Bauern preisgibt, um seine Streitkräfte schneller und wirksamer entwickeln und

einen starken Angriff auf die feindliche Stellung unternehmen zu können.) Wenn Schwarz dieses Bauernopfer durch

4. ... Lxb4 oder

4. ... Sxb4

annimmt („Ange nom m e n e s E v a n s – G a m b i t“), so treibt Weiß durch

5. c3

Den schlagenden feindlichen Läufer oder Springer zurück und gewinnt damit einen Entwicklungsvorsprung und eine gute Angriffsstellung. Beantwortet nun Schwarz diesen Zug mit

5. ... Lc5

oder, falls im 4. Zug Sxb4 geschehen ist, mit

5. ... Sc6, so folgt:

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 eine mindestens ausgeglichene Stellung zu erhalten:

8. dxe5 dxe5

9. Dxd8+ Sxd8

10. Sxe5 Le6

Der weiße Entwicklungsvorsprung ist dahin. Dafür hat Schwarz eine Bauernmehrheit am Damenflügel, die bei beiderseitig korrektem Spiel zum Gewinn im Endspiel ausreichen dürfte.

Nach

4. ... Sxb4

wäre 5. Sxe5 ein grober Fehlzug, weil darauf 5. Df6 mit der doppelten Drohung Dxf2 Matt und Dxe5 (mit Springergewinn für Schwarz) erfolgen und nach 6. Sf3 durch Dxa1 Weiß einen Turm verlieren, 6. d4 aber an 6. Lxd4 7. Dxd4 Sxc2+ (mit Damenverlust für Weiß) scheitern würde.

Statt

5. Lc5

Ist auch La5 spielbar. Darauf könnte sich das Spiel wie folgt gestalten:

6. d4 exd4

Etwas besser wäre vielleicht d6 oder das Gegengambit b5.

7. 0-0 Lb6

8. cxd4 d6

Damit ergibt sich dieselbe Stellung, die nach 5. Lc5 oder Sc6 (6. 0-0 d6 7. d4 exd4 8. cxd4 Lb6) entstanden ist.

Mit

5. Le7 (statt Sc5 oder a5) würde zwar Schwarz nach:

6. d4 Sa5

7. Sxe5 Sxc4

8. Sxc4 d5

Den Gambitbauern wieder preisgeben, dafür aber auch keine Schwierigkeiten in der Verteidigung haben. Das Evans-Gambit ist heute kaum mehr anzutreffen, da der weiße Entwicklungsvorsprung den Bauernverlust nicht aufwiegt.

Zweispringerspiel im Nachzug oder Preußische Partie

1. e4 e5

2. Sf3 Sc6

3. Lc4 Sf6

Wenn Schwarz im dritten Zug statt, wie bei der Italienischen Partie, Lc5 Sf6 zieht, so nennt man diese Eröffnung Zweispringerspiel im Nachzug. Weiß kann nun mit

4. Sg5

fortfahren, worauf

4. ... d5 geschehen muss.

5. exd5.

Ungünstig wäre nun für Schwarz

5. ... **Sxd5**, weil

6. **Sxf7!**

folgen und Weiß durch dieses Springeropfer auch bei bestem Gegen-
spiel in Vorteil kommen würde, z.B.

6. ... **Kxf7**

7. **Df3+** **Ke6**

8. **Sc3** **Se7**

9. **d4** **c6** Auf exd4 würde De4+ den Springer d5 gewinnen.

10. **Lg6** **Kd7** (exd4 11. 0-0-0!)

11. **dxe5** **Ke8**

12. **0-0-0** **Le5** und Weiß hat das bessere Spiel.

Mit 5. **Sa5** statt Sxd5 bekommt Schwarz als Ersatz für den verlorenen
Bauern ein gutes Angriffsspiel.“ (Reinhold Anton)

Weiß kann statt 4. Sg5 auch sehr gut 4. **Sc3**, 4. **0-0** oder 4. **d4** spielen.

Nach 4. **d4** exd4 5. 0-0 Lc5 6. e5 ergibt sich der Max-Lange-Angriff,
der mit 6. ... Sg4 Abgelehnt und mit 6. ... d5 angenommen wird. Der
Max-Lange Angriff gilt bis heute als ungeklärt... Der bessere Spieler
wird sich durchsetzen.

Nach 4. **Sc3** ergibt sich das sogenannte Preußische Vierspringerspiel,
das etwa wie folgt fortgesetzt wird: 4. ... Sxe4! (ein Scheinopfer, mit
dem Schwarz das Zentrum auflösen kann) 5. Sxe4 d5 6. Ld3 dxe4 7.
Lxe4 7. Ld6 usw. Die Aussichten sind für beide etwa gleich.

Spanische Partie

1. **e4** **e5**

2. **Sf3** **Sc6**

3. **Lb5**

Von den Eröffnungen, die mit dem Vorstoß der Königsbauern begin-
nen, wird diese heute am meisten gespielt. Sei verdankt ihren Namen
dem Umstande, dass sich ein berühmter s p a n i s c h e r Schachtheo-
retiker des 16. Jahrhunderts (Rui Lopez de Segura) mit ihrer Untersu-
chung befasst hat. Schwarz verteidigt sich am besten durch

3. ... **Sf6** oder

3. ... **a6.**

Von den weiter in Frage kommenden Verteidigungen ist 3. Se7 un-
günstig, weil dadurch die Entwicklung des Läufers f8 erschwert wird;
auch 3. d6 schränkt die Wirksamkeit dieses Läufers stark ein, doch
gilt dieser Zug keineswegs als schlecht. Nach 3. f5 scheint Weiß im
Vorteil zu bleiben, ebenso nach 3. Lc5, Sd4, g6 und Lb4. Wir wollen
uns daher hier nur mit 3. Sf6 und a6 näher befassen:

3. ... **Sf6**

4. **0-0**

Auch d3, d4, De2 und Sc3 kommen hier in Frage. Nach Sc3 entsteht
durch Zugumstellung das S p a n i s c h e V i e r s p r i n g e r s p i e l.

4. ... **d6** Auf 4. Sxe4 folgt 5. d4! Le7 6. De2 Sd6! mit
schwerem, aber für Weiß besseren Spiel.

5. **d4** **Sd7**

6. **Sc3** **Le7**

7. **Te1** **exd4**

8. **Sxd4**

Die Spiele stehen etwa gleich

3. ... a6

4. La4

Nach 4. Lxc6 dxc6 würde 5. Sxe5 mit 5. Dd4 beantwortet werden und Schwarz den Bauern zurückgewinnen, und wenn statt Sxe5 5. d4 geschähe, würde nach 5. exd4 6. Dxd4 Dxd4 7. Sxd4 für Weiß auch nicht viel dabei herauskommen.

4. ... Sf6. Am besten.

5. 0-0

Hier käme auch Sc3, d3 oder d4 in Betracht.

5. ... Le7 oder, wohl etwas weniger günstig, Sxe4.

Nach

5. ... Le7 könnte sich das Spiel wie folgt entwickeln:

6. Te1 b5

7. Lb3 d6

8. c3 Sa5

9. Lc2 c5

10. d4

Auch d3 wird an dieser Stelle gespielt.

10. ... Dc7

11. Sd2 Lg4 bei gleichen Aussichten für beide Teile.

Nach

5. ... Sxe4 ist

6. d4

Am besten.

6. ... b5. Nicht empfehlenswert wäre hier exd4 oder Le7.

7. Lb3 d5

8. dxe5.

Auch a4 kann hier geschehen.

8. ... Le&

9. c3 Le7. Es käme hier auch Lc5 in Betracht.

10. Sd2.

Wohl besser als das an dieser Stelle häufig gespielte und empfohlene Te1. Auch 10. Le3 ist sehr gut.

10. ... 0-0

11. Lc2

Oder auch Sd4, wonach sich ein für beide Teile aussichtsreiches Spiel ergibt.

Statt 5. Le7 oder Sxe4 ist auch 5. Lc5 recht wohl spielbar.

Spanisches Vierspringerspiel

1. e4 e5

2. Sf3 Sc6

3. Sc3 Sf6

4. Lb5.

Mit diesem Zuge entsteht das Spanische Vierspringerspiel, (...). Auf 4. Lb5 stehen nun Schwarz folgende Gegenzüge zur Verfügung: a6, Lb4 und Sd4, von denen Sd4 vielleicht der stärkste ist.

4. ... a6

5. Lxc6 dxc6

6. Sxe5 Sxe4

7. Sxe4 Dd4

8. 0-0 Dxe5

9. d4 Dd5. Falls 9. Dxe4, so 10. Te1 und Weiß gewinnt die schwarze Dame gegen Turm und Springer.

10. Te1 Le6

11. Lg5 Ld6

12. b3 b5

13. Tc1 b4 Mit etwa gleichem Spiel

4. ... **Lb4**
 5. **0-0** **0-0**
 6. **Lxc6** [Oder: 6. d3 d6 7. Lg5 Le7 8. Sh4 c6 9. Lc4 d5 10. Lb3 Dd6.]
 6. ... **dxc6**
 7. **Sxe5** **Te8**
 8. **Sd3** **Lxc3**
 9. **dxc3** **Sxe4**
 10. **Df3**
 mit gleichem Spiel.

4. ... **Sd4!**
 5. **Sxd4.** Besser als die Annahme des Bauernopfers durch Sxe5, wonach sich Verwicklungen ergeben, die Weiß besser meiden sollte.
 5. ... **exd4**
 6. **e5.**
 Am besten
 6. ... **dxc3**
 7. **exf6** **Dxf6.** Schlecht wäre hier cxd2+, weil Weiß nach 8. Lxd2 Dxf6 9. 0-0 einen unwiderstehlichen Angriff bekommen würde.
 8. **dxc3** **Le7**
 9. **0-0** **0-0** mit ungefähr gleichem Spiel.

Schottische Partie und Schottisches Gambit

1. **e4** **e5**
 2. **Sf3** **Sc6**
 3. **d4.**
 Zu Anfang des 19. Jahrhunderts wurden zwischen dem Londoner und dem Edingburger Schachklub einige Partien brieflich gespielt, in denen die **S c h o t t e n** im Königsspringerspiel (nach 2. Sc6) **3. d4** zo-

gen und mit dieser Eröffnung schöne Erfolge erzielten. Daher der Name für diesen Spielanfang. Schwarz spielt nun am besten
 3. ... **exd4** Nach Sxd4 würde Weiß etwas in Vorteil kommen.
 4. **Sxd4** **Sf6.** Statt dieses Zuges kann auch 4. Lc5 geschehen mit der Fortsetzung: 5. Le3 Df6 6. c3 Se7.
 5. **Sc3** **Lb4**
 6. **Sxc6!** **bxc6**
 7. **Ld3** **d5**
 8. **exd5** **cxd5**
 9. **0-0** **0-0**
 10. **Lg5** **c6**
 11. **Se2** **Ld6** mit Ausgleich.

Wenn Weiß statt 4. Sxd4 **4. Lc4** spielt und damit vorläufig auf den Rückgewinn des Bauern d4 verzichtet oder mit **4. c3** den einen Bauern endgültig preisgibt und mit dem folgenden Zuge sogar noch einen zweiten Bauern anbietet, so nennt man diese Spielweise das **S c h o t t i s c h e G a m b i t**. Auf

4. Lc4
 Antwortet Schwarz wohl am besten
 4. ... **Sf6**
 5. **0-0** **Lc5**
 6. **e5** **d5**
 Damit ist eine Stellung der bereits besprochenen Italienischen Partie erreicht. Weniger vorteilhaft für Weiß wäre 5. e5 statt 0-0.

Spielt Schwarz nach 4. Lc4 statt Sf6
 4. ... **Lc5,** so geschieht am besten
 5. **c3** **Sf6**
 6. **cxd4** **Lb4+.** Vgl. die Italienische Partie.

Weniger zu empfehlen ist statt 4. Sf6 oder Lc5 (als Antwort auf 4. Lc4) 4. Lb4+, weil Weiß nach 5. c3 dxc3 6. 0-0 d6 einen starken Angriff erlangt, der nach 6. cxb2 (statt d6) 7. Lxb2, also nach Annahme des zweiten Bauernopfers – man spricht dann von dem „k o m p r o m i t t i e r t e n „, Schottischen Gambit -, ä u ß e r s t g e f ä h r l i c h für Schwarz ist.

Geschieht statt 4. Sxd4 oder Lc4

4. c3,

so entsteht das nach seinem Erfinder Prof. C. Göring-Leipzig benannte „Göring-Gambit“, das für Schwarz nur dann gefährlich wird, wenn er nach

4. ... dxc3

5. Lc4 5. cxb2 das Opfer des zweiten Bauern annimmt.

Die Gefahr für Schwarz ist hier jedoch nicht so groß, wie bei der vorher behandelten Spielweise: 4. Lb4+ 5. c3 dxc3 6. 0-0 cxb2 7. Lxb2, weil Weiß noch nicht rochiert hat. Nach

5. ... Sf6! Statt cxb2 bekommt Schwarz das bessere Spiel, z.B. 6. Sxc3 Lb4 7. 0-0 0-0 8. e5 Lxc3 9. bxc3 d5 10. exf6 dxc4 11. fxg7 Kxg7 12. Sd4 Sxd4 13. cxd4 Dd5 14. Te1 f6 15. Dd2 Le6 usw.

Philidor-Verteidigung

Bei allen bisher behandelten, sich aus dem Königsspringerspiel (1. e4 e5 2. Sf3) entwickelnden Eröffnungen spielt Schwarz 2. Sc6. Der bedeutende französische Schachspieler Philidor, der im 18. Jahrhundert lebte, hielt dagegen **2. d6** für den besten Verteidigungszug im Königsspringerspiel, und wenn auch die neueren Untersuchungen bewiesen haben, dass 2. Sc6 den Vorzug verdient, so ist doch die Verteidigung des Philidor:

1. e4 e5
2. Sf3 d6 sehr wohl anwendbar.

3. d4.

Am besten:

3. ... Sf6. Stärker als 3. exd4 oder Sd7. Nach **3. exd4 4. Dxd4 Sc6 5. Lb5 Ld7 6. Lxc6 Lxc6 7. Lg5 Sf6 8. Sc3 Le7 9. 0-0-0 0-0** steht weiß etwas besser und nach **3. Sd7 4. Lc4 c6 5. Sc3 Le7 6. dxe5 dxe5 7. Sg5! Lxg5 8. Dh5 g6 9. Dxc5 Dxc5 10. Lxg5** hat gleichfalls Weiß das bessere Spiel.

4. Sc3 Sd7

5. Lc4 h6. Besser als Ke7.

6. 0-0 Le7 mit gleichen Aussichten für beide Teile.

Auf 5. Le7 (statt h6) würde Weiß nach 6. dxe5 Sxe5 7. Sxe5 dxe5 8. Dxd8 Lxd8 9. Lg5 in Verbindung mit 10. 0-0-0 einen kleinen Stellungsvorteil bekommen.

Russische Partie

Erfolgt nach

1. e4 e5

2. Sf3

Statt der Deckung des Bauern e5 der Gegenangriff auf den feindlichen Bauern e4:

2. ... Sf6, so bezeichnet man diese Eröffnung als die **R u s s i s c h e P a r t i e**. Sie wird so genannt, weil sich die russischen Meister C. F. v. Jänisch und v. Petroff zuerst eingehender mit ihrer Untersuchung befasst haben.

3. **Sxe5** **d6**. Ungünstig für Schwarz wäre hier 3. **Sxe4** wegen 4. **De2** **De7** 5. **Dxe4** **d6** 6. **d4** **Sd7** 7. **Sc3** **dxe5** 8. **Le3** und Weiß hat einen starken Entwicklungsvorsprung.

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** mit etwa gleichem Spiel

Statt 5. **d4** würde vielleicht 5. **Sc3** oder **De2** ein etwas besseres Spiel für Weiß ergeben. Auch statt 3. **Sxe5** käme 3. **d4** in Betracht mit der Fortsetzung: 3. **Sxe4** 4. **Ld3** **d5** 5. **dxe5** **Sc6** 6. **0-0** **Lc5** 7. **c4** **Le6**.

Wiener Partie

Diese aus den Zügen:

1. **e4** **e5**

2. **Sc3**

Bestehende Eröffnung, ein Damenspringerspiel, wird **W i e n e r P a r t i e** genannt, wie sie zuerst von dem Wiedern Meister Hamppe im praktischen Spiel angewendet und erprobt worden ist.

2. ... **Sf6**. Am besten.

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

4. **fxe5**.

Nicht empfehlenswert wäre hier **exd5** wegen 4. **e4**!

4. ... **Sxe4**

5. **Sf3**.

Besser als 5. **Df3**.

5. ... **Lg4**

6. **De2**.

Auch 6. **d3** könnte hier geschehen, mit der Fortsetzung: 6. **Sxc3** 7. **bxc3** **Sc6** 8. **d4** **f6** bei gleichen Aussichten.

Weniger günstig für Weiß wäre 6. **Le2**, weil z.B. nach 6. **Sc6** 7. **d3** **Lxf3** 8. **Lxf3** Schwarz mit 8. **Dh4+** 9. **g3** **Sxg3!** 10. **hxc3** **Dxc3+** 11. **Kf1** **Sxe4** zu einem gefährlichen Angriff kommen würde.

6. ... **Sg5**

7. **d4** **Le7**

8. **Le3** **0-0**

9. **0-0-0**

mit annähernd gleichem Spiel

Wenn statt 3. **f4**

3. **Lc4**, so folgt:

3. ... **Sxe4!**

4. **Dh5!** Nach 4. **Sxe4** **d5** 5. **Ld3**, ebenso nach 4. **Lxf7+** **Kxf7** 5. **Sxe4** **d5** würde Schwarz vielleicht eine Kleinigkeit besser stehen als Weiß.

4. ... **Sd6**

5. **Dxe5+** mit Ausgleich.

Das mit 5. **Lb3** verbundene Bauernopfer dürfte für Weiß kaum von Vorteil sein, denn Schwarz würde 5. **Sc6** antworten und nach 6. **d3** **g6** in Verbindung mit **Lg7** und **0-0** den gewonnen Bauern behaupten, nach 6. **Sb5** aber unter Preisgabe der Qualität und eines Bauern mit 6. **g6** (der Springer **b5** kann natürlich nicht genommen werden, wegen **Dxf7** Matt!) 7. **Df3** **f5** 8. **Dd5** **Df6** oder **e7** 9. **Sxc7+** **Kd8** 10. **Sxa8** **b6!** Eine höchst bedrohliche Angriffsstellung erlangen.

Das Mittlegambit

Besteht aus den Zügen:

1. **e4** **e5**
2. **d4** Schwarz antwortet am besten:
2. ... **exd4.**

Weiß kann nur durch **3. Dxd4** den Bauern sofort zurückgewinnen – ein Gambit kommt dann nicht mehr in Frage – oder durch **3. Sf3, Lc4** oder **c3** auf den Rückgewinn des Bauern vorläufig oder (nach c3) ganz verzichten.

Auf

3. **Dxd3** ist die beste Antwort:
3. ... **Sc6**
4. **De3!** Die Dame soll nach g3 geführt werden, von wo aus sie einen gewissen Druck auf die schwarze Stellung ausüben wird.
4. ... **Le7.**

Auch 4. Sf6 ist ein guter Zug. Danach könnte sich das Spiel wie folgt gestalten: 5. Sc3 (5. e5 ist nicht empfehlenswert) 5. Le7 6. Ld2 d5 7. exd5 Sxd5 8. Dg3 Sxc3 9. Lxc3 Lf6 mir Ausgleich

Nach 4. Sf6 5. Sc3 Lb4 6. Ld2 0-0 7. 0-0-0 Te8 8. Lc4! Lxc3 9. Lxc3 Sxe4 10. Df4! Sf6 11. Sf3 d6 hat Weiß zwar einen Bauern weniger, aber eine sehr starke Angriffsstellung, gegen die sich die Verteidigung für Schwarz recht schwierig gestalten dürfte.

5. **Ld2** **Sf6**
6. **Sc3** **0-0**
7. **0-0-0** **d5!** Von Dr. Aljechin empfohlen.
8. **exd5** **Sxd5** und Schwarz hat das besser entwickelte, freiere Spiel.

Auf 5. Sc3 (statt Ld2) könnte folgen: 5. Sf6, 6. Dg3 d5! 7. exd5 Sxd5 8. Sxd5 Dxd5 9. c3 (9. Dxc3? De6+ nebst Lf6!) Sb4! 10. cxb4 Lxb4+ 11. Ke2 11. Le6 und Schwarz gewinnt

Nach

3. Sf3 **Sc6** wird die Stellung erreicht, die bei der Schottischen Partie nach 1. e4 r5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 (durch Zugumstellung) entstanden ist.

3. Sf3 mit c5 zu beantworten, würde für Schwarz wenig empfehlenswert sein, da Weiß darauf durch 4. c3! Ein gutes Angriffsspiel bekommen würden. Nach

3. **Sf3** **Lb4+**
4. **Ld2** **Lc5**
5. **Lc4** **Sc6**
6. **Lf4** **d6**
7. **c3** **dx3**
8. **Sxc3** **Le6**
9. **Lxe6** **fxe6**
10. **Db3** **Dc8**

11. **0-0-0** hat Weiß zwar einen Bauern weniger, aber eine gute Stellung. Falls Schwarz nun den f-Bauern schlagen sollte, würde er sich einem starken Angriff ausgesetzt sehen

3. **Lc4** **Sf6**
4. **e5** **d5**
5. **Lb5+** **Ld7**
6. **Lxd7+** **Sxd7**
7. **Dxd4** **Sc6**
8. **Dxd5** **Sxe5.** Schwarz steht etwas besser.

3. **c3!** **dx3.** Besser ist die Ablehnung des Gambits durch **3. d5** oder **3. De7.**

3. ... **d5** führt nach
4. **exd5** **Dxd5**
5. **cx3** **Sc6**

6. **Sf3** zum unter „Schottische Partie“ besprochenen „Göring-Gambit“.

3. ... **De7!** Nach

4. **cxd4** **Dxe4+**

5. **Le3** **Sf6**

6. **Sc3** **Lb4**

7. **Sf3** **Sd5**

8. **Dd2** **Sxe3**

9. **fxe3** ist die Stellung ungeklärt. Der bessere Spieler wird sich hier durchsetzen.

3. **c3!** **dx3**

4. **Sxc3** und es entstehen ähnliche Bilder, wie im „Göring-Gambit“.

3. **c3!** **dx3**

4. **Lc4!** Mit diesem Zug gibt Weiß einen zweiten Bauern preis und es entsteht das sogenannte **N o r d i s c h e G a m b i t**, eine von dänischen Meistern eingeführte Spielweise. Die Annahme dieses Gambits durch

4. ... **cx3** setzt Schwarz **ä u ß e r s t g e f ä h r l i c h e m** Angriff aus!

5. **Lxb2** **d5!** Problematisch für Schwarz sind 5. **Sf6**, **d6** oder **Sh6**, denn der Angriff des Weißen wird wohl zu stark.

6. **Lxd5** **Sf6** oder **Lb4+** 7. **Sc3** **Lxc3+** 8. **Lxc3** **Sf6**

7. **Lxf7+** **Kxf7**

8. **Dxd5** **Lb4+**

9. **Dd2** **Lxd2**

10. **Sxd2** und Schwarz gibt die beiden Bauern zurück, doch behält auch bei dieser von dem verstorbenen österreichischen Großmeister **S c h l e c h t e r** empfohlenen Spielweise Weiß das etwas bessere

Spiel, wie genauere Untersuchungen gezeigt haben. Das Schlagen des Bauern **b2** ist äußerst riskant, denn der Bauer **b2** ist im Schach „vergiftet“.

Königsgambit mit Varianten

1. **e4** **e5**

2. **f4.** Durch dieses Bauernopfer will sich Weiß einerseits mit späterem **d4** starke Mittelbauern verschaffen, andererseits die **f**-Linie öffnen und auf dieser von den Türmen den Angriff der anderen Offiziere auf den schwachen Punkt **f7** unterstützen lassen. Es sei jedoch im voraus bemerkt, dass Schwarz das Opfer mit 3. **d5** ablehnen kann (dem sogenannten Falkbeer-Gambit) und darauf bei korrektem Spiel mindestens Ausgleich hat.

Nach Annahme des ‚Gambits‘ ergeben sich jedoch interessante, aber für den Anfänger sehr schwierige kombinatorische Wendungen. Nach

2. ... **exf4**

3. **Sf3** (sog. Königsspringergambit) spielt Schwarz am besten

3. ... **g5**, wodurch er sofort den Bauern **f4** deckt. Danach ergeben sich folgende Hauptvarianten:

Ph il i d o r – G a m b i t

4. **Lc4** **Lg7**

5. **h4** **h5.** Nicht so gut wäre hier **g4**, da Weiß dann nach 6. **Sg5** **Sh6** 7. **d4** ausgezeichnet stünde.

6. **d4** **d6**

Das Spiel könnte sich nach diesen, das eigentliche Philidor-Gambit bildenden sechs Züge wie folgt weitergestalten:

- | | | |
|----------|-------|-----------------------------------|
| 7. c3 | g4. | Hier am besten. |
| 8. Db3. | | Besser als Sg1 oder Lxf4. |
| 8. ... | gxf3 | |
| 9. Lxf7+ | Ke7. | Besser als Kf8. |
| 10. 0-0 | Df8 | |
| 11. Lc4 | Sc6 | |
| 12. Txf3 | Lxd4+ | |
| 13. cxd4 | Sxd4 | |
| 14. Dc3 | Sxf3+ | und Schwarz hat Gewinnaussichten. |

H a n s t e i n – G a m b i t

- | | |
|--------|-----|
| 4. Lc4 | Lg7 |
| 5. 0-0 | d6 |
| 6. d4 | h6 |

Danach könnte Weiß mit 7. c3, Sc3 oder g3 fortfahren, doch dürfte Schwarz bei vorsichtigem Spiel im Vorteil bleiben. 7. g3 würde Schwarz am besten mit g4 beantworten; nachteilig für Schwarz wäre 7. fxg3 wegen 8. Lxf7+ Kxf7 9. Ke5+ (Doppelschach!) Ke6 10. Dg4+ Ke7 11. Tf7+ Ke8 12. Dh5 uns Weiß gewinnt.

M u z i o – G a m b i t

- | | |
|---------|---|
| 4. Lc4 | g4 |
| 5. 0-0. | Weiß opfert damit den Springer f3, bekommt aber dafür einen äußerst starken Angriff, gegen den die Verteidigung sehr schwierig ist. |
| 5. ... | gxf3 |

- | | | |
|----------|------|---|
| 6. Dxf3 | Df6. | Wohl am besten. |
| 7. e5! | | Hier käme auch d3 in Betracht. |
| 7. ... | Dxe5 | |
| 8. d3 | Lh6 | |
| 9. Ld2 | Se7 | |
| 10. Sc3 | Sc6 | |
| 11. Te1 | Df5 | |
| 12. Sd5 | Kd8 | |
| 13. De2! | | Besser als 13. Lc3. |
| 13. ... | De6. | Nach 13. Sxd5 14. Lxd5 Dxd5 15 Lc3! De6 16. Lxh8 Dxe2 17. Txe2 d5 18. Lf6+ Kd7 19 c4 hat Schwarz zwar zwei leichte Offiziere und einen Bauern gegen einen Turm, steht aber sehr schlecht. |
| 14. Df2 | Df5 | |
| 15. De2. | | Da es in dieser Stellung weder für Weiß noch für Schwarz vorteilhaft wäre, anders zu ziehen, bleibt das Spiel unentschieden. |

S a l v i o – G a m b i t

- | | | |
|----------|-------|--|
| 4. Lc4 | g4 | |
| 5. Se5 | Dh4+ | |
| 6. Kf1 | Sf6. | Hier dürfte Sc6 am besten sein. Nach 7. Sxf7 Lc5! 8. De1 g3 9. Sxh8 Lf2 10. Dd1 d5 hat Schwarz gute Aussichten auf Gewinn. |
| 7. De1 | Dxe1+ | |
| 8. Kxe1 | Sxe4 | |
| 9. Lxf7+ | Ke7 | |
| 10. Lh5 | | Auch Lb3 genügt zum Ausgleich. |
| 10. ... | Sf6 | |
| 11. Lxg4 | Sxg4 | |
| 12. Sxg4 | | mit etwa gleichem Spiel. |

Allg a i e r – G a m b i t

4. h4. Während bei den vorher besprochenen Arten des Königsgambits Weiß **4. Lc4** spielt, geschieht beim Allg a i e r – G a m b i t und bei dem im Anschluss hieran zu behandelnden K i e s e r i t z k y – G a m b i t **4. h4**, d.h. ein sofortiger Angriff auf den Schwarzen Bauern g5.

4. ... g4

5. Sg5. Mit diesem Zug gibt Weiß den Springer, der nach 5. h6 oder f6 kein Rückzugfeld mehr hat, absichtlich preis, um als Ersatz dafür starken Angriff zu bekommen. Dieser Angriff dringt jedoch bei sorgfältiger Verteidigung nicht durch, wie wir gleich sehen werden.

5. ... h6

6. Sxf7 Kxf7

7. Dxc4 Sf6

8. Dxf4 Ld6! Dadurch wird zwar einstweilen der Damenbauer am Vorrücken gehindert und der andere Läufer eingesperrt, was sonst meist sehr nachteilig ist, in der hier in Frage kommenden besonderen Stellung ist jedoch Ld6 der beste Zug.

9. Df3. Schlecht wäre e5 wegen 9. Lxe5 10. Dxe5? Te8 mit Damengewinn.

9. ... Sc6

10. c3 Se5

11. Df2 Sg4

12. Df3 De7

13. d3 De5 mit Gewinnstellung für Schwarz.

K i e s e r i t z k y – G a m b i t

4. h4 g4

5. Se5. Damit entsteht das Kieseritzky-Gambit. Als die beste Verteidigung für Schwarz gelten **5. Lg7** und **5. Sf6**.

Nach

5. ... Lg7

6. d4 Sf6

7. Lc4 d5

8. exd5. Besser als Lxd5.

8. ... Sh5!

9. Sxg4 Sg3 ist Schwarz im Vorteil. Dagegen würde nach 6. Sxg4 d5 7. d4 Lxg4 8. Dxc4 Lxd4 9. c3 Le5 10. Lxf4 wohl Weiß etwas besser stehen.

Nach

5. ... Sf6

6. Sxg4 Sxe4

7. De2 De7

8. Sc3 Sg3

9. Dxe7+ Lxe7

10. Th2 d5

11. Se5 c6

12. d4 Sf5

13. Sf3 Ld6 steht Schwarz sehr gut.

C u n n i n g h a m – G a m b i t

Wenn Schwarz nach den Zügen:

1. e4 e5

2. f4 exf4

3. Sf3 statt g5, wie bei den bisher behandelten Fortsetzungen,

3. ... Le7 zieht, so nennt man diese Eröffnung das Cunningham-Gambit.

4. Lc4. Die beste Antwort.

4. Lh4+

5. Kf1. Zwar gibt Weiß die Rochade auf, aber er bekommt z.B. das bessere Spiel nach:

5. ... d5

6. Sxd5 Sf6

7. Sc3. Ungünstig wäre 7. Sxh4 wegen 7. Sxd5.

7. ... 0-0

8. d4 c6

9. Lb3 Lg4

10. Lxf4 Sh5

11. Dd2 Lxf3

12. gxf3.

Etwas weniger günstig für Weiß würde sich das Spiel gestalten nach:

5. ... Lf6!

6. e5 Le7

7. d4 d5

8. Le2! g5

9. h4 g4

10. Sh2 f3

11. gxf3 g3!

12. Sg4 mit etwa gleichen Aussichten.

5. g3. Diese Fortsetzung, bei der Weiß in den nächsten beiden Zügen des Angriffs wegen zwei weitere Bauern preisgibt, ist bei richtigem Gegenspiel für Weiß ungünstiger, als 5. Kf1.

5. ... fxg3

6. 0-0 gxh2+

7. Kh1! Weniger gut wäre hier Kxh2 oder Sxh2. Hinter dem feindlichen Bauern steht nur der weiße König vorläufig ganz sicher, während Schwarz einem starken Angriff ausgesetzt ist. Es droht z.B. Lxf7+ und nach Kxf7 Sxh4 mit Abzugsschach zum Vorteil für Weiß. Für Schwarz gibt es in dieser Stellung nur einen einzigen guten Verteidigungszug, nämlich:

7. ... d5!

8. Lxd5 Sf6

9. Lxf7+ Kxf7

10. Sxh4 Tf8

11. e5 Dd5+

12. Sh3 Sh5

13. c4 Dc6

14. Kh2 Sf4 mit gutem Spiel für Schwarz.

Königs l ä u f e r gambit

1. e4 e5

2. f4 exf4

3. Lc4. Obgleich sich Weiß durch diesen Läuferzug, mit dem das Königs l ä u f e r gambit entsteht, dem Verlust der Rochade aussetzt, hat sich gezeigt, dass das Läufergambit Weiß, wenn nicht das bessere Spiel, so doch mindestens Ausgleich gewährt, während das Springergambit bei richtigem Gegenspiel Schwarz etwas im Vorteil zu lassen scheint.

3. ... Sf6! Dieser Zug gilt jetzt als die sicherste Verteidigung des Läufergambits.

4. Sc3. Nicht empfehlenswert wäre hier e5 wegen der Antwort d5.

4. ... Sc6 Wohl besser als c6.

5. Sf3 Lb4

6. 0-0 d6
 7. d3 Se5
 8. Lb3 Lg4
 9. Lxf4 Lxf3
 10. gxf3 Sg6
 11. Lg3 0-0 mit gleichem Spiel.

Abgelehntes Königsgambit

Das nach

1. e4 e5
 2. f4 angebotene Königsgambit kann Schwarz auch ohne Nachteile ablehnen, indem er 2. Lc5 oder 2. d5 spielt. Bei der Ablehnung durch
 2. ... Lc5 könnte sich das Spiel wie folgt entwickeln:
 3. Sf3 d6
 4. Lc4 Sf6
 5. Sc3 Sc6
 6. Sa4 Lb6
 7. Scb6 axb6
 8. d3 Lg4
 9. c3 mit gleichem Spiel.

Statt 4. Lc4 könnte Weiß auch sehr gut c3 spielen, um durch späteres d4 den schwarzen Läufer c5 unwirksam zu machen, oder auch 4. Sc3 nebst Sa4.

Mit der ein Gegengambit darstellenden Ablehnung des Königsgambits:

2. ... d5 entsteht das nach seinem Erfinder, einem österreichischen Meist, benannte

Falkbeer-Gambit

3. exd5 e4
 4. d2. Weniger empfehlenswert ist hier Lb5+.
 4. ... Sf6. Besser als Dxd5.
 5. dxe4 Sxe4
 6. Sf3 Lc5
 7. De2 Lf5. Besser als 7. f5, wonach Weiß mit 8. Sd2 0-0 9. Sxe4 fxe4 10. Le3 ein gutes Spiel bekommt und früher oder später den vereinzelt Bauern e4 erobern würde. Auch 7. Lf2+ und 7. Dxd5 sind für Schwarz ungünstig.
 8. Sc3. Weniger gut wäre g4, worauf Schwarz rochieren würde, um nach 9. gxf5 mit Te8 einen entscheidenden Angriff in der Mitte einzuleiten.
 Auf 8. Sd2 würde 8. 0-0 in Verbindung mit Te8 ebenfalls zum Vorteil für Schwarz führen.“ (Reinhold Anton: Leitfaden des Schachspiels)

Französisch

1. e4 e6
 Bei allen bisher behandelten Eröffnungen spielt Schwarz im ersten Zug e5. Der die Französische Partie charakterisierende erste Gegenzug e6 ist vielleicht nicht ganz so stark wie e5, doch wird es Weiß nur bei allerbestem Gegenspiel möglich sein, den geringfügigen Vorteil, den ihm diese Eröffnung gewähren mag, zur Geltung zu bringen.
 2. d4 d5
 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**

Nach dieser sogenannten **A b t a u s c h v a r i a n t e** der Französi-
 schen Partie ergibt sich ein völlig ausgeglichenes Spiel. Von einigen
 etwas verächtlich „Stumpfsinnsvariante“ genannt, hat sie immerhin
 noch den Vorteil dass sich praktisch das gleiche Spiel auch in der Ab-
 tauschvariante der Russischen Partie ergibt (1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3.
 Sxe5 d6 4. Sf3 Sxd4 5. d3 Sf6 6. d4 d5 usw.).

Auch 9. c4 dxc4 10. Sxc4 Le7 11. Se5 Lh5 gleicht die Spiele aus.

Die Hauptvariante

3. **Sc3**. Dieser Zug ist für Weiß besser als 3. **exd5** und wohl auch kor-
 rekter als die später zu erörternde Fortsetzung 3. **e5**. Die etwa 1948
 aufgekommene Neuerung

3. **Sd2** beantwortet Schwarz am besten mit
 3. ... **c5** Die Fortsetzung könnte sein:
 4. **exd5** **Dxd5**
 5. **Sf3** **Sc6**
 6. **Lc4** **Dd8**
 7. **0-0** **Sf6**
 8. **Sb3** **cxd4**
 9. **De3!** Weiß steht hier etwas besser.

3. **Sc3** **Sf6**. Auch 3. **dxex4** oder 3. **Lb4** sind hier spielbar.

4. **Lg5**. Am besten.

4. ... **Le7** Es könnte auch 4. **Lb4** geschehen (Mac Cutche-
 ons Zug), was aber als nicht so günstig gilt. Weiß antwortet am besten
 mit 5. **Se2!**, worauf **dxex4** 6. **a3 Le7** 7. **Lxf6 Lxf6** 8. **Sxe4** Weiß das et-
 was bessere Spielgewährt.

Auf 4. **Le7** antwortet Weiß am besten mit

5. **e5** **Sd7**
 6. **Lxe7**. Eine starke Fortsetzung ist auch 6. **h4**.

6. ... **Dxe7**

7. **Dd2**. Hier käme auch in Betracht: 7. **Sb5 Sb6** 8. **a4 a6** 9. **a5**
axb5 10. **axb6 Txa1** 11. **Dxa1 c6** 12. **Da8 Db4+** 13 **c3 Dxb2** 14. **Se2**
 (14. **Dxb8? Dxc3+** 15. **Ke2 o-o!**). Auch 7. **Ld3** in Verbindung mit **Se2**
 ergibt ein recht befriedigendes Spiel für Weiß.

7. ... **0-0**

8. **f4!** **c5**

9. **Sf3** **Sc6** und Weiß hat das bessere Spiel.

Nach

3. ... **dxex4** könnte sich das Spiel wie folgt entwickeln:

4. **Sxe4** **Sd7**

5. **Sf3** **Sf6**

6. **Sxf6+** **Sxf6**

7. **Lg5** **c5**

8. **Ld3** **cxd4**

9. **Lb5+** **Ld7**

10. **Lxd7+** **Dxd7**

11. **Lxf6** **gxf6** und Weiß hat das bequemere Spiel.

Nach

3. .. **Lb4** Die beliebteste Fortsetzung der Franzö-
 sischen Verteidigung. Der Zug stammt von Nimzowitsch.

4. **e5** am besten.

4. ... **c5**

5. **a3** **Lxc3+**

6. **bxc3** **Se7**

7. **Sf3** Auch 7. **Dg4** ist hier spielbar.

7. ... **Da5**

8. **Ld2** **Sc6** Und Weiß hat das etwas bessere Spiel.

Die Vorstoß-Variante

- 3. e5** **c5**
4. c3 **Sc6**
5. Sf3 **Db6**
6. Ld3. Vielleicht ist 6. Le2 besser, da nach cxd cxd Ld7 doch 8. Le2 geschehen muss, der Tempoverlust also vermieden wird. Nach 6. Ld7 (statt cxd) 7. dxc! Lxc5 8. 0-0 würde freilich der Läufer auf d3 wirkungsvoller stehen. Auch a3 wäre sehr gut.
6. ... **cxd4!** Viel besser als 6. Ld7, worauf Weiß nach dxc5 Lxc5 8. 0-0 a5 9. a4 (oder 8. f6 9. b4) sehr gut stehen würde.
7. cxd4. Sehr stark käme hier 0-0 in Betracht, da Weiß nach 7. dxc3 8. Sxc3 als Ersatz für den geopfert Bauern ein vortrefflich entwickeltes Spiel mit guten Angriffsaussichten bekommen würde.
7. ... **Ld7.** Natürlich nicht 7. Sxd4 wegen 8. Sxd4 Dxd4 9. Lb5+ mit Damengewinn.
8. Le2. Nach 8. Lc2 würde Schwarz durch 8. Sb4 den Abtausch des weißen Läufers erzwingen, da 9. Lb3 mit 9. Lb5 beantwortet und dann ein sehr unangenehmes Springerschach auf d3 drohen würde.
8. ... **Se7**
9. b3 **Sf5**
10. Lb2 **Lb4+** mit überlegenem Spiel für Schwarz.

Siziliansisch

Ich möchte einmal die Gelegenheit nutzen, hier die komplette Eröffnungstheorie des Sizilianers in wenigen Sätzen zu skizzieren, wie sie sich mir ergeben und erschlossen hat. Ich wünsche dem Leser viel Spaß bei der Lektüre. Möge dieses Material etwas zum besseren Verständnis des Sizilianers beitragen.

„Ausgangspunkt der „offenen Spiele“ ist der Partieanfang 1. e4 e6, seit Jahrhunderten unumstritten und als der natürliche empfunden. Andere Erwidernungen des Nachziehenden, die zur Gruppe der „halb-offenen Spiele“ gehören, waren zeitweise beliebt tauchten dann unter, um plötzlich wieder in verjüngtem Glanze zu erscheinen. Die wichtigsten sind die Sizilianische (1.e4 c5), die Französische (1.e4 e6) und die Caro-Kann-Verteidigung (1.e4 c6). „Sizilianisch“ ist die älteste unter den „halboffenen“ Spielweisen, die schon im 17. Jahrhundert von italienischen Meistern untersucht wurde.

Der Zug 1. ...c5 hat kämpferischen Charakter. Er vermeidet die Symmetrie, überlässt dem Weißen einen Raumvorteil (besonders in der Mitte) und leistet streng genommen nicht so viel, wie 1. ...e5. Die Grundtendenz ist strategischer Natur; sie soll sich auf lange Sicht auswirken. Geht Weiß mit d4 vor, so hat Schwarz sich nach cxd4 die c-Linie geöffnet, auf der Turm und Dame zur Wirkung kommen. Außerdem besitzt er zwei Mittelbauern, während Weiß einen davon gegen einen schwarzen Flügelbauern getauscht hat.

Am gebräuchlichsten für beide Seiten ist die Aufstellung 1.e4 c5, 2.Sf3 d6, 3.d4 cxd4, 4.Sxd4 Sf6 (spielbar ist auch 4...g6, obwohl Weiß dann sehr gut 5.c4 ziehen, und den Zug d5 erheblich erschweren kann und auch soll, weshalb es sich bei dieser Spielweise um eine gewisse Ungenauigkeit handelt.

Man findet sie aber durchaus auch in internationalen Turnieren.), 5.Sc3 a6 (Anm: Die sogenannte Najdorf-Variante)... Der Zug 5....a6 ist im „Sizilianer“ oft unvermeidlich. Die Dame will nach c7, ohne durch einen auf b6 auftauchenden Springer oder den auf b5 auftauchenden Läufer gestört zu werden. Außerdem bereitet Schwarz b5 vor, um Platz für den Läufer zu machen und eventuell b4 zu drohen.“

Dies sind die einleitenden Worte, die Rudolf Teschner dem Kapitel zum Sizilianer (14. Stunde) in seinem Buch „Schach in 40 Stunden“ vorangestellt hat. Das Werk ist im vorletzten Jahr in der Edition Olms dankenswerter Weise neu herausgegeben worden. Man besorge sich das Werk vielleicht in der nächsten gut sortierten Stadtbücherei, oder lege es sich vielleicht einmal selber zu. Man macht damit nichts verkehrt. Ex-Weltmeister Bobby Fischer nannte diese kleine Schrift schlicht „pretty good“. Der grundlegende Nachteil des Kapitels zum Sizilianer bei Teschner ist allerdings, dass er sich praktisch ausschließlich auf die Najdorf-Variante beschränkt hat. Es gibt im klassischen Sizilianer aber noch weitere Hauptvarianten:

- das Paulsen-System
- das Scheveninger System
- das Sweschnikow-System
- die Drachenvariante (6. Le2 g6)
- der Richter-Rauser-Angriff (6. Lg5)
- das Sosin System und die Velimirovic-Angriff (6. Lc4)
- die Boleslawsky-Variante (6. Le2 e5).

Das Paulsen-System

„ **1.e4** **c5**

Mit diesem Zug hindert Schwarz den Anziehenden von vornherein daran, sich eine starke Bauernmitte zu verschaffen. Die Sizilianische Eröffnung scheint Schwarz ein etwas besseres Spiel zu gewähren, als die vorher besprochene Französische Partie.

2. Sf3

Die gebräuchlichste und wohl auch beste Fortsetzung. 2.c3 (die Alapin-Methode) oder 2.g3 (die Kortschnoi-Variante) beantwortet Schwarz vorteilhaft mit 2....d5. Nach 2.Sc3 (der geschlossene Sizilianer) könnte sich das Spiel wie folgt gestalten: 2....Sc6, 3.g3 g6, 4.Lg2 Lg7, 5.Se2 d6, 6.d3 Sf6 7.0-0 0-0, 8.h3 Ld7,Le3 in Verbindung mit Dd2 und f4 (der Zug von Löwenfisch) bei guten Aussichten für Weiß. Auf das etwas schwächere 2.f4 (die von mir so genannte Löwenfisch-Variante) antwortet Schwarz am Besten mit 2....e6! Die Folge könnte sein 3.Sf3 d5 4.exd5 exd5 5. d4 Sc6 mit annäherndem Ausgleich.

Schließlich wäre hier noch der Gambitzug 2.b4 (Sizilianisches Gambit) zu erwähnen. Dieses Flügelgambit, das wohl nicht ganz korrekt sein dürfte wird am besten mit 2....cxb4 angenommen, wonach sich folgende, für Schwarz nicht ungünstige Fortsetzung ergeben könnte: 3.a3 d5, 4. exd5 Dxd5 5. axb4 e5, 6.Sf3 Lxb4, 7.c3 usw.

2. ... **e6** Mit diesem Zug ist die Paulsen-Variante des Sizilianers erreicht.

3. d4 Dr. Aljechin empfahl an dieser Stelle Le2 und nach Dc7 4.d4 cxd4, 5.Sxd4, 7.c3 usw.

Das weitere Abspiel der Paulsen-Variante könnte sich wie folgt gestalten:

3.... **cxd4**
4. Sxd4 **a6**
5. Le2 **Dc7**
6. Sc3 **Sf6**

7. 0-0 b5

Schwarz soll sich nun mit Lb7, d6, Sd7, Tc8, 0-0 und Td8 weiterentwickeln und wird danach ein befriedigendes Spiel erlangen, auf dem Damenflügel dann sogar besser stehen, als der Anziehende, der etwa mit f4, Dd1-e1-g3 usw. auf dem Königsflügel anzugreifen gedenkt.

Das hier erörterte, besonders durch die Züge e6, a6 und Dc7 charakterisierte Verteidigungssystem ist von dem Ende des 19. Jahrhunderts gestorbenen Schachmeister Wilfried Paulsen, dem Bruder des deutschen Großmeisters Louis Paulsen, erfunden worden und wird die „Paulsen-Variante des Sizilianers“ genannt. Besonders erwähnt sei hier noch, dass bei dieser Spielweise der Zug d6 mit zu dem Paulsenschen System gehört, und die Entwicklung des schwarzen Damenspringers nach c6 meistens „nicht“ am Platze ist.“ (Anton)

Man vergleiche unbedingt auch die Paulsen-Variante mit der Najdorf-Variante, die eigentlich ganz ähnlich ist, zumindest als Analogie. Auch in der Najdorf-Variante wird 4...a6 gespielt und der Springerzug c6 ist nicht gebräuchlich. Statt dessen wird der Springer in beiden Varianten nach d7 geführt.“ (Reinhold Anton: Leitfaden des Schachspiels)

Das Najdorf-System

„Sehr gebräuchlich ist die Aufstellung **1. e2-e4 c7-c5 2. Sg1-f3 d7-d6 3. d2-d4 c5xd4 4. Sf3xd4 Sg8-f6**

Spielbar ist auch 4. ... g7-g6, obwohl Weiß dann 5. c2-c4 ziehen und den eventuellen Befreiungszug d6-d5 erheblich erschweren kann (andererseits verzögert 5. c4 die Entwicklung).

5. Sb1-c3 a7a6

Auch an dieser Stelle wird oft g7-g6 gespielt in der Absicht, den Königsäufer auf die Flanke zu entwickeln. (...)

Der Zug a7-a6 ist in der *Sizilianischen Partie* oft unvermeidlich. Die Dame will sich das Feld c7 gegen einen auf b5 auftauchenden weißen

Springer sichern, außerdem kann der Zug b7-b5, den der Randbauernzug vorbereitet, in mehrfacher Hinsicht nützlich sein.

Weiß verfügt nun über mehrere gleichwertige Fortsetzungen.

I. 6. Lf1-e2 (Die Le2-Variante)

Schwarz kann darauf zum *Scheveninger System*, eine Domäne Garri Kasparows, übergehen, indem er 6. ... e7-e6 7. 0-0 Lf8-e7 antwortet. Er kann aber auch 6. ... e7-e5 (nach Miguel Najdorf, 1910-1997) spielen. Zwar wird der Bauer d6 „rückständig“ (er ist hinter seinen Nachbarbauern zurückgeblieben) und der Punkt d5 schwach, doch häufig gelingt es Schwarz, den Zug d6-d5 durchzusetzen und sich zu befreien.

Hier ein Beispiel aus der Praxis: 7. Sd4-b3 Lf8-e7 8. Lc1-e3 Lc8-e6 9. Dd1-d2 (plant die lange Rochade) 9. ... 0-0 10. f2-f4 Dd8-c7 (oder 10. ... e4 11. Lf4: Sc6 12. 0-0-0 Se5, Dolmatow – Heissler, Deutschland 1991) 11. f4-f5 Le6-c4 12. 0-0-0 b7-b5 13. g2-g4 und Weiß besitzt Aussichten auf Angriff, Smagin – Kaminski, Dortmund 1992.

II. 6. f2-f4

Schwarz hat die Wahl zwischen beiden Zügen des e-Bauern. Weiß erhält nach 6. ... e7-e5 7. Sd4-f3 Dd8-c7 8. a2-a4 Sb8-d7 9. Lf1-d3 g7-g6 10. 0-0 Lf8-g7 11. Dd1-e1 einen aussichtsreichen Angriff; aber Schwarz ist nicht ohne Gegenspiel. Er steht sehr fest.

III. 6. Lc1-g5 (Die Hauptvariante)

Hierauf ist 6. ... e7-e5 weniger zu empfehlen, weil 7. Lg5xf6 Dd8xf6 8. Sc3-d5 Df6-d8 9. Sd4-f5 zur Blockade der weißen Felder führt. Schwarz entwickelt sich besser mit 6. ... e7-e6. Das ungestüme Vorgehen 7. f2-f4 b7-b5 (von Lew Polugajewski gründlich untersucht) 8. e4-e5 d6xe5 9. f4xe5 Dd8-c7! Ist noch nicht endgültig geklärt (10. e5xf6 Dc7-e5+).

IV. 6. Lf1-c4

Weiß bringt den Läufer sofort wirkungsvoll in Stellung. Er ist dafür Angriffen ausgesetzt. Ein Beispiel: 6. ... e7-e6 7. a2-a3 Lf8-e7 8. Lc4-a2 (Weiß muss mit dem Scheinopfer auf e4 rechnen) 8. ... 0-0 9. 0-0 b7-b5 10. f2-f4, gefolgt von Tf1-f3 und Tf3-h3.

V. 6. Lf1-d3

Ein zielbewusster Zug mit der Idee 6. ... e7-e6 7. f2-f4 b7-b5 (vorsichtiger 7. ... Dd8-c7) 8. e4-e5! D6xe5 9. f4xe5 Sf6-d5 10. Dd1-g4. Weiß hat viel Raum am Königsflügel und starken Angriff (Parma-Gheorghiu, Den Haag 1961). Der von der Theorie vernachlässigte Zug 6. Lf1-d3 hatte auch in einer Partie Cholmow-O'Kelly, Havanna 1968, Erfolg: Dort geschah 6. Sc6 7. Sc6: bc 8. 0-0 g6 9. De2 Lg7 10. Ld2 0-0 11. Tae1 Sd7 12. b3 mit gutem Spiel (12. ... e5 13. Sa4 Te8 14 Td1 Dc7 15 Lc4!).

VI. 6. g2-g3

Ruhig, aber sehr nachhaltig. Der auf g2 auftauchende Läufer erschwert das von Schwarz geplante Gegenspiel am Damenflügel. Weiß wird bald rochieren und mit den Bauern am Königsflügel Raum gewinnen. Nach 6. ... e7-e5 7. Sd4-e2 Sb8-d7 8. Lf1-g2 b7-b5 9. a2-a4 b5-b4 10. Sc3-d5 müsste sich Schwarz mit einer beengten Stellung abfinden.

VII. 6. Lc1-e3 (Der Englische Angriff)

Dieser Zug kam in den 1990er Jahren in Mode. Weiß behält sich den weiteren Aufbau vor. Die beste Entgegnung scheint das sofortige 6. ... Sf6-g4 zu sein. Die Folge von 7. Le3-g5 h7-h6 8. Lg5-h4 g7-g5 9. h4-g3 Lf8-g7 sind ungeklärt. In Frolow-Salkajew, Aluschta 1994, geschah 10 Dd2 Sc6 11. Sb3 f5 12. ef Lf5: 13. 0-0-0 0-0 14. h4 a5, wonach 15 Lb5 von Sakajew und Nesis empfohlen wird.

Weniger Ratsam für Schwarz ist 6. ... e7-e5, wonach Weiß die Wahl hat: 7. Sd4-b3 Lf8-e7 8. Lf1-c4 (Schirow) oder 7. Sd4-f3 Lf8-e7 8. Lf1-c4 0-0 9. 0-0 Sb8-c6 10. Tf1-e1 Sc6-a5 11. Lc4-f1 Lc8-e6 12. Sc3-d5 Le6xd5 13. e4xd5 b7-b5, Topalow-Gelfand, Linares 1994. Beide Partien stehen in dieser inhaltsreichen Eröffnung vor schweren Aufgaben. Der stärkere Spieler wird sich durchsetzen.“ (Teschner)

Das Scheveninger System

Das Scheveninger System ist gekennzeichnet durch die folgenden Züge:

- | | |
|----------------|-------------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. Sf3 | d6 |
| 3. d4 | cxd4 |
| 4. Sxd4 | Sf6 |
| 5. Sc3 | e6 |

Der Grundgedanke des Verteidigungskonzepts ist das ‚kleine Zentrum‘, das Schwarz besitzt: die Bauern auf e6 und d6. Dieses Bauernpaar kontrolliert viele wichtige Felder im Zentrum und bildet einen harten Verteidigungswall. Wir betrachten vier Fortsetzungen.

I. 6. g4 (Der Keres-Angriff)

Der Keres-Angriff ist zweifellos der aggressivste Weg, das Scheveninger System zu bekämpfen. 6. ... h6 Die beliebteste Verteidigung gegen den Keres-Angriff. 7. h4 Sc6 8. Tg1 h5! 9.gxh5 Sxh5 10. Lg5 Sf6.

II. 6. Le3 (Der Englische Angriff)

6. .. a6. Das ist die beliebteste Entgegnung von Schwarz, aber auch 6. ... Sc6 ist spielbar.. 7. Dd2 b5 8. f3 Sbd7 9. g4 h6 10. 0-0-0 Lb7.

III. 6. Le2 (Die Le2-Variante)

Die klassische Herangehensweise. 6. ... a6 Die beliebteste Fortsetzung. 7. 0-0 Le7 8. f4 0-0 9. Le3 Sc6 10. a4 Dc7 11. Kh1.

IV. 6. Lc4 (Der Fischer-Angriff)

6. ... a6 7. Lb3 b5 8. 0-0 Le7 9. Df3 Dc7 10. Dg3 0-0

Das Sweschnikow-System

Das Sweschnikow-System ist gekennzeichnet durch die folgenden Züge

- | | |
|----------|-------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. d4 | cx d4 |
| 4. Sxd4 | Sf6 |
| 5. Sc3 | e5 |
| 6. Sdb5! | d6 |
| 7. Lg5 | a6 |
| 8. Sa3 | b5! |

Die Vier-Springer-Variante

Die Vierspringervariante ist gekennzeichnet durch die folgenden Züge:

- | | |
|---------|--|
| 1. e4 | c5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. d4 | cx d4 |
| 4. Sxd4 | Sf6 |
| 5. Sc3 | e6 |
| 6. Sdb5 | Droht Sd6+. Die wichtigste Alternative für Weiß ist 6. Sxc6. |
| 6. ... | Lb4 |
| 7. a3 | Lxc3+ |
| 8. Sxc3 | d5! |
| 9. exd5 | exd5 |
| 10. Ld3 | 0-0 |
| 11. 0-0 | usw. |

Es ist ganz ähnlich, wie im Sweschnikow-System, aber nur diese Variante mit 5. ... e6 wird Vier-Springer-Variante genannt.

Die Drachenvariante

Die Drachenvariante ist durch die folgenden Züge gekennzeichnet:

- | | |
|---------|-------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. Sf3 | d6 |
| 3. d4 | cx d4 |
| 4. Sxd4 | Sf6 |
| 5. Sc3 | |

Weiß sollte nun zuerst 5. ... Sc6 spielen, um sich erst nach dem 6. Zug von Weiß zu entscheiden. Schwarz kann die Drachenvariante nämlich nur spielen, wenn Weiß im 6. Zug Le2 spielt, bei allen anderen Zügen von Weiß (6. Le3! [Jugoslawischer oder Rauser-

Angriff], 6. f4 [Löwenfisch-Angriff]) gerät Weiß fast immer in Vorteil.

Schwarz antwortet dann auf 6. Le2 mit 6. ... g6. Dieser Zug leitet die Drachenvariante ein, bei der der Königsläufer fianchettiert wird. Die folgenden Züge sind:

7. 0-0 Lg7

8. Le3 0-0

9. Sb3 Le6

usw.

Bei den obigen Ausführungen handelt es sich um eine graduelle theoretische Neuerung, die allein durch Zugumstellung entsteht. Dafür gibt es meines Erachtens gute Gründe. Der Jugoslawische Angriff (Rausser-Angriff) ist nämlich gegen die Drachenvariante viel zu stark. Spielt Weiß im 6. Zug Le3, so sollte Schwarz mit e6 oder e5 antworten, und in eines der klassischen Systeme einlenken.

Die klassischen Systeme

Das klassische System des Sizilianers ist gekennzeichnet durch die folgenden Züge:

1. e4 c5

2. Sf3 d6

3. d4 cxd4

4. Sxd4 Sf6

5. Sc3 Sc6 Dies ist praktisch die Ausgangsstellung. „Obwohl diese Variante seit mehr als einem Jahrhundert in den Turniersälen der Welt auftritt, war diese Variante der Sizilianischen Verteidigung für eine sehr lange Zeit ‚die namenlose Variante‘. Erst der englische Großmeister John Nunn taufte sie in der ersten Ausgabe seines berühmten Werkes *Beating the Sicilian* ‚Klassisches System‘ und der Name ist seitdem wie in Stein gemeißelt. Das Wort ‚klassisch‘ weist

auf die für die Sizilianische Verteidigung typische Entwicklung von Schwarz hin. Beide Springer haben die natürlichsten Plätze eingenommen und Schwarz hält sich viele Optionen offen, wie er den Rest seiner Streitkräfte entwickeln wird. Je nachdem, wie Weiß sich aufbaut, kann Schwarz mit ...e7-e6, ... e7-e5 oder ... g7-g6 reagieren. Manchmal geht das Spiel aus dem klassischen System durch Zugumstellung in ein System über, das wir bereits betrachtet haben.

Der Richter-Rausser-Angriff

1. e4 c5

2. Sf3 d6

3. d4 cxd4

4. Sxd4 Sf6

5. Sc3 Sc6

6. Lg5 e6

Der normale Zug. Die Folge könnte sein:

7. Dd2 a6

8. 0-0-0 h6

9. Le3 Le7

10. f4 Sxd4

11. Lxd4 b5

Das Sosin-System und der Velimirovic-Angriff

1. e4 c5

2. Sf3 d6

3. d4 cxd4

4. Sxd4 Sf6

5. Sc3 Sc6

6. Lc4 e6

Die natürliche Fortsetzung. Die Folge könnte sein:

7. **Le3** **a6**
 8. **De2** **Le7**
 9. **0-0-0** **0-0**
 10. **Lb3** **Dc7**

Das Boleslawski-System

1. **e4** **c5**
 2. **Sf3** **d6**
 3. **d4** **cxd4**
 4. **Sxd4** **Sf6**
 5. **Sc3** **Sc6**
 6. **Le2** **e5**

Die Folge könnte sein

7. **Sf3** **h6**
 8. **0-0** **Le7**
 9. **Te1** **0-0**
 10. **h3** **Le6**
 11. **Lf1!**

Caro-Kann

1. **e4** **c5**

Fortsetzung R. Anton: „Eine von dem starken Wiener Spieler Kann Ende des 19. Jahrhunderts eingeführte und von dem Berliner Meister Caro weiter untersuchte, in neuerer Zeit wieder sehr beliebt gewordene Eröffnung, die es dem Anziehenden ziemlich schwer macht, den geringen Vorteil des Anzugs festzuhalten.“

2. **d4** **d5**
 3. **Sc3**. Wohl am Besten.

Nach 3. **exd5** **cxd3** 4. **Ld3** **Sf6** 5. **c3** **Lg4** 6. **Sf3** kommt es zu einem ruhigen, ausgeglichenen Spiel.

Auch 3. **e5** könnte Weiß nur dann in Vorteil bringen, wenn nach 3. **Lf5** 4. **Ld3** Schwarz statt der zum Ausgleich führenden Fortsetzung 4. **Lxd3** (5. **Dxd3** **e6** 6. **Sf3** **Db6** 7. **0-0** **Da6**) 4. **Lg5?** Spielte, denn darauf würde die starke Antwort 5. **e6!** Folgen und auf 5. **fxe6** **Lxg6** nebst 7. **Dg4!**

Auch 3. **f3** kommt noch in Betracht.

3. ... **dx e4**

4. **Sxe4** **Lf5**

5. **Sg3**. Hier könnte Weiß auch den mit einem Bauernopfer verbundenen Zug **Ld3!** spielen und würde nach 5. **Dxd4** 6. **Sf3** einen starken Entwicklungsvorsprung und ein aussichtsreiches Angriffsspiel haben.

5. ... **Lg6**

6. **Sf3** **Sd7**. Verhindert, das sich der **Sf3** auf **e5** festsetzt.

7. **Ld3** oder **Lc4**

7. ... **e6** mit etwa gleichem Spiel.

4. ... **Sf6**. Dieser Zug ist vielleicht noch etwas besser als **Lf5**.

5. **Sxf6+**. Auch hier käme wie nach 4. **Lf5** der Gambitzug **Ld3** in Frage. Statt 5. **Sxf6** ist auch 5. **Sg3** möglich.

5. ... **gxf6**. Wahrscheinlich etwas günstiger für Schwarz als 5. **exf6** 6. **Lc4** **Le7** 7. **Sf3** **0-0**.

Die Aussichten sind für beide etwa gleich.

Aljechin-Verteidigung

1. **e4** **Sf6**

Diese Verteidigung ist von ihrem Erfinder, dem verstorbenen Weltmeister, 1921 in Budapest in die Turnierpraxis eingeführt worden und seitdem vielfach in Meisterturnieren, auch Weltturnieren, mit Erfolg

angewendet worden. Der dem Springerzug Sf6 zugrundeliegende Gedanke ist der, dass Weiß zum Vorrücken seiner Bauern verleitet wird und Schwarz dann infolge der Schwierigkeiten, die die Deckung dieser vorgeschossenen Bauern Weiß bereitet, einen Stellungs Vorteil erlangt.

2. e5. Wohl am besten. 2. Sc3 beantwortet Schwarz vorteilhaft mit d5 und fährt nicht 3. e5 mit Sd7! Fort; auch 2. e5 ist ein gute Erwiderung auf 3. Sc3

2. ... Sd5

3. d4.

Die weniger empfehlenswerten Fortsetzungen **3. c4** und **3. Sc3** werden wir noch besonders betrachten.

3. ... d6

4. Sf3 Lg4

5. Le2 Sc6

6. 0-0 e6

7. c4 Sb6

8. exd6 cxd6

9. d5 Sa5! mit etwa gleichem Spiel

Oder:

3. c4 Sb6

4. d4 d6

5. exd6 exd6

6. Le3 Lf5

7. Df3 Dc8 mit etwa gleichem Spiel

Oder:

3. Sc3 e6!

4. Sxd5 exd5

5. d4 d6

6. Sf3 Sc6

7. Le2 Le7

8. Lf4 0-0

9. 0-0 f6 mit etwa gleichem Spiel

Königsfianchetto

1. e4 g6

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

Damenfianchetto

1. e4 b6

Beide Eröffnungen werden heute nur selten gespielt. Weiß kann ohne Schwierigkeiten das gesamte Zentrum besetzen und erlagt dadurch eine viel stärkere Stellung.

Damengambit

Das aus den Zügen

1. d4 d5

2. c4 bestehende Damengambit, bei dem Weiß im ersten Zug nicht, wie bei allen bisher behandelten Spielanfängen, den Königsbauer, sondern den Damenbauer zwei Schritte vorrückt, ist im Gegensatz zu den vorher besprochenen Fianchetto ganz außerordentlich beliebt. Und beherrscht seit Jahrzehnten die Turniere und Einzelwettkämpfe. Es gewährt dem Anziehenden zwar nicht sofort einen heftigen Angriff und die Entscheidung fällt dabei auch nicht so schnell wie bei vielem mit e4 eröffneten Spielen, es ist aber für den Nachziehenden keineswegs ungefährlich und dieser muss mit großer Vorsicht zu

Werke gehen, wenn er Ausgleich erzielen will. Auch für Weiß ist übrigens eine richtige Behandlung des Damengambits nicht ganz leicht.

2. ... e6. Am besten.

Die Annahme des Gambits mit **2. dxc4** gewährt Weiß nach **3. e3** das freiere Spiel, denn der Gambitbauer lässt sich nicht behaupten, wie folgende Fortsetzung zeigt: **3. 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+**.

Die noch weiter in Frage kommenden Fortsetzungen **2. c6** und **e5** werden wir später betrachten.

3. Sc3. Nach **3. Sf3** könnte sich das Spiel wie folgt gestalten: **3. Sf6** **4. Sc3 Le7** **5. Lg5 Sd7** **6. e3 0-0** **7. Tc1 c6** **8. Ld3** oder **Dc2** mit etwa gleichem Spiel.

3. ... Sf6. Diese Zugfolge, also **1. d4 d5** **2. c4 e6** **3. Sc3 Sf6** wird die **Orthodoxe Verteidigung** des Damengambits genannt.

Statt **3. Sf6** empfahl Dr. Tarrasch **3. c5** mit der Fortsetzung **4. e3 Sf6** **5. Sf3 Sc6** **6. Ld3 Ld6** **7. 0-0** bei gleichem Spiel, oder: **4. cxd5 exd5** **5. Sf3** (**5. dxc5?** **d4!**) **5. Sc6** **6. g3 Sf6** **7. Lg2 Le7** **8. 0-0 0-0** **9. dxc5 d4!** **10. Sa4 Lf5** in Verbindung mit **Se4** und **Lf6**, und Dr. Tarrasch hielt das schwarze Spiel für besser.

4. Lg5 Le7

5. e3 Sd7

6. Sf3 0-0

7. Tc1 c6

8. Ld3 dxc4

9. Lxc4 Sd5

10. Lxe7 Dxe7

11. Se4 Aljechins Rösselsprung!

11. ... Sf6

12. Sg3 Db4+

13. Dd2 Dxd2+

14. Kxd2 Td8

15. e4 b6

16. Thd1 Lb7

17. e5 Se8

18. Ke3. Weiß steht wohl etwas besser

Nach **1. d4 d5** **2. c4 e6** **3. Sc3 Sf6** **4. Lg5** kann auch **4. Sd7** geschehen. Weiß antwortet am besten mit **e3**. Folgt nun **c6**, so dürfte die sicherste Fortsetzung **6. cxd5** sein, womit Weiß allen Verwicklungen, die sich nach **6. Sf3** durch **6. Da5** (**C a m b r i d g e – S p r i n s – V a r i a n t e.**) ergeben, aus dem Wege geht. Diese Varianten (**1. d4 d5** **2. c4 e6** **3. Sc3 Sf6** **4. Lg5 Sd7** **5. e3 c6** **6. Sf3 Da5**) wird gewöhnlich wie folgt behandelt: **7. Sd2 dxc4** **8. Lxf6 Sxf6** **9. Sc4** **9. Dc7** **10. g3 Le7** **11. Lg2 0-0** **12. 0-0 Ld7** **13. Tc1 Td8** **14. Se5 Le8** mit etwa gleichen Aussichten.

2. ... c6. Die sogenannte **Slawische Verteidigung** des Damengambits, welche eine gute Verteidigungsstellung gewährt.

3. Sf3 Auf **3. Sc3** antwortet Schwarz am besten **3. e5!** (**3. Sf6** würde von Weiß vorteilhaft mit **Lg5** beantwortet werden). Falls dann **4. dxe5** geschieht, so folgt **4. Ld4** in Verbindung mit **Da5+**.

3. ... Sf6

4. Sc3 dxc4

5. e3 besser als **a4**.

5. ... b5

6. a4 b4!

7. Sa2 e6

8. Lxc4 Lb7 In Verbindung mit **Sd7** und **c5**, wonach Schwarz Ausgleich erreichen dürfte.

2. ... e5. Diese Spielweise rührt von dem Wiener Meister Albin her und wird nach im **A l b i n s G e g e n g a m b i t** genannt. Sie dürfte nach 3. e3 oder Sc3 Weiß das etwas bessere Spiel gewähren. Dagegen würde nach der Annahme des Gambits durch 3. dxd5 Schwarz für den geopfert Bauer aussichtsreichen Angriff bekommen, wie sich aus folgendem ergibt: 3. d4 4. Sf3 (4. e3? Lb4+ 5. Ld2 dxe3!) 4. Sc6 5. Sd2 f6! 6. exf6 Dxf6.

Damenbauerspiel

Wenn nach

1. d4 d5 Weiß im zweiten Zug **n i c h t** wie bei dem vorher behandelten Damengambit c4 spielt, so bezeichnet man die Eröffnung als **D a m e n b a u e r s p i e l**. Bei nachfolgendem c4 ergeben sich häufig Stellungen, die den aus dem Damengambit entstehenden gleich sind.

2. Sf3 Sf6
 3. Lf4! (Das Damenläuferspiel)
 3. ... c5
 4. c3 e6
 5. e3 Db6
 6. Dc1 Sc6
 7. h3 Ld7
 8. Le2 Tc8
 9. 0-0 Le7
 10. Sbd2 0-0 mit gleichen Aussichten.

3. e3 Lf5! (Die Läufer-Verteidigung)
 4. Ld3 e6!
 5. Lxf5 exf5
 6. Dd3 Dc8

7. b3 Sa6!
 8. 0-0 Le7
 9. c4 0-0
 10. Sc3 c6 mit etwa gleichem Spiel

3. e3 e6 (Das Colle-System)
 4. Ld3 c5
 5. c3 Hier wäre auch 5. b3 gut spielbar.
 6. ... Sc6 (oder 6. Sd7)
 7. Sbd2 Le7
 8. 0-0 0-0
 9. dxc5 Lxc5
 10. e4 Dc7
 11. De2 Ld6! Die Spiele stehen etwa gleich.

Dies sind einige der gebräuchlichsten von den vielen möglichen Spielarten des Damenbauerspiels.

Indische Partie

1. d4 Sf6
 Diese Eröffnungszüge stellen die **I n d i s c h e P a r t i e** dar. Entwickelt Schwarz im weiteren Verlauf des Spiels den Königsläufer nach g7, so nennt man diese Spielweise „Königsindisch“, fianchettiert er den Damenläufer, so spricht man von „Damenindisch.“
 2. c4 nach 2. Sf3 erreicht Schwarz Ausgleich durch 2. d5.
 Nach (1. d4 Sf6 2. Sf3) 2. e6 3. c4 c5 4. d5 b5! (**B l u m f e l d – G a m b i t**) 5. dxe6? fxe6 6. cxb5 d5 bekommt Schwarz ein ausgezeichnetes Spiel; dagegen dürfte die Ablehnung des Gambits durch 5. Lg5! Weiß die bessere Stellung gewähren.
 Setzt Schwarz (nach 1. d4 Sf6 2. Sf3 e6 3. c4) mit 3. b6

(D a m e n i n d i s c h) fort, so ergibt sich nach 4. g3 Lb7 5. Lg2 Le7 6. Sc3 0-0 7. 0-0 d5 8. Se5 Dc8! ein befriedigendes Spiel für Schwarz.

2. ... e6

3. Sc3 Lb4. Diese Zugfolge wird N i m z o – I n d i s c h genannt, weil der verstorbene russische Großmeister Nimzowitsch sich näher mit ihrer Untersuchung befasst hat.

4. a3! Lxc3+

5. bxc3 c5 mit etwas besserem Spiel für Weiß. Auch nach 4. Sf3 (statt a3) in Verbindung mit Lg5 und e3 steht Weiß gut. Dagegen gleicht Schwarz auf 4. Dc2 mit 4. d5 aus. Nicht empfehlenswert wäre auch 4. Db3 wegen 4. c5 5. dxc5 Sc6 6. Sf3 Se4 7. Ld2Sxc5 8. Dc2 f5 oder d5, und Schwarz hat das bessere Spiel.

2. ... g6 (K ö n i g s i n d i s c h)

3. Sc3 Lg7. Nach 3. d5 entsteht die G r ü n f e l d – V e r t e i d i g u n g, die für Schwarz günstig ist. Die Fortsetzung könnte sein: 4. cxd5 Sxd5 5. e4 Sxc3 6. bxc3 c5 7. Lc4 oder Le3 Lg7.

4. e4 d6

5. Sf3 0-0

6. Le2 Sbd7

7. 0-0 e5

8. Te1 c6. Die Spiele stehen in etwa gleich.

2. ... e5. Damit ergibt sich die sogenannte B u d a p e s t e r V a r i a n t e, die bei richtigem Gegenspiel Weiß in Vorteil bringen dürfte, z.B. auf folgende Weise: 3. dxe5 Sg4 4. Lf4! Sc6 5. Sf3 Lb4+6. c3 De7 7. Dd5 Lxc3 8. bxc3 Da3 9. Tc1 f6 (Dxa2 ist wegen h3 unvorteilhaft) 10. exf6 Sxf6 11.Dd2 d6 12. Sd4 0-0 usw.

Holländische Partie

Sie wird durch die Züge:

1. d4 f5 gekennzeichnet. Am besten antwortet Weiß darauf mit

2. e4!, einem von dem verstorbenen englischen Schachspieler S t a u n t o n empfohlener Gambitzug. Eine gute Antwort ist auch 2. g3, z.B. Sf6 3. Lg2 e6 4. Sf3 d5 5. 0-0 Ld6. c4 c6 7. Sc3 Sd7 8. Dc2 Se4 9. Kh1 Df6 10. Lf4 Lxf4 11. gxf4 Dh6 12. e3 mit etwas besserem Spiel für Weiß.

2. ... fxe4

3. Sc3 Sf6

4. Lg5 c6. Auf 4. Sc6 folgt 5. f3, wie nach dem Textzuge. Ungünstig für Schwarz wäre 4. d5 wegen 5. Lxf6 exf6 6. Dh5+ g6 7. Dxd5.

5. f3!. Mit diesem von Dr. Lasker angegebenen Zug verzichtet Weiß auf den Rückgewinn des Gambitbauern, kommt dadurch aber sowohl nach 5. exf3 6. Sxf3 in Verbindung mit Ld3 als auch nach 5. Da5 Dd2! Ein gutes Angriffsspiel, während 5. Lxf6 exf6 6. Sxe4 Db6! Eher für Schwarz günstig wäre.“ (Reinhold Anton: Leitfaden des Schachspiels

Bird-Eröffnung

1. f4 ist sehr wohl Spielbar, und führt zu interessanten Wendungen. Schwarz erwidert am besten d5, oder auch e5 („Fromms Gegengambit“).

1. f4 d5 (Holländisch im Anzug)

2. Sf3 g6

3. g3 Lg7

4. Lg2	c5	
5. 0-0	Sh6	
6. Sc3!	Sc6	
7. d3	0-0	
8. e4!	besser als Ld2 (nach Seirawan)	
8. ...	dxe4	
9. dxe4	Lg4	
10. Dxd8	Txd8	
11. h3	Lxf3	
12. Lxf3	Lxc3	
13. bxc3	Kg7	Die Spiele stehe in etwa gleich.

1. f4	e5	(Fromms Gegengambit)
2. fxe4	d6!	
3. exd6	Ld6	
4. Sf3!	(4. Sc3? Dh4+! 5. g3 Lxg3 6. hxg3 Dxg3 Matt)	
4. ...	Sf6	besser als 4. g5.
5. d4	Sg4	
6. Dd3	c5	
7. De4+	Le6	mit etwa gleichem Spiel.

Réti-Eröffnung

Fortsetzung R. Anton: „Das von dem Großmeister Richard Réti ersonnene Eröffnungssystem gründet sich auf die der Ansicht der klassischen Schule widersprechende Auffassung, dass es vorteilhaft sei, die eigenen Mittelbauern zurückzuhalten, das Zentrum den Bauern des Gegners zu überlassen und diese dann anzugreifen. Réti's Eröffnung wird besonders durch

1. Sf3, c4 und durch die sich anschließende Entwicklung der Läufer nach g2 und b2 gekennzeichnet. Ein Spiel mit dieser Eröffnung könn-

te sich wie folgt gestalten: 1. Sf3 d5 2. c4 c6 (Dr. Tarrasch empfahl 2. d4! und nach 3. b4 die Fortsetzung 3. c5 4. Lb2 f6 5. e3 e5 6. bxc5 Lxc5 7. exd4 exd4 8. d3 Se7 mit gutem Spiel für Schwarz) 3. b3 Lf5 4. g3 Sf6 5. Lg2 e6 6. Lb2 Sd7 7. 0-0 Ld6 8. d3 0-0 und Schwarz hat ein sehr befriedigendes Spiel.

Schwarz muss aber gar nicht mit 1. d5 die Initiative ergreifen, sondern kann das gleiche System wählen wie der Anziehende. In dem dann entstehenden S y m m e t r i s c h e n R é t i kommt es überhaupt zu keinem regelrechten Kampf und ein Unentschieden ist von vornher- ein gesichert, z.B. 1. Sf3 Sf6 2. c4 c5 3. g3 g6 4. Lg2 Lg7 und in dieser Weis symmetrisch weiter.

Englische Partie und Siziliansich im Anzug

Sei wird durch 1. c4 gekennzeichnet. Darauf gibt es für Schwarz mehrere gute Antworten: 1. Sf6, 1. e6, 1. d5 und sogar 1. f5.

Zu empfehlen ist auch 1. e5 wonach Weiß in die Sizilianische Partie einlenken kann – freilich mit einem Tempo mehr! Die Folge könnte sein: 2. Sc3 Sf6 3. Sf3 Sc6 (das Englische Vierspringerspiel) 4. d4 exd4 5. Sxd4 Lb4 6. Lg5 h6 mit etwa gleichem Spiel.

Nach (1. c4) 1. e6 2. e4 2. d5 3. exd5 exd5 4. d4 Sf6 entsteht eine für Schwarz nicht ungünstige Variante der Französischen Partie.“ (Reinhold Anton: Leitfaden des Schachspiels)

Literaturhinweise:

- Siegbert Tarrasch: „Das Schachspiel – Systematisches Lehrbuch für Anfänger und Geübte“ (Edition Olms)
- Rudolf Teschner: „Schach in 40 Stunden“ (Edition Olms)
- Reinhold Anton: „Leitfaden des Schachspiels“ (Antiquariat)
- Helmut Pfleger: „Zug um Zug“ (Bassermann)
- Abram Roisman: „400 Kurzpartien“
- Abram Roisman: „Schach dem König – 333 Kurzpartien unter 30 Zügen“
- Josef Benzinger: „Lehrreiche Kurzpartien“ (Antiquariat)
- Gerhard Henschel: „Freude am Schach“ (Antiquariat)
- 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, 2013

Ende

[Zurück zur Startseite](#)