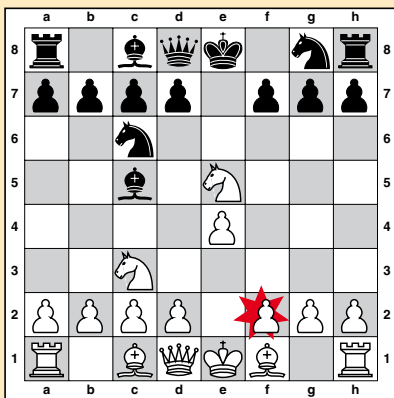


# Taktische Motive in der Eröffnung

**Jede Regel hat ihre Ausnahmen \* Es ist nicht immer von Vorteil, die Punkte f7 und f2 zu erstürmen**

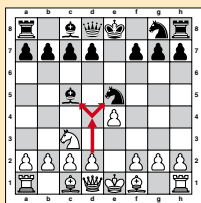
In der Grundstellung und in den ersten Zügen einer Partie sind die Felder f7 bzw. f2 allein vom König gedeckt, weswegen diese Punkte eine typische Schwäche darstellen. Welche zerstörerische Wirkung das Opfer auf f7 entfalten kann, haben wir in den letzten Folgen der Schachschule 64 wiederholt gesehen. Doch es gibt keine Regel ohne Ausnahme; dies gilt auch im Schach. Wenden wir uns gleich anschaulichen Beispielen zu:

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3** Wir haben uns bislang eher mit 3. Lc4 beschäftigt, aber es spricht auch nichts dagegen, zuerst einen Springer ins Spiel zu bringen. **3. ...Lc5** Die symmetrische Entwicklung 3. ...Sf6 sehen wir im nächsten Beispiel. Weiß kann nun mit z. B. 4. Lc4 seine Figurenentwicklung fortsetzen, aber es gibt auch eine andere Möglichkeit: **4. Sxe5!?**

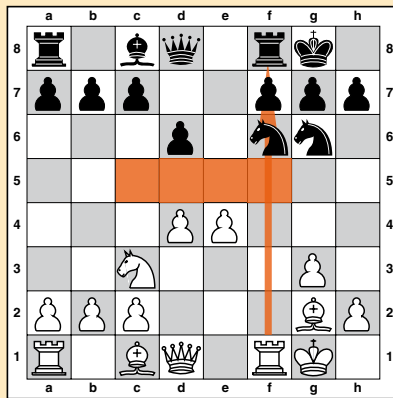


Weiß opfert seinen Springer und will sich nach 4. ...Sxe5 mit 5. d4 die Figur zurückholen, z. B. 5. ...Ld6 (5. ...Lxd4 6. Dxd4) 6. dxe5 Lxe5. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Weiß nach z. B. 7. Ld2 Sf6 8. Ld3 0–0 9. f4 etwas besser steht. Deshalb kamen in

Weiß lockt den Springer nach e5, um sich mit d2-d4 und Doppelangriff auf Lc5 und Se5 eine Figur zurückzuholen. Dabei hat er unterwegs einen Bauern einkassiert. Das glei-



der Diagrammstellung schon etliche Spieler auf die Idee **4. ...Lxf2+ 5. Kxf2 Sxe5** was ebenfalls das materielle Gleichgewicht herstellt, aber dem Gegner das Zentrum überlässt; nach **6. d4** hat Weiß das ideale Bauernzentrum e4/d4 aufgebaut. Dass er durch ...Lxf2+ das *Rochaderecht* eingebüßt hat, fällt hier nicht so sehr ins Gewicht. Nach **6. ...Sg6 7. g3 Sf6 8. Lg2 0–0 9. Tf1 d6 10. Kg1 (künstliche Rochade)**



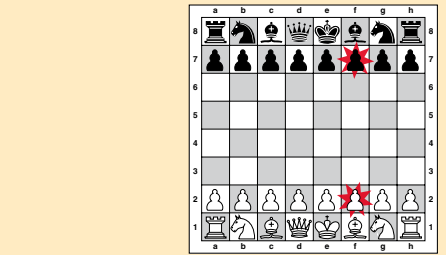
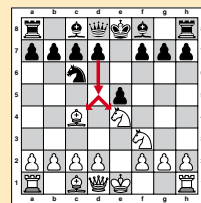
stehen Turm und König so, wie man es nach der kurzen Rochade erwarten würde, auf f1 und g1. Das hat zwar etwas mehr Zeit gekostet, dafür besitzt Weiß das ideale Bauernzentrum e4+d4, obendrein wirkt sein Turm f1 gleich auf der offenen Linie f.

Ein anderes Beispiel, in dem Schwarz eine analoge Abwicklung durchführte.

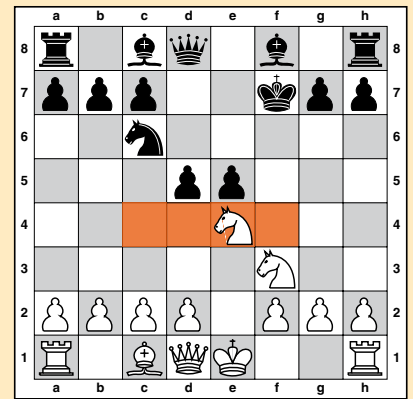
**Vierspringerspiel C 55  
Lenzer – Lasker  
Simultan von Em. Lasker, 1913**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3** und nun nicht **3. ...Lc5**, sondern **3. ...Sf6 4. Lc4 Sxe4**

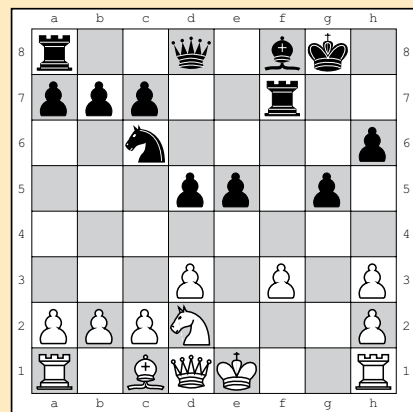
che Prinzip funktioniert auch mit umgekehrten Farben: Schwarz schlägt mit dem Springer den Bauern e4, und holt sich mit der Bauerngabel ...d5 eine weiße Figur zurück.



Dies ist eine analoge Kombination wie im Beispiel 1, und wieder ist es ratsam, sich auf die Abwicklung 5. Sxe4 d5 einzulassen. Auch hier entpuppt sich nämlich der vermeintliche „Kracher“ auf dem so oft empfindlichen Punkt f7 als ein jämmerliches Mäuschenpiepsen: **5. Lxf7+?! Kxf7 6. Sxe4** erlaubt wieder **6. ...d5** mit Bil-



dung eines starken Bauernzentrums, etwa nach 7. Sg3 g6 8. 0–0 Lg7, gefolgt von der künstlichen Rochade ...Tf8 und ...Kg8, ganz im Sinne des vorherigen Beispiels. Weitere Schachgebote können den Weißen sogar in Teufelsküche bringen: **7. Seg5+ Kg8** Es droht ...e5-e4 mit Angriff auf den Springer f3, der nicht wegziehen darf, weil er den Kollegen auf g5 decken muss. **8. d3 h6 9. Sh3 g5** Es droht auch noch die Gabel ...g5-g4, also muss einer der Springer verschwinden. **10. Sd2 Th7 11. f3 Lxh3 12. gxh3 Tf7** Dies ist ein anderes Beispiel für die künstliche Rochade.



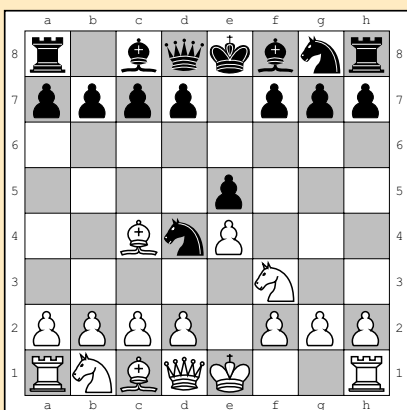
Auch hier gelangte der schwarze König auf das „Rochadefeld“ g8, und der Turm wurde via h7-f7 aktiviert, wo er mindestens ebenso gut postiert ist wie auf dem angestammten, jedoch momentan nicht zugänglichen Feld f8.

Schwarz steht ausgezeichnet, und in unserer Musterpartie verwertete der spätere Weltmeister Emanuel Lasker (der bislang einzige Deutsche, der diesen Titel erreichen konnte) den Vorteil zu einem schnellen Sieg: **13. Sb3 Df6 14. Tf1 Te8 15. De2 Te6 16. Ld2** Weiß hofft noch auf die lange Rochade, er kommt aber nicht mehr dazu. **16. ...Sd4!** Schlägt Weiß diesen Springer, so verliert er nach ...exd4 die Dame. **17. Dd1 Sxf3+** und wegen **18. Txf3** (18. Ke2 führt nach ...Sg1+ schnell zum Matt) **18. ...Dxf3 19. Dxf3 Txf3** mit großem Materialvorteil für Schwarz **0:1**

Waren in den vorausgegangenen Beispielen die Einschläge auf f7 bzw. f2 zumindest nicht ratsam, so verbietet sich im nächsten Beispiel das Zugreifen auf f7 gänzlich. Wir lernen bei dieser Gelegenheit eine giftige „Eröffnungsfalle“ kennen.

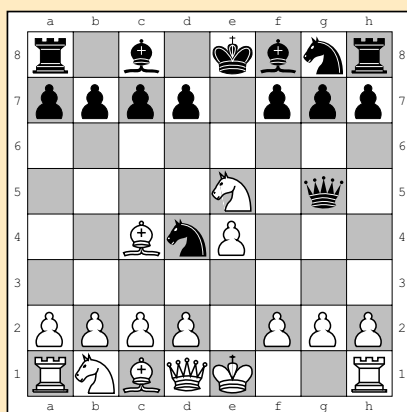
**Dreispringerspiel C 50**  
**J. Gomez – J. Barcena**  
**Valladolid 1984**

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sd4** Schwarz zieht erneut mit einer bereits entwickel-



ten Figur und verliert damit Zeit. Ergo kann dieser Zug nicht besonders gut sein und er ist es auch nicht. Weiß kann auf d4 schlagen und dann rochieren, später mit c2-c3 den Kampf ums Zentrum aufnehmen und das etwas bessere Spiel erlangen.

Warum spielt Schwarz dann einen Zug wie 3. ...Sd4? In Partien starker Spieler ist er kaum anzutreffen, aber sehr wohl bei Amateuren, die sich eher aufs Glatteis führen lassen. 3. ...Sd4 ist nämlich mit einer raffinierten Falle verbunden. Schwarz tut so, als hätte er den Bauern e5 „vergessen“ und antwortet auf **4. Sxe5?** mit **4. ...Dg5!**



Wer diese Falle zum ersten Mal gesehen hat, traut zunächst seinen Augen kaum. Zwar ist der Springer e5 angegriffen, aber Weiß kann ja auf f7 schlagen, und das

gleich auf zweierlei Arten. Doch in beiden Fällen kommt Schwarz mit dem Gegenangriff auf g2 schneller ans Ziel:

a) **5. Lxf7+ Ke7** Der Springer e5 hängt immer noch. **6. Lxg8** Weiß schlägt einen Figur, hat vorläufig eine mehr und verlässt sich darauf, dass sein Gegner nur eine Figur auf einmal schlagen kann. Egal ob er auf e5 oder g8 zugreift, rettet sich die andere weiße Figur. Doch Schwarz schlägt gar keine Figur, sondern setzt mit **6. ...Dxg2!** fort und greift den Turm h1 an, der gleich mit Schach fallen wird, da **7. Tf1** nach **7. ...Dxe4+** **8. De2 Dxe2** zum Matt führt!

Der andere Einschlag auf f7

b) **5. Sxf7** erzeugt zwar die Doppeldrohung **6. Sxg5** und **6. Sxh8**, doch auch hier kontert Schwarz stark mit **5. ...Dxg2** **6. Tf1 Dxe4+**, und gewinnt dann entweder die Dame (**7. De2 Sxe2**), oder er setzt matt (**7. Le2 Sf3**).

In unserer Musterpartie wurde Weiß gewahr, dass er sich in Schwierigkeiten befindet, er versuchte sich mit **5. Lxf7+ Ke7 6. Dh5** herauszuwinden, verlor aber auch nach den Zügen **6. ...Dxg2 7. Dh4+ g5** seine Dame, die nicht nach g3 ziehen durfte, es wäre ...Dxh1+ und matt gekommen. Er spielte noch **8. d3 gxh4 9. Lg5+ Dxg5** und nun hatte er genug von den vielen Materialverlusten. **0:1**

Glossar	
Eröffnungsfalle	Situation in der Eröffnung, bei der eine Seite mit einem nahe liegenden, aber falschen Zug, bei dem meist taktische Folgen übersehen werden, die Partie sofort verlieren oder zumindest in Nachteil geraten kann. Unterscheiden kann man dabei zwischen Eröffnungsfällen, die eine Seite nur der Falle wegen stellt, z. B. das bekannte Schäfermatt, und Eröffnungsfällen, die sich beim Spielaufbau mehr beiläufig ergeben. Die erste Gattung, die überwiegend mit zweitklassigen oder gar schlechten Zügen verbunden ist, die bei richtigem Gegenspiel negative Konsequenzen haben, kommt in der Meisterpraxis praktisch überhaupt nicht mehr vor. Beim Versuch, das Schäfermatt zu erreichen, kann die Gegenseite z. B. mit richtigem Gegenspiel den verfrühten Damenausfall bestrafen und zumindest positionelle Vorteile erzielen.
künstliche Rochade	Die typische Rochadestellung (Kg1/g8, Tf1/f8 bzw. Kc1/c8, Td1/d8) wird nicht in einem Zug erreicht (notiert wird 0-0 bzw. 0-0-0), sondern in mehreren.
Rochaderecht	Das Rochaderecht besteht so lange, bis eine der beiden betroffenen Figuren, König oder Turm, aus der Ausgangsstellung gezogen wurde.

