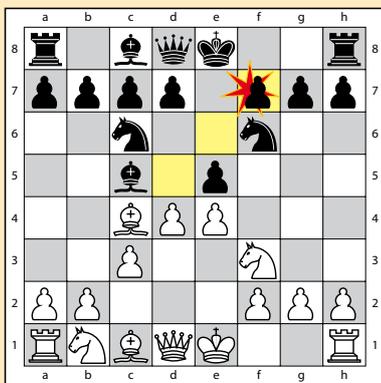


Taktische Motive in der Eröffnung

Angriffsziel f7, mal anders

Bereits in den früheren Folgen dieser Serie (Ausgaben Januar – März 2011) haben wir uns mit der „Achillesferse“ im schwarzen Lager beschäftigt, dem Bauern f7, der – da in der Grundstellung nur vom König gedeckt – zur Schwäche tendiert, wodurch zahlreiche taktische Wendungen ermöglicht werden. In dieser Folge wollen wir, etwas locker präsentiert, einige Kurzpartien zeigen, in denen es auf f7 kräftig knallte.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Die Grundzüge der Italienischen Partie. Mit dem Läuferzug nach c4 wird bereits die Schwäche f7 anvisiert. **3. ...Lc5** Schwarz entwickelt einfach einen Läufer. Weiß bereitet mit **4. c3** die Besetzung des Zentrums mit d2-d4 vor, und da Schwarz dies nicht verhindern kann, spielt er **4. ...Sf6** und greift den Bauern e4 an. **5. d4**



Schlagen oder nicht Schlagen, die ewige Frage. Hier ist Schwarz gut beraten, (auf d4) zu schlagen, denn den Läuferrückzug nach b6 überlässt dem Gegner freie Hand.

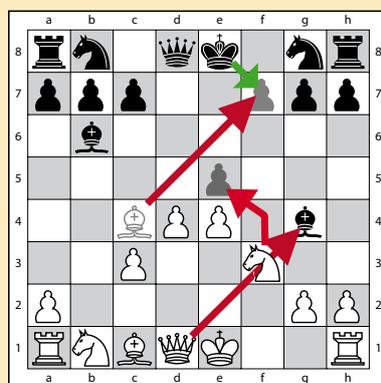
In der vierten Folge dieser Serie, veröffentlicht in der Septemerausgabe 2010, gingen wir auf **5. ...exd4 6. cxd4 Lb4+ 7. Ld2 Lxd2+ 8. Sbx d5! 9. exd5 Sxd5** ein. Wenn Schwarz sich nicht auf diese Variante einlassen will und den Läufer zurückzieht, **5. ...Lb6?**, um sich nach **6. dxe5 Sxe4?** an dem Bauern schadlos zu halten, wird ihm die Schwäche f7 zum Verhängnis. Genau genommen nicht die Schwäche selbst – die ist ja von Anfang an da –, sondern die ungedeckte Stellung des Springers auf e4. Weiß spielt **7. Dd5**, mit Doppelangriff auf f7 und e4. Da die Mattdrohung von f7 ernster

genommen werden muss, muss Schwarz den Springer e4 abschreiben. Er kann sich noch einen Bauern holen, **7. ...Lxf2+**, hat aber nach **8. Ke2 0–0 9. Dxe4** für den Springer keinen nennenswerten Ersatz.

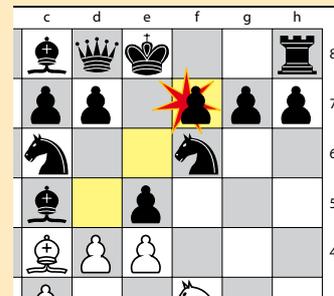
Ein anderes typisches Motiv mit Angriff auf f7 sehen wir in der folgenden Partie:

Königsgambit Rudolf Charousek – Gyula Makovetz Budapest 1893

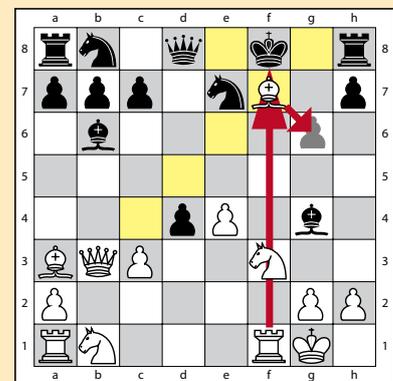
1. e4 e5 2. f4 Die Anfangszüge des Königsgambits, siehe Teil 6, November 2010. Dort wurde auch der Zug **2. ...Lc5** erwähnt, mit dem Schwarz eine kleine Falle aufstellt: nach **3. fxe5?** würde **...Dh4+** nebst **...Dxe4** dem Weißen kräftig einheizen. **3. Sf3 d6 4. b4** Das erinnert stark an das Evans Gambit – **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. b4 –**, das ebenfalls in der Novemerausgabe 2010 vorgestellt und erläutert wurde. Weiß will sich nach **4. ...Lxb4 5. c3 La5** bald mit d2-d4 des Zentrums bemächtigen, zunächst jedoch entwickelt er den Läufer nach c4 und zielt auf f7: **6. Lc4 Lb6** Das verhindert zwar die kurze Rochade, aber **7. d4** gewinnt noch mehr Raum. Schwarz hätte nun die Figurenentwicklung forcieren sollen, z. B. **7. ...Sc6** oder **7. ...exd4 8. cxd4** und nun **...Sc6**, doch er spielte **7. ...Lg4?! 8. fxe5 dxe5?** und wurde Opfer einer Standardkombination:



Mit einem Läuferinschlag auf f7 wird der König nach f7 gelenkt, dann folgt die Springergabel auf e5 mit Schach, und Weiß wird sich auf g4 bedienen.



9. Lxf7+ Das ist ein Motiv, das man sich unbedingt einprägen sollte. Nach **9. ...Kxf7** holt sich Weiß mit **10. Sxe5+** gleich noch den Läufer auf g4. Schwarz wollte das nicht zulassen, wich mit dem König zur Seite und kam da erst recht unter die Räder: **9. ...Kf8 10. La3+ Se7 11. 0–0! exd4 11. ...Kxf7 12. Sxe5+ Ke8 13. Sxg4** kennen wir bereits. **12. Db3!**



Auf der offenen f-Linie lauert der Tod. Der Nachziehen kann zwar einmal Schach bieten, 12. ...dxc3+, aber nach 13. Kh1 bleiben die Probleme auf der f-Linie bestehen.

Wäre Weiß am Zuge, so wäre der Sieg leicht zu erzielen. Der Anziehende spielt **Se5**, greift nebenbei den Läufer g4 an und zieht dann den Läufer von f7 nach g6 oder h5, verbunden mit einem Schach. In der Partie spielt Schwarz **12. ...g6** sicherlich hoffte er, seinen König auf g7 verstecken zu können, doch nach **13. Lxg6!** gab er auf. **1:0**

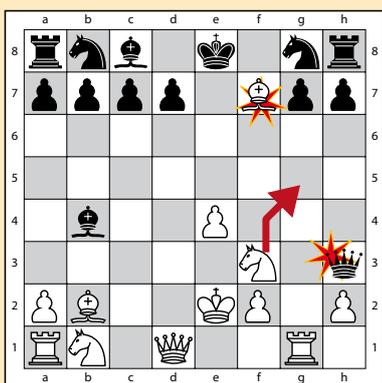
Die Flucht nach g7 endet schnell: **13. ...Kg7 14. Df7+ Kh6 15. Lc1 matt**, und das Schlagen des Läufers, **13. ...hxg6**, führt zum Matt nach **14. Se5+ Kg7 (14. ...Lf5 15. Df7 matt) 15. Df7+ Kh6 16. Sxg4+ (siehe Dia) Kh5 (oder ...Kg5 17. Df4+ Kh5 18. Sf6 matt) 17. Sf6+ Kh4 (oder ...Kg5 18. Lc1+ Kh4 19. Tf4+ Kg5 20. Tg4++ matt) 18. Tf4+ Kg5 19. Tg4+ Kh6 20. Lc1+ g5 21. Lxg5 matt.** *Stellung nach 16. Sxg4+*



Vor Katastrophen auf dem Feld f7 bleiben nicht nur Anfänger, sondern auch Fortgeschrittene nicht verschont, und in einem Fall sogar ein Weltmeister. Und zwar nicht etwa als er noch ein Kind war, nein, Emanuel Lasker widerfuhr das Malheur nur zwei Jahre vor seinem Gewinn der Weltmeisterschaft.

Nordisches Gambit
Henry Bird – Emanuel Lasker
Newcastle on Tyne 1892

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3 4. Lc4 cxb2 5. Lxb2 Weiß kümmert sich nicht um Material, bietet wiederholt einen Bauern an und hat nur die Figurenentwicklung im Sinn. Heutzutage wird nicht mehr so geradlinig gespielt, denn inzwischen ist bekannt, dass Schwarz mit 5. ...d5 6. Lxd5 Sf6 die weiße Attacke beträchtlich ausbremst. Aber das ist ein Thema für später einmal. Im Jahre 1892 geschah unvorsichtig 5. ...Dg5? denn Schwarz gelüstete es nach einem weiteren Bauern; die Beute blieb ihm bald im Halse stecken. 6. Sf3 Dxc2 7. Tg1 Lb4+ 8. Ke2! Dh3 9. Lxf7+



Eine Variation des Motivs aus der letzten Partie. Diesmal würde nach 9. ...Kxf7 10. Sg5+ folgen, und die Dame auf h3 ginge verloren.

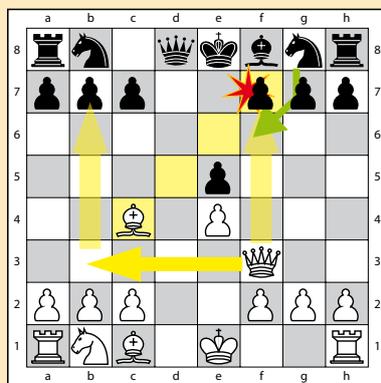
Laskers König machte sich notgedrungen auf die Reise, aber konnte aber nicht entkommen: 9. ...Kd8 10. Lxg7 Se7 11. Sg5 Dh4 12. Se6 matt.

Das war vielleicht die schlimmste Niederlage des späteren Weltmeisters. Lasker rächte sich fürchterlich, u. a. vernichtete er Bird im gleichen Jahr bei einem Match mit 5:0-Punkten, aber ungeschehen machen konnte er diese Schmach nicht mehr.

Diese Beispiele stammten aus vergangenen Zeiten, das nächste aus der Gegenwart, aus dem Schaffen des früheren Weltmeisters Garry Kasparow.

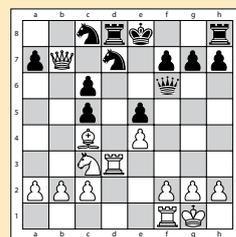
Philidor-Verteidigung
Garry Kasparow – Bivoj von Mähren
Kasparows Simultan in Prag, 2008

1. e4 e5 2. Sf3 d6 Die Philidor-Verteidigung, das Thema der letzten drei Folgen der „Schachschule 64“. Sie erinnern sich, nach 3. d4 fährt Schwarz am besten, wenn er auf d4 schlägt und dann mit ...Sf6, ...Le7 und ...0–0 seine Entwicklung vorantreibt. In der Praxis sieht man jedoch immer wieder den schlechteren Zug 3. ...Lg4?! 4. dxe5 Es droht der Bauerngewinn: 5. Dxd8+ Kxd8 6. Sxe5. Mit 4. ...Lxf3 rettet Schwarz den Bauern, wird aber dabei seinen weißfeldrigen Läufer los und bekommt folgerichtig Probleme auf den weißfeldern. 5. Dxf3 dxe5 6. Lc4



Die simple Drohung Dxf7 matt wird mit einer subtileren kombiniert, nach 6. ...Sf6? folgt 7. Db3! mit Doppelangriff auf f7 und b7. Einer dieser Bauern geht dann verloren.

6. ...Df6 7. Db3 b6 Hier hat Schwarz beide Bauern gerettet, gerät aber zunehmend in Entwicklungsrückstand. 8. Sc3 Lc5 9. 0–0 c6 Gegen den Ausfall Sd5 gerichtet. 10. Le3! Finger weg von diesem Läufer, 10. ...Lxe3? 11. fxe3 öffnet die f-Linie, verbunden mit einem Angriff auf die schwarze Dame und der nicht mehr abzuwehrenden Drohung eines Einschlags auf f7. 10. ...Sd7 11. Ta1 Td8 12. Lxc5 bxc5? Das verliert bereits. Allerdings hätte Schwarz auch nach 12. ...Sxc5 13. Txd8+ Kxd8 14. Td1+ nebst Da3+ an seiner Stellung nicht viel Freude. Aber direkt verloren wäre sie dann nicht gewesen, nach der Partiefortsetzung sehr wohl. 13. Db7 Se7 14. Td3 Schwarz kann nicht gut rochieren, der Springer d7 ist unzureichend gedeckt. 14. ...Sc8 Schwarz will ...Sc8-b6



spielen, damit den Springer d7 decken und endlich zur Rochade kommen. Doch der weiße Entwicklungsvorsprung ermöglicht bereits eine ent-

scheidende Kombination. 15. Txd7! Txd7 16. Dxc8+ Td8 17. Df5 Dxf5 18. exf5 0–0 19. b3 Zwei Figuren sind stärker als ein Turm, so dass Weiß auf Dauer gewinnen sollte. In der Partie büßte Schwarz seinen Turm ein und verlor schnell: 19. ...Td2? 20. Ld3 a5 21. Se4 a4 22. Sxd2 axb3 23. cxb3 Td8 24. Lc2 Txd2 25. Td1 Schwarz darf nicht auf c2 schlagen, es käme Td8+ mit Matt. 1:0

Eine Anmerkung am Rande: die Partie ist verbürgt und der Name des Schwarzspielers steht auch in der Rangliste des Weltschachbundes, wenn auch nur mit wenigen Partien. Da es in der tschechischen Mythologie einen gleichnamigen Helden gibt, ist nicht klar, ob der Spieler wirklich so heißt oder ob sich hinter diesem Namen ein Spaßvogel verbirgt. Aber selbst wenn – die Partie war schon sehenswert!

