

# Richtig beginnen

Gambit-Eröffnungen | Der Deal: Tausche Material gegen Raum und Zeit

Mit den wichtigen Faktoren Zeit und Raum haben wir uns in den letzten Folgen beschäftigt und gesehen, wie schwer Raumvorteil und Entwicklungsvorsprung wiegen. Um den einen oder gar beide Faktoren zu fördern, lohnt manchmal eine Investition – ein Bauernopfer zum Beispiel. Wenn dabei einige Tempi (die Figurenentwicklung fördernde Züge) und/oder etwas Raumvorteil herauspringen, verspricht das einen guten Ersatz, oder in der Schachsprache „*Kompensation*“.

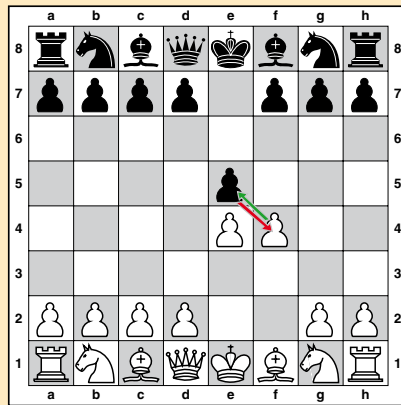
Diese Materialopfer können in allen Phasen einer Schachpartie vorkommen. Geschieht dies in der Eröffnung, spricht man von einem Gambit. Dieser Ausdruck kommt aus dem spanischen (el gambito = das Gambit) und italienischen Sprachraum (gambetto = Gambit, fare il gambetto a qu = jmdm. ein Bein stellen), international hat sich der Ausdruck Gambit eingebürgert.

Es gibt eine Vielzahl von Gambit-Eröffnungen, zu unterscheiden sind grundsätzlich zwei thematische Gruppen: Zum einen wird ein Bauer oder mehr Material geopfert, als Kompensation verspricht sich der Gambitspieler Zeit- und/Raumgewinn. Verbreitet sind aber auch Opfer in der Eröffnung mit dem Ziel, bestimmte positionelle Vorteile zu erlangen, als da sind Kontrolle offener Linien, Bildung schwacher Punkte im gegnerischen Lager und starker Felder für die eigenen Kräfte, um nur einige zu nennen.

In dieser Folge schauen wir uns die „schnellen“ Gambits an, das sind solche, wo der Zeitgewinn im Vordergrund steht und wo – bei einer ungenauen Verteidigung des Gegners – durchaus schnelle Sieg schon in der Eröffnungsphase möglich sind.

## Das Königsgambit

**1. e4 e5 2. f4** Weiß stellt seinen Bauern auf ein ungeschütztes Feld, das von einem gegnerischen Stein, hier einem schwarzen Bauern, kontrolliert wird: ein klassisches Bauernopfer. Was genau verspricht sich Weiß eigentlich davon? In diesem konkreten Fall geht es wieder einmal ums Zentrum. Weiß bietet einen Bauern vom Rand des Zentrums an, um den Gegner von dort

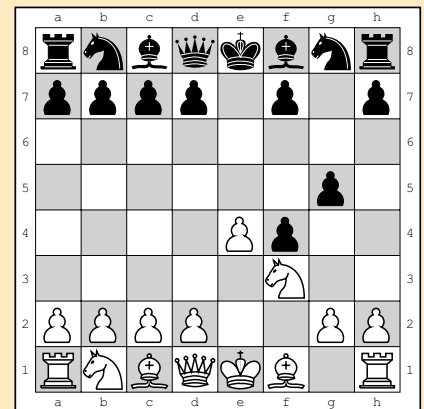


fortzulocken, ...exf4, und um dann einen zweiten Bauern, den d-Bauern dortselbst zu platzieren: die Bauernmehrheit garantiert eine bessere Kontrolle des Zentrums und die *halboffene* f-Linie kann im Weiteren zum Figurenangriff genutzt werden.

Schwarz, dessen Be5 nun vom weißen Bf4 attackiert wird, muss sich entscheiden: Nehmen oder nicht nehmen?

Die häufigste Reaktion ist die einfache Annahme des Gambits mit **2. ...exf4** Jetzt zeichnet sich am Horizont die Drohung ...Dh4+ ab, weswegen meist **3. Sf3** geschieht. Damit ist ...Dh4+ verhindert, und Weiß steht bereit, mit d2-d4 das Zentrum zu besetzen und Lxf4 folgen zu lassen, er hätte dann den Bauern zurückerobert und das starke Zentrum e4/d4 sozusagen „umsonst“ erhalten. Da man im Leben und im Schach nie etwas umsonst bekommt, muss der Anziehende für

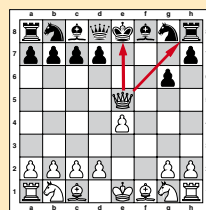
diesen Vorteil bezahlen, seine Münze ist in diesem Fall der geopfert Bauer, den Schwarz meist schnell absichert, z. B. mit **3. ...g5**



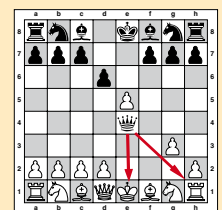
Stellungen dieser Art sind für Gambit-Eröffnungen typisch. Schwarz verteidigt den *Mehrbauern* mit Zähnen und Klauen und verhindert in diesem Fall Lxf4. Weiß wiederum möchte Lxf4 mit Öffnung der f-Linie erreichen. Doch der Bg5 schützt den Störenfried auf f4, also greift Weiß ihn an: **4. h4** Die natürliche Reaktion ist, den Bauern vorzuschieben **4. ...g4**. Dagegen wäre der Versuch, den Bauern um jeden Preis auf g5 zu behalten, 4...f6?, mit großer Schwächung der schwarzen Königsflügelstellung verbunden und könnte z. B. so bestraft werden: 5. Sxg5 ffg5 6. Dh5+ Ke7 7. Dxxg5+ Ke8 (7. ...Sf6 8. e5 mit Springergewinn) 8. Dh5+ Ke7 9. De5+ Kf7 10. Lc4+ mit baldigem

### So schnell kann es gehen...

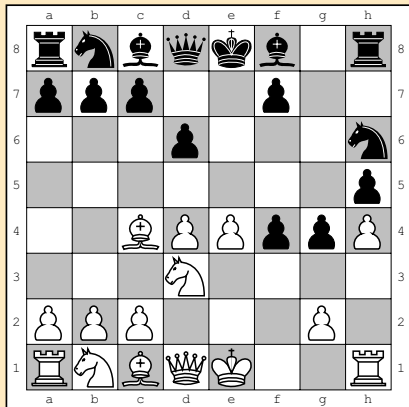
*Keine gute Idee ist es, den f-Bauern quasi als Stellverteter aufzubauen, 1. e4 e5 2. f4 f6, damit der f-Bauer – im Falle Weiß schlägt auf e5 – die Stelle des Geschlagenen einnehmen kann: 3. fxe5 fxe5. Auf beiden Seiten wurden am Königsflügel breite Brechen geschlagen, aber Weiß ist am Zug und die Dame wird wie ein Berserker dem schwarzen König den Garaus machen, beispielsweise: 4. Dh5+ g6 5. De5+, mit Angriff auf den Th8.*



*Schwarz hat noch andere Möglichkeiten, das Opfer abzulehnen. Er kann den Be5 mit dem d-Bauern oder mit dem Springer von c6 aus decken, und weil nach 1. e4 e5 2. f4 d6 die Drohung ...Dh4+ über dem weißen Haupt schwebt, darf der Anziehende nicht unbekümmert auf e5 schlagen. Folgt nämlich das Nehmen 3. fxe5, nutzt Schwarz die Gunst des Augenblicks und spielt 3. ...Dh4+ 4. g3 Dxe4+, mit Angriff auf den Th1.*



Sieg. **5. Se5** Der angegriffene Springer zieht weg und greift zugleich den Bauern g4 an, der mit **5. ...h5** geschützt wird. Weiß treibt seine Entwicklung voran und greift zugleich mit **6. Lc4** den Bauern f7 an, der wiederum mit **6. ...Sh6** geschützt wird. Nach **7. d4 d6 8. Sd3** holt sich Weiß definitiv den Bauern f4 zurück.

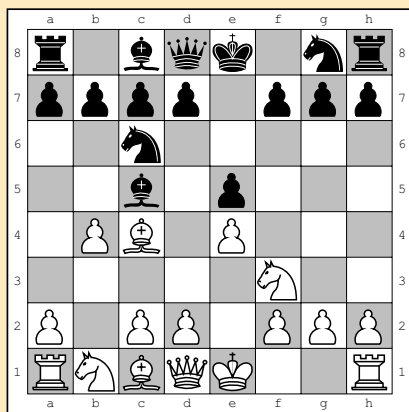


Dies ist natürlich keine erschöpfende Analyse des Königsgambits, dafür ist diese Rubrik nicht konzipiert, sondern eine kurze Skizze einer Gambit-Eröffnung. Weiß gab den f-Bauern, damit der gegnerische Bauer e5 verschwindet, dann kommt Weiß zu dem gewünschten d2-d4 mit Raumgewinn.

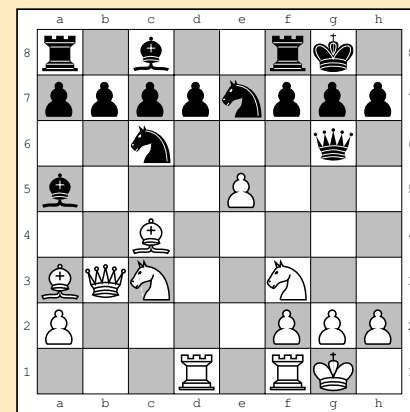
In einer anderen typischen Gambit-Eröffnung geht es ebenfalls um Raum, auch fällt der Faktor Zeit ins Gewicht.

## Evans Gambit

**1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5** Diese Züge haben wir schon in der letzten Folge gezeigt, weiter ging es dort mit **4. c3**, das ist der solide, wenn auch etwas langsame Versuch, mit d2-d4 das Zentrum zu besetzen. Eine schärfere Gangart ersann anno 1824 der Schiffskapitän und Schach-Draufgänger William Davies Evans: **4. b4** Da dieser Zug von Kapitän Evans bei einer Partie auf hoher See gespielt wurde, fehlte es nicht an Anekdoten und Kommentaren. Ein Witzbold schrieb, das Schiff habe wohl geschaukelt und Käpt'n



Evans versehentlich den b-Bauern (statt des c-Bauern, um c2-c3 zu spielen) angepackt und dann noch ein Feld zu weit gestellt. Wie auch immer die Entstehungsgeschichte tatsächlich war, Evans wiederholte noch mehrmals sein Gambit, das auf der Grundlage der Kalkulation Material für Raum und Zeit basiert. Nach **4. ...Lxb4 5. c3** muss der schwarze Läufer erneut zieht (Weiß gewinnt also Zeit) und der ausgeführte Zug c2-c3 ermöglicht das baldige d2-d4 (Raumgewinn im Zentrum). Eine typische Folge ist **5. ...La5 6. d4 exd4 7. 0-0** und nach dem nachfolgenden cxd4 erhält Weiß das anvisierte starke Bauernzentrum. Schwarz kann dies nicht gefahrlos unterbinden, das Schlagen eines weiteren Bauern **7. ...dxc3** vernachlässigt die Figurenentwicklung und gleicht einem Spiel mit dem Feuer: **8. Db3** droht Lxf7+ **8. ...Df6 9. e5 Dg6 10. Sxc3 Sge7 11. La3 0-0 12. Tad1**, und der weiße Entwicklungsvorsprung sichert einen guten



Ersatz für die beiden geopfert Bauern. Man beachte, dass der schwarze Damenflügel lahmliegt, eine Befreiung ist nicht einfach, nach **12. ...d6 13. exd6 cxd6 14. Txd6** hat Weiß einen Bauern wieder und besitzt weiterhin ein kraftvolles Figurenspiel.

Hier führte das Tauschgeschäft Material für Raum und Zeit zu einem guten Ergebnis für Weiß. Für Schwarz ist es ratsam, sich umsichtig zu verteidigen (ausgehend von der Stellung des vorletzten Diagramms): **4. ...Lxb4 5. c3 Le7 6. d4 Sa5 7. Sxe5 Sxc4 8. Sxc4 d5**, und nach diesem aktiven Konter im Zentrum halten sich die Chancen die Waage.

In allen diesen Beispielen ist der Zusammenhang von Zeit, Raum und Material wesentlich: Durch materielle Opfer kann man seine Figuren schneller entwickeln oder mehr Einfluss im Zentrum gewinnen, durch rechtzeitige Rückopfer sind solche offensichtlichen Opferideen in der Eröffnung abzuwehren.

Glossar	
halboffene Linie	schachtechnischer Begriff für eine Linie, auf der kein eigener Bauer den Schwerfiguren beim Angriff auf die gegnerische Bauernstellung mehr im Wege steht.
Kompensation	schachtechnisch Entschädigung für gegnerische Vorteile, die materiell (z. B. zwei Türme für die Dame) oder positionell (z. B. bessere Bauernstellung auf den entgegengesetzten Flügeln) sein kann. Die Kompensation ist ein Gegengewicht für gewisse Nachteile, die häufig materieller Art sind. Sie kann in einer Initiative bestehen, in Entwicklungsvorsprung oder auch einfach in positionellen Vorteilen, die man z. B. für ein Bauern- oder ein anderes Opfer erhält.
Mehrbauer	schachtechnischer Begriff für den Mehrbesitz eines Bauern, demgegenüber steht der Minusbauer
Minusbauer	schachtechnischer Begriff. Die Seite mit einem Minusbauern besitzt einen Bauern weniger als der Gegner.

