

Dr. László Orbán

Schach-Eröffnungen

Das Königsbauerspiel als Schlüssel
zu erfolgreichen Eröffnungssystemen

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-152-1

Der Autor: Dr. László Orbán zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge vielen jungen Spielern einen erfolgreichen Zugang zur „Königin der Spiele“ geben konnte. Im Jahr 2008 wäre Dr. Orbán 100 Jahre alt geworden. Zu diesem Anlass erscheinen einige seiner erfolgreichen Bücher in neuer Aufmachung.

Bei humboldt sind weitere Bücher des Autors erschienen:

Schach für Anfänger, ISBN 978-3-89994-222-4

Schach Taktik, ISBN 978-3-89994-137-1

Der Bauer im Schachspiel, ISBN 978-3-86910-154-5

2., aktualisierte Auflage

© 2009 humboldt

Ein Imprint der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

www.schluetersche.de

www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat:	Eckhard Schwettmann
Covergestaltung:	DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto:	shutterstock/Marko Kovacevic
Fotos im Innenteil:	CCvision
Satz:	PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck:	CPI – Ebner & Spiegel, Ulm

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Abkürzungen	10
Vorwort	11
Charakteristische Bestrebungen im Königsbauerspiel	14
Werturteile der Schachtheorie	17
I. Teil: Angriff gegen f7	19
1. Giuoco pianissimo	20
2. Italienisches Rochadespiel	26
3. Italienisches Vierspringerspiel	28
4. Wiener Eröffnung	31
Das Läuferpiel: 2. Lf1–c4	36
1. Ist das Königsspringerspiel kräftiger als das Läuferpiel?	36
2. Ein oberflächlicher Eröffnungsgrundsatz	37
3. Das Läuferpiel im Wandel der Zeit	37
4. Larsens Läuferpiel	46
5. Klassisches Läuferpiel: 2. Lf8–c5	49
6. Die Berliner Partie: 2. Sg8–f6.	51
Der Vorstoß: d2–d4	60
1. Das Mittelspiel: 2. d2–d4	61
2. Das Mitteltambit: 2. e5 × d4; 3. Lf1–c4	63

3. Schottische Eröffnung:	
2. Sg1–f3, Sb8–c6; 3. d2–d4	65
4. Schottisches Gambit: 3. é5 × d4; 4. Lf1–c4	70
5. Schottisches Vierspringerspiel 2. Sg1–f3, Sb8–c6; 3. Sb1–c3, Sg8–f6; 4. d2–d4	73
6. Italienisches Gambit: 2. Sg1–f3, Sb8–c6; 3. Lf1–c4, Lf8–c5; 4. d2–d4	75
Die Vorbereitung: c2–c3	78
1. Zentrumspiel: 2. c2–c3	79
2. Ponziani-Eröffnung:	
2. Sg1–f3, Sb8–c6: 3. c2–c3	83
3. Giuoco piano: 4. c2–c3	86
4. Der Zug c2–c3 als Gambit	104
Italienische Gambitspiele	110
1. Das Jérôme-Gambit: 4. Lc4 × f7+	111
2. Das Evans-Gambit: 4. b2–b4	113
3. Abgelehntes Evans-Gambit	117
4. Gambitvariante der Italienischen Partie:	
4. d2–d4, 5. 0–0	119
Andere Verteidigungen im Königsspringerspiel	120
1. Philidor-Verteidigung: 2. d7–d6	121
2. Verzögerte Philidor-Verteidigung: 3. d7–d6	132
3. Ungarische Verteidigung: 2. Sg1–f3, Sb8–c6; 3. Lf1–c4, Lf8–é7	134
4. Damiano-Verteidigung: 2. f7–f6	136
5. Unregelmäßige Verteidigungen	139

Der Gegenangriff Sg8–f6	142
1. Russische Verteidigung	142
2. Zweispringer-Verteidigung:	
3. Lf1–c4, Sg8–f6	148
Das Gambit f7–f5 und d7–d5	157
1. Grecos Gegengambit: 2. Lf1–c4, f7–f5	157
2. Lettisches Gambit: 2. Sg1–f3, f7–f5	166
3. Mittelgambit in Rückhand	179
Das Königsgambit 2. f2–f4	186
Abgelehntes Königsgambit	188
1. Die klassische Ablehnung 2. Lf8–c5	188
2. Grecos Ablehnung: 2. Sg8–f6	191
3. Falkbeer-Gegengambit 2. d7–d5	193
4. Symmetrisches Gegengambit 2. f7–f5	198
Angenommenes Königsgambit: 2. é5 × f4	200
Das Springergambit: 3. Sg1–f3	201
1. Unregelmäßige Verteidigungen	201
2. Cunningham-Verteidigung:	
3. Sg1–f3, Lf8–é7	207
3. Fischer-Verteidigung: 3. Sg1–f3, d7–d6	210
4. Der Gegenstoß 3. Sg1–f3, d7–d5	212
5. Die Gegenentwicklung 3. Sg1–f3, Sg8–f6	214

Klassisches Königsgambit mit g7–g5	217
1. Allgaier-Gambit:	
4. h2–h4, g5–g4; 5. Sf3–g5	218
2. Kieseritsky-Gambit:	
4. h2–h4, g5–g4; 5. Sf3–é5	220
3. Greco-Philidor-Gambit: 4. Lf1–c4, Lf8–g7 . . .	229
4. Salvio-Gambit: 4. Lf1–c4, g5–g4; 5. Sf3–é5 . .	232
5. Muzio-Polerio-Gambit 5. 0–0	237
6. MacDonnel-Gambit: 5. Sb1–c3	247
7. Ghulam-Kassim-Gambit: 5. d2–d4	249
8. Quade-Gambit: 4. Sb1–c3	250
9. Rosentreter-Gambit: 4. d2–d4	252
10. Eine Capablanca-Partie	253
Läufergambit: 3. Lf1–c4	256
1. Das Damenschach von h4	256
2. Systeme ohne Damenschach	266
3. Das Breyer-Gambit: 3. Dd1–f3	270
Wiener Gambit: 2. Sb1–c3, 3. f2–f4	273
1. Eigentliches Wiener Gambit 2. Sg8–f6	273
2. Zweite Hauptvariante: 2. Sb8–c6	275
3. Hamppe-Allgaier-Gambit: 5. h2–h4	277
4. Pierce-Gambit: 5. d2–d4	283
5. Steinitz-Gambit: 4. d2–d4	285
Übrige Eröffnungen	291
1. Das Dreispringerspiel	291
2. Ungarische Eröffnung	294
3. Alapin-Eröffnung: 2. Sg1–é2	296

II. Teil: Angriff gegen $\epsilon 5$

Spanische Eröffnung: 3. Lf1–b5	301
A) Verteidigungen ohne 3. ... a7–a6	303
1. Bird-Verteidigung: 3. Sc6–d4	303
2. Cozio-Verteidigung: 3. Sg8– $\epsilon 7$	305
3. Alapin-Verteidigung: 3. Lf8–b4	308
4. Jänisch-Gambit: 3. f7–f5	310
5. Klassische Verteidigung: 3. Lf8–c5	314
6. Steinitz-Verteidigung: 3. d7–d6	317
7. Berliner Verteidigung: 3. Sg8–f6	320
B) Verteidigungen mit 3. a7–a6	335
8. Abtausch-Variante 4. Lb5 \times Sc6	335
9. Aufgeschobene Steinitz-Verteidigung: 4. Lb5–a4, d7–d6	338
10. Verzögerte Berliner Verteidigung: 4. Lb5–a4, Sg8–f6	345
11. Das Hauptspiel 5. 0–0	352
12. Offene Verteidigung 5. Sf6 \times $\epsilon 4$	359
13. Geschlossene Verteidigung 5. Lf8– $\epsilon 7$	364
14. Worall-Angriff: 6. Dd1– $\epsilon 2$	370
15. Marshall-Angriff 8. d7–d5	373
16. Spanisches Vierspringerspiel.	374
17. Schlussbetrachtungen	381
18. Eine kurz gefasste Analyse	383

Abkürzungen

–	= zieht, geht nach
×	= schlägt, nimmt
:	= schlägt, nimmt
e. p.	= en passant (Schlagen im Vorübergehen)
!!	= ausgezeichnete Zug
+	= Schach
(+)	= aufgedecktes Schach
+ +	= Doppelschach
#	= Matt
(#)	= aufgedecktes Matt
##	= Doppelmatt
=	= Remis, Gleichstand
0–0	= kurze Rochade
0–0–0	= lange Rochade
!	= starker Zug
?	= schwacher Zug
??	= grober Fehler
!?	= zweischneidiger Zug
?!	= zweifelhafter Zug
~	= beliebiger Zug
...	= fehlender Zug

Der »e-Weg« ist mit dem französischen bzw. ungarischen Buchstaben »é« statt des üblichen »e« gezeichnet, damit beim Nachspielen der Partien »c« und »e« nicht verwechselt werden.

Vorwort

Langeweile ist der Erbfeind der Schachliteratur. Ein gutes Schachbuch soll vor allem vom Anfang bis zum Ende interessant sein. Ich war deshalb bemüht, ein Eröffnungswerk zu schreiben, das man so leicht liest wie einen spannenden Kriminalroman. Inwieweit mir das gelungen ist, werden meine lieben Leserinnen und Leser selbst feststellen.

Aus diesem Büchlein sind die trockenen Analysen verbannt. Es wird nur das Minimum an notwendigen Eröffnungswissen dargeboten. Trotzdem werden die Schachfreunde unendlich viel Nützliches erlernen und dabei viel Freude daran finden.

Wir legen in die Hand des Lesers eine unterhaltsame und zugleich lehrreiche Partiensammlung. Ich habe die Musterpartien besonders sorgfältig ausgewählt und nur solche Spiele aufgenommen, die gut verständlich sind. Außer der Beherrschung der Spielregeln sind keine besonderen theoretischen Vorkenntnisse erforderlich.

„Jeder Schachspieler muss die Entwicklung des königlichen Spiels durchmachen“ (Hans Carl Opfermann). Deshalb sind in dieser kleinen Partiensammlung vor allem Spiele von Gioachino Greco, Giulio Cesare Polerio und anderen alten italienischen Meistern aufgenommen. Dann folgen mehrere Glanzleistungen von Paul Morphy, Adolph Anderssen, Wilhelm Steinitz und José Raouì Capablanca. Allerdings sind freilich auch moderne Partien der zeitgenössischen Großmeister eingestreut – aber nur solche, die leicht verständlich sind.

Die einzelnen Eröffnungsvarianten sind mit vollendeten, bis zum Matt gespielten Partien illustriert. Denn solche Weis-

heiten wie „Weiß steht auf Gewinn“ oder „Schwarz hat entscheidenden Vorteil“ helfen dem ungeübten Spieler nicht, weil er einfach nicht weiß, wie es weitergehen soll.

Die Anwendung von vollständigen Partien hat noch den großen Vorteil, dass das Büchlein nicht nur als Eröffnungswerk, sondern auch als ein unsystematisches Lehrbuch des Mittelspiels ausgewertet werden kann. Der Lernende begreift so die Methoden des erfolgreichen Angriffs und die Kunst der Verteidigung.

In dieses Buch sind nur wenige typische Varianten aufgenommen, mit knappen Hinweisen auf andere Spielweisen. Der Schachfreund soll vom ersten Zug an zum Nachdenken gezwungen sein und sich nicht auf sein Gedächtnis verlassen. Dann wird er ganz bestimmt besser abschneiden und vor allem mehr Freude am Spiel haben als mit den eingepaukten Eröffnungsvarianten.

Die Wichtigkeit des Variantengestrüpps ist übrigens turmhoch überschätzt. Sie können sehr stark spielen und sogar Weltmeister werden – ohne Kenntnis der einzelnen Varianten! Tatsache ist, dass die früheren Weltmeister Dr. Emanuel Lasker und José Raouï Capablanca die Eröffnungstheorie nie studiert haben.

Die ausführlichen Eröffnungsanalysen sind vielleicht für Meister und starke Turnierspieler geeignet, aber für fortgeschrittene Anfänger nur ein Gift, das mehr schadet als nützt. Überdies gibt es nichts Langweiligeres als das seelentötende Studium der endlosen Eröffnungsvarianten.

Das Schach ist weder ein Sport noch ein Broterwerb, sondern nur ein geistreiches Spiel! Dieses Buch ist nicht für Meister bestimmt, sondern für jene Schachfreunde, die keine Meister werden wollen, die im königlichen Spiel nur

Unterhaltung suchen und eine Gedächtnisakrobatik ablehnen. Ich möchte meine Schachschüler von überflüssigen geistigen Anstrengungen befreien. – Trotz dieser Auffassung werden alle aufmerksamen Leser ihre Spielstärke auf nicht ermüdende, spielerische Art in erheblichem Maße steigern können. Ich bitte Sie daher, nichts auswendig zu lernen! Es ist kein Unglück, wenn Sie ab und zu eine Partie verlieren. Übrigens können selbst die Weltmeister nicht jede Partie gewinnen!

Die Eröffnungen sind solch ein undurchsichtiger Dschungel von Tausenden und abermals Tausenden Varianten und Abspielen, dass darüber bereits im neunzehnten Jahrhundert dicke „Wälzer“ geschrieben wurden. Es ist überhaupt unmöglich, in einem kleinen Büchlein alle Eröffnungen zu besprechen. Ich werde also nur die sog. Königsbauerspiele – also die Eröffnungen mit 1. $\text{é2} - \text{é4}$, $\text{é7} - \text{é5}$ – behandeln.

Die Königsbauerspiele sind der Schlüssel zu den anderen, schwierigeren Eröffnungssystemen. Ohne gründliche Kenntnis der Königsbauerspiele können Sie die modernen Spielweisen überhaupt nicht begreifen und keine schachlichen Fortschritte machen.

Ich bitte den geneigten Leser, jede Partie zweimal nachzuspielen: vorerst nur die fett gedruckten Textzüge – ohne die Bemerkungen zu beachten –, beim zweiten Mal dieselbe Partie mit den Anmerkungen.

Dr. Ing. László Orbán

Charakteristische Bestrebungen im Königsbauerspiel*

Weiß:

1. Angriff gegen f7
2. Beherrschung der Schräge c4–f7
3. Beherrschung der Schräge h5–f7
4. Beherrschung des f-Wegs
5. Springermarsch g1–f3–g5–f7
6. Angriff gegen é5
7. Der Vorstoß d2–d4
8. Der Vorstoß f2–f4
9. Aufbau eines starken Bauernzentrums
10. Öffnung des é- oder f-Wegs

Schwarz:

1. Verteidigung von f7
2. Gegenspiel auf Schräge é6–c4
3. Spiel gegen die weiße Dame auf h5
4. Kontrolle der Bewegung des weißen Turmes von h1 zu f1
5. Kontrolle des weißen Königsspringers
6. Sinnvolle Verteidigung von é5
7. Versuch des Gegenstoßes d7–d5
8. Vermeiden der Bewegung des Bauern f7
9. Zerschlagung des weißen Bauernpaares d4/é4
10. Verhindern der Öffnung des é- und des f-Wegs

* Nach David Bronstein

Weiß:

11. Beherrschung des Feldes d5 als Sprungbrett für die Dame zu gemeinsamem Angriff mit dem Läufer gegen f7. Versuch des Manövers Dd1–b3–d5 (oder c3 gegen c7)
12. Mit jedem Mittel (auch Opfer inbegriffen) die schlafenden Figuren am Damenflügel gegen die üblichen Zielscheiben f7 und é5 mit Zeitgewinn in den Kampf werfen
13. Sich nicht durch materiellen Gewinn ablenken lassen, wodurch der schwarzen Dame, dem Damenturm, -Springer oder -Läufer gegen die verwundbaren Punkte im weißen Lager

Schwarz:

11. Beherrschung des Feldes d5
12. Vermeidung des fatalen Versuches, einen weißen Bauern oder eine Figur mehr zu behalten. Bei einer Mehrfigur stehenzubleiben, ist eine gute Regel. Nicht gierig werden. Am besten ist es, die Beute im richtigen Moment zurückzugeben und dadurch die Initiative zu ergreifen
13. Sorgfältig die Zahl der aktiven Figuren am Damenflügel in beiden Lagern vergleichen. Aufpassen, dass die zahlenmäßige Differenz zum Vorteil von Weiß eine Figur nicht übersteigt. Geben Sie Ihre

erheblicher Kraftzu-
wachs zufließen könnte

Beute zu rechter Zeit
zurück, und wenn
das nicht möglich ist,
opfern Sie – ohne
Selbstmitleid und ohne
Tränen

Werturteile der Schachtheorie

Die subjektiven und vielfach oberflächlichen Werturteile sind die verwundbarsten Stellen der Schachtheorie. Nach rein persönlichem Geschmack wird etwas behauptet, was nicht wahr ist und vielfach nicht stimmt.

Die Eröffnungstheorie verdirbt die Freude und den Spaß am Spiel. Denn die Schachfreunde werden zu Spielweisen überredet, die ihnen nicht liegen und ihrer Veranlagung, ihrem Temperament widersprechen. Glauben Sie nicht dem Gerede, dass diese oder jene Eröffnung besser sei als die andere. Die beste Eröffnung ist jene, die Ihnen am besten gefällt!

Es ist höchste Zeit, dass man die Werturteile aus der Eröffnungstheorie verbannt und einer objektiven Betrachtung Platz bietet. Ich möchte es so formulieren:

In den Königsbauerspielen 1. $\acute{e}2 - \acute{e}4$, $\acute{e}7 - \acute{e}5$ gibt es vier gute und gleichwertige Angriffe für Weiß:

- 1) das Läuferspiel: 2. $Lf1 - c4$,
- 2) das Königsspringerspiel: 2. $Sg1 - f3$,
- 3) die Wiener Eröffnung: 2. $Sb1 - c3$,
- 4) das Königsgambit: 2. $f2 - f4$.

„In Preußen darf jeder nach seiner Façon selig werden“ – sagte einst Friedrich II. – Und im königlichem Spiel auch!

Es wird einfach totgeschwiegen, dass der bevorzugte 2. $Sg1 - f3$ zwei schwerwiegende Nachteile hat:

- a) Er verbietet der Dame die Entwicklungsfelder $f3$, $g4$, $h5$.
- b) Er verhindert, dass der f-Bauer mit $f2 - f3$ oder $f2 - f4$ am Zentrumskampf teilnimmt.



I. Teil: Angriff gegen f7

Ruhige Figurenentwicklung

Wenn der Anfänger die Schäferperiode überwunden hat, dann sollte er vor allem nach leicht verständlichen Eröffnungen Umschau halten, die er ohne Schwierigkeit bewältigen kann. Der Hauptzweck des Eröffnungsspiels ist die zügige und schnelle Entwicklung der Figuren. Das heißt: Die Springer, die Läufer und die Dame müssen die Grundreihe verlassen und im Inneren des Brettes eine günstige Angriffs- oder Verteidigungsstellung einnehmen, danach mit einer alsbaldigen Rochade den König in Sicherheit bringen und die Türme beweglich machen.

Die „Entwicklung“ bedeutet also: „Figuren raus!“ Die Eröffnung hat dabei auch einen Nebenzweck: Weiß versucht in den meisten Spielanfängen, das ideale Bauernzentrum d4/é4 zu errichten. Dadurch entstehen oft recht schwierige Eröffnungsprobleme. Da aber Weiß nur nach fehlerhaftem Gegenspiel die begehrte Bauernmitte d4/é4 aufbauen kann, wird es dem Anziehenden nicht allzu schwerfallen, auf die im Voraus zum Scheitern verurteilte, vergebliche Liebesmüh zu verzichten. Weiß verliert nichts, falls er sich, anstelle des Kampfes um das Zentrum, mit der schnellen und wirksamen Aufstellung seiner Figuren begnügt. Zwar verliert der Anziehende nach wenigen Zügen den sog. Anzugsvorteil, doch kann er unbehindert eine chancenreiche und günstige Angriffsstellung aufbauen. Trotz des Verzichtes auf die lächerliche Balgerei um die Mitte entstehen vollwertige Eröffnungen – obwohl sie von vielen Meistern herabschätzend als „Stumpfsinnvarianten“ verspottet werden. Das ist jedoch nicht wahr. Kümmern Sie

sich also um diese oberflächliche Geringschätzung nicht, und erlernen Sie vor allem jene leicht verständlichen Spielweisen, die lediglich eine schnelle Entwicklung der Figuren bestreben! Solche Eröffnungen sind vor allem:

1. *Giucoco pianissimo*, auf Deutsch: „das leiseste (oder ruhigste) Spiel“, eine Variante der Italienischen Eröffnung. Sie entsteht nach den Einleitungszügen: 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$, $\acute{e}7-\acute{e}5$; 2. $Sg1-f3$, $Sb8-c6$; 3. $Lf1-c4$, $Lf8-c5$; **4. $d2-d3$** nebst **5. $Sb1-c3$** oder umgekehrt.
2. *Italienisches Rochadespiel*: 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$, $\acute{e}7-\acute{e}5$; 2. $Sg1-f3$, $Sb8-c6$; 3. $Lf1-c4$, $Lf8-c5$; **4. $0-0$** .
3. *Italienisches Vierspringerspiel*: 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$, $\acute{e}7-\acute{e}5$; 2. $Sg1-f3$, $Sb8-c6$; 3. $Sb1-c3$, $Sg8-f6$; **4. $Lf1-c4$** .
4. *Wiener Eröffnung*: 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$, $\acute{e}7-\acute{e}5$; **2. $Sb1-c3$** . Dieser Zug dient zumeist zur Vorbereitung des Bauernopfers 3. $f2-f4$ (Wiener Gambit). Hier werden wir vorerst nur jene einfachen Varianten behandeln, die auf das Gambit $f2-f4$ verzichten.
5. *Läuferspiel* (genauer Königsläuferspiel): 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$, $\acute{e}7-\acute{e}5$; **2. $Lf1-c4$** – ein Vorgänger der Italienischen Eröffnung, in der $Lf1-c4$ erst im 3. Zug nach der Vorbereitung 2. $Sg1-f3$, $Sb8-c6$ geschieht.

1. Giucoco pianissimo

1. Partie

Serafino Dubois

Wilhelm Steinitz

1. $\acute{e}2-\acute{e}4$

$\acute{e}7-\acute{e}5$

2. $Sg1-f3$

$Sb8-c6$

3. $Lf1-c4$

...

Das beste Entwicklungsfeld des weißen Königsläufers ist zweifelsohne c4. Hier bedroht er den schwachen Bauern f7 vor der schwarzen Rochade und fesselt ihn nach 0–0. Will Schwarz den Bf7 entfesseln, so muss er Kg8–h8 ziehen, aber nach dem Vormarsch f7–f6(f5) bedroht Lc4 das Feld g8 und sperrt so den schwarzen Herrscher in die Ecke ein.

3. ... Lf8–c5

Dieser ebenbürtige Entwicklungszug hat dieselben Vorteile wie Lf1–c4.

Will Schwarz den Verwicklungen der Italienischen Eröffnung aus dem Wege gehen, dann kann er bescheiden 3. ... Lf8–é7 (*Ungarische Verteidigung*) wählen.

Eine andere gute Verteidigung ist 3. ... d7–d6 (*Aufgeschobene Philidor-Verteidigung*).

Kampflustige Naturen spielen hier Gegenangriff: 3. ... Sg8–f6 (*Zweispringer-Verteidigung*).

4. d2–d3 ...

Verteidigt den Läufer c4 sowie auch den Bauern é4 und öffnet die Bahn des Damenläufers c1. Diese „ruhigste“ Fortsetzung ist bei weitem nicht so ruhig, wie ihr Name verspricht. Es kann recht turbulent zugehen, wie wir sofort sehen werden.

4. ... d7–d6

Oder 4. Sg8–f6 und erst nachher 5. d7–d6.

5. 0–0(?) ...

Wegen der möglichen lästigen Fesselung Lc8–g4 nicht zu empfehlen. Um diese Fesselung zu verhindern, spielen manche Meister den „Stümperzug“ 5. h2–h3 oder setzen ihre Entwicklung mit 5. Sb1–c3 fort.

5. ... Sg8–f6

6. Lc1–g5

Diese Fesselung ist ungefährlich, da Schwarz noch nicht rochiert hat und den Läufer in die Flucht jagen kann. Sicherer ist 6. L ϵ 1– ϵ 3 oder 6. Sb1–c3.

6. ... **h7–h6**

7. Lg5–h4? ...

Noch immer wäre 7. Lg5– ϵ 3 besser, oder 7. Lg5 \times Sf6, Df8 \times Lf6.

7. ... **g7–g5!**

Schwarz darf sich diesen heftigen Bauernsturm erlauben, weil sein König noch nicht rochiert hat.

8. Lh4–g3 ...

Das scheinbar wirksame Opfer 8. Sf3 \times g5? wird widerlegt durch 8. ... h6 \times Sg5; 9. Lh4 \times g5, Th8–g8!

8. ... **h6–h5!!**

Der Beginn einer der schönsten Kombinationen am Schachbrett. Es droht h5–h4 nebst Läuferfang.

Weiß müsste diesen Vorstoß mit 9. h2–h4 oder 9. h2–h3 unterbinden. Aber von Habsucht verblendet, schlägt er den vergifteten Bauern.



9. **Sf3 × g5?**

h5 – h4!

10. **Sg5 × f7**

h4 × Lg3!!

(s. Diagramm S. 22)

Ein prächtiges Damenopfer.

11. **Sf7 × Dd8**

...

Ebenso schlecht ist 11. Sf7 × Tf8, Lc8 – g4; 12. Dd1 – d2, Dd8 – d7; 13. Sh8 – g6, Dd7 – h7!; 14. h2 – h3, Sc6 – d4!! (Weiß darf den Läufer nicht schlagen: 15. h2 × Lg3?!, Dh7 – h2#.) 15. Dd2 – g5, Sd4 – e2+; 16. Kg1 – h1, Dh7 × h3+!; 17. g2 × Dh3, Lg4 – f3# (Dr. Savielly Tartakower).

11. ...

Lc8 – g4!

12. **Dd1 – d2**

...

Das Rückopfer 12. Dd1 × Lg4 hilft auch nicht: 12. ... Sf6 × Dg4; 13. Sd8 × Sc6, Lc5 × f2+!. (Falls nun 14. Kg1 – h1?!, so Th8 × h2#.) 14. Tf1 × Lf2, g3 × Tf2+; 15. Kg1 – f1, Th8 × h2. Weiß kann Th2 – h1+ nebst Umwandlung des Bauern nicht verhindern, und Schwarz gewinnt leicht mit seiner neugebackenen Dame.

Auch 12. Sd8 – f7 hilft nichts wegen 12. ... Th8 × h2!; 13. Dd1 – d2, Sc6 – d4; 14. Sb1 – c3, Sd4 – f3+!; 15. g2 × Sf3, Lg4 × f3. (Es droht Th2 – h1#.) 16. Dd2 – h6!.. (Dieses geistreiche Rückopfer deckt das Matt und nach 16. ... Th2 × Dh6; 17. Sf7 × Th6 hat Weiß einen Turm mehr.) 16. ... Th2 – g2+; 17. Kg1 – h1, Tg2 × f2(+); 18. Kh1 – g1, Tf2 – g2++; 19. Kg1 – h1, Tg2 – h2## (N.N. – M. Gedult, Bir Akeim 1942).

12. ...

Sc6 – d4!

13. **h2 – h3**

...

oder 13. Sb1 – c3, Sd4 – f3+!; 14. g2 × Sf3, Lg4 × f3. (Es droht g3 × h2#.) 15. h2 × g3, Th8 – h1# (C.S. Ashley – A.H. Tollit, Birmingham 1923).

13. ... Sd4-é2+

14. Kg1-h1 ...

Völlig aussichtslos wäre 14. Dd2 × Sé2, Lg4 × Dé2.

14. ... Th8 × h3+!!

15. g2 × Th3 Lg4-f3#

2. Partie

Zach

Musil

Tschechische Fernpartie 1954

1. é2-é4 é7-é5

2. Sg1-f3 Sb8-c6

3. Lf1-c4 Lf8-c5

4. d2-d3 d7-d6

Gut ist auch 4. ... Sg8-f6, nicht aber 4. ... Sg8-é7?; 5. Sf3-g5, 0-0?; 6. Dd1-h5!, h7-h6; 7. Sg5 × f7, Dd8-é8; 8. Sf7 × h6++, Kg8-h8(h7); 9. Sh6-f7++, Kh8-g8; 10. Dh5-h8#.

5. Sb1-c3 Lc8-g4

Am besten geschieht hier 5. ... Sg8-f6!. Schwarz weicht aber von diesem System ab, um die Fesselung 6. Lé1-g5 zu vermeiden.

6. h2-h3 Lg4 × Sf3

7. Dd1 × Lf3 Sg8-f6

8. Lc1-é3 Lc5 × Lé3?

Schwarz öffnet den f-Weg für den weißen Turm. Gegeben wäre Lc5-b6!

9. f2 × Lé3 0-0

10. 0-0-0 ...

Die verschiedenartigen Rochaden führen fast immer zu heftigen Kämpfen. Hier ist aber die lange Rochade ungefährlich, da das Material durch Abtäusche reduziert ist und Bauernschwächen auf keiner Seite vorhanden sind.

Ein offener Weg macht noch keinen Sommer. Weiß verzichtete deshalb auf 0–0, weil er einen Bauernsturm auf dem Königsflügel plant.

- | | |
|---------------|-----------|
| 10. ... | a7–a6 |
| 11. g2–g4 | b7–b5 |
| 12. Lc4–d5 | Sf6 × Ld5 |
| 13. Sc3 × Sd5 | Dd8–d7? |

Unentbehrlich wäre, mit 13. ... Sc6–é7 den weißen Zentralspringer abzutauschen oder zum Rückzug zu zwingen. Schwarz unterlässt dies, weil er sich in völliger Sicherheit wiegt. Seine nächsten belanglosen Züge beweisen es:

- | | |
|-------------|--------|
| 14. Td1–g1! | Ta8–b8 |
|-------------|--------|

Die Türme gehören entweder auf offene Wege oder hinter die Bauern, die vorwärtsstürmen wollen.

- | | |
|-----------|--------|
| 15. h3–h4 | Sc6–d8 |
|-----------|--------|

Noch immer wäre Sc6–é7 besser.

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 16. | g4–g5 | c7–c6 |
|-----|-------|-------|



Schwarz erwartet ruhig den gegnerischen Königsangriff, in der Meinung, dass seine Rochadestellung ausreichend ge-

schützt ist, und will den zudringlichen weißen Springer mit diesem Bauernzug vertreiben. Dies gelingt ihm in der Tat, aber nicht so, wie er es sich vorgestellt hat. (Dr. Emil Gelenczei)

17. Sd5 – f6+!! g7 × Sf6

Erzwungen, da er sonst die Dame verliert.

18. g5 × f6(+) **Kg8 – h8**

19. Tg1 – g7! **Sd8 – é6**

20. Tg7 × h7+!! ...

Schwarz gab auf, weil nach 20. ... Kh8 × Th7; 21. Df3 – h5+, Kh7 – g8; 22. Th1 – g1+, S é6 – g7; 23. Tg1 × Sg7# folgt.

2. Italienisches Rochadespiel

3. Partie

Rosentreter

Höfer

Berlin 1899

1. é2 – é4 **é7 – é5**

2. Sg1 – f3 **Sb8 – c6**

3. Lf1 – c4 **Lf8 – c5**

4. 0 – 0 **Sg8 – f6**

Die Rochade hat keine selbständige Bedeutung.

5. d2 – d4!? ...

Nach diesem zweischneidigen Bauernopfer entstehen große Verwicklungen mit guten praktischen Chancen für den Anziehenden.

5. ... **Lc5 × d4**

Ungünstig wäre 5. ... Sc6 × d4? wegen 6. Sf3 × é5!. Aber auch 5. ... é5 × d4 ist gut spielbar.

6. Sf3 × Ld4 **Sc6 × Sd4**

Für Weiß vorteilhaft ist 6. ... $\text{é5} \times \text{d4?}$; 7. $\text{é4} - \text{é5!}$, $\text{d7} - \text{d5}$;
 8. $\text{é5} \times \text{Sf6}$, $\text{d5} \times \text{Lc4}$; 9. $\text{f6} \times \text{g7}$, $\text{Th8} - \text{g8}$; 10. $\text{Dd1} - \text{h5!}$,
 $\text{Dd8} - \text{f6}$; 11. $\text{Tf1} - \text{é1+}$, $\text{Ké8} - \text{d7}$ (erzwungen); 12. $\text{Lc1} - \text{g5!}$,
 $\text{Df6} - \text{g6}$; 13. $\text{Dh5} - \text{g4+}$, $\text{Kd7} - \text{d6}$; 14. $\text{Lg5} - \text{f4+}$, $\text{Kd6} - \text{c5}$;
 15. $\text{Dg4} - \text{f3}$ usw.

7. $\text{Lc1} - \text{g5}$...

Jetzt sollte Schwarz einfach $\text{d7} - \text{d6!}$; 8. $\text{f2} - \text{f4}$, $\text{Dd8} - \text{é7}$ spielen, und Weiß hat keinen ausreichenden Ersatz für den geopferten Bauern. Schwarz glaubte aber, den Fesselungsläufer abdrängen zu können, und zog:

7. ... $\text{h7} - \text{h6?}$

Notwendig wäre die Befestigung des Zentrums durch $\text{d7} - \text{d6}$ oder $\text{Sd4} - \text{é6}$.

8. $\text{Lg5} - \text{h4}$ $\text{g7} - \text{g5??}$

Dieser Ausfall am Königsflügel, während das Zentrum nicht befestigt ist, gibt dem Gegner Gelegenheit zu einem originellen Überfall:



9. $\text{f2} - \text{f4!}$...

Weiß öffnet den f-Weg auf den nichtrochierten schwarzen König.

9. ... g5 × f4

Falls g5 × Lh4, dann 10. f4 × é5, und Schwarz zappelt in großen Schwierigkeiten.

10. Tf1 × f4!! é5 × Tf4

11. Dd1 × Sd4! ...

Der schwarze Springer ist nun kreuzgefesselt. Es gibt keine Rettung für ihn.

11. ... 0-0?

Ein richtiges Harakiri. Etwas besser wäre d7-d5; 12. Lh4 × Sf6; Dd8-d6.

12. Lh4 × Sf6 Dd8-é8

13. Lf6-h8! ...

Schwarz gab auf, da er 14. Dd4-g7# nicht abwenden kann.

3. Italienisches Vierspringerspiel

4. Partie

Dr. Siegbert Tarrasch

Dr. Emanuel Lasker

Berlin 1916

1. é2-é4 é7-é5

2. Sg1-f3 Sb8-c6

3. Sb1-c3 Sg8-f6!

Das Vierspringerspiel bietet dem Nachziehenden die besten Chancen. Führt jedoch Schwarz einen anderen Zug aus, dann haben wir das Dreispringerspiel.

4. Lf1-c4 ...

Das ist das Italienische Vierspringerspiel, im Gegensatz zum Spanischen Vierspringerspiel (4. Lf1-b5) und zum Schottischen Vierspringerspiel (4. d2-d4).

4. ... Sf6 × é4

Das bekannte Scheinopfer. – Die andere Möglichkeit ist die Symmetrievariante 4. ... Lf8–c5.

Für Weiß ungünstig wäre nun 5. Lc4 × f7+?, Ké8 × Lf7; 6. Sc3 × Sé4, d7–d5; 7. Sé4–g3, é5–é4!; 8. Sf3–g1, h7–h5; 9. d2–d4, h5–h4; 10. Sg3–f1, Dd8–f6; 11. c2–c3, Sc6–é7! mit starkem Bauernzentrum.

Weiß könnte das Spiel mit 5. 0–0!? verschärfen und auf Kosten eines Bauern eine gefährliche Initiative erlangen.

5. Sc3 × Sé4 d7–d5**6. Lc4–d3 ...**

Nach 6. Lc4 × d5, Dd8 × Ld5; 7. Sé4–c3, Dd5–a5(d8) ist die schwarze Stellung vorzuziehen. Auch 6. Lc4–b5, d5 × Sé4; 7. Sf3 × é5, Dd8–g5!; 8. Sé5 × Sc6, Dg5 × Lb5 (bzw. 8. d2–d4, Dg5 × g2!) ist für den Nachziehenden günstig.

6. ... d5 × Sé4**7. Ld3 × é4 Lf8–d6****8. d2–d4 ...**

Auf 8. 0–0 würde nunmehr Lc8–g4! mit der Drohung f7–f5 sehr lästig werden.

8. ... é5 × d4**9. Sf3 × d4(?) ...**

Zweckmäßiger wäre 9. Lé4 × Sc6+ gewesen: b7 × Lc6; 10. Dd1 × d4, 0–0; 11. 0–0 =.

9. ... 0–0!**10. Lc1–é3? ...**

Mangelhaft. Nötig wäre 10. Lé4 × Sc6, b7 × Lc6; 11. 0–0! 11. ... Dd8–h4 (Mattandrohung); 12. h2–h3 und die weiße Stellung ist auch in diesem Falle nicht ohne Schwächen.

Noch ärger wäre dagegen 10. 0–0? Sc6 × Sd4! 11. Dd1 × Sd4, Ld6 × h2+!! nebst Damenverlust.

10. ... Dd8–h4!
 11. L_{e4} × Sc6 b7 × Lc6
 12. g2–g3? ...

Um die Rochade zu ermöglichen, aber es werden dem Läufer c8 alle weißen Felder geöffnet. Schlecht wäre auch 12. h2–h3? wegen Tf8–é8!; 13. 0–0, Lc8 × h3!!. Am besten wäre wohl 12. Dd1–d2, Ta8–b8; 13. 0–0–0!; c6–c5; 14. Sd4–f3, Dh4–a4; 15. a2–a3 mit zweischneidigem Spiel.

12. ... Dh4–h3

Es droht Dh3–g2.

13. Dd1–é2 c6–c5!
 14. Sd4–b3 Lc8–g4
 15. D_{e2}–f1 Dh3–h5
 16. Sb3–d2 ...



16. ... Tf8–é8!

Der Frontalsturm beginnt.

17. Th1–g1! ...

Jetzt würde 17. Dh5 × h2??; 18. Tg1–h1! die Dame kosten.

17. ... Ta8–b8

- | | |
|-------------|---------|
| 18. Sd2–c4 | Ld6–é5! |
| 19. h2–h3 | Lg4×h3 |
| 20. Df1–é2 | Lh3–g4 |
| 21. Dé2–d3 | Tb8–d8! |
| 22. Sc4×Lé5 | ... |

Erzwungen. Auf 22. Dd3–b3? käme Lg4–d1!! mit Mattdrohung.

- | | |
|-------------|------------|
| 22. ... | Td8×Dd3 |
| 23. Sé5×Td3 | Té8×Lé3+!! |

Aufgegeben. Auf 24. f2×Té3 entscheidet Dh5–h2!! nebst Dh2–é2#, oder Verlust beider Türme nach 25. Sd3–f2. (Anmerkungen nach Dr. Savielly Tartakower)

4. Wiener Eröffnung

Nach 1. é2–é4, é7–é5; 2. Sb1–c3 verzichtet Weiß von vornherein auf den Kampf um die Mitte durch c2–c3 nebst d2–d4. Die Eröffnung hat zwei Hauptvarianten:

- Symmetrie-Fortsetzung Sb8–c6,
- der Gegenangriff Sg8–f6.

Freilich sind auch andere Fortsetzungen möglich, wie 2. ... Lf8–c5, oder c7–c6 nebst d7–d5 u. a. Doch sind sie so selten gespielt, dass wir sie außer Acht lassen.

5. Partie

Max Pollack

Baron Rothschild

Wien, um 1900

- | | |
|-----------|--------|
| 1. é2–é4 | é7–é5 |
| 2. Sb1–c3 | Sb8–c6 |
| 3. g2–g3 | ... |

Die Vorbereitung zur Flankenentwicklung des Läufers. Am stärksten ist hier 3. ... Lf8–c5!; 4. Lf1–g2, Sg8–f6; 5. d2–d3, 0–0; 6. Sg1–é2, Tf8–é8; 7. 0–0 usw.

- | | |
|------------|---------------|
| 3. ... | Sg8–f6 |
| 4. Lf1–g2 | Lf8–c5 |
| 5. Sg1–é2! | ... |

Auf f3 würde der Springer den Flankenläufer verstellen.

- | | |
|-----------|--------------|
| 5. ... | d7–d6 |
| 6. h2–h3? | ... |

Weiß verhindert die Fesselung des SÉ2, doch verliert er an wichtigem Tempo und schwächt obendrein die Bauernstellung. Besser wäre 6. d2–d3.

- | | |
|--------|---------------|
| 6. ... | Lc8–é6 |
| 7. 0–0 | Dd8–d7 |

Angriff gegen den schwachen Bauern h3, den Weiß nun mit dem König schützen muss.

- | | |
|-----------|---------------|
| 8. Kg1–h2 | h7–h5 |
| 9. d2–d3 | 0–0–0! |

Der König ist in Sicherheit, und die beiden schwarzen Türme können evtl. auf dem h-Weg in den Kampf gegen die schwache weiße Rochadestellung eingesetzt werden.

- | | |
|------------|---------------|
| 10. Lc1–g5 | Sc6–é7 |
|------------|---------------|

um auch den Damenspringer im Königsangriff einzusetzen. Der Springer strebt vorerst nach g6.

- | | |
|------------|-----|
| 11. f2–f4? | ... |
|------------|-----|

Eine weitere Schwächung, die von Schwarz sofort ausgenützt wird:



11. ... **Sf6–g4+!**

Wer besser entwickelt ist, soll Linien öffnen! Dieses Springeropfer ist völlig korrekt. Wie leicht ersichtlich ist, muss Weiß das Opfer annehmen.

12. **h3 × Sg4** **h5 × g4(+)**

13. **Lg5–h4** **Sé7–g6!**

Die Reserve wird für den Angriff eingesetzt.

14. **f4–f5** **Sg6 × Lh4**

15. **g3 × Sh4** **Dd7–é7!**

Die Dame eilt zum entscheidenden Schlag.

16. **Dd1–é1** ...

Weiß hat keine ausreichende Verteidigung mehr.

16. ... **Th8 × h4+**

17. **Kh2–g3** **Dé7–g5!**

18. **Tf1–h1** **Th4–h3+!!**

und matt in drei weiteren Zügen:

19. **Lg2 × Th3** **g4 × Lh3(+)**

20. **Kg3–f3(h2)** **Dg4–g2#**

oder 19. Th1 × Th3, g4 × Th3(+); 20. Kg3 × h3, Td8 – h8+;
21. Dé1 – h4, Th8 × Dh4#.

6. Partie

Jacques Mieses

N.N.

Liverpool 1900, Simultanvorstellung

- | | |
|-------------|------------|
| 1. é2 – é4 | é7 – é5 |
| 2. Sb1 – c3 | Sg8 – f6 |
| 3. Lf1 – c4 | Sf6 × é4!? |

um 4. Sc3 × Sé4? mit d7 – d5 zu beantworten. – Wer Sicherheit liebt, zieht 3. ... Sb8 – c6!.

- | | |
|-------------|----------|
| 4. Dd1 – h5 | Sé4 – d6 |
|-------------|----------|

deckt das Schäfermatt.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. Lc4 – b3 | Lf8 – é7 |
|-------------|----------|

Besser ist 5. ... Sb8 – c6 mit der Verteidigung des Bauern. Weiß kann jetzt auf é5 schlagen, doch zieht er es vor, seine Figuren schnell zu entwickeln.

- | | |
|-------------|----------|
| 6. d2 – d3! | 0 – 0 |
| 7. Sg1 – f3 | Sb8 – c6 |
| 8. Sf3 – g5 | h7 – h6 |

So kann der Springer nicht mehr verjagt werden. Auch 8. ... Lé7 × Sg5 wäre wegen 9. Lc1 × Lg5, Dd8 – é8; 10. Sc3 – d5 nicht besser.

- | | |
|--------------|-----|
| 9. h2 – h4!! | ... |
|--------------|-----|

Auf 9. ... h6 × Sg5 folgte jetzt 10. h4 × g5 mit entscheidender Öffnung des h-Wegs.

- | | |
|--------|-----------|
| 9. ... | Sd6 – é8? |
|--------|-----------|

Besser wäre 9. ... Sc6 – d4, da Weiß nun gleich durch 10. Sg5 × f7! gewinnen könnte. Weiß hat aber eine andere Fortsetzung:

- | | |
|--------------|-----------|
| 10. Sc3 – d5 | Sé8 – f6? |
|--------------|-----------|

Schwarz könnte sich nun mit 10. ... Sc6–d4! verteidigen.



11. Dh5–g6!! ...

Es droht 12. Sd5 × Sf6 nebst 13. Dg6–h7#.

11. ... f7 × Dg6?

Eine bessere Verteidigung wäre 11. ... Kg8–h8; 12. Sg5 × f7+, Tf8 × Sf7.

12. Sd5 × Lé7++ Kg8–h8

13. Sé7 × g6#.