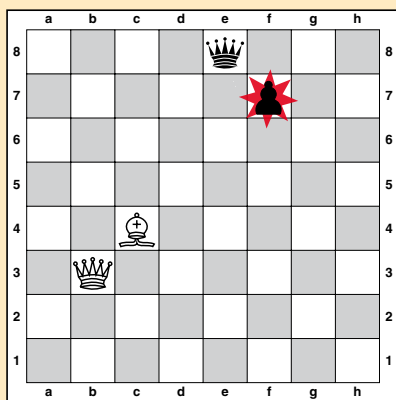


# Taktische Motive in der Eröffnung

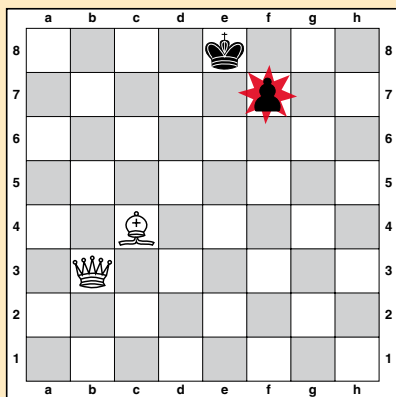
## Die ominöse Schwäche f7

Als Schwäche wird im Schach ein Feld (man sagt auch „Punkt“) definiert, das nicht oder nur unzureichend gedeckt ist – ganz gleich, ob dort ein Stein steht oder nicht.

Was heißt aber unzureichend? Eine Stellung sagt mehr als tausend Worte:



Der Bauer f7 ist zwar durch die Dame gedeckt, schlägt dort aber der Läufer ein, 1. Lxf7, ist ...Dxf7 natürlich keine gute Antwort, da nach 2. Dxf7 die schwarze Dame das Brett verlässt. Das war natürlich ein sehr einfaches Beispiel, verdeutlicht aber den Begriff „unzureichende“ oder „ungenügende“ Deckung und somit die Schwäche. Den Extremfall einer Schwäche sehen wir im zweiten Diagramm.

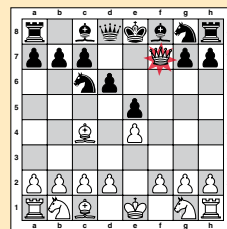


Hier kann nach 1. Lxf7+ nicht einmal unter Materialverlust (wie im Beispiel 1) zurückgeschlagen werden, dem stehen die Grundregeln des Schachspiels entgegen.

Folglich ist ein Punkt, der nur durch den König gedeckt ist, stets eine Schwäche, mitunter eine entscheidende.

In der Grundstellung einer Partie sind die Punkte f7 und f2 immer schwach. Natürlich verändert sich die Stellung mit jedem ausgeführten Zug, doch die besagten Schwächen „schleppt“ man eine ganze Zeit lang mit, erst nach deutlichen Stellungsveränderungen verschwindet diese. Oft geschieht das nach der erfolgten Rochade.

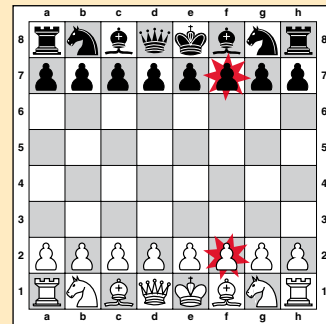
In einem sehr frühen Stadium einer Schachpartie, wenn noch nicht rochiert wurde und auch noch nicht viele Figuren entwickelt sind, können die klassischen Schwächen f7 oder f2 zum Ziel eines taktischen Überfalls werden. Das einfachste Beispiel bietet das sogenannte *Schäfermatt*, das auf verschiedenen Wegen zustande kommen kann, z. B. nach 1. e4 e5 2. Lc4 Sc6 3. Df3 d6?? 4. Dxf7 matt. Zugegeben, solche Zugfolgen kommen eher nur bei absoluten Anfängern vor.



Weiß setzt im vierten Zug auf f7 matt

Den Anfängerschuhen sind wir bei dieser Serie schon entwachsen, stehen jedoch noch nur am Ufer eines Ozeans von Schachwissen. Schauen wir uns in dieser und den nächsten Folgen einige typische Überfälle mit dem Motiv des Angriffs auf die Schwäche f7 an. Das erste davon ist weltberühmt, es gehört zu den ersten Schachnachrichten, die – damals noch per Telegraph – seinerzeit den Globus umrundeten. Die Partie oder die darin enthaltene Kombination stand und steht bis heute in der entsprechenden Literatur, mal findet man sie in der Sparte mit Partien, mal unter den Kombinationen oder sogar in Schachlexika.

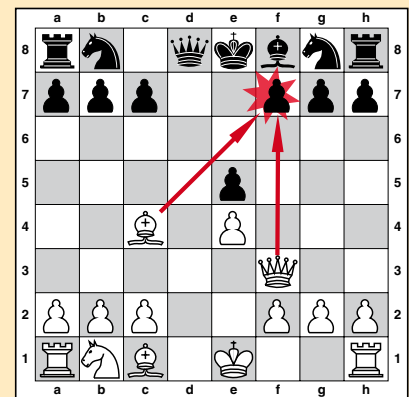
Ungewöhnlich sind die Begleitumstände der Partie: Gespielt wurde sie anno 1858 in Paris während einer Aufführung der Oper *Der Barbier von Sevilla* (die Kontrahenten schienen ihre Präferenzen an-



ders gesetzt zu haben als die meisten Besucher) und zwar zwischen dem Amerikaner Paul Morphy (dem besten Schachspieler jener Zeit, der gerade auf einer Europatournee weilte) und dem sich beratendem Duo Herzog Karl von Braunschweig und Graf Isouard de Vauvenargue.

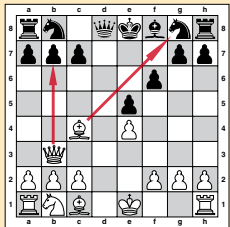
### Philidor-Verteidigung C 41 Paul Morphy Karl von Braunschweig und Graf Isouard

1. e4 e5 2. Sf3 d6 Dies ist die sogenannte Philidor-Verteidigung (siehe dazu auch Schachschule 64 – Teil 5). In die Praxis eingeführt hat sie übrigens ein Schachmeister und – Opernkomponist! So gesehen, passte sie prima zu dieser während einer Opernaufführung gespielten Partie. Morphy setzte mit 3. d4 fort und sorgte für Raum im Zentrum, ganz getreu der Anfängerfaustregel, die aber auch für namhafte Spieler gilt. Der richtige Zug – und ein fester Bestandteil der besagten Philidor-Verteidigung – wäre nun ...Sd7 mit Sicherung des Bauern e5 und somit der Stellung im Zentrum. Doch es geschah 3. ...Lg4? 4. dxe5 Lxf3 Das muss schon sein, denn nach dem Zurückschlagen 4. ...dxe5 würde Schwarz einen Bauern verlieren, Weiß tauscht mit 5. Dxd8+ die Damen ab und schlägt dann mit dem Springer auf e5. 5. Dxf3 dxe5 6. Lc4



Der Punkt f7 wird attackiert. Wie kann Schwarz die Drohung abwehren?

Morphy nimmt sofort den eingangs erwähnten Punkt f7 unter Beschuss. Schwarz muss ihn decken. Mit dem Springer geht das nicht gut, nach dem Fehler 6. ...Sh6? schlägt Weiß mit dem Läufer c1 ebendiesen Springer und droht wieder Dxf7 matt. Und der Zug 6. ...f6 rettet zwar den Punkt f7, öffnet aber die Diagonale a2-g8 wie ein Scheunentor. Kein Wunder, dass sofort „etwas drin“ ist, nämlich 7. Db3 mit



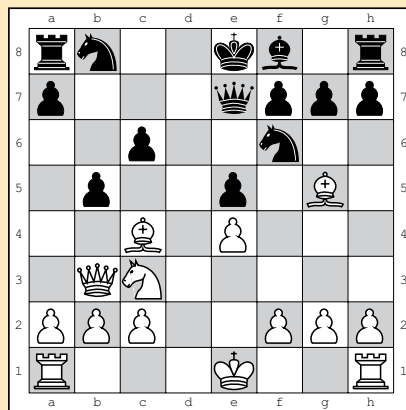
**Nach 7.Db3 sind nicht nur Springer und Bauer bedroht, indirekt ist auch der König angegriffen.**

der Drohung 8. Lxg8, aber auch 8. Dxb7. Zu seinem Unglück kann Schwarz nicht einfach den Bauern b7 abschreiben und den Springer retten, nach 7. ...Se7 (oder 7. ...Sh6

8. Lxh6 gxh6, das läuft auf dasselbe hinaus) folgt 8. Lf7+ Kd7 9. De6 matt. Die Schwäche f7 erwies sich als schicksalhaft!

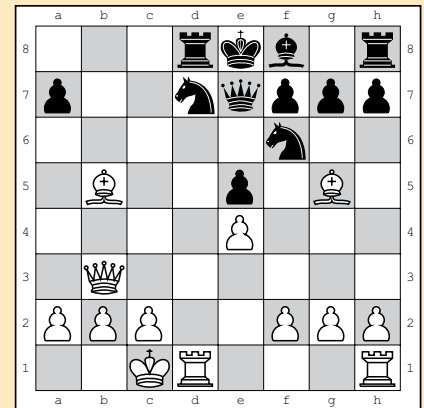
Noch am besten war es, den Punkt f7 mit der Dame zu decken, z. B. 6. ...Dd7. In der Partie entschlossen sich die Adligen zu 6. ...Sf6 was zwar ebenfalls den Punkt f7 vor dem gegnerischen Zugriff (Dxf7) rettet, das Problem der Schwäche f7 aber nicht dauerhaft löst. 7. Db3 Die Punkte f7 und b7 werden gleichzeitig angegriffen. Da Lxf7+ gefolgt von De6 matt die klar gefährlichere der beiden Drohungen ist, geschah 7. ...De7 Auch wenn die besagten Blaublütler dem großen Paul Morphy nicht standhalten konnten, schlechte Spieler waren sie nicht. Mit ihrem letzten Zug wehrten sie sich immerhin halbwegs erfolgreich gegen den Einschlag 8. Dxb7, der nur vermeintlich den Turm a8 gewinnt; Schwarz antwortet nämlich 8. ...Db4 mit Schach und Bedrohung der Dame b7. Nach dem erzwungenen Abtausch 9. Dxb4 Lxb4+ wurde immerhin der Turm a8 gerettet, zugegeben, Schwarz büßte einen Bauern ein. Aber das war eben

das kleinere Übel; das größere folgte in der Partie: Morphy verzichtete auf den schnellen Bauerngewinn und setzte seine Figurenentwicklung fort. 8. Sc3 Dxb7 droht immer noch, und so erklärt sich der nächste Zug von Schwarz: 8. ...c6 Jetzt deckt die Dame e7 den Bauern b7. 9. Lg5 Eine weitere Figur kommt ins Spiel, Schwarz steckt schon ganz schön in Schwierigkeiten. Der nächste Zug von Schwarz 9. ...b5 war zwar verständlich, Schwarz will den Läufer c4 vertreiben und damit den auf f7 lastenden Druck mindern, aber der enorme Entwicklungsvorsprung von Weiß erlaubt nun eine **Kombination**:



**10. Sxb5! cxb5 11. Lxb5+ Sbd7 12. 0-0-0** Die Attacke gilt dem Springer d7, der ungenügend geschützt ist. Weiß droht, auf f6 zu

schlagen und dann den Springer d7 zu erobern. Schwarz deckt ihn: **12. ...Td8**



Was nun kommt, hat zwar jetzt nicht mehr direkt mit dem Thema dieser Folge zu tun, die mit der Schwäche f7 verbundenen Motive wurden bereits abgehandelt, dennoch wird der Rest der Partie gezeigt. **13. Txd7! Erzeugt eine Fesselung. 13. ...Txd7 14. Td1** Es droht Lxf6, gefolgt von einem Einschlag auf d7. **14. ...De6** Jetzt hätte Lxf6 nebst Lxd7+ auch gewonnen, aber nicht so herrlich wie nach der Fortsetzung in der Partie. **15. Lxd7+! Sxd7 16. Db8+!!** Weiß gibt auch noch seine Dame, um den Springer d7 abzulenken **16. ...Sxb8** und auf der nunmehr offenen d-Linie wird die Partie mit **17. Td8 matt** beendet. **1:0**

Glossar	
Ablenkung	ein Kombinationsmotiv, bei dem eine Figur des Gegenspielers genötigt wird, ihren Platz zu verlassen. Oft ist dies mit einem Opfer verbunden. Für das Material erhält der Kombinerende allerdings einen Gegenwert, z. B. in Form eines Mattangriffs.
Kombination	eine taktisch begründete forcierte Zugfolge, bei der – meist unter Opfer von Material – ein bestimmtes Ziel verwirklicht wird. Dieses Ziel kann z. B. in einem Mattangriff, in Materialgewinn oder einem Stellungsvorteil bestehen, aber auch in einer Remisabwicklung in einer kritischen Stellung. In Taktiklehrbüchern werden Kombinationen meist geordnet nach den zugrundeliegenden Motiven wie Abzugsschach, ersticktes Matt, Fesselung, Hinlenkung usw. Da während der Dauer der K. die normalen Werteverhältnisse auf dem Brett außer Kraft gesetzt werden, gewinnt das Spiel dabei eine besondere Dynamik. Damit verbundene ästhetische und künstlerische Aspekte werden auch von Studienkomponisten genutzt. Aljechin nannte die K. einmal "das Herz des Schachspiels."m gebraucht.
Schäfermatt	einer der schnellsten Mattsiele: 1. e4 e5 2. Lc4 Sc6 3.Dh5 Sf6 4. Dxf7 matt; wird in französischen Schachquellen des 17. Jh. „le mat berger“ („das Matt des Schäfers“) genannt; denn wer sich im Schach so überraschen ließ, der durfte sich getrost zu den Schafen zählen.

