

Taktische Motive in der Eröffnung

Die Schwäche f7 und der Faktor Zeit

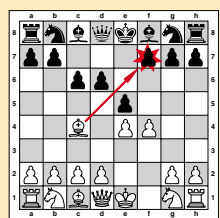
Wir sind nun bei der neunten Folge der Schachschule 64 angelangt, nach und nach hat sich einiges Wissen angesammelt. Eine gute Gelegenheit, das bisher Behandelte anhand praktischer Beispiele nochmals zu beleuchten.

Die folgenden Partiebeispiele stammen allesamt aus vergangenen Jahrhunderten. Sie dienten sozusagen als Leuchtturm, spätere Generationen haben sie studiert und danach gestrebt, die Fehler zu vermeiden. Doch jeder Einsteiger muss die Fahrt auf dem Fluss des Schachwissens aufs Neue absolvieren. Oder nüchterner ausgedrückt: aus Fehlern lernt man am besten.

Die erste Partie wurde bei der allerersten Schachturnee – so würde man sie heute nennen – der Schachgeschichte gespielt. Der spanische Geistliche Ruy Lopez de Segura machte sich 1560 nach Italien auf und besiegte dort die einheimischen Meister. Es war der erste, noch bescheidene Kampf zweier Schachschulen.

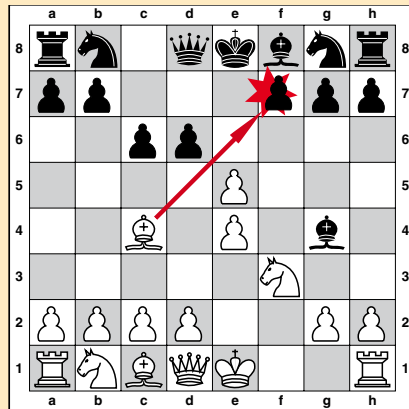
Königsgambit C 30
R. Lopez de Segura – G. Leonardo
Rom 1560

1. e4 e5 2. f4 Das Königsgambit (siehe: Der Deal: Tausche Material gegen Raum und Zeit, Folge 6 der Schachschule) 2. ...d6 3. Lc4 c6 Schwarz spielt mit dem Gedanken, ...d6-d5 zu spielen und damit den Läufer c4 anzugreifen. 4. Sf3 Damit wird der besagte Vorstoß erschwert, denn nach 4. ...d5 gewinnt Weiß mit



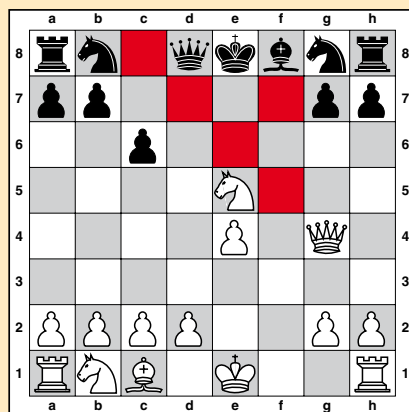
Der Läufer c4, der gegen f7 drückt, soll mit ...d6-d5 abgedrängt werden.

5. exd5 cxd5 6. Lb5+ Ld7 7. Lxd7+ Sxd7 8. fxe5 einen Bauern. 4. ...Lg4?! Kein guter Zug, wie sich gleich erweisen wird. Schwarz hätte besser einfach den Bauern f4 geschlagen. 5. fxe5 Besonders gut ist die Eröffnung dem Nachziehenden nicht gelungen, aber nach einem Zug wie ...d5 hielte sich sein Nachteil noch



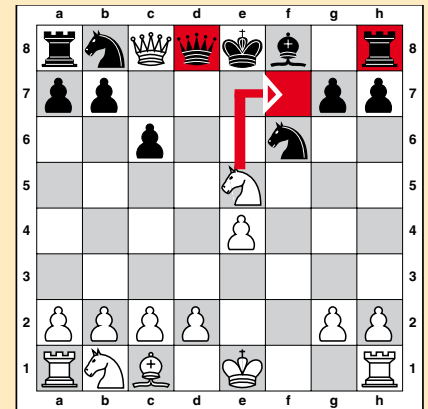
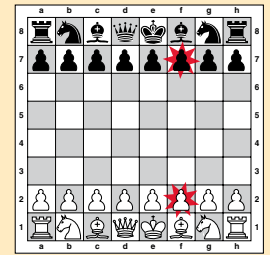
Schwarz sieht die Gefahr nicht kommen; mit ...d6-d5 hätte er das Schlimmste verhindern können

in Grenzen. 5. ...dxe5? ist ein typischer Fehler, der eine ebenso typische Kombination ermöglicht: 6. Lxf7+! Die klassische Schwäche f7 wird diesmal nicht durch einen direkten Angriff ausgebeutet, sondern durch dieses sogenannte *Hinlenkungsoffer*. Der schwarze König wird durch die Hergabe von Material nach f7 gelenkt ... 6. ...Kxf7 und dort mit Schach angegriffen ... 7. Sxe5+ Ke8 und Weiß kassiert schließlich das geopfert Material mit Zinseszins zurück. 8. Dxd8



Weiß hat zwei Bauern mehr, er ist besser entwickelt und sollte auf Dauer gewinnen.

Weiß ist nun mit seinen zwei Mehrbauern klar im Vorteil, was nach vielen Zügen wohl zum Gewinn der Partie ausgereicht hätte. 8. ...Sf6? Schwarz unterschätzt weiterhin die weißen Möglichkeiten und ein weiteres Mal kann Weiß mit dem Motiv der Hinlenkung arbeiten: 9. De6+ De7 10. Dc8+ Dd8



Hier kann der Springer wieder einmal zeigen, was in ihm steckt. Nach dem Abtausch auf d8 folgt die Springergabel, und zwar wo? Auf dem Feld f7!

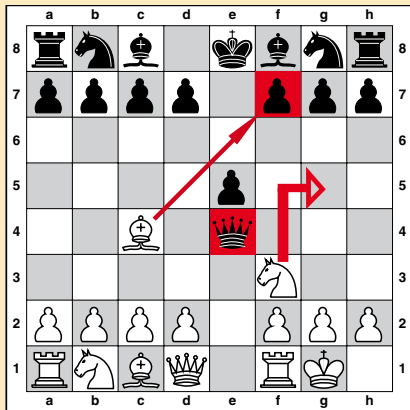
Natürlich könnte Weiß auch gut den Bauern b7 schlagen, aber mit dem besseren Zug 11. Dxd8+ wird der König nach d8 gelenkt 11. ...Kxd8 und nun folgt die klassische „Gabel“, ein Springerangriff auf zwei Figuren: 12. Sf7+ Das Schachgebot muss beachtet werden, ergo muss der König ziehen, Weiß holt sich dann den Turm h8. Das überzeugte den Schwarzspieler, er gab auf 1:0

Im zweiten Beispiel sehen wir eine Partie des überragenden italienischen Schachmeisters seiner Zeit Gioacchino (*um 1600, † 1634), der als einer der ersten Schachautoren gilt; er verfasste mehrere Schachmanuskripte. Der Name seines Gegners blieb der Nachwelt nicht erhalten und wird gemäß der Schachkonvention als „NN“ angegeben. In der Regel verbirgt sich dabei hinter einem NN ein schwächerer Spieler, oft ein Teilnehmer an einer Simultanvorstellung eines Meisters.

Unregelmäßige Eröffnung C 40
G. Greco – NN
Rom 1620

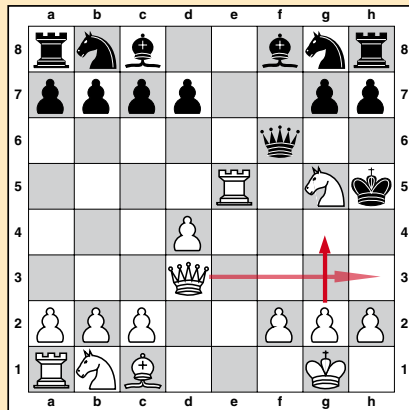
1. e4 e5 2. Sf3 Df6 Im Allgemeinen wird geraten, die Dame nicht zu früh ins Spiel zu bringen, da sie leicht Angriffen ausgesetzt ist. 3. Lc4 Dg6 Schon wieder ein Damenzug. Schwarz vernachlässigt den Fak-

tor Zeit (vgl. die Folge: Das Grundprinzip Zeit | Schnelle Figurenentwicklung) und will einen Bauern gewinnen; die Dame greift ja die Bauern g2 und e4 an. **4. 0-0!** Weiß kümmert sich nicht darum. Schnelle Figurenentwicklung ist in der Eröffnung das A und O. **4. ...Dxe4?** Der dritte Damenzug in Folge, der nun bestraft wird.



Der Läufer opfert sich auf dem Feld f7, nimmt Schwarz den Läufer, folgt auf g5 eine Springergabel (die Felder e4 und f7 werden vom Springer g5 kontrolliert).

5. Lxf7+! Das ist eine andere Version der vorherigen Kombination. Das Grundmotiv (Hinlenkung des Königs nach f7) ist das gleiche, die mögliche Springergabel jedoch eine andere; auf 5. ...Kxf7 gewinnt 6. Sg5+ die Dame. Das hatte der Schwarzspieler gesehen und zog **5. ...Ke7** doch der Schaden war schon sehr groß. Der schwarze König zappelt nun in der Brettmitte, er ist dem Angriff der weißen Figuren schutzlos ausgeliefert. **6. Te1 Df4 7. Txe5+! Kxf7** Der Läufer c1 greift damit die Dame an. **8. d4 Df6 9. Sg5+ Kg6 10. Dd3+ Kh5**

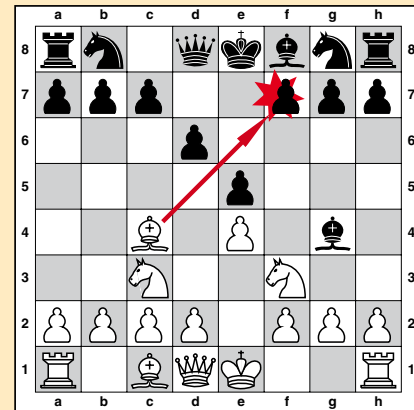


Auf 11. Dh3+ könnte Schwarz noch ...Kg6 spielen, aber die Hinlenkung **11. g4+!** führt im nächsten Zug zum Matt durch Dh3. **1:0**

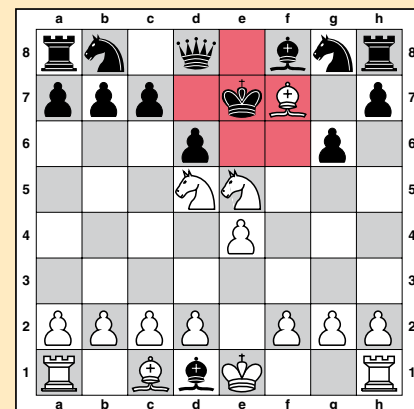
Auch in dem dritten historischen Beispiel spielen die bereits besprochenen Motive eine Rolle: der Faktor Zeit und die Schwäche f7. Die Partie wurde in dem berühmten Pariser Café de la Régence gespielt, dem Treffpunkt der Schachmeister jener Zeit, wo aber auch Gelehrte wie Jean-Jacques Rousseau oder Benjamin Franklin verkehrten.

**Philidor-Verteidigung C 41
Sire de Legal de Kemur – Saint Brie
Café de la Régence, Paris 1750**

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. Lc4 Einmal mehr wird der Punkt f7 anvisiert. **3. ...Lg4?** Das voreilige Opfer **4. Lxf7+?** erweist sich als Schlag ins Wasser: **4. ...Kxf7 5. Sxe5+ (5. Sg5+? Dxd5 und Weiß hat nichts) 5. ...dxe5 6. Dxd5.** Hier hat Weiß zu viel investiert, er hat zwei Figuren gegen eine plus zwei Bauern eingetauscht, ein gutes Geschäft kann man das nicht nennen. **4. Sc3**



Schwarz hätte jetzt seine Figurenentwicklung vorantreiben (man kann es nicht oft genug sagen) und zum Beispiel **4. ...Sc6** ziehen sollen. Er vernachlässigte jedoch die Entwicklung, machte einen weiteren Bauernzug **4. ...g6?** und eine der berühmtesten Kombinationen erblickte das Licht der Welt: **5. Sxe5!** Mit der Idee **5. ...dxe5 6. Dxd5** und per Saldo Bauerngewinn. Doch Schwarz sah nur die fette Beute, zog **5. ...Lxd1** und wurde mit **6. Lxf7+ Ke7 7. Sd5** sehenswert Matt gesetzt.



Dieses Mattbild ging in die Geschichte als „Légals Matt“ ein. Das Motiv findet sich sogar in der Musikgeschichte wieder; in der Operette „Der Seekadett“ wird es vorgeführt, dort allerdings in einer leicht anderen Version, mit dem Bauernzug ...h6 (statt ...g6).

Glossar

Hinlenkungsoffer	Hinlenkung, ein Kombinationsmotiv, bei dem eine gegnerische Figur mit einer bestimmten Absicht oft unter Opfern an einen bestimmten Ort genötigt wird. Handelt es sich bei dieser Figur um den gegnerischen König, der aus einer geschützten Stellung ins Freie gezwungen wird, spricht man oft auch von einer Hineinziehung bzw. einem Hineinziehungsoffer, wenn dies mit Hilfe eines Opfers geschieht.
------------------	--

