

Eugene Snosko-Borowsky

Eröffnungsfallen am Schachbrett

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsübersicht

I. Grundgedanken einiger Fallen	5
II. Offene Spiele	17
Spanische Partie	17
Vierspringerspiel	27
Italienische Partie	30
Preußische Partie	36
Schottisches Spiel und Schottisches Gambit	39
Englisches Springerspiel	42
Russische Partie	43
Philidors Verteidigung	45
Wiener Partie	47
Mittelgambit	49
Nordisches Gambit	50
Königsgambit	52
Mittelgambit im Nachzug	55
III. Halboffene Spiele	57
Französische Verteidigung	57
Caro-Kann-Verteidigung	62
Sizilianische Verteidigung	65
Aljechin-Verteidigung	70
Skandinavische Verteidigung	72
IV. Geschlossene Spiele	75
Angenommenes Damengambit	75
Tarrasch-Verteidigung	78
Orthodoxe Verteidigung	79
Cambridge-Springs-Verteidigung	83
Halbslawische Verteidigung	86
Slawische Verteidigung	89
Albins Gegengambit	93
Damenbauernspiel	94
Blackmar-Diemer-Gambit	96
Holländische Verteidigung	97
V. Moderne Eröffnungen	101
Königsindische Verteidigung	101
Damenindische Verteidigung	104
Nimzoindische Verteidigung	108
Andere indische Verteidigungen	113
Sizilianischer Angriff	116
Zukertort-(Réti-)Eröffnung	118
Holländischer Angriff	120
VI. Positionsfallen	123
Antworten auf die gestellten Fragen	131



I. Grundgedanken einiger Fallen

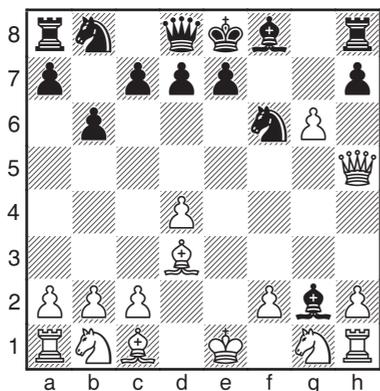
Das schnellste Matt auf dem Schachbrett ist allgemein bekannt: **1. g4? e5 2. f3?? ♔h4 matt.** Diese Züge, über die der schwächste Anfänger nur lächelt, kann man schwerlich eine Falle nennen. Es ist einfach Selbstmord, der Spieler stürzt in eine Grube, die er nicht seinem Gegner, sondern sich selbst gegraben hat. Bei Problemen nennt man dergleichen "Hilfsmatt", und Problemfreunde finden daran Gefallen. Aber sie sind Dichter, die Problemkunst ist die Poesie des Schachspiels. Wir praktischen Spieler sind realistischer und freuen uns keineswegs über den Anblick eines Schachfreundes, der seinen eigenen Untergang vorbereitet, sein eigenes Grab gräbt. Für uns soll es immer Kampf geben: der eine Spieler strebt einem bestimmten Ziel zu, sein Gegner ist mit allen Kräften bemüht, ihn an der Erreichung dieses Zieles zu hindern.

Trotzdem lässt sich aus diesen unsinnigen Zügen etwas lernen. In ihnen taucht ein Gedanke auf, welcher vielen wunderschönen Kombinationen und

Fallen zugrunde liegt, die wir in zahlreichen Abarten und sehr vielen Eröffnungen antreffen werden. Es ist das Damenschach auf h4 bzw. durch Weiß auf h5, wenn der feindliche f-Bauer nicht mehr auf seinem Ausgangsfeld steht. Ist dieser Bauer weg, so ist sein König oft durch Drohungen in der Schrägen e1-h4 (bzw. e8-h5) gefährdet.

Ein gutes Beispiel dieser Gefahr ist aus einer netten Partie des Jahres 1932 zu ersehen (Caro-Kann-Verteidigung): **1. e4 c6 2. d4 ♘f6 3. ♙d3 d5 4. e5 ♘fd7 5. e6! fe6:?? 6. ♔h5+ g6 7. ♚g6:+ hg6: 8. ♙g6: matt.**

Verwickelter ist das Beispiel, das durch eine Partie aus der Stadtmeisterschaft von Paris 1931 geboten wird und ein altes Spiel von Greco getreu wiederholt (Damenfianchetto): **1. e4 b6 2. d4 ♙b7 3. ♙d3 f5** (um sich, wenn dieser Bauer geschlagen wird, auf g2 und h1 schadlos zu halten) **4. ef5: ♙g2: 5. ♔h5+ g6 6. fg6: ♘f6??** (richtig, wenn auch nach neuen Analysen trotzdem zum Vorteil von Weiß, ist 6. ... ♙g7)



7. gh7:+ ♖h5: 8. ♙g6 matt

Noch ein ausgezeichnetes Beispiel dieses mörderischen Damenschachs liefert eine von F. Lazard in Paris 1922 gewonnene Partie (Damenbauerspiel): **1. d4 d5 2. ♖d2 ♗f6 3. b3 e5 4. de5: ♗g4 5. h3?? ♗e3** und Weiß gab auf. Seine Dame ist verloren, denn auf 6. fe3: folgt ♚h4+ und Matt im nächsten Zug.

In dieser Partie opfert Schwarz den Springer, um der Dame den Weg freizumachen. Er kann andererseits auch die Dame auf h4 opfern, um eine Mattsetzung zu ermöglichen (Abgelehntes Königsgambit): **1. e4 e5 2. f4 ♙c5 3. ♗f3 d6 4. ♗c3 ♗c6 5. f5 ♗f6 6. h3 d5 7. ♗e5:? (besser ist 7. d3) 7. ... ♗e4: 8. ♗f3? ♚h4+! 9. ♗h4: ♙f2+ 10. ♙e2 ♗d4+ 11. ♙d3 ♗c5 matt.**

Matt ist aber nicht die einzige Absicht, die ein Spieler verfolgen kann, wenn er auf h5 bzw. h4 Schach bietet. Er kann auch mit Materialgewinn zufriede-

den sein. Nehmen wir z. B. an, dass eine schwarze Figur ungedeckt irgendwo auf der 5. Reihe steht und von h5 aus angegriffen werden kann. Dann gewinnt Weiß diese Figur durch das Damenschach auf h5, wie z. B. in der folgenden Partie aus einem russischen Meisterturnier 1934 (Französisch): **1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♙b4 4. a3 ♙c3:+ 5. bc3: ♗c6 6. ♗f3 de4: 7. ♗g5 ♗ge7 8. ♙c4 ♗a5? 9. ♗f7: ♙f7: 10. ♚h5+ nebst ♚a5:.**

Entsprechend dasselbe gilt bei Schwarz für die 4. Reihe und das Damenschach auf h4 (Aljechin-Verteidigung): **1. e4 ♗f6 2. e5 ♗d5 3. c4 ♗b6 4. c5 ♗d5 5. ♗c3 e6 6. ♙c4 ♗c3: 7. dc3: ♗c6 8. f4? ♗e5:! 9. fe5: ♚h4+ nebst ♚c4:.**

Ein solcher Materialgewinn kommt verhältnismäßig selten vor; der gewöhnliche Fall ist der Gewinn des Königsturms und dies im allgemeinen die dem Damenschach zugrunde liegende Absicht. Das nächste Beispiel zeigt die einfachste Form einer derartigen Wendung: **1. e4 e5 2. ♗f3 f6? ♗e5: fe5:? (3. ... ♚e7 sollte geschehen, obgleich Schwarz in der Entwicklung zurückgeblieben wäre) 4. ♚h5+ g6 5. ♚e5:+ ♚e7 6. ♚h8: mit Qualitätsgewinn.**

Indessen befindet sich die Dame nach dem Turmgewinn auf h8 bzw. h1 oft in gefährdeter Lage und kann manchmal abgefangen werden. Einen sehr klaren Fall zeigt die folgende Kurzpattie: **1. e4 e5 2. ♗f3 ♙c5 3.**

♗e5: ♕f2:+? 4. ♖f2: ♖h4+ 5. g3
 ♖e4: 6. ♖e2 ♖h1: 7. ♕g2 und ge-
 winnt. Die Dame ist verloren, wohin
 immer sie zieht. Der Springer gibt
 Abzugschach und erobert sie, z. B.
 7. ... ♖c1: 8. ♗d3+.

Die Wendungen, die im folgenden
 Beispiel zum Verlust der Dame füh-
 ren, sind verwickelter, aber um so
 lehrreicher, denn man sieht, wie die
 Dame auf h1 unbeweglich steht und
 auf lange Zeit außer Spiel ist (Abge-
 lehntes Königsgambit): 1. e4 e5 2. f4
 ♕c5 3. ♗f3 ♗c6 4. fe5: ♗e5:? 5.
 ♗e5: ♖h4+ 6. g3 ♖e4:+ 7. ♖e2
 ♖h1: 8. ♗f3+ ♗e7 9. d4 ♕b6 10.
 ♕e3 d6 11. ♗bd2 ♕g4 12. 0-0-0-0
 13. ♖f2 und gewinnt. Schwarz kann
 aber 8. ... ♕d8 9. d4 ♗f6! spielen und
 fährt gut, wie W. Buhlmann, Düssel-
 dorf, herausgefunden hat. Keres
 empfiehlt denn auch 8. d4! ♕e7 9.
 ♗f3 usw.

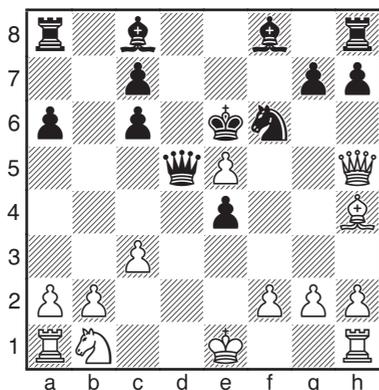
Daraus ersehen wir, dass es bei einem
 geplanten Damenschach auf h4 bzw.
 h5 mit nachfolgendem Turmgewinn
 nicht genügt, zu erkennen, dass wir
 den Turm schlagen können. Wir müs-
 sen uns auch überzeugen, dass die
 Dame wieder aus der Ecke heraus-
 kommen kann. Ist dies nicht der Fall
 oder sind wir nicht in der Lage, alle
 Verwicklungen zu durchschauen,
 dann lassen wir uns lieber auf diese
 Unternehmung nicht ein; vielleicht ist
 sie eine Falle, die uns der Gegner
 stellt. Wir haben bereits einige Bei-
 spiele hierfür gesehen; noch ver-
 wickelter sind jene Fälle, in denen der

Turmgewinn von einem Springeropfer
 ♗e5xg6 bzw. ♗e4xg3 abhängt. Dann
 wird nicht die Dame gefangen, son-
 dern der mit diesen Schachgeboten
 und Opferspielen verknüpfte
 Zeitverlust gewährt dem Gegner
 andere Vorteile und in manchen Fällen
 einen siegreichen Angriff.

So gibt es z. B. in der Wiener Partie
 eine reizende Falle von Würzburger:
 1. e4 e5 2. ♗c3 ♗f6 3. f4 d5 4. fe5:
 ♗e4: 5. d3 ♖h4+ 6. g3 ♗g3: 7. ♗f3
 ♖h5 8. ♗d5: ♗h1: (auf 8. ... ♕d8 9.
 ♗f4 ♖g4 führt 10. ♕h3 zu einem
 hübschen, unerwarteten Damenfang)
 9. ♗c7:+ ♕d8 10. ♗a8: ♕g4 11.
 ♕g2 und der schwarze Springer ist
 verloren.

Gleiches kann sich in der Spani-
 schen Partie ereignen: 1. e4 e5 2.
 ♗f3 ♗c6 3. ♕b5 f5 4. ♕c6: dc6: 5.
 ♗e5: ♖d4 6. ♖h5+? g6 7. ♗g6: ♗f6
 8. ♖h4 ♗g4! 9. ♗h8:? ♖e4:+ und
 gewinnt. Der König muss ausweichen
 und 10. ... ♗e3+ erobert die weiße
 Dame.

In einem Abspiel der Siesta-Variante
 derselben Eröffnung kommt Weiß,
 nachdem er den Damenausfall nach
 h5 unternommen hat, zu ewigem
 Schach, aber nicht mehr: 1. e4 e5 2.
 ♗f3 ♗c6 3. ♕b5 a6 4. ♕a4 d6 5. c3
 f5 6. d4 fe4: 7. ♗e5: de5: 8. ♖h5+
 ♕e7 9. ♕g5+ ♗f6 10. ♕c6: bc6: 11.
 de5: ♖d5 12. ♕h4 ♕e6 (auch nach
 12. ... ♕d7 13. ♖g5 ist Remis
 wahrscheinlich, z. B. 13. ... ♕e6 14.
 ef6: ♖g5: 15. ♕g5: gf6: 16. ♕e3 mit
 Ausgleich, Honfi - Cioaltea 1966/67)



13. ♔f6: g6: 14. ♖e8+ ♕f5 15. ♖h5+ ♕e6 16. ♖e8+ usw.

Merkwürdigerweise kann sich das gleiche ewige Schach mit vertauschten Farben auch in der Wiener Partie ereignen: 1. e4 e5 2. ♘c3 ♘f6 3. f4 d5 4. d3 ♝b4 5. fe5: ♘e4: 6. de4: ♖h4+ 7. ♕e2 ♝c3: 8. bc3: ♝g4+ 9. ♘f3 de4: 10. ♖d4 ♝h5 11. ♕e3 (hier ist 11. ♕d2 besser und bietet vielleicht kleine Aussichten auf Vorteil) 11. ... ♝f3: 12. gf3: ♖e1+ 13. ♕f4 ♖h4+ usw.

Die Ursache ist darin zu suchen, dass der Zug ♖h5+ bzw. ♖h4+ unzweifelhaft eine klare Verletzung der Grundregel darstellt, die Dame nicht zu früh in den Kampf zu führen, insbesondere nicht zum Zweck eines Materialgewinns, der nur auf Kosten wertvoller Zeit erreicht wird. Oft wird dann die Dame durch feindliche Figuren angegriffen, die so ohne Zeitverlust entwickelt werden, während sie selbst zum Rückzug gezwungen ist und neuerlich Zeit verlieren muss. Deshalb kann es nützlich sein, den

Gegner zu diesem Damenschach zu verleiten, besonders dann, wenn er ein schwacher Spieler ist – Anfänger können selten der Versuchung widerstehen, ein Schach zu geben.

Die Schwierigkeit ist die, dass es nicht immer leicht festzustellen ist, ob die zum Damenschach verführernde Kombination gut oder schlecht ist, ob man für den Gegner eine Falle vorbereitet oder für sich selbst. Das französische Sprichwort “Dans le doute, abstiens-toi” (Im Zweifel Hände weg!) ist gerade hier mehr denn irgendwo anders anwendbar.

So fragwürdig sind derartige Damenausflüge, dass man sie in einigen Eröffnungen nicht mit der Absicht eines Damenfangs zulässt, sondern einfach als Verführung, die Dame zu früh ins Gefecht zu bringen. So z. B. im Steinitz-Gambit 1. e4 e5 2. ♘c3 ♘c6 3. f4 ef4: 4. d4 ♖h4+ 5. ♕e2; im Läufer-Gambit 1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. ♝c4 ♖h4+ 4. ♕f1; ferner in einer modernen Abart des Königsgambits: 1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. ♘c3 ♖h4+ 4. ♕e2.

Weiter finden sich Fälle, wo die provozierende Absicht so weit geht, dass Opfer an Material angeboten werden, nur damit die Dame bei ihrem verführten Ausflug wiederholt Zeit verliert. Als Beispiel betrachtet man es in Vorgabepartien mit Bauer und Zug (Bf7 ist nicht auf dem Brett) als günstig, wenn Schwarz durch Zulassung des Damenschachs noch einen Bauern verliert: 1. e4 c5 2. ♖h5+ g6 3. ♖c5:.. dasselbe gilt für

die folgende Partie mit Vorgabe von Bauer und zwei Zügen (wieder ohne Bf7): **1. e4 2. d4 d6 3. ♖d3 ♗c6 4. e5? ♗d4: 5. ♖h5+ g6 6. ♗g6:+ hg6: 7. ♖h8: ♗c2:+ 8. ♔d1 de5:+! 9. ♔c2: ♗f5+ 10. ♔b3 ♖d1+ 11. ♔a3 e6+ 12. b4 ♖c1:+ 13. ♔b3 ♖c2+ 14. ♔a3 a5** und gewinnt. Man beachte die traurige Rolle, die die weiße Dame auf h8 spielt. Ihr König ist von feindlichen Figuren umzingelt und sogar der schwarze Königsläufer, der gar nicht gezogen hat, beteiligt sich an der Mattsetzung.

Zwei der angeführten Beispiele zeigen das Opfer eines Springers oder Läufers auf f7 bzw. f2. Dieses Feld ist der schwächste Punkt in der Anfangsstellung jeder Partei und diese Schwäche bildet den zweiten Grundgedanken von verschiedenen Fallen. In vergangenen Zeiten erachtete man das Schlagen des feindlichen Bauern auf f7 bzw. f2, des natürlichen Schutzes seines Königs, für so stark, dass es zu einem wichtigen und wesentlichen Faktor in vielen Eröffnungen wurde. Die Spieler trugen keine Bedenken, eine oder sogar zwei Figuren zu opfern, nur um diesen Bauern wegzuräumen, auch dann, wenn kein direkter Gewinn folgte, sondern nur ein starker Angriff. Als Beispiel das Gambit Muzio-Lolli: **1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. ♗f3 g5 4. ♗c4 g4 5. ♗f7:+ ♔f7: 6. ♗e5+** (oder sogar **6. 0-0 gf3: 7. ♖f3:**, Wildes Muzio-Gambit). Ähnlich in der modernen Abart des gleichen Gambits: **5. 0-0 d5 6. ♗d5: c6 7. ♗f7:+**

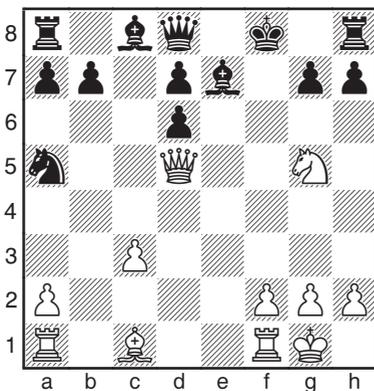
♔f7: 8. ♗e5+ usw. Im Allgaier-Gambit wird der Springer statt des Läufers geopfert: **1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. ♗f3 g5 4. h4 g4 5. ♗g5 h6 6. ♗f7:**, und dasselbe geschieht im Gambit Hamppe-Allgaier mit Einschlebung des Zugpaares **2. ♗c3 ♗c6**.

In diesen Fällen können wir nicht von einer Falle sprechen, weil die Kombinationen nicht zu einem erzwungenen Gewinn oder auch nur zu einwandfreiem Vorteil führen. Angriff allein ist nicht ausreichend, um ein Opfer als korrekt zu erweisen. Überdies kommt uns das Opfer nicht unerwartet und wir sind bereit, uns gegen den folgenden Angriff zu verteidigen.

Bei anderen Gelegenheiten ist dies aber nicht der Fall, und dann dürfen wir mit Recht das Opfer eine Falle nennen. Die erste und häufigste Falle zur Erläuterung dieses Gedankens findet sich in der Preußischen Partie: **1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c4 ♗f6 4. ♗g5 d5 5. ed5: ♗d5:?!** (der beste Zug ist **5. ... ♗a5**) **6. d4** (auch sofort **6. ♗f7:!?** ist möglich) **6. ... ♗b4+** (auf **6. ... ed4:** geschieht **7. 0-0**) **7. c3 ♗e7 8. ♗f7: ♔f7: 9. ♖f3+ ♔e6 10. ♖e4** und der schwarze König ist in der Brettmitte allen möglichen Gefahren ausgesetzt. Diese Opferkombination erfordert in dessen manchmal eine genaue Untersuchung, ob sie wirklich so zwingend und einwandfrei ist, wie sie aussieht. Nach neueren Beispielen scheint es in obiger Variante z. B. zumindest nicht möglich, einen klaren Gewinn für Weiß nachzuweisen.

Auch in der Spanischen Partie ist es keineswegs klar, dass das Opfer tatsächlich zum Gewinn führt: **1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♘b5 a6 4. ♙a4 ♗f6 5. 0-0 b5 6. ♘b3 d6 7. ♗g5 d5 8. ed5: ♗d5:** (besser ist 8. ... ♗d4) **9. ♗f7: ♗f7: 10. ♖f3+ ♗e6 11. ♗c3 ♗ce7** und Schwarz ist besser für die Verteidigung gerüstet, denn er verfügt über die Möglichkeit, ♘b7 und b4 zu spielen.

Einem weiteren Beispiel derselben Kombination begegnen wir im Möller-Angriff der Italienischen Partie: **1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♘c4 ♘c5 4. c3 ♗f6 5. d4 ed4: 6. cd4: ♘b4+ 7. ♗c3 ♗e4: 8. 0-0 ♗c3: 9. bc3: ♘e7** (wegen 9. ... ♘c3: siehe Hauptteil) **10. d5 ♗a5 11. d6 cd6:** (falls 11. ... ♗c4:, so 12. de7: ♗e7: 13. ♖e2+ und gewinnt) **12. ♘f7:+ ♗f7: 13. ♖d5+ ♗f8** (oder 13. ... ♗g6 14. g4! bzw. 13. ... ♗e8 14. ♗g5 ♗f8 15. ♗h7:) **14. ♗g5**



14. ... ♘g5: (auch sofort 14. ... ♖e8 15. ♖a5: ist nicht besser) **15. ♘g5:**

♖e8 (wenn 15. ... ♖c7, dann 16. ♖f5+ ♗g8 17. ♗e1 und gewinnt) **16. ♗ae1 (♗fe1) ♖g6 17. ♗e3** und gewinnt. Der Verlust des f-Bauern verdirbt die schwarze Stellung völlig, der König gerät in eine hilflose Lage.

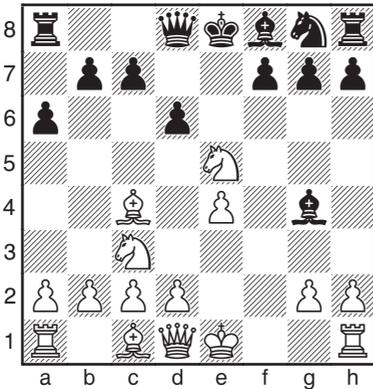
Diese Idee ist mit zwei anderen eng verknüpft. Wir wollen zunächst vom berühmten Matt des Legal sprechen, das hierzulande als Seekadettenmatt bekannt ist. Hierbei ist der wesentliche Punkt nicht ein Opfer auf f7, sondern ein Opfer der Dame als Einleitung zu einem entscheidenden Königsangriff mittels Läuferschach auf f7 und folgendem Matt auf verschiedenen Feldern, zumeist von d5 aus.

Die Falle rührt von M. de Kermuy, Sire de Legal, her, der Philidors Lehrer war. Ein Beispiel aus dem Läufer-spiel: **1. e4 e5 2. ♘c4 d6 3. ♗f3 ♘g4 4. ♗c3 g6? 5. ♗e5! ♘d1:? 6. ♘f7:+ ♗e7 7. ♗d5 matt.**

Dieselbe Falle kommt sehr oft in den verschiedensten Eröffnungen vor. Hierfür weitere Beispiele.

Ein Nordisches Gambit, das Falkbeer im Jahre 1847 gewann: **1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. c3 dc3: 4. ♗c3: d6 5. ♘c4 ♗c6 6. ♗f3 ♘g4 7. 0-0 ♗e5? 8. ♗e5: ♘d1: 9. ♘f7:+ ♗e7 10. ♗d5 matt.**

Pillsbury gewann im Jahre 1900 die folgende Wiener Partie: **1. e4 e5 2. ♗c3 ♗c6 3. f4 d6 4. ♗f3 a6 5. ♘c4 ♘g4 6. fe5: ♗e5:? 7. ♗e5:**



7. ... ♖d1: 8. ♜f7:+ ♔e7 9. ♞d5 matt.

Reizend ist eine 1922 gespielte Korrespondenzpartie Imbaud - Stroumillo (Skandinavisch): 1. e4 d5 2. ed5: ♞f6 3. ♞c3 ♞d5: 4. ♙c4 ♞b6 5. ♙b3 ♞c6 6. ♞f3 e5 7. d3 ♙g4 (Richtig ♙e7 nebst 0-0) 8. h3 ♙h5? 9. ♞e5:! ♙d1: 10. ♙f7:+ ♔e7 11. ♙g5+ ♔d6 12. ♞e4+! ♔e5: 13. f4+ ♔d4 14. ♞d1:! ♔e3 15. 0-0 ♞d4 16. ♞de1+ ♞e2+ 17. ♞e2:+ ♔e2: 18. ♙h5+ ♔e3 19. ♞f3+ ♔d4 20. ♙f7! und Schwarz kann Matt in zwei Zügen nicht verhindern.

Eine Abart dieser Falle mit geänderter Matt zeigt das folgende Beispiel, in welchem der Abwechslung halber einmal Schwarz gewinnt (Russisch): 1. e4 e5 2. ♞f3 ♞f6 3. ♞e5: ♞c6 4. ♞c6: dc6: 5. d3 ♙c5 6. ♙g5? ♞e4:! 7. ♙d8: ♙f2:+ 8. ♔e2 ♙g4 matt.

Ein gleichartiger Gewinn, nur mit vertauschten Farben (Läuferspiel): 1. e4

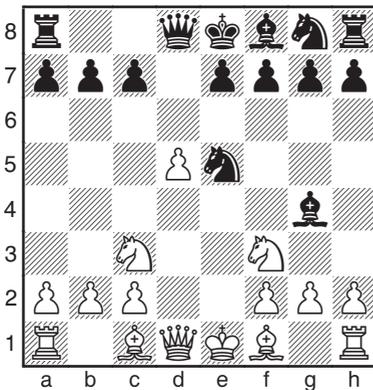
e5 2. ♙c4 ♞f6 3. ♞f3 ♞e4: 4. ♞c3 ♞c3: 5. dc3: d6 6. 0-0 ♙g4? 7. ♞e5: ♙d1: 8. ♙f7:+ ♔e7 9. ♙g5 matt.

Wie man sieht, ist dieser Überfall in vielen Formen möglich. Gewöhnlich sind es die Anfänger, die auf diese Art hereinfallen, nicht nur weil sie diese Wendung nicht kennen, sondern auch weil sie selbst nicht zu einer derartigen Kombination fähig sind und das angebotene Opfer vertrauensselig annehmen. Der Anfänger hegt dabei die unumstößliche Gewissheit, dass das Opfer ein ebensolches Übersehen ist, wie er es selbst begeht.

Indessen können bei verwickelteren Formen auch starke Spieler dieser Kombination zum Opfer fallen, wenn sie zu fest davon überzeugt sind, dass eine gefesselte Figur nicht ziehen kann. Die große Überraschung der Kombination besteht darin, dass der gefesselte und zweimal angegriffene Springer plötzlich doch zieht und die Dame im Stich lässt.

Wenn diese Falle auf der anderen, der Damenseite auftritt und nicht zu sofortigem Matt führt, so können sogar Meister ihr Opfer werden. Nachstehend einige Beispiele dieser neuen Form der Kombination.

Eine hübsche, von Mieses 1896 gewonnene Partie (Skandinavisch): 1. e4 d5 2. ed5: ♞d5: 3. ♞c3 ♞d8 4. d4 ♞c6 5. ♞f3 ♙g4 6. d5 ♞e5? (zuerst musste Schwarz auf f3 tauschen)



7. ♖e5! ♙d1: 8. ♜b5+ c6 9. dc6: a6
10. c7+ und gewinnt.

Ein Damengambit, das G. C. A. Oskam im Jahre 1927 gewann: 1. d4 d5
2. c4 ♖f6 3. cd5: ♗d5: 4. e4 ♖f6 5.
♗c3 ♗c6 6. ♖f3 ♙g4 7. d5 ♖e5? 8.
♗e5: ♙d1: 9. ♜b5+ c6 10. dc6: ♗b6
11. cb7+: ♗b5: 12. ba8: ♗+ und Matt
im nächsten Zug.

Eine einfachere Wendung aus der
Orthodoxen Verteidigung, wo dies-
mal der Schwarze seinen Gegner
überlistet: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3
♗f6 4. ♙g5 ♗bd7 5. cd5: ed5: 6.
♗d5:? ♗d5: 7. ♙d8: ♙b4+ 8. ♗d2
♙d2: + 9. ♗d2: ♗d8: und gewinnt.

In der Tarrasch-Verteidigung ist diese
Falle ebenfalls anwendbar: 1. d4 d5
2. c4 e6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♖f3 c5 5. ♙g5
cd4: 6. ♗d4: e5 7. ♗db5 d4 8. ♗d5
♗d5: 9. ♙d8: ♙b4+ 10. ♗c3? (richtig
ist 10. ♗d2, siehe Hauptteil) 10. ...
dc3: und gewinnt.

Ein wunderschönes Beispiel derselben
Kombination kam in der Partie
Duras - Rubinstein, Wien 1908, vor
(Damenbauernspiel): 1. d4 d5 2. ♖f3

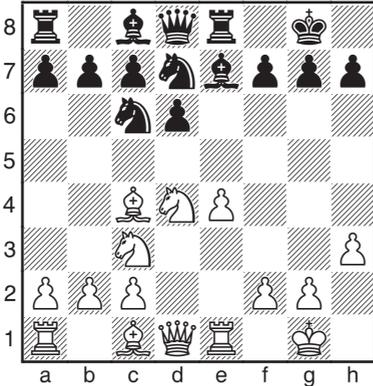
c5 3. e3 ♗f6 4. dc5: ♗a5+ 5. ♗bd2
♗c5: 6. a3 ♗c7 7. c4 dc4: 8. ♗c4:
♗c6 9. b4 ♙g4 10. ♙b2 b5? 11.
♗ce5 ♗e5: 12. ♗e5: ♙d1: 13. ♙b5:+
♗d7 14. ♙d7+: ♗d7: 15. ♗d7: ♙h5
16. ♗e5 und Weiß gewann. Auf 13. ...
♗d8 (statt ♗d7) wäre gefolgt: 14.
♗d1+: ♙c8 15. ♙a6+ ♙b8 16. ♗c6+
♗c6: 17. ♙e5+ ♗d6 18. ♗c1! und
Matt im nächsten Zug.

In der Caro-Kann-Verteidigung habe
ich mir eine Falle ausgedacht, bei der
Weiß sich nach mehreren Fehlern ein
amüsantes Matt gefallen lässt: 1. e4
c6 2. d4 d5 3. ed5: cd5: 4. c4 ♗c6 5.
♗c3 ♗f6 6. ♙g5 e5 7. ♗d5:(?) ♗d5:!
8. ♙d8: ♙b4+ 9. ♙e2 ♗d4: + 10.
♗d3? (Natürlich muss 10. ♗d4:
geschehen) 10. ... ♙f5 matt.

Offenbar ist es nicht möglich, sich
alle Einzelfälle dieser Kombination
zu merken, es ist aber leicht, ihren
Grundgedanken zu behalten. Wenn
wir diesen kennen, sind wir immer in
der Lage, die kommende Gefahr vor-
auszusehen und abzuwenden.

Eine andere Kombination, die mit
dem Figurenopfer auf f7 eng zusam-
menhängt, ist die folgende: Schlagen
des Bauern f7, um das Feld e6 zu
gewinnen. Ein einfaches Beispiel aus
der Spielpraxis: 1. e4 d6 2. d4 ♗d7 3.
♙c4 g6 4. ♖f3 ♙g7? 5. ♙f7:+! ♗f7:
6. ♗g5+ und Weiß erobert mit 7. ♗e6
die Dame (Schwarz darf nicht 6. ...
♗f6 ziehen, weil 7. ♗f3 matt folgt).
Die folgende elegante Partie gewann
der berühmte deutsche Problemkom-
ponist Freiherr von Holzhausen
(Preußisch): 1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3.

♙c4 ♘f6 4. d4 ed4: 5. ♘d4: d6 6. ♘c3
♙e7 7. 0-0-0 8. h3 ♖e8 9. ♖e1 ♘d7?



10. ♙f7:+ ♖f7: 11. ♘e6! und gewinnt. Schwarz kann nicht 11. ... ♗e6: spielen, weil 12. ♖d5+ ♗f6 13. ♖f5 matt folgt. Man beachte, dass bei dieser Falle der Zug ♘d7, der die schwarze Dame einkapselt, eine überragende Rolle spielt. Einmal fiel ein Großmeister dieser Falle zum Opfer, als sie in noch versteckterer Form auftrat: Fischer - Reshewsky, New York 1958 (Sizilianisch): 1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cd4: 4. ♘d4: g6 5. ♘c3 ♙g7 6. ♙e3 ♘f6 7. ♙c4 0-0 8. ♙b3 ♘a5? 9. e5 ♘e8? (Schwarz ahnte nichts Böses. Aber auch das bessere 9. ... ♘b3: 10. ef6: ♘a1: 11. fg7: ♘c2:+ 12. ♖c2: ♗g7: 13. f4 führt nach einer Partie Bastrikow - Schamkowitsch 1958 bereits zu deutlichem Vorteil für Weiß) 10. ♙f7:+! ♖f7: (Oder ♖f7: 11. ♘e6) 11. ♘e6 und gewann die Dame (♗e6:?) 12. ♖d5+ ♗f5 13. g4+ ♗g4: 14. ♖g1+ nebst Matt).

Der gleiche Gedanke lässt sich auch unter anderen Umständen verwirklichen wie z. B. in der folgenden Variante des Schottischen Gambits: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ed4: 4. ♙c4 ♙c5 5. ♘g5 ♘h6 6. ♖h5 ♘e5? (6. ... ♖e7 ist der korrekte Zug) 7. ♘e6! de6: 8. ♖e5: und gewinnt. Schwarz kann nicht zugleich den Läufer c5 und den Springer h6 retten. In diesem Beispiel sehen wir die drei bisher betrachteten Grundgedanken miteinander vereint: Diagonale h5-e8, Feld f7 und Feld e6.

Haben wir uns bisher vorzugsweise mit der Diagonalwirkung im Kampf der leichten Figuren beschäftigt, so spielen bei den Fallen in der Brettmitte schwere Figuren mit ihrer Linienwirkung eine wichtige Rolle. Hier gibt es zwei Formen von Kombinationen. In der einen setzt ein Springer matt, sehr oft in Verbindung mit einem aufgedeckten Schach. In der anderen werden die offenen Mittellinien zu einem Matt auf der letzten Reihe benutzt. Die folgende Falle in der Russischen Partie ist in ihrer Einfachheit klassisch: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘e5: ♘e4: ? 4. ♖e2 ♘f6? (besser ist ♖e7) 5. ♘c6+ mit Damengewinn. Das hier vorkommende Abzugschach in der Brettmitte ist besonders gefährlich. Es führt zumeist zu Materialverlust und nicht selten zum Matt. Beispiele dieser Fallenart sind zahlreich und treten in verschiedenen Eröffnungen auf. Ein einfaches Beispiel: 1. e4 g6 2. ♘c3 ♘f6 3. ♘d5