

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5	27) Die große Rochade mit Schach	40
Schachnotation	6	28) Cambridge Springs-Falle	41
Eröffnungstaktiken verstehen	7	29) Springergabeln vorbereiten	42
		30) Ein Läufer auf e6 provoziert einen Patzer	43
Teil 1: Grundlegende Taktiken		31) Der übereifrige Läufer	44
1) Ersticktes Matt mit einer Fesselung	14	32) Weitere Damengabeln	45
2) Matt aus heiterem Himmel	15	33) Eine Fesselung auf der e-Linie gewinnt einen Bauern	46
3) Mattnetz mit Läufer und Springer	16	34) Das Damenopfer mit ♖xe5 und ♗b5+	47
4) Schnapp-Matt mit zwei Läufern	17	35) Sizilianische Entfesselungen	48
5) Vermasselttes ersticktes Matt	18	36) Sizilianische Entfesselungen: Fortgeschrittene Formen	49
6) Ein Juniorschach Spezial	19	37) ♖d5: Dame gegen Dame	50
7) Doppelangriffe mit der Dame	20	38) Ungezügelter Bauern und die lange Diagonale	51
8) Einfacher Damengewinn mit ♗xh7+	21	39) ♖xf7: Weitere ungezügelter Bauern	52
9) Angriff auf f7: Keine Verteidigungsmöglichkeit	22	40) Heimtückische Abzüge mit dem a-Bauern	53
10) f7: Opfern oder einfach angreifen?	23	41) Leichtfigurenfang durch Bauern	54
11) Eine gewaltsame Entfesselung	24	42) Ein nicht so ungedeckter Bauer	55
12) Weitere Katastrophen auf f2/f7	25	43) Weitere Damenfänge: In die Enge getrieben!	56
13) Der gescheiterte ♗xf7+ Abzugsangriff-Trick	26	44) Damenfänge mitten auf dem Brett	57
14) Das <i>andere</i> schwächste Feld	27	45) Die Damenfalle des Großmeisters	58
15) OMG-Fälle in der Praxis	28	46) Eine Mausefalle für Türme	59
16) Damenfang mit ♗xf7+	29	47) Den Käse stehlen	60
17) Auf einer Fesselung basierendes ♖e6	30	48) Das Opfer ♗xf7+ leichtfertig zulassen	61
18) Figurenfang in der Arche Noah	31	49) Fischers Idee ♗xf7+ und ♖e6	62
19) Bauern können Figuren gewinnen!	32	50) Zerren den König mit ♖xf7 heraus	63
20) Ein Doppelschlag von Bauer und Dame	33	51) Einbruch auf f2 nach der großen Rochade	64
		52) f7: schon wieder ohne Verteidigung	65
Teil 2: Ideen kombinieren		53) Hineinrochieren: das Zulassen von ♗xh7+	66
21) Die Dame hergeben: Die Sache hat einen Pferdefuß	34	54) Anastasias Matt	67
22) Englund-Falle und Verwandte	35		
23) Ersticktes Matt: Nicht immer in der Ecke	36		
24) Sibirische Falle	37		
25) Unsichtbare Doppelangriffe und Überlastungen	38		
26) Sizilianischer ♖db5-Trick: Katastrophe auf d6	39		

55) ♖xh7+ Eine Damengabel vorbereiten	68	81) Verblüffende Bauernumwandlungen	94
56) Einmarsch der Dame nach ...♗xg2	69	82) In den Fußstapfen von Perlis	95
Teil 3: Fortgeschrittene Konzepte			
57) Lähmende Fesselungen	70	83) Die Isolani-Falle	96
58) Löwenfisch-Falle und Verwandte	71	84) Überwältigende Entwicklung	97
59) Tödliche Fesselungen auf der d-Linie	72	85) Ein Stich ins Herz	98
60) Fesselung auf der langen Diagonale	73	86) Den Eindringling hinausrochieren	99
61) Ein gefesselter Springer auf der Turmlinie	74	87) Den Eindringling hinausrochieren: Königsflügel-Ausgabe	100
62) Weitere Fesselungen	75	88) Damengewinn zu einem hohen Preis	101
63) Lange Diagonale und Turmschwenk	76	89) Zähle das Material <i>bevor</i> du opferst	102
64) ♖xh7+: Einmarsch auf f7	77	90) Gewinn der Dame, Verlust des Königs	103
65) ♗g5: Abzug auf der langen Diagonale	78	91) Ein Damenschach trifft auf das schockierende b4	104
66) Legal mattgesetzt	79	92) Tod auf der h-Linie	105
67) Spektakuläre erstickte Matts	80	93) Das Standard ♗d5-Opfer	106
68) Hinlenkung und Doppelschach	81	94) Verblüffende Intermezzos	107
69) Doppelschach und Matt	82	95) ♗xe5 und ♖h5+: Erfolg und Misserfolg	108
70) Die Überschätzung des Doppelschachs	83	96) Ein zischender Spieß auf der langen Diagonale	109
71) Geometrie: Hinlenkung und Springergabel	84	97) Fallen im Tschigorin	110
72) Unvollständiges Fianchetto	85	98) Ein Fall für die Verteidigung	111
73) Der exponierte Läufer	86	99) Der grundlegendste Patzer von allen	112
74) Ein schrecklicher Abzug	87	100) Missgeschick	113
75) Fantasie Caro: Die Hauptfalle	88	Eröffnungstaktiktest	114
76) Mattsetzen mit ♗xf7	89	Lösungen der Tests	123
77) Durchbruch auf f7 und e6	90	Zur weiteren Steigerung der Spielstärke	128
78) Die großartigen Damenfänge unserer Zeit	91		
79) Weitere Damenfänge	92		
80) Ein Turm wird von Läufern in die Enge getrieben	93		

GUMMIBÄNDER

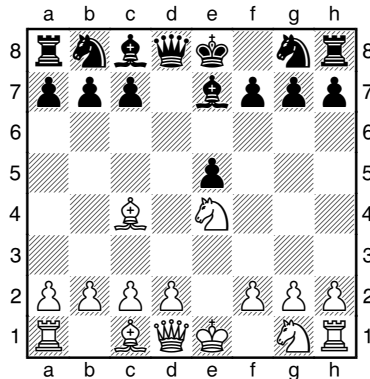


FALLE 9 Angriff auf f7: Keine Verteidigungsmöglichkeit

Warum die Sache verkomplizieren? Greif es einfach an, und nimm es weg!

Einige Taktiken sind zu einfach, um von den meisten Büchern als Taktiken angesehen zu werden! Was wäre, wenn wir einfach einen wichtigen Bauern angreifen und es keine Verteidigungsmöglichkeit gibt? Dies ist durchaus möglich, und viele Partien werden so entschieden.

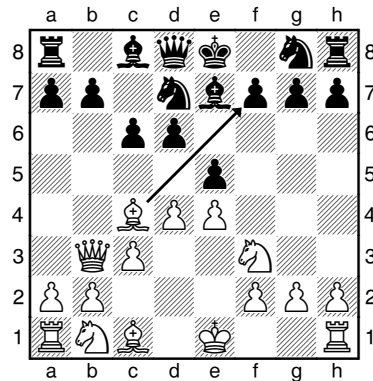
1 e4 d5 2 ♖c3 dxe4 3 ♗xe4, und mit **3...e5** gewinnt Schwarz Raum im Zentrum, lädt allerdings zum Nahkampf ein. Nach **4 ♗c4** entwickelt sich Weiß schnell und richtet den Blick auf f7. Das sind zwei Warnsignale, so Schwarz muss Vorsicht walten lassen und alles sorgfältig überprüfen, bevor er seinen Zug wählt. **4...♗e7??**. Oder auch nicht! Die Spieler lernen, in der Eröffnung keine Angst vor den billigen Mattdrohungen auf f7 zu haben, weil es normalerweise eine gute Verteidigung dagegen gibt. Hier ist das nicht der Fall! **4...♗f6?** ist auch schlecht, wegen dem einfachen **5 ♗g5**. **4...♗c6** ist ein guter Weg, ...♗e7 vorzubereiten.



5 ♖h5! ♗h6 6 d3!. Die Drohung ♗xh6 ist das Tüpfelchen auf dem i. Schwarz wird Material verlieren und eine Trümmerstellung haben. Stattdessen lässt **6 ♖xe5?** Schwarz vom Haken, da er nach **6...0-0** wegen der ungeordneten weißen Figuren etwas Kompensation für den Bauern erwarten kann.

In unserem zweiten Beispiel ist die Drohung genauso einfach, aber besser versteckt. **1**

e4 e5 2 ♗f3 d6 (diese Eröffnung nennt man die Philidor Verteidigung) **3 ♗c4** (3 d4 ♗d7 4 ♗c4 c6 ist dasselbe) **3...c6 4 d4 ♗d7**, und jetzt ist **5 c3** ein hinterlistiger Zug. Es scheint, als ob Weiß nur seinen Bauern d4 unterstützt, aber es gibt eine viel gemeinere Idee. **5...♗e7??** (**5...♗g6** ist eine bessere Verteidigung, wonach Schwarz unmittelbare Katastrophen vermeiden kann: **6 ♗g5 d5!**, **6 ♖b3 ♖e7** oder **6 dxe5 ♗xe4**) **6 ♖b3!**.



So einfach ist es. Es gibt keinen guten Weg, ♗xf7+ zu verhindern. **6...♗h6?** **7 ♗xh6** hilft Schwarz überhaupt nicht, während **6...♗g6?** einfach Kapitulation bedeutet – einige Partien endeten hübsch nach **7 ♗xf7+ ♖f8 8 ♗g5 ♖b6 9 ♗e6+! ♖xf7 10 ♗g5++**, ein Doppelschach, das Matt erzwingt. Nach **6...d5 7 exd5** hat Schwarz verschiedene Züge ausprobiert, aber die Wahrheit ist, dass er einen Bauern weniger hat und verzweifelt versucht, nicht noch mehr zu verlieren. Eine Partie verlief **7...b5 8 ♗d3 exd4 9 cxd4 c5 10 ♗xb5 ♗f6 11 ♗c6**, und Schwarz konnte nur auf ein Wunder hoffen.

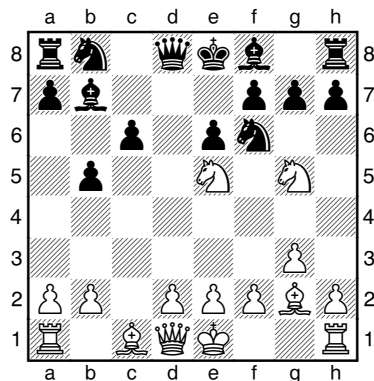
FALLE 10

f7: Opfern oder einfach angreifen

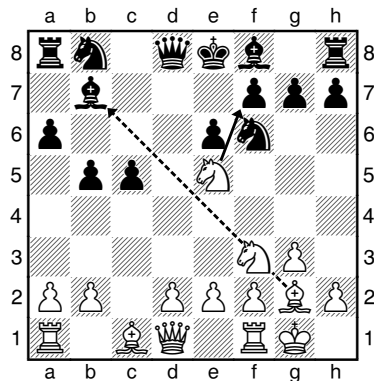
Gewalt ist die letzte Zuflucht... derjenigen, die Schachpartien gewinnen wollen!

In einigen Stellungen ist alles, was wir tun müssen f7 (oder f2) anzugreifen, aber in anderen Fällen – sogar mit nur einer geringfügigen Änderung in der Stellung – müssen wir eventuell opfern.

Schau dir **1 ♖f3 ♜f6 2 c4 e6 3 g3 d5 4 ♙g2 dxc4** an. Nach **5 ♜a3 c6?! 6 ♜xc4 b5 7 ♜ce5** erlaubt der leichtsinnige Zug **7... ♙b7??** das einfache **8 ♜g5**.



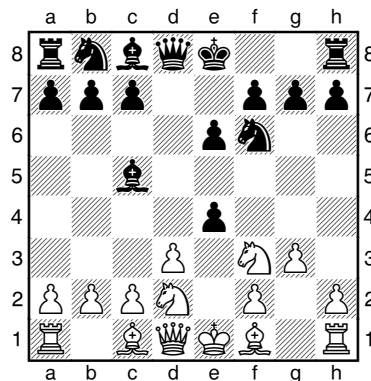
Der Bauer f7 kann nicht mehr verteidigt werden – zum Gewinn ist hier kein Opfer notwendig! Aber stelle dir die Position nach **5 0-0 a6 6 ♜a3 c5?! 7 ♜xc4 b5 8 ♜ce5 ♙b7??** vor.



Dann ist **9 ♜g5?** nicht gut wegen **9... ♙xg2 10 ♙xg2 ♖d5+**. Es gibt jedoch eine andere Möglichkeit: **9 ♜xf7! ♙xf7 10 ♜g5+**. Das

Springerschach legt einen Angriff auf den Läufer b7 frei. Nach **10... ♙e7 11 ♙xb7** hat Weiß einen Bauern mehr, und die schwarze Stellung liegt in Trümmern.

Ein Angriff auf f2 kann plötzlich auftauchen, wenn es so aussieht, als würden sich beide Seiten ruhig entwickeln: **1 e4 e6 2 d3 d5 3 ♜d2 ♜f6 4 ♜gf3** (4 g3 dxe4 5 dxe4 ♙c5 6 ♜gf3?? ♜g4 ist eine weitere Möglichkeit für Weiß, derselben Idee zum Opfer zu fallen) **4... ♙c5**, und nun ist **5 g3??** über 50 Mal gespielt worden. Es macht vielleicht den Eindruck, als ob in dieser Stellung nicht viel los ist, deshalb setzt Weiß einfach seine planmäßige Entwicklung fort. Aber nun kommt **5... dxe4!** (nicht **5... ♜g4? 6 d4**).



Nach **6 dxe4?! ♜g4** gewinnt der plumpe Angriff auf f2 nicht nur einen Bauern, sondern zerschmettert außerdem die weiße Stellung. Der Anziehende kann den Schaden mit **6 ♜g5** oder **6 ♜xe4 ♜xe4 7 dxe4 ♙xf2+!** auf einen Minusbauern begrenzen, aber es ist eine schreckliche Art und Weise eine Partie zu beginnen.

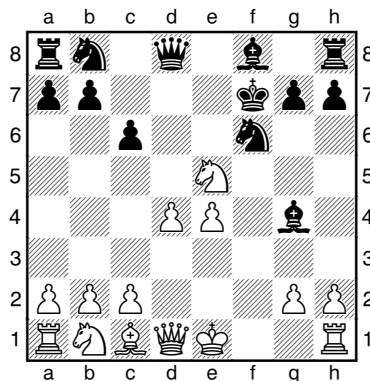
FALLE 11

Eine gewaltsame Entfesselung

Wie man eine Fesselung auf den Kopf stellt

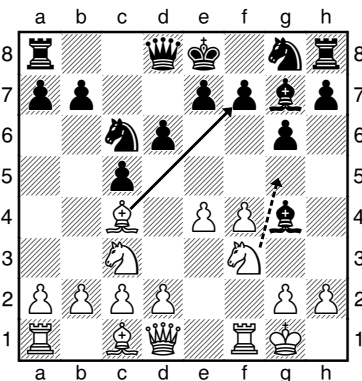
Die Fesselung einer Figur gegen die Dame kann zweischneidig sein. Angenommen, ein Springer wird von einem Läufer gefesselt. Wenn der Springer plötzlich Schach geben kann, dann kann die Dame den Läufer schlagen. Das ist ein sehr gängiges Thema, mit dem Tausende von Partien gewonnen worden sind. In diesem Abschnitt sehen wir uns ein paar Standardsituationen an, aber denke dran, dass dies eine allgemeine Idee ist und keine spezifische Falle. Wir werden weitere Beispiele später im Buch sehen.

Wir werden die trickreiche Eröffnungsvariante **1 e4 c6 2 d4 d5 3 f3 dxe4 4 fxe4 e5 5 ♞f3** in Falle 75 eingehender untersuchen. Hier werden wir uns nur ansehen, was passiert, wenn der Nachziehende leichtsinnigerweise seine am aktivsten aussehenden Entwicklungszüge spielt: **5... ♟g4 6 ♟c4 ♞f6??**. Schwarz hat den weißen Springer gefesselt und den Zentrumsbauern e4 angegriffen. Hier aber liegt ein Problem. Stattdessen verteidigen sowohl **6... ♞d7** als auch **6... ♟h5** gegen die weiße Drohung. **7 ♟xf7+! ♞xf7 8 ♞xe5+**.



Der Läufer g4 ist einmal verteidigt, aber zweimal angegriffen. Nach **8... ♟e8 9 ♞xg4 ♞xg4 10 ♞xg4 ♞xd4 11 ♞c3** hat Weiß einen Bauern mehr. Er kann außerdem damit rechnen, einen überwältigenden Angriff gegen den schwarzen König vom Stapel zu lassen, der – was wir nicht vergessen sollten – nicht mehr rochieren kann.

Diese taktische Idee kann in vielen verschiedenen Strukturen erfolgreich angewendet werden. Solange wie Weiß das Opfer auf f7 mit einem Springerschach, das einen Läufer auf g4 gewinnt, weiterführen kann, kann es verheerende Auswirkungen haben, auch wenn die übrigen Figuren auf anderen Feldern stehen. Hier ist ein Beispiel aus der Sizilianischen Verteidigung: **1 e4 c5 2 ♞c3 d6 3 f4 g6 4 ♞f3 ♟g7 5 ♟c4 ♞c6 6 0-0 ♟g4??** (wenn Schwarz den Läufer hier hinstellen will, sollte er zuerst **6... ♞f6** spielen).



Der Einschlag **7 ♟xf7+!** gewinnt einen Bauern und schickt den schwarzen König auf Wanderschaft. Nach **7... ♟xf7** hat der weiße Springer zwar keine Gabel auf e5, aber **8 ♞g5+** ist gut genug, weil der Läufer auf g4 nicht verteidigt ist. **8... ♟e8 9 ♞xg4** ist eine Stellung, die der Anziehende mit gutem Spiel gewinnen sollte.

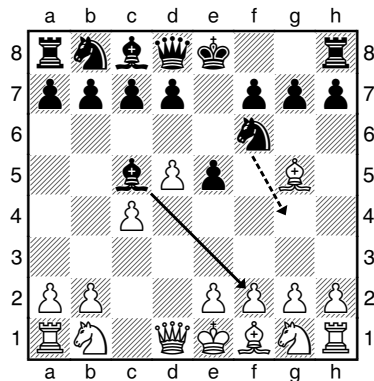
FALLE 12

Weitere Katastrophen auf f2/f7

Eine Clubspieler-Version und eine Meister-Version!

Das Opfer auf f7, das einen Abzugsangriff herbeiführt, ist so wichtig und wird so häufig übersehen, dass wir uns weitere Beispiele ansehen sollten. Zunächst dürfen wir allerdings nicht vergessen, dass Schwarz diese Idee auch anwenden kann – und zwar gegen das Feld f2 von Weiß.

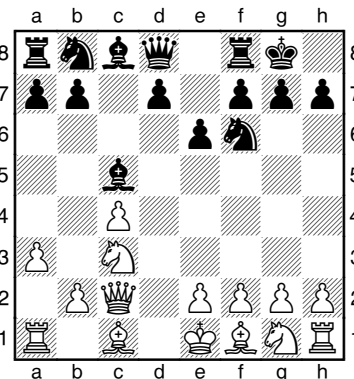
1 d4 ♘f6 2 c4 e5 3 d5?! Weiß lehnt das Gambit ab, in der Hoffnung auf Nummer sicher zu gehen. Es gibt aber Gambits, die besser angenommen werden sollten. Dieser Zug vergeudet Zeit und lässt zu, dass Schwarz seine Figuren auf ideale Felder entwickeln kann. **3... ♗c5 4 ♗g5??**. Mit der Fesselung des Springers hofft Weiß wieder, die taktischen Möglichkeiten von Schwarz zu begrenzen. Dieser Zug ist hundert Male gespielt worden, aber er ist ein entsetzlicher Patzer. **4 ♗f3 d6 5 ♗g5?? ♗xf2+!** **6 ♗xf2 ♗e4+** ist eine andere Version dieser Idee.



4... ♗xf2+!. Schwarz ergreift seine Chance. **4... ♗e4!** ist ebenfalls stark: Wenn Weiß sich die Dame mit **5 ♗xd8?** schnappt, wird er direkt durch **5... ♗xf2#** mattgesetzt. Nach **5 ♗e3 ♗xe3 6 fxe3** hat Weiß zwar noch kein Material verloren, aber seine Stellung liegt in Schutt und Asche. **5 ♗xf2 ♗g4+!**. Nur dieses Springerschach ist gut! **5... ♗e4+?** **6 ♗e3** ist nicht klar, da **6... ♗xg5?** **7 h4** den Springer fängt und der König nach **6... ♗xg5+ 7 ♗xe4** seine Reise ins Zentrum des Brettes überlebt. **6 ♗e1**

(**6 ♗g3?** ist ein Himmelfahrtskommando, da **6... ♗xg5** den Springer deckt) **6... ♗xg5**, und Schwarz hat einen Bauern mehr mit einer großartigen Stellung.

Diese Falle hat viele Opfer unter Clubspielern gefordert, aber nicht auf Meisterniveau. Sicher, weil ein Meister wohl kaum eine solche einfache Idee übersehen würde? Oder etwa doch... **1 d4 ♘f6 2 c4 e6 3 ♗c3 ♗b4 4 ♗c2 c5 5 dxc5 0-0 6 a3 ♗xc5** ist eine ruhig aussehende Stellung aus dem Nimzoindex.



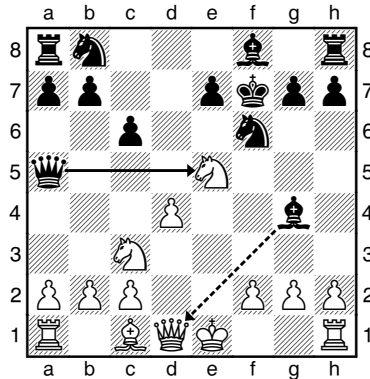
Weiß spielt normalerweise **7 ♗f3** und entscheidet im nächsten Zug, ob er **♗f4** oder **♗g5** spielen soll. Aber das sofortige **7 ♗g5??** ist ein schrecklicher Fehler wegen **7... ♗xf2+!** **8 ♗xf2 ♗g4+**, was einen Bauern gewinnt und die weiße Position in eine Trümmerstellung verwandelt. Seltsamerweise *hat* diese Version der Idee einige sehr starke Opfer gefordert, darunter einige Meister. Das gilt sowohl für genau diese Stellung als auch für sehr ähnliche. Wenn du nicht mit taktischen Schlägen rechnest, ist es viel wahrscheinlicher, dass du sie übersiehst!

FALLE 13 Der gescheiterte ♖xf7+ Abzugsangriff-Trick

Ja, eine Dame darf einen gedeckten Springer schlagen

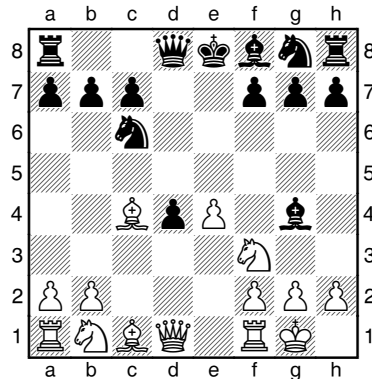
Immer langsam mit den jungen Pferden! (und mit den Läufern!) Bevor du den Läufer auf f7 rein-knallst, überprüfe, dass es auch wirklich funktioniert.

1 e4 d5 2 exd5 ♖xc3 ♗a5 4 ♕c4 ♘f6 5 d4 c6 6 ♘f3, und nun ist 6...♗g4 ein normaler Entwicklungszug, aber es verleitet zu einem Fehler, der mehr Opfer gefordert hat als die meisten „echten“ Fallen. Mit 7 ♕xf7+?? glaubt Weiß, dass er seinen Gegner mit einem Springergabel-Trick erwischt hat. Wenn er Recht hat, wird er gewinnen. In solchen Momenten sollte man innehalten und sich vergewissern, dass man nicht selbst etwas Wichtiges übersehen hat. Hier ist das der Fall. 7...♘xf7 8 ♘e5+.



Wenn der Nachziehende den König zurückzieht, schlägt Weiß auf g4 und hat einen Riesenvorteil. Aber nach 8...♗xe5+! 9 dxe5 ♕xd1 hat Schwarz eine Figur mehr. Diese Zugfolge ist überhaupt nicht kompliziert, aber dennoch ist sie in über 30 Partien aufgetreten, darunter in Partien zwischen Spielern mit hoher Wertungszahl. Ähnliche Ideen in anderen Eröffnungen haben ebenfalls viele Opfer gefordert. Wir sind es so gewohnt, Züge zu ignorieren, die die Dame einstellen, dass wir sie einfach nicht in Betracht ziehen, auch wenn sie auf der Stelle gewinnen.

In einer meiner Vereinspartien habe ich einen ähnlichen Fehler gemacht: 1 d4 d5 2 c4 dxc4 3 e4 e5 4 ♘f3 exd4 5 ♕xc4 ♘c6 6 0-0 ist eine wohlbekannte Eröffnungsvariante, in der Weiß einen Bauern weniger, aber sehr aktive Figuren hat. 6...♗g4? ist keine gute Antwort.



Der leichtsinnige schwarze Läuferzug kann mit 7 ♗b3! bestraft werden, was sowohl f7 als auch b7 angreift. Ich spielte jedoch 7 ♕xf7+?? ♘xf7 8 ♘g5+, wonach Schwarz 8...♗xg5! hätte erwidern können. Wieder einmal schlägt die Dame einen anscheinend gut verteidigten Springer, aber es gewinnt, weil die weiße Dame auch unter Beschuss steht. Nach 9 ♕xg5 ♕xd1 10 ♖xd1 verbleibt Schwarz mit einer Mehrfigur, 9 f3 ♗g6 10 fxg4+ ♖e8 gibt Weiß nicht annähernd genug für die Figur, und 9 ♗b3+ ♕e6 10 ♗xb7 hilft nicht, weil Weiß zwei Figuren weniger hat. Zum Glück verpasste mein Gegner seine Chance, und nach der Fortsetzung 8...♖e8?? 9 ♗xg4 gewann ich die Partie schnell. Aber ich hatte eine wichtige Lektion gelernt!