

Eugene Snosko-Borowsky

Eröffnungsfallen am Schachbrett

Joachim Beyer Verlag – 96142 Hollfeld

Die erste Auflage erschien 1939 unter dem Titel
„E. Snosko-Borowsky, Eröffnungsfallen am Schachbrett“
nach der englischen Ausgabe, bearbeitet von A. Becker

ISBN 978-3-88805-472-3

14. Auflage 2007

© by Joachim Beyer Verlag, 96142 Hollfeld

Alle Rechte vorbehalten!

Umschlaggestaltung: Georg Hofmann, Michelau

Druck: Akcent tiskárna Vimperk

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

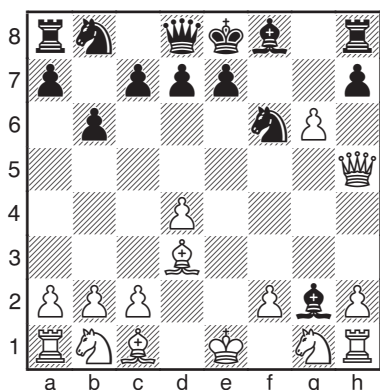
Das schnellste Matt auf dem Schachbrett ist allgemein bekannt: **1. g4? e5 2. f3?? Dh4 matt.** Diese Züge, über die der schwächste Anfänger nur lächelt, kann man schwerlich eine Falle nennen. Es ist einfach Selbstmord, der Spieler stürzt in eine Grube, die er nicht seinem Gegner, sondern sich selbst 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 Sf6 3. Ld3 d5 4. e5 Sfd7 5. e6! fe6:?? 6. Dh5+ g6 7. Dg6:+ hg6: 8. Lg6: 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 Lb7 3. Ld3 f5** (um sich, wenn dieser Bauer geschlagen wird, auf g2 und h1 schadlos zu halten) **4. ef5: Lg2: 5. Dh5+ g6 6. fg6: Sf6??** (richtig, wenn auch nach neuen Analysen trotzdem zum Vorteil von Weiß, ist 6. ... Lg7)



7. gh7:+ Sh5: 8. Lg6 matt

Noch ein ausgezeichnetes Beispiel dieses mörderischen Damenschachs liefert eine von F. Lazard in Paris 1922 gewonnene Partie (Damenbauerspiel): **1. d4 d5 2. Sd2 Sf6 3. b3 e5 4. de5: Sg4 5. h3?? Se3** und Weiß gab auf. Seine Dame ist verloren, denn auf 6. fe3: folgt Dh4+ 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 Lc5 3. Sf3 d6 4. Sc3 Sc6 5. f5 Sf6 6. h3 d5 7. Se5:? (besser ist 7. d3) 7. ... Se4: 8. Sf3? Dh4+! 9. Sh4: Lf2+ 10. Ke2 Sd4+ 11. Kd3 Sc5 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 zufrieden 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. Sc3 Lb4 4. a3 Lc3:+ 5. bc3: Sc6 6. Sf3 de4: 7. Sg5 Sge7 8. Lc4 Sa5? 9. Sf7: Kf7: 10. Dh5+ nebst Da5:.**

Entsprechend dasselbe gilt bei Schwarz für die 4. Reihe und das Damenschach auf h4 (Aljechin-Verteidigung): **1. e4 Sf6 2. e5 Sd5 3. c4 Sb6 4. c5 Sd5 5. Sc3 e6 6. Lc4 Sc3: 7. dc3: Sc6 8. f4? Se5:! 9. fe5: Dh4+ nebst Dc4:.**

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. Sf3 f6? (eine sehr schwache Verteidigung) 3. Se5: fe5:? (3. ... De7 sollte geschehen, obgleich Schwarz in der Entwicklung zurückgeblieben wäre) 4. Dh5+ g6 5. De5:+ De7 6. Dh8: 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 Kurzpartie: **1. e4 e5 2. Sf3 Lc5 3. Se5: Lf2:+? 4. Kf2: Dh4+ 5. g3 De4:**

6. De2 Dh1: 7. Lg2 und gewinnt. Die Dame ist verloren, wohin immer sie zieht. Der Springer gibt Abzugschach und erobert sie, z. B. 7. ... Dc1: 8. Sd3+.

Die Wendungen, die im folgenden Beispiel zum Verlust der Dame führen, sind verwickelter, aber um so lehrreicher, denn man sieht, wie die Dame auf h1 unbeweglich steht und auf lange Zeit außer Spiel ist (Abgelehntes Königsgambit): **1. e4 e5 2. f4 Lc5 3. Sf3 Sc6 4. fe5: Se5: ? 5. Se5: Dh4+ 6. g3 De4:+ 7. De2 Dh1: 8. Sf3+ Se7 9. d4 Lb6 10. Le3 d6 11. Sbd2 Lg4 12. 0-0-0 0-0 13. Df2** und gewinnt. Schwarz kann aber 8. ... Kd8 9. d4 Sf6! spielen und fährt gut, wie W. Buhlmann, Düsseldorf, herausgefunden hat. Keres empfiehlt denn auch 8. d4! Le7 9. Sf3 usw.

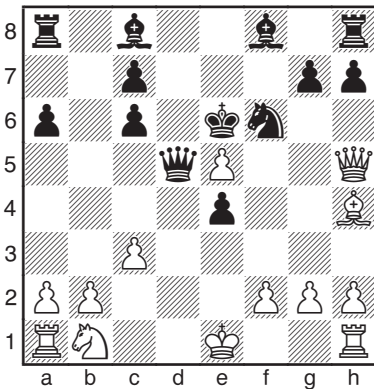
Daraus ersehen wir, daß es bei einem geplanten Damenschach auf h4 bzw. h5 mit nachfolgendem Turmgewinn nicht genügt, zu erkennen, daß wir den Turm schlagen können. Wir müssen uns auch überzeugen, daß die Dame wieder aus der Ecke herauskommen kann. Ist dies nicht der Fall oder sind wir nicht in der Lage, 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 Beispiele hierfür gesehen; noch verwickelter sind jene Fälle, in denen der Turmgewinn von einem Springeropfer Se5xg6 bzw. Se4xg3 abhängt. Dann

wird nicht die Dame gefangen, sondern 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. Sc3 Sf6 3. f4 d5 4. fe5: Se4: 5. d3 Dh4+ 6. g3 Sg3: 7. Sf3 Dh5 8. Sd5: Sh1:** (auf 8. ... Kd8 9. Sf4 Dg4 führt 10. Lh3 zu einem hübschen, unerwarteten Damenfang) **9. Sc7:+ Kd8 10. Sa8: Lg4 11. Lg2** und der schwarze Springer ist verloren.

Gleiches kann sich in der Spanischen Partie ereignen: **1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 f5 4. Lc6: dc6: 5. Se5: Dd4 6. Dh5+ ? g6 7. Sg6: Sf6 8. Dh4 Sg4! 9. Sh8: ? De4:+** und gewinnt. Der König muß ausweichen und 10. ... Se3+ 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. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 d6 5. c3 f5 6. d4 fe4: 7. Se5: de5: 8. Dh5+ Ke7 9. Lg5+ Sf6 10. Lc6: bc6: 11. de5: Dd5 12. Lh4 Ke6** (auch nach 12. ... Kd7 13. Dg5 ist Remis wahrscheinlich, z. B. 13. ... Ke6 14. ef6: Dg5: 15. Lg5: gf6: 16. Le3 mit Ausgleich, Honfi - Ciocaltea 1966/67)



13. Lf6: gf6: 14. De8+ Kf5 15. Dh5+ Ke6 16. De8+ usw.

Merkwürdigerweise kann sich das gleiche ewige Schach mit vertauschten Farben auch in der Wiener Partie ereignen: **1. e4 e5 2. Sc3 Sf6 3. f4 d5 4. d3 Lb4 5. fe5: Se4: 6. de4: Dh4+ 7. Ke2 Lc3: 8. bc3: Lg4+ 9. Sf3 de4: 10. Dd4 Lh5 11. Ke3** (hier ist 11. Kd2 besser und bietet vielleicht kleine Aussichten auf Vorteil) **11. ... Lf3: 12. gf3: De1+ 13. Kf4 Dh4+ usw.**

Die Ursache ist darin zu suchen, daß der Zug Dh5+ bzw. Dh4+ 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 verführende 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. Sc3 Sc6 3. f4 ef4: 4. d4 Dh4+ 5. Ke2**; im Läufer-Gambit **1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Lc4 Dh4+ 4. Kf1**; ferner in einer modernen Abart des Königsgambits: **1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Sc3 Dh4+ 4. Ke2**.

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. Dh5+ g6 3. Dc5:.** Dasselbe gilt für die folgende Partie mit Vorgabe von

Bauer und zwei Zügen (wieder ohne Bf7): **1. e4 2. d4 d6 3. Ld3 Sc6 4. e5? Sd4: 5. Dh5+ g6 6. Lg6:+ hg6: 7. Dh8: Sc2:+ 8. Kd1 de5:+! 9. Kc2: Lf5+ 10. Kb3 Dd1+ 11. Ka3 e6+ 12. b4 Dc1:+ 13. Kb3 Dc2+ 14. Ka3 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. Sf3 g5 4. Lc4 g4 5. Lf7:+ Kf7: 6. Se5+ (oder sogar 6. 0-0 gf3: 7. Df3:, Wildes Muzio-Gambit). Ähnlich in der modernen Abart des gleichen Gambits: 5. 0-0 d5 6. Ld5: c6 7. Lf7:+ Kf7: 8. Se5+ usw. Im Allgaier-Gambit**

wird der Springer statt des Läufers geopfert: **1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Sf3 g5 4. h4 g4 5. Sg5 h6 6. Sf7:,** und dasselbe geschieht im Gambit Hamppe-Allgaier mit Einschlebung des Zugpaares 2. Sc3 Sc6.

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. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6 4. Sg5 d5 5. ed5: Sd5:?! (der beste Zug ist 5. ... Sa5) 6. d4 (auch sofort 6. Sf7:!? ist möglich) 6. ... Lb4+ (auf 6. ... ed4: geschieht 7. 0-0) 7. c3 Le7 8. Sf7: Kf7: 9. Df3+ Ke6 10. De4** 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.