



LEKTION 2

Einführung

KÖNIGSGAMBIT

ÜBUNGEN

Inhalt

Einführung

Aufgaben

Aufgaben mit Lösungen

In dieser Übungslektion sollen Sie Ihr Wissen über das **Königsgambit** unter Beweis stellen und typische Stellungen bewerten und lösen. Bei Stellungen aus der Praxis anderer Spieler erhalten Sie stets auch die vollständige Partie – mit weiteren wertvollen Tipps, welche Sie unbedingt nachspielen sollten. Es wird Ihr Wissen um das Königsgambit erweitern.

Verzagen Sie nicht, wenn Sie mal nicht weiter wissen, doch versuchen Sie unbedingt, die für Sie beste Fortsetzung zu finden. Vergleichen Sie diese erst dann mit der Lösung!

Nehmen Sie sich für jede Aufgabe maximal fünf Minuten Zeit und benutzen Sie kein Schachprogramm! Gehen Sie die Aufgaben der Reihenfolge nach an, da diese mitunter aufeinander aufbauen!

Mitunter erhalten Sie zu den Fragen auch schon mögliche Antworten, zwischen denen Sie sich entscheiden sollen. Dabei muss nicht zwingend nur eine Antwort richtig sein. Entscheiden Sie sich dennoch auf jeden Fall für eine und sehen Sie sich dann die Erklärungen im Lösungsbereich an!

Aufgabe 1:

In welcher Variante des Königsgambits befinden wir uns und wie sollte Schwarz nun fortsetzen?



Aufgabe 2:



Wie würden Sie hier für Schwarz fortsetzen?

- a). 10...h5
- b). 10...h6
- c). 10...f5





Aufgabe 3:



Schwarz steht ausgezeichnet, doch er muss nun entscheiden, wie er sich gegen den weißen Angriff wehrt. Welcher der folgenden Züge ist **falsch**? Begründen Sie Ihre Entscheidung und treffen Sie zwischen den verbleibenden Zügen Ihre Wahl!

- a). 12...d6
- b). 12...♔f7
- c). 12...♞c6

Aufgabe 4:



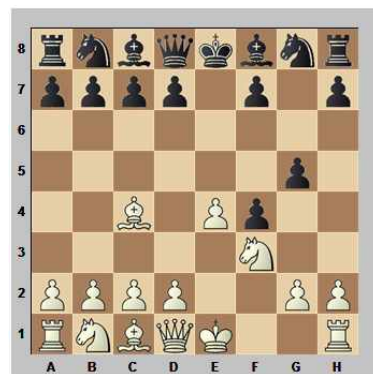
Wie nennt man diese Variante, die nach **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♞c4** entsteht?

Aufgabe 5:



In mehr als bedenklicher Lage erlaubte Weiß seinem Gegner eine schöne taktische Kombination. Sehen Sie, wie Schwarz sofort großen Vorteil erlangte?

Aufgabe 6:



Wie heißt diese riskante Variante, die nach **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♞f3 g5 4.♞c4** entsteht?

Aufgabe 7:



Was würden Sie als Weißer ziehen?

- a). 9.♞e3
- b). 9.♔h1

Aufgabe 8:



Finden Sie den besten Zug für Weiß!





Aufgabe 1:



In welcher Variante des Königsgambits befinden wir uns und wie sollte Schwarz nun fortsetzen?

Kieseritzky-Gambit - Der Punkt f7 muss unbedingt geschützt werden und das erreicht Schwarz nur mit **6...d5!**.



Aufgabe 2:

Hebden - Stean

Marbella 1982

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.d3 g5 4.h4 g4 5.dxe5 dxf6 6.dxc4?!

Das gilt nicht als optimale Fortsetzung für Weiß. Es entsteht ein spannender Schlagabtausch, in welchem aber eher der Weiße Gefahr läuft, in Nachteil zu geraten.

Besser ist 6.♗c4 oder 6.d4.

6...♗xe4 7.d3 ♗g3 8.♗xf4 ♗xh1 9.♗g5?? Dieser logisch aussehende Angriff auf die schwarze Dame ist sehr schlecht.

Nur 9.♗e2+ ♗e7 10.♗f6+ ♗d8 ist spielbar für Weiß.

9...♗e7 10.♗e2



Wie würden Sie hier für Schwarz fortsetzen?

- a). 10...h5
- b). 10...h6
- c). 10...f5

10...h5!

Auch 10...f5! ist gut. Nach 11.♗e5 folgt einfach 11...♗f8 und Schwarz wird auf jeden Fall eine Figur mehr behalten. z. B. 12.♗f6+ ♗xf6 13.♗xf6 ♗c6 14.♗e2

14.♗e3 ♗b4 15.♗a3 ♗d5 16.♗xe7 ♗xe3 17.♗xd8 ♗xd8 --+

14...♗g3 15.♗xe7 ♗xe7 16.♗xe7+ ♗xe7--+

10...h6? Dieser Zug erlaubt Weiß die Flucht in ein Dauerschach, weil dieser die Kontrolle über das Feld h5 behält. 11.♗e5 f6 12.♗xf6+ ♗f7

12...♗f8? 13.♗d5! ♗h7 14.♗f5+ ♗g8 15.♗g6+ ♗g7 16.♗xe7 ♗xg6 17.♗xd8±

13.♗d5+ ♗g6

13...♗g7?? 14.♗h5+ Darum ist 10...h6 schlecht! 14...♗g6 15.♗e4+!! ♗f7

15...♗xh5?? 16.♗e2#

16.♗f5+ ♗f6 17.♗xf6 d5 18.♗f4 ♗e8+ 19.♗d2 ♗d7 20.♗xh6+-

14.♗e4+

Nach 14.h5+?? ♗g7--+ hängen zu viele weiße Figuren und Schwarz steht auf Gewinn.) 14...♗f7 15.♗d5+ =

11.♗e5 11.♗f6+ ♗f8--+ und Weiß kommt nicht weiter. **11...f6!--+**





Schwarz verhindert ♖xh8 und verschafft sich Luft für seinen König. In der folgenden Aufgabe werden wir diese Stellung noch genauer betrachten.

Aufgabe 3:



Schwarz steht ausgezeichnet, doch er muss nun entscheiden, wie er sich gegen den weißen Angriff wehrt. Welcher der folgenden Züge ist **falsch**? Begründen Sie Ihre Entscheidung und treffen Sie zwischen den verbleibenden Zügen Ihre Wahl!

- a). 12...d6
- b). 12...♔f7
- c). 12...♘c6

12...d6! Der direkte Gegenangriff auf die weiße Dame ist in dieser Stellung die beste Wahl.

Dagegen ist 12...♔f7?? wegen einfach 13.♙xh8 schlecht. Denn 13...♙xh4+ mündet nach 14.♔d2

14.♔d1 ist ebenfalls möglich.

14...♖g5+

Nach 14...hxg4 15.♖g7+ = hat Weiß Dauerschach.) 15.♘e3!∞ in eine unklare Stellung, die bestenfalls leicht besser für Schwarz ist.

Wer jedoch fand, dass die Entwicklung des Springers mit 12...♘c6! und gleichzeitigem Angriff auf die Dame der beste Zug sei, darf die Aufgabe ebenfalls als gelöst betrachten. Allerdings sollte man dann auch aufgeführt haben, dass sich Schwarz sogar eine kleine Königswanderung erlauben kann: 13.♖e4 d5! 14.♖g6+ ♔d7-- 15.♖f5+ ♔d6 16.♖f4+ ♔e6 17.♖e3+

17.♙xh8 ♙xh4+ 18.♔d1 ♖xh8 -+

17...♔f7--+



Analysediagramm

Weiß hat kein Schach mehr und auf h8 darf er sich auch nicht bedienen: 18.♙xh8 ♙xg4 19.♙c3 ♙xh4+ 20.♔d2 ♙g5--

13.♖e4 ♙xg4 14.♙xh8 ♘g3--

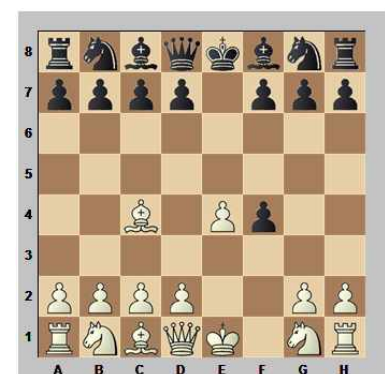


Schwarz steht glatt auf Gewinn. Falls sich Weiß mit 15.♖xb7 bedient und dem Turm nachstellt, folgt 15...♙xh4! 16.♖xa8? ♘e4+ 17.g3 ♙xg3#

Aufgabe 4:

Nietzsche - Factor
Chicago 1921

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♙c4



Wie nennt man diese Variante?





Das **Königsläufergambit** - es soll Schwarz dazu verlocken, **3...♖h4+!** zu spielen, um die Position der schwarzen Dame für eine schnelle Entwicklung nutzen zu können. Wie wir sehen werden, kann das für den Anziehenden allerdings auch sehr gefährlich sein, wenn er zu optimistisch zu Werke geht.



Aufgabe 5:

Nietzsche - Factor
Chicago 1921

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗c4 ♖h4+! 4.♔f1 g5?!

Solider, wenn man beim Königsgambit überhaupt davon sprechen darf, ist **4...d6**. Nach beispielsweise **5.♗c3 ♗e6!?** **6.♖e2! ♗c6∞** ist die Lage ziemlich unklar. In der modernen Theorie gilt allerdings das forscher 4...d5! als die beste Fortsetzung. Um seine Entwicklung besser vorantreiben zu können, gibt Schwarz den Gambitbauer zurück. **5.♗xd5 ♗d6 6.♗c3 ♗e7 7.d4 f6 8.♗f3 ♖h5 9.♗c4 ♗g4∞** mit verteilten Chancen. Optisch hat Weiß Raumvorteil, doch solange er die Sicherheit

seines Königs nicht gewährleisten kann, muss er auf der Hut sein.

5.♗f3

Eine gute Alternative besteht darin, den direkten Angriff auf die gegnerische Dame mit **5.♗c3!?** zurückzustellen. Nach beispielsweise **5...♗e7 6.d4 ♗g7** ist **7.g3!** sehr stark. Bedient sich Schwarz mit **7...fxg3**, folgt das coole **8.♔g2!** und es droht **hxg3** mit Damenverlust!



Analysediagramm

Doch auch nach **8...♖h6 9.hxg3↑** besitzt Weiß für den geopfertem Bauer aufgrund seines großen Entwicklungsvorsprungs starke Initiative.

5...♖h5 6.h4!? Das ist noch nicht unbedingt schlecht, aber durchaus riskant. Allgemein gilt **6.d4** als angebracht. **6...d5!?** Schwarz setzt alles auf eine Karte. Der Sinn ist uns bereits klar, er will den Entwicklungsrückstand aufholen und sich zu gleich Zugang zu der labilen weißen Königsstellung verschaffen. In der Folge spielen beide Seiten sehr riskant. **7.♗xd5 ♗f6 8.♗c3 ♗c6**

9.♗xc6+? So öffnen sich nur weitere Diagonalen für den Läufer auf c8. Jetzt wird es echt ungemütlich für den weißen König. Wahrscheinlich steht Schwarz nun schon klar besser. **9...bxc6 10.d4?!**

Vielleicht war es bereits an der Zeit, mit **10.d3!?** kleinere Brötchen zu backen.

10...♗a6+ 11.♔g1 g4 12.♗e5?



In mehr als bedenklicher Lage erlaubte Weiß seinem Gegner eine schöne taktische Kombination. Sehen Sie, wie Schwarz sofort großen Vorteil erlangte?

12...♖xe5!! Prima, wenn Sie das gefunden haben. Will Weiß nicht mit dem Springer weniger leben, wird er nach **13.dxe5** forciert matt. **13...♗c5+** Weiß gab auf. **14.♔h2 g3+ 15.♔h3 ♗c8+ -+**

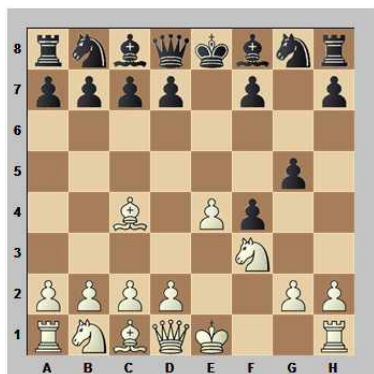




Weiß kann das Matt nicht mehr verhindern. **0-1**

Aufgabe 6:

Wie heißt diese riskante Variante, die nach **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.d3 g5 4.g4** entsteht?



Das **Muzio-Gambit** ist nur etwas für echte Haudegen, die sich nicht fürchten, schon in der Eröffnung mehr als nur einen Gambitbauern zu riskieren. Mehr dazu in der nächsten Aufgabe.

Aufgabe 7:

Young – Marshall

Pardendown 1913

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.d3 g5 4.g4 5.0-0! Eigentlich ist dies das wahre Muzio-Gambit, aber heutzutage werden auch **5.d3 e5** und **5.d3 c3** unter diesem Begriff geführt. **5...gxf3 6.gxf7+?!** Im Computerzeitalter ist dieses erneute Opfer sicherlich nicht mehr ernsthaft anwendbar, aber natürlich kann es nicht schaden, es als Schwarzspieler zu kennen. Weiß möchte mit aller Gewalt den schwarzen König aus der Deckung treiben und sich dann mit seinem verbliebenen Material auf diesen stürzen. Allerdings werden wir sehen, dass Schwarz bei allzu sorglosem Spiel durchaus straukeln und fallen kann.

6...gxf3 7.gxf6 7.e5 gxe5

6...gxf7 7.gxf3 gxf6?! Das ist nicht erzwungen.

Vorstellbar und wahrscheinlich besser ist auch das logische **7...gxc5+**. Nach **8.g4 h1 d6** erreicht Weiß mit **9.g4 h5+ g7 10.gxf4** und der Idee **g7#** nichts, da Schwarz bequem mit **10...gxe6+** parieren kann. Wenn er weiter aufmerksam spielt, wird sich sein Materialvorteil durchsetzen.

8.d4! Vermutlich sollte **gxf6** genau das verhindern, doch Weiß folgt der goldenen Gambitregel, dass man nicht am Material kleben darf. **8...gxd4+?!** Das erlaubt dem

Anziehenden, sich unter Tempogewinn zu entwickeln.



Was würden Sie als Weißer ziehen?

- a) **9.gxe3**
- b) **9.g4h1**

9.gxe3! Weiß nutzt die Fesselung des f-Bauern und entwickelt den schwarzfeldrigen Läufer.

9.g4h1?! würde dagegen an der Gelegenheit vorbeigehen und ein wichtiges Tempo für den dringend notwendigen Angriff verlieren.

9...gxf6 10.g4c3!



10.gxf4!? ist auch denkbar, aber Weiß möchte dem Schwarzen die Möglichkeit





geben, einen schweren Fehler zu begehen.

10...♖e7

Die Falle bestand in 10...f3?? 11.♖h5+ +- und Schwarz verliert die Dame!

11.♗xf4 d6?! Besser ist die Flucht des Königs aus der brenzligen f-Linie. 11...♖g8!?

12.♖h5+ Weiter geht es in Aufgabe 8.

Auch das Damenopfer 13...♖g8 14.♗xf6+- wird in Kürze im Matt enden.

14.♖f7# 1-0

Aufgabe 8:

Finden Sie den besten Zug für Weiß!



Mit zuletzt 12...♖f7-g7?? hat sich Schwarz selbst sein Grab geschaufelt.

Richtig war 12...♖g6□ 13.♗xd6+ ♖e8♠ Jetzt gewinnt Weiß.

13.♗h6+! So wird Schwarz forciert matt, da der Läufer tabu ist. 13...♖xh6

