



LEKTION 1

Was ist ein Gambit?

Pro & contra Gambit

Inhalt

Was ist ein Gambit?

Pro & contra Gambit

Königsgambit

Ausblick

Unter einem Gambit versteht man beim Schachspiel eine Eröffnung, in welcher mindestens eine Seite Material opfert, weil sie sich davon auf kurz oder lang bestimmte Vorteile verspricht.

Erstmals taucht der Begriff „Gambit“ in dem Werk „*Libro de la invención liberal y arte del juego del Axedrez*“ (zu deutsch etwa „Die Erfindungsgabe und Spielkunst im Schach“) des Spaniers Ruy López de Segura (*1530; †1580) anno 1561 auf. Auf ihn geht die noch bis heute populäre Spanische Eröffnung zurück, aber auch um das Königsgambit, mit welchem wir den Kurs starten werden, machte er sich verdient. Das Wort „Gambit“ hat aber laut Ruy López italienische Wurzeln. Das aus dem Ringsport stammende „dare il gambetto“ bedeutet übersetzt „ein Bein Stellen“, doch letztlich setzte sich weltweit die spanische Version – also Gambit – durch.



Briefmarke mit Ruy López de Segura und seiner spanischen Eröffnung

Bei einem Gambit muss es sich nicht zwingend um einen einzelnen Bauer handeln, den man opfert. Wie wir im Verlauf dieses Kurses sehen werden, gibt es auch Gambits, in denen Figuren investiert werden. Die Frage nach dem Sinn eines Gambits drängt sich unwillkürlich auf.

Besonders in früheren Jahren, doch auch noch bis zum endgültigen Einzug der Computer in den Schachsport kamen Gambits sogar in Partien von Weltklassespielern vor. Heutzutage ist das Spiel der Meister deutlich positioneller geworden, doch im Amateur-Bereich erfreuen sich viele Gambits noch immer großer Beliebtheit. Dabei kann man grob zwischen zwei Typen von Gambit-Spielern unterscheiden.

Der erste Typ kann wenig Theorie oder hat schlicht nicht die Zeit oder Lust, sich mit Hauptvarianten voll zustopfen und hat sein oft überschaubares Repertoire mit aus oft zweischneidigen Nebenvarianten zusammengestellt. Darin enthalten sind dann auch diverse Gambits, die einem nahezu forcierten Verlauf folgen und vom Gegner Genauigkeit fordern. Zumeist ergeht es ihm schlecht, wenn er auf kundige Gegnerschaft trifft und sein geopfertes Material nicht kompensieren kann.





Der zweite Typ nutzt seine Gambits zu psychologischen Zwecken – er will den Gegner überraschen und hat zweischneidige Gambits üblicherweise nicht in seinem Repertoire. Er bereitet beispielsweise ein der gegnerischen Eröffnung angepasstes Gambit vor und hofft, dass sich der Gegenüber nicht gut genug auskennt. Ein Mittel, welches gute Spieler gerne mal anwenden, wenn Sie wissen, dass sie auf einen schwächeren Gegner treffen werden.

Allgemein gilt für ein erfolgreiches Gambitspiel, dass man nicht kleinlich mit dem Material sein darf, wenn man mal damit begonnen hat, etwas zu opfern. Ein Gambit zu spielen, um dann abzuwarten, was dem Gegner so einfällt, hat zumeist nur zur Folge, dass eine Stellung entsteht, in der man schlicht das geopfert Material weniger hat und auf Verlust steht.

Ein Gambit kann vom Gegner angenommen oder abgelehnt werden. Erhält der Gambitspieler ausreichende Kompensation (in Form von Entwicklungsvorsprung, Angriffschancen oder positionellen Vorteilen), so bezeichnet man das Gambit als korrekt. Die Korrektheit einer Vielzahl von Gambit-Eröffnungen ist jedoch umstritten.

Königsgambit

Wie der Name schon sagt, beschäftigen wir uns heute mit dem König der Gambits. Bereits 1561 tauchte es zum ersten Mal auf. Das **Königsgambit** war vor allem im 18. und 19. Jh. eine sehr beliebte und gefürchtete Eröffnung.

Viele Glanzpartien mit dem Königsgambit, in denen ein Opferangriff mit Erfolg gekrönt wurde, stammen aus dieser Zeit. Die bekannteste ist Adolf Anderssens „Unsterbliche Partie“. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wurden allgemein im Schach die Verteidigungsmethoden und das Positionsspiel immer mehr verbessert. Das führte dazu, dass im Königsgambit Varianten ausgearbeitet wurden, in denen Schwarz - teilweise unter Rückgabe des Gambitbauers - eine solide, weniger taktisch geprägte Stellung anstrebt.

Angenommenes Königsgambit

1.e4 e5 2.f4



Die Idee des Königsgambits besteht darin, durch das Bauernopfer auf f4 das Zentrum mit den beiden Mittelbauern e4 und d4 schnell zu besetzen, um somit dort ein Übergewicht aufzubauen. Dieses Übergewicht kann zur freieren Figurenentwicklung und zu einem späteren Königsangriff genutzt werden. Eine weitere Idee besteht darin, den schwachen Bauer auf f4 zurückzuerobern oder (z. B. mittels g2-g3) abzulenken wodurch die f-Linie geöffnet und ein Angriff über diese geführt werden kann. Der Zug 2.f2-f4 hat - neben der Tatsache, dass ein Bauer verloren geht - weitere Nachteile: Vor allem wird die Königssicherheit, insbesondere die Diagonalen h4-e1 sowie a7-g1 geschwächt. Weiterhin kann der schwarze Bauer auf f4, ausreichend geschützt, die weiße Entwicklung beeinträchtigen. Schwarz stehen jetzt zwei Möglichkeiten zur Verfügung - er kann das Gambit annehmen oder ablehnen. Wie bei allen Eröffnungen stellt auch das Königsgambit keine Ausnahme zur Regel dar - es ist kompliziert und reich an Varianten und Ideen. Daher soll Ihnen auch diese Lektion lediglich ein Fingerzeig sein, der Ihnen helfen wird, zu entscheiden, ob Sie das Königsgambit in Ihr Repertoire aufnehmen möchten oder eben nicht. Schauen wir uns zunächst an, was Weiß vorhat, wenn das Gambit angenommen wird. **2...exf4 3.♖f3** Neben dieser Hauptfortsetzung - dem so genannten **Königsspringergambit** - wird auch





des Öfteren zu 3.♗c4!? gegriffen, was man dann als Königsläufergambit bezeichnet. So spielte auch der berühmte deutsche Meister Adolf Anderssen in der bereits erwähnten „Unsterblichen Partie“ gegen Lionel Kieseritzky, die Sie zum Ende dieser Lektion als Bonbon erhalten. 3...g5



Das ist die bekannteste Fortsetzung. Nach einer Niederlage gegen einen der größten Experten des Königsgambits, Boris Spasski, verfasste Bobby Fischer 1961 einen Artikel, der besagte, dass 3...d6!? die Widerlegung des Königsgambits sei, da es bestimmte Varianten für Weiß ausschließt, die nach dem Textzug möglich sind. Auch 3...d5!? 4.exd5 ♘f6 wird gelegentlich versucht. 3...♗e7 mündet nach 4.♗c4 ♗h4+!? in eine hoch brisante Variante, welche als das **Cunningham-Gambit** bekannt ist und von beiden Seiten nur gespielt werden sollte, wenn man alle bisherigen Analysen kennt. 4.h4 Mit 4.♗c4!? kann Weiß auch in das sehr riskante **Muzio-Gambit** übergehen. Nach 4...g4 muss er sich entscheiden, ob er den Springer wegzieht und das

Damenschach auf h4 zulässt oder, ob er den Springer sogar opfert. (Dagegen ist das zahlere 4...d6?! weniger empfehlenswert. Zudem taucht eine nette Mattidee auf ... 5.♘c3!? ♗g4?! 6.♘e5!



Analysediagramm

6...♗xd1?? (♔6...dxe5 7.♖xg4♞) 7.♗xf7+ ♔e7 8.♘d5#



Analysediagramm

Einige werden diese Kombination in ähnlicher Form schon vom Seekadettenmatt kennen.) 5.0-0!?



Analysediagramm

Weiß opfert den Springer und hofft, dadurch ausreichend Kompensation aufgrund des geschwächten schwarzen Königsflügels zu erhalten. (5.♘e5 ♖h4+ 6.♔f1♞ führt zu einer unklaren Stellung, in der beide Seiten über interessante Angriffsideen verfügen.) 5...gxf3 6.♗xf3 ♗f6♞



Analysediagramm

Eine unglaublich taktische und komplizierte Position, an die man sich besonders als Weißer nur dann herantrauen sollte, wenn man sich näher damit beschäftigt hat. Generell sollten Sie ein Gambit nicht spielen, weil es gerade modern ist. Beschaffen Sie sich ausreichend Material zu der gefragten Variante, studieren Sie diese und erst dann sollten Sie





nach praktischen Erfahrungen in ernsthaften Turnierpartien streben. **4...g4 5.♘e5** Besonders diese Variante - das **Kieseritzky-Gambit** - wollte Fischer mit 3...d6 verhindert wissen.



5...♘f6 Die logischste Antwort. Schlechter ist 5...d6?! 6.♘xg4 ♘f6 7.♘xf6+ ♚xf6 8.♘c3 c6 9.d4± **6.♙c4** Damit zwingt Weiß den Schwarzen zwar zu einem Opfer, aber dafür bleiben die gefährlichen schwarzen Bauern auf f4 und g4 am Leben. Die andere Hauptfortsetzung lautet 6.d4 d6 7.♘d3 ♘xe4 8.♙xf4 ♙g7 9.c3 0-0= **6...d5!** Dieser Zug spielt in nahezu jeder Variante des angenommenen Königsgambits eine gewichtige Rolle. **7.exd5 ♙d6 8.d4=**



Eine Stellung mit beiderseitigen Chancen ist entstanden. Spielt Schwarz korrekt, sollte er jedoch keine Probleme haben, so dass man festhalten kann, dass das Königsgambit ohne Furcht angenommen werden kann.

Abgelehntes Königsgambit

1.e4 e5 2.f4 Das Ablehnen des Gambits ist für Schwarz ebenso gut spielbar und bringt oft nicht minder scharfe Stellungen aufs Brett. Die gängigsten Wege sind da **2...d5**, **2...♙c5** und **2...♚h4+!**. **2...d5**



Das **Falkbeer-Gegengambit**, welches dem Weißen schon so manches Mal arges Kopfzerbrechen bereitet hat. **2...♙c5 3.♘f3 d6 4.♘c3 ♘f6=** Beide Seiten entwickeln sich sehr harmonisch. Die Chancen halten sich etwa die Waage. **2...♚h4+!** Diese sehr selten angewandte Fortsetzung vermag den Weißen nicht wirklich zu beunruhigen, doch vertraut sollte man mit den Grundzügen dennoch sein. **3.g3 ♚e7 4.fxe5 (4.♘c3!? exf4 5.gxf4? (5.d4!?) 5...♚h4+ 6.♙e2 d5↑) 4...d6!**

5.♘f3 (Oder 5.exd6 ♚xe4+ 6.♚e2 ♚xe2+ 7.♙xe2 ♘xd6=) 5...dxe5= 3.exd5 e4



Schwarz hemmt die weiße Entwicklung und zwingt seinen Gegner so, gegen diesen vorwitzigen Bauer vorzugehen. Das nutzt der Nachziehende, für seine Entwicklung. Gut spielbar ist auch **3...exf4!**? z. B. **4.♘f3 ♘f6 5.♙c4 ♘xd5 6.0-0 ♙e7 7.d4 ♙e6=**. Und auch das einst von Aaron Nimzowitsch empfohlene **3...c6!**? ist möglich. z. B. **4.♘c3 (4.dxc6 ♘xc6 5.♙b5 exf4 6.♘f3 ♙d6 7.d4=) 4...exf4 5.♘f3 ♙d6 6.d4=**



Analysediagramm

4.d3 ♘f6! 5.dxe4 ♘xe4 6.♘f3 ♙c5=





Einst wollte Weiß mit einem Bauernopfer spielen und dann aktives Figurenspiel zeigen, doch mit dem Gegengambit hat Schwarz die Vorzeichen umgekehrt. Damit haben viele Gegner, die sich darauf eingestellt hatten, eine furiose Angriffspartie zu spielen, des Öfteren Probleme. Abschließend lässt sich sagen, dass das Königsgambit durchaus interessant und unbedingt zum Studium empfohlen ist, doch kennt sich der Schwarze aus, sollte er leicht ausgleichen können.

Die Unsterbliche Partie

Wer das Königsgambit lernen will, kommt nicht umhin, die folgende historische Partie zu kennen.

Anderssen - Kieseritzky
London, 1851 C33

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘c4 ♖h4+
4.♔f1 b5 5.♙xb5 ♜f6 6.♜f3
♚h6 7.d3 ♞h5 8.♞h4 ♚g5
9.♜f5 c6 10.♞g1!



10...cxb5 11.g4 ♜f6 12.h4
♚g6 13.h5 ♚g5 14.♚f3 ♞g8
15.♙xf4 ♚f6 16.♜c3 ♙c5
17.♜d5 ♚xb2 18.♙d6 ♚xa1+
19.♔e2 ♙xg1 20.e5! ♞a6
21.♜xg7+ ♔d8 22.♚f6+!!



22...♜xf6 23.♙e7#

Ausblick

In der nächsten Lektion sollen Sie Aufgaben zum Königsgambit lösen, um das Gelernte zu wiederholen und zu vertiefen.

