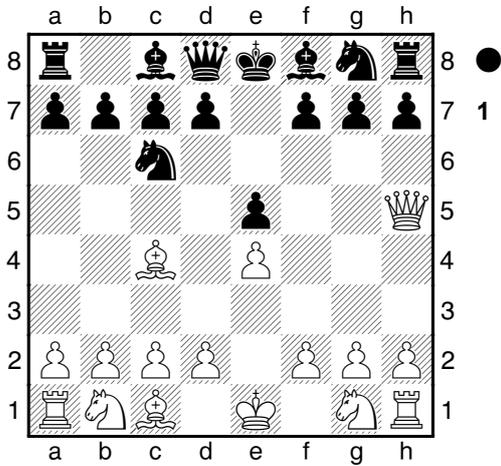


Das Schäfermatt

Hier besprechen wir das Schäfermatt, eine Eröffnungsfalle, die vor allem Schachanfänger als ersten "Trick" lernen und häufig versuchen. Wenn Schwarz richtig reagiert und alle Drohungen erkennt, hat er nach der Eröffnung häufig eine bessere, auf jeden Fall aber immer eine gute Stellung.

1.e4 e5 2.Lc4 Das Feld und der Bauer auf f7 ist der schwächste Punkt der Anfangsstellung. Warum? Weil er nur von dem eigenen König geschützt ist.

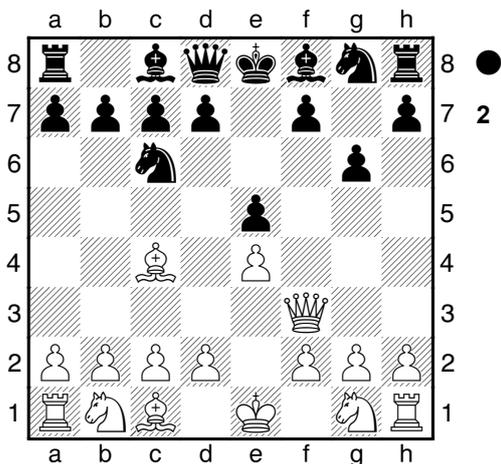
[2.Dh5 Sc6! (2...Sf6? 3.Dxe5+ und Schwarz verliert einen Bauern.; 2...Df6?!; 2...g6 3.Dxe5+; 2...d6; 2...Ld6?; 2...De7) 3.Lc4



Achtung! Weiß droht Matt! g6 (3...Sf6?? 4.Dxf7#; 3...De7; 3...Df6; 3...Sh6 4.d4) 4.Df3 **Weiß droht wieder Matt!** Sf6 (4...Lc5?? 5.Dxf7#; 4...f6?; 4...Df6; 4...De7) 5.Se2 Lg7 6.0-0 0-0 7.d3 d6 8.Sbc3 Lg4] [2.Sf3 Sc6]

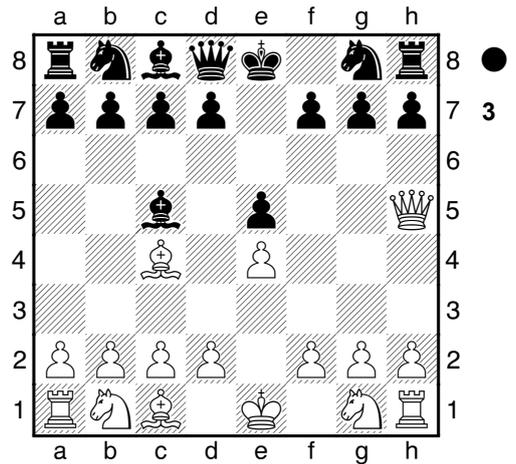
2...Sf6! Mit diesem (besten) Zug wehrt Schwarz alle Schäfermatt-Drohungen ab.

[2...Sc6 3.Dh5 **A) 3...g6 4.Df3**



Sf6 (4...Lc5?? 5.Dxf7#) 5.Se2 Lg7

6.d3 d6;
B) 3...Sf6?? 4.Dxf7#]
[2...Lc5 3.Dh5

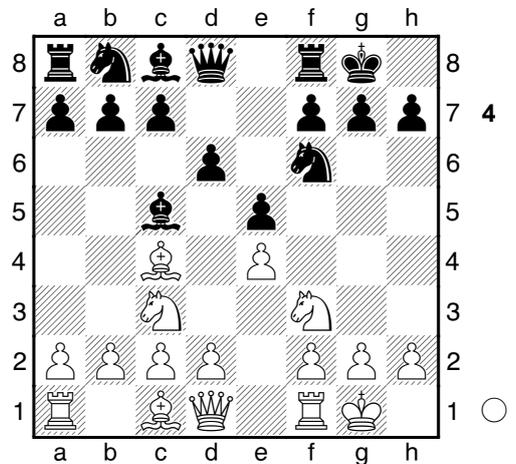


De7! Der beste Zug! Schwarz wehrt das Schäfermatt ab und deckt den Bauern e5. (3...g6?? 4.Dxe5+ Ein Tripleangriff auf König, Turm und Läufer. ; 3...Sf6?? 4.Dxf7#) 4.Sf3 Sc6 5.0-0 Sf6# Schwarz steht gut.]

3.Sc3

[3.Df3? Sc6 4.Se2 Lc5 5.0-0 0-0 6.d3 d5! 7.exd5 Lg4 8.Dg3 (8.De3 Lxe3-+) 8...Lxe2 9.dxc6 Lxf1-+] [3.Dh5?? Sxh5]

3...Lc5 4.Sf3 d6 5.0-0 0-0



Schwarz hat die drei goldenen Eröffnungsregeln beachtet und steht gut.