

KÖNIGSGAMBIT

REFERENZ: GABOR KALLAI – BUCH DER ERÖFFNUNGEN

EINFÜHRUNG

Im Königsgambit bietet Weiß mit **2.f2-f4** Schwarz bereits einen Bauern an. Nach **2...exf4** kann Weiß jedoch versuchen, den Bauern zurückzuerobern. Schwarz muss den Bauern auf f4 jedoch nicht schlagen. Er kann sich genauso mit **2...Lc5** entwickeln.

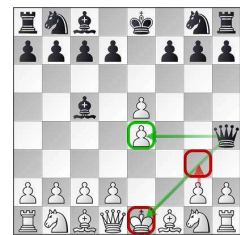
- 1. e4 e5**
2. f4 Lc5



ERÖFFNUNGSFALLE

Nun gibt es bereits eine Eröffnungsfalle: Auf **3.fxe5??** folgt **3...Dh4+**.

- 3. fxe5?? Dh4+**
4. g3 Dxe4+



ABGELEHNTES KÖNIGSGAMBIT

Weiß entwickelt sich daher meist mit **3.Sf3**, und spielt z.B. **d2-d3** und **c2-c3**.

- 3. Sf3 d6**
4. Lc4 Sc6
5. d3 Sf6
6. c3 Lg4



Hier setzt Weiß meist mit **h2-h3** fort, worauf Schwarz mit **Lxf3** den Läufer abtauscht.

FORTSETZUNG

Weiß kann hier z.B. das Zentrum mit **f4-f5** schließen. Hier kann Schwarz die große Rochade anstreben.

- 7. h3 Lxf3**
8. Dxf3 De7
9. f5 h6



Schwarz kann hier z.B. mit **0-0-0** und **g7-g5** am Königsflügel spielen, sowie den Läufer auf a7 postieren.

LEHRPARTIE

Perlis, Julius - Schlechter, Carl [C30], 1904

1.e4 e5 2.f4 Lc5 3.Sf3 d6 4.Lc4 Sc6 5.d3 Sf6 6.c3 Lg4 7.h3 Lxf3 8.Dxf3 De7 9.f5 h6 10.Sd2 a6 11.b4 La7 12.a4 a5 13.b5 Sb8 14.Sb3 Lb6 15.La3 Sbd7 16.g4 g5 17.0-0-0 0-0-0 18.Kc2 Kb8 19.Dg3 h5 20.Df3 Tdg8 21.Lc1 Th7 22.Dg2 Df8 23.Ld2 Dg7 24.d4 Df8 25.Le2 De7 26.Lf3 Thh8 27.De2 hxg4 28.hxg4 Se8 29.Th2 Txx2 30.Dxh2 Df6 31.Le3 Th8 32.Dd2 Th3 33.Dg2 Th6 34.Dd2 Th3 ½-½