



LEKTION 13

GRUNDREGELN DER ERÖFFNUNG

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

In der Eröffnung gibt es eine Menge Regeln, die man beachten sollte. Anhand einer Partie wollen wir uns die drei wichtigsten Grundregeln erarbeiten:

- 1. Beherrsche das Zentrum!**
- 2. Entwickle Deine Figuren!**
- 3. Bringe Deinen König in Sicherheit!**

1. Regel: Beherrsche das Zentrum (Zentrum)!

Die Felder e4, d4, e5 und d5 sind die wichtigsten Felder des Schachbretts. Wer sie beherrscht, gewinnt meist auch die Partie. Dabei kann man das Zentrum mit Figuren besetzen oder es durch Figuren kontrollieren.

2. Regel: Entwickle Deine Figuren (Entwicklung)!

Beim Fußball hat nur die Mannschaft eine Chance, die ein gutes Team hat. Was bringt einem der beste Stürmer, wenn das Mittelfeld ihm keine Bälle zuspielt? Was der beste Torwart, wenn die Abwehr nichts taugt? Kurzum: Nur wenn alle Spieler 100% geben, ist auch das Team top.

Und so sieht es auch beim Schach aus. Eine Figur alleine kann nicht gewinnen. Nur wenn alle Figuren mitspielen, hat man eine Chance. Dabei entwickelt man zunächst die Leichtfiguren (Springer und Läufer) und dann die Schwerfiguren (Türme und Dame).

3. Regel: Bringe Deinen König in Sicherheit (Königssicherheit)!

Man sollte stets darauf achten, den König rechtzeitig aus der Schusslinie zu bringen. Hat er erst einmal rochiert, ist er oft für lange Zeit hinter seinen Bauern sicher.

In der heutigen Partie werden wir sehen, dass Weiß diese Eröffnungsregeln nicht beachtet. Dadurch kann Schwarz schnell in Vorteil kommen und die Partie gewinnen.

Spielen Sie die Partie komplett am Demobrett nach und lassen Sie Ihre Schüler parallel das Übungsblatt bearbeiten.



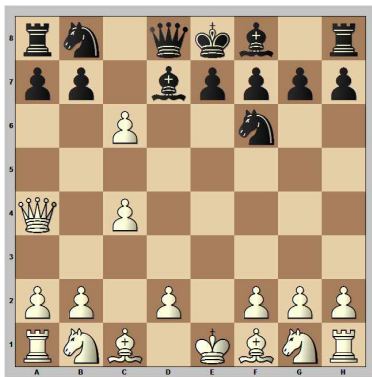


Aufgaben

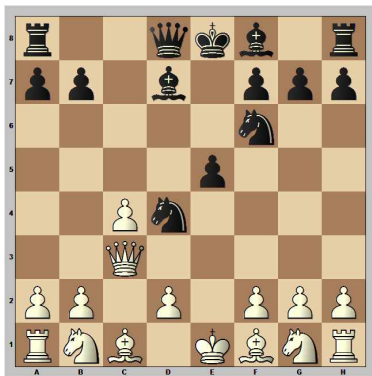
Aufgabe 1:

Schwarz zieht. Wie soll er den Bauern c6 zurückschlagen?

- bxc6
- ♟xc6
- ♞xc6



Aufgabe 2:



Zentrum

Wie viele Figuren besitzt Weiß im Zentrum?

Welche Felder kontrolliert er?

Wie viele Figuren besitzt Schwarz im Zentrum?

Welche Felder kontrolliert er?

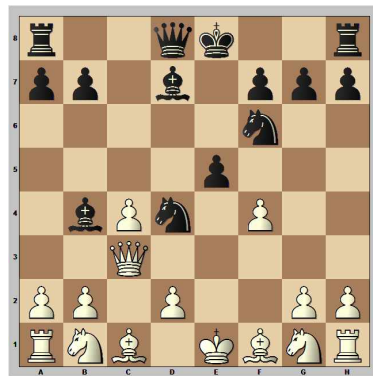
Entwicklung

Wie viele Figuren hat Weiß entwickelt?

Wie viele Figuren hat Schwarz entwickelt?

Aufgabe 3:

Soll Weiß den Läufer auf b4 schlagen?



Aufgabe 4:



Zentrum

Wie viele Figuren besitzt Weiß im Zentrum?

Welche Felder kontrolliert er?

Wie viele Figuren besitzt Schwarz im Zentrum?

Welche Felder kontrolliert er?

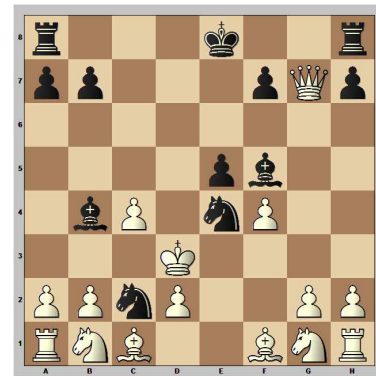
Entwicklung

Wie viele Figuren hat Weiß entwickelt?

Wie viele Figuren hat Schwarz entwickelt?

Aufgabe 5:

Wie kann Schwarz in einem Zug mattsetzen? Finde beide Möglichkeiten!





Lösungen

Als Lösung stelle ich Ihnen die komplette Analyse der Partie zur Verfügung. Die Aufgaben sind eingebaut und speziell gekennzeichnet.

1.e4 Weiß besetzt das Zentrumsfeld e4 mit einem Bauern und kontrolliert das Feld d5. Außerdem können nun auch Läufer und Dame ins Geschehen eingreifen, da sie nicht mehr vom e-Bauern blockiert werden. **1...d5** Schwarz besetzt ebenfalls ein Zentrumsfeld mit einem Bauern und greift den weißen Zentralbauern an. **2.exd5** ♖f6 Kontrolliert die Felder e4 und d5! Auch 2...♗xd5 ist möglich, aber nach 3.♘c3 entwickelt Weiß eine Figur und die schwarze Dame müsste erneut ziehen. 3... ♗a5 **3.c4** verteidigt den Mehrbauern **3...c6** Das Feld d5 ist heiß umkämpft. **4.♗a4** Auch dieser Zug kämpft um d5, auch wenn dies auf den ersten Blick nicht so ersichtlich ist. Die Dame fesselt den Bauern c6 an den schwarzen König und hemmt damit seine Wirkung auf d5. **4...♙d7** entfesselt den c-Bauern und unterstützt dadurch den Kampf um d5. **5.dxc6**



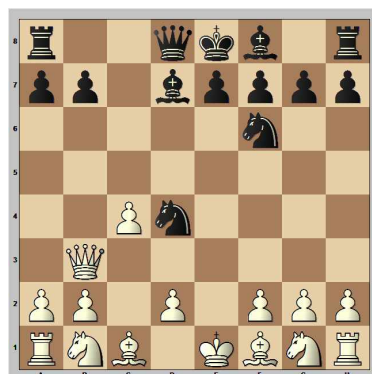
Frage (Aufgabe 1):

Wie soll Schwarz diesen Bauern zurückschlagen? Mit dem Bauern, mit dem Springer oder dem Läufer?

Antwort:

Am Besten schlägt Schwarz mit dem Springer auf c6 zu. Damit bringt er bereits die dritte Leichtfigur ins Spiel, während Weiß nur seine Dame im Spiel hat.

5...♞xc6 **6.♗b3** Die Dame entzieht sich möglichen Abzugsangriffen des schwarzen Springers mit dem dahinter stehenden Läufer und greift den ungedeckten Bauern b7 an. **6...♞d4**



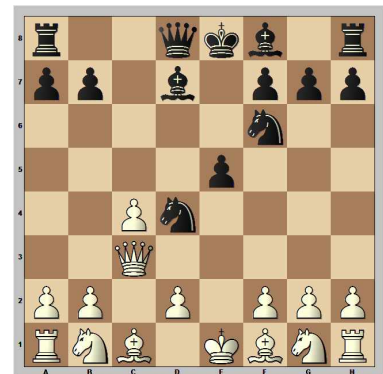
Frage:

Soll Schwarz nun auf b7 zugreifen?

Antwort:

Der Zug 7.♗xb7 ist nicht gut. Weiß gewinnt zwar einen Bauern verliert aber nach dem Doppelangriff 7...♞c2+ einen Turm.

7.♗c3 Hier verhindert die weiße Dame den Doppelangriff auf c2 und greift ihrerseits den schwarzen Springer an. **7...e5**



Diese Stellung eignet sich hervorragend, um die Eröffnungsgrundregeln zu verdeutlichen.

Frage (Aufgabe 2):

Wer kontrolliert das Zentrum?

Antwort:

Schwarz kontrolliert das Zentrum. Er hat mit zwei Figuren (Bauer und Springer) das Zentrum besetzt.





Außerdem kontrolliert der Springer f6 die Felder e4 und d5. Bei Weiß übt nur die Dame etwas Druck auf d4 aus. Weiß besitzt keine Figur im Zentrum.

Frage (Aufgabe 2) :

Wer ist besser entwickelt?

Antwort:

Schwarz besitzt großen Entwicklungsvorteil. Er hat bereits drei Leichtfiguren (Springer und Läufer) im Spiel, während Weiß nur seine Dame entwickelt hat. Außerdem kann der Läufer f8 gleich ins Geschehen eingreifen, während der Läufer c1 noch durch Bauern versperrt wird. Auch der Turm a8 könnte schon über die c-Linie ins Spiel gebracht werden. Die weißen Türme sind hingegen noch eingemauert.

8.f4 Weiß versucht das starke schwarze Zentrum zu zerstören. 8...♗b4



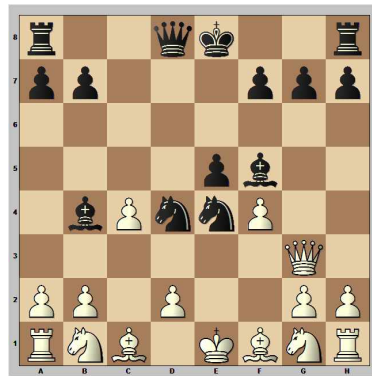
Frage (Aufgabe 3):

Soll Schwarz den Läufer b4 schlagen?

Antwort:

Besser nicht, denn nach 9.♞xb4 ♜c2+ ginge die Dame verloren.

9.♞d3 ♜f5 erobert das Feld c2!
10.♞g3 ♜e4



Frage (Aufgabe 4) :

Wer steht besser im Zentrum?

Antwort:

Schwarz besitzt das Zentrum. Gleich drei Figuren besetzen die Felder e4, d4 und e5. Außerdem kontrolliert die schwarze Dame die Felder d4 und d5. Der Läufer f5 kontrolliert e4. Weiß hingegen besitzt keine Figur im Zentrum, lediglich der f-Bauer kämpft um das Feld e5.

Frage (Aufgabe 4):

Wer ist besser entwickelt?

Antwort:

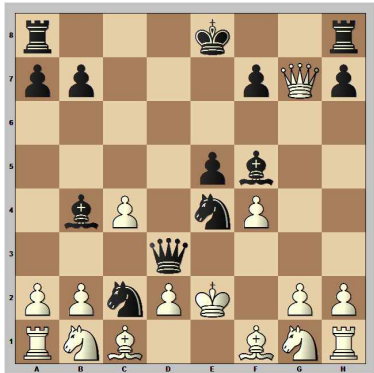
Schwarz hat seinen Entwicklungsvorteil weiter vergrößert. Mittlerweile hat er alle Leichtfiguren entwickelt und auch der König könnte sich im nächsten Zug durch die kurze Rochade in Sicherheit bringen. Nach der Rochade könnten alle schwarzen Schwerfiguren (Dame und Türme) in den Kampf eingreifen. Weiß hat noch keine einzige Leichtfigur entwickelt, stattdessen nur seine Dame herausgeholt. Die Dame hat bereits fünfmal gezogen (von bisher zehn Zügen!). Durch diese Zeitverschwendung ist Schwarz in entscheidenden Vorteil gekommen.

Merke:

In der Eröffnung sollte man mit einer Figur nicht zweimal ziehen (außer, es gibt einen wichtigen Grund dafür!).

11.♞xg7 ♜c2+ 12.♞e2
12.♞d1 ♜f2+ 13.♞e2 ♞d3+
14.♞xf2 ♜c5# 12...♞d3+





Ein wunderschönes Damenopfer krönt die Partie!

13. ♕xd3 13. ♕d1 ♖f2#

Frage (Aufgabe 5):

Wie kann Schwarz in einem Zug mattsetzen? Finde beide Möglichkeiten!

Antwort:

Betrachtet man die Stellung genau, erkennt man schnell, dass durch das Damenopfer der König in einen gefährlichen Abzug hineingelenkt wurde. Zieht der Vordermann (Springer e4) ab, bietet der Hintermann (Läufer f5) Schach. Der Springer muss dem König nur noch das Fluchtfeld e2 nehmen, um ihn im Mattnetz zu fangen. **13... ♖c3#** oder **13... ♖g3#**

Diese Schlussstellung verdient ein eigenes Diagramm:



Unglaublich, aber wahr! Obwohl der Springer c3 viermal angegriffen ist, kann er nicht geschlagen werden. Auch der Springer c2 wird durch den weißen König hindurch gedeckt! Wow!

Ausblick

In der nächsten Lektion setzen wir unsere Taktikreihe fort. Dabei werden wir uns mit dem Hinlenkungsoffer beschäftigen.

