



1. Eröffnungsprinzipien:

Mit der Eröffnung entscheidet sich schon oft der gesamte Partieverlauf.

- Mache am Anfang nur 2-3 Bauernzüge (Zentrumsbauern: c; d; e und f-Bauern);
- Entwickle danach die Leichtfiguren (Läufer und Springer);
- Bereite die Rochade vor, der König sollte schnell aus der Mitte gebracht werden;
- Bringe die Türme auf offene Linien.

Was solltest Du in der Eröffnung **vermeiden**:

- Nur mit einer Figur spielen;
- Die Dame schnell heraus ziehen
- Nach der Rochade die Bauern vor dem König vorziehen.

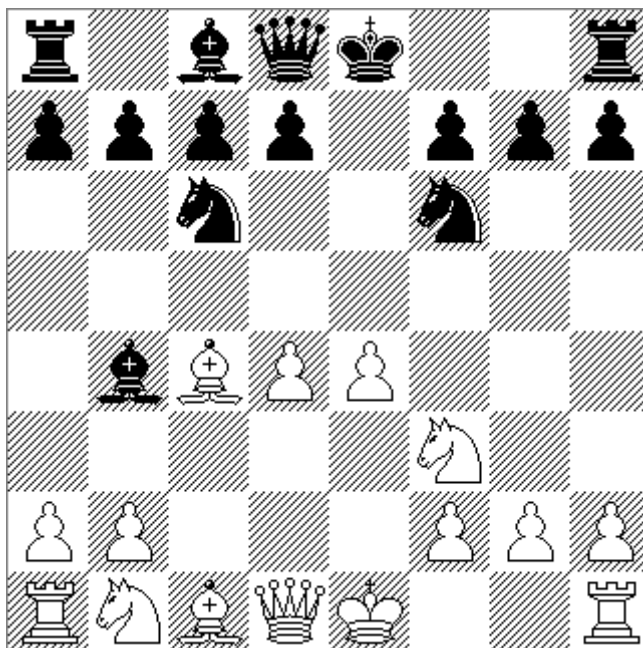
2. Kategorien der Eröffnung:

- A: offene Spiele: 1. e4 e5
B: halboffene Spiele: 1. e4 und Schwarz spielt nicht e5
C: geschlossene Spiele: Weiß spielt nicht 1. e4

3. Typische Eröffnungszüge

3.1. Italienische Eröffnung (offen)

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 (die Hauptvariante) **Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+** Jetzt kann Weiß den Springer oder den Läufer dazwischen ziehen.

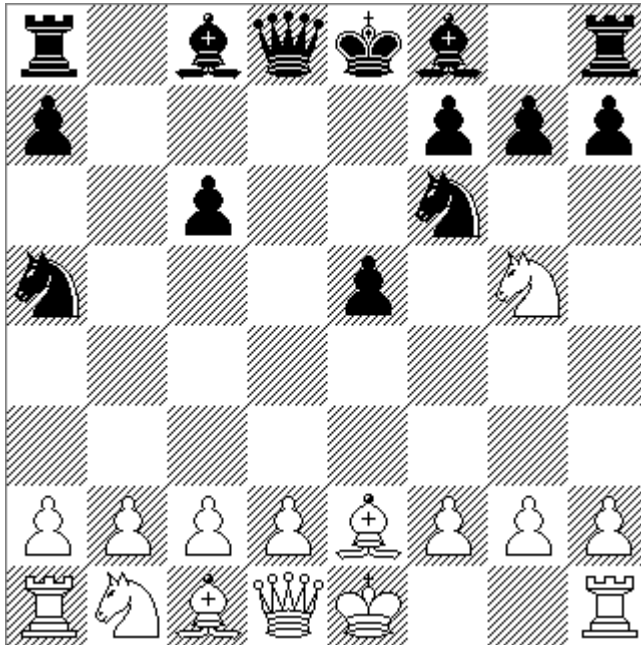


Wenn Schwarz den Bauern auf e4 nimmt, dann sollte Weiß schnell rochieren.



3.2. Zweispringerspiel im Nachzug (offen)

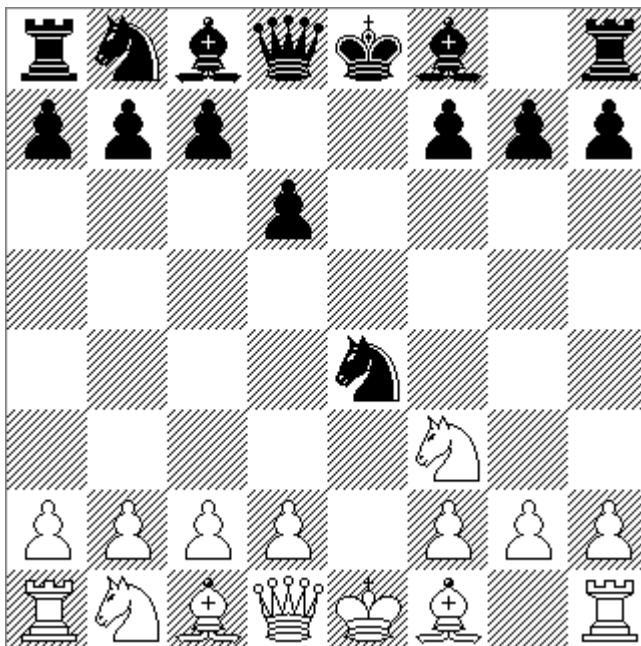
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.Sg5 (Weiß greift den Bauern f7 mit Springer und Läufer an).
4...d5 (dies ist die einzigste sinnvolle Antwort.) **5.exd5 Sa5** (die Variante 5. ... Sxd5 ist sehr riskant.) **6.Lb5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Le2**



Die schwarzen Figuren stehen alle aktiv, selbst die Läufer sind bereit zum rücken, dafür kann man ruhig einen Bauern geben.

3.3. Russische Eröffnung (offen)

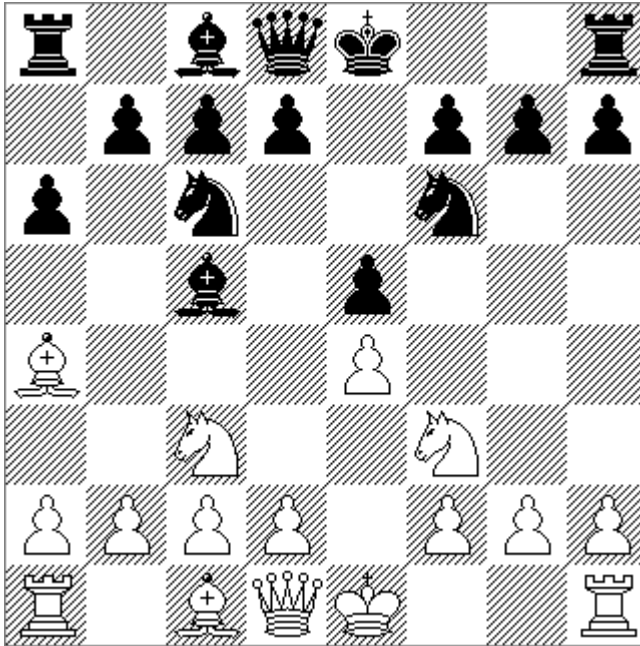
1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 d6 (Das Schlagen auf e4 ist falsch!) [3...Sxe4 4.De2 d5 5.d3 Sf6 6.Sc6+ (und die Dame ist verloren)] **4.Sf3 Sxe4**



Schwarz hat den Bauern zurück gewonnen und muss keine Angst vor einem Figurenverlust haben.
Wie könnte es weiter gehen:
5.Lc4 Le7 6.0-0 0-0

3.4. Die Spanische Eröffnung (offen)

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 (der typische Läuferzug im Spanisch) **3...Lc5 4.Sc3 a6 5.La4**
[5.Lxc6 bringt nichts wegen: 5...dxc6 6.Sxe5 Dd4 Mattdrohung auf f2!] **5...Sf6**



Beiden Seiten haben die Rochade vorbereitet.

Achtung: Wenn Weiß rochiert muss man auf den e5 aufpassen!

3.5. Damengambit (geschlossen)

1.d4 d5 2.c4 (Weiß opfert einen Bauern um aktiv im Zentrum zu agieren) **2...e6** [2...dxc4 3.e4 Sf6 4.Sc3 und Weiß steht sehr aktiv.] **3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Le7 5.Sf3 Sbd7** Achtung: In dieser Eröffnung gehört der Springer nach d7, es soll den Springer f6 abdecken. **6.e3 0-0 7.Ld3** Der typische Angriff in Richtung h7, deshalb auch 5. ... Sbd7.

