

L7/ Grundlagen zur Eröffnung

In den ersten 6 Lektionen habt ihr schon sehr viel gelernt. Die Grundstellung, wie sich die Figuren bewegen, den Wert der Figuren und wo die Figuren aktiv oder passiv stehen.

Dame, Turm und Läufer lieben offene Linien und Reihen. Der Springer dagegen ist in geschlossenen Stellungen zu Hause und ja der König, als wichtigste Figur sollte durch den Sonderzug Rochade in Sicherheit gebracht werden.

In diesen 6 Lektionen habt ihr auch auf einfache Weise gesehen, dass es eine Eröffnungsphase- ein Mittelspiel, hier werden die Angriffspläne geschmiedet und letztlich das Endspiel. Wie gewinne ich mit Turm gegen den König etc. Je besser wir dem Schachspiel vertraut sind, desto komplizierter, aber auch interessanter wird das Spiel.

In dieser Lektion beschäftigen wir uns mit den Grundlagen der Eröffnung. Es gibt 3 Hauptfelder in der Eröffnung. Offene Eröffnungen, Geschlossene Eröffnungen und Halboffene Eröffnungen. Je nachdem mit welchem Bauern man zieht entstehen typische Stellungen.

Die verschiedenen Eröffnungsstrategien werden klassifiziert und erhalten eigene Namen. Üblicherweise sind die Eröffnungen nach einem starken Spieler benannt, der diese Eröffnungsstrategie oft angewendet hat. Oftmals verleiht auch die Ortschaft den Namen, an dem die Variante zuerst gespielt wurde. Wir haben einen Schrank, der Eröffnung heisst. In diesem Schrank hat es viele Schubladen, Namen der Eröffnungen und in jeder Schublade hat Blätter/Register, heisst im Schach unterschiedliche Varianten.

Unabhängig davon lassen sich 6 goldene Eröffnungsregel festlegen!

Um etwas Licht ins Dunkle zu bringen, dient der Vergleich zum Fussball:

Stellt euch vor, ihr nehmt mit ein paar Freunden an einem «Grümpeltturnier» teil. Der Spassfaktor steht im Vordergrund, aber dennoch trifft ihr auch als Team für ein paar Trainingseinheiten vor dem grossen Tag. Man trainiert Freistösse, Penaltyschiessen, aber auch Spielzüge, wie man beim Anspielen den Gegner überrumpeln kann und rasch ein Tor schiessen kann.

Bereits an dieser Stelle sei erwähnt, dass die sechs goldenen Regeln kein immer gültiges Kochrezept sind. Bleiben Sie in der Eröffnung achtsam, denn wie immer gilt:

«Keine Regel ohne Ausnahme»

Keine Angst, ich werde am Schluss noch genauer auf Ausnahmesituationen eingehen.

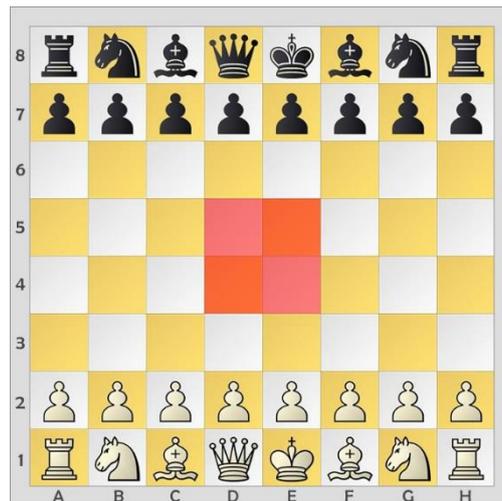
1. Figuren entwickeln

Das Hauptziel der Schacheröffnung besteht in der Entwicklung der Figuren. Stellt euch das Schachspiel als Teamsport vor, indem jede Figur eine individuelle Aufgabe übernimmt. Nehmen nicht alle Figuren an der Handlung teil (weil Sie nicht entwickelt sind), steht es wahrscheinlich schlecht um eure Stellung.

Kommen wir zum letzten Mal auf König Fußball zurück. Positioniert ein Trainer zwei Akteure bei den Eckfahnen, partizipieren diese nicht am Geschehen. Die restlichen neun Spieler befinden sich faktisch in der Unterzahl, obwohl je elf Fussballer auf dem Team Platz stehen. Dasselbe gilt für das Schachspiel, wenn Sie Ihre Figuren nicht entwickeln.

2. Beherrschung des Zentrums

Neben der Entwicklung der Figuren gehört der Kampf um die Zentrumsfelder zum Standard-programm einer Schacheröffnung. Die Felder e4, d4, e5 und d5 bezeichnen das klassische Zentrum:



Das Bauernzentrum

Diese Felder sind von hoher strategischer Bedeutung. Obwohl Schach auf den ersten Blick ein ruhiges Denkspiel ist, bleibt es ein Kriegsspiel. Militärs sprechen von Haupt- und Nebenkriegsschauplätzen – im Schach verwenden wir diese Ausdrücke nicht. Ersterer würde aber definitiv auf das Zentrum zutreffen.

Der Spieler, der die Zentrumsfelder kontrolliert, kann seine Figuren in der Regel besser aufstellen und ist flexibler in der Angriffsführung. Aus diesem Grund wird das Zentrum oftmals mit Bauern besetzt. Anschliessend unterstützen Leichtfiguren (Springer + Läufer) die Bauern im Kampf um die Schlüsselfelder.

Die ersten beiden goldenen Regeln erklären bereits, weshalb Profis meistens mit zwei Schritten des e- oder d-Bauers beginnen: Kampf um die zentralen Felder und man erhält die Möglichkeit, später einen Läufer zu entwickeln.

3. Königssicherheit

Der König ist keine besonders starke Angriffsfigur und dennoch drückt er dem Spiel den Stempel auf. Schliesslich besiegelt das Schachmatt auf den König das Ende der Partie. Im Mittelalter war es ähnlich: Könige waren selten an der Front im Einsatz – wie im Schach. Ihre Bedeutung im Hintergrund war aber immens.

Ein Ziel der Eröffnung besteht deshalb darin, seinen Monarchen in Sicherheit zu bringen. Meistens geschieht dies mithilfe der Rochade. In der Ecke fühlt sich der König meistens sicherer als in der Mitte.

Dies geht Hand in Hand mit Regel Nummer 1, da die Rochade die Entwicklung der Leichtfiguren zwischen Turm und König verlangt.

Welche Leichtfiguren greifen zuerst ins Spiel ein? Dies lässt sich nicht pauschal beantworten. Es hängt davon ab, mit welcher Farbe wir spielen und ob es sich um eine offene (1.e2-e4) oder geschlossene (1.d2-d4) Eröffnung handelt. Typischerweise wird zuerst ein Springer entwickelt. Die italienische Eröffnung soll als praktisches Beispiel dienen:

Italienische Eröffnung



1. e4 e5 2. Sf3 Weiss entwickelt eine Figur und greift den schwarzen Bauern e5 an. **2... Sc6** Schwarz bringt den Springer ins Spiel und deckt damit seinen Zentrumsbauern. **3. Lc4** Mit dem Läufer greift eine neue Figur ins Geschehen ein. Nun ist die kurze Rochade möglich. (3. Lb5 Auf Topniveau ist die Spanische Eröffnung noch beliebter.) **3... Lc5 4. c3** Weiss kämpft ums Zentrum! Er bereitet den Zug d2-d4 vor. **4... Sf6** Schwarz entwickelt den zweiten Springer und greift auf e4 an. **5. d3 O-O 6. O-O d6** Beide Seiten haben rochiert und werden nun die letzten Leichtfiguren entwickeln.

Die ersten drei Tipps sind am wichtigsten. Wenn Sie diese verstanden und verinnerlicht haben, werden Sie die anderen Ratschläge wesentlich leichter nachvollziehen können.

4. Ziehe mit jeder Figur nur einmal

In der Eröffnung sollte man mit jeder Figur nur einmal ziehen. Wie oben bereits erwähnt, ist die Figurenentwicklung zentral. Je schneller alle Figuren am Spiel teilhaben, desto besser! Selbst arrivierte Klubspieler verletzen diese Regel häufig. Nicht selten ist es der Hauptgrund für schnelle Niederlagen.

5. Bringe deine Dame nicht zu früh ins Spiel

Die Dame ist die stärkste Figur im Schach. Sie verleitet den Anfänger dazu, möglichst schnell mit ihr den Angriff zu suchen. Das ist falsch! Das Hauptproblem liegt darin, dass die Dame von gegnerischen Leichtfiguren (Springer oder Läufer) bedroht werden kann.

Die Dame führt das Ranking der Wert der Figuren an. Weil eine Deckung nicht in Frage kommt, muss sie bei einem Angriff erneut ziehen. Der aufmerksame Leser wird merken, dass er so gezwungenermaßen vier Regeln verletzen muss. In der Fachsprache spricht man von einem Tempoverlust. Das folgende Beispiel illustriert den Sachverhalt:

Frühes Spiel mit der Dame



1. e4 e5 2. Dh5 Im Anfängerschach sieht man diesen Zug relativ häufig. Weiss greift den Bauern e5. **2... Sc6** (Lassen Sie sich bitte nicht zu diesem Fehler verleiten: **2... g6?** **3. Dxe5+** Der König steht im Schach und der Th8 geht damit unweigerlich im nächsten Zug verloren.) **3. Lc4** Droht **Dxf7#!** (Noch schlechter ist: **3. Sf3 Sf6** Schwarz entwickelt den Springer mit Tempo (Angriff auf die Dame). **4. Dh4 Le7** Weiss muss nun immer aufpassen, falls der Springer f6 wegzieht, ist die Dame sofort wieder angegriffen.) **3... g6 4. Df3** Erneut auf f7 aufpassen. **4... Sf6** Schwarz löst das Problem mit der natürlichen Entwicklung des Springers. **5. Se2 Lg7** Der Zug **g6** war nützlich um den Läufer zu fianchettieren. **6. O-O d6 7. Sbc3 Lg4 8. Dg3 O-O** Obwohl Weiss den ersten Zug ausgeführt hat, ist Schwarz besser entwickelt. Der Grund: Weiss hat unnötig Zeit mit seiner Dame verloren.

6. Mache nicht zu viele Bauernzüge

Jeder weiss, dass Bauernzüge in der Eröffnung notwendig sind, um den Figuren den Weg freizuräumen. Viele Anfänger machen aber zu viele respektive die falschen Bauernvorstösse. Welche sind notwendig und welche sind überflüssig?

Sie wissen bereits über die wichtige Rolle des Zentrums Bescheid. Die Springer lassen sich ohne Bauernzüge problemlos hinausbefördern - bleiben noch die Läufer. Die meisten Grossmeisterpartien beginnen mit **1.e2-e4** oder **1.d2-d4**. Dies öffnet die Diagonale für einen Läufer und besetzt das Zentrum mit einem Bauern.

Kurz: Bauernzüge werden im Kampf um das Zentrum gemacht und um Figuren entwickeln zu können. Vermeiden Sie den Anfängerfehler folgenden Anfängerfehler:



Was soll ich tun? Wie wärs mit dem: **1. h4?!** Anfänger glauben, es wäre sinnvoll, den Turm als erste Figur ins Spiel zu bringen. **1... d5 2. a4?!** Manche lernen aus Fehlern andere nicht... (**2. Th3? Lxh3 3. Sxh3** Ein Turm ist mehr Wert als ein Läufer.) **2... e5** Wieder kann der Turm nicht raus, weil er vom Läufer gefressen würde. Schwarz hat sich das Zentrum einverleibt und Weiss zwei nutzlose Bauernzüge gemacht. entwickelt. Der Grund: Weiss hat unnötig Zeit mit seiner Dame verloren.

Ausnahmen

Mit den sechs goldenen Eröffnungsregeln gelingt Ihnen eine saubere Eröffnung. Solche allgemeinen Tipps setzen aber immer gesunden Menschen voraus. Betrachten wir als Beispiel die Spanische Eröffnung:

Spanische Eröffnung



1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 Die spanische Eröffnung steht auf dem Brett. **3... a6** Nun greift Schwarz den Lb5 an. Natürlich verletzen wir nun Regel 4 und ziehen erneut mit dem Läufer. **4. Lxc6** (4. La4 Wird von Grossmeistern bevorzugt.) **4... dxc6 5. Sxe5?!** Weiss glaubt, er könnte einen Bauern gewinnen. Dabei zieht er aber auch zwei Mal mit derselben Figur. Mit der Verletzung der Regel fünf gewinnt Schwarz das Material zurück: **5... Dd4!** Doppelangriff auf Springer und Bauer. **6. Sf3 Dxe4+** Nun steht der weisse König im Schach. Die Aufgabe der Rochade mit Kf1 ist nicht zu empfehlen. **7. De2 Dxe2+** Das Problem mit der verwundbaren Dame ist durch diesen Abtausch bereits gelöst. **8. Kxe2 Sf6**

Wie ihr aus diesem Beispiel sieht, es gibt immer Ausnahmen von diesen 6 goldenen Regeln. Aber es sollte immer einen guten Grund dafür geben.

Warum breche ich die Eröffnungsregeln?

- Weil meine Figur angegriffen
- weil ich Material gewinnen konnte, s

Schlechte Ausreden sind: «Ich dachte, ich könnte vielleicht einen Angriff starten.»

Fazit

Wenn ihr nach den sechs goldenen Regeln die Eröffnung spielt, kommt ihr schon sehr weit und die Freude am Schachspielen wächst.

Achtsamkeit ist aber immer geboten und verletzen Sie die Regeln falls nötig.

<https://www.schachverein-stroebeck.de/Training/beliebte-Eroeffnungen/>

Merksatz: Bevor du einen Zug spielst. Frage dich? Ist eine meiner Figuren angegriffen. Kann ich wirkungsvoll Schach bieten und somit den König angreifen. Kann ich eine gegnerische Figur schlagen, die gleich viel wert hat oder weniger.