

Wie eröffne ich eine Partie?

Es gibt dafür grundsätzliche Richtlinien, die zu beachten sind. Du lernst diese im Verlauf der Mustereröffnung kennen. Dafür schauen wir in die Hauptvariante der

Italienische Partie

Bau dein Brett in der Grundstellung auf und los geht's!

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖	♘	♙	♚	♛	♞	♟	♗	8
7	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙	7
6									6
5					♙				5
4					♙				4
3									3
2	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙	2
1	♖	♘	♙	♚	♛	♞	♟	♗	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

1. Grundsatz:

Eröffne eine Partie immer mit 1. e2-e4 oder d2-d4

Wir haben in unserer Eröffnung

1. e2-e4 gespielt.

Ich rate dir, vorerst stets diesen sehr guten Zug zu verwenden.

Dadurch hast du ein Feld im Zentrum besetzt und gleichzeitig die Diagonalen für die Dame und den Läufer geöffnet.

Schwarz hat das Gleiche vor und antwortet mit **1. ... e7-e5**

Natürlich hat schwarz auch andere gute Züge zur Verfügung, auf die wir aber erst später eingehen wollen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖		♙	♚	♛	♞	♟	♗	8
7	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙	7
6			♘						6
5					♙				5
4					♙				4
3						♘			3
2	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙	2
1	♖	♘	♙	♚	♛	♞		♗	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

2. Grundsatz:

Entwickle erst deine Leichtfiguren, Springer und Läufer!

2. Sg1-f3

Du greifst gleich den Bauer auf e5 an und hast deinen Springer gut in Position gebracht. Schwarz muss reagieren!

2. ... Sb8-c6

Er deckt den Bauer und hat seinerseits den Springer im Spiel.

3. Grundsatz: Es ist nicht gut, gleich mit der Dame zu ziehen, weil sie im Zentrum leicht anzugreifen ist. Sie soll zu dieser frühen Phase des Spiels hinten bleiben.

Dasselbe gilt für deine Türme. Von den hinteren Reihen entfalten sie ihre größte Wirkung.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖		♙	♚	♛		♟	♗	8
7	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙	7
6			♘						6
5			♙		♙				5
4			♙		♙				4
3						♘			3
2	♙	♙	♙	♙		♙	♙	♙	2
1	♖	♘	♙	♚	♛			♗	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

3. Lf1-c4

Der Läufer bedroht gleich das schwächste Feld des Gegners (f7).

Dieses Feld wird in der Grundstellung nur vom König selbst verteidigt und ist dadurch das häufige Ziel für Mattangriffe.

3. ... Lf8-c5

Die richtige Antwort. Auch hier bedroht der Läufer dein schwächstes Feld (f2).

Höchste Vorsicht ist geboten!

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖		♗	♕	♔			♖	8
7	♟	♟	♟	♟		♟	♟	♟	7
6			♞			♞			6
5			♝		♙				5
4			♞		♙				4
3				♙		♞			3
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙	2
1	♖	♞	♝	♕	♔			♖	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

4. Grundsatz: Ziehe in der Eröffnung nach Möglichkeit keine Figur mehrmals. Stelle sie immer direkt auf ein gutes Feld.

4. d2-d3

Der Bauer deckt den Läufer und den Bauer. Gleichzeitig öffnest du die Diagonale für den Läufer auf c1.

4. ... Sg8-f6

Auch schwarz bereitet seine Rochade vor.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖		♗	♕	♔			♖	8
7	♟	♟	♟			♟	♟	♟	7
6			♞	♟		♞			6
5			♝		♙				5
4			♞		♙				4
3			♞	♙		♞			3
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙	2
1	♖		♝	♕	♔			♖	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

5. Sb1-c3

Du entwickelst deinen zweiten Springer.

5. ... d7-d6

Schwarz öffnet die Diagonale für den Läufer c8. Jede Partei hat noch eine Leichtfigur auf der Grundreihe.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♕	♔			♖	8
7	♟	♟	♟			♟	♟	♟	7
6			♞	♟	♝	♞			6
5			♝		♙		♞		5
4			♞		♙				4
3			♞	♙		♞			3
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙	2
1	♖			♕	♔			♖	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

6. Lc1-g5

Der Springer f6 ist gefesselt. Würde dieser jetzt wegziehen, ginge die Dame d8 verloren, weil sie sich auf der Diagonale des Läufers befindet.

6. ... Lc8-e6

...unterbricht die Diagonale des Läufers zum Feld f7. Die Leichtfiguren haben nun ihre optimalen Positionen eingenommen. Ist das Kästchen unten rechts gelb, muss „Weiß“ ziehen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♔	♚			♖	8
7	♟	♟	♟			♟	♟	♟	7
6			♞	♞		♞			6
5			♗	♗	♟		♔		5
4			♗		♗				4
3				♗	♞				3
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙	2
1	♖			♔	♚			♖	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

7. Sc3-d5

Du beginnst den Angriff und setzt einen starken Vorposten auf das Feld d5. Du drohst damit den Springer auf f6 zu schlagen und schwarz würde sich einen Doppelbauer (f7 und f6) einhandeln, was ein großer Nachteil wäre.

7. ... Le6xd5

Dieser Springer muss mit dem Läufer entfernt werden! Warum nicht mit dem Springer? Richtig! Das wäre sofortiger Dameverlust.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♔	♚			♖	8
7	♟	♟	♟			♟	♟		7
6			♞	♞		♞		♟	6
5			♗	♗	♟		♔		5
4					♗				4
3				♗	♞				3
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙	2
1	♖			♔	♚			♖	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

8. Lc4xd5

Der Läufer nimmt den Läufer, weil der Springer auf f6 immer noch gefesselt ist.

8. ... h6

greift den Läufer an.
Du siehst, wie die Partie Fahrt aufnimmt.

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	♖			♔	♚			♖	8
7	♟	♟	♟			♟	♟		7
6			♞	♞		♞		♟	6
5			♗	♗	♟				5
4					♗			♗	4
3				♗		♞			3
2	♙	♙	♙			♙	♙	♙	2
1	♖			♔	♚			♖	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

9. Lg5-h4

Die Fesselung bleibt erhalten.
Beide sollten nun die Rochade ausführen!

Wie du siehst ist das Kästchen unten am Schachbrett schwarz.
Der „Schwarze“ ist am Zug.

So entwickelt sich ein rasantes Spiel mit Chancen für beide Seiten. Du kannst diese Züge auch verwenden, wenn du mal nicht die weißen Steine führst. hierbei sind deiner Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Du brauchst diese Zugfolgen nicht auswendig lernen. Wichtig ist, dass du die Grundsätze, die für alle Eröffnungen gelten, richtig anwendest.