

II. Thema: Grundlagen der 3 Phasen des Schachspiels

Lektion 1: Die Eröffnung

1. Eröffnungsgrundsätze

Sechs besondere Aufmerksamkeiten braucht die gelungene Eröffnung. Sie gelten

- dem Zentrum
- den Figuren
- den Bauern
- dem König
- der Zeit und
- dem aktiven Spiel

1. Grundsatz:

Kontrolliere das Zentrum!

- Besetze selbst wichtige Punkte im Zentrum!
- Kämpfe um Raumgewinn, vermeide es aber, vorzeitig und unbedacht mit einzelnen Steinen vorzuziehen!
- Lasse dich nicht zum voreiligen Spiel über die Flügel verleiten!
- Bedenke, Raumvorteil kann nur nach abgeschlossener Entwicklung zur Geltung gebracht werden!

2. Grundsatz:

Entwickle deine Figuren schnell und planmäßig!

- Führe deine Figuren zügig auf zentrale Felder und nicht an den Rand!
- Sichere den Schutz und das Zusammenspiel der Figuren!
- Beachte die Harmonie zwischen Figuren und Bauern!
- Führe die Schwerfiguren, besonders die Dame, nicht zu früh nach vorn!

3. Grundsatz:

Wäge die Züge der Bauern gut ab, denn sie können nicht rückwärts gehen!

- Strebe eine gesunde Bauernstruktur an!
- Besetze das Zentrum und sei sparsam mit Bauernzügen!
- Mache mit Bauern keine Verlegenheitszüge, auch keine „Eselsohren“ (a3, h6 usw.)!
- Lass keine Bauernschwächen (Einzelbauern, Doppelbauern, rückständige Bauern) ohne Gegenwert zu!
- Blockiere deine Bauern nicht mit den eigenen Figuren!

4. Grundsatz:

Sorge stets für die Sicherheit deines Königs!

- Rochiere rechtzeitig in die besser geschützte Richtung, um schnell die Sichtverbindung zwischen den Türmen herzustellen!
- Unterschätze Opfereinschläge des Gegners nicht!
- Sorge rechtzeitig, aber nicht übereilt für ein „Luftloch“!

5. Grundsatz:

Achte auf jedes Tempo!

- Ziehe in der Eröffnung nicht mehrmals mit einer Figur!
- Spiele stets auf Zeitgewinn (Tempogewinn)!
- Beachte, Bauernraub kostet Zeit (man rechnet für solch einen Bauerngewinn einen Verlust von drei Tempi)!
- Du weißt ja schon, dass frühe Damenausflüge wertvolle Zeit einbüßen, die man besser für die anderen Figuren nutzt!

6. Grundsatz:**Sei mit jedem Zug aktiv!**

- Jeder Zug, auch in der Verteidigung, soll möglichst eine Drohung darstellen!
- Kämpfe stets um die Initiative (um das „Ich bestimme“!)
- Beachte, dass man im Frühstadium der Partie als Weißer um den Ausbau der Initiative kämpft, als Schwarzer nach Gegenspiel strebt!
- Trachte danach, starke gegnerische Figuren gegen eigene Schwächlinge abzutauschen!
- Scheue das Bauernopfer nicht, wenn es Zeitgewinn, Raumvorteil, Angriff oder Initiative bringt!

Ein Beispiel für aktives Spiel liefert uns eine Partie des ersten Weltmeisters der Schachgeschichte, Wilhelm Steinitz, die er 1860 mit den schwarzen Steinen in Wien gegen Reiner spielte.

Reiner – Steinitz, Wilhelm
Wien, 1860

- | | |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. d2-d4 | e5xd4 |
| 4. Lf1-c4 | Lf8-c5 |
| 5. 0-0 | d7-d6 |
| 6. c2-c3 | Lc8-g4! Das ist viel aktiver als das mögliche 6. ... d4-d3 |
| 7. Dd1-b3 | Lg4xf3! Schwarz spielt auf Angriff und nicht auf Festhalten des Mehrbauern. |
| 8. Lc4xf7+ | Ke8-f8 |
| 9. Lf7xg8 | Th8xg8 |
| 10. g2xf3 | g7-g5! Schwarz hat bereits einen großen Vorsprung in der Entwicklung. Nun beginnt er einen energischen Angriff gegen den König, ohne Zeit für den Schutz des Bb7 zu verlieren. |
| 11. Db3-e6 | Sc6-e5 |
| 12. De6-f5+ | Kf8-g7 |
| 13. Kg1-h1 bei | 13. Lc1xg5 Kg7-h8 geht der kecke Läufer verloren |
| 13. ... | Kg7-h8 |
| 14. Tf1-g1 | g5-g4! |
| 15. f3-f4 Auf | 15. f3xg4 geschieht 15. ... Dd8-h4 nebst Ta8-f8 |
| 15. ... | Se5-f3! |
| 16. Tg1xg4 | Dd8-h4! |
| 17. Tg4-g2 | Dh4xh2+ |
| 18. Tg2xh2 | Tg8-g1 matt! |