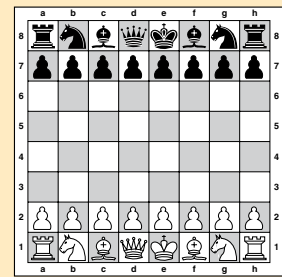


# Richtig beginnen

Das Grundprinzip Raum | Die Bedeutung des Zentrums



Jede Partie wird aus der Grundstellung eröffnet, beide Parteien haben die Wahl zwischen sechzehn Bauern- und vier Springerzügen, wobei sich im Laufe der Zeit gezeigt hat, dass nicht alle diese Züge gleichwertig sind. In Betracht kommen ernstlich nur die Züge, die etwas für die Entwicklung, d. h. die Aktivierung der auf der Grundreihe stehenden Figuren leisten. Je nach dem ersten Zug bzw. den ersten Zügen wird festgelegt, wie sich der weitere Verlauf der Partie gestalten wird: Kommt es dabei zu einem raschen Zusammenprall im Zentrum, wobei Linien geöffnet werden, was eine schnelle Entwicklung der Figuren ermöglicht, spricht man von einem *Offenen Spiel*. Dabei bestimmen die Faktoren Raum, Zeit und Material den Verlauf der Eröffnung und im Wesentlichen auch den der ganzen Partie.

## Raum

Für die Eröffnungsphase der Schachpartie gilt, dass der Kampf um *Raum* gleichbedeutend ist mit dem Kampf um die Beherrschung des Zentrums. Die vier zentralen Felder des Schachbretts (e4, d4, e5, d5) und die benachbarten Felder sind für die aktiven Möglichkeiten der Figuren von besonderer Bedeutung. Der auf d4 im Zentrum postierte weiße Läufer beherrscht jede Menge

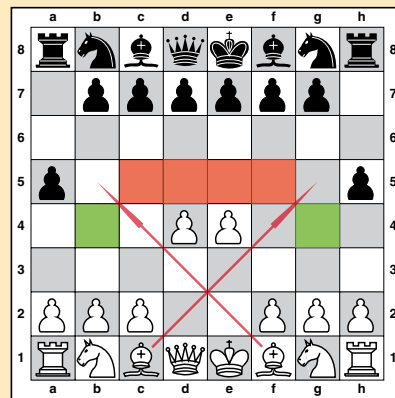
Felder (siehe dazu Schachschule 64, Teil 2) und nimmt zugleich dem im Abseits, also weit vom Zentrum entfernt stehenden schwarzen Springer sämtliche Felder. Auch der weiße Springer auf e4 macht sich im Zentrum ganz schön breit und nimmt dem schwarzen Läufer immerhin vier Felder. Der Unterschied in dem Wirkungsgrad im Zentrum und außerhalb des Zentrums ist offenkundig.

Doch bevor die Figuren auf solche schönen Felder gelangen, müssen zunächst einmal Bauern ziehen, die Figuren müssen freie Linien und Diagonalen erhalten. Und auch hier ist es sinnvoll, im Zentrum zu beginnen und nicht etwa am Rand. So können beispielsweise nach den Eröffnungszügen **1. e4 a5 2. d4 h5** die weißen Figuren aktive Positionen beziehen (beide Läufer und die Dame sind auf vielen Feldern einsetzbar), während Schwarz lediglich zwei Felder an den Flügeln (b4 und g4) unter Kontrolle genommen hat. Die Bedeutung der Bauernzüge in der

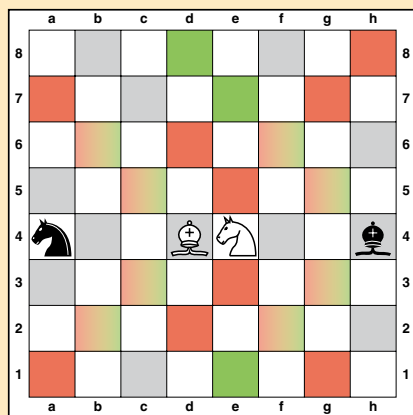
Eröffnung wird ebenfalls unterstrichen: Aktives Figurenspiel wird durch Bauernzüge ermöglicht.

Nun ja, man kann aber nur jeweils einen Stein ziehen, dann ist der Gegner dran, und der wird den Teufel tun und Ihnen alle Zentralfelder kampflos überlassen. So wird in der Eröffnung danach gestrebt, Raum zu gewinnen, d. h. *Raumvorteil* zu erlangen, um Figuren gut zu postieren, bzw. den Gegenspieler daran zu hindern, sich – beispielsweise im Zentrum – breit zu machen. Der Eröffnungskampf ist voll entbrannt.

Die Frage nach dem besten ersten Zug von Weiß bzw. der besten Antwort von Schwarz lässt sich nicht ultimativ beantworten. Die meist gespielten Züge sind 1. e4 und 1. d4. Nicht selten wird 1. Sf3 eröffnet, dann aber müssen schnell Bauernzüge folgen, sonst hat Weiß Schwierigkeiten, seine Figuren ins Spiel zu bringen. Die Statistik von Millionen erfassten Partien belegt, dass die Züge 1. e4 und 1. d4 gleichwertig sind, doch erfahrene Trainer empfehlen ihren Schützlingen meist, mit dem Zug des Königsbauern, also 1. e4, zu beginnen. In den danach entstehenden Eröffnungen lassen sich so manche Schachideen gut veranschaulichen, wir kommen in den nächsten Folgen darauf ausführlicher zurück. Hier wollen wir aber schon mit einem konkreten Beispiel aufwarten: **1. e4** Weiß setzt einen Fuß ins Zentrum und beabsichtigt, es mit dem Zug d4 gänzlich in Besitz zu nehmen. Schwarz will das nicht zulassen und zieht seinerseits den Königsbauern nach vorn. **1. ...e5** Nun könnte der Anziehende zwar den zweiten Bauern nach vorn bringen, also 2. d4 spielen, aber nach 2. ...exd4 3. Dxd4 greift 3. ...Sc6 die weiße Dame an. Weiß muss die Dame erneut ziehen, was Schwarz die Zeit verschafft, seinerseits einen seiner Figurenentwicklung dienlichen Zug zu machen (darauf gehen wir in der nächsten Folge, die den Faktor Zeit in den Mittelpunkt stellt, näher ein). Die Dame ist viel zu früh ins Spiel gekommen. Merke: Im Allgemeinen sollen zuerst die *Leichtfiguren* entwickelt werden. Dann machen wir das doch auch: **2. Sf3** Eine Leichtfigur wird ins Spiel ge-

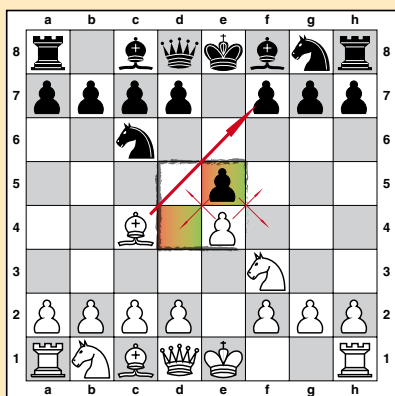


*Durch das Vorziehen der zentralen Bauern, die gleich vier Felder in der gegnerischen Hälfte sichern, wurden zugleich Diagonalen und Linien geöffnet – Weiß kann fortfahren mit der Entwicklung seiner Läufer und bei Bedarf kann auch die weiße Dame ins Spiel gebracht werden. Schwarz hat dagegen seine zwei ersten Züge nicht sinnvoll eingesetzt. Nicht nur, dass die Beherrschung der Felder b4 und g4 weder jetzt noch demnächst einen Vorteil verspricht, auch für die Entwicklung der schwarzen Figuren haben die Züge nichts geleistet.*



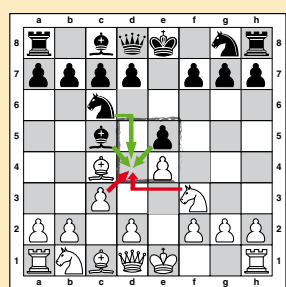
*Hier wird der jeweilige Einflussbereich deutlich: Während die im Zentrum postierten weißen Figuren über neun Felder verfügen, die der Gegner nicht kontrolliert, stehen den schwarzen Figuren gerade mal drei zur Verfügung.*

bracht und greift sogleich den gegnerischen Bauern auf e5 an. **2. ...Sc6** Schwarz entwickelt seinerseits einen Springer und deckt zugleich den Bauern e5. Mit **3. Lc4**



*Beide Seiten haben einen Bauern ins Zentrum gestellt, wobei allerdings der schwarze Bauer auf e5 vom weißen Springer bedroht, und vom schwarzen Springer c6 gedeckt ist. Außerdem drückt Weiß mit seinem Läufer von c4 auf den Bauern f7, der nur vom König geschützt wird.*

entwickelt Weiß seine zweite Leichtfigur, die sofort Druck auf die schwarze Stellung ausübt: Der Bauer f7, der nur von dem gegnerischen König gedeckt ist und deshalb eine Schwäche darstellt, wird attackiert. Antwortet Schwarz nun **3. ...Sf6**, kann der Springer ausfall **4. Sg5** mit weiterem Angriff auf f7 folgen. **3. ...Lc5** Schwarz entwickelt ebenfalls seinen Läufer. Mit **4. c3** versucht Weiß, das Zentrum zu besetzen.

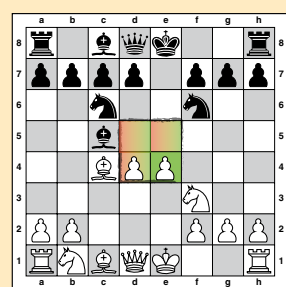


*Um das Feld d4 ist ein heftiges Gerangel im Gange. Drei schwarze Figuren haben einen Daumen darauf, nur zwei weiße Steine halten dagegen. Zieht Weiß seinen d-Bauern ins Zentrum, nach d4, steht die Dame als zusätzlicher Schutz bereit.*

## Glossar

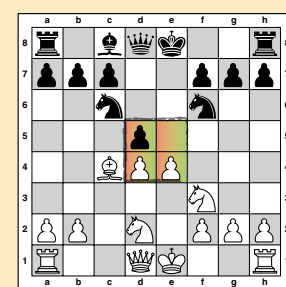
Eröffnung	die Anfangszüge einer Partie. Für ihre Anzahl gibt es keine exakte Definition. Erfahrungsgemäß werden in den ersten 15-20 Zügen alle – oder zumindest die meisten – Figuren ins Spiel gebracht. Dann hört die Eröffnung auf und das Mittelspiel beginnt.
Leichtfiguren	Kategorie von Schachfiguren, der Springer und Läufer zugerechnet werden. Da ihr Wert geringer angesetzt wird, werden die Leichtfiguren gewöhnlich auch früher ins „Gefecht“ geschickt, d. h. während der Eröffnungsphase einer Partie schneller entwickelt. Grund dafür ist, dass Leichtfiguren eine verfrüht entwickelte und exponiert stehende gegnerische Schwerfigur wie die Dame mit Tempogewinn angreifen können, woraus zuweilen ein Entwicklungsvorsprung resultiert.
Offene Spiele	Oberbegriff für alle Eröffnungen, die mit 1. e4 e5 beginnen. Diese Spielanfänge zählen historisch zu den ältesten, da ihnen eine solide und leicht verständliche Zentrums- und Entwicklungsstrategie zugrunde liegt. So öffnet der erste Zug beider Seiten die Diagonale für den Königsläufer und die Dame.
Raum	ein wichtiges strategisches Element beim Schachspiel. Wer mehr Raum zur Verfügung hat als der Gegenspieler, hat Raumvorteil und damit meist auch Vorteil im Hinblick auf den wahrscheinlichen Partieausgang. Denn der von einer Partei kontrollierte Raum bildet die Operationsbasis für deren Figuren. Wer aber mehr Raum hat zum Manövrieren, kann oft auch die gefährlicheren Drohungen aufstellen. Abhängig von der Stellung, gibt es Räume auf dem Schachbrett, deren Kontrolle besonders erstrebenswert ist. Vor allem in der Eröffnungsphase handelt es sich dabei oft um das Zentrum.
Raumvorteil	Ausdruck dafür, dass eine Partei mehr Raum kontrolliert als die gegnerische. Dabei handelt es sich um ein wichtiges strategisches Element, auf das von den ersten Zügen an zu achten ist. In einigen Eröffnungen, z. B. in den meisten Gambits, wird schon früh ein Bauer geopfert, um Raumvorteil zu erlangen.
Schwerfiguren	Kategorie von Schachfiguren, der Turm und Dame zugerechnet werden. Aufgrund ihrer hohen Wirkungskraft sind sie neben dem König in der Regel die wichtigsten Figuren im Spiel. Sie werden deshalb meistens später in die Schlacht geworfen als die Leichtfiguren, wenn abzusehen ist, auf welchen Linien sie am effektivsten eingesetzt werden können. Bei vorzeitiger Entwicklung in der Eröffnung droht Tempoverlust infolge Attacken gegnerischer Leichtfiguren.

Ist Schwarz hier unaufmerksam und spielt zum Beispiel **4. ...d6**, setzt Weiß mit **5. d4 exd4 6. cxd4** fort und erreicht die „Traumstellung“, die Bauern d4/e4 im Zentrum. Schwarz lässt das natürlich nicht zu, sondern sucht ebenfalls ein Spiel im Zentrum: **4...Sf6 5. d4 exd4 6. cxd4**



*Die Lage im Zentrum ist praktisch geklärt: Beide Seiten üben dort Einfluss aus. Die Stellung hat sich geöffnet, es stehen Linien und Diagonalen bereit, alle Leichtfiguren bis auf den Läufer c8 können unmittelbar ins Spiel gebracht werden.*

**6. ...Lb4+** Mit zeitgewinnendem Schachgebot weicht Schwarz dem weißen Druck im Zentrum aus. **7. Ld2 Lxd2+ 8. Sbx d2 d5!** (! = guter Zug) Ein weiteres Bauernpaar wird im Zentrum abgetauscht. Nach **9. exd5 Sxd5 10. 0–0 0–0** ist die Eröffnungsphase abgeschlossen; die Chancen beider Seiten sind ausgeglichen.



*Nach ...d5 ist der Lc4 angegriffen, und Weiß tauscht am Besten den e- gegen den d-Bauern ab: 9. exd5. Schwarz nimmt den Bauern zurück und anschließend bringen beide Parteien ihre Könige mit der kurzen Rochade in Sicherheit. Das Mittelspiel kann beginnen.*

