

HALBOFFENE SPIELE - EINFÜHRUNG

REFERENZ: GABOR KALLAI – BUCH DER ERÖFFNUNGEN

EINLEITUNG

Die halboffenen Spiele behandeln die Eröffnungen nach 1. e4, in denen Schwarz nicht mit 1...e5 antwortet, sondern andere Züge spielt. Eröffnungen sind hier z.B. die Französische Eröffnung (1. e4 e6), die Caro-Kann-Eröffnung (1. e4 c6), die Moderne Verteidigung oder Pirc (1. e4 d6), die Sizilianische Eröffnung (1. e4 c5) und die Skandinavische Eröffnung (1. e4 d5).

FRANZÖSISCHE ERÖFFNUNG

In der Französischen Verteidigung folgt auf 1. e4 e6 2. d2-d4, worauf Schwarz mit d5 antwortet. Hier deckt Weiß z.B. den Bauern e4 oder spielt e4-e5.

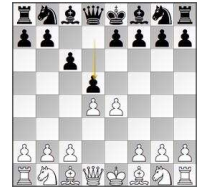
1. e4 e6
2. d4 d5



CARO-KANN-ERÖFFNUNG

In der Caro-Kann-Eröffnung antwortet Schwarz mit 1...c6, es folgt 2. d4 d5. Hier kann Weiß z.B. mit e4-e5 vorziehen oder den Bauern e4 decken.

1. e4 e6
2. d4 d5



VORSTOßVARIANTE

In der Vorstoßvariante besetzt Weiß mit e4-e5 Raum im Zentrum, während Schwarz das Zentrum mit c7-c5 angreift.

3. e5 c5
4. c3 Sc6
5. Sf3 Db6
6. Le2 cxd4
7. cxd4



Weiß kann her z.B. mit Sc3 und Sa4 die schwarze Dame angreifen, Schwarz entwickelt den Läufer nach b4 und den Springer nach h6.

VARIANTE 3.SC3

Weiß kann den Bauern auf e4 auch durch 3. Sc3 decken. Hier fesselt Schwarz z.B. den Springer, wonach Weiß den Bauern e4 vorzieht.

3. Sc3 Lb4
4. e5 c5
5. a3 Lxc3+
6. bxc3 Se7



Weiß entwickelt sich hier z.B. mit Sf3 und Ld3 weiter, Schwarz spielt Dc7 und Ld7.

VARIANTE 3.SC3

In der offenen Variante tauscht Schwarz zuerst im Zentrum ab, danach entwickelt er den Läufer c8 nach f5. Weiß kann den Läufer z.B. mit Sg3 und h2-h4 angreifen.

3. Sc3 dxe4
4. Sxe4 Lf5
5. Sg3 Lg6
6. h4 h6
7. Sf3 Sd7



Hier entwickelt sich Schwarz mit e7-e6 und Sge7, während Weiß z.B. mit Ld3 den Läufer abtauscht. Weiß setzt danach z.B. mit Ld2 und 0-0-0 fort.

VORSTOßVARIANTE

In der Vorstoßvariante zieht Weiß den Bauern e4 vor, Schwarz greift mit c7-c5 das weiße Zentrum an.

3. e5 Lf5
4. Sc3 e6
5. g4 Lg6
6. Sge2 c5
7. Le3 Sc6



Hier setzt Weiß z.B. mit h2-h4 und h4-h5 fort, Schwarz spielt z.B. h7-h6 und cxd4. Spielt Weiß dxc5, kann Schwarz den Bauern auf e5 schlagen.

SIZILIANISCHE ERÖFFNUNG

In der Sizilianischen Eröffnung versucht Schwarz, den Punkt d4 mit **1...c5** anzugreifen. In der Hauptvariante der Sizilianischen Verteidigung gibt es drei wichtige Abzweigungen: die Drachenvariante, das Scheveningen-System und die Najdorf-Variante.

1. e4 c5
2. Sf3 d6
3. d4 cxd4
4. Sxd4 Sf6
5. Sc3



DRACHENVARIANTE

In der Drachenvariante entwickelt Schwarz den Läufer nach g7, um auf das Feld d4 Druck zu erhalten. Hier kann Weiß lang rochieren, um eine scharfe Stellung zu erhalten.

5. ... g6
6. f3 0-0
6. Le3 Lg7
7. Dd2 Sc6



Weiß spielt hier mit **g2-g4** und **h2-h4** am Königsflügel, Schwarz kann z.B. mit **d6-d5** im Zentrum gegenstoßen.

SKANDINAVISCHER ERÖFFNUNG

In der Skandinavischen Eröffnung entwickelt Schwarz nach **1.e4 d5** **exd5** **Dxd5** sehr früh die Dame. Alternativ ist auch **2...Sf6** möglich.

1. e4 d5
2. exd5 Dxd5



HAUPTVARIANTE

In der Hauptvariante greift Weiß zuerst mit **Sc3** die Dame an, danach entwickelt er sich mit **d2-d4**, **Sf3** und **Lc4**. Schwarz spielt **c7-c6**, um ein Rückzugsfeld für die Dame auf c7 zu erhalten.

3. Sc3 Da5
4. d4 Sf6
5. Sf3 c6
6. Lc4 Lf5
7. 0-0



Weiß vertreibt z.B. mit **Ld2** und **Se4** die schwarze Dame, diese zieht sich nach c7 oder d8 zurück.

PIRC-VERTEIDIGUNG

In der Modernen Verteidigung (Pirc) spielt Schwarz **d7-d6** und **g7-g6**. Weiß kann mit **e2-e4** und **d2-d4** das Zentrum in Besitz nehmen.

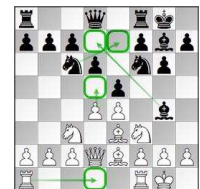
1. e4 d6
2. d4 Sf6
3. Sc3 g6



VARIANTE 3.SF3

Hier spielt Weiß meist **Le3** und **Dd2**, während Schwarz im Zentrum den Gegenstoß **e7-e5** spielt.

4. Sf3 Lg7
5. Le2 0-0
6. 0-0 Lg4
7. Le3 Sc6
8. Dd2 e5



Weiß versucht, den Läufer e3 gegen den Läufer g7 zu tauschen. Auch der Vorstoß **d4-d5** ist möglich.

ALJECHIN-VERTEIDIGUNG

In der Aljechin-Verteidigung greift Schwarz mit **1...Sf6** sofort den Bauern e4 an. Weiß kann hier jedoch einige Tempi gewinnen.

1. e4 Sf6
2. e5 Sd5
3. d4 d6



HAUPTVARIANTE

Hier entwickelt sich Weiß meist und spielt danach **c2-c4**, während Schwarz mit **Lg4** den weißen Springer fesselt.

4. Sf3 Lg4
5. Le2 e6
6. 0-0 Le7
7. c4 Sb6
8. h3 Lh5



Hier spielt Schwarz z.B. **d6-d5**, während Weiß sich mit **Sc3** und **Le3** entwickelt.