

# 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**



## 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 hier 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**.

## 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**



## 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 **dxс5**, 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

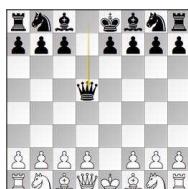


Weiß spielt hier mit g2-g4 und h2-h4 am Königsflügel, Schwarz kann z.B. mit d6-d5 im Zentrum gegenstoßen.

## SKANDINAVISCHE 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

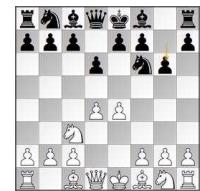


Weiß vertreibt z.B. mit Ld2 und Se4 die schwarze Dame, diese zieht sich nach c7 oder d8 zurück.

## 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.