

# OFFENE SPIELE - EINFÜHRUNG

REFERENZ: GABOR KALLAI – BUCH DER ERÖFFNUNGEN

## EINLEITUNG

Die offenen Spiele behandeln die Eröffnungen nach den Zügen **1.e4 e5**. Hier entwickelt sich das Spiel meist mit offenem Zentrum. Weiß hat hier verschiedene Fortsetzungen, aus denen verschiedene Eröffnungen entstehen können. Der beliebteste Zug ist **2.Sf3**, auf den Eröffnungen wie die Spanische Eröffnung, die Italienische sowie die Schottische Eröffnung entstehen können. Seltener gespielte Eröffnungen sind z.B. die Russische Eröffnung (**2....Sf6**) oder das Königsgambit (**2.f2-f4**).



## ITALIENISCHE ERÖFFNUNG

Die Italienische Eröffnung wird definiert durch den Zug **Lc4**. Der Läufer steht hier aktiv: er kontrolliert das Feld d5 und übt Druck auf das Feld f7 aus.

- 1. e4 e5**
- 2. Sf3 Sc6**
- 3. Lc4 Lc5**



## VIERSPRINGERSPIEL

Eine ruhige Variante ist hier das Vierspringerspiel. Das Vierspringerspiel wird durch die folgende Zugfolge eingeleitet:

- 4. Sc3 Sf6**
- 5. 0-0 0-0**
- 6. d3 d6**



In dieser Variante kann Weiß z.B. mit **Lg5**, **Te1** und **Sd5** fortsetzen. Schwarz kann z.B. den Läufer mit **h7-h6** vertreiben und selbst **Lg4** spielen.

## VARIANTE 4.C3

Alternativ zum Vierspringerspiel kann Weiß auch mit **c2-c3** und **d2-d4** das Zentrum öffnen.

Schwarz tauscht zuerst auf d4 ab und spielt danach **Lb4+**.

- 4. c3 Sf6**
- 5. d4 cxd4**
- 6. cxd4 Lb4+**



Weiß kann mit **Ld2** den Läufer tauschen oder mit **Sc3** einen Bauern opfern. Weiß spielt hier z.B. **0-0** und **Te1**, Schwarz spielt z.B. **d7-d5**.

## SPANISCHE ERÖFFNUNG

In der Spanischen Eröffnung platziert Weiß den Läufer f1 auf dem Feld b5 und fesselt damit den Springer c6.



## HAUPTVARIANTE

In der Hauptvariante zieht der weiße Läufer nach **3...a6** nach a4 zurück.

- 1. e4 e5**
- 2.Sf3 Sc6**
- 3.Lb5 a6**
- 4.La4 Sf6**
- 5.0-0 Le7**



Weiß setzt hier z.B. mit **Te1** und **c3** fort und spielt den Vorstoß d2-d4, Schwarz spielt b7-b5 mit z.B. der Idee **Sa5** und **c7-c5**.

- 6.Te1 b5**
- 7.Lb3 d6**
- 8.c3 0-0**
- 9.h3**



Hier spielt Weiß im Zentrum mit **d2-d4**, Schwarz kann z.B. mit **Sa5** und **c7-c5** am Damenflügel angreifen.

## SCHOTTISCHE ERÖFFNUNG

In der Schottischen Eröffnung öffnet Weiß sofort mit 3.d4 das Zentrum. Schwarz tauscht auf d4 ab, der Springer f3 schlägt den Bauern zurück.

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. d4 cxd4
4. Sxd4



### HAUPTVARIANTE

Nach dem Abtausch auf d4 kann Schwarz den weißen Springer auf d4 angreifen. Weiß deckt hier den Bauern zuerst mit dem Läufer, danach mit dem c-Bauern:

- 4 ... Lc5
5. Le3 Df6
6. c3 Sge7
7. Lc4 0-0



Hier kann Weiß z.B. mit [Sa3](#) und [0-0](#) fortsetzen, Schwarz spielt z.B. [Lb6](#) und [d7-d6](#), um sich zu entwickeln.

## RUSSISCHE VERTEIDIGUNG

In der Russischen Verteidigung deckt Schwarz auf 2.Sf3 nicht mit [2...Sc6](#) den Bauern e5, sondern greift sofort mit [2...Sf6](#) den Bauern e4 an.

1. e4 e5
2. Sf3 Sf6



### HAUPTVARIANTE

In der Hauptvariante schlägt Weiß den Bauern auf e5. Schwarz greift den Springer mit [3...d6](#) an (die Variante [3...Sxe4?](#) ist schlecht wegen [4. De2](#) und [5. d2-d3](#))

3. Sxe5 d6
4. Sf3 Sxe4
5. d4 d5
6. Ld3 Le7



Hier setzt Weiß z.B. mit [0-0](#) und [c2-c4](#) fort, Schwarz spielt z.B. [Sc6](#) und [Lg4](#).

## KÖNIGSGAMBIT

Im Königsgambit bietet Weiß mit [2.f2-f4](#) Schwarz bereits einen Bauern an. Nach [2...exf4](#) kann Weiß jedoch versuchen, den Bauern zurückzuerobern.

1. e4 e5
2. f4



### ABGELEHNTES KÖNIGSGAMBIT

Schwarz muss den Bauern auf f4 jedoch nicht schlagen. Er kann sich genauso mit [2...Lc5](#) entwickeln. Weiß darf den Bauern auf e5 nicht schlagen: Auf [3.fxe5??](#) folgt [3...Dh4+](#). Weiß entwickelt sich daher meist mit [3.Sf3](#).

2. ... Lc5
3. Sf3 d6
4. Sc3 Sf6
5. Lc4 Sc6
6. d3 Lg4



Hier setzt Weiß meist mit [h2-h3](#) fort, worauf Schwarz mit [Lxf3](#) den Läufer abtauscht. Danach folgt z.B. [0-0](#), Schwarz tauscht meist mit [exf4](#) den f-Bauern ab.