

## Die wichtigsten Prinzipien der Eröffnung

- A) Rasche Entwicklung
- B) Kontrolle des Zentrums (dem Gegner nicht freiwillig überlassen)

### Dabei gelten folgende Regeln:

1. Mache nur Bauernzüge, die erforderlich sind, um:
  - Linien für Figuren zu öffnen,
  - die Beweglichkeit des Gegners einzuschränken,
  - das Zentrum zu beherrschen (keine "Angstzüge" mit Randbauern).
2. Wähle bei der Entwicklung einer Figur den Platz, von dem aus sie
  - bei der Kontrolle der Zentralfelder hilft,
  - so viele Felder wie möglich betreten kann,
  - nicht durch einen Entwicklungszug vertrieben werden kann
  - (z.B. "Führe die Dame nicht zu früh auf die Gasse.")
3. Stelle sobald wie möglich die Verbindung der Türme her
4. Lass dir die Rochade nicht verderben.
5. Ziehe eine Figur in der Eröffnung nicht mehr als einmal, es sei denn, der zusätzliche Zug
  - bringt sie auf ein Feld, das sie im frühen Mittelspiel auf jeden Fall erreichen wollte,
  - ist erforderlich, um einem speziellen Angriff zu begegnen,
  - führt zu einem klaren Vorteil an Material oder Stellung infolge eines schwachen gegnerischen Zuges.
6. Greife nicht vorzeitig an.
7. Spiele in der Eröffnung nicht auf Bauerngewinn (Gambitbauer halten?)
8. Gib keine Figur mit mehr Tempi (Zügen) - für eine mit weniger Tempi.
9. Erst drei Tempi rechtfertigen ein Gambit.

## Mittelspiel

1. Ergreife die Initiative bei der ersten Gelegenheit und versuche sie zu behaupten.
2. Versuche Gegenspiel zu bekommen.
3. Vermeide als Aktiver den Figurentausch, suche ihn als Passiver
4. Tausche nicht, wenn du materiellen Nachteil hast.
5. Erhalte die Beweglichkeit deiner Figuren, schränke gleichzeitig die der feindlichen ein. ("Angriff ist die beste Verteilung im Schachspiel.")
6. Untersuche vor jedem Zug die Folgen des bestmöglichen Gegenzuges.

## Endspiel

1. Der Springer ist in blockierter Stellung dem Läufer überlegen, in offener umgekehrt.
2. Stelle die Bauern auf die entgegen gesetzte Farbe deines Läufers.
3. Hat der Gegner einen Läufer, stelle sie auf dessen Farbe.
4. Denke vor dem Tausch über den Endspieltyp nach, der entsteht.
5. L +... besser als S +..., aber D + S besser als D +- L.
6. Strebe bei einem Mehrbauern ein reines Bauernendspiel an,
7. bei einem Bauern weniger, versuche eine Figur zu behalten.
8. Tausche, wenn du einen entfernten Freibauern hast, eher die Türme als die Dame; wenn der Gegner einen hat, umgekehrt
9. Ein Mehrbauer am Rand oder auf der 7. Reihe ist meist remis. Bauern stehen nebeneinander am stärksten.
10. (Doppelbauern oder isolierte Bauern vermeiden)
11. Rücke als Stärkerer den Bauern vor, der kein Gegenüber hat, als Schwächerer, den der zwei Bauern hemmt.
12. Der König steht am besten
  - in Opposition (Körperinsatz),
  - vor seinen Bauern,
  - in der Brettmitte.
13. Der Turm steht hinter den Bauern (feindlichen u. freundlichen).
14. Habe den Mut, gegen diese Regeln zu verstoßen!!!

**Lerne, Siege zu ertragen, nicht nur Niederlagen!**

**Nimm jeden Gegner (Partner!) ernst!**