

C41

Seekadetten-Matt

Regel 2

[Glitz]

Eröffnungsregel 2:

Entwickle die Steine möglichst aktiv. Postiere sie so, daß sie nicht von gegnerischen Steinen wieder vertrieben werden können. Vermeide für die Entwicklung unnötige Züge.

Möchte man Figuren möglichst aktiv aufstellen, so kommen zentrumsnahe Felder in Frage.

Im Zweifel sollte der Springer vor dem Läufer entwickelt werden. **1.e4 e5 2.Sf3 d6** Schwarz deckt den von Weiß angegriffenen Bauern auf e5. Dieser Zug wurde bereits von Philidor angewandt. **3.Lc4 h6?**

Schwarz möchte den Angriffszug ♘g5 ausschalten. ♘g5 ist jedoch nicht spielbar, da die schwarze Dame das Feld g5 kontrolliert. Der Zug h6 trägt nichts zur Entwicklung der schwarzen Figuren bei.

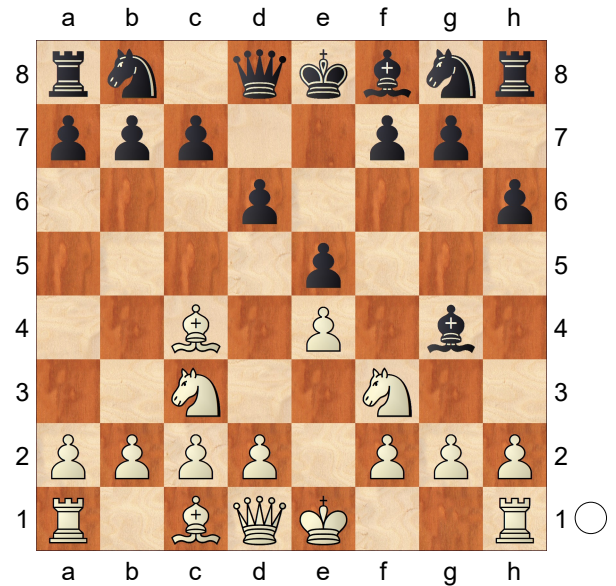
Die Statistik spricht mit 72% Gewinnerwartung für Weiß auch eine deutliche Sprache. **4.Sc3 Lg4**

(Diagramm)

Schwarz entwickelt seine erste Figur scheinbar auf einem sicheren Standort; sie fesselt den Springer f3. Zieht dieser, kann die weiße Dame geschlagen werden.

Die schwarze Aufstellung ist aber so ungünstig, daß Weiß durch eine Kombination materiellen Vorteil erzielen kann. **5.Sxe5! Lxd1??**

[5...dxe5 6.Dxg4± Weiß hat einen Bauern gewonnen. Trotzdem ist dies



das kleinere Übel.]

6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5# Die weißen Figuren sind so aktiv entwickelt, daß sie dem schwarzen König inmitten seiner Steine jede Fluchtmöglichkeiten nehmen - ein anschauliches Beispiel für die Folgen einer passiven Aufstellung. **1-0**