

□ **Eröffnungsvariante**

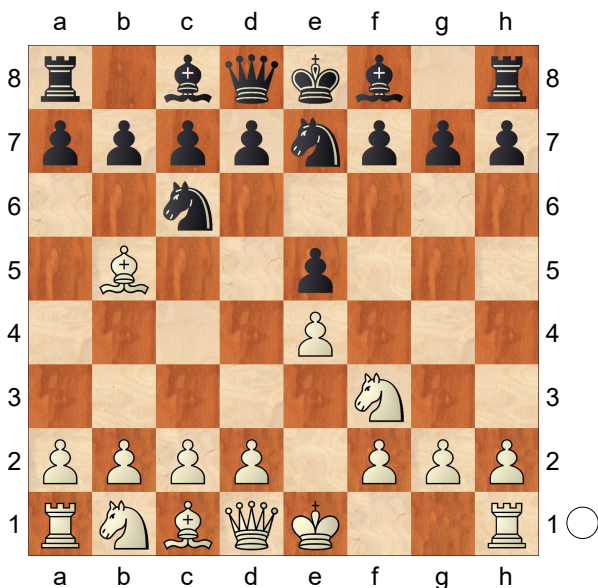
■ **Snosko-Borowsky**

Regel 3

[Glitz]

Eröffnungsregel 3: Vergiß nicht die Rochade, laß sie dir nicht verderben.

Die Aufgabe der Rochade besteht in der Sicherung des Königs. Nach der kurzen Rochade befindet sich der König im rechten Eck hinter einem Schutzwall von drei Bauern. Da beide Parteien um das Zentrum kämpfen, steht der König im Zentrum gefährdeter. **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sge7**



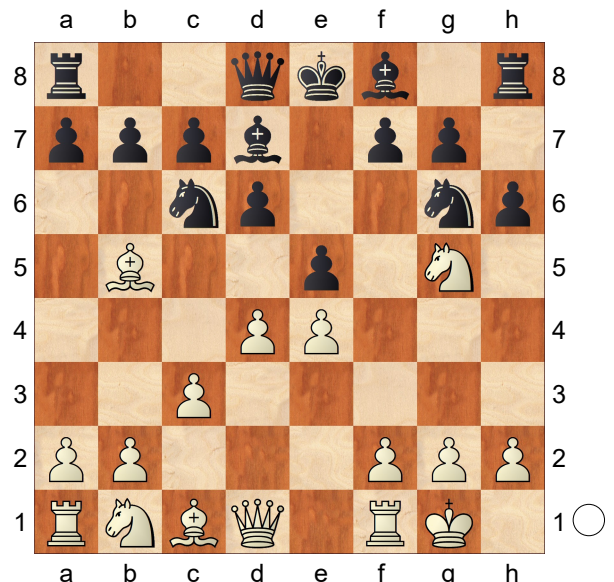
Eine Idee, dem Abtausch auf c6 und damit der Bedrohung des Bauern e5 zu begegnen: Man schafft sich die Möglichkeit, mit dem Springer auf c6 zurückzuschlagen. Der Nachteil dieser Überlegung ist, daß die weitere Entfaltung der Streitkräfte behindert wird, wenn Weiß nicht auf c6 tauscht; denn dann versperrt der Springer e7 dem Läufer f8 die Diagonale. **4.c3**

Weiß bemüht sich, eine feste Stellung im Zentrum aufzubauen. Er will d4

C60

1971

folgen lassen und bei einem Abtausch e5xd4 mit dem c-Bauern wiederschlagen. Er hätte dann trotz Tausches zwei Mittelbauern im Zentrum. **4...d6 5.d4 Ld7** Schwarz muß, um seine Entwicklung vollenden zu können, den Springer e7 wegziehen. Dadurch aber wird erneut der Bauer e5 bedroht, da Weiß die Verteidigungsfigur auf c6 tauschen kann. Schwarz will daher auf c6 mit dem Läufer wiedernehmen, um als Gegenangriff den Bauern e4 bedrohen zu können. **6.0-0 Sg6 7.Sg5 h6?**



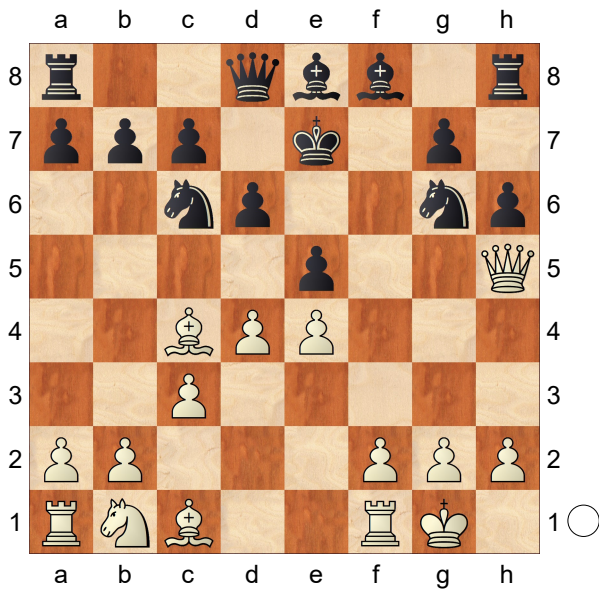
Ein Fehler in schwieriger Stellung; Schwarz mußte unbedingt den Läufer nach e7 ziehen, um den vorwitzigen Springer zum Rückzug zu bewegen. **8.Sxf7** Weiß opfert eine Figur, um den Bauernschutz des Königs zu beseitigen. **8...Kxf7 9.Lc4+ Ke7**

[9...Ke8 10.Dh5 Df6 11.f4+-]

10.Dh5 Schwarz erliegt jetzt völlig dem konzentrierten Angriff der weißen Figuren, seine passiv postierten Figuren können nicht mehr zur Verteidigung herangeführt werden. **10...Le8**

[10...De8 11.Dg5+ hxg5 12.Lxg5# 1-0 Zukertort,J-Anderssen,A/Breslau

1865]



11.Lg5+ hxg5 12.Dxg5+ Kd7 13.Df5+ Ke7 14.De6# Die Partie zeigt, daß ein Aufschieben der Rochade oft dadurch ausgelöst wird, daß man Schwierigkeiten mit der Entwicklung der eigenen Steine hat. Man verliert Tempi, weil man Figuren mehrfach ziehen muß (in unserem Beispiel ♘g8-e7, ♘e7-g6), um ihnen günstige Standfelder zu besorgen. **1-0**