

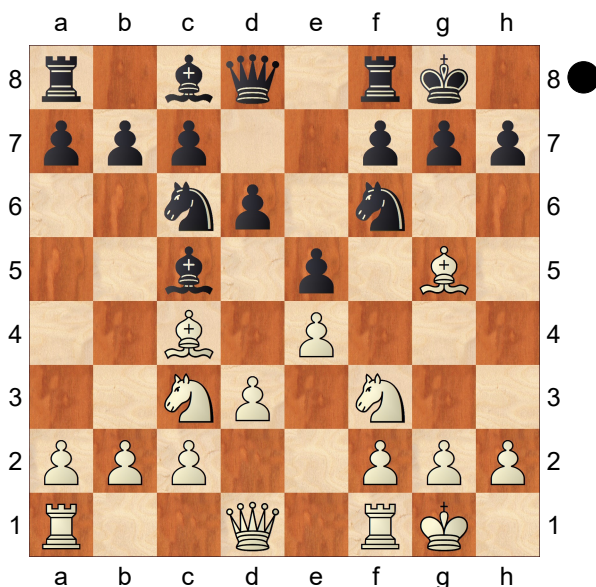
□ **Fridericus**

■ **Katte**

Regel 4

[Glitz]

Eröffnungsregel 4: Mach nicht automatisch die Züge des Gegners nach. **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.0-0 Sf6 5.Sc3 0-0 6.d3 d6 7.Lg5**



Der Canal-Angriff **7...Lg4?! Bis zum 6.** Zug des Schwarzen war die Symetrie nicht zu beanstanden. Weiß entwickelt nun seinen Damenläufer. Dieser Zug sollte von Schwarz nicht nachgeahmt werden.

[$\triangleleft$ 7...Le6 Um den Zug des weißen Springers von c3 nach d5 mit ♞xd5 beantworten zu können.]

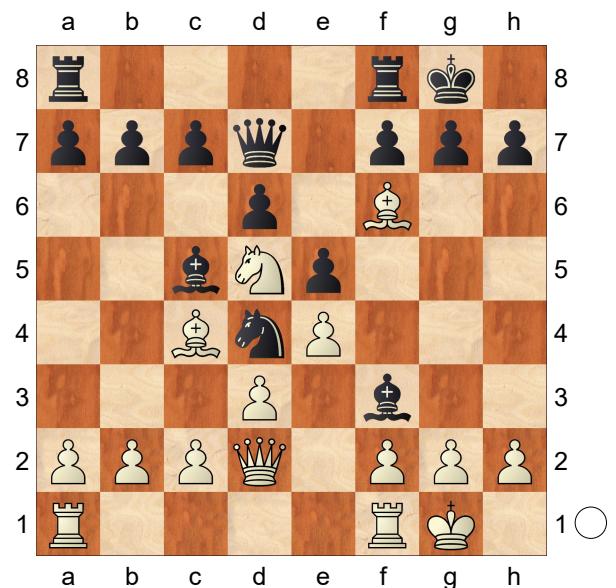
8.Sd5 Sd4 Beide Seiten greifen die durch die Läufer gefesselten Springer an. **9.Lxf6**

[9.Sxf6+ gxf6 10.Lh6 Te8 11.Kh1 Sxf3 12.gxf3 Lh3 13.Tg1+ Kh8 14.Lxf7+-]

9...Lxf3 Beide Parteien wollen jetzt nicht mit dem g-Bauern auf f3 zurückschlagen, da sie vermeiden möchten, ihre Königsstellung zu schwächen. Sie

C50

bringen daher die Damen aus dem Schlagbereich der Läufer. **10.Dd2 Dd7??**



Bis jetzt konnte Schwarz die Züge von Weiß kopieren, obwohl es nicht unbedingt sinnvoll war. Der letzte schwarze Zug ermöglicht es Weiß die Dame zu gewinnen! **11.Dg5** Weiß will auf g7 matt setzen. Diese Drohung läßt sich ebenfalls durch einen symetrischen Zug beantworten.

[11.Se7+!+- Nun muß Schwarz auf dieses Schach reagieren. Ein kopieren der Züge ist nicht mehr möglich. Kh8 (11...Dxe7 12.Lxe7+-) 12.Lxg7+ Kxg7 13.Dg5+ Kh8 14.Df6#]

11...Dg4?? Diese symetrische Zug ist wieder ein schwerer Fehler.

[mit 11...Se6 12.Dg3+- konnte Schwarz noch etwas weiter spielen. Aber auch jetzt verliert er mit dem Läufer auf f3 eine Figur. Ein Rückzug des Läufers scheitert an ♞e7+ nebst ♞xe6 und der Mattdrohung auf g7.]

12.Se7+ Weiß bietet Schach. Schwarz muß das Schach beachten, er muß mit dem König ziehen; die Möglichkeit zur

Symmetrie ist vereitelt. **12...Kh8**
13.Lxg7#
1-0