

C50**Goldene Eröffnungsregeln***[Frank, Betschinger]*

1.e4 1. Eröffnungsregel: besetze mit deinen Bauern das Zentrum, es geht neben 1.e2-e4 auch 1.d2-d4 oder 1.c2-c4. Vom Zentrum aus kann man in alle Richtungen agieren. **e5 2.Sf3**

2. Eröffnungsregel: entwickle zuerst die Leichtfiguren, Springer meistens vor den Läufern **Sc6** d6 ist passiv, weil der Läufer f8 eingesperrt wird **3.Lc4** Lc4 ist die italienische Partie, Lb5 ist die spanische Partie **Lc5** Sf6 ist auch gut, verlangt aber Theoriewissen nach 4. Sg5 d5 **4.0-0** 3. Eröffnungsregel, bringe den König rasch mit der Rochade in Sicherheit **Sf6**

4. Eröffnungsregel, wirke mit deinen Figuren auf das Zentrum ein

5. Eröffnungsregel, ziehe nicht mit deinen Figuren zu Beginn mehrmals, entwickle zuerst alle deine Figuren, also nicht 5. Sg5 0-0 und der Springer wird nach h6 wieder vertrieben

6. Eröffnungsregel: ziehe die Dame nicht zu früh heraus, Df6 wäre schlecht, weil die Dame mit Lg5 oder Sd5 bald angegriffen werden kann und nochmal ziehen muss **5.d3** 7. Eröffnungsregel: achte auf gegnerische Drohungen: d2-d3 verteidigt den Bauern, der durch den Sf6 bedroht war

Sf6 und damit einen Verteiger des Zentrums ab und sperrt den Läufer c1 nicht mit e3 ein **0-0** 3. Regel **6.e3 Sbd7 7.Tc1 h6 8.Lh4 b6 9.cxd5 exd5 10.Ld3 Lb7**

D58**Eröffnungsregeln Damengambit***[Frank, Betschinger]*

Blitz 3m 600MB, Fritz12.ctg,
DESKTOP-L3MOL2E

1.d4 0 1. Regel **d5 2.c4 e6 3.Sc3**
2. Regel **Sf6 4.Sf3 Le7 5.Lg5**
4. Regel, tauscht eventuell später den