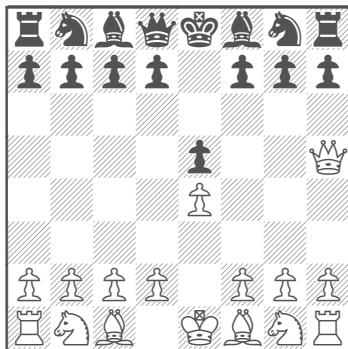


**Vorkenntnisse:** 3 goldene Regeln, Aktivität der Figuren.

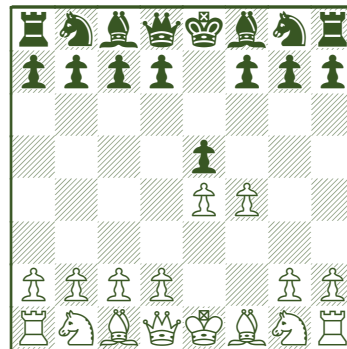
**Ziel:** Kampf ums Zentrum.

Links wirkt der Be5 aufs weiße Zentrum ein. Er wird daher angegriffen. Die Angriffsmöglichkeiten sind Dh5, Sf3, f4, d4.

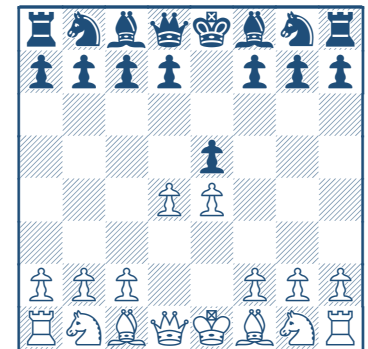
d4 und f4 sind Gambite. Bauernopfer – hier für Zentrumskontrolle.



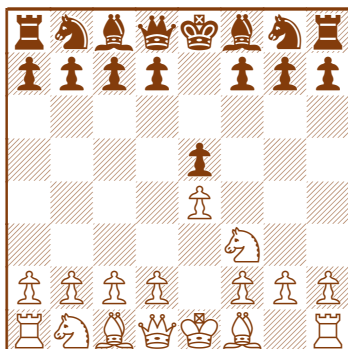
2. Dh5 ist schwach ... Sc6  
3. Lc4 g6 Dame muss weg.



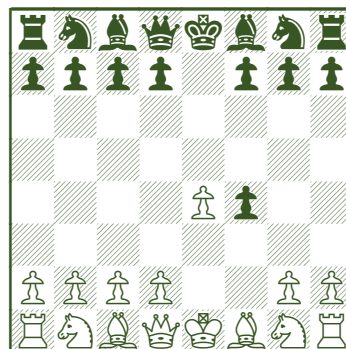
2. f4 (Königsgambit)  
2... exf4 (schlagen)  
2... Sc6 (verteidigen)  
2... d5 (negieren)



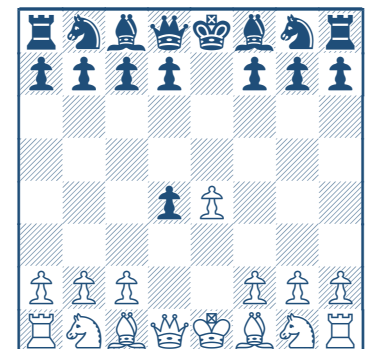
2. d4 (Mittelgambit)  
2... exd4 (schlagen)  
2... d6!? (decken) 3. dxe5  
dxe5 4. Dxd8 Rochadeverlust



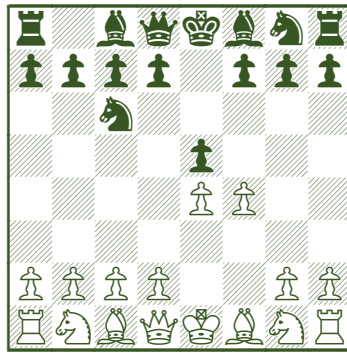
2. Sf3 (Königsspringer-Spiel)  
2... Sc6  
Rollenverteilung Angreifer  
(Sf3 – Verteidiger Sc6).  
Gut ist Rollen aufzudrängen.



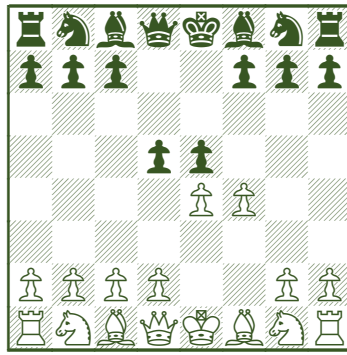
2. exf4 (der Bauer verlässt  
das Zentrum, Weiß opfert  
Bauern für Vorteil im Zent-  
rum, evtl. Rückerobung.



2. exd4 c3 (Nordisches  
Gambit)  
Schwach 2... Dxd4 3.Sc6  
die Dame muß wieder ziehen  
Schwarz entwickelt eine Figur



2. Sc6 Schwarz entwickelt eine Figur und stellt sich abwartend auf.



2... d5 wirkt nochmals aufs Zentrum ein.  
 3.fxe5? Dh5+ 4.g3 Dxe4+  
 4.Ke2 Dxe4+ 5.Kf2 Lc5+  
 6.Kg3 Dxe5 7.Dh5+