

Linien, auf denen sich keine Bauern mehr befinden, heißen offene Linien. Auf einer offenen Linie kann man in die gegnerische Stellung eindringen. Am besten auf der siebten Reihe, denn dort stehen die meisten Bauern. Um eine offene Linie optimal auszunutzen, müssen wir vier wichtige Punkte beachten:

- Öffnung von Linien
- Verwenden eines Stützpunktes
- Eroberung einer offenen Linie
- Verhindern, dass der Gegner von der offenen Linie Gebrauch macht



Öffnung von Linien

Weiß öffnet die d-Linie, indem er auf e5 schlägt. Wichtig ist, dass er die Linie dann auch besetzen kann. Nach **1. dxe5 fxe5** **2. Td1** ist dem auch so.

Von der Lektion über die siebte Reihe wissen wir, dass der Turm dort ziemliches Unheil anrichten kann.



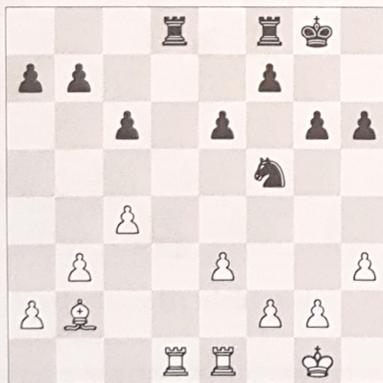
Öffnung von Linien

Weiß kann die a-Linie mit **1. axb6** öffnen. Dieser Tausch erobert die a-Linie nicht. Nach **1. ... axb6** kann Weiß nichts unternehmen, wodurch er sich die a-Linie zu Eigen machen könnte. Die richtige Strategie ist, mit dem Schlagen abzuwarten. Zunächst **1. Ta3** nebst **2. Tea1**, und erst dann auf b6 schlagen.



Verwenden eines Stützpunktes

Weiß kann die c-Linie nicht erobern. Er muss mit **1. Tc5** Turmverdopplung drohen. Schwarz hat dann die Wahl. Nach **1. ... Txc5** **2. dxc5** erhält Weiß einen gedeckten Freibauern auf der c-Linie und ist der d5-Bauer verletzbar geworden. Wenn Schwarz nicht schlägt, muss er die c-Linie hergeben.



Eroberung einer offenen Linie

In dieser Stellung beherrscht weder Weiß noch Schwarz die d-Linie. Aber Weiß kann den schwarzen Turm mit **1. Lf6** wegjagen. Weiß erobert die d-Linie sowohl nach Schlagen auf d1 als auch wenn der Turm wegzieht.



Verteidigen gegen eine offene Linie

Die d-Linie scheint Weiß zu gehören. Schwarz kann sich mit seinen Türmen nicht dagegenstellen. Aber er kann verhindern, dass die weißen Türme in seine Stellung eindringen. Mit **1. ... Sd5** macht er die d-Linie zu.



Verteidigen gegen eine offene Linie

Das Eindringen eines weißen Turmes wäre äußerst unangenehm. Tausch auf d4 hilft nicht weiter, **1. ... Td5** jedoch schon. Nach **2. Txd5 exd5** **3. Te1 Kf6** wurde das Eindringen eines Turmes erfolgreich verhindert.