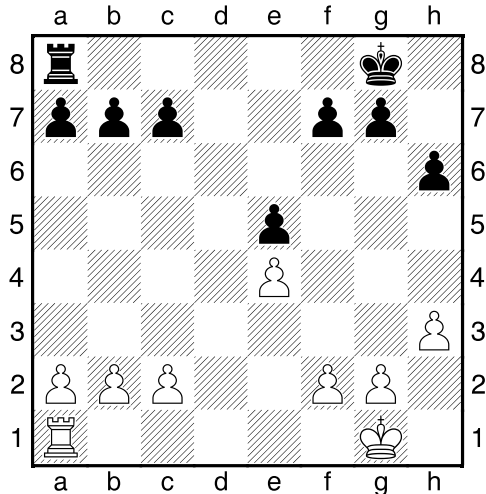


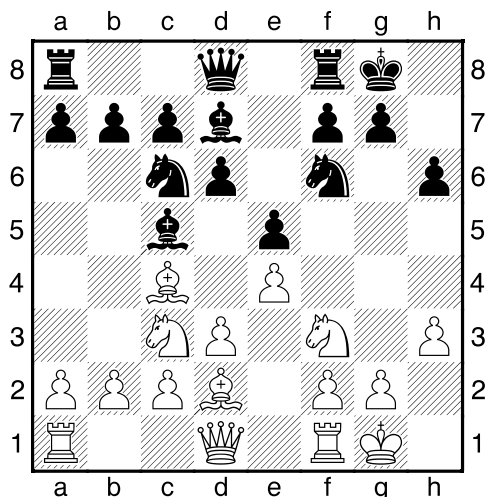
Was die meisten von euch sicherlich schon wissen, ist, dass man zu Beginn der Partie alle Leichtfiguren entwickeln und den König mit der Rochade in Sicherheit bringen soll.

Aber was macht man eigentlich mit den Türmen? Vermutlich habt ihr alle gehört, dass sich Türme auf offenen Linien wohl fühlen.



Hier sollte Weiß Ta1-d1 spielen, um eine offene Linie zu besetzen.

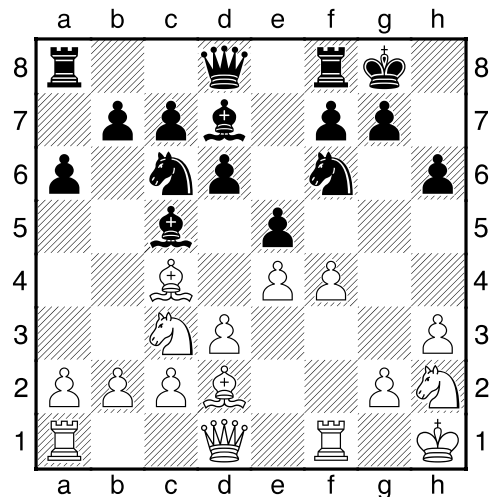
Wenn es noch keine offene Linie gibt, ist es häufig schwierig, für Türme gute Aufgaben zu finden.



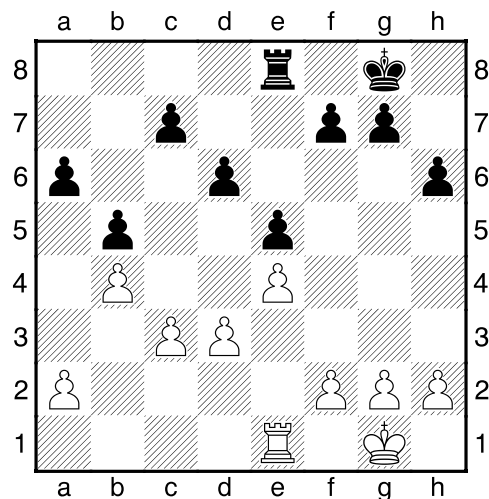
Beide Spieler haben alle Figuren entwickelt, aber offene Linien für die Türme sind noch nicht zu sehen.

Wenn wir unseren Türmen etwas Gutes tun wollen, müssen wir uns überlegen, wie wir Linien für sie öffnen.

Offene (und halboffene) Linien entstehen durch den Abtausch (und das Einstellen) von Bauern.



Weiß kann hier mit dem Zug f4xe5 die f-Linie für seinen Turm öffnen.



Weiß hat hier verschiedene Möglichkeiten, durch Bauerntausch Linien zu öffnen. Solche Bauerzüge nennt man übrigens **Hebel**. Er könnte d3-d4 ziehen, doch dieser Zug bringt ihn nicht voran. Tf1 mit der Idee f2-f4 ist durchaus möglich, aber noch stärker wäre es, entweder direkt a2-a4 zu spielen oder diesen Zug mit Te1-a1 vorzubereiten.