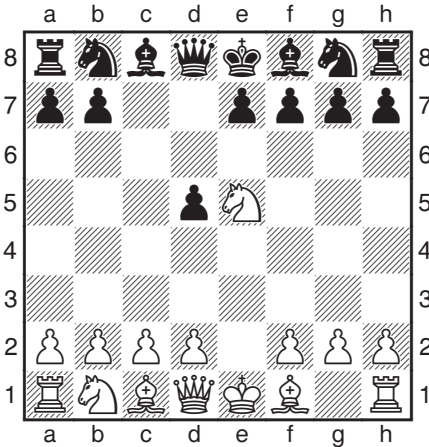


Ein Colle-Aufbau gegen Caro-Kann?

Von Peter Lukacs und Laszlo Hazai

Caro-Kann B10: 1.e4 c6 2.♘f3 d5 3.exd5
 cxd5 4.♘e5



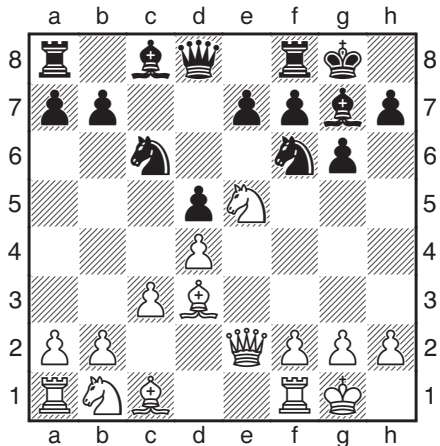
Der verblüffende und einige Eröffnungsgesetze verletzende Springerzug besitzt auf den zweiten Blick seine Logik – er verhindert nämlich eine sofortige Entwicklung des ♗c8 (4...♗f5? 5.♗b5+ ♘d7 6.♣f3+). Eine weitere Idee wird im Titel angedeutet: Weiß kann sich mit d4, c3, f4 gemäß einem Colle-Aufbau entwickeln, der ♘e5 ist dann recht lästig für Schwarz. Was kann dieser also tun? Zu den wenig Erfolg versprechenden Varianten gehört 4...♘c6 (oder 4...♘d7) 5.d4 ♘xe5 6.dxe5 e6, was Weiß eine gute Version eines Franzosen gibt. Auch weitere Abspiele mit einem frühen ...e6 machen Weiß das Leben nur leichter. Es bieten sich zwei Varianten an.

A) Mit 4...♘c6 5.d4 ♘f6 hält sich Schwarz noch einige Optionen offen, Weiß reagiert meistens mit 6.♗b5 und nach 6...♗d7 sichern sich fast alle mit 7.♘xd7 das Läuferpaar, doch das entspricht nicht dem Geist der mit 4.♘e5 begonnenen Strategie und bringt auch wirklich keinen Eröffnungsvorteil.

Die Alternative 7.♗xc6 bxc6 8.0-0 passt eigentlich besser, viel hängt nun davon ab, ob Schwarz c6-c5 durchsetzen kann. Es gibt damit aber kaum praktische Erfahrungen.

Häufig wird auch 6.c3 gespielt (statt 6.♗b5), was nun doch 6...♗f5 ermöglicht; gegen das scharfe 7.g4 empfehlen die Autoren 7...♘xe5 8.gxf5 ♘c6 mit unklarer Stellung.

B) Viele starke Spieler wählen mit Schwarz eine Fianchetto-Variante und lassen somit die Diagonale c8-h3 offen. Also 4...♘f6 5.d4 g6 und nun hat sich das viel gespielte 6.♗b5+ nicht bewährt, besser scheint 6.♗d3 zu sein. Nach 6...♗g7 7.0-0 0-0 kommt Weiß kaum umhin 8.c3 zu spielen (8.♘d2 ♘fd7 und 9.f4? ♣b6!) und nach 8...♘c6 9.♣e2



besitzt Schwarz ganz verschiedene Strategien: Er kann mit 9...♘xe5 auf seinen Entwicklungsvorsprung setzen oder wie Leko mit 9...♘d7 10.f4 ♘f6 gefolgt von ...♗f5 rein strategisch spielen. Weiß hat keinen Vorteil, aber ihm liegt daran, ohne große Eröffnungskennntnisse eine Stellung zum Spielen zu bekommen. (RK)