

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	3
2	Grundregeln	5
3	Figuren	11
4	Sonderfälle	27
5	Notation	37
6	Allgemein	41
7	Endspiel	45
8	Mittelspiel	83
9	Eröffnung	149
10	Beispielpartien	187
11	Turnierschach	215
12	Geschichte	225
13	Autoren	237
14	Bildnachweis	239
15	GNU Free Documentation License	243

Lizenz

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

Kapitel 1

Vorwort

Vorwort

Heutzutage hat das Schachspiel einen eher schwierigen Stand. Traditionell den Vertretern höherer Stände vorbehalten, genießt es heute noch den Ruf eines Statussymbols: Wer etwas auf sich hält, hat in seiner Wohnstatt stets ein aufgebauertes Schachbrett mit reizvoll designten Figuren als Blickfang aufgestellt. Für die Jugend ist Status aber kein Argument, damit seine kostbare Zeit zu verbringen, insbesondere, da sich die Reize des Schachspiels erst nach intensiver Beschäftigung erschließen. Hat man diese Hürde aber genommen, wird man von der Reichhaltigkeit des Schachs geradezu umschlossen, und man denkt nicht mehr an die Investitionen, die man erbracht hat.

Der Reiz des Schachspiels liegt in vielen Faktoren begründet, sicherlich in den ausgewogenen Spielregeln, insbesondere was die Stärkeverhältnisse der Figuren untereinander betrifft. Des Weiteren darf nicht unberücksichtigt bleiben, daß die wichtigste Figur, der König, eben nicht gleichzeitig die mächtigste auf dem Brett ist, sondern im Gegenteil schwach und schutzbedürftig. Dieses zwingt dem Spieler eine Aufteilung der Aufmerksamkeit und der ihm zur Verfügung stehenden Ressourcen auf, muss er sich doch gleichzeitig um Angriff und Verteidigung bemühen. Aufgrund des Aufbaus des Schachbretts kommt noch ein dritter Aufmerksamkeitsfokus hinzu, nämlich die Kontrolle über das Zentrum. Weiter muss erwähnt werden, daß keine Figur alleine imstande ist, den gegnerischen König zur Strecke zu bringen, sondern immer die Hilfe anderer Figuren, eigener oder gegnerischer, benötigt. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, ein effektives Zusammenwirken der Figuren zu meistern.

Wer sich an der Verbesserung des Schachbuchs beteiligen möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Erste Anlaufstellen sind die [Projektdefinition](#) und die [Diskussionseite](#) mit der [Todo-Liste](#).

Die Mitarbeiter der Wikibooks wünschen allen Lesern viel Freude beim Lernen und Meistern des Schachspiels.

An allen möglichen Stellen verweist dieses Wikibook auf [Schachartikel der Wikipedia](#). Wenn diese nicht vorhanden sind, oder nicht ausreichend ausgearbeitet, verweist es stattdessen auch einigemal auf [Artikel der englischsprachigen Wikipedia](#). Beide Seiten verfügen auch über umfangreiche Portale: [Schachportal](#) und [Chess-Portal](#).

Ach ja, wer das Buch gut findet, kann ja [hier](#) ein kurzes Feedback hinterlassen. Ich würde mich darüber freuen. Dort können natürlich auch Kritik und Anregungen hinterlassen werden.

Kapitel 2

Grundregeln

Grundregeln

Spielziel

Das Ziel des Schachspiels ist es, den gegnerischen König zur Strecke zu bringen oder, wie es beim Schach heißt, ihn matt zu setzen. Wenn man den Gegner matt setzen kann, dann ist es richtig, dafür jede Figur zu opfern, außer den eigenen König.

Daran sieht man schon eine Besonderheit im Schachspiel: Es ist nicht einfach ein Zeitvertreib für den schnöden Pöbel, sondern das Spiel der Könige. Beim Spielziel äußert sich das darin, daß es eben nicht darum geht, sämtliche Steine des Gegners zu beseitigen. Sogar der letzte Bauer könnte beim Schach die gesamte feindliche Armee besiegen. Es geht einzig um den König.

Aber selbst dabei reicht es nicht, den gegnerischen König einfach zu beseitigen. Stattdessen wird dem König lediglich das Schwert gewissermaßen auf die Brust gesetzt, aber der tödliche Streich letztlich nicht durchgeführt. Das macht das Spiel ein bißchen schwieriger: Der König muß so vollständig bedroht werden, daß er nicht einmal mehr eine Möglichkeit hat, zu entkommen.

Die Spielparteien

Jede Partei besteht aus acht Figuren und acht Bauern. Bei den Figuren handelt es sich um einen König, eine Dame, zwei Läufer, zwei Türme und zwei Springer.

Der Oberbegriff für Figuren und Bauern ist „Steine“, aber im normalen Gespräch ist man selten genau, sondern sagt ebenfalls „Figuren“ dazu.

Innerhalb der Spielerteil gibt es nur sechs Arten von Steinen:

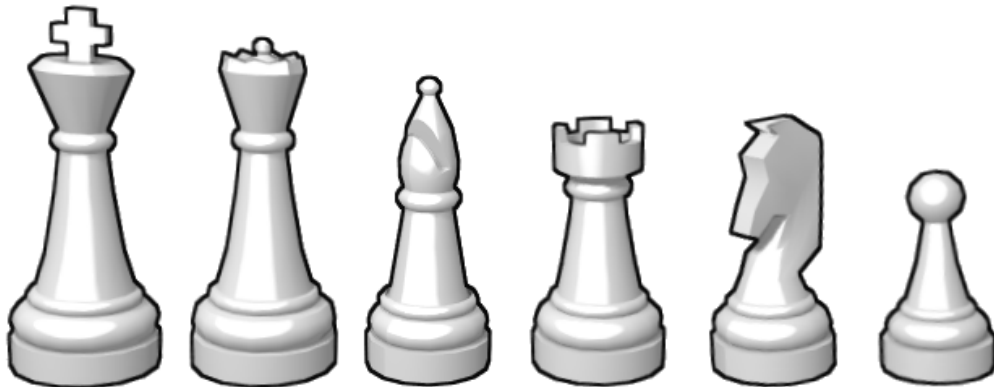
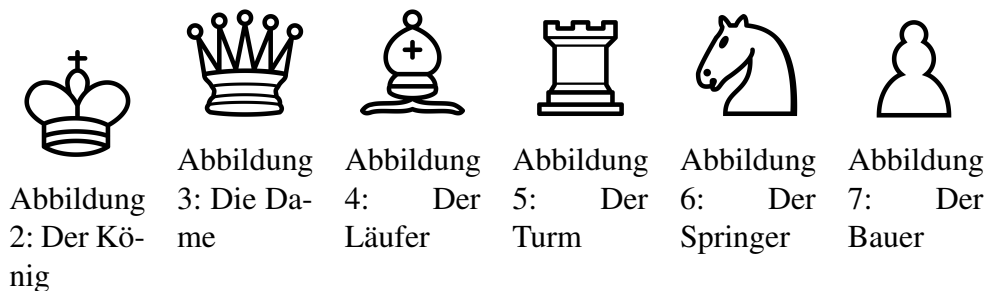


Abbildung 1: Die Schachfiguren.

Von links nach rechts:

Der König, die Dame, der Läufer, der Turm, der Springer und der Bauer.

Das genaue Aussehen ist jedoch anders von einem Schachspiel zum nächsten. In den Medien (Zeitungen, Fernsehen, Internet) sieht man häufig diagrammtaugliche Designsets wie das Folgende:



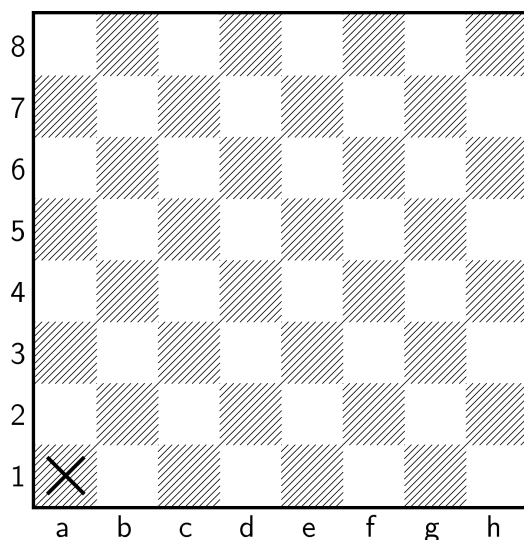
Die beiden konkurrierenden Seiten werden Schwarz und Weiß genannt, obwohl die Steine meistens aus hellbraun und dunkelbraun lackiertem Holz bestehen.

Eine Eigenart beim Schach ist es, daß nicht gelost wird, welche Seite den ersten Zug machen darf, sondern dieses Privileg gehört der weißen Partei. Stattdessen wird die Farbe ausgelost oder (zum Beispiel bei Mannschaftskämpfen) mit einer Turnierregel bestimmt.

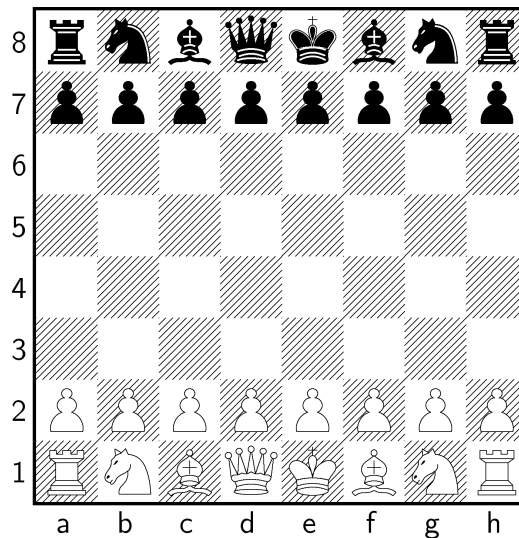
Auch beim Schachrätsel in der Tageszeitung ist es üblich, daß Weiß in der Diagrammstellung den ersten Zug hat, wenn es nicht extra dabeigeschrieben steht. Wenn Schwarz in der Diagrammstellung den nächsten Zug hat, dann wird das dagegen ausdrücklich erwähnt.

Die Grundaufstellung

Das Schachbrett besteht aus 8×8 Feldern, die abwechselnd dunkel und hell gefärbt sind. In diesem Artikel werden die Felder in hell- und dunkelbraun dargestellt. Der Einheitlichkeit und der Einfachheit halber spricht man trotzdem von den weißen bzw. den schwarzen Feldern.



Das Schachbrett wird so aufgestellt, daß sich für jeden Spieler in der linken unteren Ecke ein schwarzes Feld befindet. (Bei modernen Brettern hat man meist die Unterstützung der Notationsmarkierungen am Brettrand, aber gelegentlich bei privaten Partien ist so etwas nicht vorhanden.) Die Waagerechten werden Reihen genannt, die Senkrechten Linien. Man spricht also von der d-Linie oder e-Linie, aber von der 4. Reihe oder 5. Reihe.



Die Figuren werden nun folgendermaßen aufgestellt: auf der Grundreihe außen nach innen die Türme, dann die Springer, dann die Läufer. Um sich die Reihenfolge leichter zu merken, wurde die übliche Staunton-Form so gestaltet, daß die Figuren nach innen hin immer höher werden: Der Springer ist, obwohl weniger wert, etwas höher als der Turm, aber etwas niedriger als der Läufer.

König und Dame streiten sich um die Zentralpositionen, und hier gilt die Regel „weiße Dame, weißes Feld – schwarze Dame, schwarzes Feld“. Der König, ganz Gentleman, nimmt auf dem verbleibenden Feld Platz. Die Bauern besetzen die Reihe davor.

Das Ziehen

Innerhalb eines Zuges hat jeder Spieler das Recht, einen Stein zu bewegen. Zunächst ist der Spieler der weißen Steine an der Reihe (Anziehender), anschließend der Spieler der schwarzen Steine (Nachziehender). Danach folgt der nächste Zug. Damit ist auch gesagt, daß **Weiß die Partie eröffnet**.

Jede Figur wird auf eine eigene Art gezogen. Das wird genauer bei der Erklärung der einzelnen Figuren erläutert. Manche Figuren sind in der Lage, mehrere Felder auf einmal zu überqueren, aber auch nur bis zum Rand des Spielfeldes oder bis ein anderer Stein ihren Weg behindert. Im Schach herrscht Zugpflicht, man kann nur durch Aufgabe der Partie auf seinen Zug verzichten. Es gibt außerdem noch einen Spezialzug, bei dem ein Spieler zwei Figuren gleichzeitig bewegen kann. Es handelt sich dabei um die **Rochade**, die später vorgestellt und hier nur zur Vorbeugung von Unklarheiten erwähnt wird.

- Berührt – geführt

Ein Ehrenkodex der bei allen Brettspielen gilt, gilt natürlich auch beim Schach. Wenn ein Spieler seine Entscheidung, eine Figur zu ziehen, durch eine Berührung derselben kundgetan hat, ist er verpflichtet, tatsächlich einen Zug mit dieser Figur auszuführen. Die Rochade gilt hierbei als Königszug. Wenn ein Spieler eine gegnerische Figur berührt, so muss er diese auch schlagen. Falls jedoch kein Zug nach der Regelung „berührt – geführt“ möglich ist, ist ein beliebiger anderer Zug möglich. Um Figuren straflos anzufassen, etwa um sie zurechtzurücken, kann man dies mit „j’adoube“, dem französischen Wort für „Ich rücke zurecht“, ankündigen. Damit ist aber nur ein wirkliches Zurechtrücken gemeint. Bei Missbrauch, etwa um die Figur auf allen möglichen Feldern zu positionieren, um sich zu betrachten, ob der Zug möglicherweise gut ist, verliert das „j’adoube“ seine Wirkung.

Auf diese Weise wird schon im Ansatz die ständige Rücknahme von unausgegrenzten Zugexperimenten vermieden, welches eine Nervenbelastung darstellt. Auf höchster Ebene wäre dieses ein massives Problem, wie schon die Psychospielchen der Kontrahenten vergangener Weltmeisterschaften zeigen.

Notation: Im letzten Kapitel der Grundregeln geht dieses Buch ausführlich auf das Mitschreiben der Partie ein, dort wird der Unterschied zwischen kurzer Notation und langer Notation erläutert, außerdem zwischen angelsächsischer Notation und algebraischer Notation, deutschen und englischen Kurzzeichen. Damit Sie aber bereits jetzt schon mitlesen können, wird an jedes für die Notation wichtige Kapitel eine Kurzerläuterung angehängt.

Der Zug einer Partei wird korrekt eigentlich Halbzug genannt. Erst wenn beide Parteien gezogen haben, ist der Zug vollständig.

Ein Halbzug wird notiert durch

1. das Kurzzeichen der Figur,
2. die Angabe des Startfeldes,
3. den Bindestrich ‘-’,
4. die Angabe des Zielfeldes, und
5. eventuelle Sonderzeichen als Anhängsel.

Ein ganzer Zug wird notiert durch

1. die mitgezählte Zugnummer,
2. den weißen Halbzug und
3. den schwarzen Halbzug.

Ein mitnotierter Zug könnte also so aussehen: **1. Sg1-f3 Sb8-c6**

Das Schlagen

Das Schlagen ist ein Spezialfall des Ziehens. In der Regel betritt die schlagende Figur durch einen regulären Zug das Feld der gegnerischen Figur, worauf die gegnerische Figur vom Brett genommen wird. Eine Ausnahme ist das Schlagen im Vorbeigehen ([en passant](#)).

Es herrscht kein Schlagzwang.

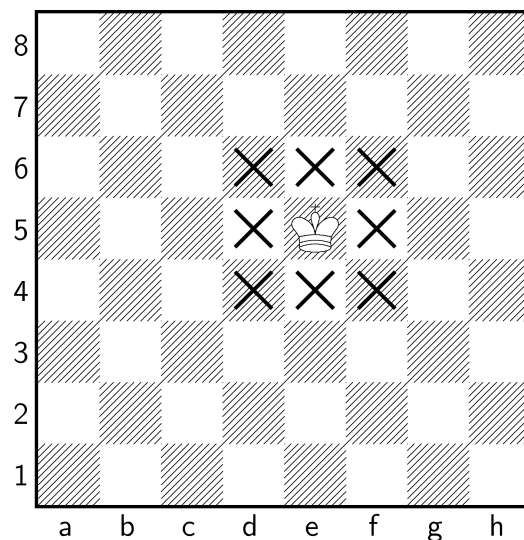
Es ist nicht möglich, eine eigene Figur zu schlagen.

Notation: Beim Schlagen wird der Bindestrich durch ein 'x' ersetzt, zum Beispiel **Sf3xTe5 = Der Springer von f3 schlägt den Turm auf e5.**

Kapitel 3

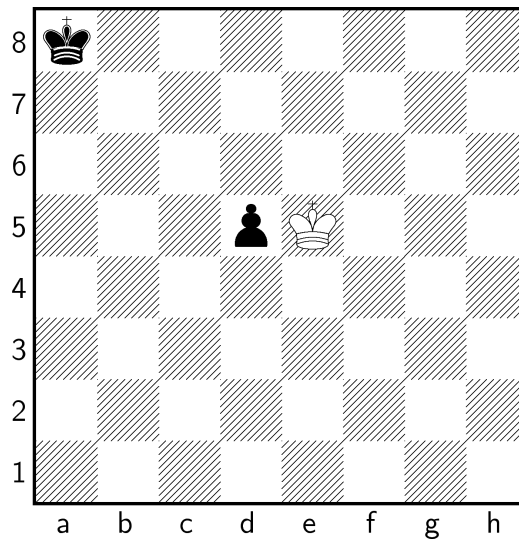
Figuren

Der König

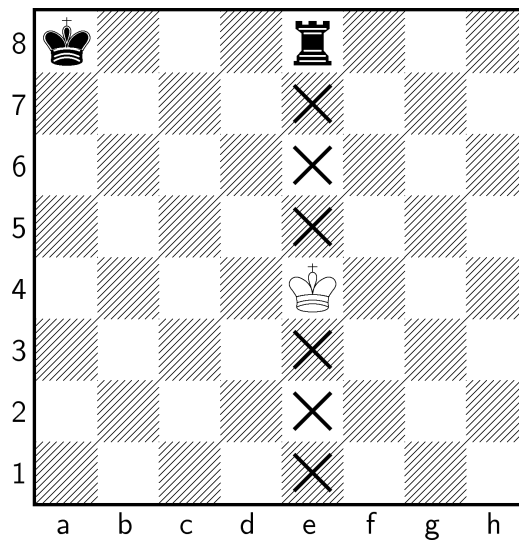


Der König darf pro Zug ein Feld weit in jede beliebige Richtung ziehen. Auch der König darf schlagen. Er hat außerdem die Möglichkeit zu [rochieren](#).

In jedem Fall muss er darauf achten, kein Feld zu betreten, auf dem er von einer gegnerischen Figur geschlagen werden könnte.



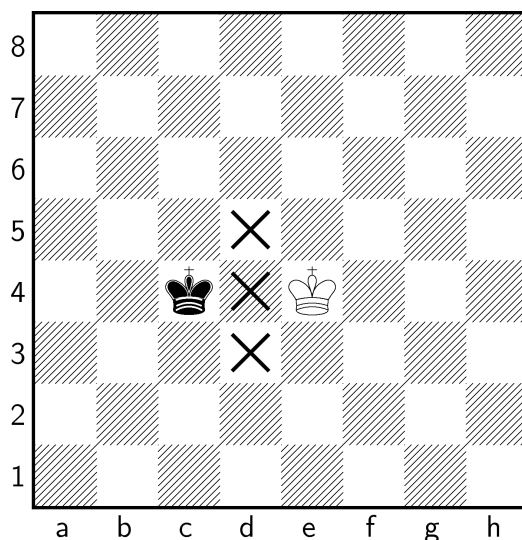
In dieser Stellung könnte der schwarze Bauer auf d5 vom weißen König geschlagen werden.



Eine Bedrohung des Königs wird als „Schach“ bezeichnet. Dabei handelt es sich um eine sehr ernste Angelegenheit; der Spieler muss auf das Schach reagieren. Es zu ignorieren ist ein Verstoß gegen die Spielregeln. Das ist auch angemessen, steht und fällt doch die ganze Partie mit dem König.

Sollte ein Spieler einen Zug machen, der das Schachgebot nicht aufhebt, so hat er diesen Zug wieder zurückzunehmen. Hierbei gilt übrigens ebenfalls die Berührt-geführt-Regel. Hat der Spieler mit dem gezogenen Stein die Möglichkeit, das Schach aufzuheben, so muss er den fehlerhaften Zug zurücknehmen, und statt-

dessen mit derselben Figur gegen das Schach vorgehen. Erst wenn der Stein diese Möglichkeit nicht hat, entfällt die Berührt-geführt-Regel, und der Spieler muss einen Zug mit einer anderen Figur machen.



Dadurch, daß der König sich nicht in ein Schach begeben darf, wird niemals ein König direkt neben dem feindlichen König stehen. In dieser Stellung sind die Felder d5, d4 und d3 für beide Könige tabu. Diesen Zustand nennt man Opposition, und er erlangt im Endspiel entscheidende Bedeutung. (siehe [||Das Endspiel||](#))

Ist es dem bedrohten König nicht möglich, dem Schach zu entgehen, dann ist er matt, und der Spieler hat die Partie verloren.

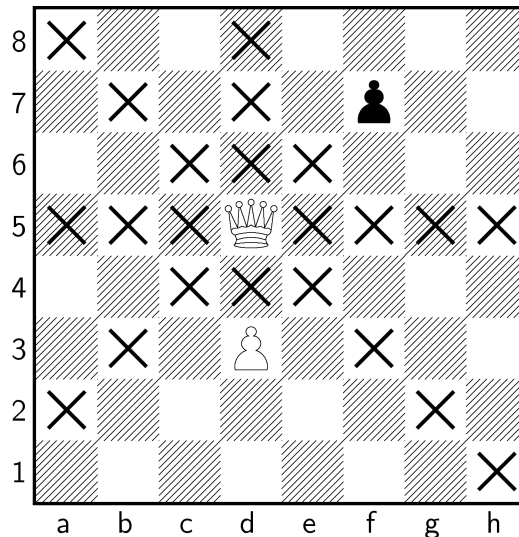
In privaten Partien ist es üblich, den gegnerischen Spieler durch den Kommentar „Schach!“ auf eine Bedrohung des Königs aufmerksam zu machen. In Turnierpartien wird dagegen überhaupt nicht gesprochen, die einzigen Ausnahmen sind Remisangebote und die Resignation (Partieaufgabe). Sollte ein Spieler ein Schachgebot übersehen, so hat er den Zug zurückzunehmen und nach den obigen Regeln durch einen neuen Zug zu ersetzen.

Im Blitzschach dagegen, das mit einer speziellen Schachuhr unter äußerst knappem Zeitvorrat gespielt wird, führt ein regelwidriger Zug, also auch das Stehenlassen des Königs im Schach, zum sofortigen Verlust.

Der Wert des Königs ist einfach zu bestimmen: Er ist alles wert! Sein Verlust geht mit dem Verlust der Partie einher und ist unbedingt zu vermeiden.

Notation: Das Kurzzeichen für den König ist 'K'. Ein Schach wird mit einem an den Zug angehängten '+' notiert, ein Schachmatt mit '#'.

Die Dame



Die Dame darf pro Zug beliebig weit in jede beliebige Richtung zu ziehen, bis sie auf ein Hindernis stößt.

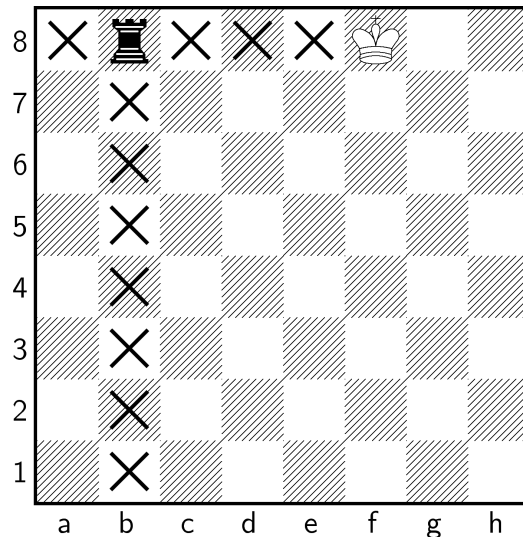
Damit ist die Dame die bei weitem mächtigste Figur auf dem Feld. Weil aber der kleinste Bauer sie schlagen darf, wenn er die Gelegenheit dazu bekommt, muss der Spieler mit ihr äußerst vorsichtig zu Werke gehen. Sie kämpft eher wie ein Adler, der unerreichbar in luftigen Höhen schwebt und dann blitzartig hinabstößt, um seine Beute zu schlagen, und nicht wie ein Bulle, mit den Hörnern voran und immer hinein ins Getümmel.

Die Dame ist ungefähr soviel wert wie zwei Türme, drei Leichtfiguren oder neun Bauern. Diese Angabe ist mit Vorsicht zu genießen, weil der Wert einer Figur abhängig ist von der aktuellen Stellung. Eine Figur ist wesentlich wertvoller, wenn sie die Mitte des Spielfelds kontrolliert, als wenn sie in einer Ecke eingepfercht ist.

Notation: Das Kurzzeichen für die Dame ist 'D'.

Übung: Wenn Sie das Schachspiel mit einem Trainer oder Trainingspartner lernen, dann probieren Sie doch bereits hier das [Endspiel mit König und Dame gegen den König](#) aus. Sie verinnerlichen direkt die Möglichkeiten und Stärken der Dame. Und Sie erhalten Ihre erste Lektion im Mattsetzen, das eigentliche Ziel des Schachspiels. Versuchen sie es ruhig mehrmals mit frei gewählten Startaufstellungen.

Der Turm



Der Turm darf pro Zug beliebig weit in vertikaler oder horizontaler Richtung ziehen, bis er auf ein Hindernis stößt.

Durch diese Bewegungsart ist der Turm recht schwerfällig und muss aus der Grundstellung umständlich durch die Bauern laviert werden, bevor er ins Spiel eingreifen kann. Das führt dazu, dass der Turm vergleichsweise spät wirksam wird.

Der Turm ist ungefähr soviel wert wie eine Leichtfigur und zwei Bauern zusammen oder wie vier bis fünf Bauern. Diese Angabe ist mit Vorsicht zu genießen, weil der Wert einer Figur von der aktuellen Stellung abhängig ist. Eine Figur ist wesentlich wertvoller, wenn sie die Mitte des Spielfelds kontrolliert, als wenn sie in einer Ecke eingepfercht ist.

Notation: Das Kurzzeichen für den Turm ist 'T'

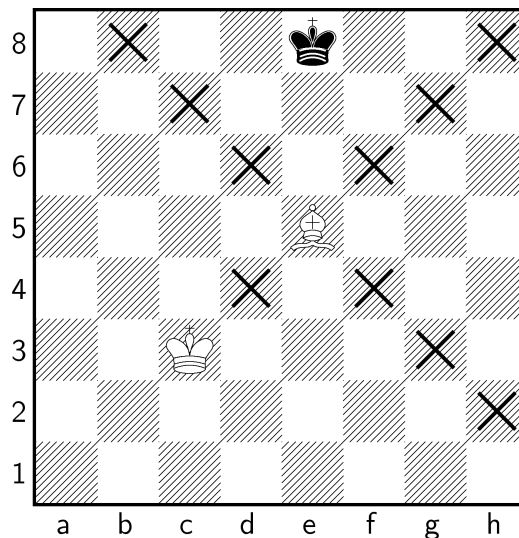
Übung: Eine gute Gelegenheit, den Turm kennenzulernen, ist das [Endspiel mit König und Turm gegen den gegnerischen König](#).

Die Qualität

Gelegentlich (eigentlich sogar recht häufig) kommt es vor, dass in der Partie ein Turm gegen eine Leichtfigur (Springer oder Läufer) getauscht wird. Da der Turm einen höheren Materialwert als die Leichtfigur hat, stellt dieses einen Materialverlust dar, bzw. einen Materialgewinn für die andere Seite. Für diese Material-

differenz hat sich der Begriff „Qualität“ eingebürgert; man hat also eine Qualität mehr oder weniger, je nachdem. Für den Materialunterschied Läufer gegen Bauer oder Turm gegen Dame hat sich dagegen kein Begriff durchgesetzt, obwohl das eventuell ebenfalls sinnvoll wäre.

Der Läufer

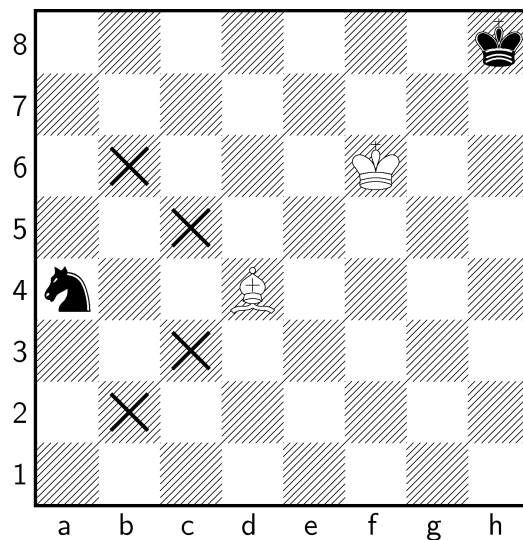


Der Läufer darf pro Zug beliebig weit in diagonalen Richtung ziehen, bis er auf ein Hindernis stößt.

Da sich Läufer nur diagonal bewegen, können sie logischerweise nur Felder einer Farbe erreichen. So kann der Läufer in dem folgenden Beispiel nur schwarze Felder betreten. Also hat jeder Spieler zu Beginn des Spieles einen Läufer für die schwarzen und einen für die weißen Felder.

Er ist ungefähr soviel wert wie ein Springer oder drei Bauern. Als Leichtfigur ist er dazu prädestiniert, in der ersten Schlachtreihe zu stehen, aber mit seiner großen Reichweite kann er auch gut aus dem Hintergrund heraus agieren.

Zur genauen Ermittlung der Wertigkeit muss man das ganze Brett betrachten: Ein Läufer, dessen Diagonalen frei sind, ist mehr wert als ein Springer, während er wesentlich weniger wert ist, wenn seine Diagonalen verbaut sind. Auf einem freien Brett kann ein Läufer einen Springer, der am Rand steht, vollkommen blockieren:

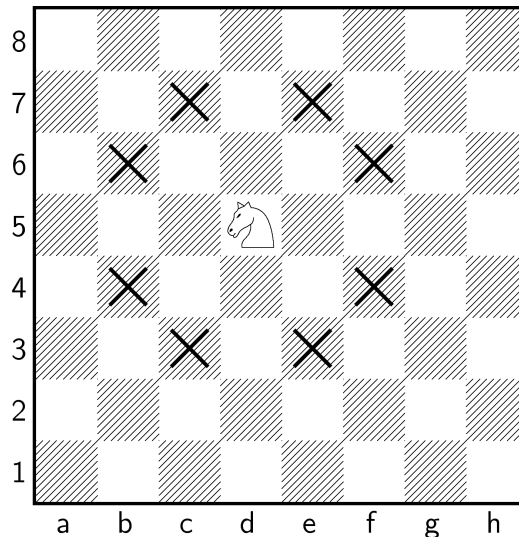


Der Läufer **|| hält ||** hier den **Springer** fest, sämtliche Felder, auf die dieser ziehen könnte, werden vom Läufer angegriffen. Umgekehrt wäre es für den **Springer** alleine nicht möglich, den Läufer einzusperren.

Notation: Das Kurzzeichen für den Läufer ist 'L'

Übung: Ein Läufer alleine, nur mit Unterstützung des eigenen Königs kann den Gegner nicht mattsetzen. Dazu benötigt man schon beide Läufer. Wie sich aber gezeigt hat, ist auch das für den Anfänger **keine leichte Übung**. Mein Tip: Stellen Sie diese Übung also ruhig noch ein wenig zurück, bis Sie sich zu den Endspielen vorgelesen haben. Wenn Sie es allerdings nicht abwarten können, finden Sie hier noch ein paar **Hinweise**.

Der Springer



Der Springer bewegt sich ausschließlich mit dem so genannten Rösselsprung, eine gewissermaßen halbschräge Bewegung. (Auf dem Kompass würde man seine Bewegungsrichtung als Nord-Nord-West, Ost-Süd-Ost, etc. bezeichnen). Das Zielfeld eines Springerzuges ist entweder zwei Felder vertikal und ein Feld horizontal vom Ursprungsfeld entfernt, oder zwei Felder horizontal und ein Feld vertikal. Dabei ist es unerheblich, ob die Felder zwischen Ursprungsfeld und Zielfeld besetzt sind oder nicht, der Springer überspringt dazwischenliegende Steine also gewissermaßen. Diese Bewegungsrichtung kann der Springer nicht beliebig weit verfolgen, sondern nur einmal pro Zug.

Das Zustandekommen dieser seltsamen Zugart wird im Kapitel [Geschichte](#) beschrieben.

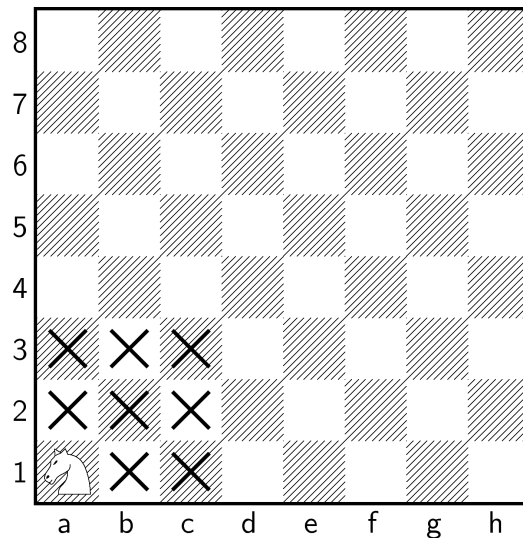
Der Springer ist ungefähr soviel wert wie ein Läufer oder wie drei Bauern.

Als Leichtfigur ist der Springer dazu geeignet, in der ersten Schlachtreihe zu stehen. Durch seine relativ geringe Reichweite hat er meist auch keine andere Wahl, wenn er aktiv sein will.

Notation: Das Kurzzeichen für das Pferd/den Springer ist 'S'.

Übung:

Aufgrund seiner ungewöhnlichen Fortbewegung ist der Springer für Anfänger schwer zu handhaben. Das gilt insbesondere, wenn der Spieler den Springer schnellstmöglich auf ein bestimmtes Feld überführen muß.



Wie bekommt man den Gaul vom Eckfeld a1 aus auf jedes Feld mit maximal zwei Feldern Abstand?

Am leichtesten sind natürlich **b3** und **c2** zu erreichen, sie kann der Springer direkt vom Ausgangsfeld ansteuern.

In zwei Zügen kann der Springer **a3** und **c1** erreichen: a1-c2-a3 und a1-b3-c1.

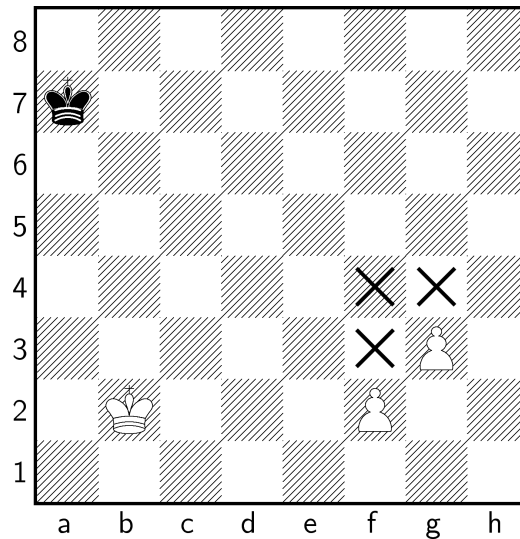
Die Felder **a2** und **b1** sind in drei Zügen erreichbar: a1-c2-b4-a2 und a1-b3-d2-b1.

Für das Feld **c3** benötigt der Springer vier Züge. Hier gibt es mehrere Varianten, z. B. a1-b3-d4-b5-c3 oder a1-c2-e3-d1-c3.

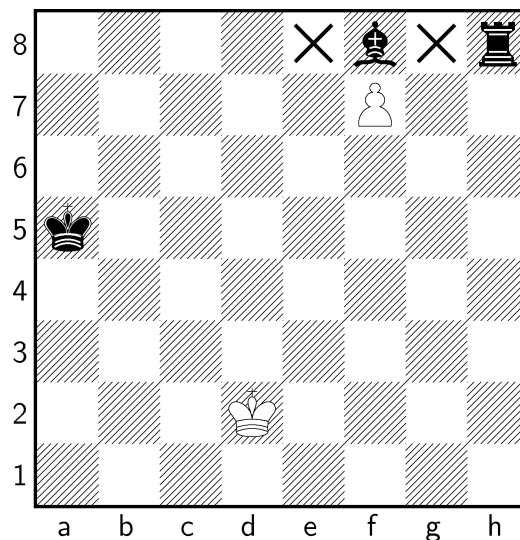
Dasselbe gilt für das Feld **b2**, z.B. a1-b3-c1-d3-b2 oder a1-c2-b4-d3-b2.

Diese Übung könnten sie vielleicht einmal mit einem Zentralfeld als Ausgangsfeld wiederholen. Dort kann es durchaus zu anderen Ergebnissen kommen.

Der Bauer



Der Bauer kann pro Zug jeweils ein Feld vorwärts ziehen. Befindet sich der Bauer noch in seiner Grundstellung, dann darf er sich wahlweise auch zwei Felder vorwärts bewegen. Verzichtet der Bauer in seinem ersten Zug darauf, dann kann er dieses Recht später nicht mehr wahrnehmen.



Der Bauer kann nicht vorwärts geradeaus schlagen, stattdessen kann er nur diagonal vorwärts schlagen, und auch das nur um ein Feld.

In diesem Beispiel kann Weiß seinen Bauern nicht umwandeln, da ihm der Läufer – der direkt vor ihm steht, also nicht geschlagen werden kann – den Weg versperrt.

Wenn nun aber der Turm auf g8 (angekreuzt) ziehen würde, könnte der Bauer ihn schlagen und so umgewandelt werden.

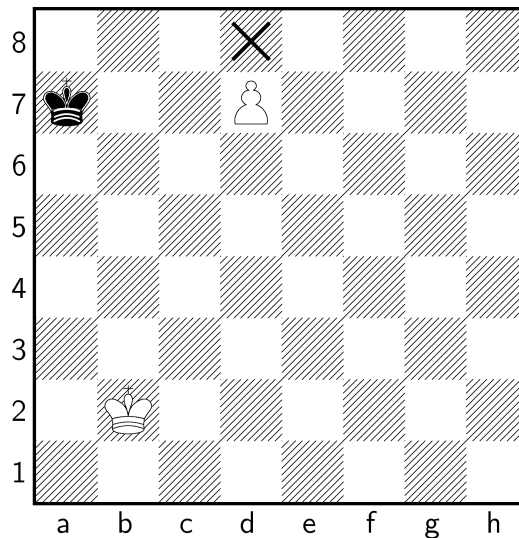
Weil der Bauer nicht vorwärts schlagen kann und auch nicht unbedingt die Möglichkeit zu schlagen hat, kommt es sehr häufig vor, dass der Bauer auf dem Spielfeld blockiert ist. Durch die gegenseitige Bauernblockade wird sehr häufig die Gesamtstellung bestimmt und sogar charakterisiert. Stellungstypen und die daraus resultierende Strategie leiten sich also häufig direkt von den Bauernstellungen her. Der bekannte Komponist und Schachspieler Andre Francois Danican Philidor verkündete daher: „Der Bauer ist die Seele des Schachspiels“.

Notation: Der Bauernstand ist auch im Schachspiel der Ärmste. Er verfügt nicht einmal über ein eigenes Kurzzeichen. Ihre Schreibhand wird es Ihnen danken, für die Hälfte der Steine wird ein Buchstabe weniger benötigt. Bauernzüge können also folgendermaßen notiert werden: **1. e2-e4 e7-e5**

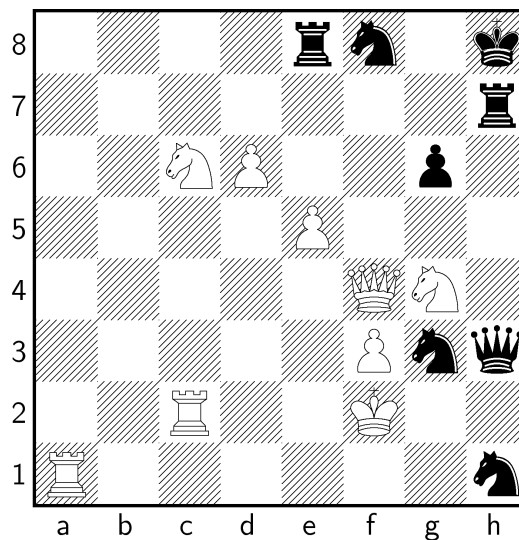
Die Bauernumwandlung

Ein Bauer, der (durch ziehen oder schlagen) die letzte Reihe erreicht, wird augenblicklich in eine Figur derselben Farbe nach Wahl des Spielers umgewandelt. Die neue Figur wird nicht in die Grundstellung befördert, sondern verbleibt auf dem Umwandlungsfeld.

Der Bauer wird in der Regel in eine Dame verwandelt, aber auch die Umwandlung in einen Turm, Springer oder Läufer ist möglich. Der Bauer hat das ausdrückliche Recht, sich in eine auf dem Brett noch vorhandene Figur zu verwandeln, was in Privathaushalten gelegentlich zu praktischen Problemen führt, wenn dort nur ein Schachspiel vorhanden ist. Die Umwandlung in einen König dagegen ist ebenso wenig möglich, wie den Bauern zu behalten.



Die Bauernumwandlung hat zur Folge, dass ein Bauer schon eine Wertsteigerung erfährt, bevor er tatsächlich umgewandelt wurde. In der Regel ist ein Bauer, der die sechste Reihe erreicht hat, so stark wie eine Leichtfigur; ein Bauer, der die siebte Reihe erreicht hat, ist meist so stark wie ein Turm. Das gilt erstaunlicherweise häufig auch dann, wenn dieser Bauer blockiert ist und nicht weiter vormarschieren kann.



Eine Umwandlung in eine andere Figur als die Dame wird **Unterverwandlung** genannt, ein solches Ereignis hat Seltenheitswert. Wen wundert es, bei dem Materialwert einer zusätzlichen Dame? In der Großmeisterpartie László Szabó - Borislav Ivkov (Belgrad 1964) konnte Schwarz im 49. Zug seinen Bauern auf das

Umwandlungsfeld h1 durchziehen, und plötzlich stehen fünf Springer auf dem Brett.

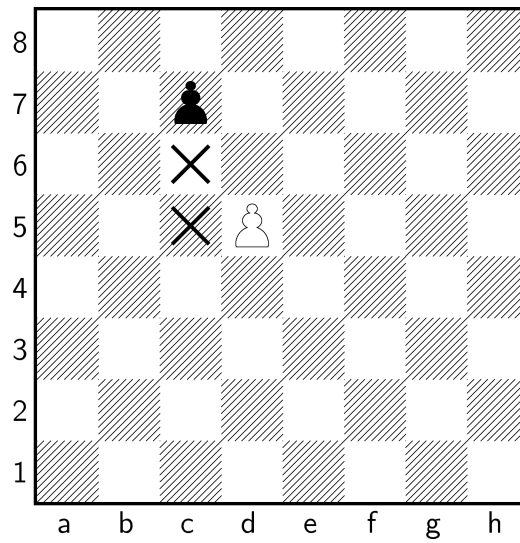
Notation: Bei einer Bauernumwandlung wird einfach das Kurzzeichen der neuen Figur an den Halbzug angehängt, zum Beispiel: **38. e7-e8D** (Der bis nach e7 vorgerückte weiße Bauer zieht nach e8, und wandelt sich dort in eine Dame um).

Schlagen im Vorbeigehen (en passant)

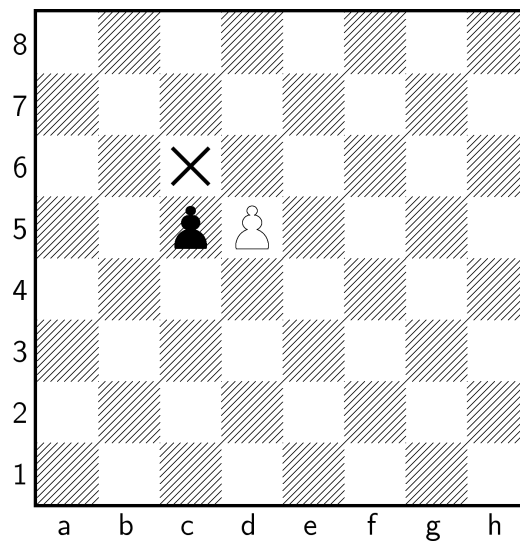
Von den ursprünglichen historischen Regeln her konnte der Bauer sich auch in seiner Grundstellung nur um ein Feld vorwärts bewegen. Dadurch ergab sich die strategisch nicht unwichtige Konsequenz, dass ein Bauer, der auf die fünfte Reihe vorgedrungen war, bis zu zwei gegnerische Bauern auf der siebten Reihe festhalten konnte. Beispiel: Der weiße d-Bauer gelangt auf das Feld d5. Weder der schwarze Bauer auf c7, noch der auf e7 können jetzt vorziehen, ohne dass der weiße d5-Bauer diese schlagen darf. Unter Umständen bedeutet dies, dass es Weiß gelungen ist, die Entwicklung der schwarzen Position schwer zu beeinträchtigen.

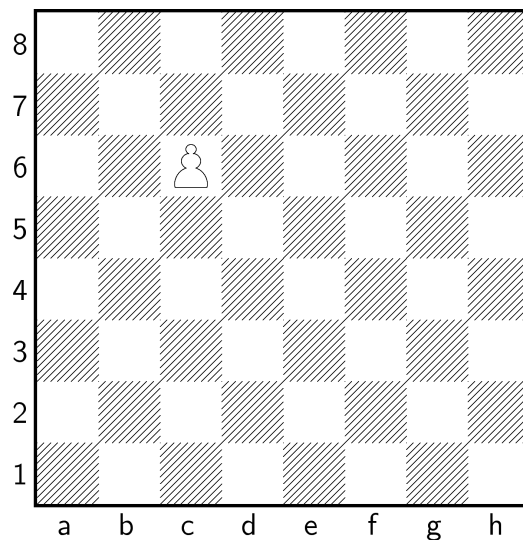
Aber zu Beginn der Neuzeit kam es, wie schon erwähnt, zu einer Reihe von Regeländerungen, die einen beschleunigten Spielablauf zur Folge hatten. Für den Bauern bedeutete das, dass er jetzt aus seiner Grundreihe zwei Felder vorwärts ziehen kann. Damit hätte der Spieler allerdings die Möglichkeit, die oben beschriebenen Nachteile zu umgehen. Die Regelmacher von damals entschieden, dass das nicht sein darf, schließlich hat der Spieler des blockierenden Bauern mehrere Züge investiert, und seinen Bauern Risiken ausgesetzt, um diesen Vorteil zu erreichen. Deshalb wurde das Schlagen im Vorbeigehen eingeführt.

Das Schlagen im Vorbeigehen kann durchgeführt werden, wenn ein Bauer sich aus seiner Grundstellung heraus zwei Felder vorwärts bewegt und dabei direkt neben einem gegnerischen Bauern zu stehen kommt. Dieser gegnerische Bauer darf jetzt einen Zug lang so tun, als wäre der Bauer nur um ein Feld vorwärts gezogen, und ihn auf dem Feld schlagen, wo der Bauer nach diesem virtuellen Ein-Schritt-Zug wäre.



Beispiel: Der schwarze Bauer c7 zieht nach c5 und kommt neben dem weißen Bauern auf d5 zu stehen. Der weiße Bauer auf d5 hat jetzt einen Zug lang das Recht so zu tun, als wäre der schwarze Bauer nur nach c6 gezogen.





Den Bauern auf c6 kann der weiße Bauer gemäß den Regeln schlagen. Er wird auf das Feld c6 gestellt, und der schwarze Bauer auf c5 wird vom Brett genommen.

Wenn ein Bauer im Vorbeigehen schlagen möchte, dann muss er es sofort tun. Im nächsten Zug hat er dieses Recht bereits verloren.

Notation: Das Schlagen im Vorbeigehen wird durch ein an den Halbzug angehängtes 'e.p.' oder einfach 'ep' gekennzeichnet. **Beispiel: 36. ... c7-c5 37. d5xc6 e.p.**

Kapitel 4

Sonderfälle

Matt

Das Matt ist die einzige Möglichkeit, den Sieg in einer Partie zu erzwingen. Der Gegner hat natürlich jederzeit die Möglichkeit, die Partie freiwillig aufzugeben.

Matt liegt vor, wenn **ein König bedroht ist** und sich weder

- durch Wegziehen,
- Dazwischenstellen einer anderen Figur

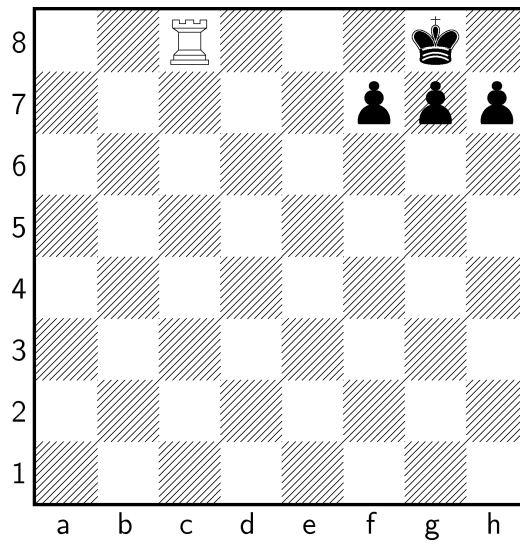
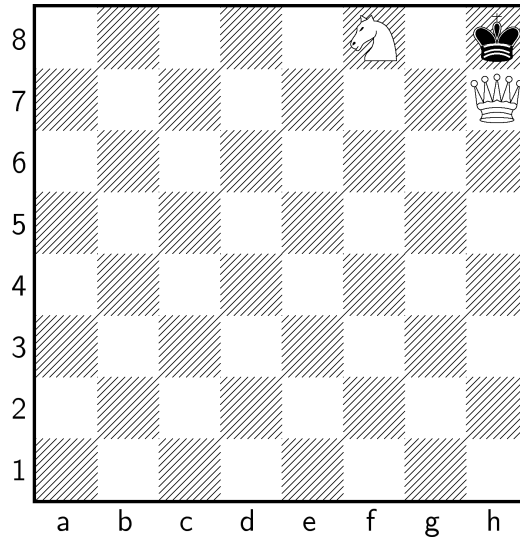
noch durch

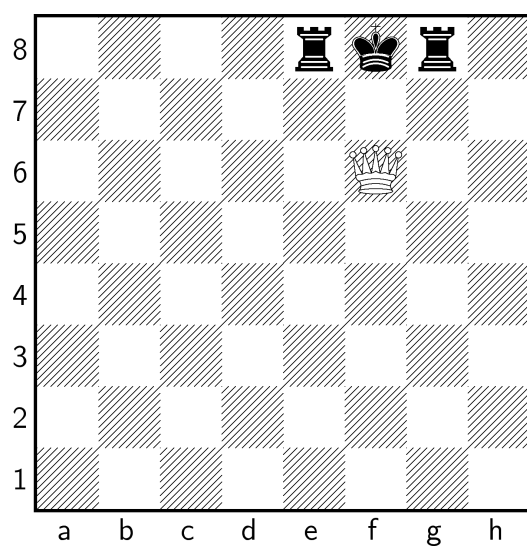
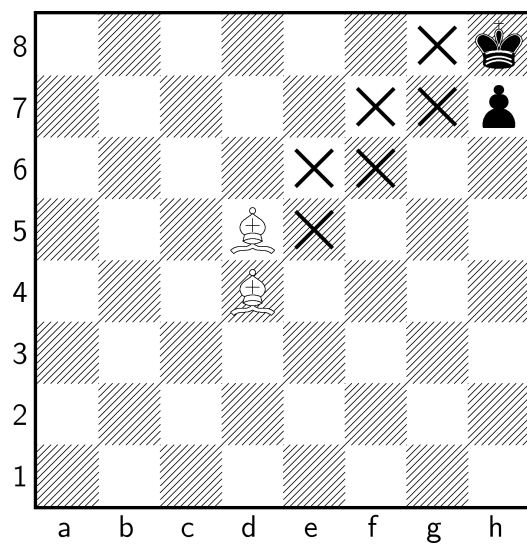
- Schlagen der schachgebenden Figur

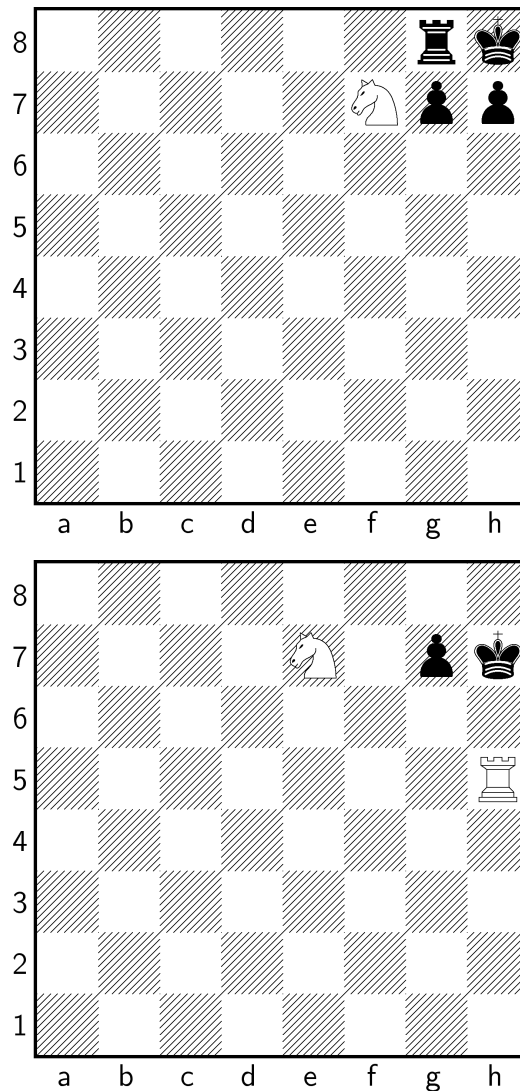
der Bedrohung entziehen kann.

Am leichtesten geht dies in einer Ecke, oder zumindest am Rand des Brettes. Trotzdem ist das Mattsetzen nicht ganz einfach. Selbst die Dame, immerhin die mächtigste Figur auf dem Brett, ist nicht in der Lage, den Gegner alleine matt zu setzen, sondern sie benötigt mindestens einen helfenden Stein, es sei denn, der König wird von den eigenen Figuren eingeklemmt.

Häufige Mattsituationen







Unentschieden (Remis)

Ein Unentschieden kann von den Spielern auch vereinbart werden.

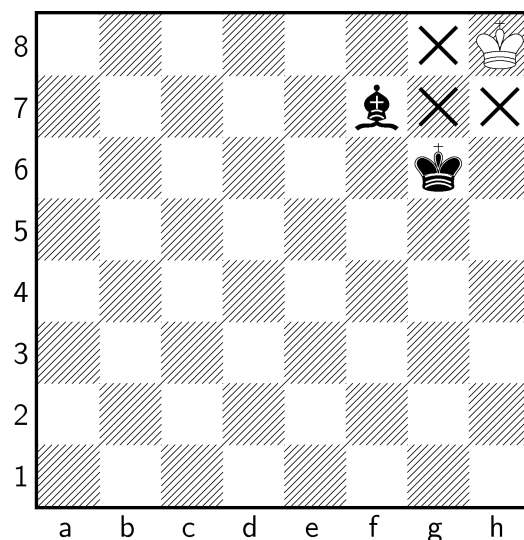
Man wird dies in „toten Stellungen“ tun, in denen es nicht mehr möglich ist, in einer regelgemäßen Zugfolge ein Matt zu konstruieren. Dies ist etwa der Fall, wenn bei beiden Spielern nur noch die Könige auf dem Spielfeld verbleiben oder einer der Spieler den König und eine Leichtfigur gegen den König besitzt.

Aber auch andere Situationen sind denkbar, zum Beispiel wenn das Partieergebnis keine besonderen Auswirkungen mehr auf das Turnierergebnis hat.

Ein Spieler darf seinen Gegner nicht durch unnötig häufige Remisangebote stören. So sollte sich die Situation wesentlich geändert haben oder der Gegner nach einigen Zügen keine Fortschritte erzielt haben.

Neben der Vereinbarung kann das Remis auch durch verschiedene Spielsituationen erreicht werden.

Patt



Patt liegt vor, wenn eine Seite keinen regulären Zug mehr durchführen kann, aber der König nicht im Schach steht. Die Partie ist unentschieden. Meistens geschieht Patt aus Unachtsamkeit des überlegenen Spielers und ist ein Rettungsanker für den unterlegenen Spieler.

Weiß am Zug in dieser Stellung kann nicht ziehen, deshalb ist er patt.

Stellungswiederholung

Remis durch Stellungswiederholung liegt vor, wenn im Verlauf einer Partie dreimal dieselbe Stellung auf dem Brett ist. Zu beachten ist hierbei, dass der Verlust des Rochaderechts oder einer En-passant-Möglichkeit in einer dieser Wiederholungen dazu führt, dass keine Stellungswiederholung vorliegt. Die Wiederholungen müssen nicht notwendigerweise direkt hintereinander geschehen.

50-Züge-Regel

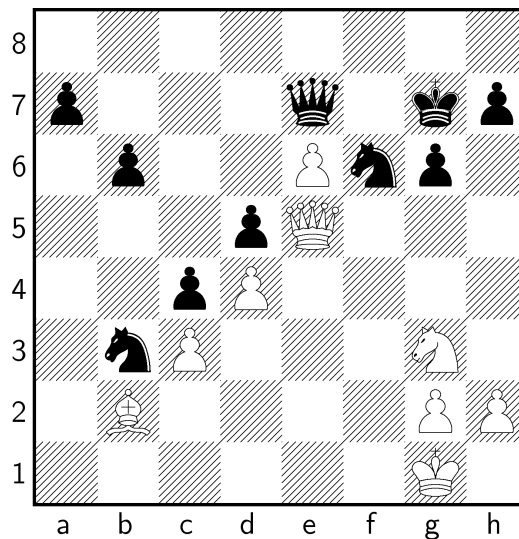
Die 50-Züge-Regel kommt zur Geltung, wenn seit dem letzten Schlagen und dem letzten Bauernzug 50 Züge vergangen sind. Bauernzüge und Schlagfälle haben die Eigenschaft, dass sie nicht umkehrbar sind. Die 50-Züge-Regel ist kein Rettungsanker. Sie soll dem überlegenen Spieler die Möglichkeit geben, auch schwierige Endspiele zu gewinnen. Erst dann, wenn der überlegene Spieler den Sieg tatsächlich nicht erzwingen kann, ist die Partie Remis zu werten.

Dem Autor ist kein Fall bekannt, in dem eine Turnierpartie tatsächlich erst durch die Anwendung der 50-Züge-Regel beendet wurde. (Nikita Plaksin hat ein bei Insidern berühmt gewordenes Schachproblem erstellt, in dem die 50-Züge-Regel eine Rolle spielt.) Im Normalbetrieb ist weit vorher ersichtlich, daß eine Partie nicht zu gewinnen ist, und die Spieler einigen sich im Vorfeld auf ein Remis. Weil sie so selten zur Anwendung kommt, ist sie bei Spielern auf Hausgebrauch-Level zusammen mit der En-Passant-Regel vermutlich die unbekannteste Grundregel im Schach.

Dauerschach

Das Dauerschach ist keine eigene Remisart, aber es bietet die Möglichkeit, eine andere Remisart, häufig durch Stellungswiederholung, zu erzwingen.

Zu einem sehr bekannten Beinahe-Dauerschach kam es in der Partie Botwinnik-Capablanca im AVRO-Turnier von 1938.



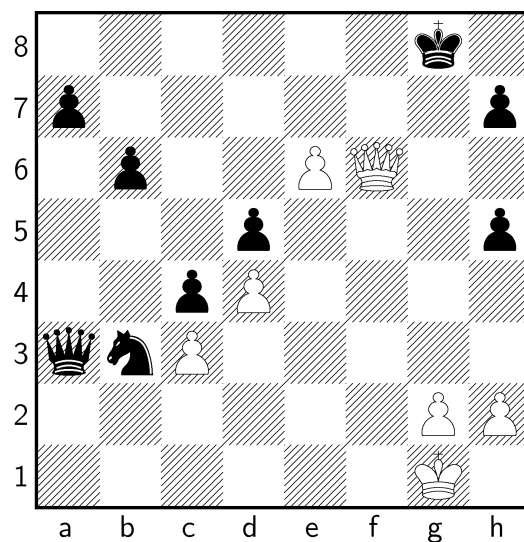
In dieser Position verfügt Botwinnik über einen bedrohlichen Freibauern auf e6. Schwarz ist es gelungen, den weiteren Vormarsch des Bauern zu blockieren. Weiß verfügt allerdings über eine riskante Möglichkeit, den Bauern unter Materialopfer wieder ins Spiel zu bringen.

30. Lb2-a3 De7xLa3

31. Sg3-h5+ g6xSh5

32. De5-g5+ Kg7-f8

33. Dg5xSf6+ Kf8-g8



Zunächst hatte Botwinnik bis zu dieser Position gerechnet, und sich davon überzeugt, daß er trotz seiner Materialeinbußen ein Remis erzwingen kann.

Mit 34. Df6-f7+ Kg8-h8 35. Df7-f6+ Kh8-g8 36. ... kann Weiß eine Stellungwiederholung erzwingen.

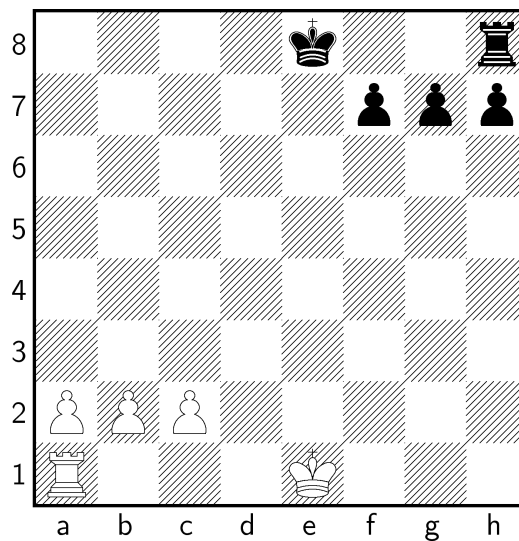
Jetzt, wo die Stellung erreicht war, entschied Weiß sich aber, stattdessen auf Sieg zu spielen:

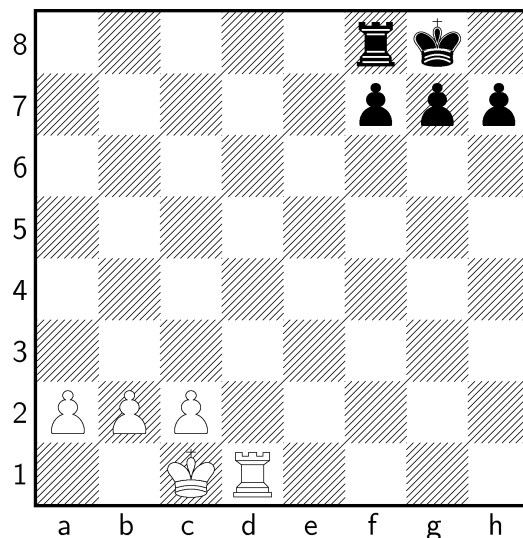
34. e6-e7

Und jetzt hat Schwarz kein Dauerschach, und erst recht kein Matt. Capablanca gab im 41. Zug auf.

Rochade

Die Rochade ist ein Sonderzug, der sich zu Beginn der Neuzeit in dieser Form eingebürgert hat. Ursache waren Regelumstellungen, die aus Dame und Läufer Langstreckenfiguren gemacht haben (für den Turm galt dies schon vorher). Damit war der König nicht mehr eine starke Angriffsfigur, sondern im Gegenteil sensibel und schutzbedürftig. Die Rochade ist nun eine elegante Möglichkeit, den König von seinem Ursprungsfeld in Richtung einer Ecke hinter einen Bauernschutzwall zu befördern. An der Rochade beteiligt sind der König und ein Turm auf der gleichen Reihe. Beide dürfen noch nicht gezogen haben. Sämtliche Figuren zwischen König und Turm müssen ihren Platz geräumt haben, es darf keine Figur im Weg stehen. Der König darf nicht im Schach stehen, außerdem darf das Zielfeld des Königs sowie jedes Feld, das er überquert, nicht von einer gegnerischen Figur bedroht sein. Es ist jedoch unerheblich, ob der Turm angegriffen ist, oder über ein angegriffenes Feld zieht.



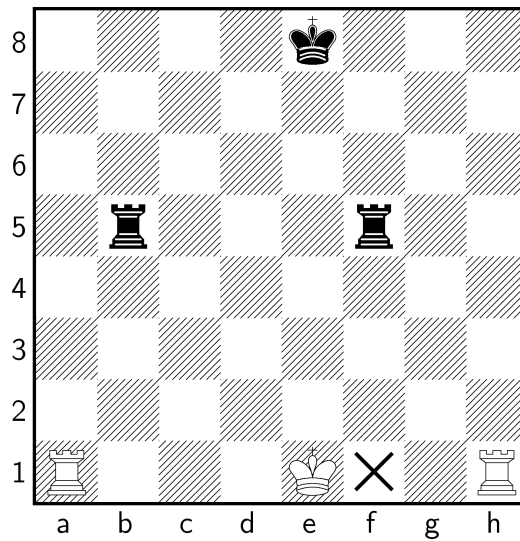


Bei der Rochade zieht der König zwei Felder nach rechts oder links (je nach Wunsch), und der entsprechende Turm überspringt den König und lässt sich auf dem Feld neben ihm nieder.

In diesen Diagrammen führt Schwarz eine kurze Rochade durch, Weiß eine lange Rochade.

Es ist bei der langen Rochade häufig eine gute Idee, den König anschließend noch auf die b-Linie zu stellen. Anderenfalls erhält der Gegner die Gelegenheit zu unangenehmen Störschachs auf der Diagonalen h6-c1. Außerdem muss der König den schwachen a-Bauern oder, falls dieser vorgerückt ist, zumindest das schwache Feld a2/a7 beschützen.

Bis in die 1990er konnte man das Verfahren auch umgekehrt durchführen, indem man zuerst den Turm neben den König stellte, und dann den König über den Turm springen ließ. Das Endergebnis war dasselbe und eventuell leichter zu merken. Nach einer Regeländerung aber war die Rochade ein Königszug, und das vorgezogene Versetzen des Turms hat aufgrund der Berührt-geführt-Regel zur Folge, dass der König anschließend nicht mehr über den Turm springen darf. Da bei der Rochade zum Damenflügel hin der Turm ein Feld mehr zurücklegt, als bei der Rochade zum Königsflügel, außerdem ein Feld mehr geräumt werden muss, spricht man bei der Damenflügelrochade von der langen Rochade, bei der Königsflügelrochade von der kurzen Rochade.



In dieser Stellung darf der weiße Spieler eine große, aber keine kleine Rochade durchführen, da sein König sonst über das bedrohte Feld f1 (siehe Markierung) ziehen müsste. Dass der Turm auf dem Damenflügel ebenfalls über ein bedrohtes Feld ziehen müsste, ist für die Rochade egal, der Turm kann bei normalen Zügen ja auch bedrohte Felder überqueren. Wichtig ist, dass bei der langen Rochade der König nicht über ein bedrohtes Feld ziehen muss.

Kapitel 5

Notation

Notation

Zur Archivierung und Weitergabe von Schachpartien ist es nützlich, diese mitzuschreiben. Der hauptsächliche Nutzen für Sie als Leser liegt zunächst darin, daß Schachbücher (in dem Fall dieses Wikibook) Ihnen konkrete Zugabfolgen verdeutlichen können. Für die Vermittlung von taktischen und strategischen Ideen absolut unerlässlich. Aber für Sie entsteht auch der Nutzen, daß Sie von jetzt an Ihre Partien mitschreiben können. Sie können sie also später nachspielen und daraus lernen (oder Ihren Schachfreunden ihre schachliche Genialität demonstrieren). Im Schach haben sich sowohl die kurze als auch die lange Notation durchgesetzt.

Allgemeine Kurzzeichen

Jeder Figur wird ein Buchstabe zugewiesen. Die Ausnahme hierbei bildet der Bauer, er hat kein eigenes Kurzzeichen.

Im Zeitalter des Internet ist es aber kein Problem, ein Schachportal zu finden, in dem man sich die gespielten Partien in englischer Notation zusenden lassen kann. Zur Ergänzung werden hier also noch die englischen Kurzzeichen und Figurenbezeichnungen aufgelistet.

|| K || = König = King = || K ||

|| D || = Dame = Queen = || Q ||

|| T || = Turm = Rook = || R ||

|| L || = Läufer, Bischof = Bishop = || B ||

||S|| = Springer, Pferd = Knight = ||N|| (Das ||K|| ist leider schon belegt)

Bauer = Pawn

||-|| = Ziehen (nur bei langer Notation)

||x|| = Schlagen

||:|| = Schlagen (nur bei kurzer Notation)

||0-0|| = kurze Rochade

||0-0-0|| = lange Rochade

||+|| = Schach

||++|| = Doppelschach, Schach durch zwei Figuren gleichzeitig (im englischen heißt dies auch Schachmatt).

||#|| = Schachmatt

||ep|| / ||e.p.|| = En Passant

Kurze Notation

Zum Mitschreiben der Partie hat sich eine praktische Kurzform durchgesetzt. Zielsetzung bei der kurzen Notation ist es, die Züge mit möglichst wenig Aufwand zu notieren. Das geschieht auf Kosten der Übersichtlichkeit.

In der Regel wird das Kurzzeichen der Figur verwendet, dann die Koordinaten des Zielfeldes. Zum Beispiel: Dd4 (die Dame zieht von ihrem Ausgangsfeld nach d4).

Es gibt jedoch eine Reihe von Ausnahmefällen zu berücksichtigen:

1. Wie bereits erwähnt, hat der Bauer kein Kurzzeichen. Beispiel: e4 (der Bauer zieht nach e4).
2. Beim Schlagen wird entweder ein „x“ zwischen Kürzel und Feld eingefügt oder ein Doppelpunkt „:“ an den Zug angehängt. Beispiel: Sxf5 oder Sf5: (der Springer schlägt den Stein auf dem Feld f5).
3. Können mehrere Figuren des fraglichen Typs das Feld betreten, dann zieht man die Linie oder, wenn das auch nicht ausreicht, die Reihe des Ausgangsfelds zur Unterscheidung heran. Beispiel: Ted1 (der Turm aus der e-Linie zieht nach d1) oder S2xf3 (der Springer aus der zweiten Reihe schlägt den Stein auf f3).

4. Besonders arg wird abgekürzt, wenn ein Bauer einen anderen schlägt. Dort werden in der Regel nur die beiden betroffenen Linien angegeben. Beispiel: ed (Der Bauer aus der e-Linie schlägt den gegnerischen Bauern aus der d-Linie). Eine alternative Schreibweise ist „exd5“, eine weitere Alternative ist „d5:“, bzw. wenn Eindeutigkeit nötig ist: „ed5:“.
5. Bei der Bauernumwandlung wird das Kürzel der neuen Figur an den Zug angehängt. Beispiel: a8D (der Bauer erreicht das Feld a8 und verwandelt sich dort in eine Dame).

Zum Notieren einer Partie ist es notwendig, den ganzen Zug zu notieren, also sowohl die fortlaufende Nummer des Zuges als auch den weißen und den schwarzen Zug. Bei Turnierpartien werden zum Mitschreiben vorgedruckte Partieformulare verwendet, so daß der Spieler sich um die Zugnummer nicht kümmern muss.

Partiebeispiel: das Schäfermatt.

1. e4 e5
2. Lc4 Sc6
3. Df3 Lc5
4. Dxf7#

Kurzzeichen zur Bewertung eines Zuges

„!“ = guter Zug

„!!“ = sehr guter Zug

„!?“ = mutiger Zug

„?“ = schlechter Zug

„??“ = sehr schlechter Zug

„?!“ = fragwürdiger Zug

Kurzzeichen zur Bewertung einer Stellung

||=|| = Ausgeglichene Stellung

||+=|| = leichter Vorteil für Weiß

||=+|| = leichter Vorteil für Schwarz

||+-|| = Vorteil für Weiß

||-+|| = Vorteil für Schwarz

||±|| = klarer Vorteil für Weiß

||∓|| = klarer Vorteil für Schwarz

Lange Notation

Alternativ gibt es noch die lange Notation. Hier wird nicht nur das Zielfeld des Zuges angegeben, sondern auch das Ausgangsfeld. Bei einem normalen Zug werden Ausgangsfeld und Zielfeld mit einem Bindestrich „-“ verbunden, beim Schlagen mit einem „x“. Ansonsten gelten die übrigen obigen Regeln.

Partiebeispiel: Das Schäfermatt

1. e2-e4 e7-e5
2. Lf1-c4 Sb8-c6
3. Dd1-f3 Lf8-c5
4. Df3xf7#

Im privaten Bereich wird fast ausschließlich von der kurzen Notation Gebrauch gemacht. Sie ist schneller niedergeschrieben, was sowohl die arg geschundene Schreibhand als auch in Turnierspielen die Bedenkzeit schont. Auch in vielen Zeitungsartikeln wird gerne die platzsparende kurze Notation verwendet.

Die lange Notation kommt aus Gründen der Didaktik und der Eindeutigkeit gerne in Schachbüchern zum Einsatz. Auch Schachdatenbanken und Schachprogramme verwenden sie gerne, sobald die Züge einmal eingegeben sind. Als normaler Schachspieler kommt man nur lesenderweise mit der langen Notation in Berührung.

Kapitel 6

Allgemein

Hinweise für Fortgeschrittene

Auch an dieser Stelle sei es nochmal gesagt: Wer sich an der Verbesserung des Schachbuchs beteiligen möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Erste Anlaufstellen sind die [Projektdefinition](#) und die [Diskussionseite](#) mit der [Todo-Liste](#).

Allgemeines

„François-André Philidor, ein Komponist und Zeitgenosse von Mozart und Haydn, war nebenbei auch noch ein guter Schachspieler. Tatsächlich gilt er heute als der beste Schachspieler seiner Zeit. Als nun der französische König das Spiel erlernen wollte, suchte er sich natürlich den besten Fachmann von allen als Lehrer aus, nämlich Philidor. Nach einer Weile aber wollte der König gerne eine Bewertung seiner schachlichen Fortschritte haben. Damit war es nicht weit her, doch so etwas sagt man seinem König nicht ins Gesicht. Philidors Antwort lautete: ‚Eure Majestät, es gibt drei Arten von Schachspielern, solche, die es gar nicht spielen, solche, die es schlecht spielen, und solche, die es gut spielen. Eure Majestät haben sich bereits zur zweiten Stufe emporgeschwungen.‘“

Wenn man sich durch die Grundregeln gekämpft und gegen einen Bekannten die ersten Partien gespielt hat, dann stellt man schnell fest, daß man jetzt zwar Schach spielen kann, aber mit dem Gewinnen hapert es noch. Direkt beim ersten Zug stellt sich die Frage „Was wäre ein sinnvoller Anfangszug?“, und insofern scheint es logisch, sich zuerst mit der Eröffnungsphase zu beschäftigen und für das Durchstehen derselben zu trainieren. Leider ist es die Aufgabe der Eröffnungsphase,

ein günstiges Mittelspiel zu erreichen, und weil man als Anfänger das Mittelspiel noch nicht einmal ansatzweise versteht, kann man die Ideen der Eröffnung ebenfalls nicht verstehen. Und jetzt kommt es zu einer verhängnisvollen Entwicklung: Viele Anfänger, auch ich, beschäftigen sich mit der Eröffnung, indem sie Eröffnungsvarianten vollkommen ohne Verständnis auswendig lernen und durch die umfangreiche Kenntnis von Eröffnungsfallen auch noch Erfolgserlebnisse haben. Ich persönlich kannte die russische Eröffnung, die sich durch ein ruhiges, friedliches Dahinplätschern der Partie auszeichnet, bis zum 10. Zug auswendig, bevor ich erkannt habe, daß sie meiner Spielweise im Mittelspiel überhaupt nicht gerecht wird. Dann erst konnte ich auf die Drachenvariante der sizilianischen Verteidigung und zu ähnlich scharfen und wilden Eröffnungen überwechseln. Das Konzept ging auf, drei Jahre später habe ich drei Ligen höher gespielt.

Ich bevorzuge heute einen zielgerichteten Lernansatz. Das Ziel des Spiels ist, wie eingangs erwähnt, den Gegner matt zu setzen. Also sollte man nach der sicheren Beherrschung der Grundregeln zuerst einmal lernen, wie man matt setzt, und zwar zuerst in elementaren Situationen. Wenn man das nicht aus dem Effeff beherrscht, dann braucht man gar nicht erst zu versuchen, im Mittelspiel einen Mattangriff zu starten.

Wenn man diese elementaren Situationen im Griff hat, dann kann man seine Lernbemühungen darauf richten, wie man typische komplexe Mittelspielsituationen in günstige Elementarsituationen abwickelt. Damit kann man dann lernen, welche Eröffnungen zu den Mittelspielen führen, die man gut beherrscht. Diesem Ansatz entsprechend habe ich die weiteren Ausführungen aufgebaut.

Nun mag der Leser einwenden: „Wo bleibt denn da der Spielspaß?“. Eine berechtigte Frage, ein Kompromiss ist nötig. Eine Trainingssitzung sollte also die gesamte Bandbreite der Schachpartie umfassen: Ein Viertel der angesetzten Zeit sollte in das Thema Endspiele investiert werden, ein weiteres in das Thema Mittelspiele, eines in das Thema Eröffnungen und das letzte sollte sich der Partie als Ganzem widmen. Auch hier habe ich die Endspiele an den Anfang der Sitzung gestellt. Die angenehmen Trainingsteile sollte man sich für den Schluss aufheben, als Motivation für die trockenen und langweiligen Trainingsteile.

Jetzt haben wir uns ein ungefähres Trainingsprogramm festgelegt, und schon stellt der Anfänger fest, daß ihm noch wesentlich fundamentalere Grundlagen fehlen: Der Gegner nimmt ihm immer die schönen Steinchen weg.

Jeder Schachspieler hat als erstes zu lernen, seine Steine nicht einfach stehen zu lassen, sondern auch für deren Sicherheit zu sorgen. Er sollte ein Auge dafür entwickeln, welche Steine der Gegner aufs Korn nimmt. Der Schachspieler sollte sich nach jedem

einzelnen Zug des Gegners zuerst fragen: „Was droht?“. Dabei muß er natürlich zunächst die einfachen Drohungen bemerken, nämlich welche Steine konkret bedroht sind.

Um ein guter Schachspieler zu werden, gibt es nur zwei Rezepte: 1. Üben, üben, üben!!! Und 2. Trainieren, trainieren, trainieren!!!!

Dafür braucht man den richtigen Trainingspartner, am besten jemanden, der schon ein kleines bisschen weiter ist in seiner Spielstärke. Und kaum hat man diesen Stand erreicht, und lässt seine Figuren nicht mehr ungeschützt im Schussfeld des Gegners herumstehen, fängt der auch schon mit Tricks wie Fesselung, Gabel und Spieß an, und man verliert seine Figuren schon wieder, diesmal auf höherem Spielniveau. Das ist das Schöne am Schach: Es geht immer noch komplizierter, aber umso schöner ist das Gefühl, wenn man damit keine Probleme mehr hat.

Insbesondere für das Training von vollständigen Partien ist es günstig, einen Trainingspartner zu haben. Ich ermutige die Leser, schon frühzeitig mit einem örtlichen Schachklub Verbindung aufzunehmen; die Steigerung der Spielstärke ist dadurch enorm. Natürlich kommt man sich dann in der Anfangsphase wie ein geprügelter Hund vor, aber daran ändert sich auch nichts, wenn man vorher fünf Jahre lang intensiv zu Hause trainiert, die Prügelphase verkürzt sich dadurch nur unwesentlich. Dort kann man sich auch ausgiebig über weitere Trainingshilfsmittel informieren, beispielsweise, welcher Schachcomputer besonders lerngeeignet ist, wie eine Schachdatenbank funktioniert und welche Bücher gerade aktuell und gut sind. Die besonders Mutigen können sich auch direkt in der Anfangszeit einen Platz in einer der unteren Mannschaften des Vereins sichern. Keine Sorge, man genießt hier eine gewisse Narrenfreiheit und kann hier nicht wirklich etwas falsch machen, aber viel lernen.

Ob man jetzt einen festen Trainingspartner hat, oder wechselnde Trainingspartner im Schachklub: Sie sollten viele ihrer Partien mitschreiben. Für einen Trainingseffekt ist es wenig nützlich, wenn die Spieler in den Schachklubs fast immer nur blitzen (siehe [Schachuhr](#)). Das Mitschreiben an sich führt schon zu einer erhöhten Sorgfalt beim Spiel der Partie. Selbstverständlich wird die Partie damit reproduzierbar und kann erst dadurch später analysiert werden. Bei mitgeschriebenen Partien haben Sie die wichtige Möglichkeit zu einer Fehleranalyse und zur direkten Verbesserung Ihres Spiels.

Ein Fehler ist es übrigens auch, wenn Sie Züge völlig unmotiviert ausführen, einfach weil Sie keinen Plan haben. Wenn das der Fall ist, sollten Sie den Zug auf Ihrem Partieformular kennzeichnen, und hinterher ausgiebig analysieren. Jeder Zug, den sie ausführen, sollte einen Grund haben!!! Ist das nicht der Fall, dann ist das ein deutlicher Hinweis auf ein Defizit in Ihrem Spiel, nämlich vermutlich mit

genau dem Stellungstyp, den Sie an dieser Stelle vorliegen haben. Und jetzt hilft die Mitschrift der Partie erst richtig: Spielen Sie die Partie nach, bis zu diesem Punkt, charakterisieren Sie den Stellungstyp, und lernen Sie gezielt, mit diesen oder ähnlichen Stellungstypen umzugehen, am besten mit der Hilfe von einem erfahrenen Schachspieler.

Noch ein guter Tipp: **Seien sie wachsam!!** Spulen Sie die hier gelernten Konzepte nicht einfach herunter, sondern überlegen Sie immer gut, ob sie auch in Ihrer Position anwendbar sind, oder ob es Gegenanzeigen gibt. Lassen Sie keine Routine einreißen.

Kapitel 7

Endspiel

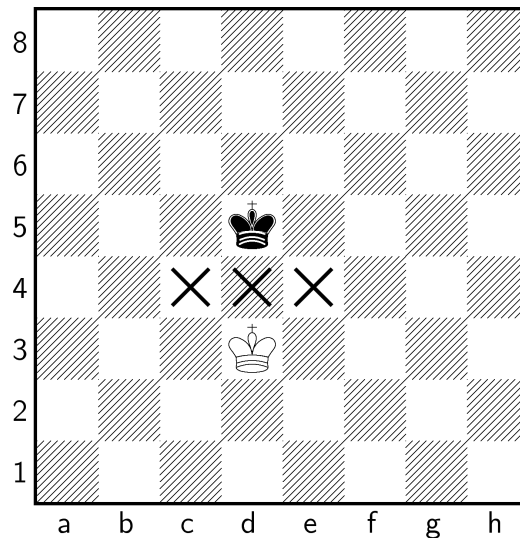
Das Endspiel

Das Endspiel ist erreicht, wenn die meisten Figurenarten vom Brett verschwunden sind. Die Grenze zwischen Mittelspiel und Endspiel ist unscharf. Es mag sogar vorkommen, daß ein Spieler meint, bereits im Endspiel zu sein, während sein Gegner davon überzeugt ist, noch im Mittelspiel zu sein.

Die Stellungen im Endspiel sind übersichtlicher, es gibt weniger versteckte Möglichkeiten und Überraschungen. Deshalb können in dieser Partiephase Varianten tiefer berechnet werden, und längerfristige Pläne beider Parteien spielen eine große Rolle. Wegen des beschränkten Figurenmaterials können diese Pläne vom Gegner nicht so leicht durchkreuzt werden. Umso mehr ist eine saubere Spielweise nötig, die das Anhäufen von kleinen und kleinsten Vorteilen ermöglicht.

Die Opposition

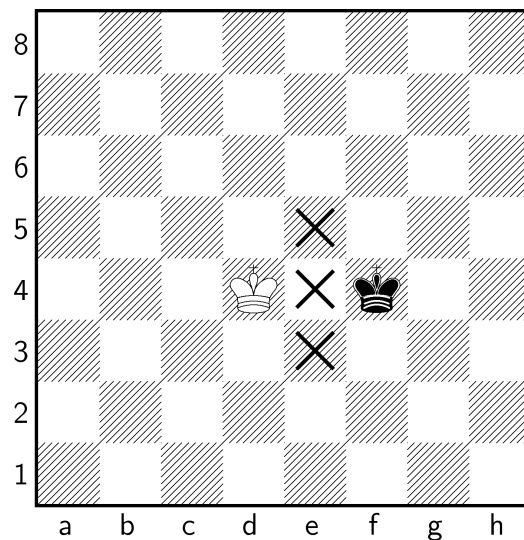
Im Endspiel ändert sich die Rolle des Königs sehr stark. Zum einen kann er durch die nach Abtausch kleiner gewordene Schar gegnerischer Figuren nicht mehr so schnell matt gesetzt werden. Andererseits besitzt er selbst eine nicht zu unterschätzende und deshalb zu nutzende Kampfkraft. Während es im Vorfeld nur darum ging, den König dem gegnerischen Zugriff zu entziehen, übernimmt er jetzt aktivere Aufgaben, zum Beispiel die eigene Stellung zusammenzuhalten oder den Druck auf den Gegner zu erhöhen. Ein wichtiges strategisches Element vor allem im Bauernendspiel ist die Opposition. Sie liegt vor, wenn sich die beiden Könige direkt gegenüberstehen.



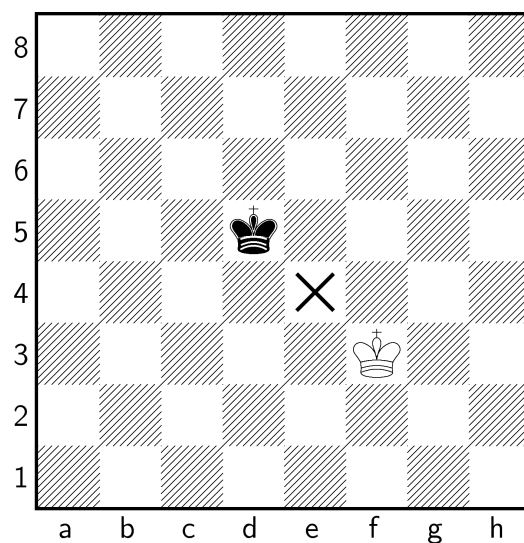
Die Felder c4, d4 und e4 können von beiden Königen nicht betreten werden. Entscheidend ist jedoch, daß einer der beiden Spieler am Zug ist und deshalb die Kontrolle über mindestens eines der drei Felder aufgeben muss. Außerdem ist unabhängig davon, wohin der König dieses Spielers zieht, sein Gegner in der Lage, den entsprechenden Gegenzug zu tun und die Opposition wieder herzustellen. Deshalb hat der Spieler, der sich nicht im Zugzwang befindet, die Opposition.

Sobald sich noch weitere Figuren oder Bauern auf dem Feld befinden, kann dieser Umstand spielentscheidende Bedeutung erlangen.

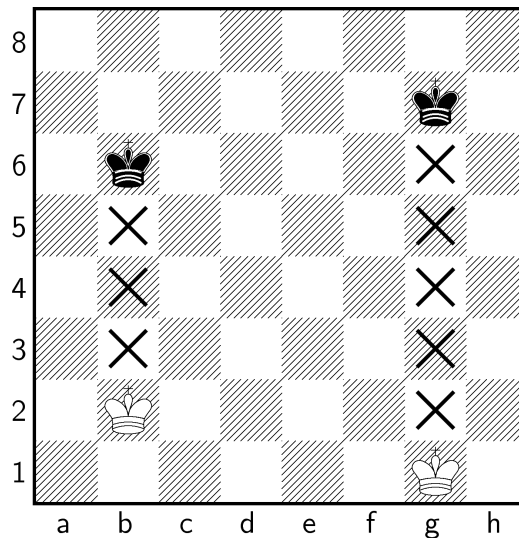
Die vorgestellte Opposition hat keinen Namen, um sie von den anderen Oppositionsarten zu unterscheiden. Deshalb verwende ich zur Unterscheidung den Begriff „**Frontalopposition**“.



Bekannt ist noch die **Seitenopposition**, in der sich die Könige nicht auf einer Linie, sondern auf einer Reihe gegenüberstehen. Sie ist prinzipiell gleichwertig zu der vorgestellten Opposition.



Außerdem gibt es noch die **Diagonalopposition**. Sie hat lediglich Bedeutung beim Übergang zur Frontalopposition oder zur Seitenopposition. Im Zuge von Abdrängungsmanövern kann der Inhaber der Diagonalopposition eine Frontal- oder Seitenopposition erzwingen. Flüchtet der Gegner stattdessen, kann der Spieler eine Oppositionsstellung wiederherstellen.



Zu guter Letzt sollte noch die **Fernopposition** erwähnt werden. Ähnlich wie die Diagonalopposition ist sie mitunter Zwischenstadium beim Übergang zur Nahopposition, falls der Gegenspieler auf einer Annäherung besteht.

Die Opposition ist vielseitig einsetzbar. Sie kann verwendet werden, um den gegnerischen König von der Verteidigung seines Bauern zu verdrängen, oder dazu, dem umzuwandelnden Freibauern den Weg auf das Umwandlungsfeld freizuräumen. In den meisten elementaren Endspielen hilft die Opposition, den König in die Ecke zu drängen und dort festzuhalten.

Elementare Endspiele

In den elementaren Endspielen dreht sich das Spiel direkt um den Abschluss der Partie, das Mattsetzen. Jeder Spieler sollte in diesen Endspielen sehr sicher sein, denn ansonsten geht das Spiel nur auf ein Tor. Es ist gut, sich diese Endspiele so weit zu verinnerlichen, daß man dabei überhaupt nicht mehr nachdenken muss. Unter Spielern von höherem Niveau ist es üblich, diese Endspiele gar nicht mehr auszuspielen. Man geht davon aus, daß der Gegner dies beherrscht. In Partien gegen weniger versierte Spieler könnte es aber noch gelegentlich zu einem Überraschungserfolg führen, den Gegner seine diesbezüglichen Endspielkenntnisse vorführen zu lassen.

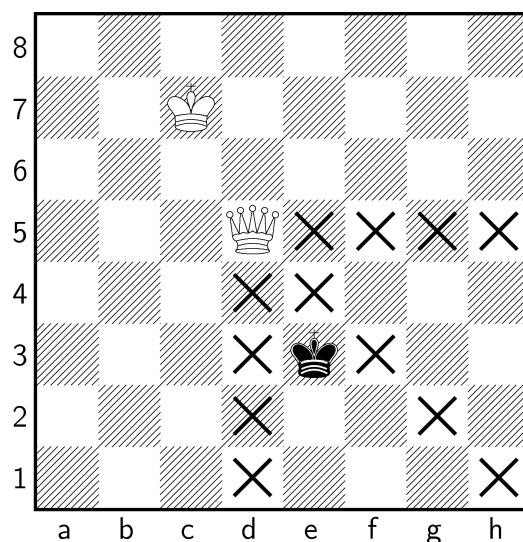
Im Endspiel **König und einer Leichtfigur gegen einen König** (ohne Bauern) gibt es kein Matt, bei **König und Springerpaar gegen König** lässt sich ein Matt nicht erzwingen. Es gibt noch verschiedene Kombinationen mit **König und drei Leichtfiguren gegen König und eine Leichtfigur**. Bei diesen benötigt, wie An-

fang der 90er nachgewiesen wurde, der erzwungene Sieg unter Umständen 70 bis 80 Züge. Die Weltschachorganisation FIDE hat aber die 50-Züge-Regel nicht entsprechend angepasst und hat das anscheinend auch nicht vor.

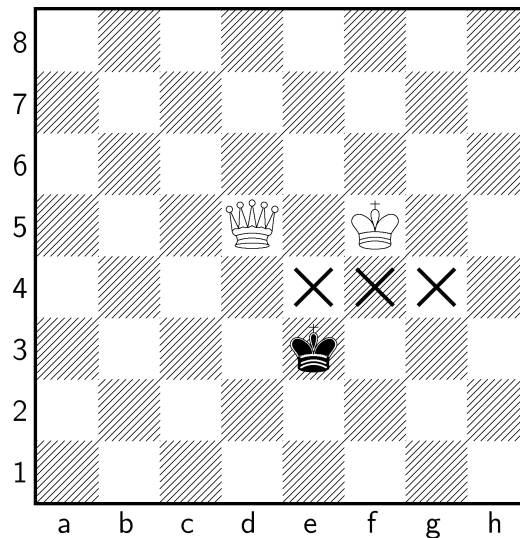
In sämtlichen Endspielen ist es nötig, daß die Figuren auf der überlegenen Seite zusammenarbeiten. Selbst die Dame kann den Gegner ohne Unterstützung (manchmal sogar einer gegnerischen Figur) nicht alleine matt setzen.

Die allgemeine Taktik des überlegenen Spielers ist es in allen Fällen, den König in eine Ecke zu drängen und dort matt zu setzen. Der unterlegene Spieler versucht nach Möglichkeit, im Zentrum zu bleiben, damit sein Gegner möglichst viele Felder kontrollieren muss, um ihn matt zu setzen.

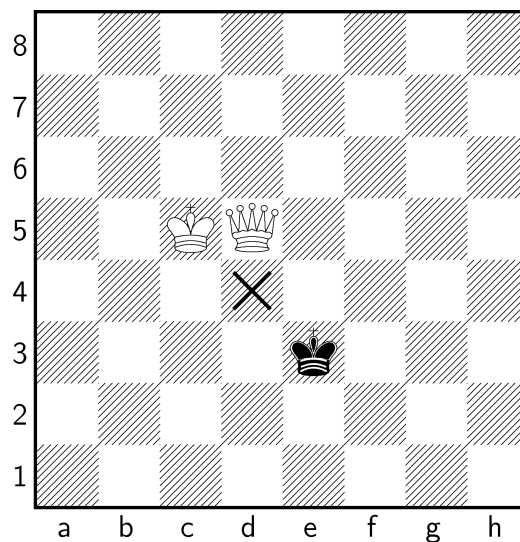
König und Dame gegen König Dieses ist das mit Abstand häufigste elementare Endspiel. Die Dame ist seltener die Originaldame aus der Grundstellung, als vielmehr ein zur Dame umgewandelter Bauer. Hier wird der Umstand ausgenutzt, daß die Dame sowohl eine Horizontale als auch eine Vertikale vollständig kontrolliert. (Die Dame kontrolliert zwar auch die Diagonalen, aber dieser Umstand ist nicht so wichtig, weil der gegnerische König dort immer hindurchschlüpfen kann).



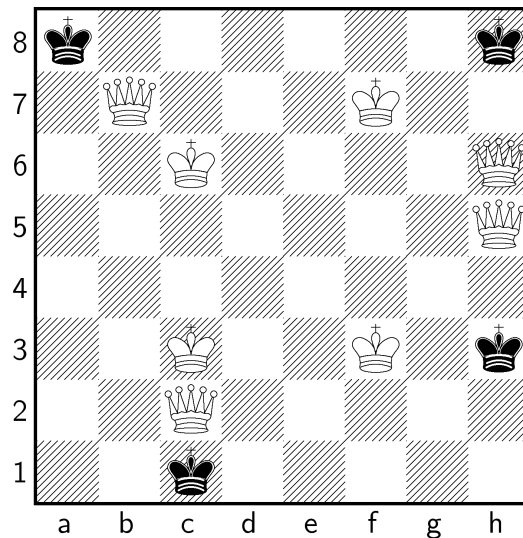
Der gegnerische König kann die d-Linie und die 5. Reihe nicht überschreiten, er ist also in dem rechten unteren Brettabschnitt gefangen. Weiß muss natürlich darauf achten, daß er seine Dame nicht schutzlos neben den schwarzen König stellt. Ebenso wichtig ist, daß er den schwarzen König nicht aus Versehen patt setzt, denn damit würde er den Sieg verschenken. Darüber hinaus spielt sich dieser Endspieltyp fast von alleine.



Die erste Aufgabe des Weißen ist es in der Regel, seine Dame in eine zentrale Position zu bringen, um dem Gegner direkt auf Anhieb einen möglichst großen Anteil vom Brett abzuschneiden. Von jetzt ab wird die Dame ausschließlich dann bewegt, wenn sie die Möglichkeit hat, den Spielraum des schwarzen Königs noch weiter zu verkleinern. Hat sie diese Möglichkeit nicht, wird die Gelegenheit genutzt, den eigenen König näher an das Geschehen heranzuführen. Steht der weiße König nahe genug am Geschehen, kann er sowohl mit der Opposition den gegnerischen König zurückdrängen ...



... als auch die Dame schützen, während sie dem König eine weitere Reihe abringt.

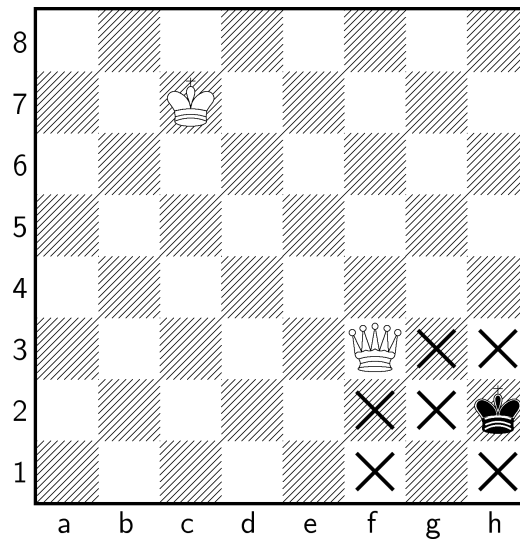


Ist der schwarze König einmal in der Ecke, oder zumindest am Rand, dann ist es kein Problem, eine der nebenstehenden Mattideen umzusetzen.

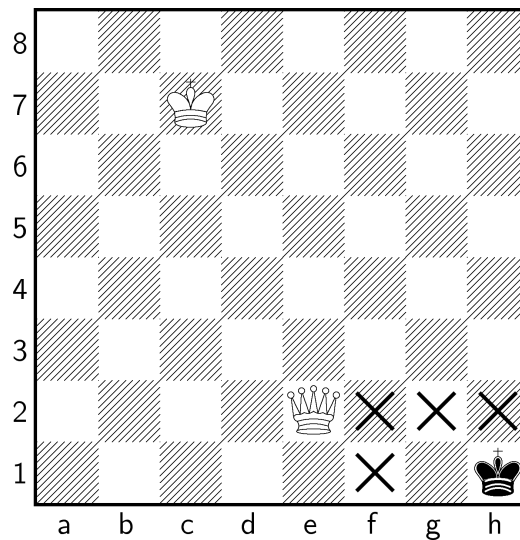
Aus jeder denkbaren Stellung heraus sollte der bevorteilte Spieler auf diese Weise das Matt innerhalb von zehn Zügen herbeiführen können.

Wie sich in der Praxis gezeigt hat, ist es anscheinend für einen Einsteiger doch nicht so einfach, den Gegner abschließend Matt zu setzen. Es war für die Testspieler kein Problem, den gegnerischen König in die Ecke zu drängen, aber das abschließende Matt zu finden, stellte sich für manche als Herausforderung dar. Hier also noch ein Tip:

Um ein Patt zu vermeiden, muß der König so in die Ecke gedrängt werden, daß er nicht nur eines, sondern zwei Felder zur Verfügung hat. Dazu gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten:

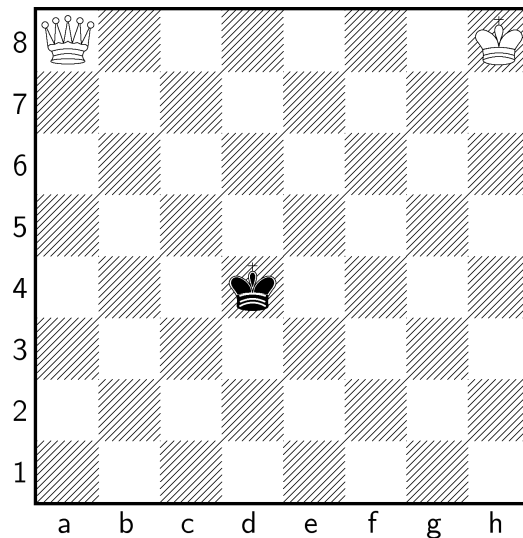


Möglichkeit Eins hat einen großen Nachteil: Der weiße König kann nicht nahe genug an den schwarzen König heran, ohne ihn patt zu setzen.



Bei Möglichkeit zwei sieht das schon anders aus. Der weiße König kann schnurstracks nach f3, g3 oder h3 ziehen, und ist damit nur zwei Felder von seinem Gegenstück entfernt. Näher geht es nicht, das ist aber auch voll ausreichend: Die Dame braucht dann nur noch nach g2, und setzt damit matt.

Beispiel:



Hier haben wir den Worst Case. Der schwarze König ist in der Mitte, wo er am sichersten ist, die weißen Figuren in den Ecken, wo sie am wirkungslosesten sind.

1. Da8-a3 Kd4-e4

2. Da3-c3 Ke4-d5

Mit zwei kurzen Zügen hat die Dame dem schwarzen König schon einen guten Teil des Brettes geraubt, außerdem befindet sich dieser im selben Brettsegment wie der weiße König, kann also nicht sehr weit vor jenem flüchten.

3. Kh8-g7 Kd5-e4

Schwarz entscheidet sich, so lange wie möglich das Zentrum zu halten. Sollte er stattdessen versuchen, dem weißen König zu opponieren, braucht dieser nicht mehr näher heranzurücken. Stattdessen schneidet die weiße Dame dem Schwarzen weitere Felder ab.

4. Kg7-f6 Ke4-d5

Jetzt sind beide weißen Figuren an das Geschehen herangerückt. Der eigentliche Kampf beginnt. Der schwarze König hat nur noch ein Zentralfeld zur Verfügung (auf dem anderen steht er, muss es also im nächsten Zug verlassen). Wenn Weiß dieses Feld blockiert, muss der schwarze König das Zentrum verlassen.

5. Kf6-f5 Kd5-d6

6. Dc3-c4 Kd6-d7 (Auf 6. ... Kd6-e7 folgt 7. Dc4-c7+, und der König ist ebenfalls am Rand gefangen)

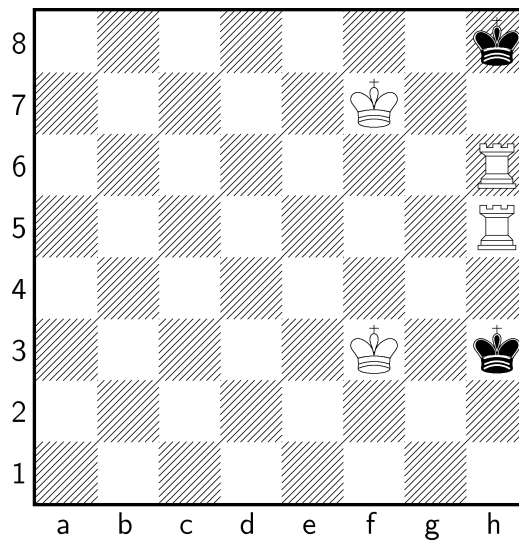
7. Dc4-c5 Kd7-e8 (Auf 7. ... Kd7-d8 folgt 8. Kf5-e6 Kd8-e8 9. Dc5-c8#.)

8. Kf5-f6 Ke8-d8

9. Kf6-e6 Kd8-e8

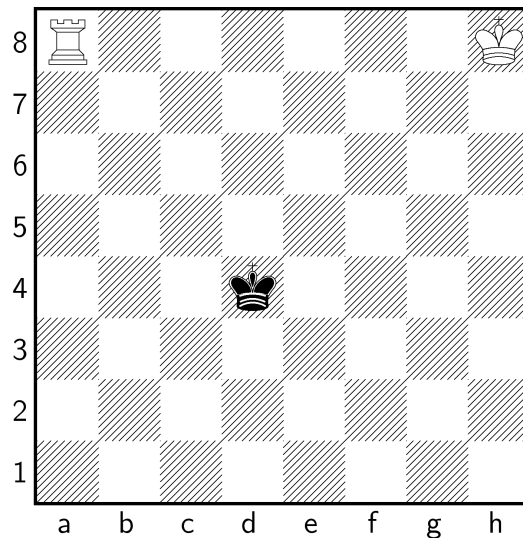
10. Dc5-c8#

König und Turm gegen König



Dieses Elementarendspiel ist dem vorhergehenden recht ähnlich. Auch der Turm kontrolliert sowohl eine Vertikale als auch eine Horizontale. Da sich der gegnerische König dem Turm jedoch über die Diagonale nähern kann, ist der Turm schutzbedürftiger als die Dame. Der eigene König sollte also immer in der Nähe des Turms bleiben, um ihm hilfreich zur Seite zu stehen. Außerdem hat der bevorzogene Spieler weniger Mattideen zur Verfügung, um die Partie abzuschließen.

Beispiel:



Auch dieses Beispiel geht vom ungünstigsten Fall aus.

1. Ta8-e8 Kd4-d5

2. Kh8-g7 Kd5-d4

3. Kg7-f6 Kd4-d5

4. Te8-e5+ Kd5-d4

5. Kf6-f5 Kd4-d3

6. Te5-e4 Kd3-c3

7. Kf5-e5 Kc3-d3

8. Ke5-d5 Kd3-d2 (auf 8. ... Kd3-c3 engt der Turm den Spielraum des Königs mit
9. Te4-d4 weiter ein. Ist vermutlich besser, aber so etwas ähnliches hatten wir ja schon.)

9. Kd5-d4 Kd2-c2

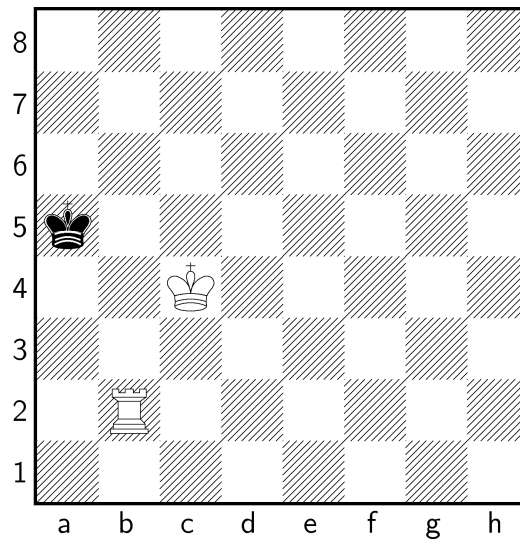
10. Te4-e2+ Kc2-b3

11. Te2-d2 Kb3-b4 (Auf 11. ... Kb3-a~ folgt 12. Kd4-c4)

12. Td2-b2+ Kb4-a3

13. Kd4-c3 Ka3-a4

14. Kc3-c4 Ka4-a5



15. Tb2-b1 (ein hilfreicher Zwischenzug. Von nun an muss Schwarz die Opposition meiden, sonst erlaubt er dem Gegner ein Grundreihenmatt.)

15. ... Ka5-a6

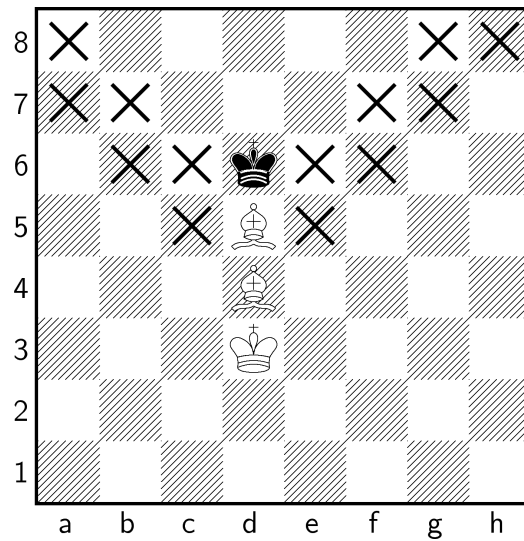
16. Kc4-c5 Ka6-a7

17. Kc5-c6 Ka7-a8

18. Kc6-c7 Ka8-a7

19. Tb1-a1#

König und Läuferpaar gegen König Ein Läufer alleine ist nicht in der Lage, den König auf einem Spielbrettabschnitt einzusperren, aber zwei Läufer zusammen können es.



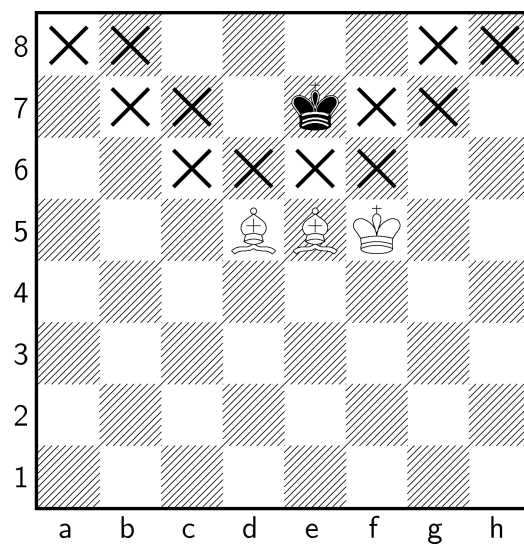
In brenzigen Situationen, wie hier, benötigen sie aber ebenfalls den schützenden eigenen König. Wieder wird der König eingeschnürt und ihm jede Diagonale einzeln abgerungen, bis der gegnerische König in der Ecke ist.

1. Kd3-e4 Kd6-e7

Der schwarze König versucht natürlich, möglichst zentral zu bleiben. Das Feld d7 ist genauso gut und rettet den Gegner genauso wenig.

2. Ld4-e5 Ke7-d7

3. Ke4-f5 Kd7-e7



4. Kf5-g6 Ke7-e8

Diagonalopposition! Auf Kd7 könnte der weiße König mit Opposition dem schwarzen König die wichtigsten Felder wegnehmen.

5. Kg6-f6

Die Opposition macht bei dem Materialvorteil nicht mehr viel aus, der weiße Spieler ignoriert sie einfach.

5. ... Ke8-f8

6. Ld5-c6

Versperrt den Rückweg nach e8, der schwarze König ist jetzt zwischen dem weißen König und dem Spielfeldrand eingeklemmt.

6. ... Kf8-g8

7. Le5-f4

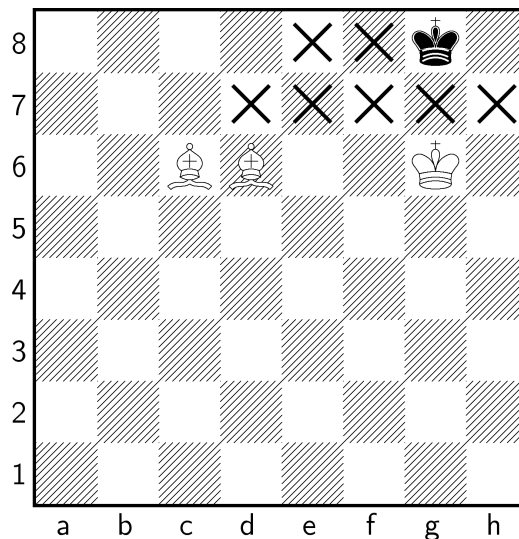
Schwarz ist endgültig in der Ecke eingesperrt.

7. ... Kg8-f8

Schwarz versucht es nochmal da, wo er herkommt, aber auch 7. ... Kg8-h7 hilft nicht.

8. Lf4-d6+ Kf8-g8

9. Kf6-g6



9. ... Kg8-h8

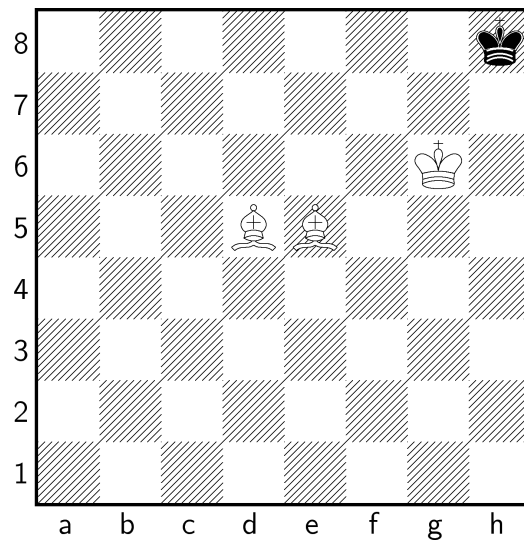
10. Lc6-e4

Dieser Wartezug ist nötig, denn 10. Lc6-d5 ergäbe ein Patt.

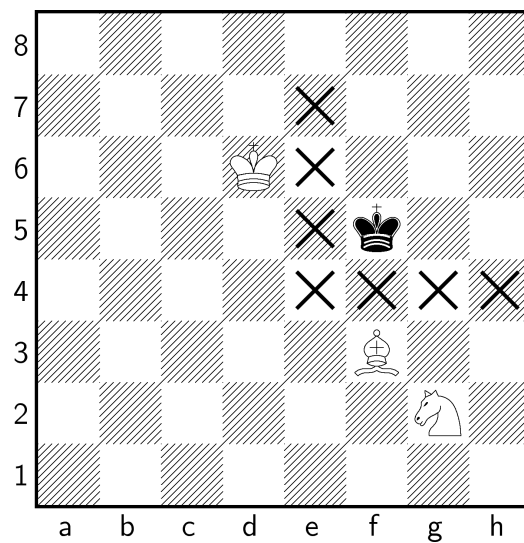
10. ... Kh8-g8

11. Le4-d5+ Kg8-h8

12. Ld6-e5#



König, Läufer und Springer gegen König

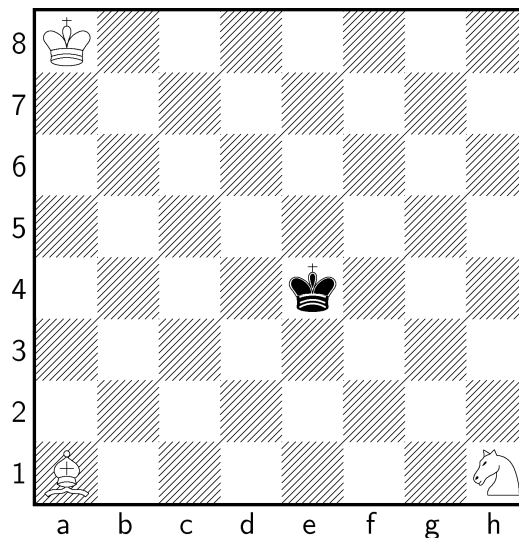


Zum Glück taucht dieses doch recht schwierige Endspiel nur selten auf. Aber schon auf niedriger Vereinsspielstärke ist es doch Grund für Spott und Hohn, wenn man es nicht aus dem Effeff heraus beherrscht. Hier hilft nichts, als sämtliche Varianten einmal auf dem heimischen Brett durchzuspielen.

Lediglich der König kann allein zusammenhängende Felder absperren. Weder Läufer noch Springer sind dazu einzeln in der Lage. Deshalb müssen beide zusammenarbeiten, um eine Flucht des gegnerischen Königs zu verhindern, während ihr König andere Fluchtwege abschneidet. Das Prinzip ist simpel. Da der Läufer die Felder einer Farbe nicht kontrollieren kann, bleibt das Aufgabe von Springer und König. Beim optimalen Zusammenwirken von Springer und Läufer stehen beide auf Feldern der selben Farbe, nur zum Positionswechsel muss der Springer gelegentlich seine Felderfarbe wechseln.

Das Matt kann nicht in jeder Ecke erzwungen werden, sondern nur in oder neben den beiden vom Läufer kontrollierbaren Ecken.

Beispiel



Zunächst müssen wieder die Figuren aus den Ecken geholt werden. Insbesondere Läufer und Springer müssen zur Teamarbeit gebracht werden. Außerdem droht der schwarze König, dem Springer durch 1. ... Ke4-f3 die Fluchtwege abzuschneiden und ihn anschließend zu schlagen.

1. Sh1-f2+ Ke4-e3

oder: 1. ... Ke4-f3 2. Sf2-d3 Kf3-e4 3. Sd3-e5, was eine ähnliche, aber eigene Mattführung verlangt.

2. Sf2-g4+ Ke3-f4

3. Sg4-f6

Der Läufer schützt den Springer vor dem weiteren Zugriff des Königs, außerdem kontrollieren beide jetzt bereits die vier Zentralfelder.

3. ... Kf4-f5

4. Ka8-b7 Kf5-e6

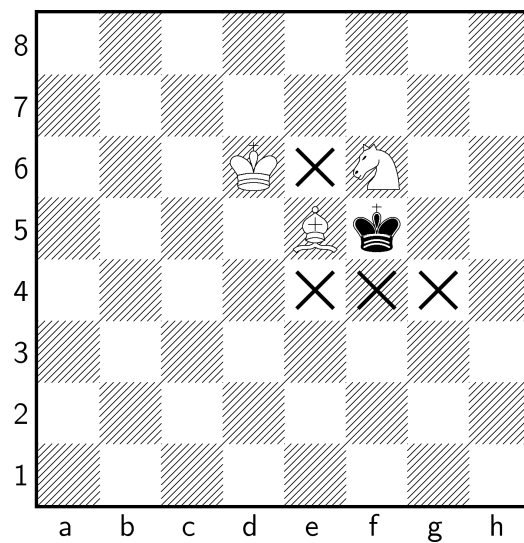
5. Kb7-c6 Ke6-f5

6. Kc6-d5 Kf5-f4

Zum Mattsetzen reicht es nicht, den König in eine Ecke zu treiben. Es muss die richtige Ecke sein, nämlich eine, in der der Läufer das Eckfeld beherrscht.

7. La1-e5+ Kf4-f5

8. Kd5-d6



8. ... Kf5-g5

9. Kd6-e6 Kg5-h4

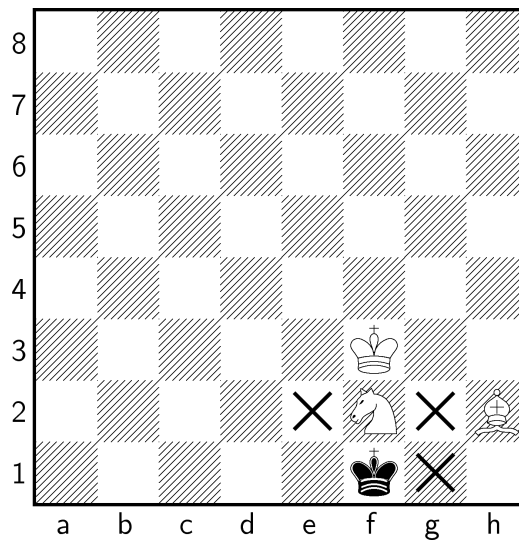
10. Ke6-f5 Kh4-h3

11. Kf5-f4 Kh3-g2

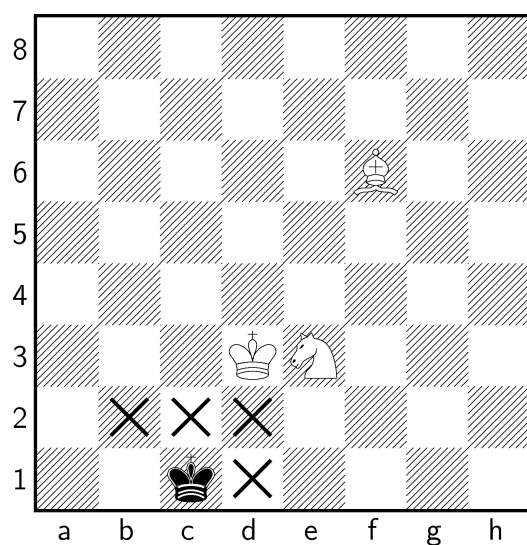
12. Sf6-g4 Kg2-f1

13. Kf4-f3 Kf1-e1

14. Kf3-e3 Ke1-f1
15. Sg4-f2 Kf1-g2
16. Ke3-e2 Kg2-g1
17. Ke2-f3 Kg1-f1
18. Le5-h2



18. ... Kf1-e1
19. Sf2-e4 Ke1-d1
20. Kf3-e3 Kd1-e1
21. Se4-d2 Ke1-d1
22. Ke3-d3 Kd1-c1
23. Sd2-c4 Kc1-d1
24. Lh2-g3 Kd1-c1
25. Lg3-h4 Kc1-d1
26. Sc4-e3+ Kd1-c1
27. Lh4-f6



27. ... Kc1-b1

28. Kd3-c3 Kb1-c1

29. Lf6-e7 Kc1-b1

30. Le7-a3 Kb1-a2

31. Se3-c2 Ka2-b1

32. La3-b2 Kb1-a2

33. Sc2-b4+ Ka2-b1

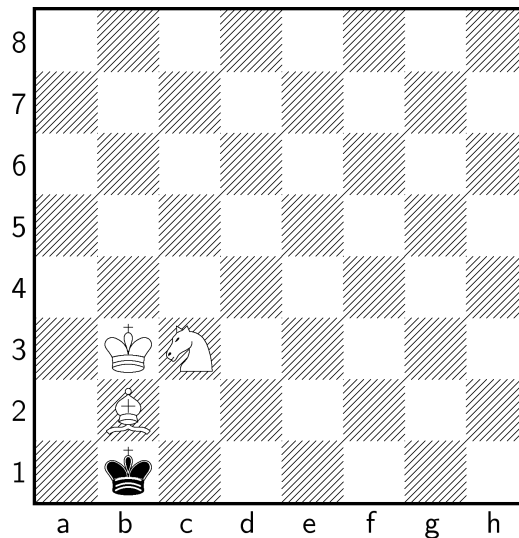
34. Lb2-a3 Kb1-a1

35. Kc3-b3 Ka1-b1

36. Sb4-d5 Kb1-a1

37. La3-b2+ Ka1-b1

38. Sd5-c3#



Erweiterte Endspiele

Eine Mattsetzung in erweiterten Endspielen ist in der Regel nur durch die Zwischenstation einer Bauernumwandlung möglich, gelegentlich wird aber die Erlangung eines Materialvorteils oder Stellungsvorteils noch vorgeschoben, wodurch die Spieler in ein günstiges elementares Endspiel überzuleiten versuchen. Der bevorteilte Spieler zielt natürlich auf eines der gewinnbaren Elementarendspiele, der benachteiligte Spieler versucht stattdessen, auf ein nicht gewinnbares hinzuleiten, zum Beispiel König und zwei Springer gegen König.

Erweiterte Endspiele sind selten rein, es handelt sich meist um Mischformen. Besonders hervorzuheben sind die **Bauernendspiele** und die **Turmendspiele**, dazu noch **Leichtfigurendspiele**. **Damenendspiele** sind selten, meistens ist das Vorhandensein beider Damen ein Indiz, daß man sich noch im Mittelspiel aufhält.

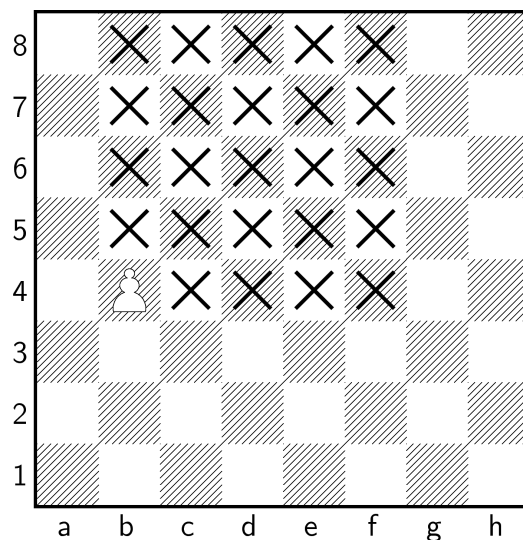
Es gibt hierbei sehr viele unterscheidbare Einzelfälle. Tatsächlich gibt es ganze Bücher sowohl zum Thema Bauernendspiele als auch zum Thema Turmendspiele. Der Anfänger ist damit aber überfordert, deshalb betrachten wir an dieser Stelle vorerst nur einige grundlegende Spezialfälle.

Bauernendspiele

Wie wandelt man den Bauern um? Wie bereits in den Grundregeln erwähnt, verwandelt sich ein Bauer in eine Figur, wenn er die letzte Reihe erreicht. Das

Problem ist, daß der Gegner außer einem Königsopfer so ziemlich alles tut, um genau das zu verhindern.

Am einfachsten gelingt die Bauernumwandlung natürlich, wenn keine gegnerische Figur mehr günstig genug steht, um den Bauern an der Umwandlung zu hindern. Da wir uns hier mit den Bauernendspielen befassen, steht als mögliche Gegenfigur nur noch der König gegenüber. Der ist kein Problem, wenn er sich genau in der falschen Ecke oder hinter dem Bauern befindet, er ist ein echtes Problem, wenn er sich direkt vor dem umzuwandelnden Bauern befindet.



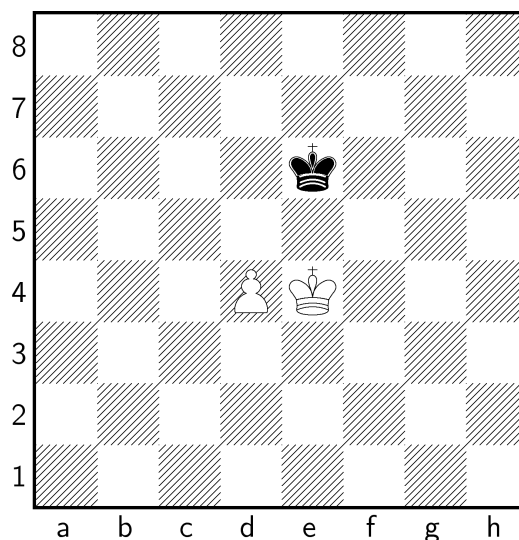
Aber wo genau ist die Grenze zwischen Problem und kein Problem? Dafür haben die Schachspieler die **Quadratregel** entwickelt. Die erste Ecke des Quadrats ist das Feld, auf dem der Bauer steht, die zweite Ecke ist das Umwandlungsfeld. Die dritte Ecke des Quadrats erhält man, indem man die Felder abzählt, die der Bauer noch bis zur Umwandlung zurückzulegen hat, und diese Schrittweite zur Seite geht. Das geht natürlich sowohl nach rechts als auch nach links, aber wenn der gegnerische König eher rechts vom Bauern steht, dann ist die linke Seite für unser Vorhaben unwichtig. Die vierte Ecke des Quadrats erhält man, indem man vom Bauern aus diagonal nach vorne wandert. Wie die meisten Leser bemerkt haben, ist das Quadrat kleiner, je weiter der Bauer bereits fortgeschritten ist, und das ist gut so, zumindest für den Spieler mit dem Bauern.

Jetzt haben wir ein Quadrat, und was machen wir damit? Hält sich der gegnerische König außerhalb auf, kann der Bauer alleine seine Umwandlung durchsetzen. Die Quadratregel beruht auf der Tatsache, daß sowohl König als auch Bauer nur auf ein Feld weiter ziehen dürfen. Weil der Bauer nur gerade nach vorn läuft, kommt der gegnerische König gerade noch zurecht, wenn er in der Diagonalen des Qua-

drats laufen kann. Sobald aber die Voraussetzungen nicht mehr zutreffen (Doppelschritt des Bauern, Schlagmöglichkeit des Bauern, Behinderungen durch andere Steine) kann es bei der Anwendung der Quadratregel zu unerwarteten Ausnahmen kommen.

Hält sich der gegnerische König innerhalb des Quadrats auf, dann ist er eine Gefahr für den Bauern, und dieser benötigt die Hilfe seines Königs. Der eigene König versucht vor den Bauern zu gelangen, um dem Bauern die Umwandlungsroute freizuräumen. Dabei darf er sich natürlich nicht zu weit von dem Bauern entfernen. Er muss schnell genug in der Lage sein, den Bauern vor den Schlagversuchen des gegnerischen Königs zu schützen.

Um sich vor den eigenen Bauern zu stellen, muss sich der König eventuell den Weg mit Hilfe der Opposition freiboxen. Der gegnerische König versucht selbstverständlich ebenfalls mit Hilfe der Opposition dies zu verhindern.



In dieser Position hat Schwarz die Opposition, der weiße König kann nicht vor den eigenen Bauern gelangen, ohne diesen zu verlieren. Die Stellung ist also bereits totremis. In unserem Beispiel will der weiße Spieler das aber nicht glauben und versucht, den Kampf noch auszufechten. Dabei gelingt es ihm lediglich, den Gegner auf die Grundreihe zurückzudrängen.

1. d4-d5+

Aus Gründen, die wir noch in der Folge kennen lernen werden, muss Weiß, um den schwarzen König zurückzuzwingen, den Bauern vorziehen.

1. ... Ke6-d6

2. Ke4-d4

Die einzige Möglichkeit, den Bauern zu behüten.

2. ... Kd6-d7

3. Kd4-c5 Kd7-c7

Hält die Opposition.

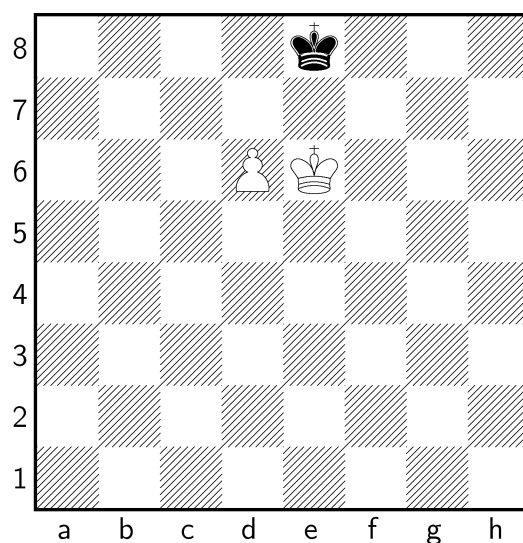
4. d5-d6+ Kc7-d7

5. Kc5-d5 Kd7-d8

Sehr wichtig, denn sonst bekäme Weiß die Opposition und könnte damit den Bauern umwandeln.

6. Kd5-e6 Kd8-e8

Und wieder hat Schwarz die Opposition.

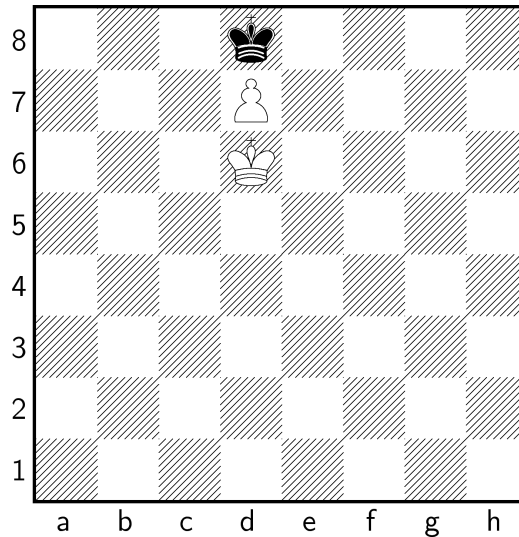


Welche Möglichkeiten hat Weiß? Er kann den König nach f6, f5, e5 und d5 ziehen. Auf 7. Ke6-f6 mit der Absicht, sich vor den Bauern zu drängeln folgt 7. ... Ke8-d7, und Weiß muss schleunigst seine Pläne zurückstellen und den Bauern bewachen. Auch in den anderen Fällen zieht der schwarze König nach d7 und wechselt solange zwischen den Feldern d7 und d8 hin und her, bis der Weiße das Feld d7 blockiert. Das kann er aber nur mit dem König auf c6 oder auf e6 tun. Auf c6 geht der schwarze König auf c8 in Opposition, auf e6 tut er dasselbe auf e8.

Die einzige Möglichkeit, aus diesem Kreislauf auszubrechen, ist es, den Bauern vorzuziehen:

7. d6-d7+ Ke8-d8

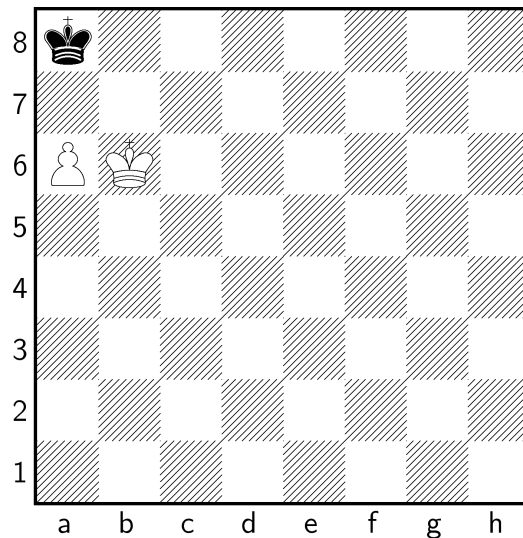
8. Ke6-d6



Und nun kann der schwarze König nicht mehr nach hinten ausweichen, und die Stellung ist patt.

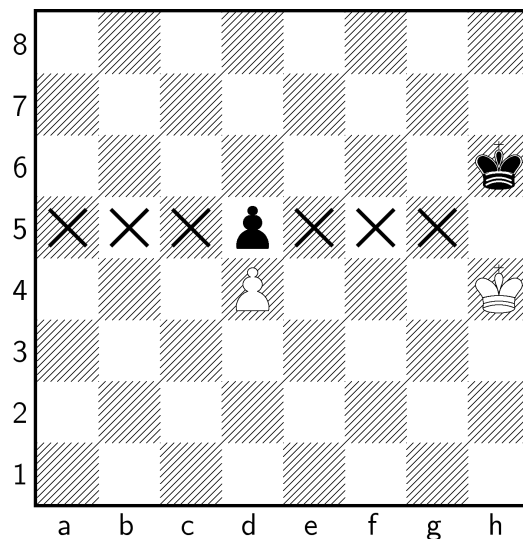
Die Regel in derartigen Situationen (wenn das Umwandlungsfeld nicht durch die stärkere Seite kontrolliert werden kann) lautet: **Wenn es dem weißen Bauern ohne Schach gelingt, auf die 7. Reihe zu marschieren, dann kann er umgewandelt werden.**

Liegt der Vorteil nur in einem **Randbauern**, muss der bevorteilte Spieler unbedingt vermeiden, daß der gegnerische König vor den Bauern gelangt. Andernfalls kann dieser sich dort festbeißen, und nicht mehr aus der Laufroute des Bauern vertrieben werden.



Diese Position ist totremis. Weiß kann höchstens pattsetzen, anderenfalls wird solange hin- und hergezogen, bis es zum Remis durch Stellungswiederholung kommt, oder die 50-Zügeregel herangezogen werden kann.

König und Bauer gegen König und Bauer

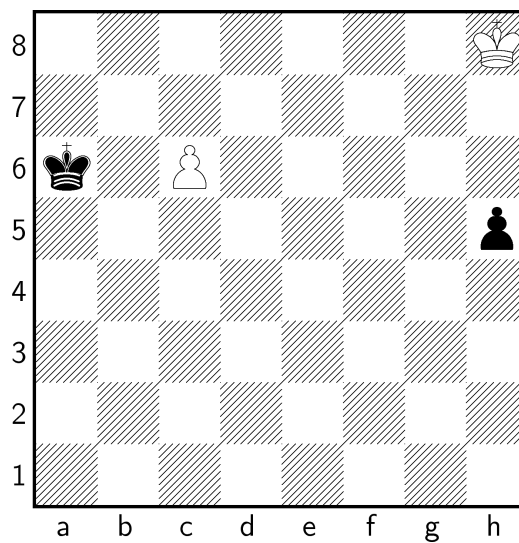


Bei zwei sich blockierenden Bauern fällt der zu erobernde Bauer, wenn es dem König des Angreifers gelingt, eines der drei Felder neben dem Bauern zu betreten.

Ist Weiß am Zug, dann besitzt Schwarz die Opposition. Die Stellung ist dann totremis. Bei Schwarz am Zug kann Weiß den Bauerngewinn erzwingen, aber durch

genaues Spiel kann Schwarz die Partie dennoch halten. Sobald der schwarze Bauer geschlagen wird, geht der schwarze König auf d7 in Opposition und verteidigt alle drei Schlüsselfelder c6, d6 und e6. Gewonnen wäre die Stellung, wenn alle Figuren eine Reihe weiter oben ständen. Denn dann gäbe es für den Bauern sechs Schlüsselfelder, und der weiße König hätte mit dem Schlagen des Bauern bereits ein Schlüsselfeld in seinem Besitz.

Das nächste Beispiel stammt von dem bekannten Schachspieler Richard Réti aus dem Jahre 1921.



Scheinbar sprechen hier alle Trümpfe für Schwarz. Der weiße König ist nicht im Quadrat des schwarzen Bauern. Er ist sogar ziemlich weit davon entfernt, kann also scheinbar die Umwandlung zur Dame nicht verhindern. Im Gegenzug steht der schwarze König eindeutig im Quadrat des weißen Bauern, er steht ihm sogar recht nahe, und auch hier ist der weiße König scheinbar zu weit entfernt, um diesem wirksam zu Hilfe zu kommen.

Weiß hat jedoch eine Reihe von Vorteilen:

1. Weiß ist am Zug.
2. Um zu gewinnen, hat Schwarz zwei Aufgaben zu erfüllen. Er muss den weißen Bauern schlagen oder zumindest dessen Umwandlung verhindern. Und er muss seinen eigenen Bauern umwandeln. Weiß muss nur eine von zwei Aufgaben erfüllen, um sich das Remis zu sichern. Es reicht ihm zum Remis, wenn er seinen Bauern sicher in eine Dame umwandelt, und es reicht ihm ebenfalls, den schwarzen Bauern zu schlagen.

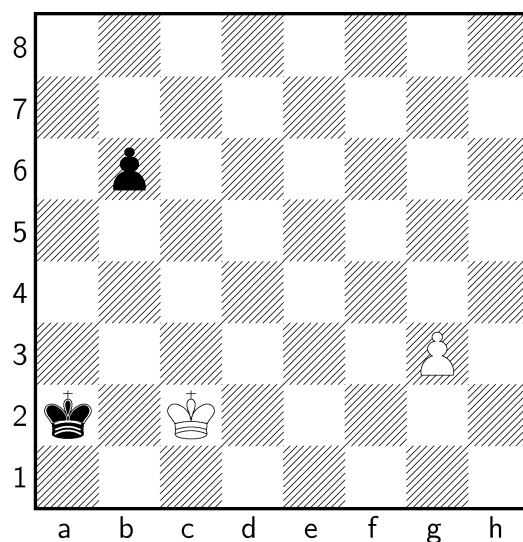
3. Schwarz hat keine Züge zur Verfügung, mit denen er sich beiden Aufgaben zugleich widmen kann. Weiß dagegen hat die Möglichkeit, seinen König so zu ziehen, daß er sich gleichzeitig dem Quadrat des schwarzen Bauern nähert, als auch seinem eigenen Bauern zu Hilfe eilt, um diesem eventuell sicheres Geleit zum Umwandlungsfeld zu geben.

Tatsächlich reicht dies aus, um das Remis zu erzwingen. Der Remisweg besteht in

1. Kh8-g7 Ka6-b6
2. Kg7-f6 h5-h4
3. Kf6-e5 h4-h3
4. Ke5-d6 h3-h2
5. c6-c7 Kb6-b7
6. Kd6-d7 h2-h1D
7. c7-c8D+

und Remis.

Ebenso verblüffend ist die folgende Stellung, die von Nikolai Grigoriev 1928 in *Isvestija* publiziert wurde.



Hier soll Weiß am Zug gewinnen. Logisch ist der Plan 1.g3-g4 b6-b5 2.g4-g5 b5-b4 3.g5-g6 b4-b3+ 4.Kc2-c3 b3-b2 5.g6-g7 b2-b1D 6.g7-g8D+, aber nach 6. ...

Ka2-a1 ist kein Matt möglich. Was hat Weiß denn sonst für Möglichkeiten? Nun, er muss ein Tempo gewinnen, und das geht nur, indem er den Schwarzen früher zu seinem Schachgebot zwingt.

1. Kc2-c3! Ka2-a3
2. Kc3-c4 Ka3-a4
3. g3-g4 b6-b5+.

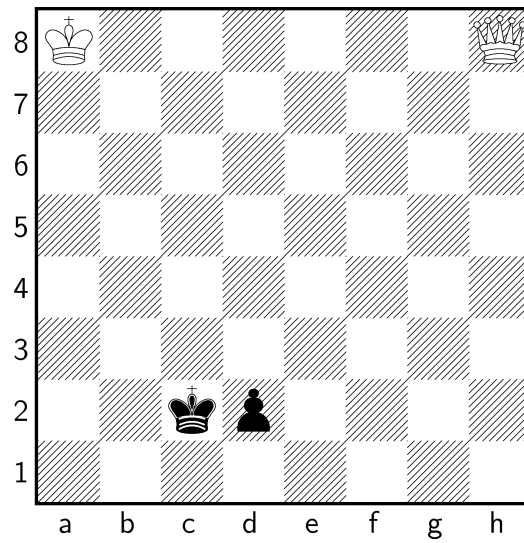
Was hat nun Weiß erreicht, außer sich selbst ein Schachgebot zuzuziehen? Nach 4.Kc4-c3 Ka4-a3 5.g4-g5 b5-b4+ hat sich nichts an der Lage geändert, das stimmt. Aber Weiß hat einen überraschenden anderen Zug. Es folgt

4. Kc4-d3! Ka4-a3
5. g4-g5 b5-b4 (ohne Schach)
6. g5-g6 b4-b3
7. g6-g7 b3-b2
8. Kd3-c2 Ka3-a2
9. g7-g8D+

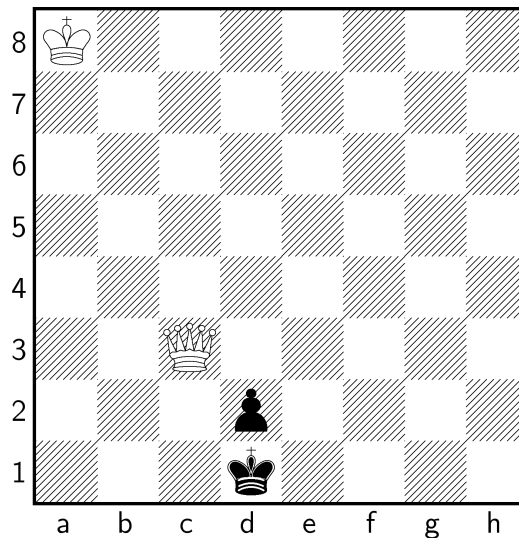
und Weiß hat ein Tempo gewonnen, was hier ausreichend war.

König und Dame gegen König und Bauer Dieser Endspieltyp folgt in der Regel aus dem vorherigen Endspieltyp, und zwar, wenn es dem einen Spieler vor dem Anderen gelungen ist, seinen Bauern umzuwandeln. Die Idee für den weiteren Verlauf ist nicht schwer zu entwickeln: Die Dame treibt den gegnerischen König vor die Füße des noch umzuwandelnden Bauern. Ist der Bauer jetzt blockiert, nutzt der eigene König die Gelegenheit, um sich dem Ort des Geschehens zu nähern. Versucht der gegnerische König auszubrechen, wird er wieder mit Schachs vor den eigenen Bauern getrieben, so daß der eigene König sich wieder nähern kann. Hat der eigene König den Ort des Geschehens erreicht, kann die Dame mit seiner Unterstützung den Bauern gefahrlos nehmen, und wir haben einen schon besprochenen elementaren Endspieltyp.

Beispiel:



1. Dh8-c8+ Kc2-b3
2. Dc8-b7+ Kb3-c4
3. Db7-c6+ Kc4-b4
4. Dc6-d6+ Kb4-c3 (der Bauer war bedroht)
5. Dd6-c5+ Kc3-b3
6. Dc5-d4 Kb3-c2
7. Dd4-c4+ Kc2-b2
8. Dc4-d3 Kb2-c1
9. Dd3-c3+ Kc1-d1



10. Ka8-b7 Kd1-e2 (nach 10. ... Kd1-e1 wird er mit 11. Dc3-e3 einfach wieder zurückgescheucht).

11. Dc3-c2 Ke2-e1 (Auf 11. ... Ke2-e3 folgt 12. Dc2-d1, und der Kampf verkürzt sich.)

12. Dc2-e4+ Ke1-f2

13. De4-d3 Kf2-e1

14. Dd3-e3+ Ke1-d1 (mühsam ernährt sich das Eichhörnchen.)

15. Kb7-c6 Kd1-c2

16. De3-e4+ Kc2-c1 (Auf 16. Kc2-c3 folgt De4-b1 mit ebenfalls rascher Entscheidung.)

17. De4-c4+ Kc1-b1

18. Dc4-d3+ Kb1-c1

19. Dd3-c3+ Kc1-d1

20. Kc6-d5 Kd1-e2

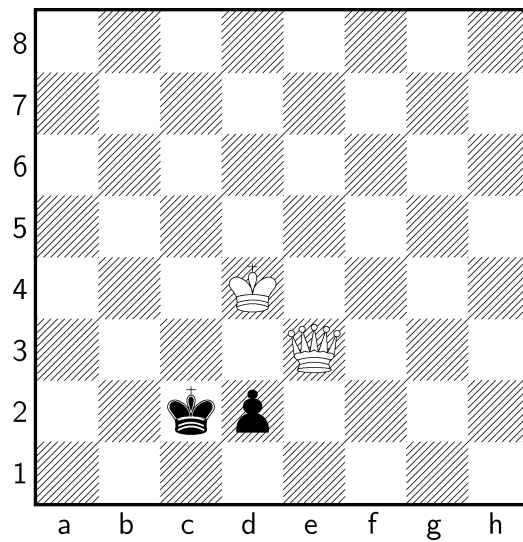
21. Dc3-c2 Ke2-e1

22. Dc2-e4+ Ke1-f2

23. De4-d3 Kf2-e1

24. Dd3-e3+ Ke1-d1

25. Kd5-d4 Kd1-c2



26. De3-c3+ Kc2-d1

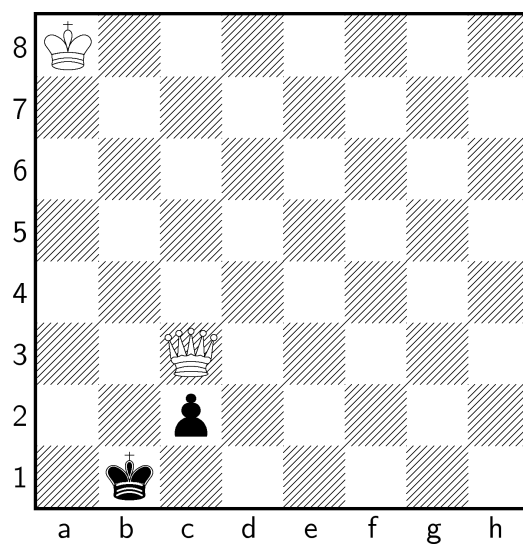
27. Kd4-e3 Kd1-e1

28. Dc3xd2+ Ke1-f1

29. Dd2-f2#

Diese Gewinnidee klappt aber nicht, wenn der schwarze Bauer auf f2 oder c2 steht.

Beispiel:



1. Dc3-b3+ Kb1-a1

2. Db3xc2 patt

oder

2. Db3-a3+ Ka1-b1

3. Da3-b3+ Kb1-a1

...

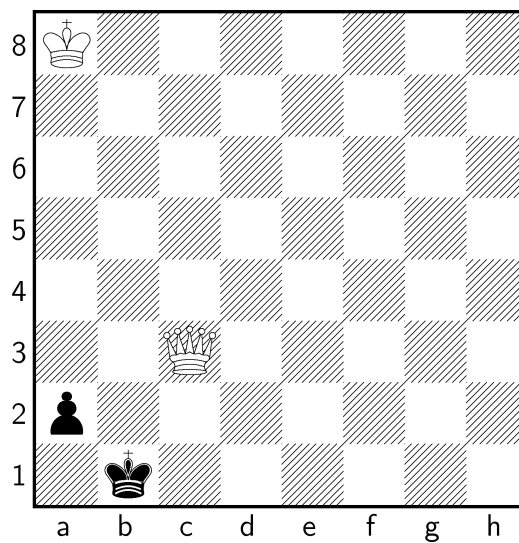
und nach einer Weile Remis durch Stellungswiederholung,

oder

2. Ka8-b7 c2-c1D

Das Endspiel König und Dame gegen König und Dame ist von einigen leicht erkennbaren Ausnahmen oder groben Fehlern abgesehen nicht zu gewinnen.

Der Gewinn klappt ebenfalls nicht, wenn sich der schwarze Bauer auf a2 oder h2 befindet.



1. Dc3-b3+ Kb1-a1

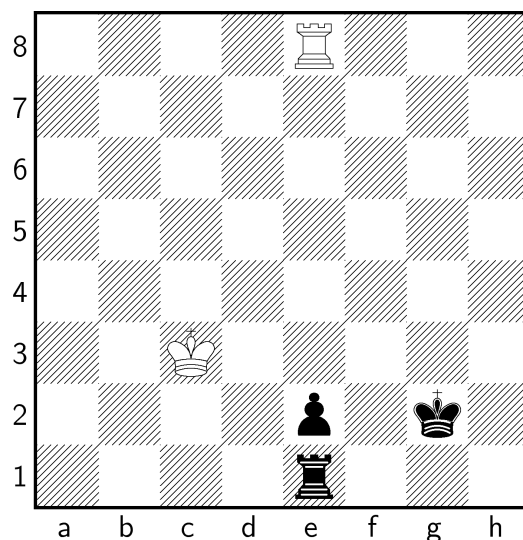
2. Ka8-b7 patt

oder die Dame gibt die b-Linie frei, dann kann aber der König nicht wie geplant heranziehen. Was bleibt, ist ein Dauerschach.

Turmendspiele Genauer gesagt sind mit Turmendspielen Bauernendspiele mit Türmen gemeint. In der Regel steuert jede Seite einen Turm bei. Dieser Endspieltyp ist sehr häufig, über 50 % aller Endspiele auf Turnieren. Das liegt daran, daß erstens zwei Türme auf jeder Seite vorhanden sind, zweitens die Türme durch ihre Schwerfälligkeit meist recht spät in den Kampf eingreifen. Durch das Vorhandensein zweier Schwerfiguren fallen eventuelle Mehrbauern nicht so schwer ins Gewicht, die Gewinnführung ist also anspruchsvoller.

Regel 1: Türme gehören hinter den Bauern, das gilt sowohl für eigene als auch für gegnerische Bauern.

Von dort aus üben sie maximale Kontrolle über diesen Bauern aus. Sollte dieser Platz bereits vom Gegner besetzt sein, dann ist es häufig die beste Alternative, sich vor den Bauern zu stellen. Auch hier ist die Kontrolle über den Bauern maximal, aber es ergibt sich der Nachteil, daß der Turm dort zunehmend eingeschnürt wird. Bei eigenen Bauern hat man noch den zusätzlichen Nachteil, daß der Turm das dringend benötigte Umwandlungsfeld besetzt hält.

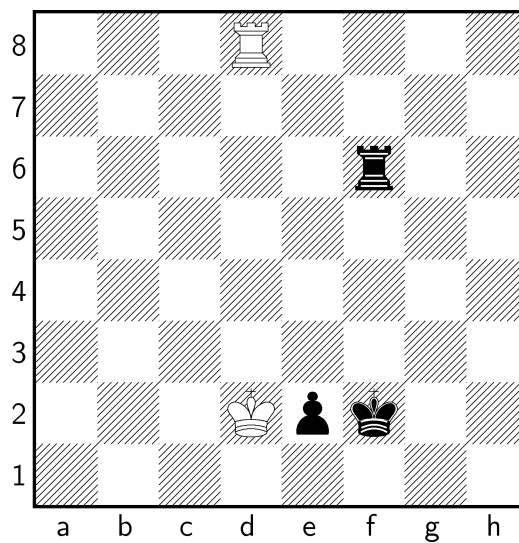


Steht der Turm einmal hinter dem Bauern, dann hat er häufig die Gelegenheit, dort den gegnerischen König mit Dauerschach einzudecken. Dem Gegner bleiben nur drei Möglichkeiten, dem Dauerschach zu entkommen:

1. Der König nähert sich langsam dem Turm und verjagt ihn von dort. Nachteil: Der König entfernt sich auf diese Weise vom Geschehen, was dem Gegner die Gelegenheit gibt, den gegnerischen Mehrbauern zu schlagen und damit das Remis sicherzustellen.

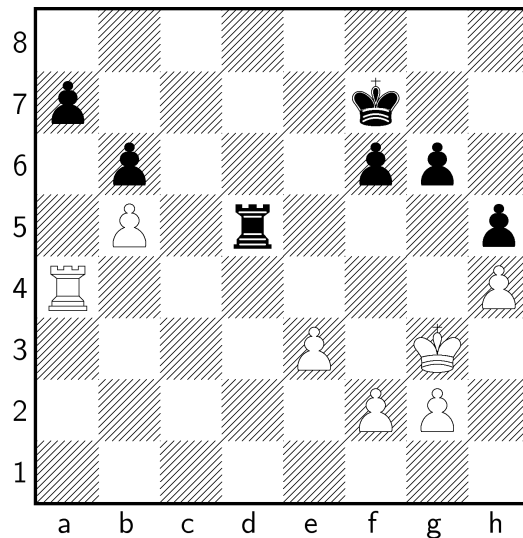
2. Der König bringt sich in Sicherheit, indem er sich vor den eigenen Bauern stellt. Nachteil: Der König blockiert dort den eigenen Bauern, und der Gegner gewinnt mindestens ein Tempo.

3. Der König bringt sich in Sicherheit, indem er sich vor den eigenen Turm stellt oder den Turm in den Rücken des Königs stellt. Diese Möglichkeit ist das Gebot der Stunde. Der Spieler versucht, eine Stellung aufzubauen, in der er gegnerische Turmschachs durch den Schutz des eigenen Turms vermeidet und gleichzeitig den eigenen Bauern bewacht.



Diese Stellung ist für Schwarz gewonnen. Ist er selber am Zug, wandelt er einfach den Bauern um und gewinnt mit der Dame. Ist dagegen Weiß am Zug, wird dieser die Bauernumwandlung mit Te8 zu verhindern suchen. Doch nach Td6+ muss der weiße König zurückweichen, und die Bauernumwandlung ist nicht mehr zu verhindern.

gemischte Endspiele Beispiel 1



Nach dem weissen Turmzug obliegt Schwarz an dieser Stelle eine gewichtige Entscheidung über den Fortgang der Partie. Er hat die Möglichkeit, auf Sicherheit zu spielen, indem er den angegriffenen a-Bauern mit 41. ... Td5-d7 verteidigt. In dem Fall dürfte die Partie mit einem Remis enden. Schwarz hat aber auch die Möglichkeit, mit Td5xb5 die Brücken hinter sich abzureißen und nach einem fast forcierten Abspiel in ein riskantes Endspiel mit Freibauern auf beiden Seiten überzuleiten.

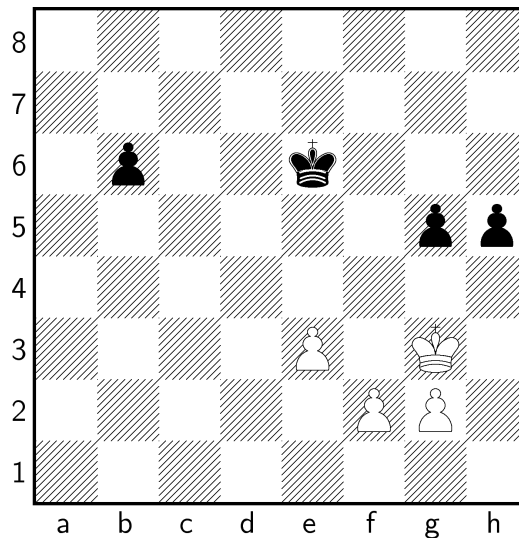
41. ... Td5xb5

42. Ta4xa7+ Kf7-e6

43. Ta7-g7 g6-g5

44. h4xg5 Tb5xg5+

45. Tg7xTg5 f6xTg5



Weiss hat einen Freibauern auf e3, außerdem hat er keine Isolanis. Schwarz hat aber gute Aussichten, das Entstehen eines weiteren schwarzen Freibauern auf der h-Linie zu erzwingen. Damit wäre der weiße König überlastet, weil er beider Bedrohungen Herr werden müßte. Der schwarze König steht dagegen goldrichtig, um den weißen Freibauern aufzuhalten.

46. Kg3-f3 Ke6-e5

zwingt den weißen König zu einem zeitraubenden Umweg

47. Kf3-e2 g5-g4

versperrt dem König den Rückweg zum Königsflügel

48. g2-g3

verhindert den wichtigen Vorstoß des schwarzen h-Bauern, der jetzt rückständig ist

48. ... Ke5-e4

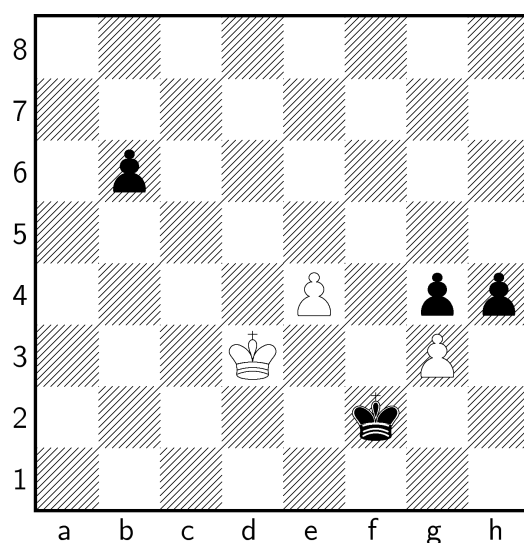
verwehrt dem weißen König das Feld d3, also wieder ein Umweg, und rückt näher an die weiße Bauerngruppe

49. Ke2-d2 Ke4-f3

dringt endgültig in die weiße Stellung ein. Der Weg des weißen e-Bauer ist nach 50. Kd2-d3 endgültig frei, ist aber nicht schnell genug.

50. Kd2-d3 Kf3xf2

51. e3-e4 h5-h4



An dieser Stelle gab Weiß auf, weil Schwarz den Wettlauf der Freibauern gewinnt, zum Beispiel 52. e4-e5 h4xg3 53. e5-e6 g3-g2 54. e6-e7 g2-g1D 55. e7-e8D Dg1-d1+ 56. Kd3-c4 Dd1-e2+ (oder 56. Kd3-c3 Dd1-e1+ oder 56. Kd3-e4 Dd1-e2+ Schach und Spieß) mit erzwungenem Damentausch und Umwandlung eines weiteren Bauern. Andere Varianten sind weniger kritisch, und Schwarz muß sich nicht einmal auf einen Damentausch einlassen.

Sonstiges (Endspiele)

Allgemein gehört der König zu Beginn des Endspiels ins Zentrum, bis er eine konkrete Aufgabe übernimmt. Es ist normalerweise ebenfalls vorteilhaft, die Bauern nicht zu vereinzeln. Je mehr Bauerninseln ein Spieler hat, desto mehr Bauern hat er mit seinen verbliebenen Figuren, notfalls dem König, verteidigen.

Sind noch einzelne Läufer im Spiel, dann gehören die Bauern auf die Felder der Farbe, die der eigene Läufer kontrolliert, bzw. die der gegnerische Läufer nicht kontrolliert. Bekanntlich darf der Läufer die Farbe seines Standfeldes nicht wechseln. Weil Springer diese Schwäche nicht haben, sind sie im Endspiel mitunter stärker als die Läufer, mit der Ausnahme, wenn ein Spieler über das Läuferpaar verfügt.

Wenn ein Spieler die Wahl hat, dann sollte er die Läufer und Bauern so abtauschen, daß sein verbleibender Läufer die Umwandlungsfelder der Bauern kontrolliert, das gilt sowohl für eigene als auch für fremde Bauern.

Wer wirklich tief in die Thematik der [Schachendspiele](#) einsteigen möchte, was der Autor zur Steigerung der Spielstärke nur empfehlen kann, dem sei das speziell auf dieses Thema ausgerichtete Buch von [Benutzer:Rapollo](#) ans Herz gelegt.

Kapitel 8

Mittelspiel

Das Mittelspiel

Nach herkömmlichem Verständnis beginnt das Mittelspiel, wenn die Figurenentwicklung abgeschlossen ist, und die Kontrahenten den eigentlichen Kampf aufnehmen. Leider lassen sich die Grenzen zwischen Eröffnung und Mittelspiel nicht so klar ziehen. Die heutige Eröffnungstheorie reicht in den allermeisten Varianten bis weit ins Mittelspiel, außerdem kann bereits die Eröffnung einen Kampf bis aufs Blut bedeuten. Es gibt Situationen, in denen die Figurenentwicklung noch nicht abgeschlossen ist, und trotzdem beide Spieler der Meinung sind, im Mittelspiel zu sein. Die Unterscheidung zwischen Eröffnung und Mittelspiel in einer Partie hat also mitunter etwas von einer Kunst, und der Spieler sollte sich ein gutes Gespür dafür zulegen, um seine Stellungen angemessen zu behandeln.

Das Mittelspiel ist das Herz der Partie, das Heim seiner Schönheit. Im Gegensatz zur Eröffnung ist Auswendiglernen hier nicht besonders hilfreich, sondern man benötigt ein tiefes Positionsverständnis, um hier bestehen zu können. Im Gegensatz zum Endspiel ist dieser Partieteil höchst komplex, und in jeder Variante lauern Überraschungen und unvorhergesehene Wendungen. Ein Schachspieler mag mit Aussicht auf Erfolg den Plan fassen, das Mittelspiel einfach zu einem günstigen Endspiel abzuwickeln, aber er kann auch bereits im Mittelspiel auf eine Entscheidung drängen, vor allem, wenn er eine Schwachstelle in der Stellung des Gegners entdeckt. Entscheidungen im Mittelspiel besitzen häufig einen besonders hohen Unterhaltungswert, und am ehesten die Chance, zu schachlichem Ruhm und Ehre zu gelangen.

Drei Grundkomponenten machen das Schachspiel aus: Die Figuren, das Brett, und die Züge. Jede dieser Komponenten stellt Möglichkeiten bereit, das Spiel für sich zu entscheiden.

Materialvorteil lässt sich, von Nachlässigkeiten des Gegners abgesehen, über verschiedene taktische Methoden erreichen, insbesondere die Gabel, die Fessel oder den Spieß. Ausgenutzt wird der Materialvorteil am besten, indem strikt Figuren abgetauscht werden. Je weniger Figuren auf dem Feld stehen, um so stärker wirkt sich dieser Vorteil aus, außerdem hat der Gegner weniger versteckte Überraschungen, je einfacher die Stellung ist.

Anfängern sei der Rat nahe gelegt, sich zuerst auf diesen Gewinnweg zu konzentrieren, und nach speziellen Trainingsmöglichkeiten Ausschau zu halten. Der Gewinnweg strebt nach Vereinfachung der Partie, ist also schon von Natur aus anfängerfreundlich.

Außerdem zwingt sich der Spieler selbst, Ordnung in seine Gedanken zu bringen und Flüchtigkeitsfehler zu umgehen, unverzichtbare Basisfertigkeiten.

Stellungsvorteil auf dem Brett lässt sich am ehesten über eine saubere Behandlung der strategischen Elemente und des Zentrums erreichen. Ein kontinuierlicher Stellungsvorteil bewirkt meistens auf Dauer taktische Möglichkeiten, um einen Materialvorteil zu erzielen, gelegentlich lässt sich sogar ein aussichtsreicher Königsangriff herbeiführen.

Initiativevorteil lässt sich über eine saubere Behandlung der Eröffnung mit zügiger Entwicklung, sowie über ein Opfer erreichen. Verwenden lässt sich ein Initiativevorteil häufig zu einem Königsangriff, alternativ lässt er sich in einen Stellungsvorteil verwandeln, oder es stehen taktische Möglichkeiten zur Verfügung, mit denen der Spieler gelegentlich sogar ein Materialopfer in einen Materialvorteil umwandeln kann.

Um diese Grundkomponenten in den Griff zu bekommen, sollte der Spieler sich sowohl der Taktik als auch der Strategie bedienen. Es gibt mehrere Definitionen für die beiden Begriffe. (Beinahe synonym werden die Begriffe *||Kombinationsspiel||* und *||Positionsspiel||* verwendet.) Einfach, passend und zweckmäßig bezeichne ich alles, was im Schach berechnet wird, als Taktik, und was eingeschätzt wird, als Strategie. Allerdings ist die Unterscheidung zwischen Taktik und Strategie höchstens zu Lernzwecken und zur Verdeutlichung von elementaren Zusammenhängen sinnvoll. (Darüber hinaus wird sie, auch vom Autor, gerne zur Charakterisierung von Stellungen verwendet.) Eine Variante zu bestimmen ist eine Aufgabe der Berechnung, aber die sich daraus ergebende Stellung zu bewerten ist eine Sache der Einschätzung. Tatsächlich gibt es Extremsituationen, in denen eines dieser beiden Prinzipien beinahe in Reinform auftritt. Als

erstes Beispiel sei hier die Mattkombination erwähnt. Die Bewertung ist schnell erledigt: Matt, die Partie ist gewonnen, die Stellung ist also gut!! Aber die Berechnung kann sich über zehn Züge hingestreck haben. Ein Gegenbeispiel zeigt sich in der Frage ‖Lange oder kurze Rochade?‖. Deren Folgen lassen sich selten berechnen, und die Entscheidung beruht fast immer auf Einschätzung. Der Normalfall ist aber eine gemischte Situation, die sowohl Variantenberechnung als auch Stellungseinschätzung erfordert.

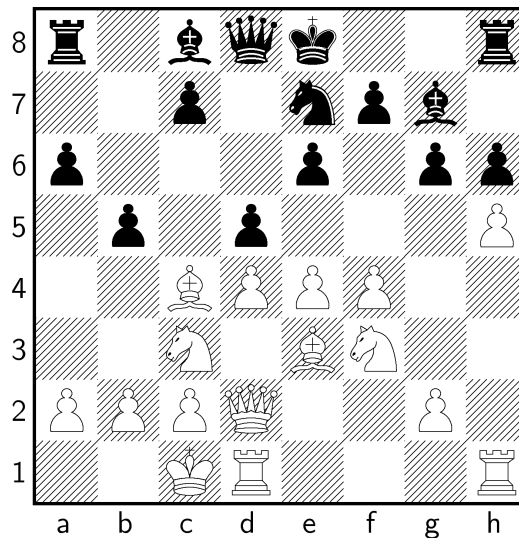
Das Zentrum im Mittelspiel

Voraussetzung für jeden Angriff ist ein stabiles Zentrum. Vom Zentrum aus hat jede Figur in jeden Winkel des Bretts nur noch kurze Wege zurückzulegen, das gilt sowohl für den Vormarsch in die gegnerische Stellung, als auch für den Rückzug, um dem Gegenangriff des Gegners zu begegnen. Umgekehrt muss ein Spieler ohne Zentrumskontrolle für einen Angriff oder auch einen Rückzug das Zentrum zeitaufwendig umlaufen. Lange Wege bieten dem Gegner viele Möglichkeiten für Gegenmaßnahmen, kurze Wege lassen dem Gegner nur wenige Möglichkeiten.

Sollte der Gegner während eines laufenden Angriffs in der Lage sein, das Zentrum zu übernehmen, schneidet er in der Regel die Angriffslinien ab und stört die Zusammenarbeit der Angriffsfiguren. Des weiteren hat er meist die Gelegenheit zu einem effektiven Gegenangriff.

Wenn Sie eine Partie verloren haben ohne zu wissen warum, dann können Sie bei einer nachträglichen Partieanalyse sehr häufig feststellen, Sie haben entweder auf versteckte Weise Züge verschwendet (siehe den nächsten Absatz ‖Initiative‖), oder Sie haben dem Zentrum nicht genug Aufmerksamkeit geschenkt.

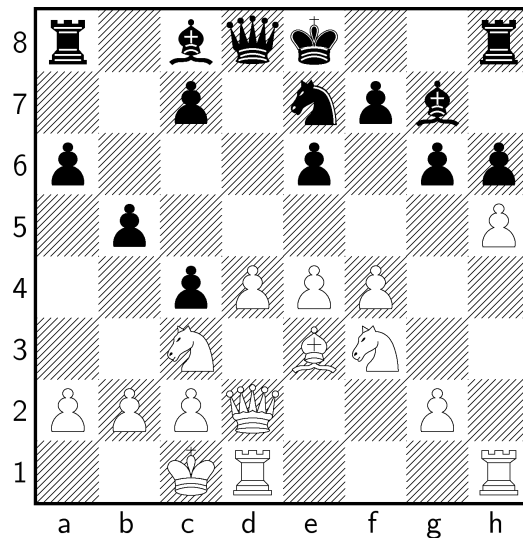
Um zu demonstrieren, wie schnell eine Stellung zusammenbrechen kann, wenn das Zentrum nicht angemessen behandelt wird, sei hier ein Beispiel aus der Spielpraxis des Autors angeführt.



In dieser Position aus unserer Partie, in der der weiße Läufer gerade den schwarzen Springer auf c4 genommen hat, hat Weiß einen leichten Entwicklungsvorsprung. Dieser ist aber keineswegs ausschlaggebend, um die Partie zu einem raschen Ende zu bringen. Man erwartet eher ein langwieriges und zähes Ringen um kleine und kleinste Vorteile.

Schwarz ist gezwungen, die Figur zurückzunehmen, aber er hat zwei Möglichkeiten, das zu tun, nämlich mit dem b-Bauern oder dem d-Bauern. Der b-Bauer steht bereit, die weiße Königsstellung unter Druck zu setzen. Er könnte durch einfaches Vorziehen den weißen Verteidigungsspringer einfach vertreiben. Darauf würde der b-Bauer verzichten, wenn er selber den Läufer nimmt. Ein Schlagen mit dem d-Bauern würde diese Möglichkeit immer noch offen lassen, der d-Bauer würde sich sogar gut in den Angriff einreihen und diesen aktiv verstärken. Schwarz zog also:

13. ... d5xc4



Wie sich herausstellte, war aber der Bauernangriff auf die weiße Königsstellung nicht entscheidend. Bauernangriffe sind immer langsam, und es ist nötig, dahinter seine Figuren günstig aufzustellen, damit diese durch die entstandenen Lücken schlüpfen können, bevor der Gegner diese schließen kann. In der schwarzen Stellung ist diese Möglichkeit nicht gegeben.

Viel entscheidender war aber, daß der d-Bauer jetzt keine Kontrolle mehr über das Zentrum ausübte. In der Folge spielt sich die weiße Stellung fast von alleine, während Schwarz viele Gelegenheiten hat, Fehler zu machen, und einige davon auch ausnutzt.

Merke: **Wann immer möglich, schlägt man mit einem Bauern zum Zentrum hin, und nicht vom Zentrum weg.** Diese Regel kennt auch Ausnahmen, aber man muss schon sehr sorgfältig überlegen, um eine Ausnahme zu erkennen.

14. Sf3-e5 Lg7xe5

15. f4xe5 g6-g5

16. Th1-f1 Lc8-b7

17. Dd2-f2 Th8-h7

18. d4-d5 Dd8-c8

19. d5-d6 c7xd6

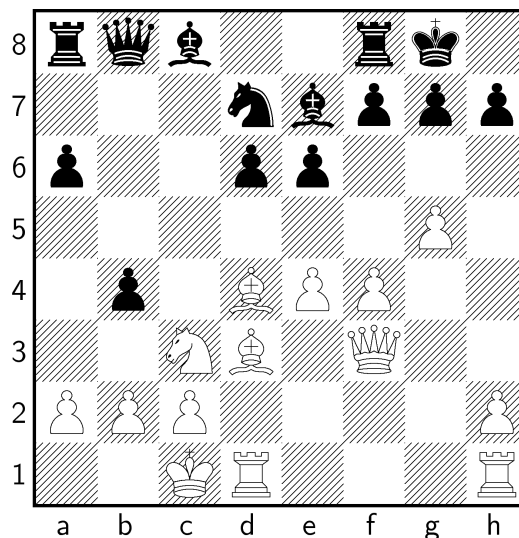
20. e5xd6 und Schwarz gab auf.

Die Initiative

Wer die Initiative hat, bestimmt, was auf dem Brett geschieht. Dabei ist die Initiative sehr flüchtig, sie kann schnell die Seiten wechseln. Darum ist es wichtig, beständig um sie zu kämpfen, unter Umständen ist sogar ein Opfer gerechtfertigt, um sie zu erlangen.

Am ehesten erlangt man die Initiative, indem man ökonomisch mit seinen Zügen umgeht, und verschwendete Züge vermeidet. Die durchgeführten Züge sollten aktiv und effektiv sein, und die Aktivitäten des Gegners bestmöglich unterbinden. Sehr gut geeignet sind häufig Züge, die eine Drohung aufstellen, auf die der Gegner reagieren muss, ohne daß er die eigene Entwicklung vorantreiben kann, zum Beispiel ein Schachgebot, aber häufig reicht schon ein angedrohter Materialgewinn.

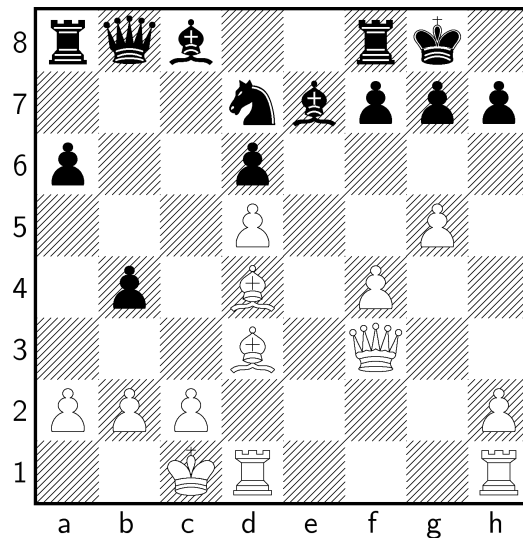
Ein populäres Beispiel zur Veranschaulichung ist die Partie Tal-Larsen aus dem Kandidatenturnier von 1965:



In dieser Position hat der schwarze b-Bauer gerade den weißen Springer angegriffen, um ihn zu vertreiben, und mit Tempogewinn den schwarzen Angriff voranzutreiben. Wohin mit dem guten Stück? Die naheliegendsten Lösungen wären 16. Se2 oder 16. Sa4. Aber Michail Tal wäre nicht Michail Tal, wenn er eine unkonventionelle Lösung nicht zumindest ins Auge gefaßt hätte. Er zog

16. Sc3-d5 e6xd5

17. e4xd5

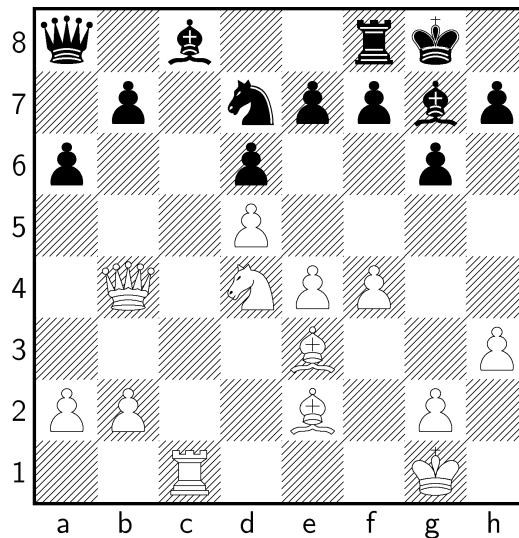


mit der Folge, daß die weißen Läufer jetzt beide mächtig auf die schwarze Königsstellung zielen. Das schwarze Zentrum ist weitgehend paralyisiert, der eine Zentrumsbauer verschwunden, der andere wirksam blockiert, auch die Felder c6 und e6 mittelfristig unter weißer Kontrolle, ein schwarzer Flankenwechsel zur Verteidigung damit völlig illusorisch. Und der schwarze Vorstoß auf dem Damenflügel ist zumindest vorerst ins Leere gelaufen.

Vergleichen Sie doch einmal die Aktivität der Figuren beider Seiten. Weiß steht beweglicher, hat mehr und bessere Zugmöglichkeiten.

Der Rest der Partie in Kürze: 17. ... f5 18. Tde1 Tf7 19. h4 Lb7 20. Lxf5 TxLf5 21. Txe7 Se5 22. De4 Df8 23. fxSe5 Tf4 24. De3 Tf3 25. De2 DxTe7 26. DxTf3 dxe5 27. Te1 Td8 28. Txe5 Dd6 29. Df4 Tf8 30. De4 b3 31. axb3 Tf1+ 32. Kd2 Db4+ 33. c3 Dd6 34. Lc5 DxLc5 35. Te8+ Tf8 36. De6+ Kh8 37. Df7 und Schwarz gab auf.

In diesem zweiten Beispiel aus einer Partie auf Bezirksebene wechselt die Initiative, und mit ihr die Gewinnaussichten.



Die schwarze Stellung ist trotz ausgeglichenem Materials höchst unbequem, die Dame versteckt sich in der Ecke, der weißfeldrige Läufer behindert die Schwerfiguren und wird selbst vom Springer behindert. Weiß dagegen erfreut sich einer aktiven Dame, eines Turmes auf der offenen Linie und eines zentralen Springers.

Man sollte davon ausgehen, daß Weiß leichtes Spiel hat, aber es kam anders:

19. Tc1-c7

Dieser optisch gut aussehende Zug erreicht nichts. Beide dadurch bedrohten Steine sind ausreichend geschützt. Außerdem erlaubt der Zug ein Störmanöver.

19. ... Da8-b8

20. Tc7-c2

Damit hat Weiß zwei Züge vergeudet. Wie sich einige Züge später zeigt, war auch die Wahl des Fluchtfeldes c2 ungünstig. Der Turm musste aber den Rückzug antreten, weil er sonst vom Rückweg abgeschnitten und letztlich geschlagen werden könnte, z.B. 20. Dc3 Sc5 21. Txe7 Lf6, und der Turm fällt.

20. ... Sd7-c5

21. Sd4-f3

Weiß versucht, den bedrohten Bauern auf e4 durch die Dame zu bewachen, aber er wird trotzdem geschlagen.

21. ... Sc5xe4

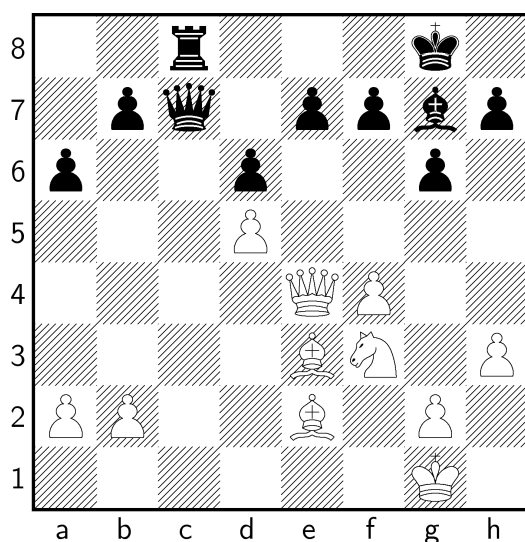
Wenn Weiß jetzt 22. Dxe4 zieht, dann speißt der Läufer sie mit 22. ... Lf5 auf. Diese Variante ist nur möglich, weil der Turm nach c2 geflohen ist.

22. Tc2xc8

Mit der Dame den Springer e4 zu nehmen würde keinen großen Unterschied machen wegen 22. ... Lf5 nebst 23. ... Lxc2.

22. ... Tf8xc8

23. Db4xe4 Db8-c7

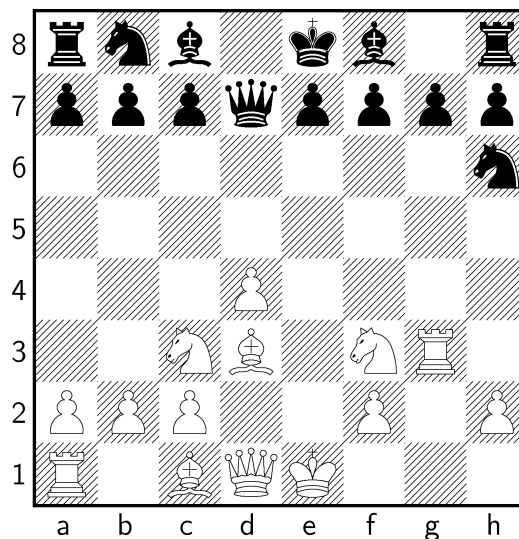


Die Stellung hat sich gewandelt. Die weiße Aktivität ist eingedämmt, die verbliebenen weißen Figuren stehen im Moment etwas unkoordiniert. Dagegen sind die schwarzen Schwerfiguren auf der offenen Linie verdoppelt, und auch der Fianchetto-Läufer schaut recht aktiv aus. Außerdem muß Weiß sich um den angegriffenen Bauern auf b2 und den Isolani auf d5 kümmern. Die Stellung ist ungefähr ausgeglichen, vielleicht mit leichten Vorteilen für Schwarz. In der Folge kam es zu einem zweiseitigen Spiel, in dem beide Seiten beständig den Druck auf die gegnerische Königsstellung erhöhten. Dabei gelang es Schwarz zuerst, den Gegner zu einem entscheidenden Fehler zu provozieren.

Tempogewinn Ein Schnelligkeitsvorteil lässt sich erzielen, indem man mit Hilfe von Mehrzweckzügen seine eigenen Pläne vorantreibt und gleichzeitig den Gegner zwingt, Züge zu verbrauchen, die er eigentlich lieber in seine eigenen Pläne investiert hätte. Der Spieler könnte zum Beispiel gleichzeitig seine Figuren entwickeln und dadurch Drohungen aufstellen, auf die der Gegner reagieren muß.

Beispiel:

1. e2-e4 Sg8-h6
2. d2-d4 d7-d5
3. e4xd5 Dd8xd5
4. Sb1-c3 (entwickelt den Springer, vertreibt die Dame)
4. ... Dd5-f5
5. Lf1-d3 (dasselbe Spiel mit dem Läufer)
5. ... Df5-g4 (Die schwarze Dame bedroht den Bauern auf g2, aber wie bereits erwähnt, ist es generell eine schlechte Idee, den Bauern b2 oder g2 mit der Dame zu nehmen. In diesem Fall verliert Schwarz einfach zu viel Zeit, den Bauern zu nehmen, und anschließend die Dame wieder in Sicherheit zu bringen.)
6. Sg1-f3 (Weiß ignoriert die Drohung, und entwickelt sich in Ruhe weiter)
6. ... Dg4xg2
7. Th1-g1 (Der weiße Turm ist mit der halboffenen Linie bereits voll entwickelt, was in diesem frühen Stadium selten geschieht. Er gewinnt ein weiteres Tempo, indem er die Dame ein weiteres Mal vertreibt.)
8. ... Dg2-h3
9. Tg1-g3 Dh3-d7



Bis auf den Damenturm verfügt jede weiße Figur bereits über Aktivität. Schwarz dagegen hat eine Springerschande am Rande und eine Dame, die den eigenen Läufer blockiert. Die restlichen schwarzen Figuren stehen noch in ihrer Grundstellung. Der g-Bauer ist für diesen Vorteil ein sehr geringer Preis.

In der Folge wurde Schwarz überrannt.

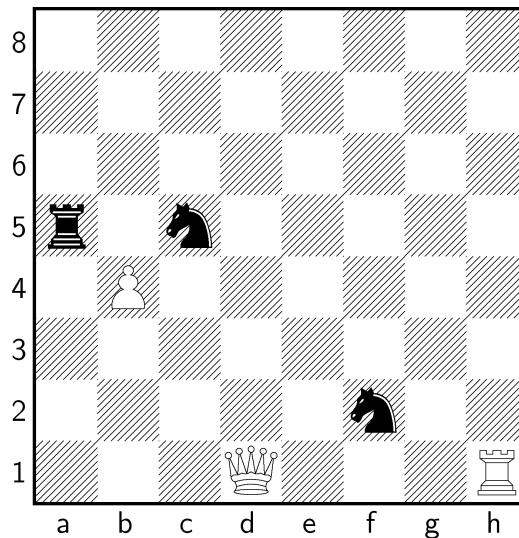
Zugegeben, derartig leicht macht der Gegner es einem selten, aber wenn er die Möglichkeit zum Tempogewinn bietet, sollte man zumindest darüber nachdenken, dies zu nutzen.

Grundlagen der Taktik

Allgemeines zur Taktik Taktische Glanzleistungen haben sehr häufig etwas heldenhaftes und spektakuläres an sich. Noch heute haben Adolf Anderssen, Michail Tal und Viktor Kupreitschik sehr klangvolle Namen. Im Computerzeitalter ist eine taktische Spielweise aber schwer geworden, die Dinger sind einfach besser darin. Wenn man gegen die gewinnen will, dann greift man besser zu strategischen Mitteln. Und weil viele Vereinsspieler zu Hause mit dem einen oder anderen Schachprogramm oder Schachcomputer üben, gewöhnen sie sich eine Spielweise an, die taktische Mittel vermeidet.

Das wesentliche Konzept der Taktik ist die sogenannte Kombination. Damit ist eine Kombination von taktischen Elementen gemeint, und deren Anzahl ist begrenzt. Es sind [Die Gabel](#), [Die Fesselung](#), [Der Spieß](#), [Das Ablenkungsoffer](#), [Das Hinlenkungsoffer](#), [Das Beseitigungsoffer](#), [Der Abzug](#), [Der Wartezug](#), [Die Übermacht](#) und [Die überlastete Figur](#).

Die Gabel



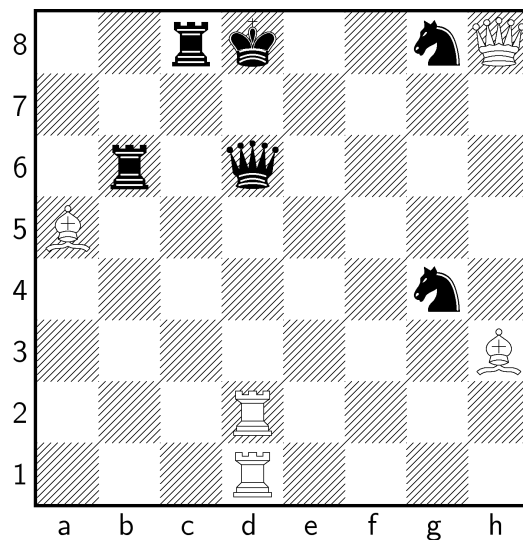
Die Gabel ist ein einfacher Trick, aber wenn er gelingt, ist er häufig spielentscheidend. Eine Gabel ist die gleichzeitige Bedrohung zweier Punkte (gegnerischer Steine oder Felder) durch einen einzelnen Stein. Da der Gegner häufig nur eine Drohung parieren kann, ist damit in der Regel ein Vorteil (meist Materialgewinn) verbunden.

Jede Figur ist imstande, gegnerische Figuren zu gabeln, aber dem Turm zum Beispiel fällt es schwerer als anderen Figuren.

Als Anfänger sollte man intensiv trainieren, nicht selbst in eine Gabel hineinzugeraten.

Bei Anfängern hat insbesondere die **Springergabel** verheerende Auswirkungen. Sie sind deshalb oft der Meinung, daß der Springer stärker sei als der Läufer. In Wirklichkeit hat der Springer lediglich eine unorthodoxe Art der Fortbewegung, für die ein Lernender sich erst einmal ein Auge antrainieren muss. Bis zu diesem Zeitpunkt ist der Anfänger der Springergabel nahezu hilflos ausgeliefert, danach relativiert sich die Angelegenheit spürbar.

Die Fesselung

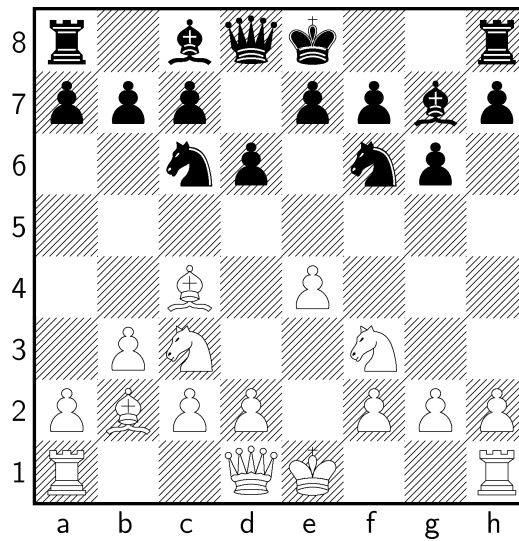


Die Fesselung ist ausschließlich mit Figuren mit langer Schrittweite, also Läufer, Turm und Dame, möglich. Diese können eine Figur derartig bedrohen, daß diese nicht wegziehen kann, weil die Drohung sonst an eine noch wichtigere Figur weitergeleitet wird.

Man kann verschiedene Formen der Fesselung unterscheiden:

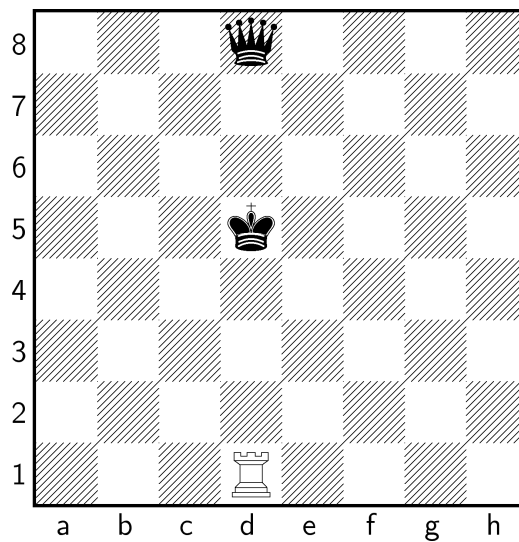
- Eine **echte Fesselung** liegt vor, wenn eine Figur wegen Schach nicht mehr ziehen kann. Im Diagramm sind der schwarze Turm auf b6 und der Springer auf g8 echt gefesselt.
- Eine **fast echte Fesselung** liegt vor, wenn eine Figur nur noch entlang der Linie der Fesselung ziehen kann. Im Diagramm ist die Dame fast echt gefesselt.
- Und eine **unechte Fesselung** liegt vor, wenn die gefesselte Figur nach den Regeln zwar ziehen darf, ihr Zug aber Nachteil (meist Materialverlust) bringt. Im Diagramm würde der schwarze Springer g4 den Weg auf den Turm auf c8 freigeben.

Beispiel



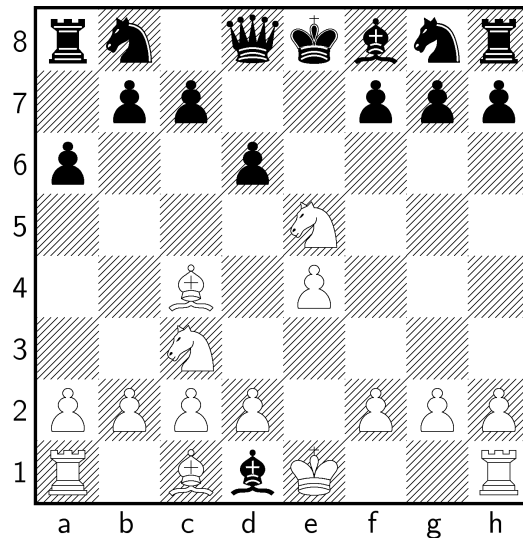
Hier konnte Schwarz einfach 6. ... Sf6xe4 spielen und einen Bauern gewinnen, weil der freiwerdende Fianchettoläufer jetzt den Bewachtungsspringer auf c3 fesselt.

Der Spieß



Auch der Spieß ist ausschließlich mit Langschrittlern, also Läufer, Turm und Dame, möglich. Der Spieß wirkt ähnlich wie eine Fesselung. Durch einen Spieß wird eine Figur bedroht, sie muss dieser Bedrohung ausweichen und gibt damit den Weg auf einen wichtigen Punkt frei.

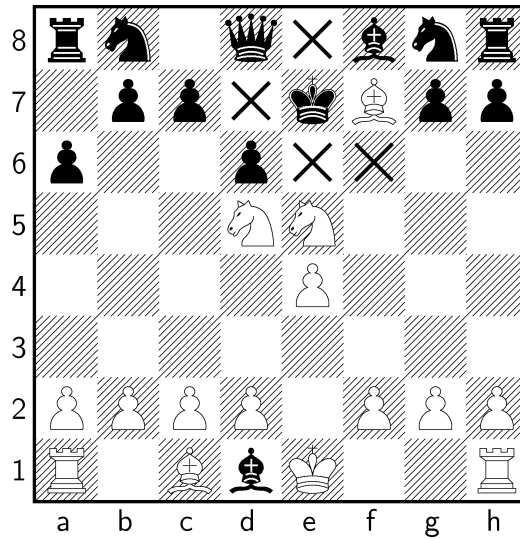
Das Ablenkungsopfer Die Annahme eines Ablenkungsopfers verhindert die Abwehr der eigentlichen Attacke.



Ein bekanntes Beispiel für eine Ablenkung ist das sogenannte Seekadettenmatt, das der Operette ["Der Seekadett"](#) entstammt.

1. e2-e4 e7-e5
2. Sg1-f3 d7-d6
3. Lf1-c4 Lc8-g4
4. Sb1-c3 a7-a6
5. Sf3xe5 Lg4xDd1?

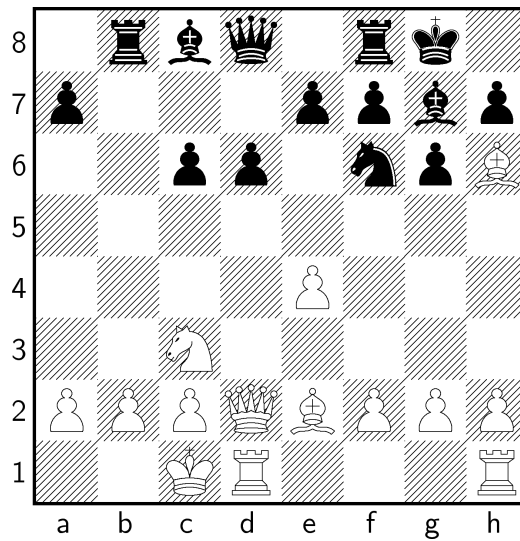
Schwarz ist zu sehr damit beschäftigt, die weiße Dame zu verschlingen, anstatt Rettungsmaßnahmen gegen das drohende Matt zu ergreifen. Besser wäre gewesen, den Springer zu nehmen.



6. Lc4xf7+ Ke8-e7

7. Sc3-d5#

Praxisbeispiel

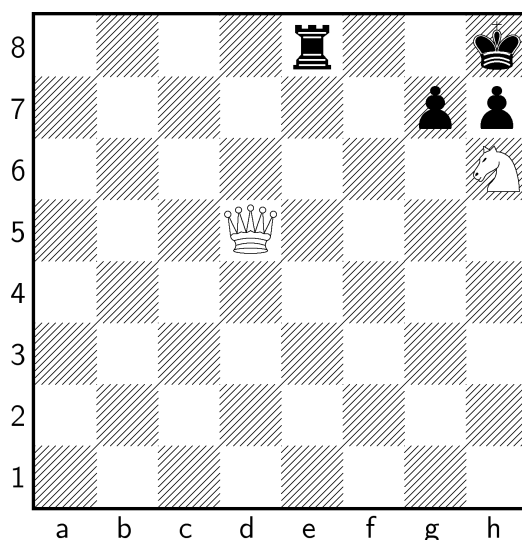


In dieser Stellung geschah einfach **11. ... Sf6xe4** mit Bauerngewinn und Bedrohung der Dame.

Weiß glaubte aber nicht, daß der Bauer tatsächlich verloren war, und nahm den Springer mit **12. Sc3xe4** zurück. Damit wurde aber der wichtige Verteidigungs-springer von der langen Diagonalen a1-h8 abgelenkt.

Es folgte **12. ... Lg7xb2+** mit Hinlenkung des weißen Königs nach b1, gefolgt von dem Abzug **13. ... Lb2-c3+** mit Damengewinn.

Das Hinlenkungsoffer



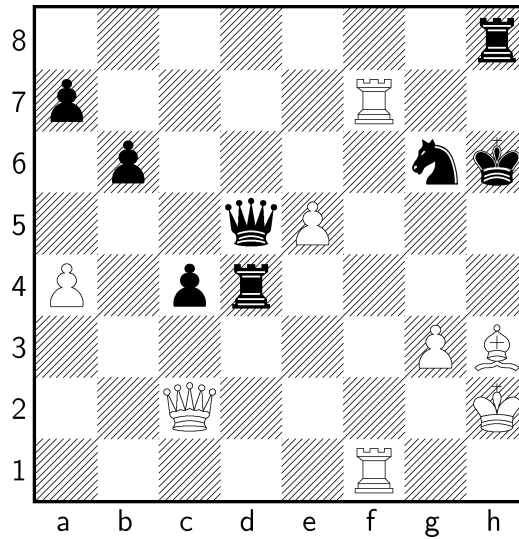
Das **Hinlenkungsoffer** ist eines der anspruchsvolleren taktischen Konzepte. Eine Figur opfert sich, um eine gegnerische Figur auf ein ungünstiges Feld zu locken.

In dieser Stellung lenkt ein Damenopfer auf g8 den Turm auf dieses Feld. Der König kann die Dame dort nicht schlagen, weil sie durch den Springer h6 gedeckt ist. Der schwarze Turm muss die Dame schlagen, weil sein König keine Fluchtmöglichkeit hat. Damit blockiert der Turm das letzte Fluchtfeld seines Königs. Ein Springerschach auf f7 beendet die Partie mit Matt. Ein Matt, bei dem den König all seine Felder durch eigene Figuren blockiert sind, ist das **erstickte Matt**, das bereits bei den Grundregeln angesprochen wurde.

Aus dieser Position wird es herbeigeführt durch

1. Dd5-g8+ Te8xDg8 (erzwungen)
2. Sh6-f7#

Das Beseitigungsoffer Das Beseitigungsoffer hat die Aufgabe, strukturell wichtige Figuren des Gegners aus dem Weg zu räumen. Die strategischen Auswirkungen dieses Konzepts sind häufig enorm, weil damit die ganze Stellung des Gegners zusammenbrechen kann.



1. Dc2xSg6+

Obwohl selbst in großer Gefahr, beseitigt Weiß auf diese Art den einzigen echten Verteidiger des schwarzen Königs. Da die verbleibenden weißen Figuren genug Feuerkraft auf den schwarzen König richten können, ist das Opfer gerechtfertigt. Es folgte noch:

1. ... Kh6xDg6

2. Tf1-f6+ Kg6-g5

3. Tf6-f5+ Kg5-g6

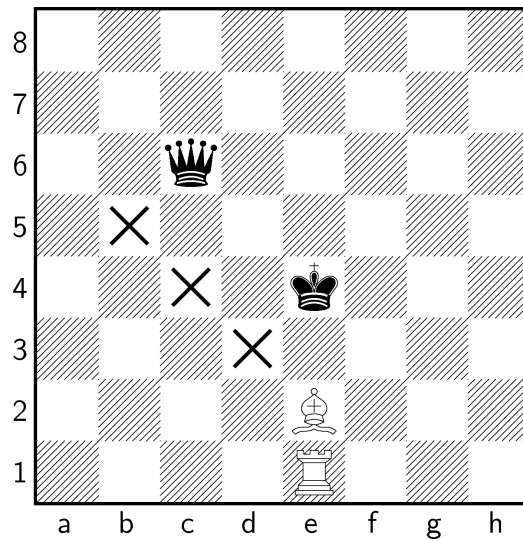
4. Tf7-f6+ Kg6-h7

5. Tf5-h5+ Kh7-g7

6. Th5-g5+ Kg7-h7

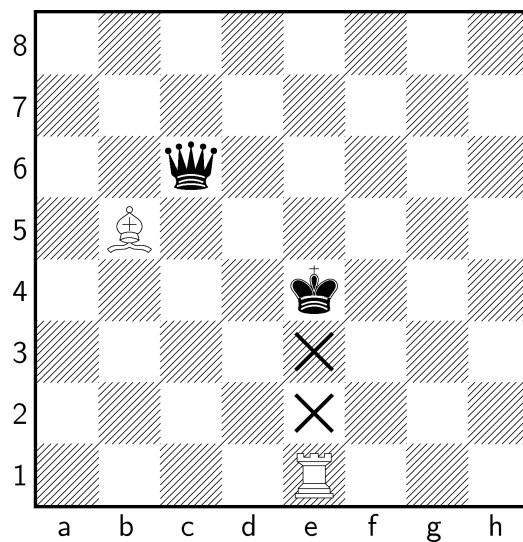
7. Lh3-f5#

Der Abzug



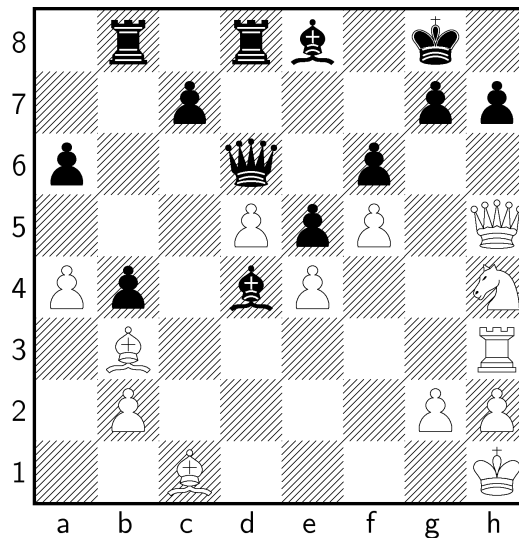
Bei einem **Abzug** werden zwei Figuren gleichzeitig aktiv.

Im Beispiel zieht der weiße Läufer von e2 nach b5 und bedroht dort die schwarze Dame. Dabei könnte er dort leicht von ihr geschlagen werden, wenn er nicht ...



... dem weißen Turm den Weg zum schwarzen König freigeräumt hätte. Dieser bietet jetzt Schach, und Schwarz muss sich darum kümmern, wobei er die Dame verliert.

Praxisbeispiel



Mit gleich zwei Abzugsangriffen siegte Weiß in der nebenstehenden Stellung.

Weiß hat am Königsflügel einen Angriff gestartet, aber scheint nun nicht mehr weiterzukommen, da der schwarze Läufer einen Damenzug erzwingt. 1.Sh4-g6 dürfte nun schnell gewinnen, aber Ahues fand eine elegante Kombination.

Es geschah

1. Dh5xh7+ Kg8xh7

2. Sh4-g6+ Kh7-g8

3. Th3-h8+ Kg8-f7

4. Th8-f8+ Dd6xf8

5. d5-d6#

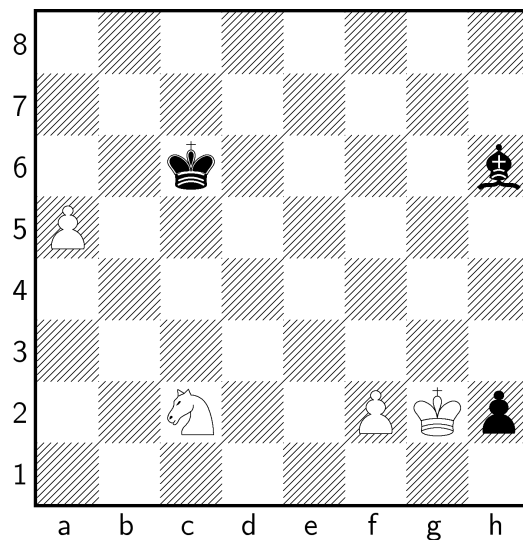
Der Bauer selbst bietet kein Schach, sondern macht dem Läufer b3 den Weg frei.

Der Wartezug Befindet sich der Gegner in einer Zugzwangstellung, d. h. jeder Zug von ihm verschlechtert seine Position, so kann mit einem Wartezug die eigene Stellung indirekt verbessert werden. Wartezüge tauchen regelmäßig im Endspiel auf, denn dort ist mitunter die Anzahl der nützlichen Züge sehr begrenzt.

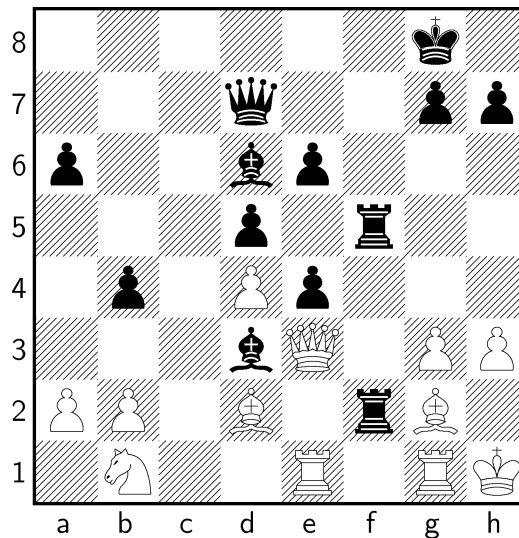
Im Mittelspiel sind Wartezüge dagegen selten zu finden, und dann meist auf der Seite des Verteidigers. Seine Figuren stehen bereits optimal, um dem Angriff des Gegners zu begegnen, aber der Angriff hat noch nicht begonnen. Dann bietet sich

häufig ein Königszug oder ein Turmzug an, weil diese sich bevorzugt im Hintergrund aufhalten und noch nicht vollständig in die Verteidigung eingebunden sind. Solche Züge können außerdem rückgängig gemacht werden.

Gelegentlich kommt es bereits im Mittelspiel zur Einschnürung, und dem Verteidiger steht nur noch eine kleine und überschaubare Anzahl an Zügen zur Verfügung. Ist einer solchen Lage jeder einzelne Zug für den Verteidiger nachteilig, liegt wiederum Zugzwang vor und ein Wartezug des Angreifers hat Sinn.

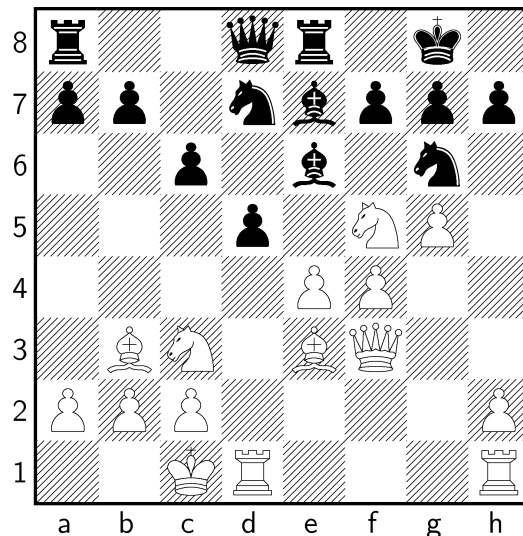


In dieser bekannten Studie von Richard Réti, erschienen in der *Hastings and St. Leonards Post* 1922, gewinnt Weiß, indem er zuerst mit 1.Sc2-d4+! Kc6-c5 eine Zugzwangstellung herbeiführt, und dann mit 2.Kg2-h1!! einfach abwartet. Schwarz hat keinen vernünftigen Zug mehr. Falls er mit dem Läufer zieht, wird er durch eine Gabel auf e6 oder b3 erobert und falls er den weißen Springer schlägt, wandelt sich der Bauer a5 in drei Zügen in eine Dame um.



In dieser Stellung zwischen Friedrich Sämisch und Aaron Nimzowitsch machte Nimzowitsch nur noch einen einzigen Zug, woraufhin Sämisch über eine Stunde lang überlegte und dann aufgab. Nach dem Wartezug **25. ... h7-h6** war eine seltsame Zugzwangstellung entstanden. Mögliche weiße Züge, die nicht sofort eine Figur einstellen, waren 26.Te1-d1 oder 26.Te1-c1, wonach 26. ... Tf2-e2 die Dame gewinnt. Genauso schlecht ist 26.Lg2-f1 Tf2-f3 oder 26.Kh1-h2 Tf5-f3. Es bleiben noch die Bauernzüge. Am Damenflügel kann Schwarz nach 26.a2-a3 oder 26.b2-b3 einfach a6-a5 spielen und abwarten. Am Königsflügel kann Schwarz auf einen Zug des h-Bauern auch abwarten, Lg2-h3 würde dann mit Tf5-f3 beantwortet. Der einzige sinnvolle Zug ist also 26.g3-g4, aber daraufhin folgt dennoch 26. ... Tf5-f3! 27.Lg2xf3 Tf2-h2#.

Die Übermacht Hierbei handelt es sich um ein recht einfaches Konzept. Es gewinnt derjenige, der ein Feld am häufigsten kontrolliert. Es ist lediglich darauf zu achten, das beim Tausch nicht wertvolleres Material eingesetzt wird als beim Gegner.



Thema in dieser Stellung mit Weiß am Zug ist der schwarze Bauer auf d5. Dieser wird verteidigt von seinem Bruder auf c6 und dem Läufer auf e6. Insgesamt wird der Bauer also nur zweimal verteidigt.

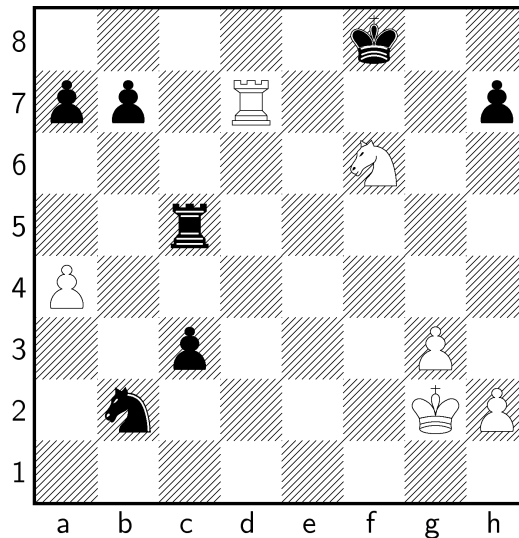
Angegriffen wird er aber durch den Bauern auf e4, den Läufer auf b3, den Springer auf c3 und den Turm auf d1. Eigentlich auch noch von der Dame auf f3, aber bei dem gleich folgenden Gemetzel wird der Weg zwischen dem schwarzen Turm auf e8 und dem Läufer auf e3 freigeräumt, und die Dame muss diesen bewachen. Sie darf deshalb zur Berechnung nicht herangezogen werden. Der Bauer wird folglich effektiv viermal angegriffen.

Es gibt noch einen Faktor: Weiß kann nicht sofort mit dem Austausch beginnen, weil dann der Springer auf f5 schutzlos dem Läufer e6 ausgeliefert ist. Der Springer darf auch nicht einfach wegziehen, weil sonst Schwarz die Situation auflöst, indem er seinen Bauern abtauscht. Ein Springerzug sollte also eine Drohung aufstellen, die Schwarz zu parieren hat. Auf den Partiezug **15. Sf5xLe7+** folgt **15. ... Sg6xSe7**, und der schwarze Bauer ist ein weiteres Mal verteidigt.

Dadurch ergibt sich ein neues Angriffs-Verteidigungsverhältnis für den schwarzen Bauern auf d5. Dieses beträgt somit 4:3, Weiß hat eine Übermacht, und gewinnt folglich den schwarzen Bauern.

16. e4xd5 c6xd5
17. Lb3xd5 Le6xLd5
18. Sc3xLd5 Se7xSd5
19. Td1xSd5 und der Bauer ist gewonnen.

Die überlastete Figur Eine Figur, der mehrere Aufgaben zukommen, kann in die unangenehme Situation geraten, nicht mehr alle Aufgaben erfüllen zu können.



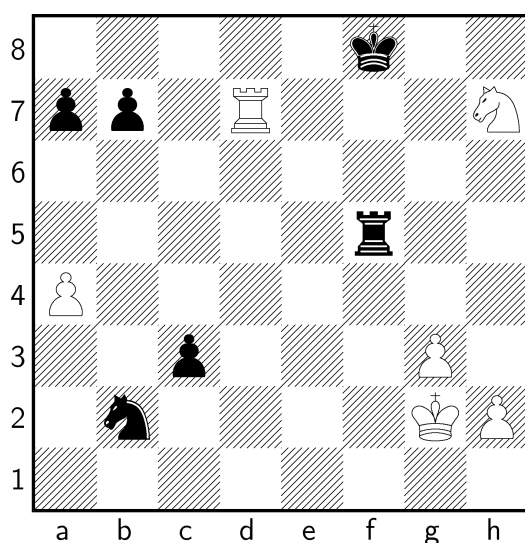
Diese Stellung, in der Schwarz am Zug ist, ist recht unübersichtlich. Schwarz droht, seinen Bauern in wenigen Zügen umzuwandeln. Weiß dagegen droht in der für ihn nachteiligen Stellung mit Remis durch Dauerschach: 44. Sf6xh7+ Kf8-e8 45. Sh7-f6+ Ke8-f8 (keine andere Möglichkeit) 46. Sf6-h7+ Kf8-g8 47. Sh7-f6+ und da 47. ... Kg8-h8 zum Matt 48. Td7-h7# führt, muss der König wieder nach f8.

43. ... Tc5-f5

Mit diesem Zug unterbindet Schwarz die Drohung von Weiß. Nach 44. Sf6xh7+ kann der weiße Springer nicht wieder auf das Feld f6 zurückkehren, weil er dort einfach geschlagen wird.

Außerdem ist Weiß gezwungen, sich um den bedrohten Springer zu kümmern, und verliert ein wichtiges Tempo. Wenn Weiß den Springer einfach nur wegzieht, dann gewinnt Schwarz mit einer kleinen, gemeinen taktischen Wendung, z. B. 44. Sf6-e4 c3-c2 45. Td7-c7 (um den Bauern aufzuhalten) Sb2-d3 (überwacht das Umwandlungsfeld) 46. Tc7xc2 Sd3-e1+ 47. K~ Se1xTc2

44. Sf6xh7+



Auf diese Weise holt sich Weiß das Tempo wieder zurück, aber zu einem teuren Preis. Der Springer benötigt zumindest für ein paar Züge den Schutz seines Turms, welcher aber auch die Umwandlung des schwarzen Bauern zu verhindern hat.

44. ... Kf8-g8

45. Td7-c7

Jetzt geht der eben angesprochene taktische Trick nicht mehr, weil der weiße Turm zu schnell ist, also

45. ... Sb2xa4

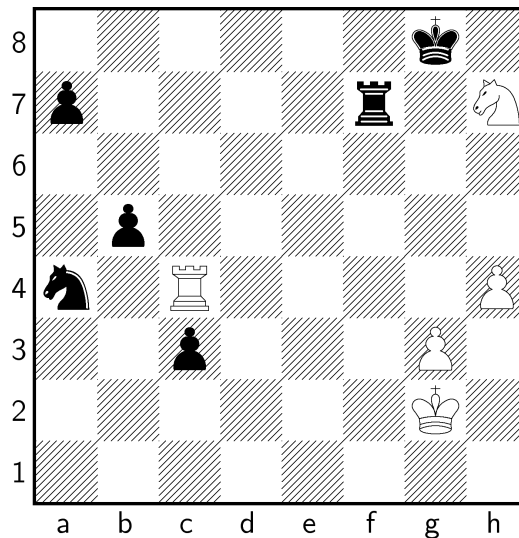
und der schwarze Bauer ist wieder bewacht.

46. h2-h4

um dem weißen Springer aus seiner misslichen Lage zu helfen, aber es ist schon zu spät:

46. ... Tf5-f7 (Turmgabel)

47. Tc7-c4 b7-b5



und da Weiß in dieser Situation weiteren massiven Materialverlust nicht vermeiden konnte, gab er auf.

Grundlagen der Strategie

Allgemeines zur Strategie Die Umsetzung strategischer Ideen ist selten so spektakulär wie im Bereich der Taktik. Dafür sind strategische Konzepte abstrakter, komplexer und tiefgründiger als ihre taktischen Gegenstücke. Das Feld der Strategie ist in der Regel eine größere Herausforderung an die menschliche Denkfähigkeit, und eine größere intellektuelle Leistung. Ohne Anspruch auf vollständige Gültigkeit behauptet der Pate dieses Buchprojekts aufgrund seiner Spielerfahrung, daß erfolgversprechende taktische Ideen fast ausschließlich in Stellungen anzutreffen sind, in denen sich der Spieler in ausreichendem Maße strategisch positioniert hat. Umgekehrt ist die strategische Bewertung einer Stellung nur in wesentlich geringerem Maß abhängig von der taktischen Bewertung.

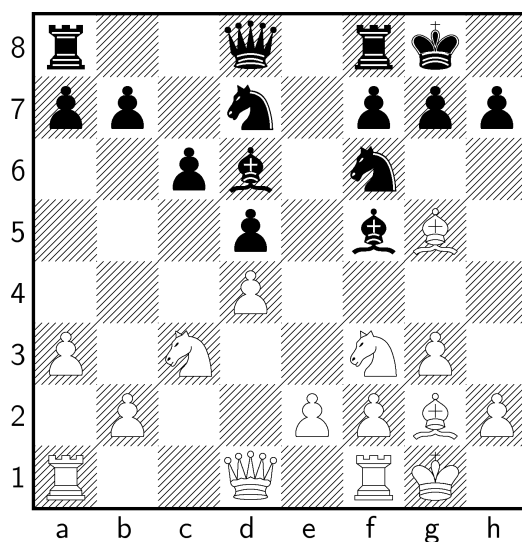
Wir betrachten [schwache Felder](#), [offene Linien](#), [Fianchettos](#), [isolierte Bauern](#), [rückständige Bauern](#), [Doppelbauern](#), [Freibauern](#), [Bauernketten](#) und [Figuren in der gegnerischen Stellung](#).

An dieser Aufstellung der strategischen Elementarkonzepte kann man deutlich ersehen, daß die Seele des Schachspiels der Bauer ist, handelt es sich doch in den meisten Fällen um besondere Strukturen der Bauernstellung.

Schwache Felder Eine wesentliche Aufgabe der Bauern ist es, die gegnerischen Figuren abzuwehren. Dazu müssen sie eine möglichst lückenlose Feldüberwachung insbesondere direkt an der Front durchführen, was in vollständiger Form gar nicht möglich ist. Es geht also einfach darum, eine ausreichende Überwachung zu gewährleisten. Bauern sind für diese Aufgabe so hervorragend geeignet, weil sie keinen hohen Materialwert haben. Jede Figur, die gegen einen Bauern eingetauscht wird, ist vom Materialwert her mindestens dreimal so wertvoll wie der Bauer. Ein Feld, daß von einem Bauern bewacht wird, ist für die gegnerischen Figuren tabu, es sei denn, diese sollen bewußt geopfert werden.

Sobald die Bauern vorrücken, worauf sie auch gar nicht verzichten können, entstehen schwache Felder, Felder, die nicht mehr von Bauern überwacht werden können. Stattdessen müssen diese Felder von Figuren überwacht werden, und selbst mit Figurenüberwachung gelingt es nicht selbstverständlich, die gegnerischen Figuren abzuhalten. Der Gegner braucht seine Figuren nicht mehr zu opfern, um dieses Feld zu besetzen, sondern kann einen Figurentausch erzielen. Gelingt es dem Gegner, dort seine Figuren zu platzieren, dann ist es ihm gelungen, in die Stellung seines Gegners einzudringen, und kann dort schmerzhaft und schädliche Manöver durchführen.

Hier ein Partiebeispiel:



Diese Stellung aus einem Mannschaftskampf auf Bezirksebene entstand aus der englischen Eröffnung. Die strategische Idee, die darauf abzielt, dem Gegner einen Zentrumsbauern gegen einen Nichtzentrumsbauern wegzutauschen, ähnelt der sizilianischen Verteidigung mit vertauschten Farben, auch wenn die sich ergebenden Stellungen weniger taktische Schärfe aufweisen. Die Eröffnungsphase ist ge-

rade abgeschlossen, und zum Thema der Partie hat sich der zurückgebliebene weiße Zentrums-e-Bauern entwickelt. Noch wirkt dieser harmlos, aber wenn es ihm gelingt, sich im Zentrum zu entfalten, könnte die weiße Stellung mit zwei Zentrumsbauern übermächtig werden.

Der Springer c3 und der Läufer g2 unterstützen den Vormarsch des Bauern jetzt schon, außerdem kann Weiß einen Turm auf e1 platzieren. Der Springer f3 könnte den schwarzen weißfeldrigen Läufer von f5 vertreiben, und gleichzeitig den Weg für den f-Bauern freimachen, sowie die Diagonale b1-h7 für die Dame befreien. Gegen diese fünffache Unterstützung hat Schwarz keine Chance.

Wenn aber Weiß seinen Plan durchführt, wird der d-Bauer schwach, genauer: Das Feld, auf dem dieser steht. Außerdem wird die weiße Dame den durch den Läufer (wir erinnern uns, der wird von f5 vertrieben, vermutlich nach g4) gefesselten Bauern e2 durch wegziehen entfesseln. Dabei wird sie zur Bewachung des d-Bauern auf der d-Linie bleiben. Dadurch aber wird der weiße d-Bauer gefesselt, sobald das zwischen der weißen und schwarzen Dame liegende Material abgetauscht ist.

10. ... Tf8-e8

Dieser Zug aktiviert den Turm, und erschwert dem Gegner die Entfaltung seines Bauern. Man muß es ihm ja nicht zu leicht machen, sonst schöpft er Verdacht.

11. Sf3-h4 Lf5-g4

Mit 11. ... Lf5-e4 würde Schwarz ebenfalls 12. f2-f3 provozieren, aber dann hätte Schwarz keine andere Möglichkeit, als den Läufer einfach zurückzuziehen. So aber kann Schwarz durch Rückzug des Läufers nach h5 eine Fesselung des f-Bauern androhen, die gleichzeitig den Läufer g2 blockieren würde. Die Dame müßte also das Feld d1 verlassen, muß aber auf der d-Linie bleiben, weil sie als einzige den d-Bauern verteidigt.

12. f2-f3 Lg4-h5

13. Dd1-d2 h7-h6

14. Lg5xSf6

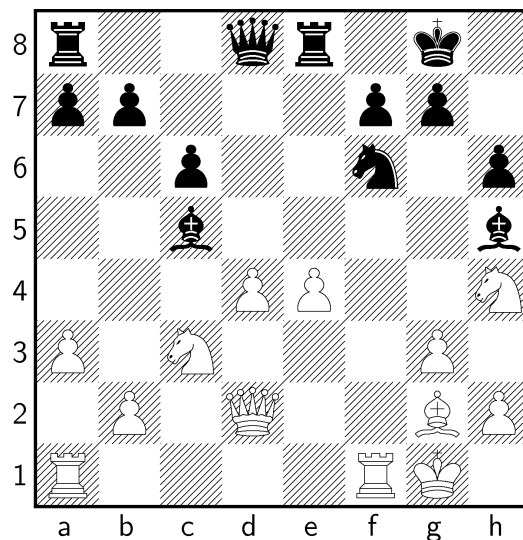
Der Zug 14. Lg5-f4 erlaubt 14. ... Ld6xf4 15. Dd2xf4 g7-g5 16. Df4-f5 g5xh4 mit Materialvorteil für Schwarz. 15. g3xf4 erzeugt zwar einen Doppelbauern, aber die Stellung ist recht unklar.

14. ... Sd7xLf6

Damit räumt der Springer, wie gewünscht, die d-Linie.

15. e2-e4 d5xe4

Auch der schwarze Bauer steht nicht mehr im Weg.

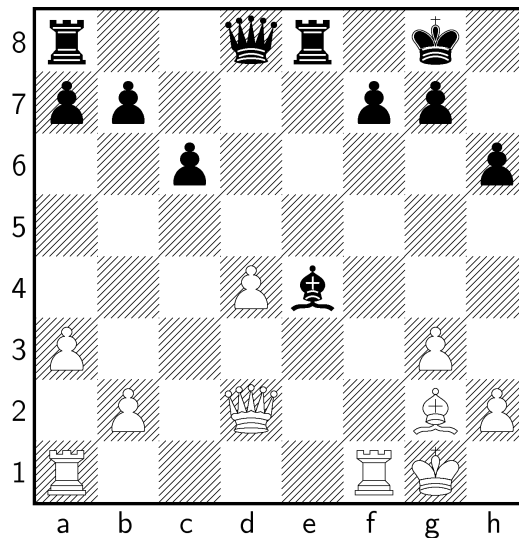
16. f3xe4 Ld6-c5**17. Sh4-f5 Lh5-g4**

Beide Seiten erhalten ihren Anspruch auf d4 aufrecht. Schwarz tut dies, indem er droht, die weiße Kontrollfigur abzutauschen.

18. Sc3-a4

Damit behält Weiß die Kontrolle über d4, indem er den Aggressor auf c5 abzutauschen droht. Weiß hätte gerne auf diesen Zug verzichtet, denn auf einmal ist der e-Bauer in Schwierigkeiten. Die Alternative 18. Ta1-d1 ist aber nicht möglich wegen des Läufers auf g4.

18. ... Lg4xf5**19. Sa4xLc5 Sf6xe4****20. Sc5xSe4 Lf5xSe4**

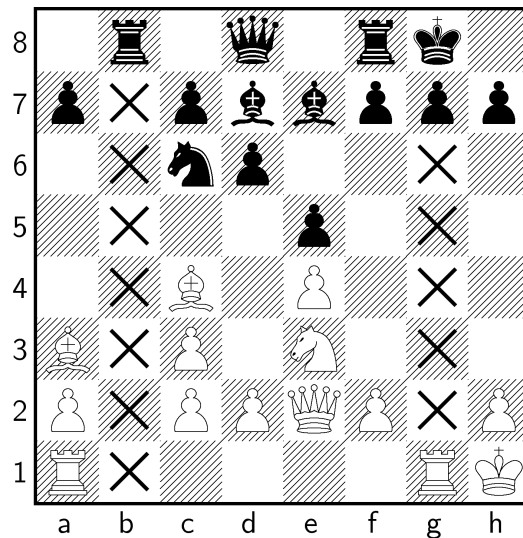


... und der Bauer ist gewonnen. Tatsächlich ist es schon Anfängern möglich, derart weitreichende Berechnungen durchzuführen. Sie werden vermutlich nur die falschen Züge ins Auge fassen, aber das ist ein anderes Thema.

In der Folge fiel auch noch der Isolani auf d4. Weiß suchte Gegenspiel auf der offenen f-Linie, und nachdem dieses abgewehrt war, gab er im 30. Zug auf.

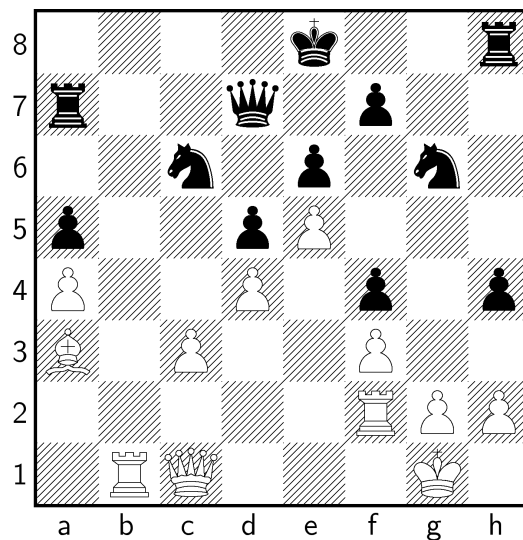
Die offene Linie Eine offene Linie ist eine Linie, in der sich kein Bauer befindet, auf einer halboffenen Linie befindet sich nur ein Bauer.

Beides sind gute Gelegenheiten für die Türme (und die Dame), ihre Kraft zu entfalten. Je weiter die Türme auf diesem Weg in die Stellung des Gegners eindringen können, um so stärker sind in der Regel die Drohungen, die sie aufstellen. Selbst wenn sich also keine konkreten Möglichkeiten für die Türme ergeben, so ist der Gegner doch stärker als vorher gezwungen, sich um seine Verteidigung zu sorgen.



In dieser Situation hat Schwarz eine offene Linie. Der schwarze Turm stellt keine konkreten Drohungen auf, aber Weiß setzt zur Zeit einen schwarzfeldrigen Läufer und einen Turm ein, um die Drohungen zurückzuweisen. Weiß hat dagegen eine halboffene Linie, aber diese weist direkt auf den gegnerischen König. Da auch andere weiße Figuren günstig stehen, sollte Weiß sich Gedanken machen, wie er diese zu einem Angriff koordinieren könnte.

Praxisbeispiel



Diese Stellung entstand bei einer Partie im Internet, mit einer Zeitbegrenzung von 15 Minuten. Weiß hat Materialrückstand, aber verfügt über ein starkes Zentrum, das die schwarze Stellung beinahe spaltet, außerdem hat der Läufer eine offe-

In der Regel wird beim Fianchetto der g- oder b-Bauer ein Feld vorgezogen, und der Läufer auf das freiwerdende Feld gestellt. Der Läufer steht damit in der langen Diagonalen. Er greift zwei Zentrumsfelder zugleich an, mehr als in jeder anderen Diagonalen. Wenn der gegnerische König ||richtig|| rochiert hat, dann greift der Läufer bei freier Schußbahn auch noch die dahinterliegende Königsstellung an.

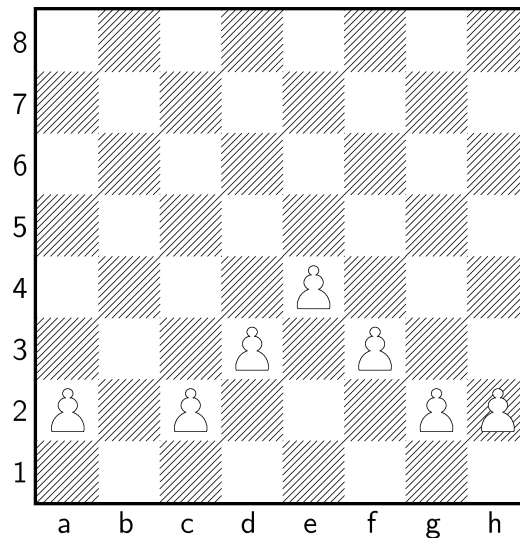
Der Preis sind die zwei Züge, die der Spieler für das Fianchetto aufwenden muß. Sie taugen beide zu wenig mehr, als eben zur Durchführung des Fianchetos.

Das Fianchetto bietet sich zur Läuferentwicklung an bei Verteidigungsspielen und Konterspielen, in denen der Spieler seine Zentrumsbauern sicherheitshalber zurückhält. Es ist damit möglich, einen permanenten Druck auf den Zentrumsaufbau des Gegners auszuüben, der damit sehr vorsichtig agieren muß.

Bei schnellen Angriffen ist das Fianchetto meist fehl am Platze, weil es doch ein recht schwerfälliges Manöver ist. Ist der Läufer aber bei einem unverhofften Angriff bereits fianchettiert, dann sind die übrigen Figuren meist dankbar, ihn als Verstärkung im Rücken zu haben.

Das Fianchetto geht bei mir meistens einher mit einem zurückhaltenden eigenen Bauernzentrum. Erstens ist das Fianchetto ein Konzept, um das gegnerische Zentrum auszuhebeln, nicht unbedingt, um ein eigenes aufzubauen, zweitens würde der Zug d2-d4 in der Diagrammstellung den eigenen Fianchettoläufer blockieren, drittens würde beim Vorziehen des d-Bauern das Feld c3 schwach werden, was es dem Gegner erleichtert, den Fianchettoläufer abzutauschen.

Der isolierte Bauer (Isolani) Isolierte Bauern sind Bauern, die keine Nachbarbauern mehr haben. Sie entstehen, wenn ihre Nachbarbauern entweder durch diagonales Schlagen plötzlich zwei Linien entfernt sind, oder schlicht, wenn diese selbst geschlagen werden.



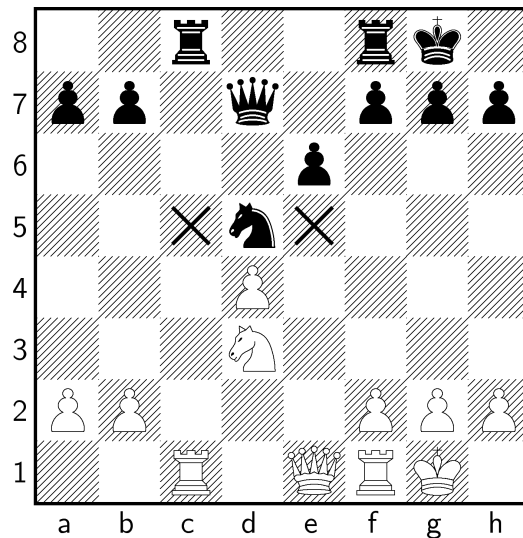
In diesem Diagramm ist der weiße Bauer auf a2 isoliert.

Isolanis haben den Nachteil, daß sie von keinem Bauern mehr verteidigt werden können. Wenn sie also Schutz benötigen, dann muß sich eine Figur dieser Aufgabe annehmen, obwohl der Spieler sie vermutlich anderswo lieber einsetzen würde. Es ist auch kein Teamwork mehr möglich, mit dem zwei Bauern gegenseitig die Felder direkt vor ihrem Nachbarn bewachen.

Wenn es dem Spieler nicht gelingt, den Isolani wegzutauschen oder durch Schlagmanöver wieder an die nächstgelegene Bauerngruppe anzuschließen, dann stellt der Isolani einen dauerhaften strategischen Nachteil dar.

Darüber kann gelegentlich die Tatsache hinwegtäuschen, daß die Linien neben dem Isolani offen oder zumindest halboffen sind, vor allem, wenn es sich um wichtige Angriffslinien handelt, und der Spieler mit dem Isolani die Kontrolle darüber erlangen kann.

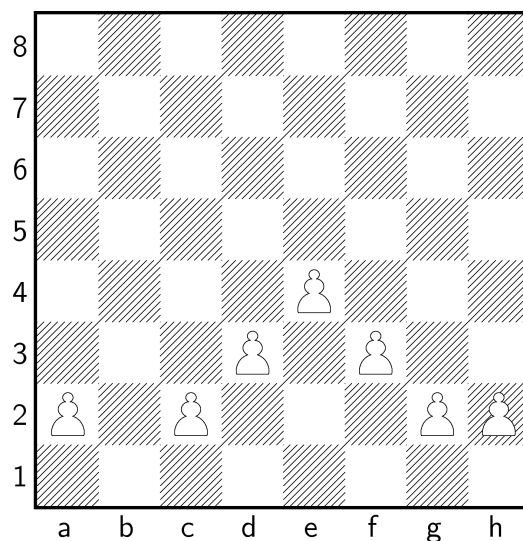
Der isolierte Damenbauer (IDB) Einen Spezialfall stellt der isolierte Damenbauer dar. Dieser entsteht in den verschiedensten Eröffnungsvarianten durch die Isolierung des vorgerückten Damenbauers, der als Zentrumsbauer immer noch eine wichtige Resource ist.



Der IDB hat in der Regel eine effektive Kontrolle über zwei wichtige Felder, schränkt dadurch den Gegner massiv ein, und verschafft den eigenen Figuren gute Angriffsfelder. Seine Gegenspieler sind häufig weggetauscht, so daß seine Stärke noch mehr zur Geltung kommt.

Die taktischen Vorteile des IDB wiegen die strategischen Nachteile ungefähr auf. An dieser Aussage kann man aber schon ablesen, daß es eher die taktischen Spieler sind, die den IDB gerne haben, während die strategischen Spieler ihn lieber auf der Seite des Gegners sehen.

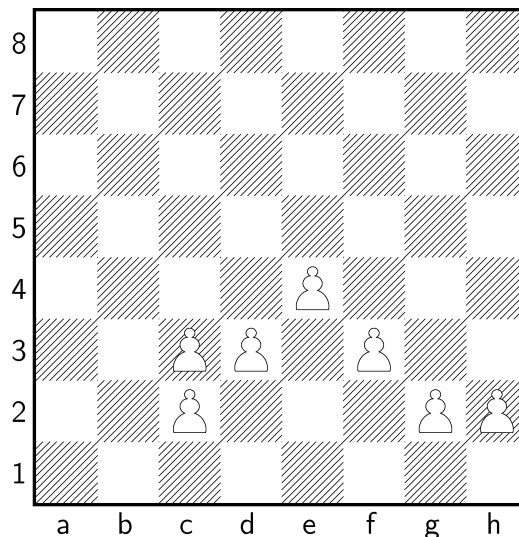
Der rückständige Bauer



Ein dem Isolani ähnliches Thema ist der rückständige Bauer. Rückständige Bauern, sind Bauern, die hinter ihren vorgepreschten Nachbarbauern zurückgeblieben sind. Weil diese nicht wieder zurückziehen können, muß der hinten verbliebene Bauer ohne den Schutz seiner Kollegen zurechtkommen. Damit ähnelt er dem Isolani, aber er hat die Möglichkeit, durch Vorrücken diesen Umstand zu ändern.

Rückständige Bauern lassen sich nicht vollständig vermeiden. Der Spieler sollte also darauf achten, daß nur diejenigen Bauern rückständig werden, auf die der Gegner keine guten Angriffslinien hat.

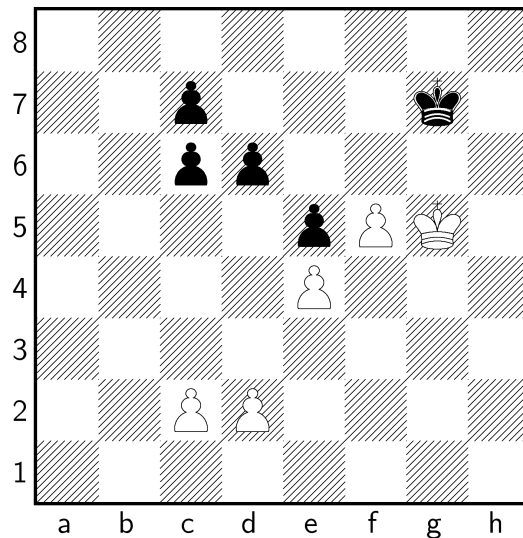
Der Doppelbauer



Befinden sich zwei Bauern gleicher Farbe auf einer Linie, dann nennt man das einen Doppelbauern. Diese entstehen, wenn sich ein Bauer durch diagonales Schlagen, zum Beispiel beim Austausch zweier Leichtfiguren, auf die Linie seines Nachbarn begibt.

Der vordere Bauer behindert den hinteren Bauern beim Vormarsch, was insbesondere im Endspiel von großer Bedeutung sein kann. Außerdem hat der Doppelbauer im Normalfall höchstens noch einen Nachbarbauern (der andere hat ja auf diese Linie gewechselt), es kann also höchstens einer der beiden Bauern den Schutz des Nachbarbauern genießen. Der andere müßte von einer Figur bewacht werden. Dieser Umstand kann bereits im Mittelspiel höchst ärgerlich sein.

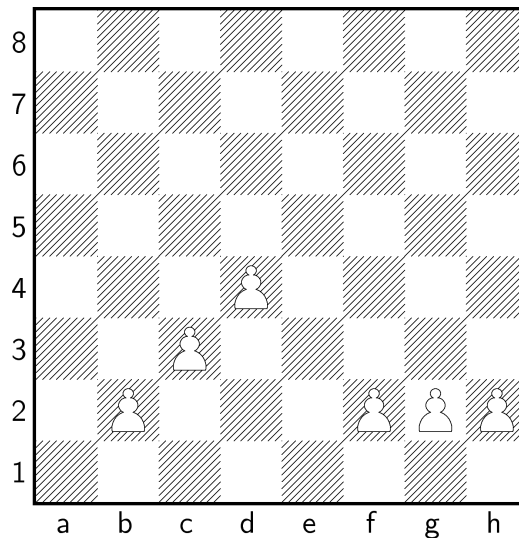
Der Freibauer



Ein Freibauer hat keinen gegnerischen Bauern, der ihn noch an der Umwandlung hindern könnte, das heißt, es gibt keinen gegnerischen Bauern auf seiner Linie, der ihn noch blockieren könnte, und keinen auf seinen Nachbarlinien, die ihn noch schlagen könnten.

Freibauern können nur von Figuren noch an der Umwandlung gehindert werden. In ausgeglichenen Stellungen ist es in der Regel spielentscheidend, wenn eine Seite plötzlich den Vorteil eines Freibauern erhält, insbesondere, wenn es sich um einen geschützten Freibauern handelt.

Die Bauernkette In einer Bauernkette stehen mehrere Bauern in einer ununterbrochenen Diagonalen.

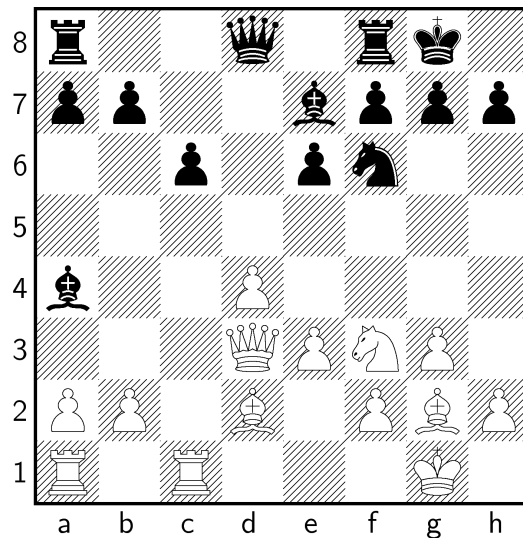


Der Vorteil ist, daß nur ein Bauer rückständig ist, der auch dazu noch recht schwer anzugreifen ist. Die vorgerückten Bauern sind dagegen überwacht. Eine Bauernkette ist eine recht stabile Struktur. Andererseits ist sie recht schwerfällig, und ist schon alleine deshalb selten für die Beendigung einer Partie ausschlaggebend. Sie kann dazu dienen, gegnerische Angriffslinien zu blockieren, aber ist auch gut geeignet, Zentrumsbauern zu unterstützen.

Der korrekte Umgang mit der Bauernkette ist nicht einfach. Ihre Auswirkungen auf die Stellung können von unwesentlich bis stellungsbeherrschend reichen. Auch gibt es kein Patentrezept gegen die Bauernkette. Es hängt von der jeweiligen Situation ab, ob man sie besser an der Spitze oder an der Basis angreift.

Es war nicht einfach, ein gutes Beispiel ausfindig zu machen. Die Partie [Sosonko - Kortschnoi](#) von 1977 erscheint recht geeignet:

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Lg2 dxc4 5. Sf3 Lb4+ 6. Ld2 Le7 7. Da4+ Sbd7 8. Dxc4 Sb6 9. Dd3 Ld7 10. O-O O-O 11. Sc3 Lc6 12. Tfd1 Sa4 13. Sxa4 Lxa4 14. Tdc1 c6 15.e3



Durch seinen letzten Zug hat Weiß eine Bauernkette auf f2, e3 und d4 erzeugt.

15. ... Sf6-d7

16. Ld2-c3 a7-a5

17. Dd3-d2 Sd7-f6

18. Sf3-e5 Sf6-d5

19. b2-b3 La4-b5

20. a2-a4 Sd5xLc3

21. Dd2xSc3 Lb5-a6

22. Se5-d3 La6xSd3

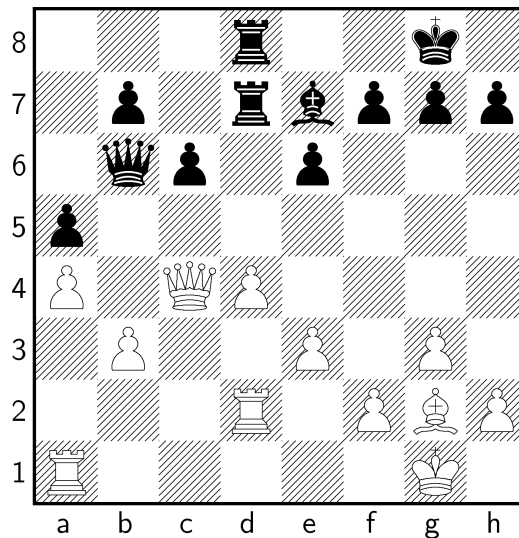
23. Dc3xLd3 Dd8-b6

24. Tc1-d1 Tf8-d8

25. Dd3-c4 Td8-d7

26. Td1-d3 Ta8-d8

Remis durch Vereinbarung



Als Amateur muß ich natürlich sehr mutig sein, um einen Kommentar über eine Partie zwischen einem internationalen Großmeister und einem Vizeweltmeister abzugeben.

Auffällig ist aber, daß in der Abschlußstellung die ganze schwarze Stellung auf den d-Bauern hin ausgerichtet scheint. Der Bauer blockiert wirksam beide schwarzen Türme, und auch die schwarzen c- und e-Bauern fühlen sich berufen, den weißen Bauern nicht anzugreifen, sondern seinen Vormarsch durch Kontrolle von d5 zu verhindern.

Die Figur in der gegnerischen Stellung Wenn es gelingt, eine Figur, oder auch nur einen Bauern tief in die gegnerische Stellung eindringen zu lassen, und dort zu halten, dann spaltet sie häufig die gegnerische Stellung auf. Sie blockiert die Entfaltung der gegnerischen Stellung und unterbindet das Zusammenspiel der gegnerischen Steine.

Daraus ergeben sich sowohl Raum- als auch Zeitvorteile, die in vielen Fällen zum Gewinn entscheidend beitragen. Außerdem hat der Stein dort auch manchmal die Gelegenheit, an brandgefährlichen Königsangriffen teilzunehmen. Und natürlich ist damit häufig das ganze Konzept des Gegners hinfällig.

In den meisten Fällen platziert sich der Eindringling vor einem rückständigen, möglichst zentralen oder königsnahen Bauern. Von dort aus genießt er sogar einen gewissen Schutz, weil er nicht frontal angegriffen werden kann. Er selber dagegen befeuert von dort wichtige Felder des Gegners, der blockierte Bauer behindert außerdem zusätzlich die Bewegungsfreiheit des Gegners.

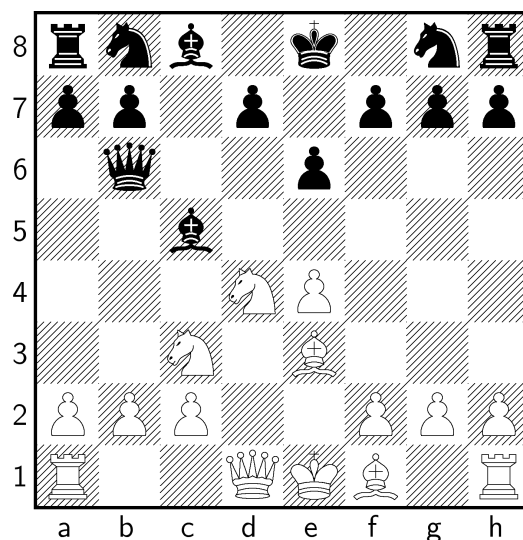
Eine andere Möglichkeit ist es, einen (verdoppelten) Turm über die offene Linie auf die 7. Reihe des Gegners zu bringen. Dort hat er am ehesten die Chance, einen Bauern abzustauben, und auch eventuell dort abgestellte Leichtfiguren werden selten verschmätzt.

Es gibt einige Ausnahmen, in denen dadurch keine Vorteile erzielt werden. Wenn der Gegner ein Flankenspiel durchführt, wird er durch eine Paralyse seines Zentrums nicht wesentlich behindert.

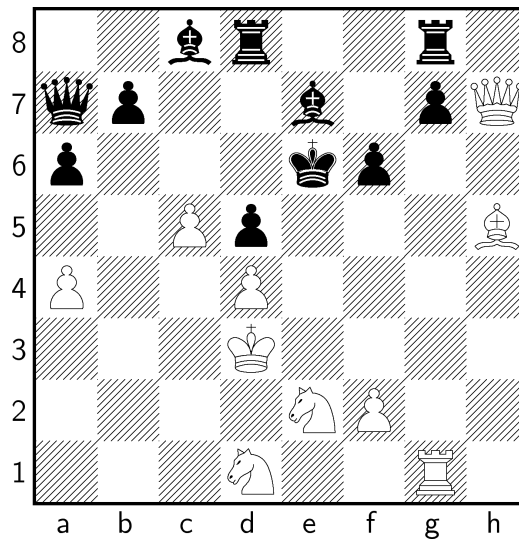
Häufig ist auch ein Bauer nach der gegnerischen kurzen Rochade und dem Aufzug g7-g6 auf f6 zu sehen. Dieser ermöglicht so viele Kombinationen, daß er sogar als „Sargnagel“ bezeichnet wird. Eine Dame auf h6 kann schon spielentscheidend sein, denn selbst wenn Schwarz sich mit Kg8-h8 und Tg8 verteidigt, drohen Damenopfer auf h7 nebst einem Matt durch einen Turm auf der h-Linie.

Einen Spezialfall stellt auch die Dame auf b7 oder g7 in der Eröffnungsphase dar, mit der Absicht, einen unentwickelten Turm abzustauben. Dieses Manöver ist zeitaufwendig, und setzt die Dame einer hohen Gefahr aus. Häufig wird ihr der Rückweg abgeschnitten, bevor sie schließlich ein unrühmliches Ende findet. Es gibt sogar Schachexperten, die die Meinung vertreten, daß man dieses Manöver sogar dann unterlassen sollte, wenn es gut ist. Also: Finger weg!!

Dazu ein Beispiel aus der Eröffnungstheorie.



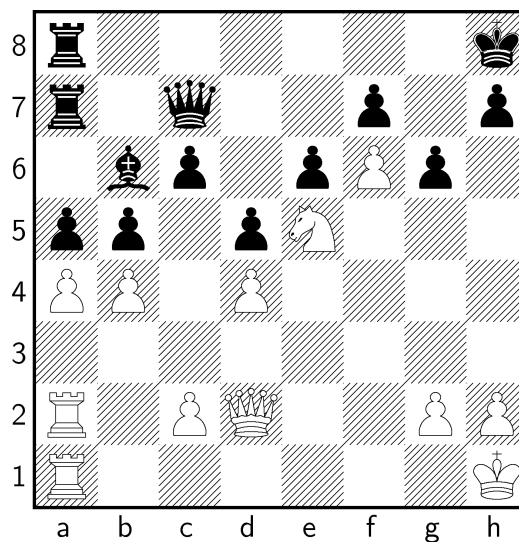
In dieser Partie zwischen Paul Morphy und Louis Paulsen, 1857 beim ersten Schachkongreß der USA, geschah 6. ... Db6xb2 und nach 7.Sd4-b5! Lc5xe3 8.Ta1-b1! war die schwarze Dame gefangen. Obwohl sich Schwarz noch heftig wehrte, gab er im 26. Zug auf.



In dieser wahrscheinlich erfundenen Partie (zwischen Prinz Dadian von Mingrelien und U. L., Kiew 1902) hingegen erwies sich die Figur in der gegnerischen Stellung als tödlich.

Hier opferte Weiß zuerst mit 1.Dh7-f5+!! Ke6xf5 die Dame, um danach mit 2.Lh5-f7 in die Stellung einzudringen. Dies war hier sofort entscheidend, da gegen 3.Sd1-e3# nichts mehr möglich war.

Besonders häufig kommen Motive ähnlich dem folgenden vor.



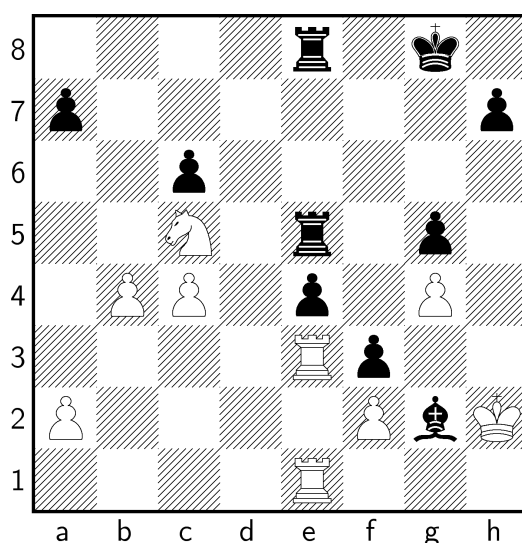
In diesem Beispieldiagramm kann Weiß mit 1.Dd2-h6 Ta8-g8 2.Ta2-a3 entscheidend angreifen. Auf 2. ... a5xb4 folgt dann ein Damenopfer mit anschließendem

Matt: 3.Dh6xh7+! Kh8xh7 4.Ta3-h3# Hier sieht man deutlich die Wirkung eines auch „Sargnagel“ genannten Bauern auf f6.

Mischkonzepte

Wie bereits erwähnt, lassen sich die Bereiche Taktik und Strategie nicht fein säuberlich abtrennen, die Übergänge sind fließend. Das gilt insbesondere für die hier aufgeführten Mischkonzepte. Sie sind nicht elementar, sondern zusammengesetzt aus den im Vorfeld aufgezeigten Ideen.

Die Einsperrung Oftmals kommt es vor, daß eine Figur eingesperrt werden kann. Besonders häufig kann dies zum Damenverlust führen, wenn auf b2 genommen wurde. Die Einsperrung kann jedoch auch als strategisches Motiv auftreten, etwa wenn ein Läufer dauerhaft auf a2/b1 oder h2/g1 vom Spiel abgesperrt wird. Stellvertretend für ähnliche Fälle mögen die folgenden drei Stellungen dienen.



In dieser Stellung aus der 15. Rumänien-Meisterschaft 1963 zwischen Otto und Bozdoghina war Schwarz am Zug und bereit, mattzusetzen. Das Matt läßt sich dadurch erreichen, daß Schwarz einen Turm nach h6 überführt, und ihm stehen dazu scheinbar zwei gleichwertige Möglichkeiten zur Verfügung. Er kann entweder 1...Te8-e6 2.Sc5xe6 Te5xe6 oder 1...Te5xc5 2.b4xc5 Te8-e6 spielen, in beiden Fällen mit unabwendbarem Matt. Tatsächlich entschied sich Schwarz für die zweite Möglichkeit, ...

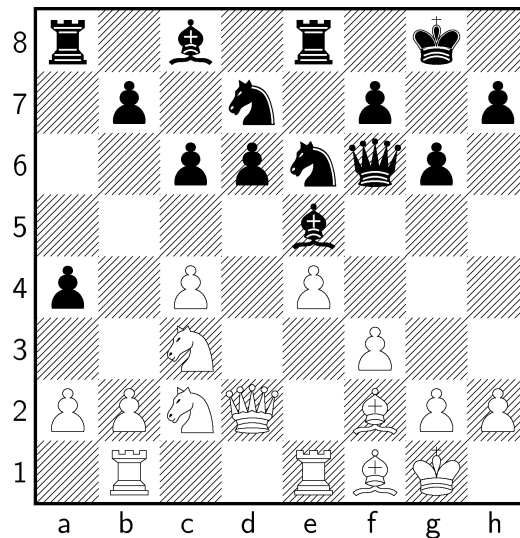
1. ... Te5xc5?

und fiel aus allen Wolken, als Weiß geistesgegenwärtig ...

2. Te3xe4!! Te8xe4

3. Te1xe4

erwiderte. Der Turm c5 ist eingesperrt und geht verloren, wodurch Schwarz später verlor.



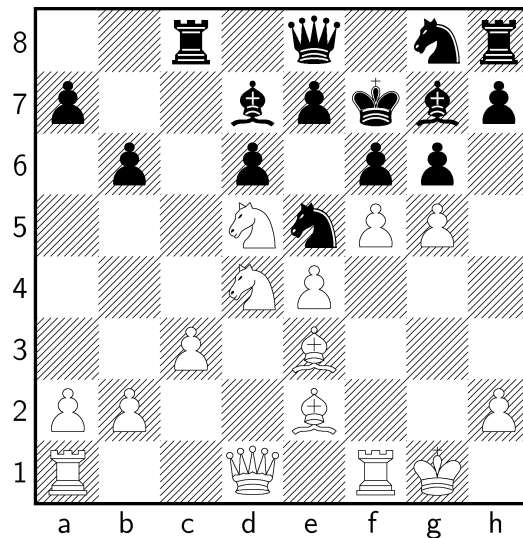
In dieser Stellung zwischen Reschewsky und Najdorf bei der Schacholympiade in Helsinki 1952 stellte Reschewsky eine Falle, in die Najdorf fiel.

1.Sc3-e2 Le5xb2?

2.Tb1xb2!! Df6xb2

3.Se2-c3!

Im folgenden Zug folgte 4.Te1-b1, wonach die schwarze Dame verlorenging. Schwarz verlor bald.



In dieser Stellung aus der Partie zwischen Gusew und Awerbach beim Mannschaftskampf in Moskau 1946 startete Gusew einen heftigen Angriff, der in einem Damenopfer und einer ungewöhnlichen Einsperrung gipfelte.

1.Sd4-e6! Ld7xe6

2.f5xe6+ Kf7-f8

3.Sd5xf6! Sg8xf6

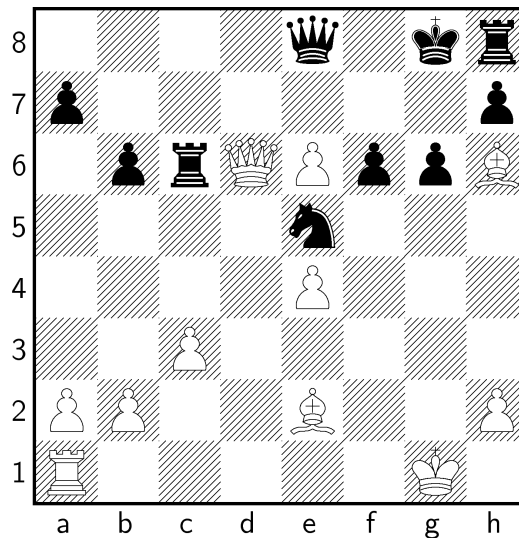
4.g5xf6 Lg7xf6

5.Le3-h6+ Kf8-g8

6.Tf1xf6! e7xf6

7.Dd1xd6 Tc8-c6

Nun scheint Weiß den Bauern auf e6 zu verlieren, wonach die Stellung für Schwarz mit Turm und Springer gegen das Läuferpaar leicht vorteilhaft wäre. Das folgende Damenopfer musste Gusew also schon zu Beginn der Kombination berechnen.



8.Dd6xe5!! f6xe5

9.Ta1-f1!

Hier ist die Einsperrung von Turm und König so stark, daß Schwarz, obwohl er Dame und zwei Türme gegen Turm und zwei Läufer hat, verlieren muss. Auf 9...Txe6 würde schon 10.Lc4 mit sofortigem Gewinn folgen. In der Folge erzwingt Weiß ein schwarzes Qualitätsopfer und führt dann die Partie souverän zum Sieg. Es ist beeindruckend, wie hilflos Schwarz ist.

9. ... Tc6-c8

10.Le2-d1! Tc8-c4

Um die gefährliche Schräge a2-g8 zu schließen, gibt Schwarz die Qualität, aber auch das rettet ihn nicht mehr. Der positionelle weiße Vorteil wiegt den materiellen Nachteil mehr als aus.

11.Ld1-b3 b6-b5

12.Lb3xc4 b5xc4

13.b2-b3?

Genauer war 13.b4!, aber der Zug vergibt den Sieg glücklicherweise nicht. Jedoch wird er erschwert.

13. ... a7-a5

14.b3xc4 De8-e7

15.Kg1-g2 De7-a3

16.Tf1-f2 Da3-e7

17.Tf2-f1 g6-g5

Die letzten beiden Züge dienten Weiß dazu, Zeit zu erlangen, indem er sich der Zeitkontrolle nähert. Nun würde Weiß natürlich auf 17...Da3 eine andere Fortsetzung wählen.

18.Tf1-f5 g5-g4

19.c4-c5 De7-d8

Schade! Stilvoll verlor hier 19...Dxc5 20.Tg5#.

20.c5-c6 Dd8-e7

21.c6-c7

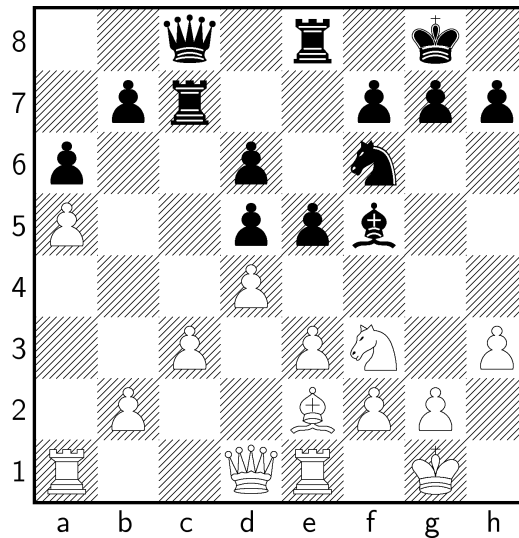
Schwarz gab auf. Auf 21...De8 folgt einfach 22.Tf8+ Dxf8 23.Lxf8 Kxf8 24.c8D+ und diesmal hat Weiß den Materialvorteil, aber dieser reicht zum Sieg.

Die Bauernwalze Eine Möglichkeit, den Gegner unter Druck zu setzen ist es, seine Bauern vorpreschen zu lassen. Das ist mit einem Risiko verbunden, aber ohne Druck ist die Partie nur bei schlechten Gegnern zu gewinnen. Bauern haben den Vorteil eines geringen Materialwertes, damit sind sie prädestiniert, Gegnerische Figuren vor sich herzutreiben. Auch ein oder mehrere Bauernopfer kann man in Betracht ziehen, wenn dadurch für die dahinterliegenden Figuren Angriffswege geöffnet werden. Die Schwachstelle der Bauern ist ihr Rücken, der Bauernangriff ist in der Regel fehlgeschlagen, wenn es den gegnerischen Figuren gelingt, Lücken in der Bauernfront auszunutzen und ihnen in den Rücken zu fallen. Es ist also die Aufgabe der Bauern, bei ihrem Vormarsch keine Schlupflöcher für die Gegnerischen Figuren zu zeigen.

Die natürliche Gegenmaßnahme des Verteidigers ist es, den Bauernangriff mit seinen eigenen Bauern zu torpedieren, sei es durch Blockade oder durch Bauerntausch. Wenn ihm das gelingt, muß der Angreifer die Lücken in seiner Front mit Hilfe seiner Figuren schließen. Für einen wirksamen Bauernangriff ist es also unabdingbar, daß auch die Figuren bereit stehen, und den Angriff unterstützen.

Weil die Bauern diagonal schlagen und dadurch ihre angestammte Linie verlassen, kann es unter Umständen auch bei ausgeglichenem Material dazu kommen, daß der Angreifer eine Bauernmehrheit zur Verfügung hat. Das ist bei einer Bauernwalze natürlich hilfreich, und darum kann es sinnvoll sein, im Vorfeld geschickt abzutauschen, um diese Situation herbeizuführen. Die Bauernmajorität kann aber auch zustande kommen, wenn Bauern aneinander vorbeiziehen.

Beispiel:



Diese Stellung ist aus einer unregelmäßigen geschlossenen Eröffnung entstanden. Beide Seiten haben anschließend ihr Glück am Damenflügel gesucht und nicht gefunden, und ihre Figuren anschließend wieder ins Zentrum zurückgezogen. Der schwarze Doppelbauer mag auf lange Sicht schwach sein, zur Zeit stabilisiert er vordringlich das schwarze Zentrum. Der schwarze Läufer hält die Diagonale h7-b2 und verhindert die Verdopplung des weißen Läufers und der Dame auf dieser Diagonalen, aber Weiß droht, ihn mit Sh4 zu vertreiben.

19. ... h6 (versperrt dem weißen Springer das Angriffsfeld g5 und verschafft dem Läufer ein Fluchtfeld auf der Diagonalen)

20. Sh4 Lh7

21. Lg4 Sxg4 (plötzlich werden die schwarzen Bauern auf breiter Front nicht mehr durch die eigenen Figuren behindert)

22. Dxc4 f5

23. Dd1 De6 (Wie bereits erwähnt, benötigen die Bauern die Unterstützung ihrer Figuren. Die Dame unterstützt auf e6 das Zentrum und ist bereit für einen Schwenk auf den Königsflügel, um entstehende offene Linien zu besetzen)

24. Sf3 (Der Springer kann das vorgeschobene Feld h4 nicht mehr behaupten)

24. ... g5

25. Sd2 (Selbst das Feld f3 ist zu brenzlich. An der Position der weißen Figuren, die wenig zur Verteidigung beitragen, wird deutlich, daß der Bauernangriff den Weißen auf dem falschen Fuß erwischt)

25. ... Tg7 (Auch der Turm unterstützt den Bauernangriff, und wer weiß, wozu das gut ist, daß er auf einer Linie mit dem gegnerischen König steht)

26. g4 (versucht, Unordnung in den Bauernangriff zu bringen)

26. ... h5 (erhöht den Druck auf den wichtigen Verteidigungsbauern)

27. gxf5 (zerschneidet zwar die Angriffswelle, aber gestattet dem Läufer, aktiv zu werden.)

27. ... Lxf5

28. f3 (Der Bauer auf h3 ist nicht zu halten. Das Feld f2 ist für den König aber sicherer als die weißen Felder)

29. ... Lxh3

30. Kf2 g4

31. Tg1 exd4 (Wichtiger als den Bauern zu gewinnen, ist die Öffnung der Zentrumslinie für die Schwerfiguren)

32. e4 (hält die Linie geschlossen)

32. ... dxe4

33. fxe4

Der Bauernangriff ist zu Ende. Der weiße König steht höchst brenzlich, und Schwarz verfügt über zwei verbundene und gedeckte Freibauern am Königsflügel. Sein Materialvorteil beträgt zwei Bauern. Auch der schwarze König verfügt über keinen Bauernschutz mehr, aber es ist nicht zu sehen, wie Weiß das ausnutzen soll. Die schwarzen Angriffsfiguren erledigen die zusätzliche Aufgabe, ihn zu verteidigen, mit Bravour. In der Folge gelang es dem schwarzen Spieler mit den Freibauern die weißen Türme zu lähmen und mit seinen Figuren über die offene f-Linie Druck auszuüben. Weiß versuchte mit seinen verbliebenen Verteidigern dort gegenzuhalten, aber der schwarze Druck wurde einfach zu stark.

Der Aufbau eines Königsangriffs

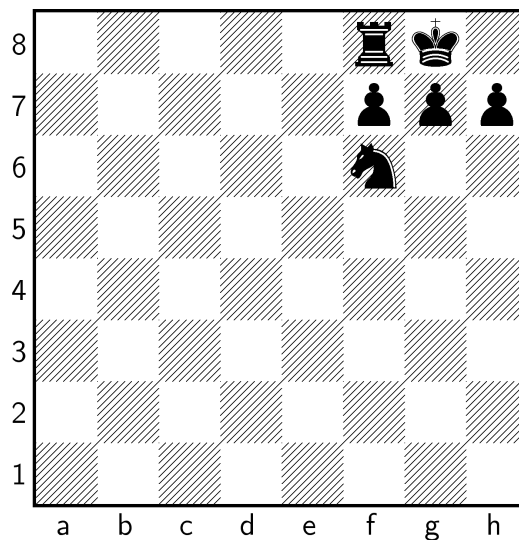
Neben der Kontrolle des Zentrums ist eine weitere Voraussetzung für erfolgreiche Bauernangriffe, daß die Figuren dahinter schnell mobilisiert werden können, um

den Angriff zu Ende zu führen. Sollte der Angreifer die Figuren erst heranführen müssen, so erhält der Verteidiger ebenfalls Gelegenheit, die entstandenen Lücken wieder zu schließen.

Da der König meist rochiert hat, sollte ein Angreifer darauf vorbereitet sein und auf jede mögliche Rochadestellung des Gegners ein passendes Konzept haben. Dabei ist relativ unerheblich, ob der Gegner auf den Damenflügel oder den Königsflügel rochiert hat. Die unten vorgestellten Flügelangriffskonzepte lassen sich ohne große Probleme auf den Damenflügel übertragen.

Von den vorgeschlagenen Maßnahmen lassen sich in der Regel nicht alle realisieren. Es müssen nur ausreichend viele der Maßnahmen umgesetzt werden, um ein Übergewicht in der feindlichen Verteidigungsstellung zu erhalten. Im Falle von Materialopfern ist zusätzlich sicherzustellen, daß genügend Kampfkraft vorhanden ist, um anschließend den König mit taktischen Mitteln zur Strecke zu bringen.

Angriff auf eine Rochadestellung mit intakter Bauernstruktur



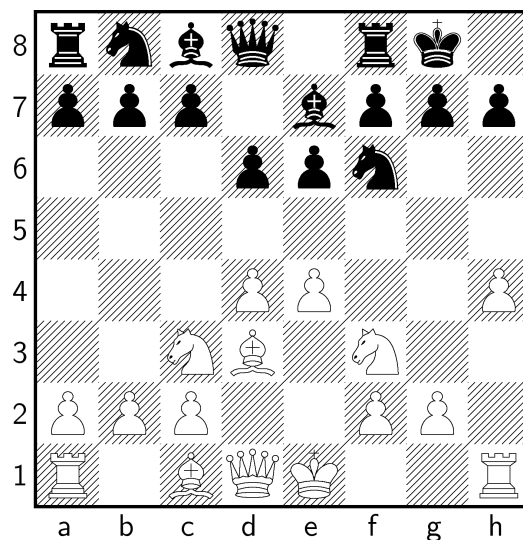
Im ungünstigen Fall für den Angreifer schaut die Rochadestellung so aus. Sollte der Verteidiger seine Königsstellung noch stärker gesichert haben, zum Beispiel mit einem zusätzlichen Springer auf g6, dann fehlt diese Figur an anderer Stelle, etwa auf dem Damenflügel, und ein Angriff sollte mit guten Erfolgsaussichten dort angestrebt werden. Fehlen Turm und/oder Springer, dann gestaltet sich die Aufgabe für den Angreifer leichter.

In dieser Position ist ein Angriff auf den f-Bauern nicht sinnvoll. Er ist zweifach gedeckt, sowohl vom schwer angreifbaren Turm als auch vom König. Sowohl der g-Bauer, als auch der h-Bauer sind dagegen realistischere Ziele.

Der g-Bauer könnte von Läufer und Dame über die lange Diagonale angegriffen werden. Hier steht aber der Springer im Weg, welcher durch einen Bauern vertrieben oder mit einer Figur, vielleicht sogar mittels Opfer, abgelenkt werden kann. Ein Abtausch des Springers mit dem Läufer erzielt meist weniger Wirkung, weil die Diagonale nicht unbedingt freigeräumt wird und der Läufer für den Angriff auf g7 fehlt. Andere Angriffsformationen sind ein Springer auf f5, eine Dame oder ein Turm in der g-Linie und ein Bauer (oder gar ein Läufer) auf h6.

Ist der h-Bauer das Angriffsziel, dann ist der Abtausch gegen den schwarzfeldrigen Läufer eher zu empfehlen, weil dieser für die Fortsetzung des Angriffs nicht unbedingt benötigt wird. Ein Turm gehört dann auf die h-Linie, der weißfeldrige Läufer auf die Diagonale b1-h7. Selbstverständlich kann die Dame beide ersetzen oder verstärken. Ein Springer auf g5 kann auch an Drohungen beteiligt sein. Mitunter kann ein Turm gegen den Springer auf f6 geopfert werden, weshalb der Verteidigungsspringer in manchen Positionen besser auf f8 steht. Eine interessante Partie zum Thema zeigt folgendes Beispiel.

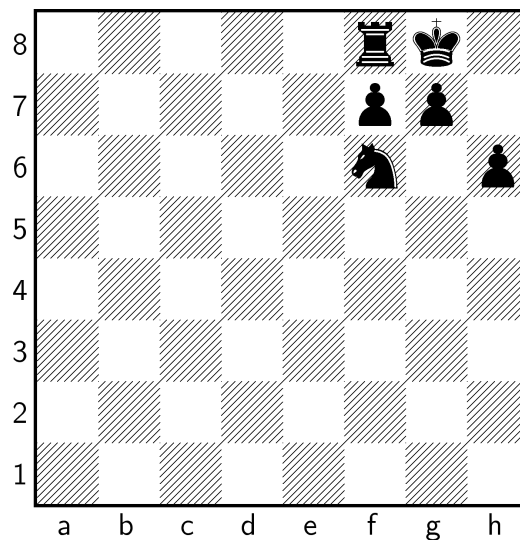
1. d2-d4 Sg8-f6 2.Sb1-c3 e7-e6 3.e2-e4 d7-d6 4.Lf1-d3 Lf8-e7 5.Sg1-f3 O-O
6.h2-h4!!



Obwohl es auf den ersten Blick nicht so aussieht, hat Schwarz hier bereits ernsthafte Probleme, eine gute Fortsetzung zu finden. Er setzte mit 6. ... Sb8-c6 fehlerhaft fort, worauf Weiß bereits eine kleine Kombination starten konnte. Nach 7.e4-e5 d6xe5 8.d4xe5 Sf6-d7 9.Ld3xh7+! hatte Weiß mit einem Mehrbauern

schon deutliche Gewinnaussichten. Nach 9. ... Kg8xh7 folgt 10. Sf3-g5+ Le7xg5 11.h4xg5+ Kh7-g8 12.Dd1-h5 f7-f6 13.g5-g6 mit unabwendbarem Matt. Schwarz zog deshalb 9. ... Kg8-h8, worauf Weiß verpasste, mit dem einfachen Zug 10. Lh7-d3 den Vorteil zu sichern, und ihn später sogar noch wegwarf. Der Vorteil war so stark, daß Weiß die Partie noch bis zum 41. Zug gewinnen konnte. Übrigens dringt ein derartiges Läuferopfer meist dann durch, wenn Weiß einen Bauern nach e5 bringen kann und damit f6 kontrolliert. Es ist ein Standardmotiv in solchen Stellungen.

Angriff auf eine Rochadestellung mit vorgezogenem h-Bauern



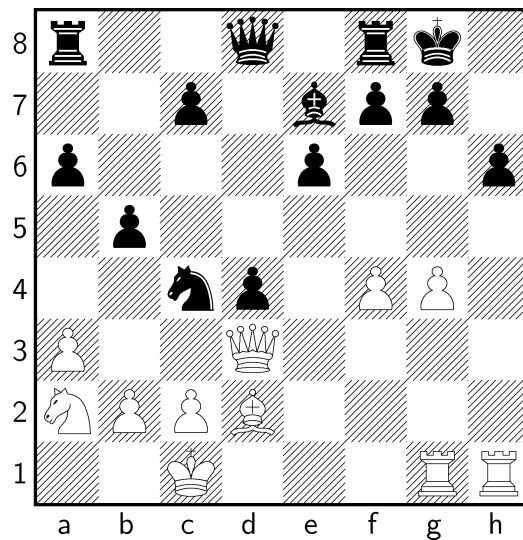
Das Feld g5 ist ein beliebtes Feld für die Figuren des Angreifers. Ein Läufer fesselt von dort aus häufig unangenehm den Springer auf f6 an die Dame oder einen Turm auf d8. Ein Springer greift wirksam die Felder e6, f7 und h7 an.

Der Bauer auf h6 ist ein einfaches Mittel, sich dieser Sorgen zu entledigen, entweder, um die auf g5 platzierten Figuren zu vertreiben oder gar nicht erst dorthin zu lassen.

Ein vorgezogener h-Bauer kann als Angriffsmarke dienen. Es bietet sich geradezu an, mit dem g-Bauern vorzupreschen, um weitere Angriffslinien für die eigenen Figuren zu öffnen. Zu beachten ist: Der g-Bauer sollte ausreichend unterstützt werden. Hierzu bietet es sich an, einen Turm auf die g-Linie zu stellen. Dort bewacht er den Bauern während seines gesamten Vormarsches, und nach geöffneter g-Linie wird der Turm zu einer wichtigen Figur in folgenden Mattangriff. Außerdem sollte das Feld h5 kontrolliert werden. Ansonsten vermeidet der Gegner

Linienöffnung, indem er einfach an dem g-Bauern vorbeizieht und eine Linienöffnung gestaltet sich komplizierter oder ist gar unmöglich..

Praxisbeispiel



In dieser Stellung sind die weissen Schwerfiguren bereits auf die gegnerische Königsstellung ausgerichtet. Höchste Zeit also, die dazwischenliegenden Bauern wegzutauschen.

21. g4-g5 Sc4xLd2 Der Läufer ist unwichtig, also lassen wir dem Gegner das Vergnügen.

22. g5xh6 Sd2-b3+

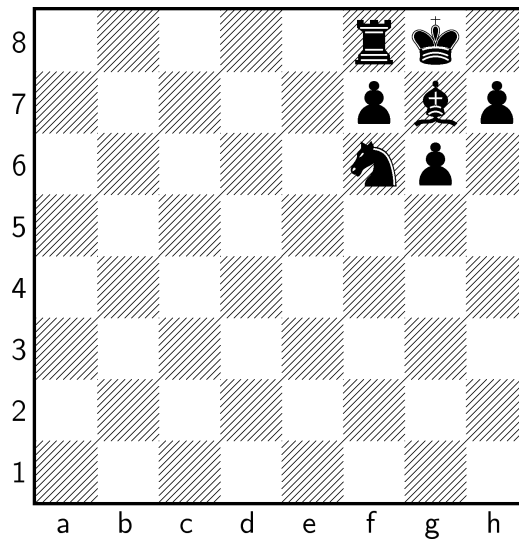
23. c2xSb3 g7-g6 Überlegt euch mal, was Weiss hätte tun können, wenn Schwarz den Bauern nicht vorgezogen hätte.

24. Tg1xg6+ f7xTg6

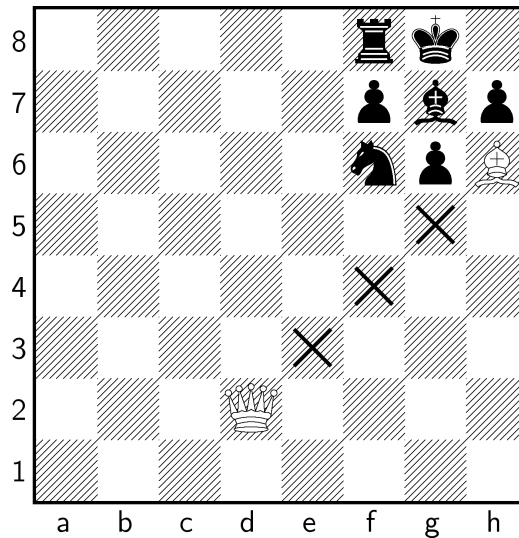
25. Dd3xg6+ Kg8-h8

26. Dg6-g7#

Angriff auf eine Rochadestellung mit vorgezogenem g-Bauern



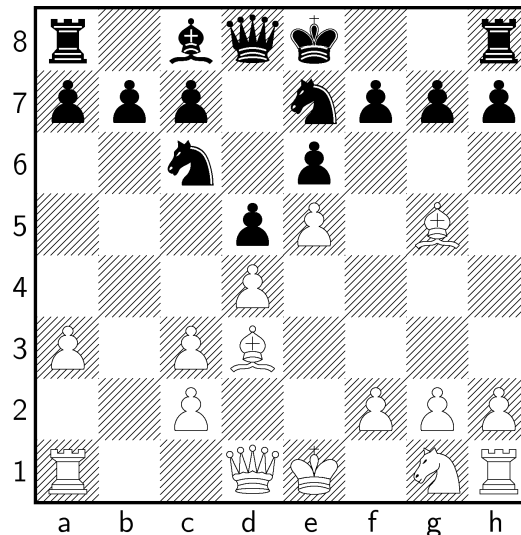
Der g-Bauer wird im Fianchettoaufbau vorgezogen. Gelegentlich, aber eher selten, erscheint er auf g6, um dem Angreifer die Diagonale b1-h7 zu verstellen.



Eine unerwünschte Folge ist, daß die schwarzen Felder f6 und h6 dadurch geschwächt werden. Die Überwachung wird zwar vom Läufer übernommen, aber dieser kann nun mal nicht allein das Auftauchen von Leichtfiguren auf diesen Feldern verhindern. Sehr beliebt ist es, einen Läufer auf h6 auftauchen zu lassen, und somit die wichtige Verteidigungsfigur zum Abtausch zu zwingen.

Außerdem ist der Zug als Angriffsmarke sehr ^{||} entgegenkommend ^{||} für die weißen f- oder h-Bauern.

Beispiel



Diese Stellung ist aus der französischen Eröffnung entstanden. In fast jeder Variante ist es für Schwarz notwendig, das Zentrum von Weiß mit c7-c5 anzugreifen, einfach um nicht erdrückt zu werden. Hier hat der schwarze Springer auf c6 diese Möglichkeit selbst blockiert. Auch die Fesselung des anderen Springers durch den weißen Läufer auf g5 ist unangenehm. Schwarz entscheidet sich, seinen König aus der Schußlinie zu nehmen:

8 ... 0-0

aber springt auf diese Weise nur von der Bratpfanne ins offene Feuer. Dort wird der König lediglich von seinen Bauern geschützt. Schwarz hat durch das blockierte Zentrum und den gefesselten Springer Schwierigkeiten, Verteidigungsfiguren heranzuführen. Weiß dagegen hat bereits jetzt ein gutes Angriffsspiel auf den Königsflügel.

9. Dd1-h5

Weiß droht bereits matt durch 10. D_xh7#.

9. ... g7-g6

Dadurch erhalten wir die thematische Bauernstruktur. Schwarz blockiert die Diagonale d3-h7 und schneidet die weiße Dame von der Unterstützung durch den Läufer ab, aber im Gegenzug werden die schwarzen Felder schwach, und Weiß kann dort ein- und ausmarschieren, weil der schwarzfeldrige Läufer bereits abgetauscht ist.

10. Dh5-h6 Dd8-d7

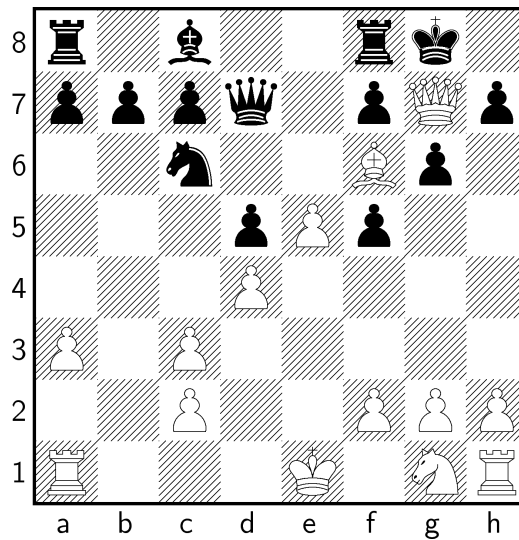
Dadurch wird der Springer auf e7 entfesselt, und kann endlich wieder in der Verteidigung mitwirken, aber das reicht nicht aus.

11. Lg5-f6 Se7-f5

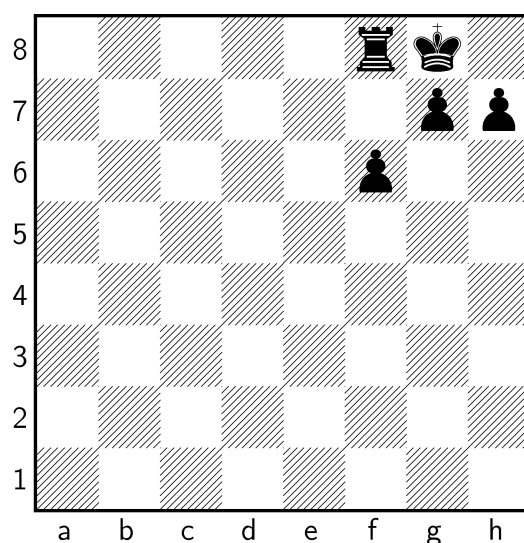
Weiß stellte die Mattdrohung mit 12. Dg7# auf, die der Springer kurzfristig abwehrt. Weiß kann diese Verteidigungsfigur aber einfach abtauschen gegen den mittlerweile ohnmächtigen weißfeldrigen Läufer.

12. Ld3xf5 e6xf5

13. Dh6-g7#



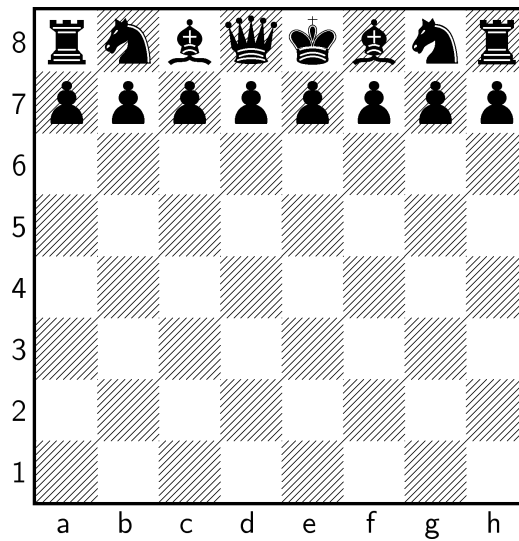
Angriff auf eine Rochadestellung mit vorgezogenem f-Bauern



In einem mittlerweile vergriffenen Lehrbuch war zu lesen, daß ein Bauernangriff auf eine solche Stellung sinnlos sei. Warum dies behauptet wurde, entzieht sich meiner Kenntnis und meinem Wissensstand. Ich vermute, das liegt daran, daß der vorgezogene f-Bauer meistens Teil einer zentrumsstabilisierenden Bauernkette ist. Wenn der Gegner aber ein starkes Zentrum hat, dann darf der Angreifer keine Zeit in einen langsamen Bauernangriff investieren.

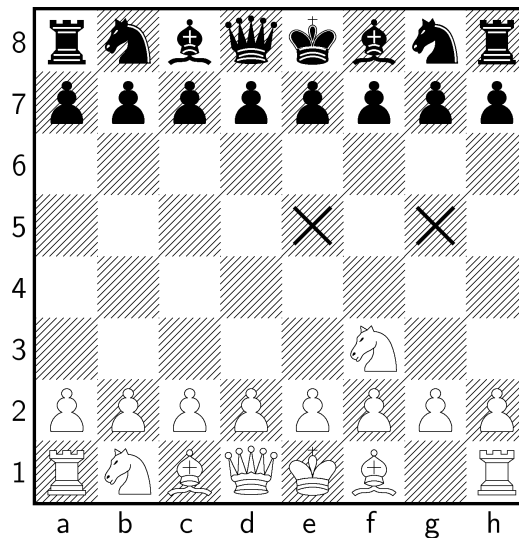
Statt eines Bauernangriffs lohnt es sich aber, einen Figurenangriff ins Auge zu fassen. Hier bieten sich die weißfeldrigen Diagonalen a2-g8 und b1-h7, sowie die h-Linie an. Stützt sich der Angriff allerdings auf die Springer, dann können diese sich nur auf den weißen Feldern (zum Beispiel e6, f5 oder h5) niederlassen, und von dort aus notgedrungen nur die schwarzen Felder (vornehmlich g7) anvisieren.

Angriff auf den unrochierten König

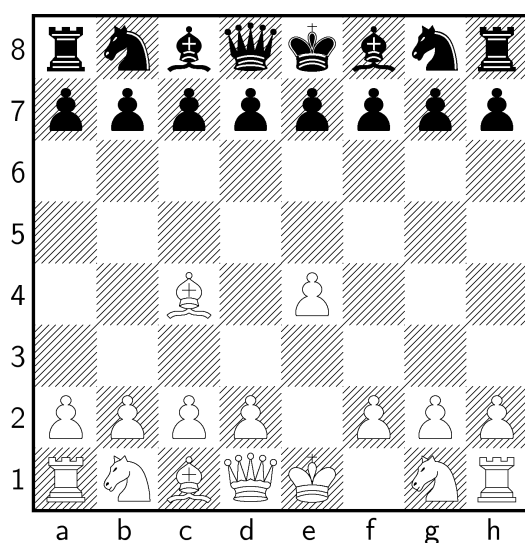


Die Achillesferse der schwarzen Grundstellung ist das Feld f7. Der Bauer f7 wird nur vom schwarzen König verteidigt. Zum Vergleich: Die Bauern e7 und d7 werden jeweils von einem Springer, einem Läufer, der Dame und dem König gesichert. Die übrigen Bauern sind diesbezüglich unwichtig, weil zu weit entfernt, aber selbst diese werden besser gesichert.

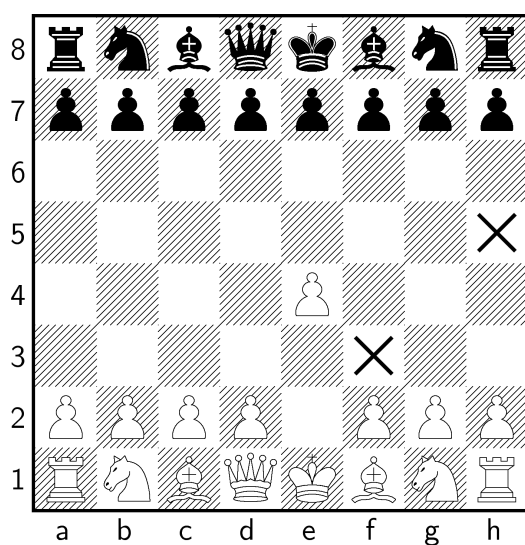
Weiß hat damit den möglichen Plan, das schwache Feld f7 besonders unter Feuer zu nehmen. Dafür steht ihm ein Arsenal an Möglichkeiten zur Verfügung.



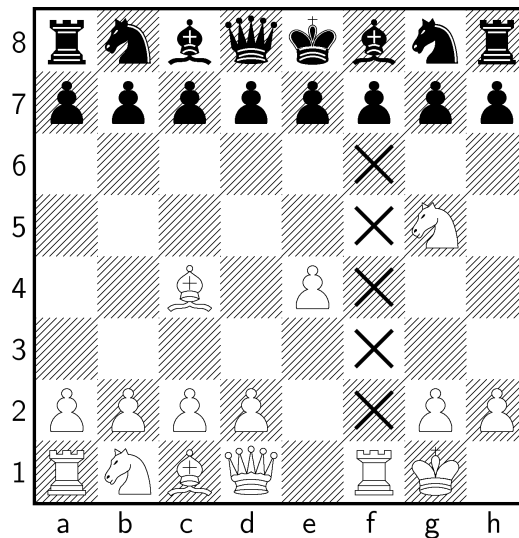
Der **weiße Königsspringer** kann über sein natürliches Entwicklungsfeld f3 in zwei Zügen sowohl e5 als auch g5 erreichen, und von dort aus f7 angreifen.



Der **weiße Königsläufer** bedroht das Feld f7 direkt von seinem natürlichen Entwicklungsfeld c4 aus. Nötig dafür ist lediglich, daß der weiße Bauer auf e2 den Weg freimacht.



Die **weiße Dame** kann f7 in einem Zug von f3 oder h5 aus bedrohen. Das sollte sie aber mit besonderem Bedacht tun, sie ist sehr wertvoll, und sollte nicht vorzeitig gefährdet werden.



Der **rochierte Königsturm** kann von f1 aus direkt in den Kampf um f7 eingreifen. Notwendig dafür ist aber, daß der weiße f-Bauer die Linie verlassen und dem Turm den Weg freigeräumt hat, was nicht immer erstrebenswert ist. Der Turm ist die Figur, die am schwersten in den Angriff auf f7 eingereicht werden kann.

Die **Damenflügelfiguren** können das Feld f7 nicht direkt anpeilen, aber sie können unterstützend eingreifen. Der Damenläufer könnte eventuelle Blockadefiguren auf f6 abtauschen, der Damenspringer könnte von d5 aus die schwarze Verteidigung behindern, und der Damenturm könnte sein königliches Pendant mit einer Turmverdopplung auf der f-Linie unterstützen.

Verteidigung und Konterspiel

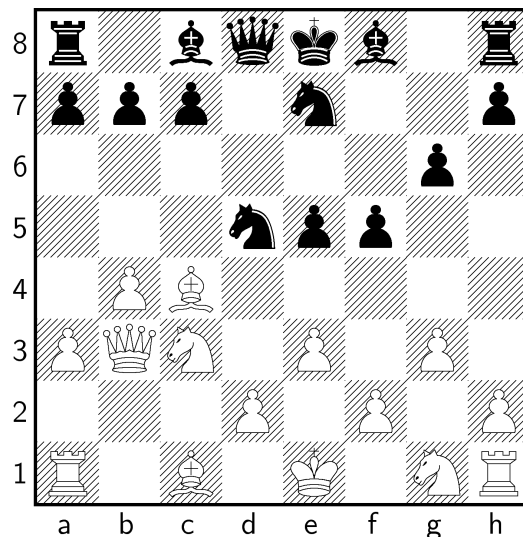
Ein Spieler, dem es nicht gelungen ist, die Initiative zu erkämpfen, befindet sich in der Verteidigung. Als Verteidiger ist er gezwungen, die Pläne des Gegners vorherzusehen, und zu vereiteln. Sein Spiel besteht vornehmlich aus Reaktionen auf die Aktionen seines Gegners.

Die erste Maßnahme: **Keine Panik!!!** Bei der Verteidigung ist besondere Sorgfalt notwendig. Eine hastige Spielweise verschlimmert das Problem. Stattdessen sollten Sie, wenn möglich, großzügig Zeit in die Problemlösung investieren. Häufig stellt sich heraus, daß die Bedrohungen weniger schlimm sind, als der erste Eindruck vermittelt. Außerdem lassen sich nur so die besten Gegenmaßnahmen bestimmen.

Das Ziel des Verteidigungsspielers ist es, diesen Zustand so schnell wie möglich zu beenden.

Materialreduzierung Hat der Verteidiger noch keinen Materialrückstand, dann ist es im Allgemeinen ein guter Plan, viel Material zu tauschen, und die Gefahr damit zu reduzieren. Das gilt natürlich um so mehr, wenn der Gegner sein Angriffsspiel durch Materialopfer erreicht hat. Dabei ist zu beachten, daß man möglichst wenig Initiative verliert. Nach Möglichkeit werden die Aktivposten des Gegners gegen die eigenen Sorgenkinder weggetauscht.

Beispiel



In dieser Stellung, die noch in der Eröffnungsphase steckt, übt Weiß bereits unangenehmen Druck auf die schwarze Stellung aus. Eine zu sorglose Spielweise hat dazu geführt, daß der König sehr offen dasteht. Weiß droht konkret, den schwarzen Springer auf d5 zu gewinnen. Dieser kann aber nicht einfach flüchten, weil sonst das schwache Feld f7 offen steht. Weiß hätte dann sogar ein Matt.

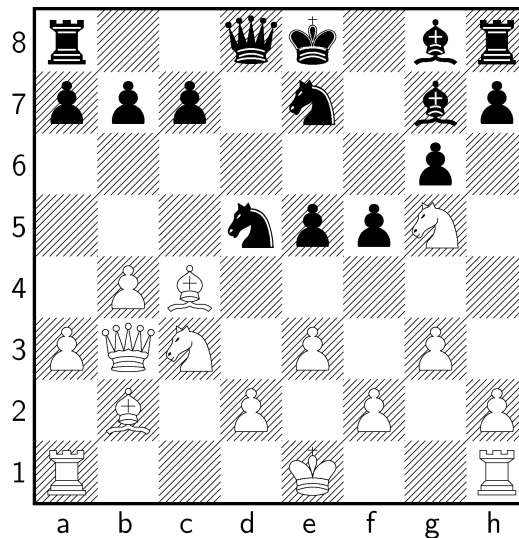
9. ... Lc8-e6

Schwarz muß den Punkt d5 auf Biegen und Brechen halten. Aber der Läufer ist anfällig.

10. Sg1-f3 Lf8-g7

11. Sf3-g5 Le6-g8

12. Lc1-b2



Die schwarze Entwicklung will nicht so recht in Gang kommen, aber Weiß hat seinen Springer schön aggressiv platziert. Schwarz hat jetzt zwei mögliche Pläne: 1. Dame aus dem Weg ziehen, und die lange Rochade, 2. Verdrängung des vorwitzigen Springers auf g5 mittels h7-h6. Der erste Plan hat den Nachteil, dem Gegner völlig freie Hand zu lassen. Der zweite Plan zwingt den weißen Springer nicht zwangsläufig zum Rückzug, Weiß kann auch im Zentrum losschlagen. Aber besser jetzt, als wenn Weiß sich noch besser vorbereitet. Tatsächlich führt die zweite Möglichkeit zu einem kräftigen Materialabtausch, was für den Verteidigungsspieler prinzipiell erstrebenswert ist, um den Druck abzubauen.

12. ... h7-h6

13. Sc3xd5 h6xSg5

14. Sd5xSe7 Lg8xLc4

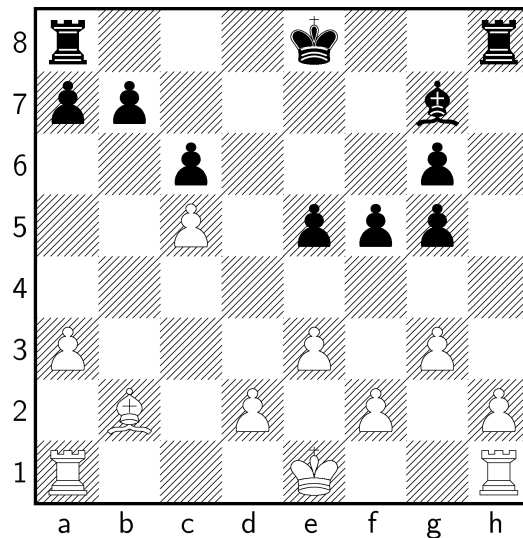
15. Db3xLc4 Dd8xSe7

Der Rauch hat sich fast vollständig verzogen. Weiß versucht noch, mit der Dame Unheil zu stiften.

16. Dc4-b5+ c7-c6

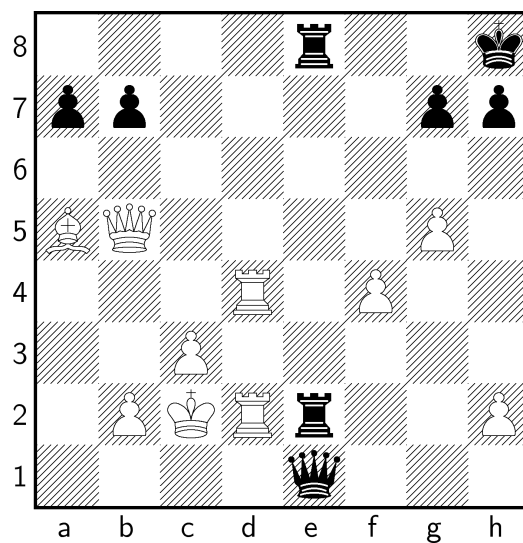
17. Db5-c5 De7xDc5

18. b4xDc5



Die Stellung hat sich massiv vereinfacht. Der weiße Druck ist weg. Stattdessen ist der weiße Bauer auf c5 eine mögliche Angriffsmarke. Dieser läßt sich mit dem d-Bauern verteidigen, aber dann wird dieser plötzlich schwach. In der Folge gelang es Schwarz, den d-Bauern zu gewinnen, und die d-Linie unter Kontrolle zu bringen.

Linienblockierung Die Initiative des Gegners beruht häufig auf seiner Kontrolle von wichtigen offenen Linien oder Diagonalen. Wenn die Möglichkeit besteht, diese zu verstopfen, dann sollte man diese Möglichkeit ins Auge fassen.



In dieser Partie hat Weiss bereits entscheidenden Materialvorteil, aber Schwarz verfügt über eine unangenehme Restinitiative, die auf der offenen Verteidigungsstellung des weissen Königs beruht. Es ist Weiss in den letzten Zügen gelungen, die Königsstellung halbwegs zu sichern, aber das bietet nur eine Verschnaufpause. Schwarz hat seine Schwerfiguren auf der e-Linie versammelt, was ihm sowohl ein effektives Angriffs- als auch ein effektives Verteidigungsspiel sichert.

Weiss entschied sich, die e-Linie mit **32. La5-c7** und nach 32. ... b7-b6 mit **33. Lc7-e5** zu blockieren.

Weil dadurch der Turm auf e8 seine Deckung verlor, verpuffte die schwarze Initiative sehr zügig:

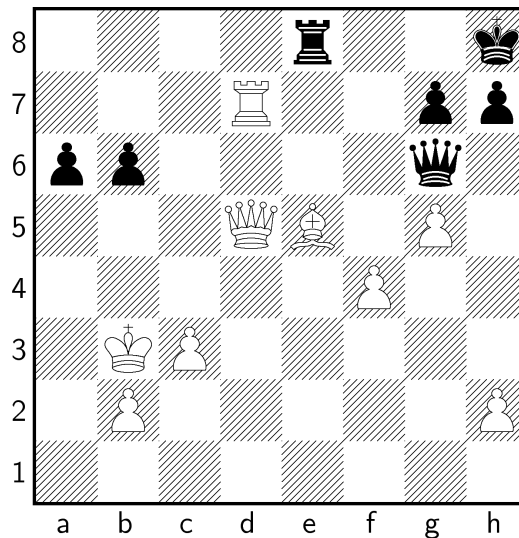
33. ... Te2xTd2

34. Td4xTd2 De1-e4+

35. Kc2-b3 De4-g6 (Der Turm ist damit bewacht, und die Dame ist nicht mehr von der Verteidigung abgeschnitten. Aber das schwarze Angriffsspiel ist jetzt dahin.)

36. Td2-d7 a7-a6

37. Db5-d5



Schwarz gab auf.

Die Initiative ist jetzt vollständig in weisser Hand, zusammen mit dem Materialvorteil und der Zentrumskontrolle scheint die Entscheidung gerechtfertigt.

Mehrzweckzüge Eine weitere Möglichkeit Gegenspiel zu erlangen, sind **Mehrzweckzüge**, sie sparen Zeit, und leisten damit einen Beitrag zur Rückerlangung der Initiative. Züge, die der Zentrumskontrolle dienen, erfüllen diese Bedingung sehr häufig, weil Steine in zentralen Positionen sowohl den eigenen Angriff stärken, als auch den gegnerischen Angriff blockieren. Merksatz: **Ein Gegenangriff im Zentrum ist immer die stärkste Antwort auf einen Angriff an den Flügeln!**. Auch Züge, die die Position einer Figur verbessern und gleichzeitig eine gegnerische Figur vertreiben sind häufig eine gute Idee.

Gegenangriff Schließlich gibt es noch die Möglichkeit des **Gegenangriffs**. Wenn der Angreifer zu sehr mit seinem Angriff beschäftigt ist, steht der König häufig einigermaßen schutzlos da. Dadurch erhält der Verteidiger eventuell die Möglichkeit zu einem Gegenangriff. Hierbei kommt es zu einem kompromißlosen Wettrennen, und es ist nötig, möglichst sparsam mit den Zügen umzugehen. Verteidigungszüge, die den Gegner Zeit kosten, sind effektive Verteidigungszüge.

Kapitel 9

Eröffnung

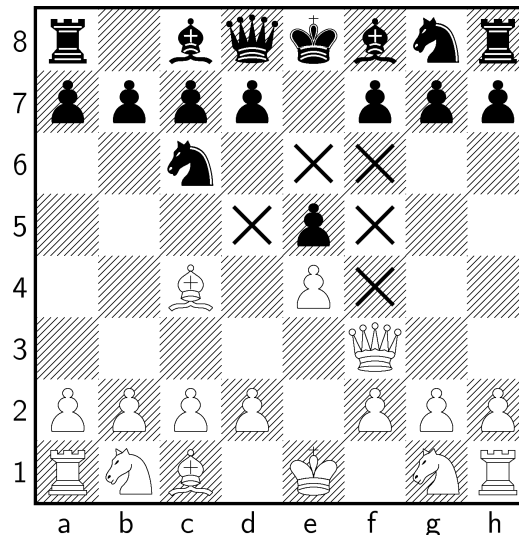
Die Eröffnung

Grundprinzipien

Die Eröffnung hat eher etwas mit Vorbereitung als mit Vollendung zu tun. Ein vorschneller, unvorbereiteter Angriff hat wenig Durchschlagskraft und wird in der Regel grausam bestraft.

Als Beispiel für einen vorschnellen Angriff soll einmal das bei Anfängern beliebte Schäfermatt herhalten.

1. e2-e4 e7-e5
2. Lf1-c4 Sb8-c6
3. Dd1-f3



Weiß droht mit einem schnellen Matt durch **4. Df3xf7#**. Schwarz hat aber keine Probleme, das Matt abzuwehren. Zum Beispiel durch den naheliegenden Zug **3. ... Sg8-f6**. Schwarz hat beide Springer entwickelt, Weiß dagegen nur den Läufer. Die Dame ist nicht entwickelt, sondern nur exponiert, und muß sich in Acht nehmen. Außerdem blockiert sie das natürliche Feld des weißen Königsspringers. Zu guter Letzt stellt Schwarz mit **4. ... Sc6-d4** eine unangenehme Dreifachdrohung auf, um die Weiß sich jetzt kümmern muß. Fazit: Weiß hat nichts erreicht, und bisher nur seinen Anzugsvorteil verspielt. Schwarz hat bequemes Spiel und leichten Vorteil.

Der Spieler sollte also mehr Augenmerk auf eine gesunde Entwicklung legen. Die Eröffnungsphase ist gut durchgeführt worden, wenn man eine gute Kontrolle über das Zentrum hat und die Figuren frei und flexibel positioniert sind.

Die Figuren sollen sich so auf dem Brett platzieren, daß sie möglichst aktiv stehen, Druck auf die gegnerische Stellung ausüben und den Druck des Gegners abmildern. Insbesondere die Zentrumsbauern haben die Aufgabe, möglichst viel Raum auf dem Spielfeld für die eigene Partei zu akquirieren.

Anfänger machen sehr häufig den Fehler, mit ihren Figuren eine Art Symmetrie herstellen zu wollen, sei es, indem sie ihre Figuren in einer Art geometrischem Muster aufstellen wollen, sei es, indem sie als Schwarzer einfach die Züge des Weißen nachmachen. Das Schachspiel ist aber nur annähernd symmetrisch, der Unterschied zwischen König auf e1/e8 und Dame auf d1/d8 ist zwar optisch klein, aber die Auswirkungen sind gewaltig. Das Damengambit ist etwas vollkommen anderes als das Königsgambit, auch wenn die Anfangszüge nur gespiegelt erscheinen. Und auch die Tatsache, daß Schwarz seinen Zug erst nach dem des Gegners ausführen darf, erzeugt Ungleichgewicht. Spätestens, wenn Weiß den Schwarzen mattgesetzt hat, merkt dieser, daß er im Gegenzug nicht mehr den Weißen matt setzen kann. Vergessen wir das also von Anfang an und bemühen wir uns, den Partiestart nach sinnvollen Kriterien zu planen.

Weiß kann seinen Anzugsvorteil dazu nutzen, eine offensive Stellung aufzubauen. Schwarz als Nachziehender dagegen muss mehr Aufmerksamkeit auf seine Verteidigung legen. Damit ist nicht gemeint, daß er sich passiv in eine Ecke verkrümmeln soll, im Gegenteil: Ein aktives, druckvolles Spiel ist ein gutes Rezept, um die Stellung auszugleichen.

Es ist in der Regel eine gute Idee, den König mittels Rochade aus der gegnerischen Schusslinie zu entfernen und hinter einem schützenden Bauernwall zu verstecken. Die Springer gehören an zentrale Positionen, häufig sogar mitten ins Geschehen, auf alle Fälle so, daß sie ihre volle Wirkung entfalten (Merksatz: || Ein Springer am Rande bringt Kummer und Schande ||). Läufer fühlen sich auf offenen Diagonalen besonders wohl, Türme und Damen agieren lieber aus dem Hintergrund, suchen sich dort aber gerne die offenen oder halboffenen Linien heraus, wo sich mitunter sogar beide Türme und die Dame gerne gleichzeitig niederlassen, um dort ihre verstärkte Wirkung zu entfalten. Aufgabe der Bauern ist es, Linien des Gegners geschlossen zu halten und die Springer des Gegners zurückzudrängen. Dazu ist es nötig, daß die Bauern nicht übermäßig von den eigenen Figuren blockiert werden.

Ein besonders beliebter Anfängerfehler ist es, eine Leichtfigur auf d3 oder e3 zu platzieren, bevor die Zentralbauern vorgezogen haben. Dort soll die Leichtfigur eine Verteidigungsaufgabe übernehmen oder eine kurzfristige Drohung aufstellen. In den allermeisten Fällen ist das aber keine ausreichende Rechtfertigung für dieses Manöver. Erstens wird dieser Bauer dringend im Zentrum benötigt, und sollte mindestens die Möglichkeit haben, dort hinzuziehen. Zweitens blockieren gerade die Zentralbauern für mehrere Figuren die Linien.

Ein weiterer beliebter Anfängerfehler in der Eröffnungsphase ist es, die Randbauern vorpreschen zu lassen, und zwar häufig auf beiden Flügeln gleichzeitig. Besonders gegen gute Spieler stoßen die Randbauern zunächst auch nicht auf Probleme, weil die guten Spieler sich halt zunächst auf das Zentrum konzentrieren. Wie bereits bei den Mittelspielen erläutert, ist ein Bauernvorstoß ohne entsprechende Vorbereitung sinnlos, die Züge also verschenkt. Des weiteren zerstört man sich die eigene Rochadestellung, und drittens überläßt man dem Gegner kampflös das Zentrum.

Nach den bisherigen Ausführungen ergibt sich die Frage, wie ein Anfänger sein Eröffnungsrepertoire zusammenstellt. Die konsequente Antwort lautet, das überhaupt nicht zu tun. Man wartet damit solange, bis das Mittelspiel verstanden ist und weiß, welche Mittelspieltypen dem eigenen Naturell entsprechen. An diesem Punkt ist man aber kein Anfänger mehr. Bis dahin schnuppert man in jede Eröffnung hinein, experimentiert und versucht, die Prinzipien der jeweiligen Eröffnung zu verstehen. Das aber nur ganz oberflächlich. Das Hauptaugenmerk liegt im Verständnis des Mittelspiels. Diese Phase ist abgeschlossen, wenn man die Eigenheiten seiner Spielweise formulieren und schriftlich niederlegen kann. Damit hat man etwas Handfestes, um es einem erfahrenen Vereinskameraden an die Hand zu geben. Dieser kann ein an diese Vorgaben angepasstes Eröffnungsrepertoire zusammenstellen, mit dem sich der Spieler dann gezielt auseinandersetzen kann. Keine Sorge, dabei bleibt es nicht für den Rest des Lebens. Nach einigen Jahren stellt man fest, daß man sich mehrere Alternativen und Abweichungen bereitlegen muß, um den Gegner noch überraschen zu können.

Die folgende Aufstellung von Eröffnungen erhebt keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit. Stattdessen werden die wichtigsten Eröffnungen kurz vorgestellt, deren Ideen erläutert und die sich ergebenden Mittelspielstellungen angesprochen. Vorläufig werde ich Verweise auf eventuell vorhandene Wikipedia-Artikel erstellen, damit der Leser schnellstmöglich Zugriff auf Informationen zu diesen Eröffnungen hat. Das soll aber keine Dauerlösung werden und wird mit der Zeit wieder zurückgestellt und durch eine andere Lösung ersetzt.

Für vollständige Aufstellungen von Eröffnungen gibt es ganze Buchreihen im Handel. Diese haben aber nach einiger Zeit das Problem der fehlenden Aktualität. Eine gut gepflegte Schachdatenbank hat dieses Problem nicht.

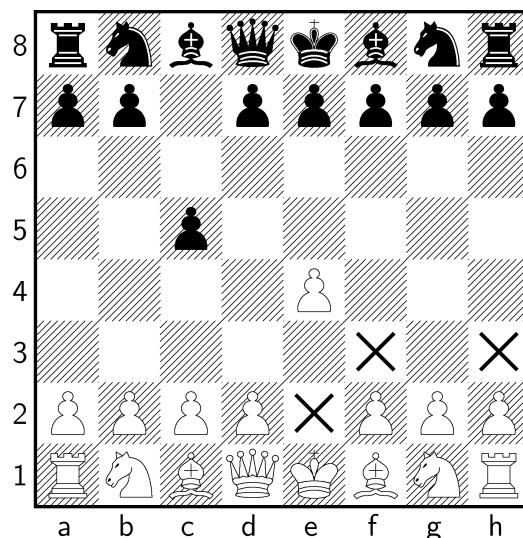
Die Benennung der Eröffnungen ist im wesentlichen willkürlich. Sie hängt stark vom Zeitgeschmack ab und kann schon Jahrzehnte später ohne Erläuterung komplett unverständlich sein. Viele Eröffnungen tragen Ländernamen, häufig weil einer oder mehrere Schachspieler aus diesem Land sie verwendet haben (Die spani-

sche Eröffnung wurde von dem spanischen Mönch Ruy Lopez im 16. Jahrhundert erforscht, die Russische Eröffnung wurde von Petrow in der 1. Hälfte des 19. Jahrhunderts verwendet), aber auch, weil den Einwohnern eines Landes gewisse Eigenschaften zugesprochen wurden (Sizilien war ein Symbol für Schlitzohrigkeit und Hinterlist, Indien dagegen stand für Exotik und Fremdartigkeit), andere Eröffnungen oder Varianten wurden nach populären Schachspielern benannt, die sie verwendet oder gar entwickelt haben (Robatsch-System, Max-Lange-Angriff, Aljechin-Verteidigung, usw.). Andere haben malerische Charakterbeschreibungen (Drachenvariante, der Geier, Stonewall).

Manche Eröffnungen werden als Gambit bezeichnet. Ein Gambit ist ein (meist kleines) Ablenkungsoffer, mit dem der opfernde Spieler meist sowohl einen Zeitvorteil als auch ein stärkeres Zentrum erreicht. Der Begriff stammt von dem italienischen 'gambettere', was 'ein Bein stellen' bedeutet.

Eine systematische Nomenklatur bieten die [ECO-Codes](#), aber diese sind im Gespräch unter Schachspielern nicht praktikabel, weshalb wir sie an dieser Stelle weglassen. Sie kommen im Zusammenhang mit Schachdatenbanken zum Einsatz.

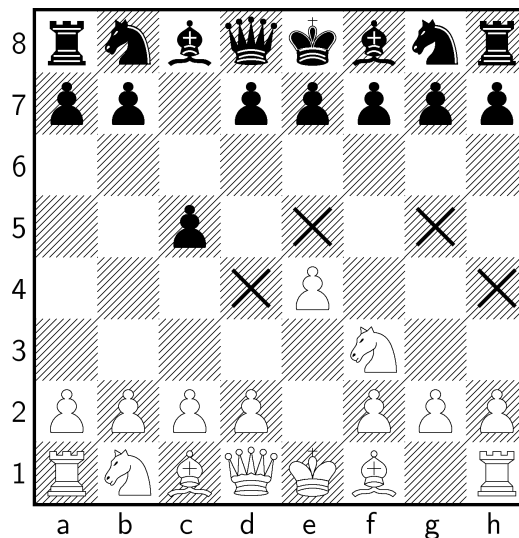
Natürliche Entwicklungsfelder Bereits einige Male wurde der Begriff des natürlichen Feldes bzw. natürlichen Entwicklungsfeldes genannt. Besonders Springer und Läufer haben natürliche Entwicklungsfelder. Die Figuren können sie aus der Grundstellung schnell erreichen und dann von dort aus aktiv und vielseitig ins Spielgeschehen eingreifen.



Aus seiner Grundstellung heraus hat der Königsspringer genau drei Zugmöglichkeiten, nämlich die Felder h3, f3 und e2.

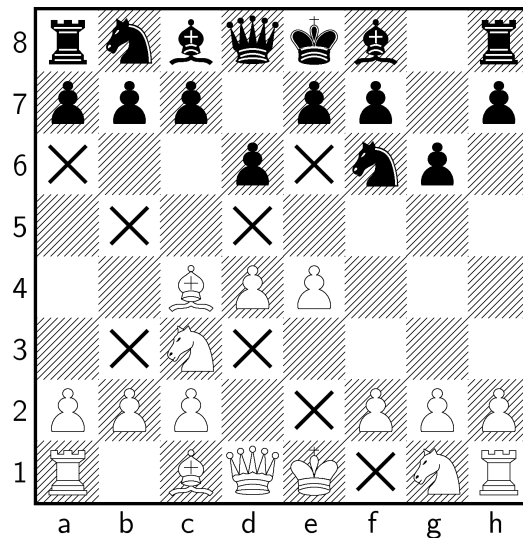
Das Feld h3 ist in der Regel eine schlechte Idee (|| Springer am Rande ...||).

Das Feld e2 kommt hin und wieder vor, aber dort blockiert der Springer den Läufer, falls dieser noch nicht entwickelt ist. Außerdem steht der Springer dort etwas passiv.

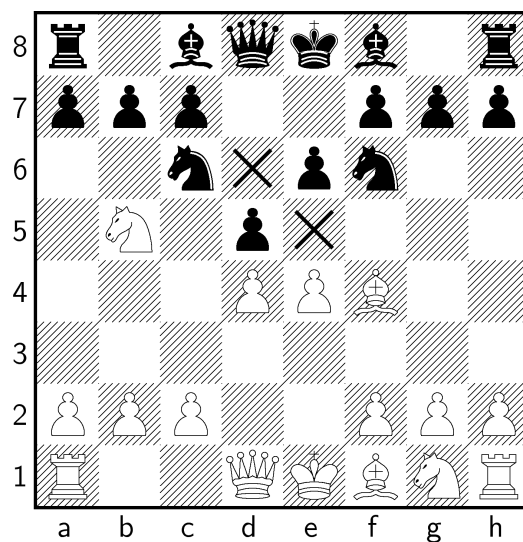


In den allermeisten Fällen wird er nach f3 gezogen, und das aus gutem Grund: Er hat dort die bestmögliche Zentrumskontrolle (2 Zentralfelder) und er könnte über h4 oder gar g5 den gegnerischen Königsflügel unter Druck setzen. Mehr kann ein Springer nach einem Zug nicht erwarten. Da das Feld f3 sich für den Springer in so besonderem Maße anbietet, spricht man von einem natürlichen Entwicklungsfeld. Ähnliches gilt für den Damenspringer auf c3, und für die schwarzen Springer auf c6/f6.

Auch der Läufer wird früh aus seiner Grundposition herausbewegt, und zwar in den allermeisten Fällen entlang der Diagonalen c1-h6, sowie f1-a6. Grund dafür ist, daß nach der klassischen Eröffnungstheorie die Zentrumsbauern ohnehin vorziehen, und zwar möglichst beide ins Zentrum. Wenn das gelingt, ist der Weg für beide Läufer frei. Für die Läufer bieten sich dann die Felder c4 und f4 im besonderen Maße an. Erstens erhalten sie auf diese Art die längstmögliche zweite Diagonale als Bewegungsspielraum hinzu.



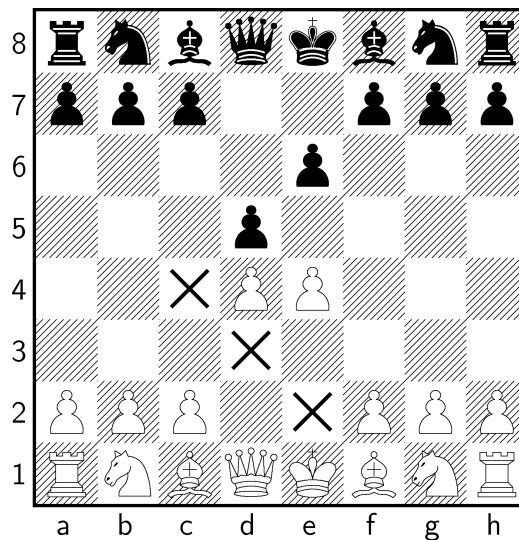
Der Läufer c4 kontrolliert damit nicht nur die Diagonale f1-a6, sondern auch die Diagonale von a2-g8. Das sind 11 Felder, nur von d3 aus würde er ebensoviele, aber weniger wichtige Felder kontrollieren. Außerdem nimmt der Läufer c4 das wichtige Feld f7 gleich zu Beginn unter Beschuß, der Bauer auf f7 wird in der Grundstellung nur vom König bewacht, und bildet damit die Achillesferse des Gegners.



Ähnliches gilt für den anderen Läufer auf f4: Der Bauer auf c7 ist ein beliebtes Ziel für den weißen Damenspringer, der dort König und Turm gabeln würde, aber dazu halt die Deckung des Läufers benötigt. Die Läufer tauchen in den verschie-

densten Eröffnungen so häufig auf c4 und f4 auf, daß man auch hier von einem natürlichen Entwicklungsfeld sprechen kann.

Bei Schwerfiguren spricht man in der Regel nicht von einem natürlichen Entwicklungsfeld. Die Türme können schon rein technisch in der Regel auch gar nicht frühzeitig eingreifen, sondern meistens erst dann, wenn die Entwicklungsphase schon lange vorbei ist. Dann halten Türme aber nicht nach natürlichen Entwicklungsfeldern, sondern nach offenen Linien Ausschau, und wo die entstehen, weiß der Schinder. Die Dame kann zwar schon frühzeitig ins Geschehen eingreifen, aber das ist in den meisten Fällen ein Fehler. Der Gegner scheucht die Dame kreuz und quer über das Brett, und schließt auf ihre Kosten seine Entwicklung ab, in gar nicht so wenigen Fällen kann er die Dame sogar gewinnen.



Natürliche Entwicklungsfelder sind wie alle Aufbautips kein Zwang, es gilt immer, die konkrete Situation zu berücksichtigen. In der französischen Eröffnung (schwarze Bauern auf e6 und d5!) wäre es dumm, wenn der weiße Königsläufer sich auf sein natürliches Entwicklungsfeld c4 begibt, er wird dort einfach vom Bauern d5 geschlagen.

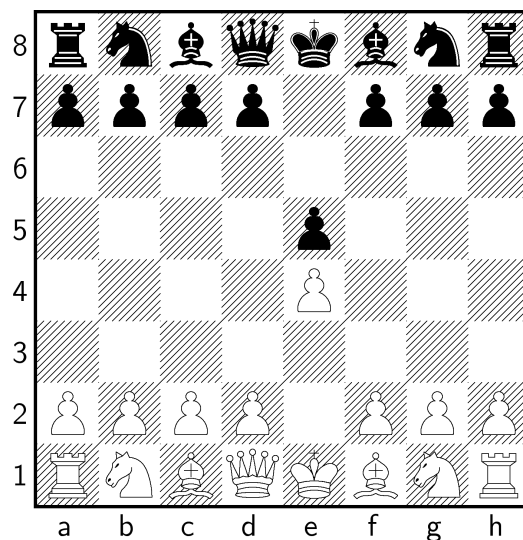
Offene Spiele

Variantenbaum

1. e2-e4	e7-e5	2. Sg1-f3	Sb8-c6	3. Lf1-b5	spanisch
				3. Lf1-c4	italienisch
				3. d2-d4	schottisch
				3. c2-c3	Ponziani
		2. ...	d7-d6		Philidor
		2. ...	Sg8-f6		Russisch
		2. ...	f7-f6		Damiano
		2. Lf1-c4			Läuferspiel
		2. d2-d4			Mittelgambit
		2. f2-f4			Königsgambit
		2. Sg1-e2			minderwertig
		2. Sg1-h3			minderwertig

Abbildung 8

Allgemeines zu || offenen Spielen||



Offene Spiele beginnen mit der Zugfolge 1. e2-e4 e7-e5

Normalerweise bilden die offenen Spiele den Einstieg für Anfänger in das Feld der Schacheröffnungen. Dazu sind sie sehr geeignet, da die Spielidee sehr einfach

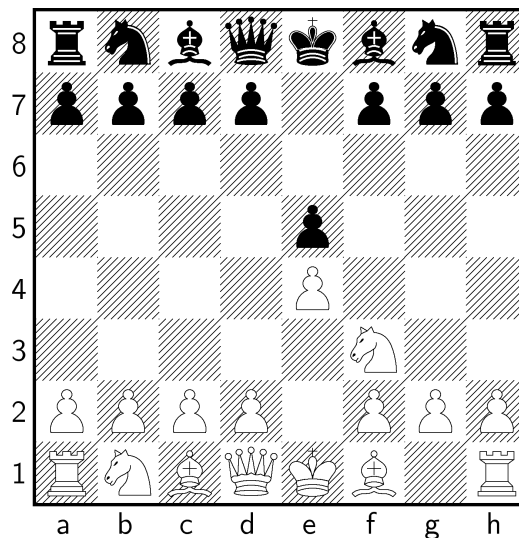
ist: Schnellstmögliche Entwicklung aller Figuren nach Möglichkeit auf deren natürliche Entwicklungsfelder.

Darüber hinaus gehören sehr viele scharfe und taktische Systeme zu den offenen Spielen, so daß man strategische und positionelle Schwächen am ehesten hier durch Rechenarbeit ausgleichen kann.

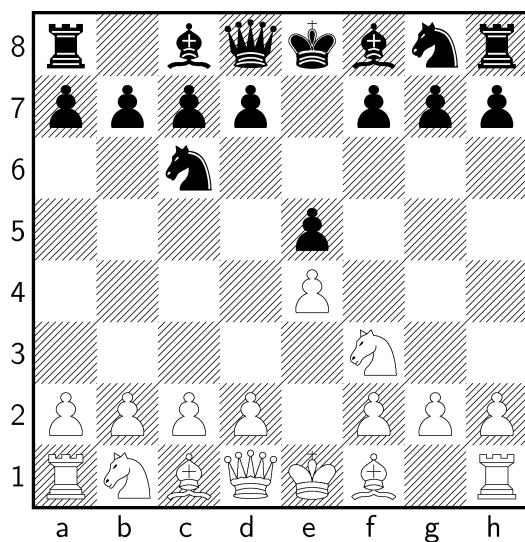
Durch das Vorziehen des Königsbauern melden beide Kontrahenten ihre Ansprüche auf das Zentrum an, außerdem öffnen sie die Diagonalen sowohl für die Dame als auch für den Läufer. Allerdings verzichten beide auf eine wichtige Möglichkeit, den in der Grundstellung neuralgischen Punkt f2 bzw. f7 zu blockieren. Die Felder c4 und c5 sind ohnehin die natürlichen Entwicklungsfelder für die Königsläufer, jetzt erhalten sie dadurch einen freieren Blick auf f2/f7.

Offene Spiele müssen sich keineswegs den Vorwurf von reinen Anfängersystemen gefallen lassen, sie sind auch auf höchstem Niveau sehr verbreitet. Weltmeister Anatoli Karpow hat lange Zeit ausschließlich mit 1. e2-e4 eröffnet, bis er durch seine Duelle mit Garry Kasparow zu einem Umdenken gezwungen war, und in der Folge davon Abstand nahm. Weltmeister Kasparow dagegen sah sich durch dieselben Duelle bewogen, 1. e2-e4 in sein Repertoire aufzunehmen.

In der Regel folgt auf 1. e2-e4 e7-e5 der Zug 2. Sg1-f3



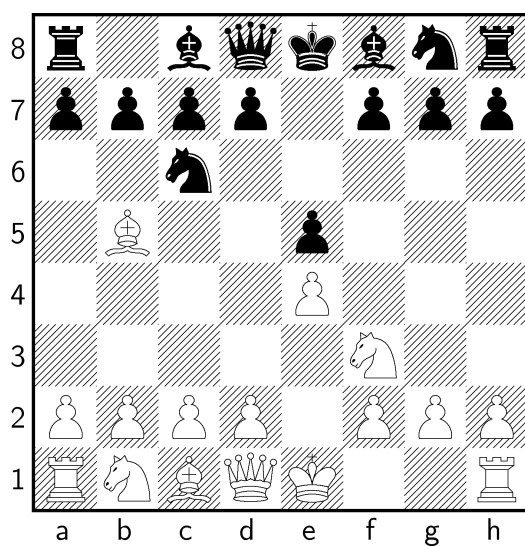
f3 ist das natürliche Entwicklungsfeld des Königspringers. Von dort aus hat er gute Bewegungsfreiheit, häufig kann er bedenkenlos eine gute Weile auf diesem Feld verbringen, ohne negativ aufzufallen. In diesem Fall stellt der Springer zusätzlich eine Drohung auf den schwarzen Bauern auf, auf die der Gegner reagieren muss.



Auf 1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 wird häufig 2. ... Sb8-c6 durchgeführt, um den Bauern auf e5 zu schützen. Das Feld c6 ist das natürliche Entwicklungsfeld des schwarzen Damenspringers.

Nach 1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 hat Weiß die Wahl zwischen verschiedenen Systemen, unter anderem

Spanische Eröffnung

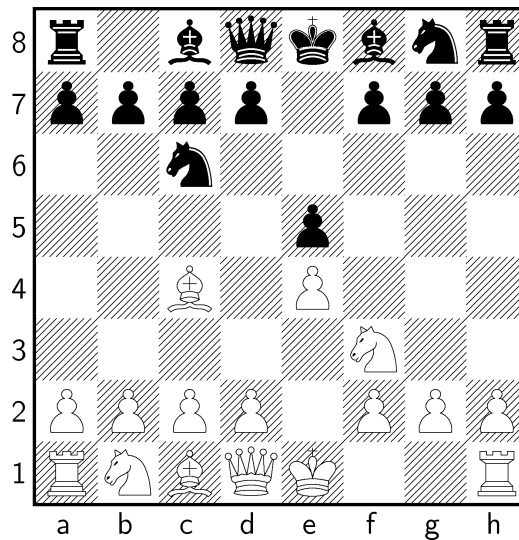


der spanischen Eröffnung mit 3. Lf1-b5,

Die häufigste schwarze Antwort ist 3. ... a7-a6 zur Vertreibung des Läufers. Scheinbar kann Weiß darauf einen Bauern gewinnen durch 4. Lb5xc6 d7xc6 (nicht 4. ... b7xc6) 5. Sf3xe5, aber nach 5. ... Dd8-d4 gewinnt Schwarz den Bauern wieder zurück. Weil der Bauer nicht zu gewinnen ist, verzichtet Weiß häufig auf den Abtausch seines schönen Läufers gegen den Springer, und erhält stattdessen die Bedrohung des Springers mit 4. Lb5-a4 aufrecht. Schwarz kann mit 4. ... b7-b5 den Läufer endgültig von der Diagonalen vertreiben, und entwickelt auch noch mit Tempogewinn seinen Läufer, aber der Damenflügel ist damit endgültig aufgerissen, und eine lange Rochade ist in der Folge meist ein zu gefährliches Abenteuer.

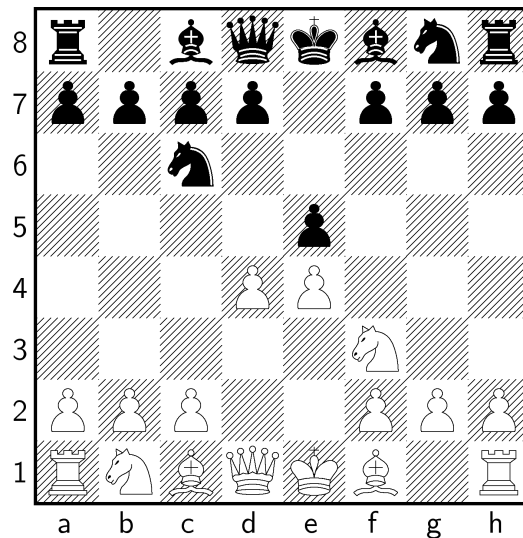
Ebenfalls häufig wird 3. ... Sg8-f6 gespielt. Nach 4. 0-0 scheint nun Weiß einen Bauern eingebüßt zu haben, aber nach 4. ... Sf6xe4 5. Tf1-e1 ist der Springer aufgespießt, und Weiß erhält seinen Bauern zurück.

Italienische Eröffnung



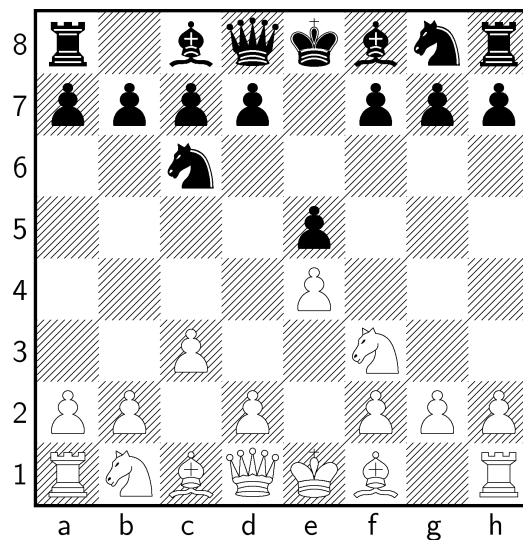
der [italienischen Eröffnung](#) mit 3. Lf1-c4,

Schottische Eröffnung



der [schottischen Eröffnung](#) mit 3. d2-d4 und

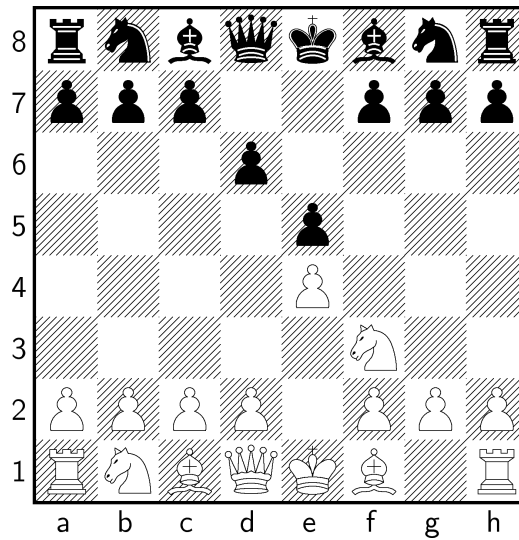
Ponziani-Eröffnung



der [Ponziani-Eröffnung](#) mit 3. c2-c3. Der c-Bauer unterstützt den Zentrumsvorstoß d2-d4. Die Chancen stehen recht gut, daß Schwarz seinen e-Bauern wegtauscht, wonach Weiß noch beide Zentrumsbauern hätte, außerdem wäre das Feld c3 wieder frei für den Damenspringer.

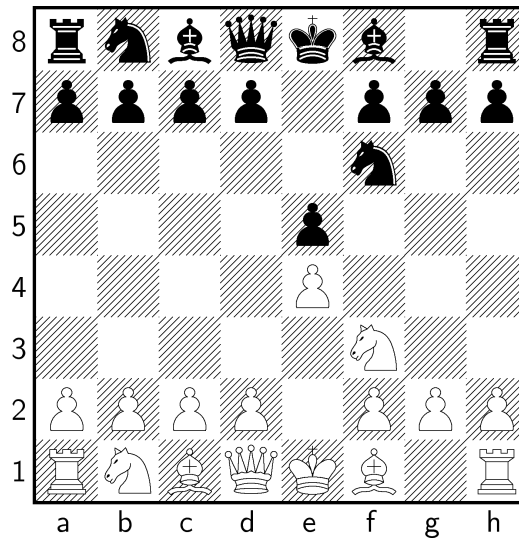
Alternativen zu 2. ... Sb8-c6 sind

Philidor-Verteidigung



die [Philidor-Verteidigung](#) mit 2. ... d7-d6 und

Russische Verteidigung



die [Russische Verteidigung](#) mit 2. ... Sg8-f6.

Hiermit stellt Schwarz offenkundig eine Gegendrohung auf den Bauern e4 auf. Wenn Weiß allerdings 3. Sf3xe5 spielt, darf nicht sofort mit 3. ... Sf6xe4 zurückgenommen werden, denn auf 4. Dd1-e2 muß der bedrohte Springer auf seinem

Platz verharren, andernfalls droht noch direkt das Abzugsschach mit 5. Se5-c6+ mit gleichzeitiger Bedrohung der schwarzen Dame.

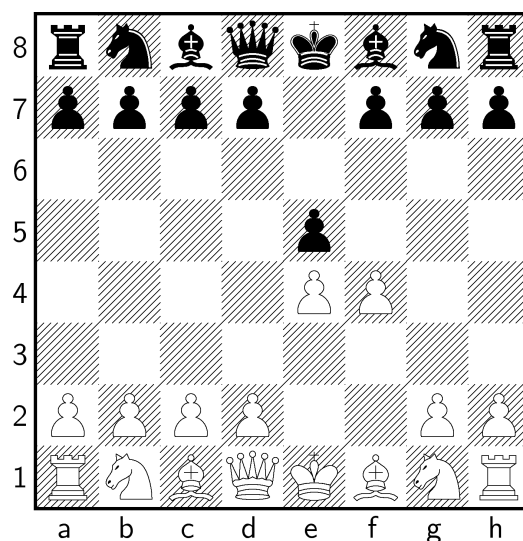
Stattdessen wird zunächst besser der weiße Springer vertrieben mit 3. ... d7-d6, anschließend kann der Bauer gefahrlos mit 4. ... Sf6xe4 genommen werden: Die Fesselung 5. Dd1-e2 wird mit 5. ... Dd8-e7 unwirksam gemacht.

Andere 2. Züge von Weiß, anstelle von 2. Sg1-f3

2. Sg1-e2 würde die Entwicklung des Läufers zu stark behindern, was gerade in der Eröffnung nicht gebraucht wird. 2. Sg1-h3 würde den Springer am Rande stehen lassen, er wäre nicht ausreichend entwickelt.

Andere Züge wären 2. Lf1-c4 **Läuferspiel**, 2. d2-d4 **Mittelgambit** und ...

Königsgambit

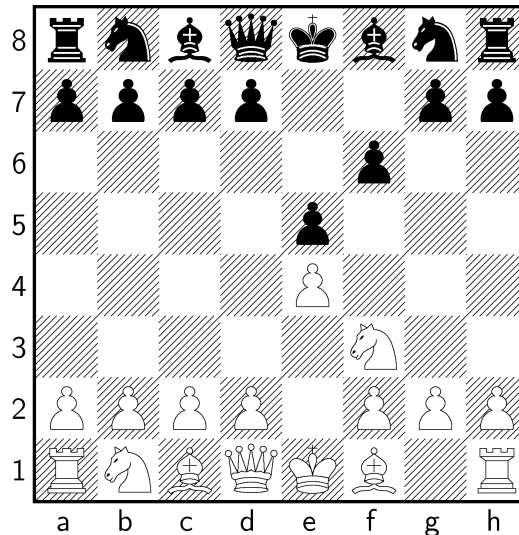


2. f2-f4 **Königsgambit**.

Das Königsgambit war die Standarderöffnung im 19. Jahrhundert, sie führt zu den vermutlich schärfsten Verwicklungen im ganzen Schachspiel, der f-Bauer beginnt unter dem Opfer seines eigenen Lebens einen kompromisslosen Kampf ums Zentrum, dafür büßt der weiße König einen wichtigen Teil seiner Deckung ein. Aufgrund von mo-

dernen Analysen und Erfahrungswerten gilt das Königsgambit heute als nicht vollwertig.

Damianos Verteidigung



Einen schlechten Ruf hat 2. ... f7-f6 **Damianos Verteidigung**. Auf 3. Sf3xe5 darf keinesfalls zurückgenommen werden, wegen 3. ... f6xe5 4. Dd1-h5+ g7-g6 5. Dh5xe5+ Ke8-f7 6. De5xh8 oder 4. ... Ke8-e7 5. Dh5xe5+ Ke7-f7 6. Lf1-c4+ d7-d5 (macht dem Läufer den Blick auf das in der Folge lebenswichtige Feld f5 frei) 7. Lc4xd5+ Kf7-g6 8. h2-h4 h7-h6 (Fluchtfeld für den König!) 9. Ld5xb7 Lf8-d6 (Auf 9. ... Lc8xb7 folgt De5-f5#) 10. De5-a5 Sb8-c6 11. Lb7xc6 und Weiß hat einen Springer mehr.

Halboffene Spiele

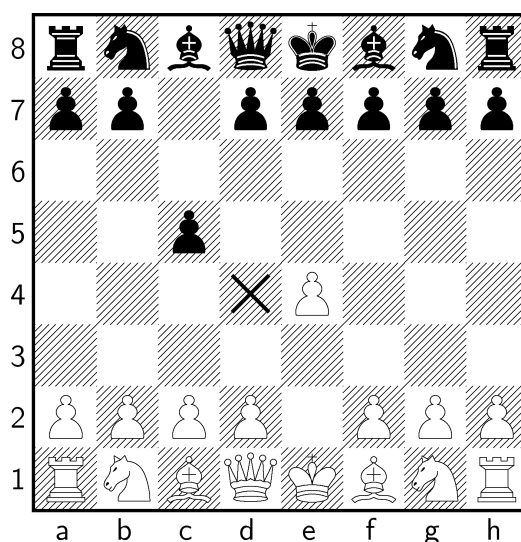
Halboffene Spiele sind Eröffnungen, in denen Schwarz auf den weißen Zug 1. e2-e4 nicht mit 1. ... e7-e5 antwortet. Schwarz hat eine Reihe von Möglichkeiten.

Variantenbaum

1. e2-e4	c7-c5	sizilianisch							
		2. b2-b4	sizil. Gambit						
		2. c2-c3	Alapin						
		2. Sg1-f3	offenes Sizil.						
		2. ...	Sb8-c6	3. d2-d4	c5xd4	4. Sf3xd4	Sg8-f6	5. Sb1-c3	e7-e5 Sweschnikow
		2. ...	d7-d6	3. d2-d4	c5xd4	4. Sf3xd4	Sg8-f6	5. Sb1-c3	a7-a6 Najdorf
		2. ...	d7-d6	3. d2-d4	c5xd4	4. Sf3xd4	Sg8-f6	5. Sb1-c3	g7-g6 Drache / Dragon
1. ...	e7-e6	französisch							
1. ...	Sg8-f6	Aljechin							
1. ...	c7-c6	Caro-Kann							
1. ...	d7-d5	skandinavisch							
1. ...	a7-a6		2. d2-d4	b7-b5	Sankt-Georg				
1. ...	d7-d6		2. d2-d4	Sg8-f6	3. Sb1-c3	g7-g6	Pirc-Ufimzew		

Abbildung 9

Sizilianische Verteidigung Die wichtigste Alternative zu den offenen Spielen ist wohl 1. ... c7-c5, die **sizilianische Verteidigung**.

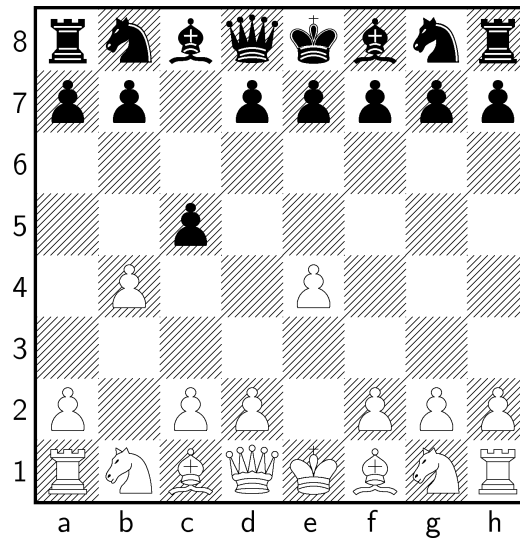


Diese Eröffnung stammt nicht wirklich aus Sizilien, und es war auch kein sizilianischer Spieler, der sie populär machte. Der Name drückt nur den hinterhältigen Charakter dieses auf den ersten Blick recht harmlosen Eröffnungszuges aus.

Schwarz erhält damit die Gelegenheit, seinen c-Bauern gegen den weißen Zentrumsbauern auf der d-Linie einzutauschen. Weiß kann dies nur verhindern, indem er auf den aktiven Zug d2-d4 verzichtet.

Gelingt der Abtausch, dann kann Schwarz dem aktiven weißen Spiel ein stabiles Zentrum entgegensetzen, eine gute Ausgangslage für Gegenangriffe.

Sizilianisches Gambit

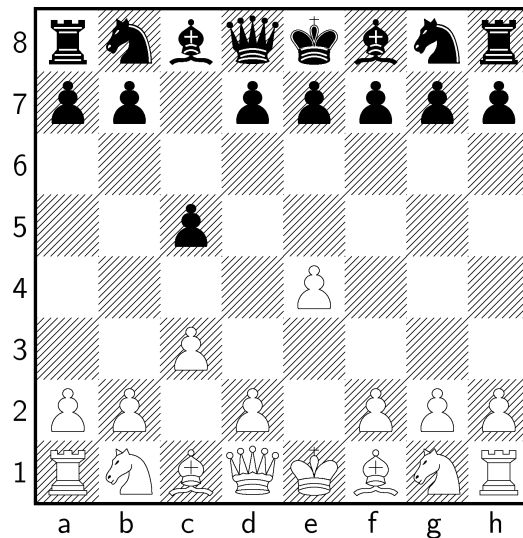


1. Das sizilianische Gambit mit 2. b2-b4

Wenn Schwarz den Bauern nimmt, dann ist der Weg wieder frei für den weißen d-Bauern. Wenn nicht, dann kann Weiß selber den Bauern nehmen.

Das sizilianische Gambit gilt als nicht ganz vollwertig.

Alapin-Variante



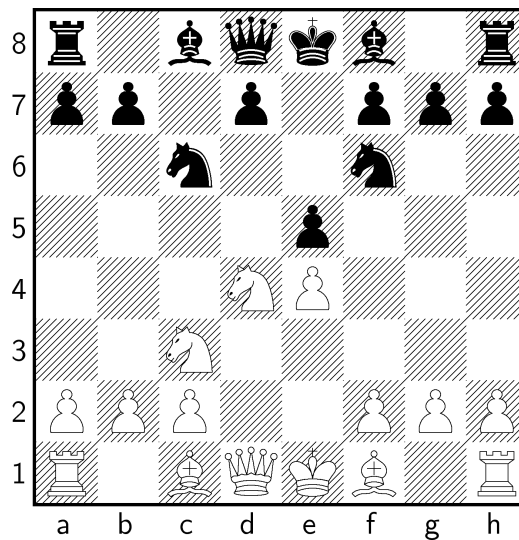
2. Die Alapin-Variante mit 2. c2-c3

Wenn jetzt Schwarz seinen geplanten Bauerntausch durchführt (nachdem Weiß den d-Bauern hat vorziehen lassen), dann kann Weiß seinerseits zurücknehmen, und hat wieder einen Zentralbauern.

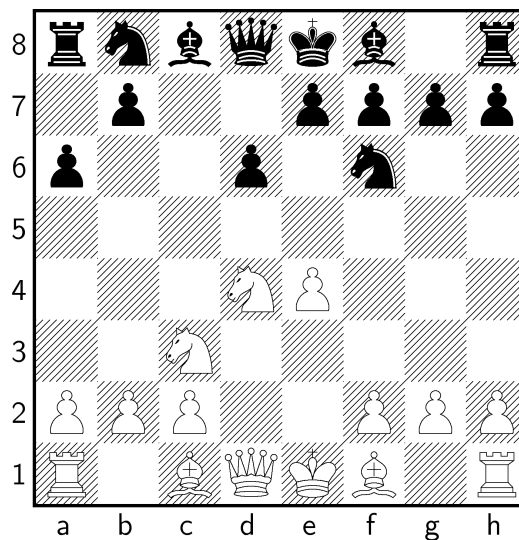
Dieser Plan ist grundsolide, und hat auch noch den Vorteil, Schwarz durch eine rasche Vereinfachung der Partie aus dem Konzept zu werfen. In neuerer Zeit scheint aber die schwarze Antwort 2. ... b7-b6 eine gute Methode zu sein, die Komplikationen aufrecht zu erhalten. Die Idee ist, daß der weiße e-Bauer, von Natur aus anfälliger ist, als der d-Bauer, weil er nicht von der Dame in Grundstellung bewacht wird. Durch seinen 2. Zug ist Weiß nicht in der Lage, ihn mit Sb1-c3 zu bewachen. Zieht Weiß 3. d2-d4, kann der d-Bauer seinen Bruder ebenfalls nicht mehr schützen. Im Gegenzug hat Schwarz noch alle Möglichkeiten, diesen Bauern aufs Korn zu nehmen, und arbeitet mit dem Läuferfianchetto bereits aktiv darauf hin. Es bleibt abzuwarten, wie sich diese Variante entwickelt.

Verschiedene Varianten des offenen Sizilianers

Wesentlich häufiger als diese Ausweichmanöver ist aber der Zug 2. Sg1-f3, der zu fast allen wichtigen Varianten führt, zum Beispiel

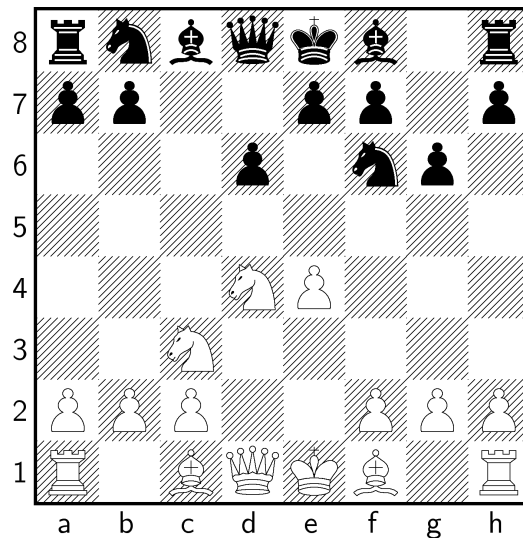


der hochaktuellen [Sweschnikow-Variante](#) nach 2. ... Sb8-c6 3. d2-d4 c5xd4 4. Sf3xd4 Sg8-f6 5. Sb1-c3 e7-e5.



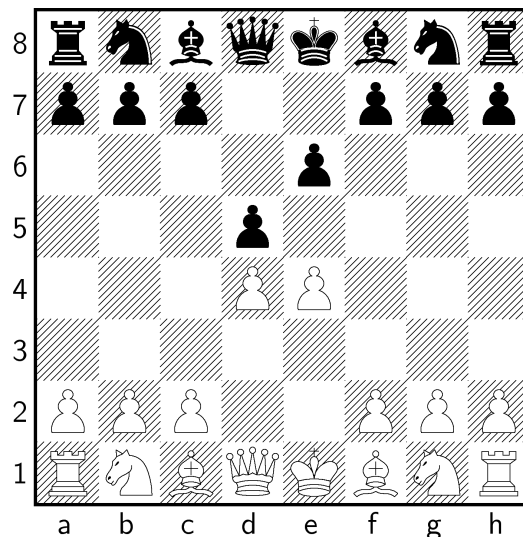
Oder nach 2. ... d7-d6 3. d2-d4 c5xd4 4. Sf3xd4 Sg8-f6 5. Sb1-c3 a7-a6 der [Najdorf-Variante](#).

Der anspruchslos erscheinende Bauernzug blockiert das Feld b5 wirksam für gleich drei weiße Figuren.



Oder nach 2. ... d7-d6 3. d2-d4 c5xd4 4. Sf3xd4 Sg8-f6 5. Sb1-c3 g7-g6 der [Drachenvariante](#), die wohl eine schachliche Antwort auf 'Chili con Paprika' ist, und im [englischen Wikipedia](#) weit ausführlicher beschrieben ist.

Französische Verteidigung Ebenfalls sehr wichtig und in der Turnierpraxis häufig anzutreffen ist 1. ... e7-e6, die [französische Verteidigung](#).

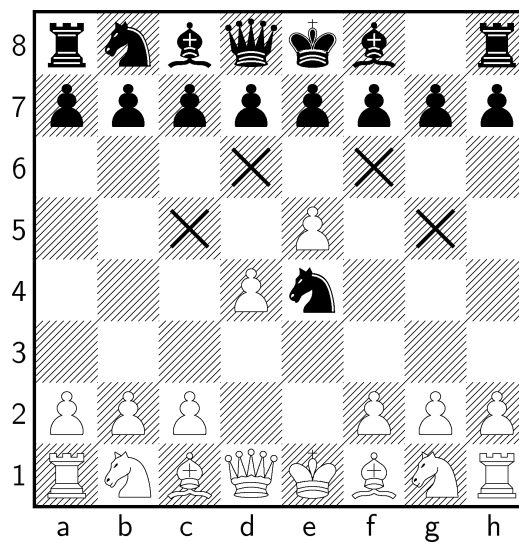


Der Zug 1. ... e7-e6 ermöglicht Schwarz ein aktives Spiel auf dem Damenflügel, erschwert aber das Spiel auf dem Königsflügel. Häufig blockiert Weiß das Zentrum mit e4-e5, so daß beide Seiten ihr Glück auf ihrem jeweils starken Flügel suchen, was zu einem spannenden

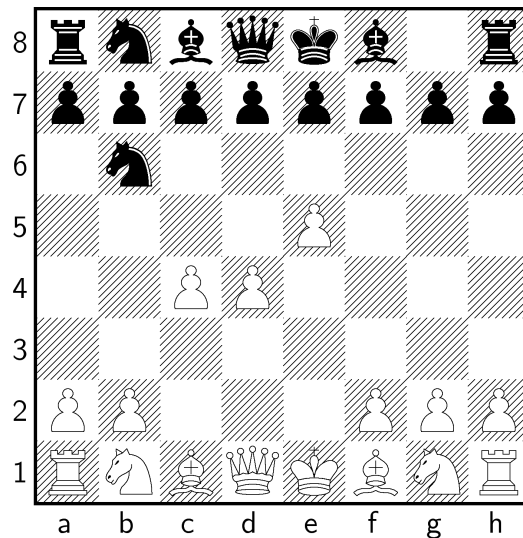
Wettrennen führen kann. Einen wichtigen Blickpunkt stellt das Zentrumsfeld d4 dar, daß Schwarz aktiv angreifen kann, und deshalb der ständigen weißen Aufmerksamkeit bedarf.

Gewöhnlich nutzt Weiß die Gelegenheit, mit 2. d2-d4 den zweiten Zentralbauern auch noch vorzuziehen, während Schwarz mit 2. ... d7-d5 seine eigenen Ansprüche anmeldet.

Aljechin-Verteidigung



Viele Anfänger spielen mit Schwarz auf 1. e2-e4 Sg8-f6 2. e4-e5 gerne Sf6-e4. Dieser vorgezogene Springer gerät aber nach 3. d2-d4 in arge Bedrängnis. Seine Rückzugsmöglichkeiten sind in weißer Hand.



Korrekt ist stattdessen 2. ... Sf6-d5 3. c2-c4 Sd5-b6.

Die Idee hinter dieser für Anfänger nicht ganz einfachen Eröffnung ist es, das weiße Zentrum zu schwächen. Der d-Bauer im Zentrum ist jetzt schwach (siehe [Strategie, schwache Felder](#)), und auch der vorgerückte e-Bauer benötigt Schutz.

[Aljechinverteidigung in der Wikipedia](#)

andere halboffene Eröffnungen 1. ... d7-d6 2. d2-d4 Sg8-f6 3. Sb1-c3 g7-g6
[Pirc-Ufimzew-Verteidigung](#),

1. ... c7-c6 [Caro-Kann-Verteidigung](#) und

1. ... d7-d5 [skandinavische Verteidigung](#).

Eher obskur ist die [Sankt-Georgs-Verteidigung](#) mit 1. ... a7-a6 2. d2-d4 b7-b5, aber immerhin gelang es [Tony Miles](#) damit, den amtierenden Weltmeister in einer regulären Turnierpartie zu schlagen.

Halbgeschlossene Spiele

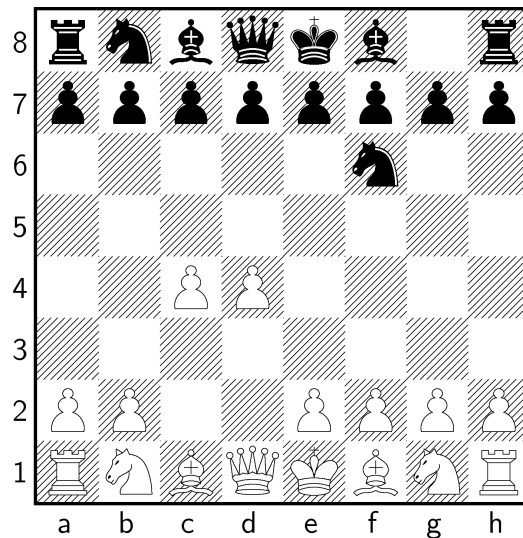
Variantenbaum

1. d2-d4	Sg8-f6	2. c2-c4	Indisch	3. Sb1-c3	Lf8-g7	Königsind.	
		2. ...	g7-g6	3. ...	d7-d5	Grünfeld-Ind.	
		2. ...	e7-e6	3. Sg1-f3	b7-b6	Damenind.	
				3. ...	c7-c5	4. d4-d5	b7-b5 Blumenfeld
				3. ...	Lf8-b4	Bogol.-Ind.	
				3. Sb1-c3	Lf8-b4	Nimzo-Ind.	
				3. g2-g3	Katalanisch		
		2. ...	c7-c5	Benoni			
				3. d4-d5	b7-b5	Benkö	
				3. ...	Sf6-e4	Geier	
		2. ...	e7-e5	Budap. Gamb.			
		2. ...	d7-d6	Altind.			
		2. Lc1-g5	Trompowski				
		2. Sb1-c3	d7-d5	3. Lc1-g5		Weressow	
1. ...	f7-f5		Holländisch				
1. ...	c7-c5		2. d4-d5	Alt-Benoni			
1. ...	d7-d6		Jugoslawisch				
1. ...	Sb8-c6		Bogol. Vert.				
1. ...	e7-e5		Englund-Gamb.				

Abbildung 10

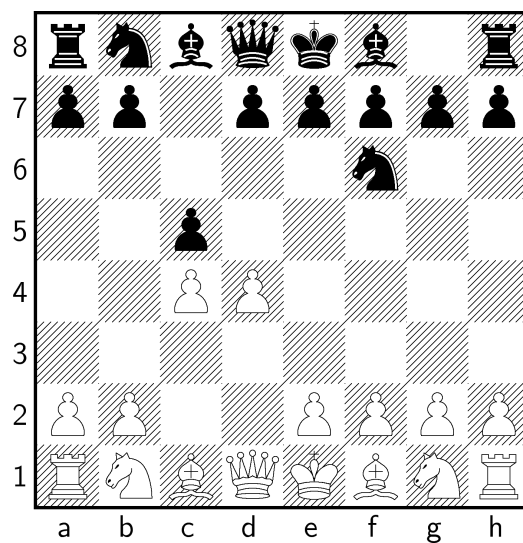
Indische Systeme Die wichtigste Antwort auf 1. d2-d4 neben 1. ... d7-d5 ist 1. ... Sg8-f6. Nach dem fast automatischen Zug 2. c2-c4 gelangt man zu den indischen Systemen. Manche Quellen behaupten, daß sie ihren Namen einem indischen Spieler verdanken, der in der Mitte des 19. Jahrhunderts in Europa schachliches Aufsehen erregte, andere Quellen sagen, daß Indien zu dieser Zeit der Inbegriff an Fremdartigkeit und Seltsamkeit war, was zunächst auch auf diese Eröffnungen zutraf. Man könnte den gesamten Komplex als **indische Verteidigung** bezeichnen, aber es hat sich durchgesetzt, sie nicht als eigenständige Eröffnung zu betrachten. Stattdessen erhalten die einzelnen Varianten den Status einer eigenständigen Eröffnung. Da diese sich vom Spielcharakter her sehr stark unterscheiden, scheint das auch gerechtfertigt.

Indische Verteidigungen 1.d2-d4 Sg8-f6 2.c2-c4



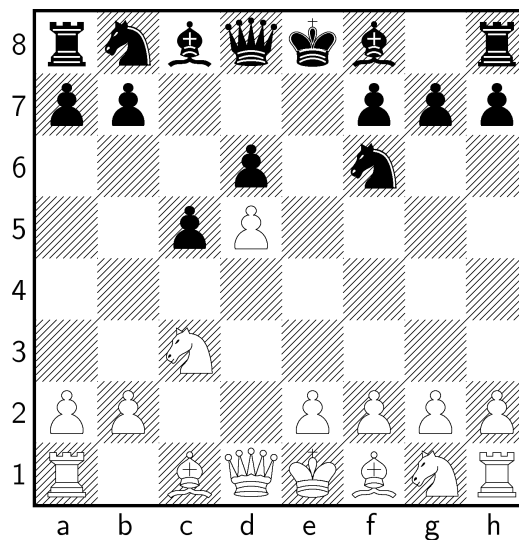
Leider muß der Autor und Projektpate an dieser Stelle gestehen, daß er in den halbgeschlossenen, als auch in den geschlossenen Systemen nicht besonders firm ist. Mit Weiß spielt er nicht 1. d2-d4, und mit Schwarz bestand sein Konzept sehr lange darin, den Standardsystemen auszuweichen. Nach einer Weile stellte sich zudem eine Vorliebe für taktische Systeme ein, die in den (halb-)geschlossenen Systemen eher rar gesät sind.

Benoni-Verteidigung Eine Ausnahme ist die [moderne Benoni-Verteidigung](#) mit 2. ... c7-c5 .



Diese Eröffnung weist vom Konzept her eine gewisse Ähnlichkeit mit der sizilianischen Drachenvariante auf. Auch hier befragt der schwarze c-Bauer den weißen d-Bauern. Auch hier wird der schwarze Läufer meistens fianchettiert, und auch hier kommt es zu sehr scharfen Konflikten auf dem Brett. Im Gegensatz zur Sizilianischen Eröffnung kommt es aber meistens nicht zum Bauerntausch, sondern Weiß entzieht sich dem, indem sein Bauer die Flucht nach vorne antritt:

3. d4-d5

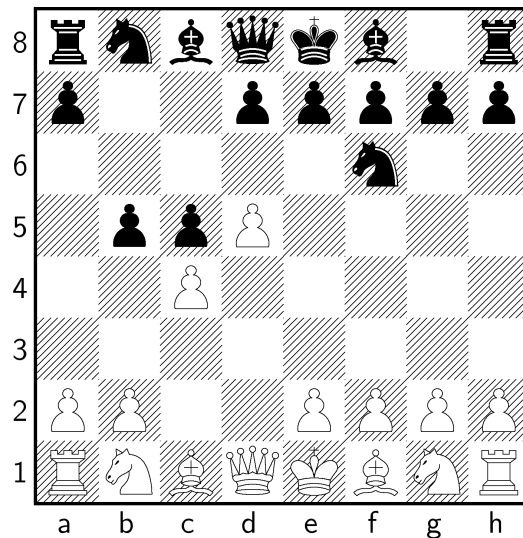


Standardmäßig wird dann fortgesetzt mit 3. ... e7-e6 4. Sb1-c3 e6xd5 5. c4xd5 d7-d6

Der vorgerückte d-Bauer wirkt wie ein Pfahl im Fleisch. Durch sein Vorrücken hat er aber für den schwarzfeldrigen Fianchetto-Läufer die Diagonale freigemacht. Auch das Zentrumsfeld e5 kann Weiß nur noch bedingt kontrollieren, so daß sich in vielen Varianten der schwarze Damenspringer dort niederlassen kann. Mit den Zügen a7-a6 und b7-b5 droht Schwarz, einen starken Damenflügel zu entwickeln, aber mit a2-a4 hat Weiß ein starkes Gegenmittel dagegen.

Wolga-Gambit

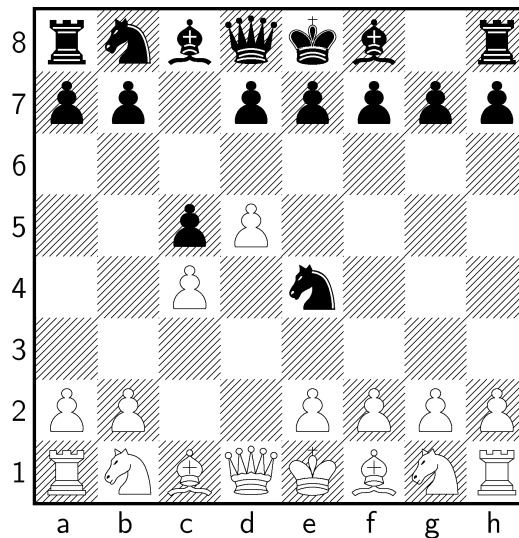
- [Wolga-Gambit](#) 3. d4-d5 b7-b5



Das Wolga-Gambit ist auch bekannt als Benkö-Gambit oder Fischer-Benkö-Gambit. Man könnte es als Variante der Benoni-Verteidigung ansehen, stattdessen hat sie aber den Status einer eigenständigen Eröffnung. Nachdem Weiß dem Bauerntausch im Zentrum ausgewichen ist, versucht Schwarz, das Spiel noch einmal zu spielen. Der weiße c-Bauer ist zwar kein Zentrumsbauer, aber immerhin steht er zentraler als der schwarze b-Bauer, außerdem ist er wichtig, um den vorgerückten weißen Zentrumsbauern zu bewachen. Schwarz dagegen räumt das Fianchettofeld für den Läufer frei, was ihm langfristigen Druck auf den vorgerückten Bauern gestattet, während er gleichzeitig den weißen Bauern befragt.

Der Geier

- [Der Geier](#) 3. ... Sf6-e4



Dieses Manöver wurde von dem Nordwalder Schachspieler (und FIDE-Meister) Stefan Bücker entwickelt. Dieser sieht den Geier übrigens nicht als eine Benoni-Variante, sondern als Hauptvariante

... auf 1. d2-d4!!!!

Das Zielfeld dieses wagemutigen Springers ist erstaunlicherweise in den meisten Varianten das Feld d6. In einer normalen Eröffnung würde der Springer dort nur im Wege herumstehen, und die eigene Entwicklung effektiv behindern. Hier aber gibt es ein Konzept, in dessen Zentrum eben dieser Springer auf d6 steht. Dieser befeuert nämlich einerseits das gegnerische Zentrum, andererseits unterstützt er eventuelle Bauernvorstöße nach b5 oder f5, mit denen ebenfalls das weiße Zentrum geknackt werden kann.

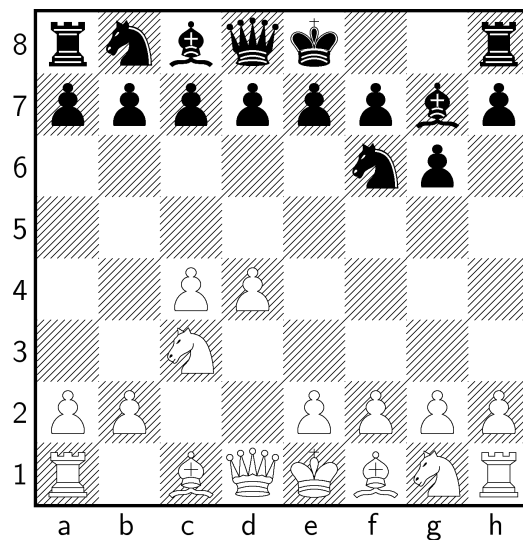
Ein weiterer Schlüssel zum Verständnis der Eröffnung ist die Möglichkeit zum Fianchetto auf g7. Die einzige effektive Gegenmaßnahme sieht Bücker in dem weißen Springer auf c3. Sollte dieser dort auftauchen, dann ist es gerechtfertigt, auf den Plan Se4-d6 zu verzichten, und den zentralen Springer e4 gegen diesen einzutauschen.

Die schwarze Dame greift über a5 ins Geschehen ein, der Damenspringer über a6 und b4. Ein scheinbares Sorgenkind ist der weißfeldrige Läufer auf c8, aber frei nach dem Motto *It's not a bug, it's a feature* erhält dieser die Aufgabe, auf c8 zu verbleiben, und von dort die noch zu errichtende Bauernkette d7 - e6 - f5 zu unterstützen.

Auf höchsten Ebenen ist der Geier meines Wissens noch nicht zu Ehren gekommen, aber für Partien auf Kreisebene ist der Geier gut genug, vor allem für Überraschungen.

Königsindisch

- **Königsindische Verteidigung** 2. ... g7-g6 3. Sb1-c3 Lf8-g7



Die Königsindische Verteidigung ist eng verwandt mit der Benoni-Verteidigung, der Drachenvariante der sizilianischen Verteidigung und der Pirc-Ufimzew-Verteidigung, was sich schon daran deutlich macht, daß die Partie sehr oft durch Zugumstellung in eines dieser Systeme übergeht.

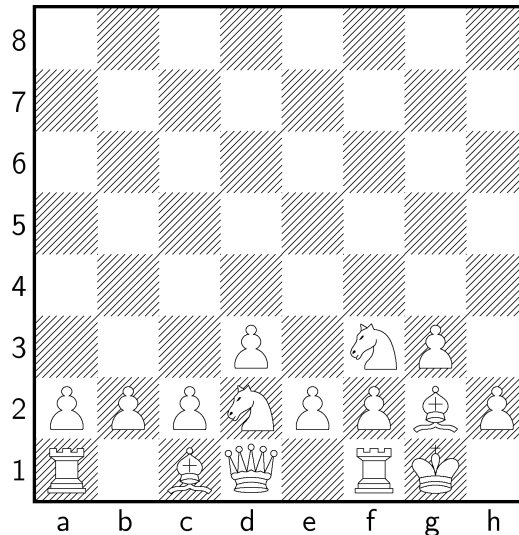
Weiß rückt sehr häufig mit dem Königsbauern nach e4, und errichtet dort eine besonders mächtig ausschauende Zentrumsfestung. Tatsächlich ist aber nicht alles Gold, was glänzt. Das Feld d4 ist danach von keinem Bauern mehr zu bewachen, und folglich müssen die weißen Figuren darauf achten. Der schwarze Läufer zielt bereits jetzt genau dorthin.

Schwarz führt normalerweise 4. ... d7-d6 und 5. ... 0-0 durch, um dann anschließend mit 6. ... c7-c5, oder gelegentlich 6. ... e7-e5 das weiße Zentrum anzugreifen.

Häufig verkeilen sich dabei die Zentrumsbauern ineinander, und das Spiel konzentriert sich auf die beiden Flügel, wobei Weiß das Übergewicht auf dem Damenflügel hat, während Schwarz der Königsflügel gehört.

Königsindischer Angriff

- [Königsindischer Angriff](#)



Die Bezeichnung „Königsindischer Angriff“ ist recht irreführend. Der Name kommt dadurch zustande, daß ein schwarzes Verteidigungskonzept mit den weißen Steinen gespielt wird. In Wirklichkeit besteht der weiße Spielplan darin, sich zunächst einzugeln und dann den Gegner auszukontern. Das Konzept scheint aufzugehen, der königsindische Angriff ist in der Praxis recht beliebt.

Weiß versucht, einen Aufbau mit Sg1-f3, g2-g3, Lf1-g2, d2-d3, 0-0 und Sb1-d2 durchzusetzen, woran Schwarz ihn kaum sinnvoll hindern kann.

Damenindisch

- [Damenindische Verteidigung](#) 2. ... e7-e6 3.Sg1-f3 b7-b6

Über die Damenindische Verteidigung habe ich mal in einer Schachzeitschrift gelesen, daß sie zu recht taktischen Abspielen führt.

Nimzo-Indisch

- [Nimzo-Indische Verteidigung](#) 2. ... e7-e6 3.Sb1-c3 Lf8-b4

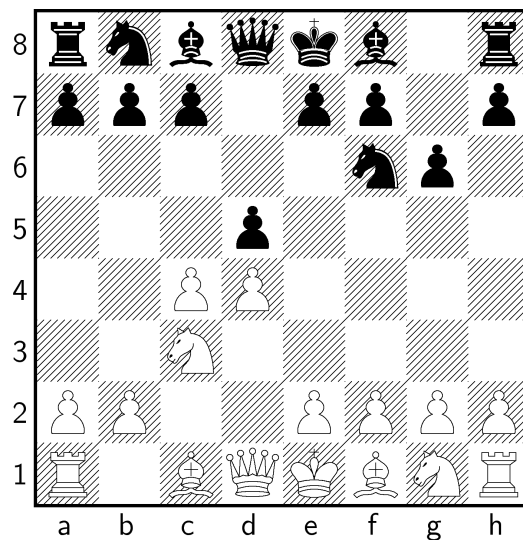
Über die Nimzo-Indische Verteidigung besitze ich zwei Bände. Damit bewaffnet dachte ich, ich wäre auf alles vorbereitet, und setzte sie in

einem Mannschaftskampf ein. Mein Gegner hat mich derart entsetzlich verprügelt, daß ich die beiden Bücher nie wieder zur Hand genommen habe, sie stehen immer noch in meinem Regal, und fangen Staub. Das Partieformular zu dieser Partie ist auf eigenartige Weise verloren gegangen, war sicher ein Zufall.

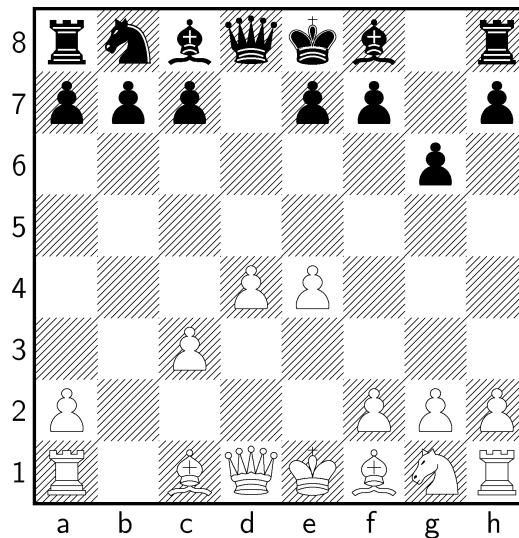
In dieser Partie verlangte die Eröffnung ein blitzsauberes Positionsspiel. Damit war ich eindeutig überfordert. Ihnen wünsche ich dabei mehr Glück.

Grünfeld-Indisch

- Grünfeld-Indische Verteidigung 2. ... g7-g6 3.Sb1-c3 d7-d5



Garry Kasparow ist ein Fan dieser Eröffnung. Seine erste wichtige Bereicherung für die Eröffnungstheorie war eine Neuerung in dieser Eröffnung.



Nach 4. c4xd5 Sf6xd5 5. e2-e4 Sd5xSc3 6. b2xSc3 verfügt Weiß über ein entwickeltes Zentrum, aber Schwarz hat Gegenchancen am Damenflügel. Außerdem kann er mit dem Fianchettoläufer und dem c-Bauern im Zentrum Unfrieden stiften.

Weitere indische Systeme

- [Blumenfeld-Gambit](#) 2. ... e7-e6 3. Sg1-f3 c7-c5 4. d4-d5 b7-b5
- [Bogoljubow-Indische Verteidigung](#) 2. ... e7-e6 3. Sg1-f3 Lf8-b4
- [Budapester Gambit](#) 1. d2-d4 Sg8-f6 2. c2-c4 e7-e5
- [Altindische Verteidigung](#) 2. ... d7-d6

Holländisch

- [Holländische Verteidigung](#) 1. d2-d4 f7-f5

Die holländische Verteidigung gehörte zu den Lieblingssystemen von Botwinnik. Dieser war ein ausgesprochener Spezialist des Positionsspiels, und die holländische Verteidigung kommt seiner Spielweise sehr entgegen.

Die Idee, mit dem f-Bauern das Zentrumsfeld e4 zu kontrollieren, ähnelt der sizilianischen Idee. Aber der f-Bauer ist nicht der c-Bauer, ihn vorzuziehen, beraubt den König eines wichtigen Schutzbauern.

Zur Erinnerung: Der f-Bauer ist die Schwachstelle in der Grundstellung. Das läßt auf ein scharfes System hoffen, aber seltsamerweise kommt dieser Umstand nicht zum tragen. Die geschlossene Spielweise des Weißen erlaubt es ihm nicht, einen schnellen Angriff auf f7 zu starten. Ein Widerstreit der strategischen Ideen ist die Folge.

Alt-Benoni

- [Alt-Benoni-Verteidigung](#) 1.d2-d4 c7-c5 2.d4-d5

Die Alt-Benoni-Verteidigung läßt sich durch Zugumstellung in die moderne Benoni-Verteidigung umwandeln. Weiß ist jedoch nicht gezwungen, diese Zugumstellung mitzumachen, und seine Alternativen gelten allgemein als stärker, als wenn er bei der Zugumstellung mitmacht. Deshalb gilt diese Spielweise als minderwertig. Stefan Bücker hat aber im Zuge der Entwicklung seiner bereits oben angesprochenen Geiereröffnung auch Antwortkonzepte auf diese Alternativen entwickelt. Dabei entstanden der [Habichd](#) und das **Wusel** (1. d2-d4 c7-c5 2. d4-d5 Sg8-f6 3. Sb1-c3 Dd8-a5, wodurch der den vorgerückten Bauern verteidigende Springer gefesselt wird. Die eigentliche Idee ist aber, den Vorstoß des schwarzen b-Bauern auf diese Weise effektiv zu unterstützen).

Weitere halbgeschlossene Systeme

- [Katalanisch](#) 1.d2-d4 Sg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.g2-g3
- [Tschechisches System](#) 1.d2-d4 d7-d6 kann zu

||Jugoslawisch|| führen. Jugoslawisch ist ein anderer Name für die bereits angesprochene Pirc-Ufimzew-Verteidigung.

- [Bogoljubows Verteidigung](#) 1.d2-d4 Sb8-c6
- [Englund-Gambit](#) 1.d2-d4 e7-e5
- [Trompowski-Eröffnung](#) 1.d2-d4 Sg8-f6 2.Lc1-g5
- [Weressow-Eröffnung](#) 1.d2-d4 Sg8-f6 2.Sb1-c3 d7-d5 3.Lc1-g5

Geschlossene Spiele

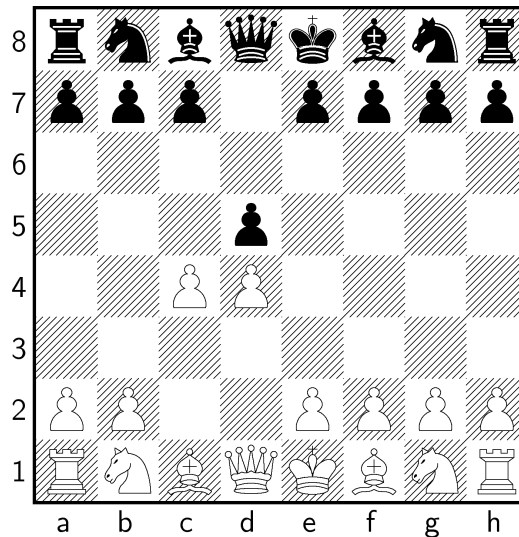
Variantenbaum

1. d2-d4	d7-d5	2. c2-c4	Damengambit	3. e2-e3	e7-e6	4. Sb1-d2	c7-c5	5. c2-c3	Colle
		2. Sg1-f3	Sg8-f6			3. Lc1-f4	Damenläuferspiel		
		2. Sb1-c3	franz. Damenbauernspiel						
		2. e2-e3	Sg8-f6	3. Lf1-d3	c7-c5	4. c2-c3	Sb8-c6	5. f2-f4	Steinwall
		2. e2-e4	d5xe4	3. f2-f3	Blackmar				
				3. Sb1-c3	Sg8-f6	4. f2-f3	Blackmar-Diemer		

Abbildung 11

Damengambit

- [Damengambit](#) 1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4



Unter den geschlossenen Spielen nimmt das Damengambit eine derart dominante Stellung ein, daß sämtliche anderen Damenbauernspiele zusammen dagegen als vernachlässigbar erscheinen. Wie sich schon bei den halbgeschlossenen Ideen gezeigt hat, ist auch hier 2. c2-c4 eine zu wichtige Option, um darauf zu verzichten.

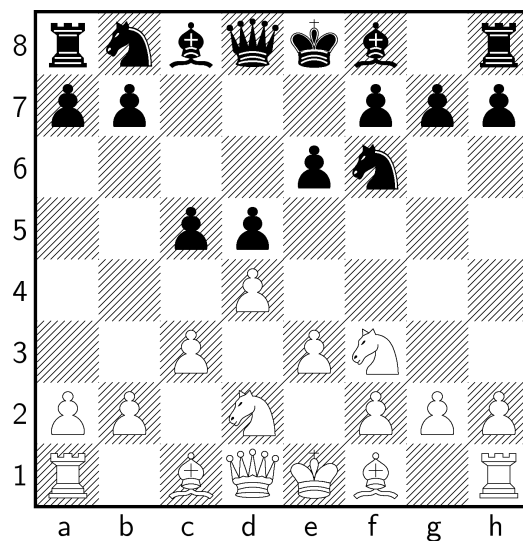
Das Gambit kann natürlich angenommen werden (2. ... d5xc4), aber auch auf verschiedene Weise abgelehnt werden (z.B. 2. ... c7-c6, 2. ... e7-e6, 2. ... e7-e5, etc.)

Damenbauernspiele

- [Damenbauernspiele](#) 1.d2-d4 d7-d5 ohne 2.c2-c4

Colle-System

- [Colle-System](#) 2.Sg1-f3 Sg8-f6 3.e2-e3 e7-e6 4.Sb1-d2 c7-c5 5.c2-c3



Das Colle-System ist unter den Damenbauernspielen dasjenige, daß noch eine gewisse Bedeutung hat. Der Rest ist eher als exotisch einzustufen.

Andere Damenbauernspiele

- Damenläuferspiel 2.Sg1-f3 Sg8-f6 3.Lc1-f4
- Französisches Damenbauernspiel 2.Sb1-c3
- [Steinwall-Angriff](#) 2.e2-e3 Sg8-f6 3.Lf1-d3 c7-c5 4.c2-c3 Sb8-c6 5.f2-f4
- [Blackmar-Gambit](#) 2.e2-e4 d5xe4 3.f2-f3
- [Blackmar-Diemer-Gambit](#) 2.e2-e4 d5xe4 3.Sb1-c3 Sg8-f6 4.f2-f3

Flankenspiele

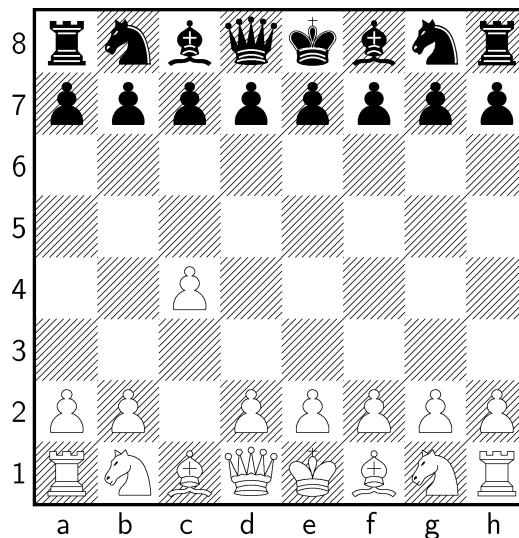
Variantenbaum

- 1. c2-c4 Englisch
- 1. Sg1-f3 Zukertort
- 1. ... d7-d5 2. c2-c4 Réti
- 1. f2-f4 Bird
- 1. b2-b4 Sokolski
- 1. Sb1-c3 Van-Geet
- 1. b2-b3 Larsen

Abbildung 12

Englisch

- Englische Eröffnung 1.c2-c4



Wie bereits erwähnt, ist der Zug 2. c2-c4 bei den geschlossenen und halbgeschlossenen Systemen sehr wichtig, beinahe unverzichtbar. Auch als eigenständige Er-

öffnung ist 1. c2-c4 sehr beliebt, wobei es zahlreiche Übergänge zu anderen Systemen gibt.

Die wichtigsten schwarzen Antworten sind 1. ... e7-e5 und 1. ... c7-c5.

Zukertort-Eröffnung

- **Zukertort-Eröffnung** 1.Sg1-f3

Réti-Eröffnung

- [Réti-Eröffnung](#) 1.Sg1-f3 d7-d5 2.c2-c4

Bird-Eröffnung

- [Bird-Eröffnung](#) 1.f2-f4

Sokolski-Eröffnung

- [Sokolski-Eröffnung](#) 1.b2-b4

Dieser Zug genießt einen gewissen Kult-Status, was zum Teil wohl auch daran liegt, daß sie auch unter dem Namen Orang-Utan-Eröffnung bekannt ist.

Van-Geet-Eröffnung

- **Van-Geet-Eröffnung** 1.Sb1-c3

Dieser Zug entwickelt zwar vom Start weg eine Figur, aber er blockiert direkt den c-Bauern, der somit im Zentrum nicht mehr hilfreich eingreifen kann. Auf 1. ... e7-e5 ist das kein Problem, aber Schwarz kann auch 1. ... d7-d5 oder 1. ... c7-c5 spielen. Sehr häufig geht das mit einer Umstellung in andere Systeme über, z.B. das französische Damenbauernspiel oder die geschlossene Variante der Sizilianischen Eröffnung. Auffällig ist, daß es sich dabei fast immer um für Weiß schwache Systeme handelt. Deshalb erscheint der Zug an sich minderwertig. In der Großmeisterpraxis fristet der Zug auch eher ein Schattendasein.

Larsen-System

- [Larsen-System 1.b2-b3](#)

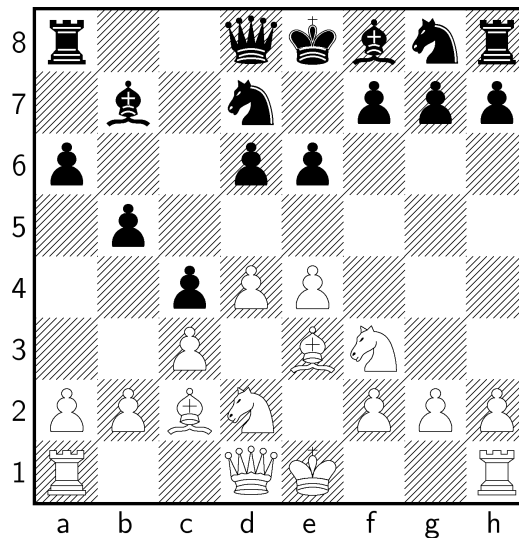
Kapitel 10

Beispielpartien

Partiebeispiele

Beispielpartie 1

1. e2-e4 c7-c5
2. Sg1-f3 e7-e6
3. d2-d4 d7-d6
4. c2-c3 b7-b6
5. Lc1-e3 Lc8-b7
6. Sb1-d2 Sb8-d7
7. Lf1-b5 a7-a6
8. Lb5-a4 b7-b5
9. La4-c2 c5-c4?



Dieser optisch scheinbar gute Zug, den man immer wieder in verschiedenen Partien sehen kann, ist in der Regel ein positioneller Fehler. Auf c4 kann der Bauer kein Zentralfeld mehr kontrollieren, aber genau da spielt nun mal die Musik. In dieser Stellung wird das weisse Zentrum schlagartig entlastet.

10. O-O Lf8-e7

11. b2-b3 Sg8-f6

12. b3xc4 b5xc4

13. Sd2xc4 d6-d5?

Verzichtet einfach darauf, den Bauern zurückzunehmen. Dieser kann jetzt durch Abtausch einen Gegenbauern mit in den Tod reißen.

14. e4xd5 e6xd5

15. Sc4-e5 Sc6xSe5

16. Sf3xSe5 O-O

17. Dd1-d3 Sf6-e4

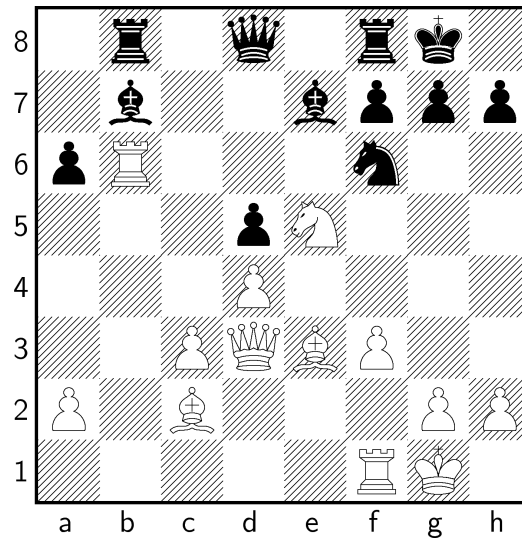
18. f2-f3

Die Dame und der Läufer schauen schon einmal ganz gefährlich nach h7. Mit diesem Zug wird der lästige Blockadespringer wieder vertrieben.

18. ... Se4-f6

19. Ta1-b1 Ta8-b8

20. Tb1-b6



Der Turm droht einerseits, sich gegen den wichtigen Verteidigungsspringer zu opfern, andererseits droht eine Turmverdoppelung in der B-Linie. Aber was macht Weiss eigentlich, wenn Schwarz den Turm schlicht mit der Dame nimmt?

20. ... Dd8xTb6

21. Se5-d7 Db6-b2

Der Springer auf f6 darf nicht nehmen, weil das Matt auf h7 droht.

22. Sd7xSf6+ Le7xSf6

23. Dd3xh7#

Kortschnoi - Salow

Kortschnoi - Salow Belgrad 1987

1. c2-c4 Sg8-f6

2. Sg1-f3 e7-e6

3. Sb1-c3 b7-b6

4. g2-g3 Lc8-b7

5. Lf1-g2 Lf8-e7

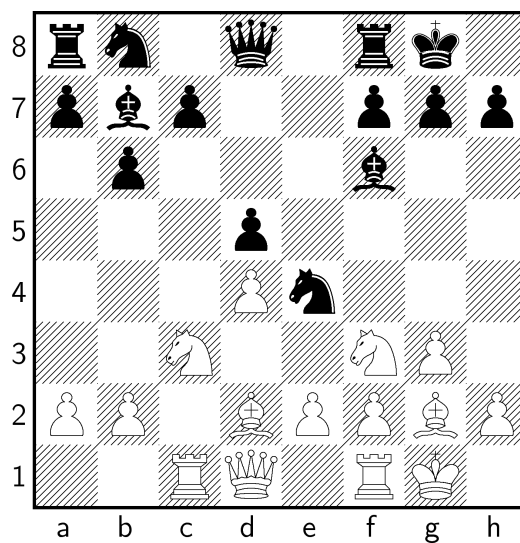
6. d2-d4 Sf6-e4

7. Lc1-d2 Le7-f6

8. O-O O-O

9. Ta1-c1 d7-d5

10. c4xd5 e6xd5



11. Ld2-f4 Sb8-a6

12. Lf4-e5 Tf8-e8

13. Le5xLf6 Dd8xLf6

14. e2-e3 c7-c5

15. Sf3-e5 Df6-e7

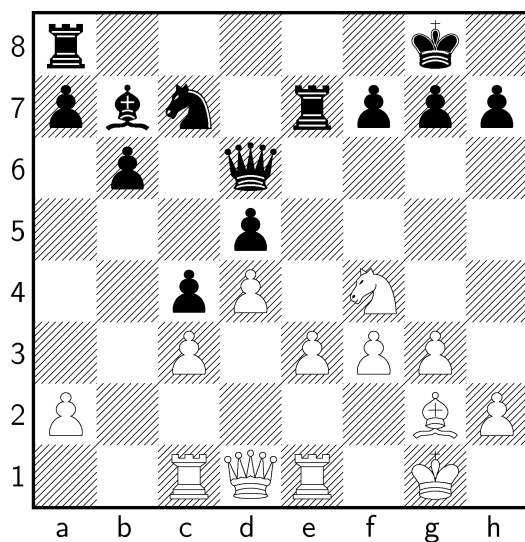
16. Tf1-e1 Sa6-c7

17. Se5-d3 Se4xSc3

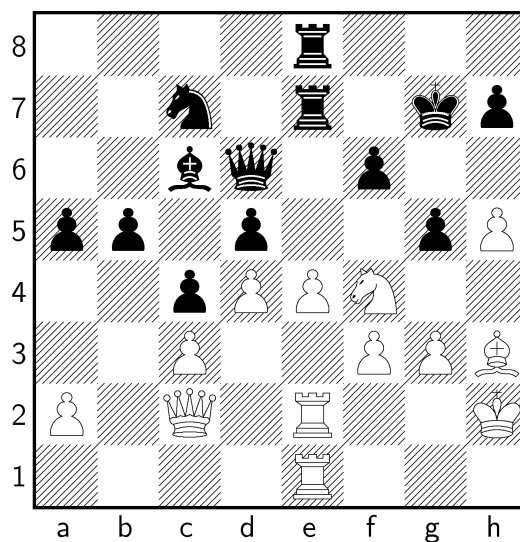
18. b2xSc3 c5-c4

19. Sd3-f4 De7-d6

20. f2-f3 Te8-e7



21. e3-e4 f7-f6
22. Tc1-c2 Ta8-e8
23. Tc2-e2 b6-b5
24. h2-h4 a7-a5
25. Kg1-h2 Lb7-c6
26. Dd1-c2 g7-g6
27. Lg2-h3 Kg8-g7
28. h4-h5 g6-g5



29. Sf4-g6 h7xSg6

30. e4-e5 f6xe5

31. d4xe5 Dd6-c5

32. Dc2xg6+ Kg7-h8

33. Dg6-f6+ Kh8-g8

34. h5-h6 Te8-f8

35. Df6xg5+ Kg8-h8

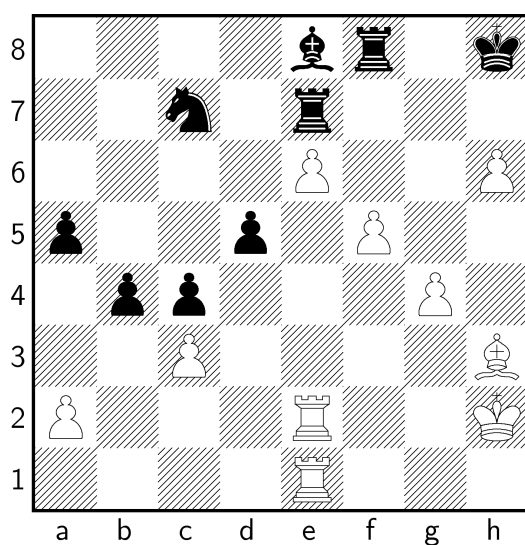
36. f3-f4 Te7-h7

37. f4-f5 Lc6-e8

38. e5-e6 Dc5-e7

39. Dg5xDe7 Th7xDe7

40. g3-g4 b5-b4



41. c3xb4 c4-c3

42. g4-g5 d5-d4

43. g5-g6 d4-d3

44. g6-g7+ Te7xg7

45. h6xTg7+ Kh8xg7

46. Te1-g1+ Kg7-f6

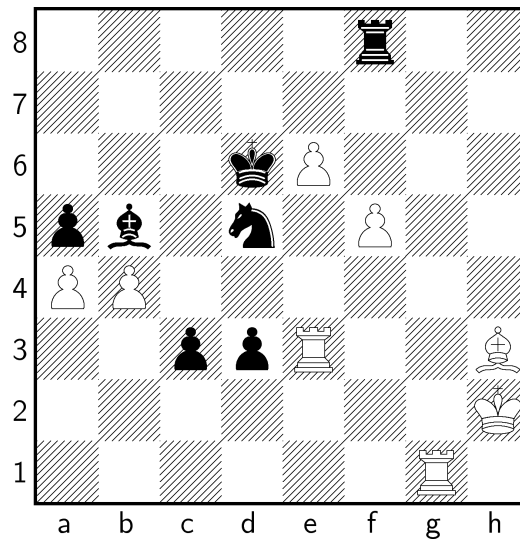
47. Te2-e3 Le8-b5

48. Tg1-g6+ Kf6-e7

49. Tg6-g7+ (Nach einer anderen Quelle geschah an dieser Stelle 49. Tg1)

49. ... Ke7-d6

50. a2-a4 Sc7-d5



51. e6-e7 Tf8-e8

52. Te3-e6+ Kd6-c7

53. a4xb5 c3-c2

54. Te6-c6+ Kc7-b7

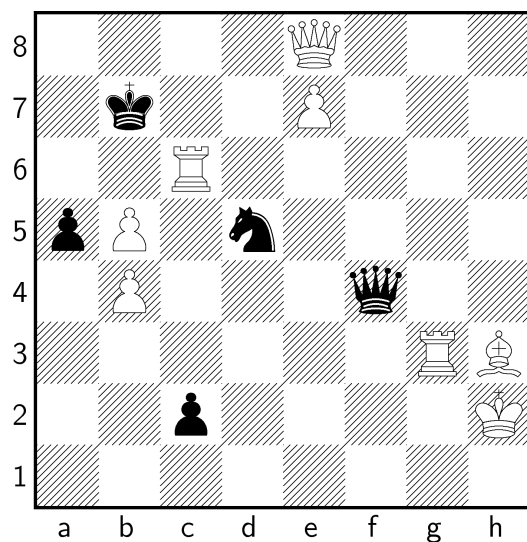
55. f5-f6 d3-d2

56. f6-f7 d2-d1D

57. f7xTe8D Dd1-d2+

58. Tg7-g2 Dd2-f4+

59. Tg2-g3 und Schwarz gibt auf.

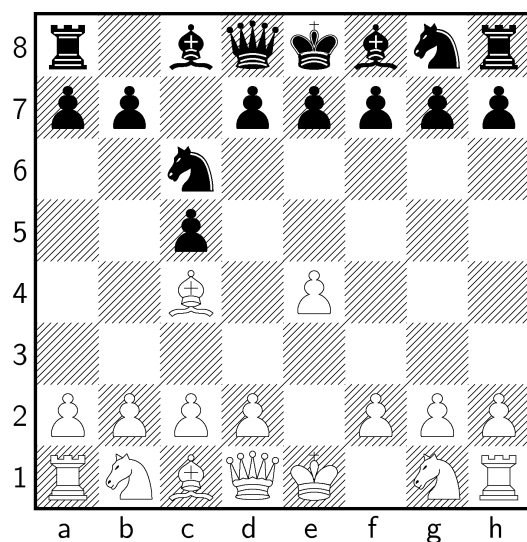


Eine kleine Schwachstelle im Zentrum

ChessnutPinoy - Turelion Internet 2006

1. e2-e4 c7-c5

2. Lf1-c4 Sb8-c6



Die sizilianische Verteidigung hat gegen unbedarfte Spieler den Vorteil, daß sie eine unangenehme Abwehr gegen das Schäfermatt erlaubt. Auf 3. Df3 folgt 3. ... Se5 mit Bewachung des Schwachpunktes f7, sowie Gabelung von Dame und

Läufer. Mindestens der Vorteil eines Läuferpaares ist also drin. Wie aber bereits erwähnt, ist das klassische Schäfermatt leicht abzuwehren, und für den Angreifer nachteilhaft, so daß es unter starken Spielern niemals dazu kommt.

3. Dd1-h5 e7-e6

Blockiert den weißen Läufer, und gestattet dem schwarzen Läufer, den bedrohten Bauern c5 zu bewachen. Schwarz erhält außerdem die Möglichkeit, mit Tempogewinn seinen Springer zu entwickeln.

4. c2-c3 Sg8-f6

5. Dh5-e2 Lf8-e7

6. d2-d3 Dd8-c7

7. h2-h3 a7-a6

8. Lc1-e3 b7-b5

9. Lc4-b3 Lc8-b7

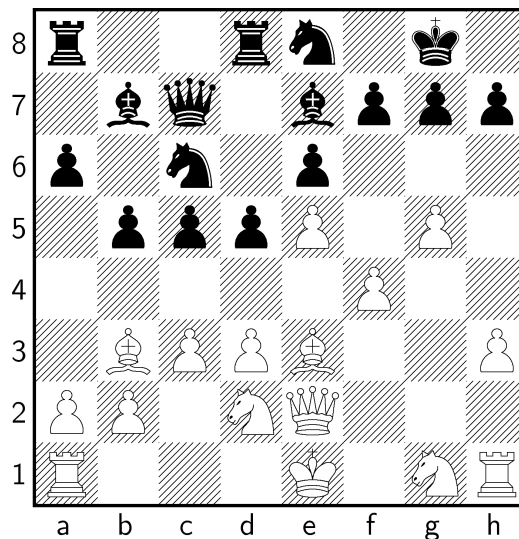
10. Sb1-d2 O-O

11. g2-g4 Tf8-d8

12. f2-f4 d7-d5

13. g4-g5 Sf6-e8

14. e4-e5



Beide Spieler versuchen sich an einem Bauernangriff auf die (voraussichtliche) Rochadestellung des Gegners. Schwarz scheint sich zu diesem Zweck etwas harmonischer aufgebaut zu haben. Dame, beide Türme, der schwarzfeldrige Läufer und der Springer c6 stehen zur Unterstützung der Bauern bereit. Auf weißer Seite unterstützen nur die Dame, der Turm und der schwarzfeldrige Läufer, wobei letzterer nicht wirklich effektiv zu stehen scheint. Tatsächlich war der letzte weiße Zug ein handfester Fehler, der Schwarz einen taktischen Trick erlaubt, mit Materialvorteil und Zerschlagung der weißen Angriffspläne.

14. ... d5-d4

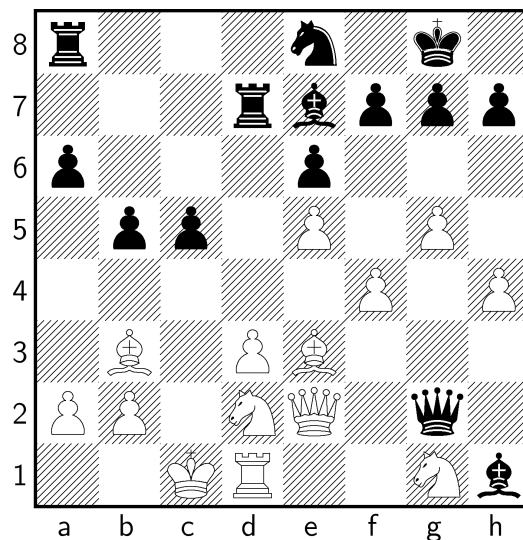
15. c3xd4 Sc6xd4

16. Le3xSd4 Lb7xTh1

17. Ld4-e3 Dc7-b7

18. h3-h4 Td8-d7

19. O-O-O Db7-g2



Die schwarze Dame mitten in den weißen Hexenkessel zu befördern war mindestens riskant. Im Nachhinein betrachtet war dies wohl nicht die beste Idee des Autors.

20. Le3-f2 Dg2-h2

21. De2-e3 Ta8-d8

22. Sd2-f1 Dh2-g2

23. Lb3-c2 Dg2-d5

Zeit, das missglückte Manöver abzurechnen.

24. Kc1-b1 a6-a5

25. Sf1-d2 a5-a4

26. Sg1-e2 g7-g6

27. Se2-c3 Dd5-b7

28. Sd2-e4 Lh1xSe4

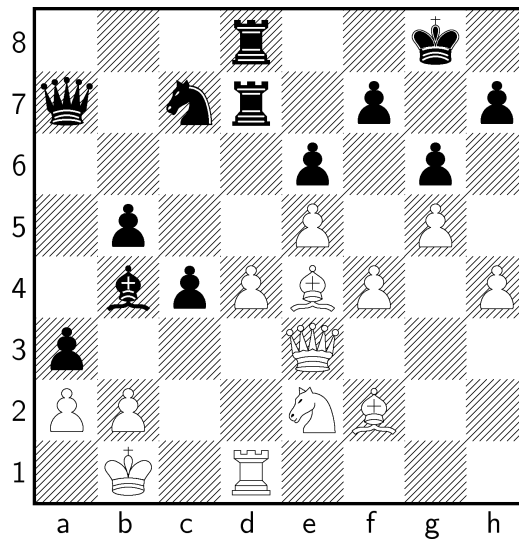
29. Sc3xLe4 c5-c4

30. d3-d4 Se8-c7

31. Se4-c3 Le7-b4

32. Lc2-e4 Db7-a7

33. Sc3-e2 a4-a3



An dieser Stelle zog Weiß 34. b2xa3.

Auch 34. b2-b3 hilft nicht, z.B. nach 34. ... Sc7-d5 35. De3-f3 Td8-c8 36. Le4xd5 e6xd5 37. f4-f5 g6xf5 38. Df3xf5 c4xb3 39. a2xb3 a3-a2+ und der Freibauer beherrscht das Geschehen.

34. b2xa3 Da7xa3

35. De3xDa3 Lb4xDa3

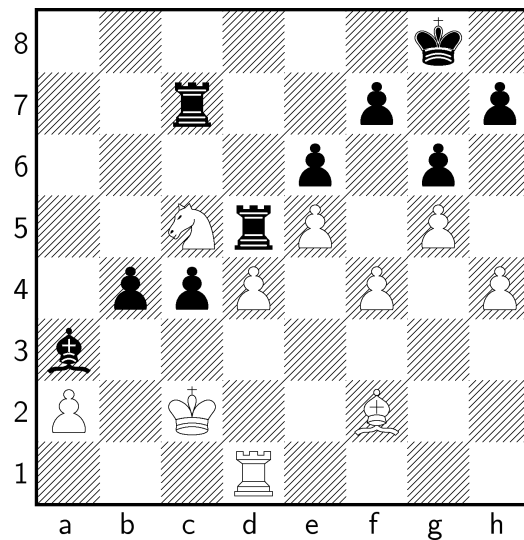
36. Se2-c3 b5-b4

37. Sc3-a4 Sc7-d5

38. Sa4-c5 Td7-c7

39. Le4xSd5 Td8xLd5

40. Kb1-c2



An dieser Stelle zog Schwarz 40. ... Kg8-g7.

Direkt 40. ... b4-b3+ hätte die Partie zwei Züge eher gewonnen.

40. ... Kg8-g7

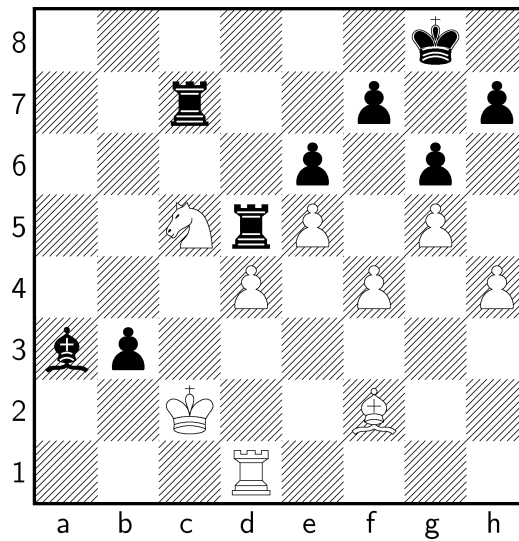
41. Sc5-a6

Vermutlich hätte Weiß die Niederlage herauszögern können, indem er den Turm aus der d-Linie gezogen hätte. So behält Schwarz die Möglichkeit, den d-Bauern zu fesseln.

41. ... Tc7-c6

42. Sa6-c5 b4-b3+

43. a2xb3 c4xb3+



Weiß gibt auf, weil der Springer unrettbar verloren ist.

Eine komplexe strategische Idee

Turelion - Mrkebrown Internet

1. e2-e4 d7-d6
2. d2-d4 e7-e6
3. Sb1-c3 a7-a6
4. Sg1-f3 c7-c6
5. Lf1-d3 Lf8-e7
6. Lc1-e3 Sg8-f6
7. h2-h3 Sb8-d7
8. Dd1-d2 h7-h6
9. O-O-O c7-c5
10. Kc1-b1 d6-d5
11. g2-g4 c5-c4
12. Ld3-e2 Dd8-b6
13. e4-e5 Le7-a3

-
14. Sc3-a4 Sf6-e4
 15. Sa4xDb6 Se4xDd2+
 16. Le3xSd2 Sd7xSb6
 17. b2xLa3 Lc8-d7
 18. Ld2-b4 a6-a5
 19. Lb4-d6 Sc6-a4
 20. Kb1-a1 Sa4-c3
 21. Td1-d2 Ld7-a4
 22. Sf3-h4 Sc3-e4
 23. Th1-d1 Se4xf2
 24. Td1-b1 La4-c6
 25. Le2-f1 Sf2-e4
 26. Te1-e2 Se4-c3
 27. Te2-e3 Sc3xTb1
 28. Ka1xSb1

Durch Schwachstellen im Spiel auf beiden Seiten (Gesamtbedenkzeit nur 20 Minuten pro Spieler) ist die Stellung materiell ausgeglichen. Bezüglich der Schwerfiguren ist Weiß im Nachteil, aber zum Ausgleich hat er drei Leichtfiguren gegen eine.

Weiß entschloß sich, die gegenseitige Blockade noch zu verstärken, so daß die Türme unwirksam würden, die Leichtfiguren dagegen noch durch die Lücken schlüpfen konnten. Außerdem konnte Weiß in der Folge seine Bauern und Figuren weitgehend auf schwarzen Feldern postieren, so daß der weißfeldrige Läufer des Gegners ebenfalls unwirksam wurde.

28. ... Ta8-a6
29. Ld6-c5 b7-b6
30. Lc5-d6 Ke8-d7
31. Te3-f3 Kd7-e8
32. Lf1-e2 b6-b5
33. c2-c3 Ta6-b6

- 34. Le2-d1 g7-g5
- 35. Sh4-g2 h6-h5
- 36. Tf3-f6 h5xg4
- 37. Le2xg4 b5-b4
- 38. a3xb4 a5xb4
- 39. Ld6xb4 Tb6-b7
- 40. Kb1-c1 Tb7-a7
- 41. a2-a3 Lc6-a4
- 42. Sg2-e3 Th8-h7
- 43. Se3-f1 Ke8-d7
- 44. Sf1-g3 Ta7-a8
- 45. Lg4-h5 Ta8-a7
- 46. Lh5xf7 Th7xh3
- 47. Lf7xe6+ Kd7-c6
- 48. Le6xTh3+ Kc6-b5
- 49. Sg3-h5 Ta7-h7
- 50. Lh3-g4 La4-b3
- 51. e5-e6 Kb5-c6
- 52. e6-e7+ Kc6-c7
- 53. e7-e8D Th7xSh5
- 54. Lb4-a5+ Kc7-b7
- 55. De8-b5+ Kb7-a8
- 56. Tf6-a6#

Unsere Admins in Aktion

Sundance_Raphael - Darkcode
irc.freenode.net/#wikibooks - 6. Januar 2007

Wie oben erwähnt, fand diese Partie im IRC-Channel unseres englischsprachigen Schwesterprojekts statt. Die weißen Steine wurden von unserer Administratorin Sundance_Raphael geführt, die schwarzen Steine von einem Admin bei den englischsprachigen Wikibooks.

Da der IRC-Chat kein Schachbrett zur Verfügung stellt, müssen sämtliche Züge textlich übermittelt werden, was in der Praxis sehr häufig zu Mißverständnissen führt, weil die Züge anschließend akkurat auf das heimische Schachbrett übertragen werden müssen.

1. d2-d4 b7-b5

2. c2-c3 a7-a5

Die schwarze Eröffnung ist, gelinde ausgedrückt, ungewöhnlich. Sie macht um die Regeln, die ich im Kapitel [Grundprinzipien der Eröffnung](#) wiedergegeben habe, einen weiten Bogen. Damit scheint mir der Aufbau objektiv schwach zu sein. Subjektiv kann er trotzdem richtig sein, wie die ähnlich angelegte Partie Karpow-Miles (Skara 1980) beweist. Diese begann mit 1. e2-e4 a7-a6 2. d2-d4 b7-b5 und endete mit einem Sieg für Schwarz. Das ist insofern überraschend, weil die weißen Steine vom amtierenden Weltmeister geführt wurden.

Der weiße Zug 2. c2-c3 ist solide, aber anspruchslos. Das scheint mir in der gegebenen Situation nicht angezeigt. Immerhin erschwert der Zug den weiteren Vormarsch des schwarzen b-Bauern.

3. e2-e3

Ein weiterer auf Sicherheit bedachter Zug. Gerade in dieser Situation, in der Schwarz die völlige Kontrolle über das Zentrum gestattet, sollte man das auch ausnutzen, und den Bauern gleich noch ein Feld weiter vorziehen. Will man den Bauern aber partout auf e3 haben, sollte man vorher noch den Läufer nach f4 oder g5 entwickeln, damit er aktiv ins Geschehen eingreifen kann.

3. ... Lc8-a6

Hier zeigt sich der Nachteil von 2. a5 gegenüber 2. a6: Schwarz muß sehen, wie er seinen angegriffenen b-Bauern bewacht. Alternativ käme noch 3. c6 in Frage, was jedoch dem schwarzen Läufer ebenfalls den Wechsel auf die lange Diagonale a8-h1 vermiesen würde.

4. Sg1-f3

Alternativ war auch 4. Df3 eine Überlegung, weil sie dort gleichzeitig den neuralgischen Punkt f7 und den Turm auf a8 aufs Korn nimmt. Da jedoch dem Läufer

das Feld c4 versperrt ist, und die Dame gleichzeitig die Entwicklung des Königspringers behindert, könnte sie auf lange Sicht nicht auf Unterstützung aus dem weißen Team hoffen, und eine Dame in vorderster Front ist besonders in der Entwicklungsphase immer noch gefährdet. Der Textzug ist also vorzuziehen.

4. ... d7-d5

Stellt eigene Ansprüche auf das Zentrum auf. Aufgrund des von Weiß gewählten Aufbaus steht der schwarze Bauer dort bombenfest.

5. g2-g3

In dieser Situation ist das Läuferfianchetto schlecht. Der Fianchettoläufer beißt sich an dem stabilen Bauern auf d5 die Zähne aus. Außerdem ist ein schwaches Feld auf f3 entstanden. Warum nicht den Läufer nach d3 entwickeln?

5. ... f7-f6

Dieser Zug unterstützt zwar einen zusätzlichen Vorstoß ins Zentrum mit e7-e5, er blockt auch den weißen Springer ab, schwächt aber die Flanke des schwarzen Königs. Außerdem wird es für Schwarz höchste Zeit, sich um seine Figurenentwicklung zu kümmern.

6. Lf1-g2 e7-e6

7. 0-0 g7-g5

Der Zug sieht aggressiv aus, aber wie schon mehrfach erwähnt, bringt ein Bauernangriff nur dann etwas, wenn die Figuren in den hinteren Rängen auch bereit sind, die durch den Bauernangriff entstehenden Lücken auszunutzen.

8. Sb1-a3

Der Hinweis *„Springer am Rande bringt Kummer und Schande“* erscheint mir hier nicht angebracht. Das wesentlich größere Problem ist der schwarze Textzug. Er zeigt mir wieder einmal, daß man es nicht lernen kann, auf seine Figuren aufzupassen, sondern seinen Gefahreninstinkt durch viel Spielpraxis trainieren muß:

8. ... b5-b4

Gleichzeitiger Angriff auf den Springer a3 und den Turm f1 (durch den schwarzen Läufer).

9. Sa3-b5 La6xSb5

10. Tf1-e1

Weiß hätte für seinen verlorenen Springer wenigstens einen Bauern zurückgewinnen können, wenn er ihn auf a3 belassen hätte. Auch wenn der Springer nach

c2 geflohen wäre, hätte Schwarz nur eine Qualität (ein Turm für eine Leichtfigur) erhalten, was immer noch weniger wäre. So aber erhielt Schwarz die ganze Leichtfigur.

10. ... Sb8-c6

11. a2-a3

Weiß hat Schwierigkeiten, einen Plan zu fassen. Am ehesten aussichtsreich in verlorener Stellung erscheint mir der Vorstoß e3-e4, um dem Turm den Weg auf den immer noch nicht rochierten König freizumachen. Wozu steht der Turm denn in der richtigen Linie?

11. ... b4xc3

12. b2xc3 Lf8-g7

Auch dieses Fianchetto erscheint mir nicht unproblematisch, weil der weiße Zentralbauer gut geschützt ist. Immerhin unterstützt der Zug zusätzlich den zentralen Vorstoß e6-e5, was dem Läufer den benötigten Freiraum verschaffen könnte.

13. Lg2-h3 Dd8-e7

14. Lh3-g4 Sg8-h6

15. Lg4-h5+

Dieses zeitaufwendige Läufermanöver ist unter anderem das Eingeständnis, daß er auf g2 deplatziert war. Auf h5 steht er besser, allerdings auf Kosten von drei Zügen. Aber auch Schwarz hat Schwierigkeiten. Sein König steht recht luftig, und weder die kurze noch die lange Rochade ändern wirklich etwas daran.

15. ... Sh6-f7

16. a3-a4

Ein Befreiungsschlag, der Schwarz ordentliche Probleme bereitet. Eine alternative Idee ist es immer noch, mit e3-e4 das Zentrum aufzubrechen, insbesondere weil durch den Textzug a3-a4 der Läufer nach c4 gejagt wird, und es dort erschwert, das Zentrum mit e3-e4 aufzubrechen.

16. ... Lb5-c4

17. Lc1-a3 De7-d7

Jetzt ist die schwarze kurze Rochade unterbunden, und Schwarz hat Schwierigkeiten, das zu ändern.

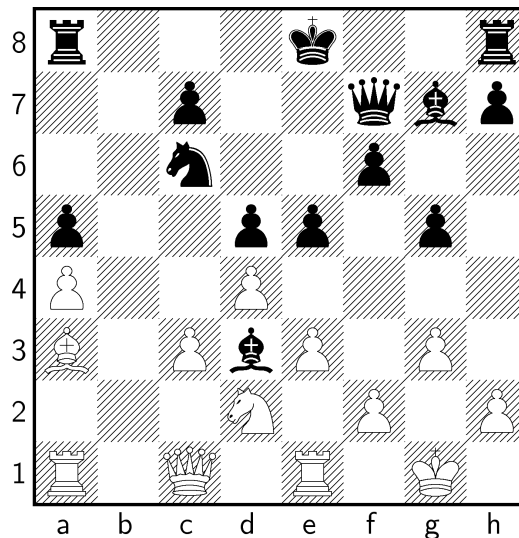
18. Lh5xSf7+ Dd7xf7

Der Austausch war eine schlechte Idee für Weiß. Zunächst einmal muß er im Materialnachteil jeden Abtausch nach Möglichkeit vermeiden, dann gibt er das Läuferpaar auf, und drittens erhält er für seinen momentan stark stehenden Läufer nur den passiven, zur Verteidigung verurteilten Springer. Weiß hätte einfach den Druck aufrecht erhalten sollen, indem er auf den Abtausch verzichtet hätte.

Stattdessen hätte Weiß mit e3-e4 das Zentrum aufbrechen sollen.

19. Sf3-d2 Lc4-d3

20. Dd1-c1 e6-e5



Jetzt muß Weiß e3-e4 spielen, und zwar nicht nur um wie mehrfach erwähnt das Zentrum aufzubrechen, sondern vor allem um den schwarzen Vorstoß e5-e4 zu verhindern, der den schwarzen Läufer auf dem guten Feld d3 zementiert.

21. c3-c4 e5-e4

Jetzt ist es zu spät!! Alternativ hätte Schwarz auch einfach d5xc4 spielen können. Was ihm einen Bauern gebracht und den Läufer trotzdem unterstützt hätte.

22. c4xd5 Df7xd5

23. La3-e7

Ein Verzweiflungsschlag. Der Plan war, wie sundance_Raphael mitteilte Da3, Ld8, Tec1, Txc6 und De7 mit Schachmatt, was Schwarz aber mit sehr einfachen Mitteln an fast jeder Stelle vereiteln konnte. Der Plan wirft einfach einen Läufer weg.

23. ... h7-h5

24. Dc1-a3 Sc6xLe7

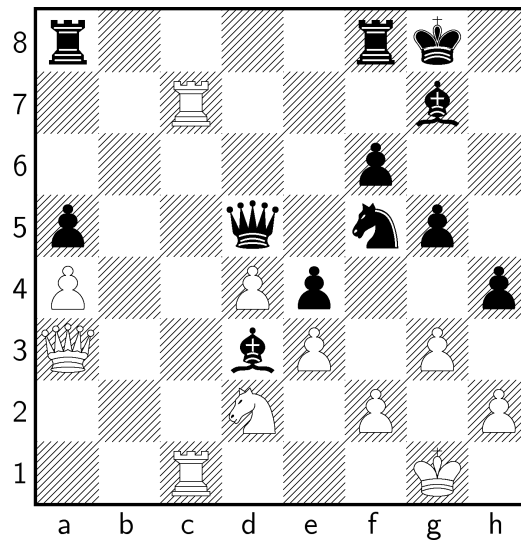
Damit ist der schwarze Materialvorteil bereits hoffnungslos für Weiß.

25. Te1-c1 0-0

Noch einmal wittert Weiß Morgenluft: Der Springer auf e7 hängt einfach, und kann durch die Dame weggenommen werden, aber:

26. Tc1xc7 Se7-f5

27. Ta1-c1 h5-h4



Über diese Stellung haben ThePacker und ich eine ausgiebige Diskussion in einem privaten Chatroom geführt, der von den Spielern nicht mitverfolgt werden konnte. Wir kamen zu folgenden Erkenntnissen:

A) 28. T_{xg7} S_{xg7} 29. D_{e7} scheidet an T_{e7}.

B) 28. T_{c8} scheidet an 8. ... T_{axc8}

C) 28. T_{1c5} würde nach dem natürlich erscheinenden 28. ... D_{d6} 29. T_{7c6} D_{b8} 30. T_{xf5} D_{b1+??} 31. S_{xb1} L_{xb1} 32. D_{b3+} nebst 33. D_{xb1} zwar einen klaren Sieg für Weiß einfahren, verläuft aber nach dem nicht allzu schwer zu sehenden Zug 28. ... D_{e6} ebenfalls im Sande.

28. Tc1-c3 Tf8-b8

29. Tc3-c1 h4xg3

30. h2xg3 Lg7-f8

Während Weiß sich mit Hilfe von Wartezügen des Zugzwangs entledigt, baut Schwarz mit einfachen aktiven Zügen in aller Ruhe seinen Vorteil aus. Nach drei Zügen steht sein Turm auf einer offenen Linie, sein Läufer auf einer offenen Diagonalen und die weiße Königsstellung hat ein Loch in der h-Linie.

31. Da3-a1 Sf5-d6

32. Tc1-c3 Sd6-e8

Weiß verfolgt weiter seine Politik der Wartezüge, und beschränkt sich darüber hinaus nur auf das notwendigste. Auch Schwarz bleibt bei seiner Politik der einfachen und aktiven Züge.

33. Tc7-c5 Lf8xTc5

Der Turm hätte sich auf c6 in Sicherheit bringen können. Hier zeigt sich der Nachteil der Spielweise im IRC-Chat: Sowohl die Spielerin sundance_Raphael, als auch der Beobachter ThePacker hatten nicht mitbekommen, daß der Läufer tatsächlich auf f8 stand und den Turm rausnehmen konnte.

34. Da1-d1 Lc5-b4

Damit hat Weiß sogar darauf verzichtet, für den geschlagenen Turm wenigstens den Läufer mitzunehmen. Bei dem Materialunterschied hätte das allerdings keinen großen Unterschied mehr gemacht.

35. Tc3-c1 f6-f5

Weiß gibt auf.

Eine ungleiche Begegnung?

Nominell sollte die schachliche Begegnung des Buchpaten mit sundance_Raphael eine eindeutige Angelegenheit ohne besondere Spannung sein. Es besteht sogar die Gefahr, daß bei dem Spielstärkeunterschied die Begegnung für beide Seiten frustrierend sein kann, auf der einen wegen der Chancenlosigkeit, auf der anderen wegen der Unterforderung. Ich durfte jedoch schon einige Male als Gast bei Partien von sundance_Raphael zuschauen (siehe die letzte Partie in dieser Liste), und konnte daraus mehrfach direkten Nutzen für dieses Schachbuch ziehen. Auch in dieser Partie ist das nicht anders.

Darüber hinaus zeigt sich außerdem, das man auch als guter Spieler niemals arrogant werden darf. Auch gute Spieler machen Fehler, und dann kann die anscheinend so sichere Angelegenheit noch einmal ganz schön spannend werden.

sundance_Raphael - Turelion

1. d4 Sf6

2. Lf4

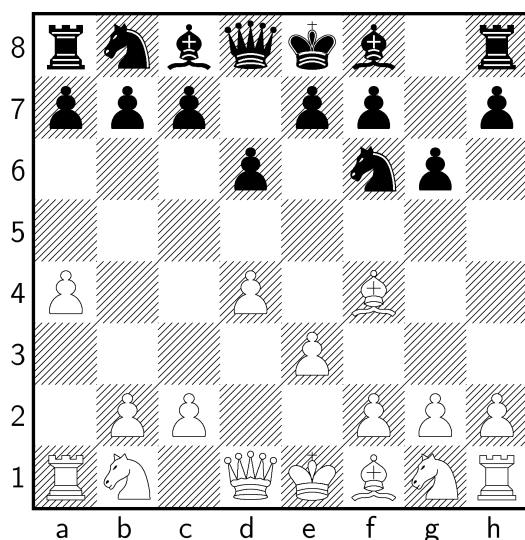
An dieser Stelle ist normalerweise 2. c4 üblich, um die indischen Eröffnungen anzusteuern. Der Bauer würde das Zentralfeld d5 von der Flanke aus kontrollieren.

Der Läuferzug ist auch noch aus einem anderen Grund ungenau. Allgemein werden in der Eröffnung zuerst die Springer, und dann erst die Läufer entwickelt. Warum das so ist, wird im weiteren Verlauf der Partie deutlich.

2. ... d6

3. e3 g6

4. a4



Dieser Zug gehört in die Kategorie „unmotivierter Randbauernzüge eines Anfängers“. Wenn man viel im Internet spielt, dann begegnen einem solche Manöver ständig.

Ich rate den Lesern dringend, so etwas zu unterlassen, es sei denn, man hat einen konkreten Plan.

- In der Eröffnung geht es darum Figuren zu entwickeln und das Zentrum in Beschlag zu nehmen. Weil die Turmentwicklung warten kann (schließlich werden zu früh entwickelte Türme meistens vom Gegner geschnappt), tut dieser Zug weder das eine noch das andere.

- Der Zug schwächt außerdem die Felder b3 und b4, und reißt ein Loch in die mögliche Rochadestellung. Weiß kann also höchstens noch kurz rochieren, und Schwarz kann jetzt schon seine Figuren auf den Königsflügel ausrichten.

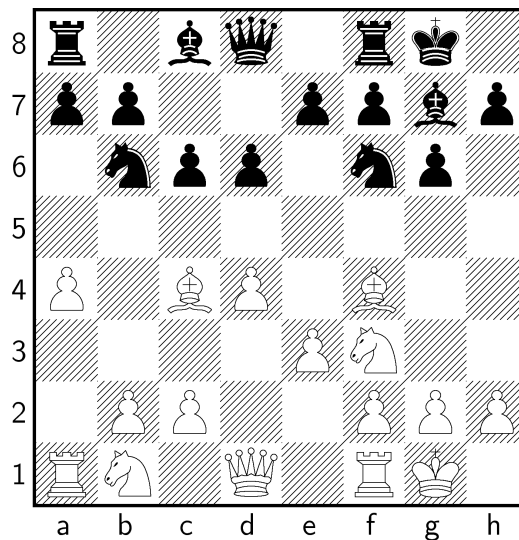
4. ... Lg7

5. Lb5+ c6

6. Lc4 O-O

7. Sf3 Sbd7

8. O-O Sb6



Jetzt zeigt sich der Nachteil der exponierten Läufer. In einer vorherigen Partie konnte ich sundance_Raphael die Durchschlagskraft des Läuferpaares demonstrieren. Dabei habe ich betont, daß die Läufer etwas wertvoller sind als die Springer. Deshalb weicht sie in der Folge dem Abtausch aus, was meiner Meinung nach richtig ist. Das ermöglicht aber meinem Springer, durch fortwährendes Verschieben der Läufer eine gute Angriffsposition zu erreichen.

9. Ld3 Sbd5

10. Lg3 Sb4

Hatte ich schon erwähnt, daß der Bauernvorstoß nach a4 das Feld b4 geschwächt hat?

11. Le2 Lf5

12. Lbd2 Lxc2

13. Dc1 Tc8

14. b3 c5

15. a5 cxd4

16. exd4 Lf5

17. Db2 Sfd5

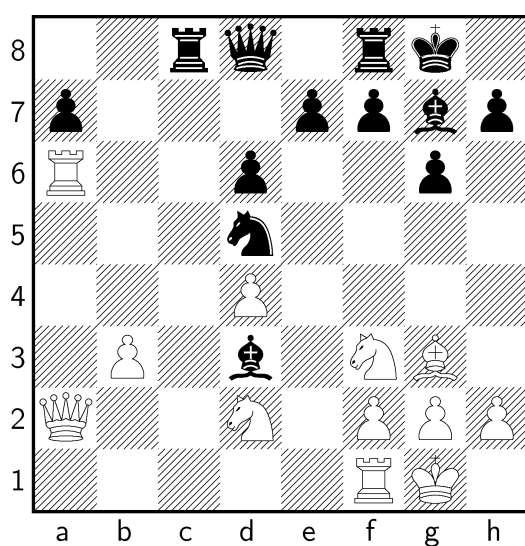
18. a6

Dieser Bauer hat bisher noch kein Glück gehabt. Das ist sein dritter Zug, und jeder davon war mindestens Zugverschwendung. In diesem Fall ist es sogar eine Art von Selbstmord, und er nimmt sogar noch einen Kollegen mit in den Tod.

18. ... bxa6

19. Lxa6 Sxa6

20. Txa6 Ld3

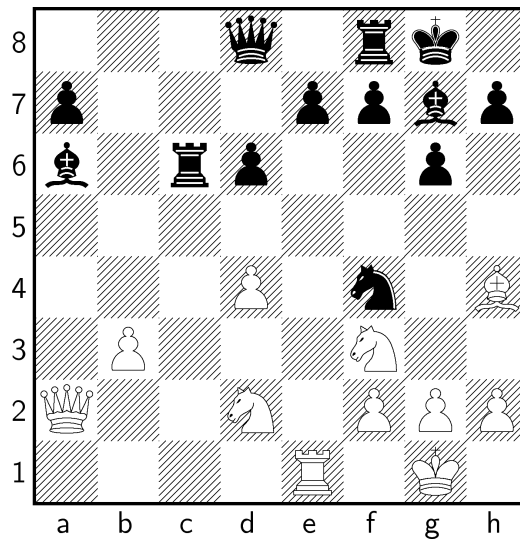


Weiß hat darauf bestanden, den Bauern nicht kampflos herzugeben, und so hat er sich selbst in diese Läufergabel gestürzt.

21. Te1 Lxa6

22. Da2 Tc6

23. Lh4 Sf4 ??

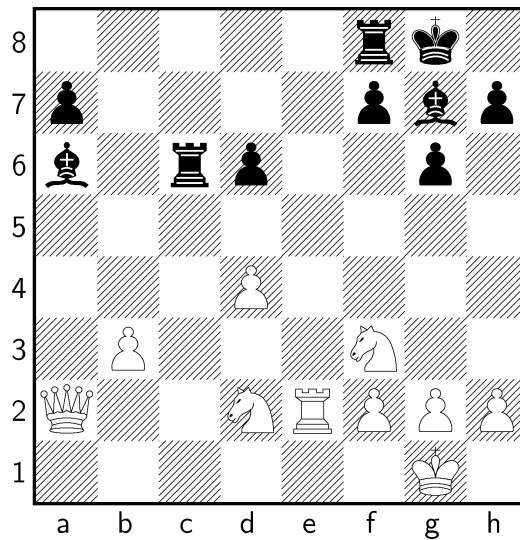


Schwarz hat hier eine schicke Mattkombination mit Damenopfer gesehen. Leider hat diese Kombination ein dickes, dickes Loch, und Weiß findet es. Dadurch gelingt es ihm, die Situation noch einmal auszugleichen.

24. Lxe7 Dxe7

25. Txe7 Se2+

26. Txe2



Dieser Zug gibt der Mattkombination den Todesstoß. Wie sich aber im weiteren Partieverlauf ergab, hat Weiß das drohende Grundreihenmatt gar nicht gesehen.

Warum hat Weiß den Zug dann durchgeführt? Weil er nicht gesehen hat, daß der Springer durch den Läufer auf a6 bewacht war!!

26. ... Lxe2

27. Sg5 ??

Dieser Zug wirft die gerade eben noch einmal gerettete Partie wieder weg. Weiß hat sich durch das Opfer einer Qualität die Möglichkeit erkaufte, seinem König mit 27. h3 ein Schlupfloch zu verschaffen, und verzichtet jetzt darauf. Schwarz hätte im Anschluß daran zunächst keinen konkreten Plan gehabt, sämtliche Drohungen wären verflogen. Das Material wäre rechnerisch ausgeglichen (Dame gegen Turmpaar, Springerpaar gegen Läuferpaar). So aber erhält Schwarz unverhofft die Möglichkeit, seine ursprünglichen Mattpläne doch noch fortzusetzen.

27. ... Tc1+

28. Sf1 Txf1#

Ein erzwungenes Schäfermatt

Turelion - Wlpar6 Internet 2006 1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. d4 Lg4 4. dxe5 Lxf3 5. Dxf3 Sc6 6. exd6 Lxd6 7. Lb5 a6 8. La4 b5 9. Lb3 Sd4 10. Dxf7#

Schwarz zwingt zunächst die weiße Dame nach f3, dann den Läufer auf die Diagonale a2-f7, und gabelt dann beide Steine mit dem Springer. Weiß hatte wenig Alternativen als die Vollstreckung des Schäfermatts ;-).

Hinweis

Im Wikipedia sind noch weitere [Partiebeispiele](#) aufgelistet.

Kapitel 11

Turnierschach

Überlegungen zum Turnierschach

Dieses Kapitel ist noch ein wenig unvollständig. Tatsächlich könnte es aber Thema für ein eigenes Buch sein. Wer sich an der Verbesserung des Schachbuchs beteiligen möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Erste Anlaufstellen sind die [Projektdefinition](#) und die [Diskussionseite](#) mit der [Todo-Liste](#).

Welche Bedeutung hat die Schachuhr?



Abbildung 13

Die Schachuhr hat die Aufgabe, die Bedenkzeit jedes Spielers zu begrenzen. Dabei muß sie den Zeitverbrauch jedes Spielers auch diesem Spieler zuordnen. Da immer nur ein Spieler am Zug ist, ist die Schachuhr so aufgebaut, daß nur jeweils eine der beiden Uhren läuft. Hat der Spieler seinen Zug ausgeführt, betätigt er seinen Schalter, seine Uhr hört auf zu laufen, dafür läuft jetzt die Uhr des Gegners. Hierbei ist zu beachten: **Die Schachuhr muß mit derselben Hand betätigt werden, mit der der Zug ausgeführt wurde.** Damit haben besonders Anfänger Schwierigkeiten, insbesondere in Blitzpartien, so daß manche Spieler diesen Vorgang tatsächlich trainieren müssen.

Beim Ablauf der Bedenkzeit gibt die Schachuhr übrigens kein akustisches Signal von sich. Das ist insbesondere notwendig, wenn die Bedenkzeit nicht für alle Züge gilt, sondern nur für eine bestimmte Anzahl an Zügen, zum Beispiel beim Turnierschach.

Der schwarze Spieler entscheidet, wie die Schachuhr in Bezug zum Schachbrett zu stehen hat. In der Regel wird der schwarze Spieler die Uhr also an seiner rechten Seite aufstellen lassen, weil er sie dort günstiger bedienen kann. Der Schiedsrichter dagegen entscheidet über die allgemeine Ausrichtung der Schachuhren im Raum, in der Regel so, daß er sie von einem Raumende aus alle gut einsehen kann. Um beide Regeln gleichzeitig einzuhalten, muß dann eventuell das Brett gedreht

werden, und beide Spieler die Plätze tauschen, was insbesondere in Mannschaftskämpfen dazu führen kann, daß die Spieler plötzlich in der Sitzreihe ihrer Gegner zu sitzen kommen (aber natürlich immer noch für die eigene Seite punkten). Deshalb bestehen die schwarzen Spieler in der Regel nicht auf ihrem Recht.

Es gibt im Schach verschiedene Bedenkzeitformate:

- Blitzschach - jeder Spieler hat 5 Minuten für alle Züge
- Schnellschach - jeder Spieler hat 15 Minuten für alle Züge
- Rapid Chess - jeder Spieler hat 30 Minuten für alle Züge
- Turnierschach - jeder Spieler hat 120 Minuten für die ersten 40 Züge und noch einmal 60 Minuten für den Rest.

Wie biete ich richtig Remis an?

Ein Remisangebot darf nicht während der Bedenkzeit des Gegners ausgesprochen werden, sondern nur während der eigenen Bedenkzeit. Anderenfalls hat der Gegner das Recht zu einer Beschwerde, insbesondere, wenn er nachweisen kann, daß das Remisangebot in einer kritischen Situation erfolgte.

Das Remis während der eigenen Bedenkzeit anzubieten, und dann auf die Entscheidung des Gegners zu warten, bevor man über seinen eigenen Zug nachdenkt, ist dumm, man verschwendet seine eigene Zeit.

Richtig ist es, seinen Zug auszuführen, das Remisangebot mit einem kurzen „Remis?“ auszusprechen, und dann die Schachuhr zu betätigen. Der Gegner notiert den Zug, und hängt für das Remisangebot ein 'R' auf seinem Partieformular hinten an. Wenn er das Remis annimmt, macht er dies durch eine ausgestreckte Hand deutlich, in die der Remisbieter dann einschlagen sollte. Da er das Remisangebot nicht zurückziehen kann, wäre es äußerst unhöflich, die ausgestreckte Hand nicht zu nehmen. Wenn der Gegner aber stattdessen einen Gegenzug durchführt, dann gilt das Remisangebot als abgelehnt. Gleichzeitig ist es verfallen, aber der Remisbieter darf kein weiteres Remis anbieten, bis der Gegner ihm eines angeboten hat.

Strategische Auswirkungen der Bedenkzeit

Die meiste Zeit über hat die Bedenkzeit nur geringe Auswirkungen auf das Geschehen am Brett. Anders wird die Sache, wenn die Zeit von einem der beiden Kontrahenten knapp wird.

Ist die eigene Zeit knapp, dann heißt es: Höchste Konzentration. Konzentration erlaubt es, die verbleibende Zeit effektiver zu nutzen. Jetzt muß die Denkmaschine auf Hochtouren laufen. Stattdessen ist es jedoch häufig so, daß stattdessen der Adrenalinpiegel steigt. Dazu besteht keine Veranlassung, es ist kontraproduktiv, und man sollte versuchen, dem möglichst entgegenzuwirken. Es gibt Spieler, die häufig, geradezu notorisch in Zeitnot geraten. Diese haben im Umgang mit der Zeitnot eine gewisse Routine entwickelt, sie fühlen sich manchmal geradezu wohl, wenn sie jetzt endlich durch die Uhr gezwungen werden, ihre Züge durchzuführen.

Ich gehöre glücklicherweise nicht zu diesen Spielern. Ich habe immer zuviel Bedenkzeit ungenutzt gelassen, aber das ist ein anderes Problem. Jedenfalls bitte ich darum, daß diejenigen Leser, die mehr Erfahrung mit knapper Bedenkzeit haben, hier ein paar Tipps hinterlassen.

Des weiteren ist es unerlässlich, auch während der Gegner am Zug ist, eigene Überlegungen und Analysen anzustellen, um während des eigenen Zuges Bedenkzeit einzusparen.

Damit man gar nicht erst in Zeitnot gerät, hat unser Spitzenspieler folgendes Vorgehen empfohlen: Man analysiert den ersten Zug, der einem in den Sinn kommt, solange, bis man eine Schwachstelle bemerkt hat, dann erst nimmt man sich die nächste Alternative vor. Dieser Ansatz berücksichtigt, daß ein guter Schachspieler über einen guten Instinkt verfügt, und diesem ein Stück weit vertrauen kann, ja sogar darauf angewiesen ist. Hat man sämtliche wichtigen Varianten dieses Zuges durchgerechnet, ohne eine Schwachstelle zu finden, dann wird dieser Zug durchgeführt, und zwar ungeachtet der Möglichkeit, daß es eventuell noch stärkere Züge geben könnte.

Ist dagegen der Gegner in Zeitnot, dann ist das ein Vorteil in sich. Sehr häufig beschenken die Gegner einen ohne weitere Veranlassung mit dicken, spielentscheidenden Fehlern. Indem man die Partie kompliziert gestaltet, erhöht man den Zeitbedarf des Gegners, und verschlimmert das Problem auch noch erheblich.

Ist die Zeitnot des Gegners der einzige Vorteil, den man hat, dann kann man seinen Zeitvorteil in eine gründliche Analyse der Stellung investieren, die es einem erlaubt, eine größere Anzahl von Zügen hintereinander wegzublitzeln, um dem Gegner die Möglichkeit zu nehmen, innerhalb der eigenen Bedenkzeit Überlegungen anzustellen. Diese Strategie ist allerdings riskant, und man sollte nicht ohne Not zu ihr greifen.

Einflüsse auf die Partieranlage

Die hier vorgestellten Einflüsse auf die Partieranlage entspringen drei Quellbereichen: 1. das angestrebte Partiergebnis, 2. die Spielstärke des Gegners und 3. der augenblickliche Stand der Partie. In einer Turnierpartie kommen alle drei Einflussquellen zum Einsatz, zum Beispiel spielt gelegentlich sogar ein Spieler in einer unterlegenen Stellung gegen einen stärkeren Gegner nicht auf Remis sondern auf Sieg, weil er den vollen Punkt benötigt.

Auf Sieg spielen

Wenn keine besonderen Umstände vorliegen, sollten Sie als Spieler dieses Spielziel wählen und mit einem gesunden Ehrgeiz ansteuern. Der überwiegende Teil der Ausführungen in Kapitel 3 ist im Grunde diesem Spielziel gewidmet, so daß hier nicht mehr viel gesagt werden muß.

Setzen Sie den Gegner unter Druck, nur so wird er Fehler machen. Solange Sie noch keinen entscheidenden Vorteil haben, seien Sie bereit, begründete Risiken einzugehen. Sobald Sie aber einen greifbaren Vorteil haben, gehen Sie kein Risiko mehr ein, das ist von jetzt ab Aufgabe des Gegners. Gehen Sie dann aktiv dazu über, die Stellung des Gegners zu verharmlosen.

Auf Remis spielen

Auf Remis spielt man, wenn man in einer unterlegenen Stellung ist (s.u.), wenn die Spielstärke des Gegners über der eigenen Spielstärke liegt, oder wenn die Situation im Mannschaftskampf es erfordert. Letzteres tritt nur auf, wenn nur noch ein halber Punkt zum Mannschaftssieg oder Mannschaftsremis fehlt. In dem Fall gilt häufig *„Lieber den Spatz in der Hand als die Taube auf dem Dach“*. Genau diese Situation ist aber gar nicht so selten.

Wenn die Situation mindestens ausgeglichen ist, dann beschränkt der Spieler sich darauf, die Angriffspläne des Gegners zu durchkreuzen, seine Verteidigungsstellung stark zu halten und das Material abzutauschen. Auch hier sorgt der Spieler nach Möglichkeit für eine gesunde Aktivität seiner Figuren. Die eigenen Angriffe gelten nicht dem gegnerischen König, sondern den Aktivposten des Gegners, zum Beispiel dem zentrumsbeherrschenden Springer, dem Läufer mit der freien langen Diagonalen oder dem Turm auf der offenen Linie. Spielereien wie Figurenopfer oder das Aufreißen des eigenen Königsflügels zur Unterstützung des Angriffs sind

aus den eigenen Plänen zu streichen. Das gilt für jedes Risiko, das nicht absolut notwendig ist.

Wenn man einen starken Vorteil hat, dann ist der Gegner eventuell sogar froh über ein Remisangebot. Machen Sie ihm eines, auch wenn er es aufgrund der Mannschaftssituation seinerseits nicht annehmen kann, vielleicht ist ihm die Mannschaft ja egal. Das hat auch noch den psychologischen Vorteil, daß er sich vielleicht für den Rest der Partie darüber ärgert, das Angebot abgelehnt zu haben.

Gegen starke Gegner spielen

Gegen starke Gegner kann man nur auf eine Art gewinnen: Mit Glück.

Viele Schachneulinge sind der Annahme, daß Schach überhaupt nichts mit Glück zu tun hat. Das ist ein Irrtum. Das Schachspiel ist ausreichend komplex, so daß niemand es vollständig überblicken kann, (Vielleicht gelingt dies eines Tages einem zukünftigen Schachprogramm, das wäre aber gleichbedeutend mit dem Ende des Computerschach). Wo aber der Überblick fehlt, fehlt auch die Kontrolle. Wo keine Kontrolle ist, ist Platz für Glück (und natürlich auch für Pech).

Gegen starke Gegner versucht man dem Glücksfaktor möglichst viel Raum zu geben, das bedeutet, der Spieler strebt unübersichtliche Stellungen an, in denen gewissermaßen beide Spieler im Nebel umherstolpern. Vielleicht ist es ja der Gegner, der zuerst in die Grube fällt, oder vor einen Baum läuft.

Gegen schwache Gegner spielen

Bei schwachen Gegnern muß der Spieler nur aufmerksam bleiben, und seinem persönlichen Stil entsprechend spielen. Anders als bei starken Gegnern muß der Spieler hier den Faktor Glück vollständig ausschließen, damit das Ergebnis einzig eine Angelegenheit der Spielstärke ist.

Gegen ebenbürtige Gegner spielen

Bei gleichwertigen Gegnern gewinnt derjenige, der die Stellung am besten an seine Stärken anpassen und um seine Schwachstellen herumschiffen kann. Hier ist eine gute Vorbereitung hilfreich: Informieren Sie sich bei Ihren Vereinskollegen über Ihren Gegner, vielleicht hat ja schon jemand gegen ihn gespielt. Überlegen

Sie im Vorfeld, welche Eröffnungen am wahrscheinlichsten zum Einsatz kommen. Werfen sie noch einmal einen Blick in die entsprechenden Eröffnungen, und suchen Sie sich Varianten heraus, die ihren Spielstil unterstützen.

In einer überlegenen Stellung spielen

In einer überlegenen Stellung spielt man normalerweise auf Sieg (Ausnahme: Wenn ein Remis ausreicht). Dazu gelten selbstverständlich die oben angegebenen Vorschläge. Zusätzlich sollten Sie beachten, den Gegner nicht zu unterschätzen, und nicht in Ihrer Konzentration nachzulassen, bis Sie den Sieg tatsächlich eingefahren haben. Die Fähigkeit, konzentriert eine Gewinnstellung zum Sieg zu bringen macht einen guten Teil des sogenannten Killerinstinkts aus.

Bringen Sie vor allem die Vorteile, die Ihre Überlegenheit ausmachen, nicht in Gefahr, das ist die Aufgabe des Gegners. Tauschen Sie sie höchstens gegen dauerhaftere Vorteile ein.

In einer unterlegenen Stellung spielen

In einer unterlegenen Stellung wird der Gegner mit viel Aufwand jegliches Risiko zu beseitigen suchen. Der unterlegene Spieler muß nun das genaue Gegenteil erreichen: Er muß dem Gegner Gelegenheit geben, Fehler zu machen, damit die Stellung wieder ausgeglichen werden kann. Das gelingt am ehesten in komplizierten Stellungen. Der Spieler muß versuchen, dem Gegner Risiken aufzuzwingen, dazu muß er selber Risiken eingehen.

In einer ausgeglichenen Stellung spielen

Wenn man eine ausgeglichene Stellung gewinnen will, dann besteht die Aufgabe darin, das Gleichgewicht durcheinander zu bringen. Wenn der Gegner nicht auf Kampf aus ist, wird der Spieler nicht umhin kommen, Risiken einzugehen. Partielle Vorteile (z.B. Raumgewinn, Initiative, Angriffslinien) müssen mit partiellen Nachteilen erkaufte werden (z.B. Materialverlust, Verteidigungsschwächen, ein schwacher Flügel).

Um eine ausgeglichene Stellung Remis zu halten, sind die Maßnahmen wieder genau umgekehrt: Vermeidung von Ungleichgewicht, Herausnehmen des Risikos.

Abseits vom Schachbrett

Der erste Gegner in der Schachpartie ist man selbst. Ich selber gehöre zu der Sorte von Spielern, die zu hastig und unüberlegt spielen. Dagegen gibt es einen Trick.

- Unser Vereinsvorsitzender meinte: „Setzt euch auf eure Hände“. Wenn man diesen Rat beherzigt, dann können die Hände nicht mehr so schnell machen, was sie wollen. Man muß erst mal seinen Allerwertesten ein wenig lüften, so daß die Hände darunter hervorkommen können. Des weiteren haben die Hände eine weitere Strecke zurückzulegen, bis sie die zu ziehende Figur erreicht haben. Man überlegt auf diese Weise gerade mal eine halbe Sekunde länger, aber ehrlich gesagt, dieser halben Sekunde verdanke ich einige Partien, die ich anderweitig verloren hätte.

Ein weiterer Faktor sind die übrigen Menschen im Raum. Die Regel lautet, daß im Turnierraum Ruhe zu herrschen hat. *Außer dem Ticken der Schachuhren und eventuellen Remisangeboten soll man nichts hören.* Ein solcher Idealzustand ist, zumindest in den unteren Ligen, selten die Realität. Über hüstelnde Zuschauer regt man sich noch nicht einmal auf. Auch bei leisen Unterhaltungen, solange sie nicht die laufenden Partien zum Inhalt haben, sagt normalerweise niemand etwas. Leider können diese auch einmal überhand nehmen. Dann haben einige Familienväter auch ihre Sprößlinge dabei, die im selben Raum an einem Brett abseits ein wenig vor sich hinblitzen, und dabei auch ein wenig lauter werden können. Viele Vereine sind auch in Gaststätten untergekommen, häufig direkt neben dem Schankraum, wo dann der sonntägliche Frühschoppen stattfindet. Wer auf Lärm sensibel reagiert, sollte über die Anschaffung von Ohrenstöpseln nachdenken. Im Musikinstrumentenhandel kann man etwas aufwendigere Ohrenstöpsel erwerben, die den Schall dämpfen, ohne das Klangbild verwirrend (ablenkend!) zu verfremden.

Zur Einhaltung der Stille ist es hilfreich, wenn mehrere Räume zur Verfügung stehen. Schweigeunwillige Zuschauer können in einen Nebenraum ausweichen, und dort ihre Unterhaltung führen, und sogar die ein oder andere Schachpartie führen. Zur Diskussion und Analyse laufender Wettkampfpartien muß jedoch sichergestellt sein, daß die Kontrahenten nicht aus Versehen diesen Raum betreten, andernfalls haben die Gastspieler das Recht, sich über den Ausrichter zu beschweren, was für diesen unangenehme Konsequenzen nach sich ziehen könnte.

Wann kann man aufgeben?

Meine erste Antwort auf diese Frage lautete: ‖Ein richtiger Schachspieler gibt niemals auf!‖.

Dann irgendwann war ich auf einem Jugendturnier, und weil man als Jugendlicher selten ein eigenes Auto hat, sind wir mit mehreren Leuten gefahren worden. Während einer Partie geschah, was bei mir selten vorkam: Zur Zeitkontrolle war ich in Zeitnot, und mein Gegner hatte auch nicht wesentlich mehr Zeit. Knappe Zeit bedeutet auch, daß die Tageszeit schon recht weit fortgeschritten ist, damals war die erste Zeitkontrolle nach zweieinhalb Stunden Bedenkzeit fällig. Bei zwei Spielern kommt man da auf ungefähr fünf Stunden. Nach der Zeitkontrolle war meine Stellung zwar hoffnungslos, die Bauernumwandlung konnte ich nicht mehr verhindern, aber ich beschloß, heldenhaft weiterzuspielen. Nach einer weiteren halben Stunde konnte mein Gegner mich dann ganz elementar mit König und Dame gegen König matt setzen. Rein zufällig kam genau zum letzten Zug die Spielerin herein, die zu dieser Zeit das Mädchenbrett in unserer Jugendmannschaft besetzte. Sie war von der Sorte, bei der sich das klare Denken regelmäßig abschaltet, und man sich kontinuierlich zum Affen macht. Sie wartete schon ungeduldig, daß die ganze Truppe den Heimweg antreten konnte, tat einen Blick aufs Brett, und meinte: ‖Oh Nein!! Der hat sich auch noch Matt setzen lassen.‖

Ein paar Monate später hatte ich den umgekehrten Fall, eine glasklar gewonnene Stellung, in der der Gegner nicht den Hauch einer Gegenchance hatte, aber leider derartig, daß er das Spiel noch mächtig in die Länge ziehen konnte. Und während er das tat, fragte ich mich dauernd: ‖Wann gibt der denn endlich auf?‖. Na ja, er ließ sich lieber Matt setzen. Dabei wurde mir klar, daß es unter Umständen eine Beleidigung ist, wenn man den Gegner zwingt, sich bis zum Ende zum Matt durchzukämpfen. Schach hat etwas mit Höflichkeit zu tun, so ein Verhalten ist da fehl am Platz.

Unser Spitzenspieler meinte: ‖Einen guten Schachspieler erkennt man am ehesten daran, wann er aufgibt.‖

In der Tat sollte man eine hoffnungslose Stellung nicht weiterspielen nur um nach dem Motto ‖Wunder gibt es immer wieder‖ auf einen Patzer des Gegners zu warten. Die Chancen dafür sind sehr eher gering. Außerdem lernt man durch das qualvolle Hinauszögern des eigenen Todes nichts dazu. Man sollte also eher analysieren, wie man überhaupt in die hoffnungslos unterlegene Stellung hineingeraten ist.

Schach und Sport

Der deutsche Schachbund ist Vollmitglied im deutschen Sportbund. Das mag manche Leute erstaunen, aber dieser Umstand ist nach den Kriterien des deutschen Sportbundes vollauf gerechtfertigt.

Nichtsdestotrotz ist Schach als Körperertüchtigung eher unzureichend. Für hochwertiges Schach ist ein trainierter Körper von großem Vorteil, wenn nicht unverzichtbar. Besonders gefährdet ist die Fitness nach der Schulzeit, die immerhin drei Wochenstunden an Schulsport beinhaltet. Stattdessen entfällt als zusätzliche Belastung mit dem Erwerb des Führerscheins sogar die Notwendigkeit des Fahrradfahrens. Hat der Bauch erst einmal ein imposantes Maß erreicht, dann behindert er beim überlegenden Sitzen am Spieltisch schlicht die Atmung, und damit den Denkapparat.

Ein professioneller Schachspieler befindet sich häufig auf Reisen, und sollte daher bei der Wahl seiner Zweitsportart flexibel sein. Skialpin ist in der Norddeutschen Küstenregion mit Schwierigkeiten verbunden, umgekehrt dürfte sich das Sporttauchen in den Alpen schwierig gestalten.

Erstaunlich gut eignet sich Tischtennis. Nach allem, was ich gehört habe, gibt es keine zwei anderen Sportarten, die sich so gut ergänzen wie Schach und Tischtennis, in keinem anderen Sportartenpaar gibt es demnach so viele Spieler, die gleichzeitig in beiden Sportarten in ihrer Nationalmannschaft spielen.

Ansonsten verweise ich in diesem Zusammenhang auf das [Sportregal](#).

Kapitel 12

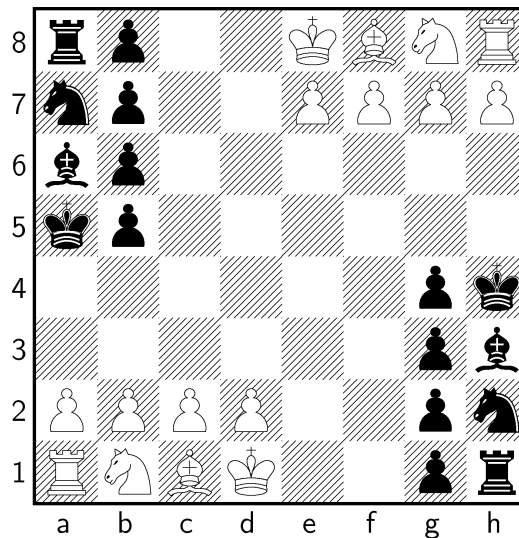
Geschichte

Geschichte

Stationen der Geschichte

China und Indien

Die Ursprünge des Schach liegen in Indien oder China. Welches der beiden Länder genau für die Erfindung zuständig war, lässt sich heute nicht zweifelsfrei feststellen, die beiden Länder betrieben einen regen Kulturaustausch, und vermutlich haben beide Länder Beiträge zu den Regeln geleistet. Einige Geschichtsforscher favorisieren Indien, und in der Tat gibt es gute Gründe dafür, aber das könnte auch daran liegen, dass viele Forscher sich nicht die Mühe gemacht haben, ausreichend tief in die chinesische Sprache einzudringen, um Hinweise zu sammeln, die für diesen Kulturkreis sprechen.



In Indien und China begann das Schach weniger als Denkübung für die Befehlshaber, als vielmehr als Zeitvertreib für die Truppen. Beteiligt an einer Partie waren vier Parteien, der Aufbau entsprach dem Diagramm.

An diesem Diagramm zeigen sich die Grenzen von Wikimedia. Der Autor hätte gerne die vier Parteien mit vier verschiedenen Farben dargestellt. Aber es ist schon sehr hilfreich, dass Wikimedia überhaupt eine einfache Möglichkeit bietet, Schachdiagramme zu erstellen!!

Jede Seite durfte pro Zug einen Figurenzug und einen Bauernzug durchführen. Die zu ziehende Figur durfte sich der Spieler aber nicht etwa aussuchen, nein, hier kam eine Art Würfel zum Einsatz. Dazu wurde damals ein Stangenwürfel herangezogen, der nur vier verschiedene Seiten hatte, für jede Figur eine.

Die Bauern zogen damals bereits ähnlich wie heute, jeweils 1 Feld vorwärts zum ziehen, und 1 Feld schräg vorwärts zum schlagen.

Die Figuren dagegen zogen damals noch anders als heute. Die Zugmöglichkeiten lassen sich mit diesem Diagramm leichter merken:



Abbildung
14

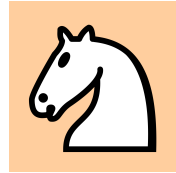


Abbildung
15



Abbildung
16

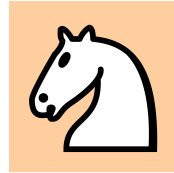


Abbildung
17

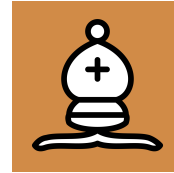


Abbildung
18

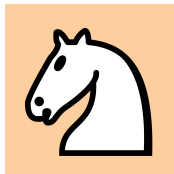


Abbildung
19



Abbildung
20



Abbildung
21



Abbildung
22

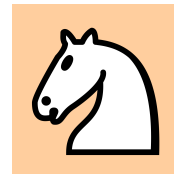


Abbildung
23



Abbildung
24



Abbildung
25

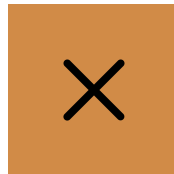


Abbildung
26



Abbildung
27



Abbildung
28

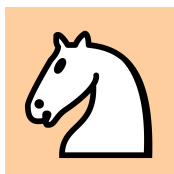


Abbildung
29



Abbildung
30

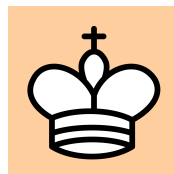


Abbildung
31



Abbildung
32

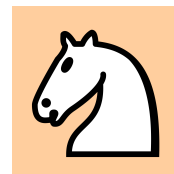
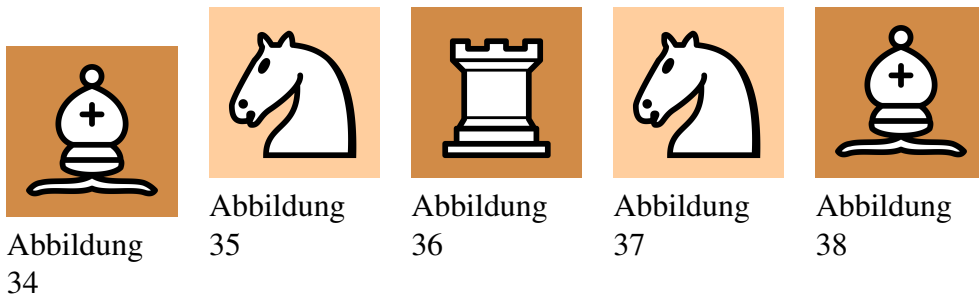


Abbildung
33



Das Diagramm zeigt die Felder, die den einzelnen Figuren vom Zentralfeld ausgehend damals offenstanden. Auffällig ist, daß der Rösselsprung bereits in seiner heute bekannten Form vorhanden war, auch der König zieht bereits so, wie er es auch heute noch tut.

Sowohl Turm (der eigentlich eher als Streitwagen angesehen wurde) als auch Läufer (Elefant) ziehen auf eine dem Rösselsprung ähnliche Weise, einschließlich der Möglichkeit, dazwischenliegende Figuren zu überspringen, die jedoch beiden Figuren nicht den Zugriff auf alle Felder des Schachbretts ermöglicht. Besonders hart trifft es den Elefanten, dem lediglich 8 Felder auf dem ganzen Brett zur Verfügung stehen.

Persien und die arabische Welt

Die Beziehungen zwischen Persien und Indien waren vielfältig, und der Sprung von Indien nach Persien war für das Schachspiel nicht besonders schwierig, und gelang irgendwann während der Dynastie der Sassaniden. Im Gegensatz zum in Indien beliebten Vierschach setzte sich hier allerdings eine Zwei-Parteien-Variante durch. Es ist nicht klar, ob es sich dabei um eine Nebenvariante aus Indien handelte oder eine persische Eigenentwicklung war. Auf alle Fälle wurden jeweils zwei Parteien aus dem Vierschach zu einer Partei zusammengefaßt, wobei einer der beiden Könige zum Berater degradiert wurde, zum Wesir. Dieser hatte noch recht wenig Ähnlichkeit mit der heutigen Dame, er zog nur jeweils ein Feld weit, und das auch nur diagonal, der König blieb also die mächtigste Figur auf dem Brett.

Das Zweierschach kam dem Selbstbild der persischen Herrscher recht nahe, die dem Spiel zu einer dominanten Bedeutung verhelfen, die das Spiel in Indien nie erreichte. Dort nur ein Spiel unter vielen wurde es hier zum königlichen Spiel.

Hier wurde die Gewohnheit entwickelt, dem König den Todesstoß zu ersparen, und sich mit einem einfachen Matt zufrieden zu geben.

In Persien wurden die Tabiyen entwickelt, bei der geringen Schrittweite der Figuren eine Möglichkeit, die langwierige Eröffnungsphase abzukürzen. Jede Tabiya läßt sich auffassen als eine Stellung, die sich nach fehlerlosen und regelgerechten Zügen aus der Grundstellung ergibt. In den allermeisten Tabiyen bleibt die Symmetrie erhalten, um sicherzustellen, daß keine Seite mit einem Nachteil ins Match geht. Anstelle der Grundstellung beginnt die Partie mit einer Tabiya, auf die sich die Kontrahenten geeinigt haben.

Nach der Islamisierung verbreitete sich das Schachspiel im gesamten islamischen Raum. Es entwickelte sich die Kunstform der Mansuben, mittelalterliche Schachknobeleyen, die häufig in eine Szenerie eingebunden waren, die durch ein Bild oder eine Erzählung dargestellt wurde. Vermutlich in dieser Phase wurde aus dem springerähnlichen indischen Streitwagen eine Figur, die sich durch eine lange Schrittweite auszeichnet. Als Vorbild galt den Persern der der Sage entnommene Vogel Roch, welcher sich bis zum nächsten Hindernis horizontal wie vertikal bewegen kann. Sein Name taucht heute noch in der Rochade auf, sowie in der englischen Figurenbezeichnung *||Rook||*. Es handelt sich also um den heutigen Turm.

Spanien und Italien

Auf verschiedenen Wegen kam das Schachspiel nach Europa, sogar nach Deutschland. Laut Legende soll sogar Karl der Große bei seinen Verhandlungen mit Harun al Raschid in den Genuß gekommen sein. Es gehörte zum guten Ton, wenn die Ritter und Hofdamen sich mit dem Schachspiel vergnügten, und auch der Bauernstand verfügte vor dem dreißigjährigen Krieg über genügend Wohlstand, um sich dieser Freizeitbeschäftigung gelegentlich, manchmal sogar ausgiebig zu widmen. Gegen Ende des Mittelalters machte sich jedoch eine gewisse Unzufriedenheit breit über die Schwerfälligkeit der Figuren, einen weiteren Einfluß hatte vermutlich die Verbreitung von Feuerwaffen und Kanonen in dieser Zeit. Beides drückte sich in der Entwicklung vieler Sonderregeln aus, weshalb bei Schachturnieren jener Zeit der erste Turniertag nur dazu diente, sich über die Spielregeln zu einigen.

In diesem Chaos setzte sich die *||la rabiosa||* oder *||die stürmische||* genannte Schachvariante durch, die mit unserem heutigen Schach weitgehend identisch ist. Ihre erste Blüte erreichte sie im Spanien und Italien der Renaissance. Aus dem schwerfälligen Elefanten wurde der leichtfüßige Läufer, und der dem König untergeordnete Berater entwickelte sich, evtl unter dem Einfluß von Johanna von

Orleans, zu der brettbeherrschenden Dame. Der Bauer durfte einen Schnellstart hinlegen, und der König war auf einmal schwach, anfällig und schutzbedürftig.

Das ganze Spiel hatte sich verändert. Die vielen Zugmöglichkeiten erlaubten auf einmal ein Feuerwerk von Kombinationen, eine willkommene Abwechslung zum schwerfälligen Stellungsspiel des arabischen Schachs. Die ersten Personen, die sich mit dieser neuen Variante Namen machten, waren der spanische Geistliche Juan Ramirez Lucena, der portugiesische Apotheker Pedro Damiano sowie der spanische Mönch Ruy Lopez. Sie verfaßten Lehrbücher, deren Schwerpunkt neben den Grundregeln eindeutig in der Besprechung von Eröffnungen lag. Insbesondere das Werk von Ruy Lopez galt hierbei als besonders richtungsweisend, und prägte das Schachspiel auf Jahrhunderte. Die von ihm besonders behandelte Zugfolge 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 heißt bei uns die ||spanische Eröffnung||, in manchen Ländern sogar die ||Ruy-Lopez-Eröffnung||.

Im Jahre 1560 kam es in Rom zu der ersten Begegnung zwischen Ruy Lopez und dem italienischen Meister Leonardo da Cutri, die Lopez für sich entscheiden konnte. 1575 bekam Cutri die Gelegenheit zu einer Revanche. Zusammen mit seinem italienischen Mitstreiter Paolo Boi machte er sich auf nach Madrid. Dort trafen er im ersten internationalen Meisterschachturnier der Welt ein weiteres Mal auf Lopez, den er durch eine gute Vorbereitung diesmal schlagen konnte. Boi konnte gegen den zweiten spanischen Vertreter Alfonso Ceron ebenfalls die Oberhand behalten, und so trafen im Finale die beiden Italiener aufeinander, welches Cutri für sich entscheiden konnte. Ab diesem Zeitpunkt galt Italien als die vorherrschende Schachnation.

Die italienische Eröffnung (1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4) verdankt ihren Namen der Analyse durch Polerio. 1656 erschien das Schachlehrbuch von Gioachino Greco, welches das erste bedeutsame gedruckte Schachbuch war. Es zeichnete sich außerdem dadurch aus, daß es sich nicht schwerpunktmäßig mit der Eröffnung beschäftigte, sondern vollständige Partieverläufe wiedergab. Auch dieses Buch wurde für Jahrhunderte richtungsweisend. Nach der Glanzzeit Grecos kam es aber in Italien zu einem wirtschaftlichen Niedergang, und die Schachspieler wurden nicht mehr so wie einst von den Fürsten und Potentaten des Landes gefördert. Nur im Norden von Italien gab es noch einige kleine Regionalstaaten, die sich eine gewisse wirtschaftliche Unabhängigkeit bewahrt hatten, und jetzt einigen Schachspielern ein Auskommen sichern konnten.

Frankreich und England

Das Zentrum des Schachs befand sich nun in Frankreich. Auch hier liebten die Reichen und Mächtigen das Spiel, aber ein zusätzliches Standbein für professionelle Schachspieler ergab sich aus dem Interesse der Bürgerschaft. Das bedeutete ein erhebliches Zubrot durch den Verkauf von Schachbüchern, außerdem bildeten sich Schachcafes, wie das Pariser Café de la Regence heraus, in denen die Schachspieler noch ein paar zusätzliche Münzen verdienen konnten.

Der aus Syrien stammende Philipp Stamma fand 1737 seinen Weg nach Paris. Eigentlich dem arabischen Schach verhaftet, konzentrierte er sich auf die Partiephase, die noch am meisten Ähnlichkeit mit der in der arabischen Welt gepflegten Variante hat: Das Endspiel. Er gab eine Endspielsammlung heraus, von der man heutzutage immer noch Einzelaufgaben in modernen Schachbüchern oder -zeitschriften entdecken kann.

Der erste Heroe des französischen Schachs fiel allerdings weniger durch Abenteuerlust auf dem Schachbrett auf, als durch methodische Strenge und wissenschaftliche Genauigkeit. Francois-Andre Danican Philidor hatte und verbreitete 1749 die Erkenntnis, daß das Schachspiel trotz der neuen, schnellen Regeln immer noch ein Strategiespiel war, daß der Aufbau von gesunden Strukturen und Stellungen eine Voraussetzung für den sicheren Partiegewinn war. Seine Maxime lautete: „Der Bauer ist die Seele des Schachspiels“, sehr im Gegensatz zu den anderen Koryphäen seiner Zeit, die lautstark ihre gegenteilige Meinung äußerten. Aber seine Erfolge auf dem Schachbrett gaben ihm recht. Die folgenden Jahrhunderte zeigten ein ständiges Auf und Ab der Prinzipien des Positionsspiels und des Kombinationsspiels. Sein Buch „Die Analyse des Schachspiels“ zeichnet sich durch die Besprechung und Erläuterung von vollständigen Partien unter Berücksichtigung von Nebenvarianten aus.

Im Jahr 1834 fand ein Wettkampf zwischen dem Engländer Alexander MacDonnell gegen den Franzosen Charles de la Bourdonnais über 88 Partien statt. De la Bourdonnais konnte ihn für sich entscheiden mit 44:30 bei 14 Remisen. Bei dieser Gelegenheit entstand eine heute noch berühmte [Partie](#).

In England wurden seit 1823 die ersten Schachvereine gegründet, die von nun an das europäische Schachspiel mit neuen Impulsen versorgten. Eine Auswirkung der englischen Schachvereine war die Durchführung von Fernschachwettkämpfen, bei denen die Züge per Post übermittelt wurden. Dieses führte zu einer Internationalisierung des Schachs, so daß nach kurzer Zeit jedes größere europäische Land mindestens einen hochklassigen Spieler zum Weltschach beisteuerte. Eine weitere Auswirkung war, daß im Jahr 1843 der Engländer [Howard Staunton](#) den

Franzosen [Pierre Saint-Amant](#) im Pariser Café de la Regence zu einem Zweikampf herausforderte und diesen mit 11:6 bei 4 Remisen gewann. Damit hatte England die Führungsrolle im Schach übernommen. Howard Staunton entwickelte außerdem die Schachfiguren mit der Stauntonform, die auch heute noch bei Schachturnieren verwendet werden. Bei dieser Stauntonform ist die genaue Höhe der Schachfiguren, sowie die Größe der Schachfelder festgelegt. Außerdem einige das Design betreffende Details.

Deutschland und Österreich

Die englische Vorherrschaft im Schach währte nur kurz. Ein Wettkampf von Howard Staunton markierte ihren Beginn, ein anderer markierte ihr Ende. Im Jahr 1851 veranstaltete der Londoner St. Georges Club ein KO-Turnier mit 16 europäischen Meistern. Haushoher Favorit war Howard Staunton, der auch in der Organisation des Turniers beteiligt war. Im Halbfinale scheiterte er jedoch an dem Breslauer Mathematikprofessor Adolf Anderssen, der anschließend auch das Turnier für sich entscheiden konnte. Adolf Anderssen war ein Meister des Kombinationsspiels. Seine berühmtesten Partien waren die [unsterbliche Partie](#) und die [immergrüne Partie](#), in denen er durch hohe Materialopfer den Sieg erringen konnte. Bis zu dem kurzen Auftauchen des US-Amerikaners Paul Morphy galt er als der beste Schachspieler der Welt, nachdem Morphy sich nach kurzer Zeit wieder vom Weltschach verabschiedete, konnte er diesen Ruf wieder für sich in Anspruch nehmen.

Im Jahre 1866 mußte er sich aber endgültig von der absoluten Spitze verabschieden, als er den Ruf des ^{||}weltbesten Schachspielers^{||} in einem Wettkampf an den Österreicher Wilhelm Steinitz abgeben mußte. Steinitz vervollkommnete die Erkenntnisse von Philidor bezüglich des Positionsspiel, und betonte den Wert des Läuferpaares in offenen Stellungen. Im Jahre 1886, einige Jahre nach dem Tod von Anderssen, fand die erste offizielle Schachweltmeisterschaft statt, die Steinitz für sich entscheiden konnte. Trotzdem blieb Deutschland eine Großmacht im Schach: Die direkten Verfolger von Steinitz waren zunächst Louis Paulsen und vor allem der Anderssen-Schüler Johannes Hermann Zukertort, der aus Polen nach Preussen eingewandert war. Nach einiger Zeit kamen Siegbert Tarrasch und Emanuel Lasker hinzu. Lasker war es dann auch, der ihm 1894 den Titel abnehmen konnte, indem er Steinitz mit seinen eigenen Waffen schlug.

Lasker konnte den Weltmeistertitel 28 Jahre lang halten, bevor er ihn an Jose Raul Capablanca aus Kuba abgeben mußte. Im Jahr 1914 wurde erstmalig der Großmeistertitel verliehen, und zwar an Lasker, Capablanca, Tarrasch, Alexander Aljechin aus Rußland und Frank Marshall aus den USA. Verliehen wurde der

Titel von Zar Nikolaus II. an die fünf erstplatzierten aus dem Turnier von Sankt Petersburg.

Obwohl Capablanca eine Punkteausbeute wie kein zweiter historischer Schachspieler hat, konnte er den Titel nur 6 Jahre halten, bevor er ihn an Aljechin verlor. Das lag wohl auch daran, daß Aljechin ihm keine Gelegenheit zu einem Rückkampf gab.

Russland und die Sowjetunion

Mit Petrow, Tschigorin, Bogoljubow und Aljechin hat Russland schon zu zaristischer Zeit vier hochkarätige Schachspieler beigesteuert. Nach der Oktoberrevolution emigrierte Aljechin nach Frankreich, und konnte 1927 dank intensiver Vorbereitung die Weltmeisterschaft für sich entscheiden. 1935 verlor er den Titel überraschend an den Niederländer Max Euwe, konnte ihn aber 1937 im vereinbarten Revanchematch wiedergewinnen, und behielt ihn bis zu seinem Tode im Jahre 1946.

Mit Aljechins Tod kam es zu zwei tiefgreifenden Veränderungen im Schach. Zunächst oblag die Zustimmung zu einem Weltmeisterschaftskampf nicht länger dem Weltmeister, sondern wurde von der Weltschachorganisation FIDE reglementiert. Der Weltmeister konnte seinen Titel also nicht länger erhalten, indem er seinen schärfsten Konkurrenten einfach auswich, sondern mußte seinen Titel jetzt verteidigen.

Die zweite Änderung hatte ihre Ursache darin, daß die Sowjetunion dem Schachspiel ihr besonderes Augenmerk widmete, und vielversprechende Schachspieler aus sowjetischen Reihen in besonderem Maße förderte. Das führte dazu, daß die Sowjetunion über einen überwältigenden Anteil an der Weltspitze verfügte. Dies drückte sich darin aus, daß von 1948 bis zum Jahr 2000 mit Ausnahme von Bobby Fischer sämtliche Weltmeister der Sowjetunion oder einer Sowjetrepublik entstammten.

* Dr. Michail Botwinnik (1948 - 1957, 1958 - 1960, 1961 - 1963) * Wassili Smyslow (1957 - 1958) * Michail Tal (1960 - 1961) * Tigran Petrosjan (1963 - 1969) * Boris Spasski (1969 - 1972) * Robert James (Bobby) Fischer (1972 - 1975) * Anatoli Karpow (1975 - 1985) * Garri Kasparow (1985 - 1993)

1993 überwarf Garri Kasparow sich mit der FIDE, und gründete eine eigene Schachorganisation namens PCA (Professional Chess Association), die Weltmeisterschaften ausrichtete. Eine Zeitlang fanden zwei getrennte Schachweltmeisterschaften statt.

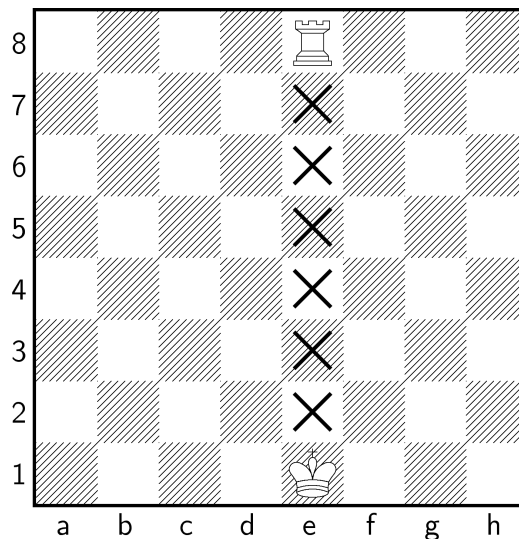
PCA-Weltmeister: * Garri Kasparow (1993 - 2000) * Wladimir Kramnik (seit 2000)

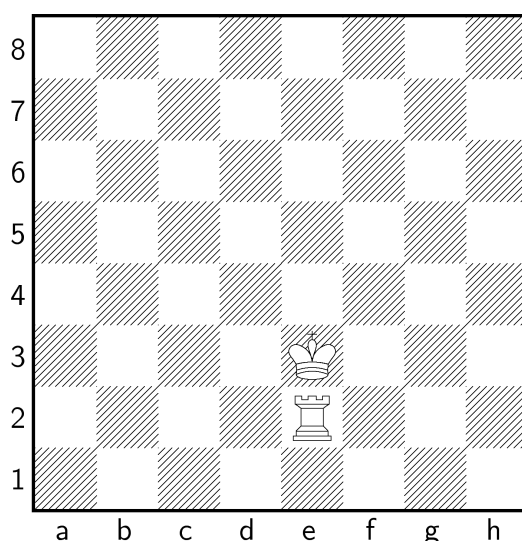
FIDE-Weltmeister: * Anatoli Karpow (1993 - 1998) 1997 nahm die FIDE massive Eingriffe in der Durchführung der Weltmeisterschaft vor. Der Titel wurde an den Sieger eines Turnieres vergeben, und konnte nicht mehr vom Weltmeister in herkömmlicher Weise verteidigt werden. Der Weltmeistertitel verlor damit viel von seinem Prestige, was sich darin äußerte, daß die hochrangigsten Spieler gar nicht mehr in den Kampf um die Krone eingriffen, und der Titel des öfteren an Spieler aus der 2. Reihe ging. * Alexander Chalifman (1999) * Viswanathan Anand (2000) * Ruslan Ponomarjow (2002) * Rustam Kasimjanov (2004) * Wesselin Topalow (2005) * Wladimir Kramnik (2006)

Wesentliche Quelle dieses kurzen Geschichtsüberblicks ist das Buch "Schach - eine Kulturgeschichte" von Joachim Petzold, erschienen 1986 in Leipzig.

Anekdoten

- In den siebziger Jahren entwickelte der niederländische Schachrätselautor (eigentlich Schachproblemkomponist) Tim Krabbé ein Schachrätsel, das nur lösbar war, indem man einen Bauern auf der e-Linie in einen Turm verwandelte.





Da dieser Turm sich gewissermaßen in seiner Grundstellung befand, konnte man ihn, nach der damaligen Regelformulierung (||... zieht der König zwei Felder in Richtung Turm, und der Turm überspringt den König ... ||), zu einer recht merkwürdigen Rochade heranziehen.

Als Reaktion auf dieses Schachproblem wurden die Spielregeln von der internationalen Schachorganisation FIDE so abgeändert, daß dieses nicht mehr möglich war.

- Der bekannte Schachspieler Efim Bogoljubow war einmal mit seiner eigenen Partie so zufrieden, daß er sicherstellen wollte, daß diese auch in der Fachpresse ausreichend gewürdigt wurde. Kein Problem, wenn man selber als Schachjournalist tätig ist. Er analysierte also seine eigene Partie als wäre es die Partie eines Fremdspielers, und lobte den Gewinner in den höchsten Tönen. Sein Schlußkommentar lautete || Bravo Bogoljubow!!|. Leider bedachte er nicht, daß sein Chefredakteur direkt in der nächsten Zeile den Urheber des Artikels angab: || E. Bogoljubow||
- Der schwedische König Karl der Zwölfte war anscheinend dem Schachspiel so verhaftet, daß er es auch während seiner Feldzüge nicht missen wollte. Während seine Truppen eine Festung belagerten, spielte er eine Partie gegen seinen Minister Grothusen. Er hatte gerade seinem Gegner ein Matt in drei Zügen angekündigt, als eine umherfliegende Gewehrkuugel seinem Springer den Garaus machte. Daraufhin korrigierte er sich auf: || Matt in vier Zügen!!|
- Zwei Schachfreunde trafen sich des öfteren in einem Cafe in der Stadt zu einer gemütlichen Partie Schach. Damit es einen Anreiz gab, verabredeten die beiden einen Wetteinsatz von einer Tasse Kaffee pro Partie. Nach einer

Weile geschah es aber, daß der eine Spieler einen Vorsprung von zweiundsiebzig Partien angehäuft hatte. Sein Gegner unternahm aber nicht die geringsten Anstalten, diese Schuld einzulösen. Daraufhin sprach unser Spieler seinen Gegner auf diesen Umstand an. Dieser antwortete: ||Kein Problem, kommen Sie mit zu mir nach Hause, und meine Frau kocht Ihnen zweiundsiebzig Tassen Kaffee!||

Kapitel 13

Autoren

Edits	User
1	Kdkeller
2	Pc-world
1	Nutzer 2206
722	Turelion
12	MichaelFrey
1	Tgarber
1	Rudolf73
3	Sundance Raphael
2	Karl.Kirst
3	WilhelmHH
1	Alextodotango
12	Shogun
89	ThePacker
29	Conspiration
1	Gabriele Hornsteiner
5	Klartext
1	InselFahrer
1	Vulture
7	Dirk Huenniger
1	Hundskopfschlingel
1	Ikarus1969
39	Rainer Staudte
1	Elasto
1	Da218
111	MichaelFreyTool
1	Merlin G.

- 1 [Oyan](#)
- 1 [Heuler06](#)

Kapitel 14

Bildnachweis

In der nachfolgenden Tabelle sind alle Bilder mit ihren Autoren und Lizenzen aufgelistet.

Für die Namen der Lizenzen wurden folgende Abkürzungen verwendet:

- GFDL: Gnu Free Documentation License. Der Text dieser Lizenz ist in einem Kapitel dieses Buches vollständig angegeben.
- cc-by-sa-3.0: Creative Commons Attribution ShareAlike 3.0 License. Der Text dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> nachgelesen werden.
- cc-by-sa-2.5: Creative Commons Attribution ShareAlike 2.5 License. Der Text dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/> nachgelesen werden.
- cc-by-sa-2.0: Creative Commons Attribution ShareAlike 2.0 License. Der Text der englischen Version dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/> nachgelesen werden. Mit dieser Abkürzung sind jedoch auch die Versionen dieser Lizenz für andere Sprachen bezeichnet. Den an diesen Details interessierten Leser verweisen wir auf die Onlineversion dieses Buches.
- cc-by-2.0: Creative Commons Attribution 2.0 License. Der Text der englischen Version dieser Lizenz kann auf der Webseite <http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/> nachgelesen werden. Mit dieser Abkürzung sind jedoch auch die Versionen dieser Lizenz für andere Sprachen bezeichnet. Den an diesen Details interessierten Leser verweisen wir auf die Onlineversion dieses Buches.

- PD: This image is in the public domain. Dieses Bild ist gemeinfrei.
- ATTR: The copyright holder of this file allows anyone to use it for any purpose, provided that the copyright holder is properly attributed. Redistribution, derivative work, commercial use, and all other use is permitted.

Bild	Autor	Lizenz
1	Wapcaplet	GFDL
2	Cburnett	GFDL
3	Cburnett	GFDL
4	Cburnett	GFDL
5	Cburnett	GFDL
6	Cburnett	GFDL
7	Cburnett	GFDL
8	Turelion	GFDL
9	Turelion	GFDL
10	Turelion	GFDL
11	Turelion	GFDL
12	Turelion	GFDL
13	Sergei	PD
14	Cburnett	GFDL
15	Cburnett	GFDL
16	Cburnett	GFDL
17	Cburnett	GFDL
18	Cburnett	GFDL
19	Cburnett	GFDL
20	Cburnett	GFDL
21	Cburnett	GFDL
22	Cburnett	GFDL
23	Cburnett	GFDL
24	Cburnett	GFDL
25	Cburnett	GFDL
26	Cburnett	GFDL
27	Cburnett	GFDL
28	Cburnett	GFDL
29	Cburnett	GFDL
30	Cburnett	GFDL
31	Cburnett	GFDL
32	Cburnett	GFDL
33	Cburnett	GFDL
34	Cburnett	GFDL
35	Cburnett	GFDL
36	Cburnett	GFDL
37	Cburnett	GFDL
38	Cburnett	GFDL

Kapitel 15

GNU Free Documentation License

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document “free” in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter

or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The “Document”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “you”. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A “Modified Version” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “Secondary Section” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “Invariant Sections” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The “Cover Texts” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A “Transparent” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called “Opaque”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The “Title Page” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

A section “Entitled XYZ” means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as “Acknowledgements”, “Dedications”, “Endorsements”, or “History”.) To “Preserve the Title” of such a section when you modify the Document means that it remains a section “Entitled XYZ” according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also

clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document’s license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- Preserve the section Entitled “History”, Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of

the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled “History” in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the “History” section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled “Acknowledgements” or “Dedications”, Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled “Endorsements”. Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled “Endorsements” or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices

that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version’s license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled “Endorsements”, provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents,

make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled “History” in the various original documents, forming one section Entitled “History”; likewise combine any sections Entitled “Acknowledgements”, and any sections Entitled “Dedications”. You must delete all sections Entitled “Endorsements.”

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate

gate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of

a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.