

Kurt Richter / Jerzy Konikowski

Mein erstes **Schachbuch**

Ein Ratgeber für (fortgeschrittene) Anfänger



Joachim Beyer Verlag

Kurt Richter / Jerzy Konikowski

Mein erstes Schachbuch

Ein Ratgeber für (fortgeschrittene) Anfänger

JOACHIM BEYER VERLAG

Inhaltsübersicht

Vorwort	7
Index der Kurzpartien	8
Wir spielen eine Schachpartie	10
Das Handwerkszeug	10
Die Gangart der Steine	11
Die Bezeichnung der Felder	14
Berührung mit dem Gegner	15
Das Ziel der Schachpartie	16
Wir spielen eine Schachpartie	18
Zwei Ausnahmen wichtiger Regeln	20
Übung macht den Meister 1	23
Die drei Phasen des Spiels	33
Einleitung	33
Die Eröffnung	34
Das Mittelspiel	58
Das Endspiel	66
Übung macht den Meister 2	75
60 Kurzpartien	86
Kleines Schachlexikon	149
Kunstschach	168
Kunstschach und Schachkunst	168
Direkte Schachaufgaben	170
Kunststudien	177
Zusammenhang zwischen Studie und Partie	181
Studien der Großmeister	189
Übung macht den Meister 3	195
Schach und Sport	210
Die ersten Schritte im Turnier	210
Die Spitzenleistung	211
Anderssen – Kieseritzky	211

Kurzer geschichtlicher Blick	219
Vom Wesir zur Dame	219
Von Philidor zu Gukesh	219
Übung macht den Meister 4	302
Kurzweil im Schach	313
Anhang: Moderne Strategie	318

Vorwort

Kurt Richters Schachbücher gehören zum klassischen Bestand der deutschen Schachliteratur und werden sich daher in der Bibliothek jedes ernsthaften Schachbuchsammlers finden. Die Werke dieses äußerst produktiven und populären Schachautors haben meist zahlreiche Auflagen erfahren – entweder als Nachdrucke oder als erweiterte Neuauflagen. Quantität und Qualität gingen bei Kurt Richter Hand in Hand und waren keine sich gegenseitig ausschließende Kategorien.

Die erste Auflage von „Mein erstes Schachbuch“ war noch ein schmales Bändchen von 84 Seiten, kurz nach dem Krieg (1946) in der Reihe „Veits kleine Schachbücherei“ beim renommierten Berliner Verlag Walter de Gruyter erschienen. Dagegen ist die nun vorliegende 13. Auflage ein stattliches Buch von 294 Seiten, allmählich gewachsen in der Bearbeitung durch verschiedene Autoren und Lektoren: Zu nennen sind hier insbesondere Rudolf Teschner (9. Auflage 1979) und Jerzy Konikowski (ab der 10. Auflage 1998).

Das Anliegen seines Buchs, nämlich „die im Schach liegenden Schönheiten von vielen Seiten zu beleuchten und so zur weiteren Beschäftigung mit dem königlichen Spiel anzuregen“, hatte Kurt Richter bereits im Vorwort der Erstauflage prägnant formuliert. Die späteren Bearbeiter haben sich bemüht, dieser Leitschnur zu folgen, und nach den Urteilen von Rezensenten und Lesern ist ihnen dies auch durchweg gelungen. Die Auflage von 1998 wurde durch eine ganze Reihe von Ergänzungen und Aktualisierungen erweitert: Neue Übungsaufgaben und Kurzpartien wurden integriert, ebenso Endspiel-Studien der Großmeister, eine Betrachtung über den Zusammenhang zwischen Partie und Studie, und im Kapitel „Von Philidor bis Kasparow“ wurden die kurzen Präsentationen der Weltmeister fortgesetzt. Für die aktuelle Auflage sind vor allem weitere Kurzpartien hinzugefügt und die Weltmeister-Serie von Jerzy Konikowski auf den neuesten Stand – nun bis Magnus Carlsen – gebracht worden. Außerdem wurden einzelne sachliche Unstimmigkeiten ausgeräumt, deren Beseitigung überfällig war.

Der seit der ersten Auflage fortgeführte Untertitel „Ratgeber für Anfänger“ wurde in dieser Neuausgabe leicht angepasst. Auch wenn nach wie vor die grundlegenden Regeln des Spiels für Anfänger erläutert werden, dürfte der ungeübte Einsteiger mancherorts überfordert sein, so z.B. beim eigenständigen Lösen der schachlichen Denksportaufgaben oder im Verständnis kommentierter Meisterpartien, die auf hohem Niveau gespielt wurden. Als Zielgruppe sind daher eher weiter fortgeschrittene Anfänger zu sehen, die bereits ein gewisses Verständnis des Spiels erworben haben.

Auf Seite 4 dieses Buchs ziert die wohl berühmteste Endspielstudie überhaupt: Zunächst von Georges Emile Barbier als Remisstudie veröffentlicht (nach einer Partie Potter – Fenton, London 1875), entdeckte Fernando Saavedra eine Gewinnmöglichkeit durch Unterverwandlung, und die Aufgabe erschien in der korrigierten Fassung am 18. Mai 1895 im *Weekly Citizen* (Glasgow). Im vorliegenden Buch ist sie im Kapitel „Kunststudien“ auf S. 181 reproduziert. Über ihre Entstehung und Verbreitung sowie nachträgliche Recherchen ist so viel geschrieben worden, dass hier auch nicht näherungsweise eine Zusammenfassung gegeben werden kann. Diese kann der interessierte Leser aber auf der zugehörigen Wikipedia-Seite nachlesen (<http://de.wikipedia.org/wiki/Saavedra-Studie>). Vielleicht sind es gerade solche Aufgaben, die die Begeisterung für das Schachspiel zu fördern vermögen. Und sollte der Leser mit diesem Buch „den Grundstock zu einer kleinen Schachbibliothek“ legen wollen und eine Passion für die Literatur des Schachs entwickeln, so wäre damit ein weiterer Wunsch von Kurt Richter in Erfüllung gegangen.

Dr. Ralf J. Binnewirtz

Index der Kurzpartien

Partie	ECO Turnier	Eröffnung	Seite
1. Kramnik-Beljawski	A07 Belgrad 1995	Réti-Eröffnung	86
2. Katalymow-Stoljar	A13 Bad Liebenzell 1995	Réti-Eröffnung	87
3. Hodgson-Van der Wiel	A45 Amsterdam 1994	Trompowsky-Angriff	88
4. Hodgson-Martin	A45 Plymouth 1992	Trompowsky-Angriff	89
5. Trapl-Plachetka	A46 Tschechische Republik	Colle-System	90
6. G. Kaidanov-D. Gurevich	A50 USA 1997	Damenbauernspiel	91
7. Jewdokimow-Wolokitin	A77 Moskau 2008	Modernes Benoni	92
8. Sibashvili-Yezhel	A80 Budva 2013	Holländisch	93
9. Piskow-Kertesiz	A84 Bad Godesberg 1995	Holländisch	94
10. Anand-Lautier	B01 Biel 1997	Skandinavisch	95
11. A. Sokolow-Rogers	B01 Wijk Sonnevank 1993	Skandinavisch	96
12. Mičić-Gipslis	B01 Dortmund 1997	Skandinavisch	97
13. Kobalija-Galego	B01 Ohrid 2001	Skandinavisch	98
14. Bologan-Tischbierek	B05 Wien 1996	Aljechin-Verteidigung	99
15. J. Polgar-Schirow	B06 Amsterdam 1996	Moderne Verteidigung	100
16. Coenen-Heine	B07 Duisburg 1991	Tschechisch	101
17. Namyslo-Berganz	B13 Schwäbisch Gmünd 2014	Caro-Kann	102
18. Watson-Meduna	B17 Prag 1992	Caro-Kann	103
19. Sweschnikow-Scherbakow	B30 Moskau 1991	Sizilianisch	104
20. Adams-Tiwjakow	B51 New York 1994	Sizilianisch	105
21. Kasparow-Hráček	B66 Jerewan 1996	Sizilianisch	106
22. Nunn-Fedorowicz	B66 Wijk aan Zee 1991	Sizilianisch	107
23. Anand-Kasparow	B77 New York 1995	Sizilianisch	108
24. Palac-W. Lasarew	B81 Porto San Giorgio 1997	Sizilianisch	110
25. Dueball-Abraham	B81 Berlin 1992	Sizilianisch	111
26. Sutovsky-Van Wely	B84 Tilburg 1996	Sizilianisch	112
27. Judassin-Van Wely	B85 Philadelphia 1994	Sizilianisch	113
28. Hráček-Rasik	B86 Luhacovice 1993	Sizilianisch	114
29. A. Fedorow-Lanka	B89 Pula 1997	Sizilianisch	115

30. Dimitrow-Swjaginzew	B89 Barbera del Valles 1996	Sizilianisch	116
31. Mazi-Nowikow	B95 Ljubljana 1997	Sizilianisch	117
32. Kengis-Djurhuus	C05 Gausdal 1991	Französisch	118
33. Ljubojević-Gurewitsch	C05 Linares 1991	Französisch	119
34. Kornejew-Piskow	C06 Linares 1997	Französisch	120
35. Alvarez-Bazela	C10 Fernpartie 1996	Französisch	121
36. De Firmian-Hübner	C11 Polanica Zdroj 1995	Französisch	122
37. Nabaty-Carlstedt	C11 Schwäbisch Gmünd 2014	Französisch	123
38. Topalow-Barejew	C11 Linares 1994	Französisch	124
39. Huschenbeth-Banusz	C34 Plowdiw 2012	Königsgambit	125
40. Enders-Jussupow	C43 1. Bundesliga 1994	Russisch	126
41. Shawtwaladze-Rosentalis	C45 Kavala 2005	Schottisch	127
42. Santo-Roman-Sharif	C47 Chambery 1994	Vierspringerspiel	127
43. Rombaldoni-Garcia Palermo	C53 Sienna 2010	Italienisch	129
44. Hardy-Keeling	B15 England 1997	Blackmar-Diemer-Gambit ...	130
45. Iwanow- Rausis	D06 Daugavpils 1992	Damengambit	131
46. Trofimow-Metlachin	D27 Kolontajewo 1994	Damengambit	132
47. I. Sokolov-Waganjan	D31 Tilburg 1994	Damengambit	133
48. Karpow-Hector	D32 Haninge 1990	Schara-Hennig-Gambit	134
49. B. Alterman-J.Liang	D37 Peking 1997	Damengambit	135
50. Seirawan-Short	D37 Amsterdam 1992	Damengambit	136
51. Kohlweyer-Jonkman	D39 Veenendaal 1997	Damengambit	137
52. Gonzales Garcia- Cifuentes Parada	D41 Niederlande 1996	Damengambit	138
53. Bellon Lopez-Antunes	D44 Platja D'Aro Barsino 1994	Slawisch	139
54. Kramnik-Iwantschuk	D45 Dortmund 1997	Slawisch	140
55. Altermann-Har Zwi	D49 Israel 1993	Slawisch	141
56. Iwantschuk-Swidler	D80 Morelia/Linares 2006	Grünfeld-Indisch	142
57. Bacrot-Rausis	E12 Enghiene les Bains 1997	Damenindisch	143
58. B. Kovačević-Nikolac	E14 Medulin 1997	Damenindisch	145
59. Hmadi-Vadasz	E54 Budapest 1995	Nimzoindisch	146
60. Jagstaidt-Ho No	E86 Bern 1994	Königsindisch	147

Wir spielen eine Schachpartie

*Bei deinem Tun gedenk des Sprüchleins stündlich:
Eins nach dem andern, aber gründlich!
(Spruch im Berliner Rathaus)*

Das Handwerkszeug

Wir brauchen zum Spielen einer Schachpartie ein Brett mit 64 abwechselnd weißen und schwarzen quadratischen Feldern, wie wir es auch vom Dame-spiel her kennen. Bei der Aufstellung des Brettes achte man darauf, dass sich rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld befindet.

Zwei Spieler sind nötig, um eine Schachpartie zu führen. Jeder hat ein Heer von 16 Steinen zur Verfügung, und zwar 8 Offiziere und 8 Bauern.

Hier ist es abgebildet.

Weiß:



je ein König



je eine Dame



je zwei Türme



je zwei Läufer



je zwei Springer

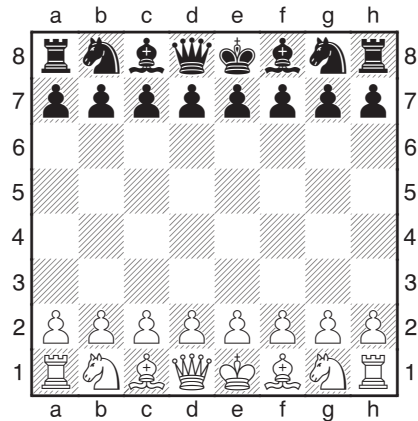


je acht Bauern

Schwarz:



Wie werden nun die Figuren aufgestellt? Dies zeigt das folgende Diagramm:



Auf der untersten Reihe stehen die »Offiziere«, davor, gewissermaßen als Schutztruppe, die Bauern. Die weiße Dame steht in der Grundstellung stets auf einem weißen, die schwarze stets auf einem schwarzen Feld; eine kleine Gedächtnishilfe!

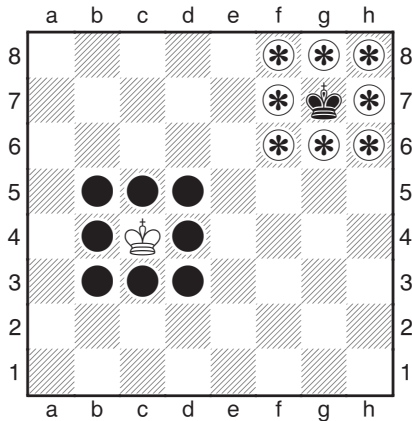
Die Bezeichnungen »Weiß« und »Schwarz« für die beiden Heere haben sich eingebürgert; Weiß eröffnet stets die Partie.

Die Gangart der Steine ... und alles dreht sich um den König

Der König würdevoll bedächtig,
Zwar wichtig, doch nicht
immer mächtig!

Beginnen wir mit der wichtigsten, wenn auch nicht mächtigsten Figur: dem König. Er geht würdevoll über das Brett, langsamen und gemessenen Schrittes. Nach allen Himmelsrichtungen kann er jeweils nur ein Feld vorrücken. Seine Kampfkraft ist also nicht groß, umso mehr aber sein Kampfwert. Vom Schicksal des Königs hängt auch das Schicksal der Partie ab. Daraus folgt, dass er sich zu Beginn der Partie hübsch zurückzuhalten hat und nicht etwa in das Spiel eingreifen wird. Je mehr sich aber die Reihen lichten, umso stärker tritt er hervor, und im Endspiel ist er, Würde und Wert vergessend, sehr oft die Hauptfigur.

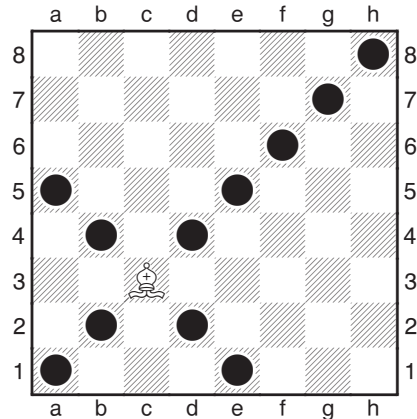
Ein Beispiel für den Marsch des Königs.



Dem weißen König sind hier alle punktierten, dem schwarzen König alle mit einem Stern bezeichneten Felder zugänglich.

Läufer, Turm und Dame: ein mächtiges Dreigestirn. Die Läufer

*Der Läufer: quert das ganze Feld,
ist flink und schlank,
ein stolzer Held!*



Die Läufer sind flinke Gesellen, die über das ganze Brett eilen. Sie beherrschen die schrägen Linien. Jede Partei hat einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer, die infolge ihrer Gangart niemals die Farbe wechseln können. Im Gegensatz zum König können Läufer, Turm und Dame in der einmal eingeschlagenen Richtung so weit ziehen, wie es ihnen beliebt.

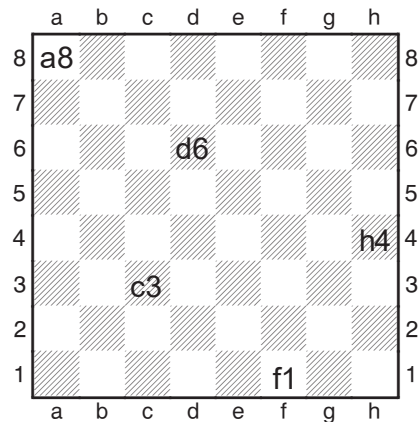
Der lernende Schachfreund erkennt deutlich die weitreichende Wirkungskraft des Läufers. Geschickt geführt, sind die Läufer eine mächtige Waffe.

ginn des Spiels dessen Offiziere standen) verwandelt sich der Bauer in eine beliebige Figur seiner Partei (mit Ausnahme des Königs). Hierbei ist es gleichgültig, welche Offiziere schon vom Brett verschwunden sind. Rein theoretisch kann also jeder Spieler zu seiner anfänglich vorhandenen Dame noch acht weiter hinzubekommen. Dieser Fall wird sich freilich niemals ereignen.

Die Bezeichnung der Felder

Wir müssen nun daran denken, die Felder des Schachbretts näher zu bezeichnen, um die folgenden Erläuterungen besser verständlich machen zu können. Die gebräuchlichste Art ist die, die senkrechten Linien mit den Buchstaben a-h und die waagerechten Reihen mit den Zahlen 1-8 zu versehen.

Wir haben die Bezeichnung einiger Felder in das Stellungsbild eingesetzt. Der Anfänger möge nun die »Koordinaten« der übrigen Felder feststellen und sie sich genau einprägen.



Zieht ein Bauer vom Feld e2 nach e4, so heißt das in der Schachsprache

e2-e4

Macht ein Turm den gleichen Zug, so wird sein Anfangsbuchstabe vorangestellt:

Te2-e4

Ebenso ist es bei den anderen Figuren. Das Schlagen feindlicher Steine (siehe später) wird durch ein liegendes Kreuz angedeutet.

Da2xe6

bedeutet, dass die auf a2 stehende Dame einen feindlichen Stein auf e6 schlägt.

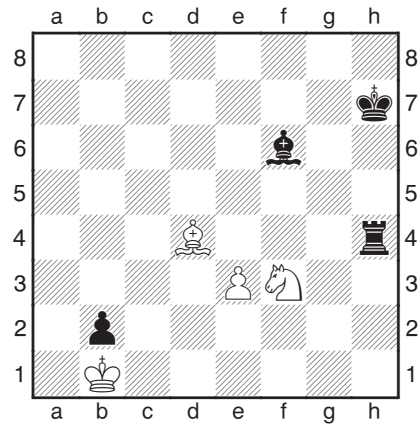
Berührung mit dem Gegner. Hemmungen auf der Zugbahn. Schlagrecht und Schlagtechnik

*Doch hart im Raume
stoßen sich die Sachen
(Schiller)*

Bis jetzt haben wir sozusagen am grünen Tisch betrachtet, wie sich die Figuren auf dem freien Brett bewegen. Die Sache kompliziert sich aber sofort, wenn in einer wirklich gespielten Partie beide Heere in Berührung kommen und sich die Figuren gegenseitig im Wege stehen. Was wird dann aus dem Zugrecht?

Für alle Steine mit Ausnahme des Springers bildet ein in ihrer Zugbahn stehender eigener Stein ein natürliches Hindernis, das sie weder besetzen noch überschreiten dürfen. Der Springer aber überwindet solche Hindernisse springend; auch er darf sich jedoch auf kein Feld stellen, das bereits von einem eigenen Stein besetzt ist.

Stehen auf den Zugbahnen feindliche Steine, so können diese geschlagen werden (beim Springer nur der feindliche Stein, der auf seinem Zielfeld steht). Ein Zwang zum Schlagen besteht nur dann, wenn keine andere Zugmöglichkeit vorhanden ist. Der feindliche Stein wird vom Brett genommen und der eigene an dessen Stelle gesetzt, eine Handlung, die besonders der Anfänger mit großer Begeisterung vornimmt. Das sind alles ganz einfache Regeln, die nachstehendes Beispiel noch einmal erläutern soll.

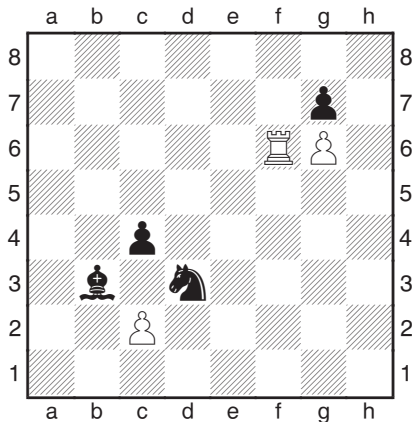


Hier hat Weiß folgende Schlagmöglichkeiten: Kb1xb2, Ld4xf6, Ld4xb2 oder Sf3xh4.

Schwarz könnte schlagen: Lf6xd4, Th4xd4.

Der weiße Läufer d4 kann nicht in Richtung e3-f2-g1 ziehen, weil ihm der eigene Bauer e3 im Wege steht. Der schwarze Turm h4 kann in Richtung h5-h6-h7-h8 nur bis h6 ziehen, weil er seinen eigenen König respektieren muss. Für den weißen Springer f3 wäre der Bauer e3 kein Hindernis, sich nach d4 oder d2 zu begeben. Da aber auf d4 der weiße Läufer steht, ist ihm dieses Feld verwehrt. Nach d2 kann er ohne Weiteres.

Wieder aber ist es der Bauer, der aus der Reihe tanzt. Nach den bisher erläuterten Regeln müsste auf obigem Bild der schwarze Bauer b2 den weißen König mit Schlagen bedrohen, weil dieser auf seiner Zugbahn steht. Der Bauer jedoch schlägt als einziger Stein im Schachspiel anders als er zieht. Er kann nur einen feindlichen Stein schlagen, der ein Feld schräg links oder schräg rechts vor ihm steht.



Der Bauer c2 kann nach c3 ziehen, aber nicht nach c4. Er ist ferner berechtigt, entweder den schwarzen Läufer auf b3 oder den schwarzen Springer auf d3 zu schlagen, indem er sich an deren Stelle setzt. Der schwarze Bauer g7 hat nur eine Zugmöglichkeit: den feindlichen Turm auf f6 zu schlagen. Die Felder g6 und g5 sind ihm wegen des weißen Bg6 nicht zugänglich.

Das Ziel der Schachpartie

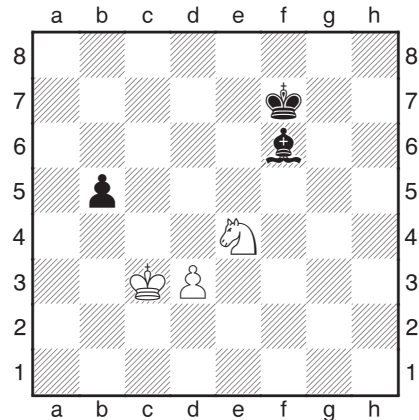
Das Matt bringt die Entscheidung. Patt und andere Remisspiele

*Wer vom Ziel nicht weiß,
kann den Weg nicht haben.
(Christian Morgenstern)*

Schach und Matt

Sieger ist, wer den feindlichen König mattsetzt. Der König ist unverletzlich; er darf nicht geschlagen werden. Er darf sich aber auch nicht in den Zugbahnen feindlicher Figuren aufhalten. Wenn eine Figur oder ein Bauer den gegnerischen König mit Schlagen bedroht, so steht dieser im »Schach« und muss sofort darauf reagieren. Niemals darf der König »im Schach« stehen bleiben oder sich in ein »Schach« hineinstellen.

Hier hat der schwarze Läufer, etwa von d8 kommend, dem weißen König »Schach« geboten, d. h. ihn angegriffen. Weiß hat drei Möglichkeiten, darauf zu antworten.



Flucht des Königs (nach b4, b3, c2 oder d2; nicht etwa nach c4, denn dort käme er in den Schlagbereich des feindlichen Bauern b5);

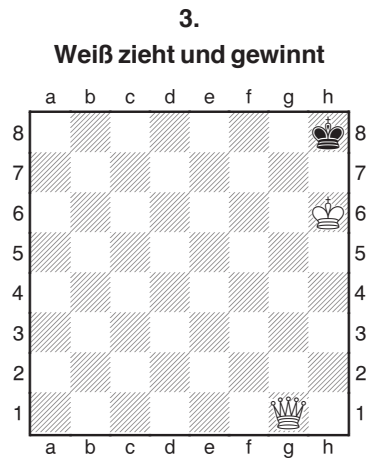
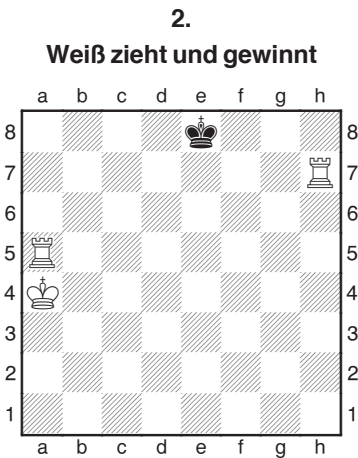
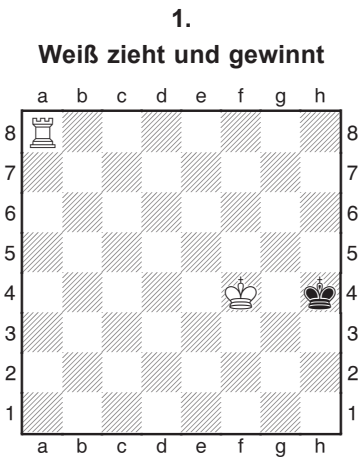
Schutz des Königs (durch Dazwischenziehen eines eigenen Steins, hier durch d3-d4);

Übung macht den Meister 1

Aber bevor wir zum nächsten Kapitel übergehen, schlagen wir Ihnen vor, die folgenden 46 Aufgaben zu lösen.

Versuchen Sie nun, Ihre gerade gewonnenen Schachkenntnisse zu prüfen. Wenn es Ihnen ge-

lingt, mindestens 90% der Aufgaben problemlos zu lösen, dann können Sie mit der Arbeit am zweiten Kapitel beginnen. Wenn nicht, dann sollten Sie nochmals das erste Kapitel durcharbeiten, um alle dort besprochenen Probleme zu verstehen.



Lösungen:

- (1) **1.Ta8-h8#**
- (2) **1.Ta5-a8#**
- (3) **1.Dg1-g7#**
- (4) **1.La4-c6#**
- (5) **1.Lh4-f6#**
- (6) **1.Ta4-a8+ Tb2-b8 2.Ta8xb8#**
- (7) **1.Db2-h8#**
- (8) **1.b2-b4#**
- (9) **1.Sh4-g6#**
- (10) **1... Se4-f2#**
- (11) **1... Dh1-b1#**
- (12) **1... Ta7-a1#**
- (13) **1... Kf3-f2#**
- (14) **1... Sf2-h3#**
- (15) **1... Ta2-h2#**
- (16) **1... Ta8-h8#**
- (17) **1... Sh5-f4#**
- (18) **1... Td5-d1#**
- (19) Weiß rettet sich mit Hilfe eines Turmopfers:
1.Td1-d3+! Ke3xd3 patt.
- (20) **1.Td4-c4+! Dc2xc4** patt
- (21) Die Lage von Weiß sieht prekär aus, aber...
1.Da3-c3+! der einzige Rettungszug. Nicht 1.Da3-a1+? (bzw. 1.Db2+?) wegen 1... Tg8-g7 und Weiß verliert. **1... Tg8-g7 2.Dc3-e8+ Tg7-g8 3.Dc8-c3+** und Weiß remisiert durch Dauerschach.
- (22) **1.Dg1-d4+!** Nur so! Das Schach auf a1 wäre ein grober Fehler: 1.Dg1-a1+? Dg8-g7 und Weiß verliert. **1... Dh7-g7** Oder 1... Dg8-g7 2.Dd4-d8+ Dh7-g8 3.Dd8-h4+ Dg7-h7 4.Dh4-f6+ mit Dauerschach. **2.Dd4-h4+ Dg8-h7 3.Dh4-d8+ Dg7-g8 4.Dd8-f6+** und Weiß macht remis durch ewiges Schach. Nicht immer garantiert ein materieller Vorteil (in diesem Fall eine Dame) den Gewinn.
- (23) Weiß scheint in einer misslichen Situation zu sein, aber nach **1.Lh4-f2! Dc5xf2** ist Weiß patt.
- (24) **1.Tb1-b3+! Ka3-a4** 1... Dc2xb3 patt **2.Tb3-b4+!** mit Dauerschach, denn der Turm ist tabu wegen Patt.
- (25) **1.Th4-h2!** Nur dieser Zug führt zum Remis. Nach 1. Th4xa4?? gewinnt Schwarz durch 1... b2-b1D. **1... Ka2-a1 2. Th2xb2!** und zwei Springer, ohne den Bauern, können normalerweise die Partie nicht gewinnen.
- (26) Weiß rettet sich mit **1. Tg3xg7+! Kg8xg7** 1... Kg8-h8 2. Tg7xh7+ Kh8xh7 3.Db5-h5+ usw. **2.Db5-g5+ Kg7-h8 3. Dg5-f6+ Kh8-g8 4.Df6-g5+** mit ewigem Schach.
- (27) **1.Df6-h8+! Kh7xh8** patt.
- (28) **1... Lb4-a3!** Der einzige Zug, der zum Remis führt. Nach dem fehlerhaften 1... Lb4xc3?? 2. b2xc3 gewinnt Weiß problemlos das Bauernendspiel. Zum Beispiel: 2... Ka8-a7 3.Kc1-c2 Ka7-b6 4. Kc2-d3 Kb6-c5 5.a2-a4 Kc5-d5 6.c3-c4+ Kd5-c5 7.Kd3-c3 Kc5-b6 8.Kc3-d4 Kb6-c6 9. a4-a5 Kc6-d6 10.a5-a6 Kd6-c6 11.a6-a7 Kc6-b7 12.Kd4-d5 Kb7xa7 13.Kd5-d6 Ka7-b7 14. c4-c5 Kb7-c8 (14... Kb7-b8 15.Kd6-d7!) 15.Kd6-c6 Kc8-b8 16.Kc6-d7 und der Bauer erreicht das Umwandlungsfeld. **2.b2xa3 Ka8-b7** mit Remis, da das Endspiel nicht zu gewinnen ist. Wenn Weiß den weißfeldrigen Läufer hätte, wäre der Sieg ganz einfach. Es geht darum, dass das Umwandlungsfeld a8 durch den Läufer kontrolliert wird.
- (29) **1... b7-b5!** Damit wurde der Turm aus dem Spiel ausgeschlossen. **2.Kd2-c3 Ka7-b7 3.Kc3-b4 Kb7-b6 4.Ta5xa4 b5xa4 5.Kb4xa4** mit gleichem Endspiel.
- (30) Schwarz rettet sich durch ewiges Schach:
1... Sc3-a2+ 2. Kc1-b1 2. Kc1-d1 Sa2-c3+

- usw. **2... Sa2-c3+ 3.Kb1-c1** 3. Kb1-a1 wäre ein grober Fehler wegen 3... Te2-a2# **3... Sc3-a2+** usw.
- (31) Auf den ersten Blick sieht die Lage von Schwarz hoffnungslos aus. Aber nach **1... Td2-d1+! 2. Lf3xd1 Sf1-d2+ 3.Kb1-c1 Sd2-b3+ 4.Kc1-b1 Sb3-d2+ 5.Kb1-a1 Sd2-b3+ 6. a2xb3** ist Schwarz patt.
- (32) Weiß droht, mit 1.a7-a8D die Partie sofort zu gewinnen. Aber nach **1... Te6-e1+!** ist Schwarz patt.
- (33) **1... La7-b8!** Der einzige Rettungszug! **2.c7-c8D** und Patt. Natürlich führt die Umwandlung des Bauern in andere Figuren auch zum Remis.
- (34) **1... Dg8-e6+! 2.Dd7xe6** und Patt.
- (35) **1... e4-e3+ 2.Kd2-c1!** 2. Kd2-d3?? Kf2xe1 mit schwarzem Gewinn. **2... Kf2xe1** patt (Ende einer Studie von Parenti 1947).
- (36) **1... Dh2-g1+! 2.Kf1xg1 Te8-e1#**
- (37) **1.Ld2-g5+! Kd8-c7** 1... Kd8-e8 2.Td1-d8# **2.Lg5-d8#** Réti – Tartakower, Wien 1910.
- (38) **1.h5xg6+ Kh7-g8 2.Th1-h8#**
- (39) Die schwarze Dame wurde mit dem Opfer **1.Dd5-h5+!** vom Feld g7 abgelenkt. **1... Dh6xh5 2. Tg2-g7#** Konikowski – Wills, Fernpartie 1977-80.
- (40) **1.Dc4-a6+!** Die Dame öffnet dem eigenen Läufer den Weg. **1... b7xa6 2.Ld7-c6#**
- (41) **1.Df2xa7+! Ka8xa7 2.Tg1-a1#**
- (42) **1.Da2xa7+! Db6xa7 2. Sb5xc7#**
- (43) **1.Te5-h5+! g6xh5 2. Dc3-f6#** Raki – Govedarica, Jugoslawien 1975.
- (44) **1.Te1-e8!** Durch die Fesselung der schwarzen Dame kann Weiß auf g7 mattsetzen. **1... Df8xe8 2.Dh6-g7#**
- (45) **1.Te7-e8+!** Macht der Dame den Weg frei. **1... Kd8xe8** 1... Th8xe8 2.Dh7-c7# **2.Dh7-e7#**
- (46) **1...Tc4-h4+!** und Weiß gab auf wegen 2.g3xh4 g5-g4#, Johansson-L'Ami, Stockholm 2013.

Die drei Phasen des Spiels

*Wenn einer, der mit Mühe kaum
Geklettert ist auf einen Baum.
Schon meint, dass er ein Vogel wär: So irrt sich der!
(Wilhelm Busch)*

Einleitung

»Wie verläuft denn eigentlich eine Schachpartie? Man >eröffnet< sie, kommt im >Mittelspiel< in Vorteil und gewinnt das >Endspiel<. So kann man oft in Partiebeschreibungen lesen. Der Ausdruck >Eröffnung< ist an sich nicht recht glücklich gewählt, hat sich aber nun einmal eingebürgert. Richtiger wäre es, vom >Aufbau< zu sprechen, Aufbau nämlich der eigenen Figuren und Bauern.« (L. Rellstab)

Bevor wir näher darauf eingehen, wollen wir aber noch einige Bemerkungen über den Wert der Figuren voranschicken. Nimmt man den Bauern als Einheit, so ist der Läufer bzw. Springer etwa 3 Bauern, der Turm etwa 5 Bauern und die Dame etwa 10 Bauern gleichzusetzen. Diese Zahlen sind natürlich nur mit Vorsicht zu verwerten, denn der wirkliche Wert der Steine in der Partie richtet sich ganz nach der gegebenen Stellung. Immerhin kann meist damit gerechnet werden, dass z.B. die Dame durch zwei Türme oder drei leichte Figuren aufgewogen wird, aber nur selten durch Turm und Läufer.

Die Zahl der von den einzelnen Figuren beherrschten Felder ist je nach ihrem Brettstand verschieden, wie folgende Tabelle zeigt.

Figur	Höchste Wirkung	Geringste Wirkung
Dame	27	21
Turm	14	14
Läufer	13	7
Springer	8	2
König	8	3

(Eine Figur beherrscht nur die Felder, auf die sie ziehen kann, nicht aber das Feld, auf dem sie steht!)

Die einzige Figur, die, auf jedem beliebigen Feld des freien Schachbretts aufgestellt, die gleiche Felderzahl beherrscht, ist der Turm. Der Schachfreund sollte sich aber hüten, aus den nackten Zahlen allzu voreilige Schlüsse zu ziehen, denn in der praktischen Partie kommt es nicht so sehr auf die Zahl der beherrschten Felder an, sondern mehr auf ihre Bedeutung für das Kampfgeschehen.

A. Die Eröffnung

Guter Anfang ist halbe Arbeit
(Sprichwort)

»Wo stehen meine Figuren am besten, um den Kampf im Mittelspiel erfolgreich bestehen zu können? Wie stelle ich meine Bauern auf, so dass sie die eigenen Truppen nicht behindern, wohl aber gegen die feindlichen ein Bollwerk bilden? Mit diesen Fragen beschäftigt sich die Eröffnungstheorie, die sich aus hundertjähriger Erfahrung gebildet hat. Sie hat goldene Grundsätze, die unverrückbar ihren Wert behalten werden.

In der Eröffnung müssen besonders zwei Ziele verfolgt werden: Erstens Beweglichkeit möglichst vieler eigener Steine (Figuren und Bauern); zweitens Sicherstellung der eigenen Steine, besonders des Königs, vor feindlichen Angriffen. « (Rellstab, Eröffnungen, I. Teil)

Goldene Eröffnungsregeln

1. Greife nicht vorzeitig an!

Es ist ein Fehler vieler Anfänger, schon nach den ersten Eröffnungszügen mit unzureichenden Kräften einen Angriff einleiten zu wollen. Meist ist dieser leicht zu parieren, die vorgeschobenen Figuren müssen zurückgehen oder sich abtauschen und der Gegner gewinnt Zeit und Entwicklungsvorsprung, so dass sein Gegenangriff oft genug schnellen Erfolg hat. Ein kleines Beispiel für viele:

Aljechin – Forrester
Glasgow 1923

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 1. | e2-e4 | e7-e5 |
| 2. | Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. | Lf1-b5 | a7-a6 |
| 4. | Lb5-a4 | Sg8-f6 |
| 5. | Sb1-c3 | Lf8-c5 |
| 6. | Sf3xe5 | |

Nur ein »Scheinopfer«, da Weiß die Figur mit der nachfolgenden »Gabel« (gleichzeitiger Angriff mit einer Figur auf zwei oder mehr feindliche) zurückgewinnt. Bei richtiger Antwort braucht Schwarz diese Fortsetzung nicht zu fürchten.

- | | | |
|----|--------------|----------------|
| 6. | ... | Sc6xe5 |
| 7. | d2-d4 | Lc5-b4? |

Statt nun bescheiden zurückzugehen (7... Lc5-d6! 8. d4xe5 mit gleichen Chancen), richtet

Schwarz einen verfrühten Angriff auf den Be4 und den Sc3. Die Folgen sind katastrophal.

- | | | |
|----|----------------|---------------|
| 8. | d4xe5 | Sf6xe4 |
| 9. | Dd1-d4! | |

Die einfache Widerlegung: Weiß deckt c3 und bedroht den Lb4 bzw. Se4.

- | | | |
|-----|--------------|---------------|
| 9. | ... | Se4xc3 |
| 10. | b2xc3 | Lb4-a5 |

Das kleinere Übel war Lb4-e7, denn jetzt erscheint der zweite weiße Läufer auf der Bildfläche.

- | | | |
|-----|----------------|---------------|
| 11. | Lc1-a3! | b7-b6? |
|-----|----------------|---------------|

Um c7-c5 spielen zu können und damit den La3 wieder zu »töten«. Besser ist Dd8-g5.

- | | | |
|-----|---------------|----------------|
| 12. | e5-e6! | Dd8-f6? |
|-----|---------------|----------------|

Deckt g7, verliert aber den König. Allerdings ist es schon gleich, was Schwarz spielt. (12... f7xe6 13. Dd4xg7 usw.). Der Zug e5-e6 hat die Dame »de-maskiert«.

- | | | |
|-----|----------------|---------------|
| 13. | La4xd7+ | Ke8-d8 |
|-----|----------------|---------------|

Wenn 13... Lc8xd7, so 14. Dd4xd7#.

- | | | |
|-----|-----------------|---------------|
| 14. | Ld7-c6+! | Df6xd4 |
| 15. | e6-e7#! | |

Eine für eine praktische Partie seltene und schöne Mattstellung.

2. Ziehe nicht ohne Not in der Eröffnung mit ein und derselben Figur zweimal!

Diesem alten Erfahrungssatz liegt der gleiche Grundgedanke zu Grunde wie dem ersten. Das kostbare Recht, in der Eröffnung einen Zug ausführen zu dürfen, darf nicht leichtfertig verschwendet werden. Jede Figur soll zunächst nur mit einem Zuge das ihr zugewiesene Feld besetzen und nicht ohne Not noch einmal ziehen.

Ein drastischer Reifall mag dies beleuchten:

Rahn – R.

Bad Oeynhausen 1935

- | | | |
|----|---------------|----------------|
| 1. | e2-e4 | c7-c5 |
| 2. | Sg1-f3 | d7-d6 |
| 3. | d2-d4 | c5xd4 |
| 4. | Sf3xd4 | Sg8-f6 |
| 5. | Sb1-c3 | g7-g6 |
| 6. | Lc1-e3 | Sf6-g4? |

Der Springer zieht ohne stichhaltigen Grund zum zweiten Mal, nur in dem Bestreben, den Le3 abzutauschen. Stattdessen musste Schwarz seine Entwicklung mit Lf8-g7 fortsetzen.

7. **Lf1-b5+!**

Die Strafe folgt ja nicht immer so auf dem Fuße wie hier! Da Sb8-c6 wegen 8. Sd4xc6 aussichtslos ist, muss Schwarz den König durch Lc8-d7 oder Sb8-d7 schützen und verliert dadurch sofort den Sg4. Er gab dann auch nach

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 7. | ... | Sb8-d7 |
| 8. | Dd1xg4 | |

das verfahrenere Spiel auf.

3. Spiele in der Eröffnung nicht auf Bauerngewinn!

Denn dies kostet Zeit, die der Gegner zur Beschleunigung seiner Entwicklung und damit zu einem starken Angriffsspiel ausnutzen kann. Ein Beispiel für viele.

Kohlmann – S.

Berlin 1935

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 1. | Sg1-f3 | d7-d5 |
| 2. | b2-b3 | Lc8-f5 |
| 3. | Lc1-b2 | Sb8-c6 |
| 4. | d2-d3 | f7-f6 |

Züge wie f2-f3 oder f7-f6 soll man nur im Notfall machen; sie nehmen den Springern ihre besten Felder und erschweren so die Entwicklung.

- | | | |
|----|---------------|----------------|
| 5. | Sb1-d2 | e7-e5 |
| 6. | e2-e4 | d5xe4 |
| 7. | d3xe4 | Lf5-g6 |
| 8. | Lf1-c4 | Sg8-h6 |
| 9. | Dd1-e2 | Sc6-b4? |

Schwarz, der sowieso schon nicht mehr ganz erstklassig steht, geht auch noch auf Bauerngewinn aus! Diesen Zeitverlust verträgt seine Stellung nicht mehr. Er hätte stattdessen mit Lf8-d6 und nachfolgendem Lg6-f7 baldigst die Rochade anstreben sollen.

- | | | |
|-----|---------------|---------------|
| 10. | 0-0 | Sb4xc2 |
| 11. | Ta1-c1 | |

Hier hat der Bauernraub sogar noch die c-Linie für den weißen Turm geöffnet, der nun bald entscheidend in den Kampf eingreift.

- | | | |
|-----|-----|---------------|
| 11. | ... | Sc2-d4 |
|-----|-----|---------------|

11... Sc2-a3 ist der einzige Zug, der die Partie noch retten kann.

- | | | |
|-----|----------------|--------------|
| 12. | Sf3xd4 | e5xd4 |
| 13. | Lc4-b5+ | c7-c6 |

Erzwungen: sowohl bei Ke8-e7 (Antwort: Lb2-a3+!) als auch bei Ke8-f7 (De2-c4+) würde der schwarze König auf den Diagonalen zu Tode gehetzt.

- | | | |
|-----|---------------|--|
| 14. | Tc1xc6 | |
|-----|---------------|--|

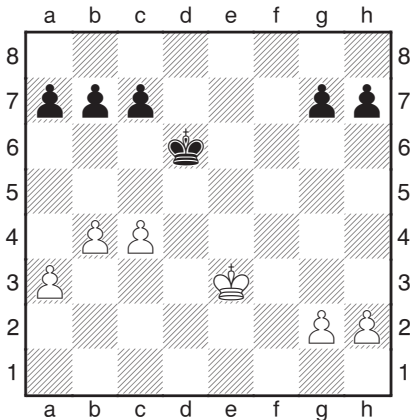
Anhang: Moderne Schachstrategie

Strategie ist die Kunst, das Spiel zu planen (Max Euwe)

Seit dem Erscheinen der 1. Auflage dieses Buches sind einige Bücher über die moderne Spielauffassung herausgekommen, auf die wir hier ergänzend für all diejenigen Leser kurz eingehen wollen, die »Wie geht es weiter?« fragen.

Exweltmeister Max Euwe galt mit Recht als einer der besten Lehrmeister des Schachspiels, der in seinen Werken in klarer Methodik die Elemente des Schachspiels dargestellt hat.

In »Positions- und Kombinationsspiel« schildert er hauptsächlich die Bedeutung der Bauernstellung im Schach, die Bildung von Bauernketten, ihre Stärken und Schwächen, die Durchbruchsmöglichkeiten, und so fort. Das unüberlegte Vorrücken von Bauern kann schwere Nachteile mit sich bringen; Max Euwe führte das folgende instruktive Beispiel an:



Diese Stellung, an sich Remis, kann durch einen Fehler verlorengehen, den besonders ungeübte Spieler leicht machen: Das unüberlegte Vorrücken von Bauern. Gut wäre z.B. 1.Ke3-d4 oder 1.Ke3-e4. Aber

wenn Weiß 1.a3-a4? spielt, verliert er, weil seine Bauernreihe auf dem Damenflügel durch 1... a7-a5! zerstört werden kann. (Ein zeitliches Bauernopfer, das dem schwarzen König den Weg freimacht. Solange der weiße a-Bauer noch auf a3 steht, kann Weiß diesen Zug ignorieren.) 2.b4xa5 Kd6-c5 3.Ke3-d3 Kc5-b4 und beide weiße a-Bauern gehen verloren. Nach 2.b4-b5 gewinnt Schwarz auf die gleiche Art: 2... Kd6-c5 3.Kc3-d3 Kc5-b4 usw.

In »Urteil und Plan« suchte Euwe das Schwierigste im Schach verständlich zu machen: Die Planbildung und das systematische Spiel. Wenngleich es ein System im Schach nicht geben kann (fast jede Stellung ist anders, und schon ein kleiner Unterschied kann zu grundlegenden Änderungen führen), ist doch ein gewisser Wegweiser unentbehrlich. Das selbstständige Denken vermag er freilich niemals zu ersetzen. Immerhin kann die Kenntnis der Zusammenhänge mitunter nutzbringend verwertet werden. Euwe selbst konnte seine Theorien schon mehrfach in der Praxis bestätigen. Hinsichtlich der so genannten »starken Felder« zum Beispiel lehrt er:

Starke Felder

Man versteht darunter Felder, die folgende Voraussetzungen erfüllen:

1. Das Feld muss sich außerhalb des Bereiches der feindlichen Bauern befinden.
2. Es muss in der Nähe der feindlichen Stellung liegen.

3. Man muss in der Lage sein, im Hinblick auf das in Frage stehende Feld ein sicheres Übergewicht zur Geltung zu bringen, das früher oder später zur wirkungsvollen Besetzung des Feldes führt.

Eng damit zusammen hängt das Thema:

Springer gegen einen schlechten Läufer

Wann ist ein Läufer schlecht? Wenn seine eigenen Bauern ihn in seiner Bewegungsfreiheit behindern, also auf seiner Farbe stehen. Wann beginnt der Läufer »schlecht« zu werden, bei ein, zwei oder drei hemmenden Bauern? Die Antwort ist nicht exakt zu geben, doch kann man immerhin feststellen, dass Behinderungen durch Mittelbauern (c, d, e oder f) am meisten stören und deshalb den Ausschlag geben.

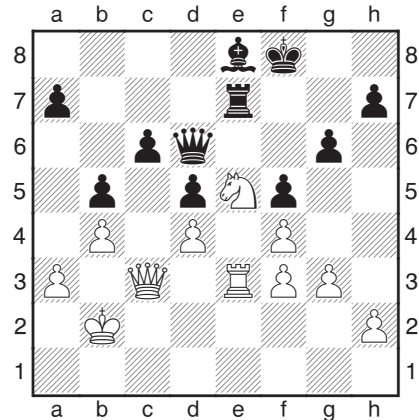
Der psychologische Effekt

In vielen dieser Fälle ist der Verteidiger von der Haltung des Angreifers abhängig, und er kann daher im Allgemeinen nichts anderes tun, als geduldig abzuwarten, wenn der Angreifer ihn in Ruhe lässt; und genau rechnen, wenn der Gegner aktiv wird. Diese erzwungene und aussichtslose Ruhe wirkt oft so deprimierend, dass der Verteidiger sich zu dieser oder jener gewalttätigen Aktion entschließt, die bei korrektem Gegenspiel die Lage eher verschlechtert; oder dass ihm ein grober Fehler unterläuft.

Soweit der Theoretiker; nun der Praktiker Max Euwe. Im Wettkampf mit Donner um die holländische Meisterschaft 1956 entstand in der 3. Partie folgende Position:

(siehe nächstes Diagramm)

1. Alle drei Voraussetzungen des »starken Feldes« sind hier gegeben: e5 (hauptsächlich) und c5 (in zweiter Linie).
2. Schwarz hat einen (sehr) schlechten Läufer.
3. Der psychologische Effekt: Siehe Partiefolge.



Euwe – Donner (Den Haag 1956)

Es geschah: 1... Dd6-f6? (Der alte Satz »In schlechter Stellung stellt sich fast automatisch ein Fehler ein« ist auch von den modernen Theoretikern als »psychologischer Effekt« übernommen worden.) 2. Dc3-c5! (Die Besetzung des Nebenfeldes wirkt sofort entscheidend.) 2... Kf8-g8 (Falls 2... Df6-e6, so sehr amüsant 3. Se5-g4! De6-f7 4. Sg4-h6! Df7-g7 5. Sh6-g8! und gewinnt, da der Punkt e7 erstürmt wird.) 3. Se5-g4! Einer der mit Recht so gefürchteten Abzugsangriffe. Da Schwarz die Dame retten muss, geht der Turm verloren. Er gab deshalb auf. Ein Musterbeispiel praktisch angewandter Theorie und Strategie! Aber, wie gesagt, das Schachspiel ist nur bis zu einem gewissen Grade erlernbar, und alle strategischen Bücher sind auf die Dauer nicht in der Lage, der Taktik im Schach Herr zu werden. Sie sollen auch nur den Blick für die positionellen Feinheiten schärfen und eine genauere Abschätzung der Stellung ermöglichen. Bei sonst gleicher Spielstärke ist zweifellos der im Vorteil, der die jeweilige Lage auf dem Schachbrett hinsichtlich der möglichen Chancen richtig beurteilen kann.

Das im Jahre 1925 erschienene Buch »Mein System« von Aron Nimzowitsch (1886-1935) ist der »Vater« aller modernen strategisch-positionellen Werke, ein Lehrbuch, das seiner Zeit voraus war. Auch heute bringt sein Studium Nutzen. Vier Jahre später erschien »Die Praxis meines Systems«, das anhand vieler Partien die Gedanken des Verfassers,