

Einführung in die Elementartaktik

**Fundamentales Schachwissen
mit GM Thomas Luther**



Thomas Luther

Joachim Beyer Verlag

Thomas Luther

Einführung in die Elementartaktik

Fundamentales Schachwissen mit
GM Thomas Luther

Joachim Beyer Verlag

Inhalt

Lieber Leser!	7
Wie man dieses Buch am besten nutzt	8
Einige praktische Ratschläge	9
1. Notation	10
2. Labyrinthe & Übungen	24
3. Kleine Spiele	46
4. Schachmatt & Materialgewinn	60
5. Der Gewinnzug!	76
6. Regeln & Schach-Etikettte	89
7. Finde Matt in 2 Zügen!	103
8. Taktische Motive	121
9. Doppelangriff / Gabel	123
10. Der Springer und seine Gabeln	156
11. Der Spieß	191
12. Die Fesselung	211
13. Wie man mit einer Fesselung umgeht	242
14. Das Motiv "Überlastung"	247
15. Der Abzugsangriff	260
16. Eine kleine Geschichte des Schachspiels	295
Zum Schluss	318

Voraussetzungen für die Arbeit mit diesem Buch:

Du solltest die Grundregeln beherrschen und in der Lage sein, eine Partie zu spielen, ohne häufig regelwidrige Züge zu machen.

Du solltest die elementaren Endspiele mit Dame oder Turm oder zwei Türme gegen den König kennen.

Du solltest ein Schachspiel besitzen, möglichst in der Standardgröße für Turniere (Königshöhe 90+ mm, Feldgröße ca. 5 x 5 cm) um dich gleich ans Turnierschach zu gewöhnen. Ein etwas kleineres Spiel genügt aber auch.

Nicht geeignet sind dagegen Taschenschachspiele. Und auch lustige oder künstlerisch gestaltete Spiele wie "Römer gegen Barbaren" oder "Micky Maus" sind nicht ratsam, so hübsch sie auch aussehen mögen.

Ein Schachspiel ist nicht teuer und kann ein Leben lang benutzt werden. Du solltest falls nötig diese kleine Investition nicht scheuen. Sie wird dir dabei helfen, ein besserer Schachspieler zu werden.

Um dieses Ziel zu erreichen bedarf es aber nicht nur der Hardware, sondern ganz besonders der Bereitschaft, für einige Zeit zu lernen und zu arbeiten. Training sollte regelmäßig sein und über einen gewissen Zeitraum betrieben werden. Alles andere bleibt leider nur Stückwerk.

1. Notation

Bitte, bitte, überspring dieses Kapitel nicht, lies es!!!

Es mag dir nicht gefallen als erste Aufgabe so ein langweiliges Kapitel vorzufinden, aber es ist absolut notwendig. Partienotation und die Kenntnis einiger Begriffe haben die gleiche Funktion wie Lesen und Schreiben im täglichen Leben.

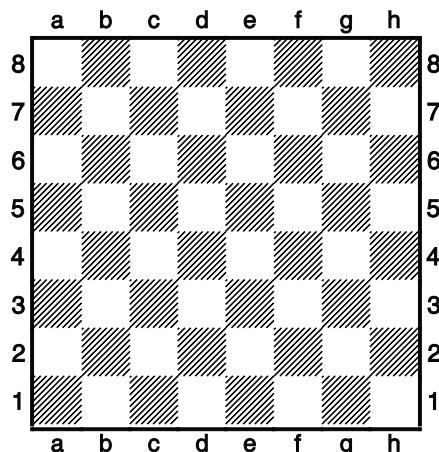
Mit Beherrschung der Notation kannst du

- Kommentare zu Stellungen oder Partien und Ratschläge von anderen Spielern / einem Trainer viel besser verstehen;
- Leichter Fragen stellen;
- Dich besser der Schachszene anpassen; bist nicht auf den ersten Blick abgestempelt als ahnungsloser Patzer. Wer will schon so angesehen werden?
- Nach der Partie alles noch einmal in Ruhe anschauen, Fehler oder Verbesserungen finden; verpasste Gelegenheiten aufspüren, wovon du eine Menge lernen kannst;
- An Turnieren teilnehmen, was ohne Notation nicht möglich ist, da dort Aufschreibpflicht ist. Wenn du jemals in einem Turnier spielen willst, musst du die Notation ohnehin lernen;
- Besser, effizienter und strukturierter denken. Etwas in Worte / Begriffe zu fassen hilft, es zu verstehen, damit zu arbeiten und zu Entschlüsse zu kommen.

Bitte, auch wenn du keine große Lust hast, die Notation zu lernen, bring ein kleines Opfer und überblättere nicht dieses Kapitel!

Der Name der Felder

Wenn du das Spiel "Schiffe versenken" kennst oder dich auf einer Landkarte orientieren kannst, ist es kein großer Sprung, die Schach Notation zu lernen. Die Schnittpunkte der Ziffern und Buchstaben bezeichnen bestimmte Felder. Kannst du auf dem Diagramm die Felder bezeichnen, die den Doppelzug des Königsbauern darstellen?



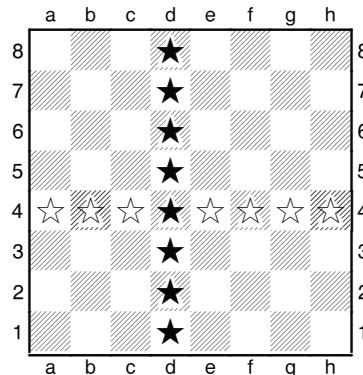
Um es dir leichter zu machen zeigen wir dir ein Diagramm, auf dem alle Felder mit ihrem Namen bezeichnet sind. Aber du musst lernen, alle Felder korrekt zu erkennen und zu benennen. Und das sogar, wenn das Brett keine Randbeschriftung aufweist. Alle guten Spieler können das.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Die horizontale Anordnung von Feldern wird "**Reihe**" genannt. Im Diagramm unten markieren die Sternchen (☆) eine solche Reihe von a4 nach h4. Zur Unterscheidung von anderen Reihen nennt man sie "4.Reihe".

Die vertikale Anordnung von Feldern nennt man "**Linie**". Im Diagramm ist die d-Linie markiert (★), die von d1 bis d8 reicht.

Eine diagonale Anordnung von Feldern wird "**Diagonale**" genannt. Anders als die stets 8 Felder umfassenden Reihen oder Linien können Diagonalen unterschiedlich lang sein. Von der "langen Diagonalen" a1 bis h8 reicht die Spannweite bis zur Mini-Diagonalen b1 bis a2.



Die weißen Offiziere stehen zu Beginn auf der 1.Reihe, die Bauern auf der 2.Reihe. Wenn du eine Partie mitschreiben willst achte darauf, dass das Brett in der richtigen Weise aufgebaut ist. Wenn das Brett keine Randnotation hat, helfen dir zwei Regeln, die richtige Startposition zu finden:

**Weiße Dame weißes Feld, schwarze Dame schwarzes Feld
oder**

Das Eckfeld auf der rechten Seite von Weiß sollte ein weißes sein

Trifft eine dieser beiden Regeln zu, hast du die richtige Ausgangsstellung. Mit der Bezeichnung von Start- und Zielfeld kann jeder Schachzug beschrieben werden.

Um es aber noch etwas leichter zu machen, wird der Name der ziehenden Figur mit einer Abkürzung dem Zug vorangestellt, z.B. "K" für König. Da die Namen der Figuren in verschiedenen Ländern / Sprachen unterschiedlich sind, verwendet man heute meistens Symbole für die Figuren, genannt "**Figurinen**". Auf der nächsten Seite findest du eine Liste der Abkürzungen und Figurinen.

Lösungen Notation

In der jeweils zweiten Zeile findest du die Bauern

1	○	Kg4; Dc1; Th2; Ld3; Sd5; b2, c4, f4, g5
	●	Kf7; Tb8 / e6; La2 / g7; b3, c5, d6, g6
2	○	Kh1; Db2; Tb1 / d1; Le2; Sb5; a3, e3, f2, g3, h2
	●	Kb8; Dc6; Tg4 / e8; Lc8 / c5; a7, b7, e4, f5, f7, h6
3	○	Kg1; Dh8; Te1; Lb3; Sg3 / g4; a3, b4, d5, e4, f2, g2, g5
	●	Ke7; Dd8; Tc8 / d7; Lb7; a6, b5, d6, f7, g6, h7
4	○	Kg1; Dd3; Ta1 / c1; La4 / d2; Sc5 / f3; a3, b2, d5, f4, g4, h3
	●	Kg8; De8; Ta8 / d8; Lf7 / g7; Sc6 / e4; a5, b4, c7, d5, g6, h6

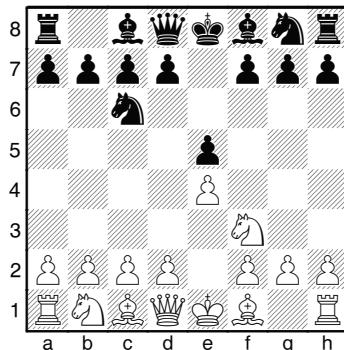
Ärgere dich nicht wenn du etwas falsch aufgeschrieben hast. Selbst erfahrene Spieler machen zuweilen solche Fehler; besonders dann, wenn das Brett keine Legende hat. Übe die Notation und es wird bald leicht für dich sein, eine Partie oder Stellung aufzuschreiben.

Wir simulieren die Notation einer Partie in der folgenden Übung.

Nehmen wir an, du bist ein Zuschauer bei einem Schnellschach-Turnier (Partien von ca. 10 bis 30 Min. pro Spieler, die nicht aufschreiben müssen) und ein Freund bittet dich, seine Partie mitzuschreiben. Sicher tust du ihm doch diesen kleinen Gefallen, nicht wahr?

Schreibe die Partie auf!

Das erste Diagramm zeigt die beiden ersten Züge vom Partiebeginn. Jedes weitere Diagramm zeigt einen Zug, den beide Spieler gemacht haben.

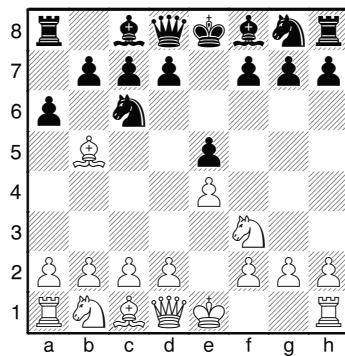


Zug 1 und 2

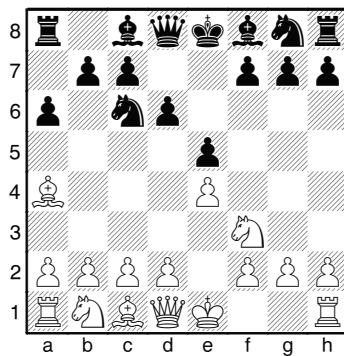
Diese Partie wurde gespielt von Meister Steiner und dem früheren Weltmeister Capablanca

1. /

2. /



Zug 3



Zug 4

3. /

Die spanische Eröffnung, kurz "Spanisch" genannt.

4. /

Weiß kann auch abtauschen.
Der Doppelbauer ist aber kein Problem für Schwarz.

2. Labyrinthe & Übungen

Die meisten Schachspieler haben, nachdem sie die Grundregeln und einige elementare Dinge gelernt haben, sofort mit dem Spielen von Partien begonnen. Das ist ganz natürlich, da spielen (und hoffentlich gewinnen, ☺) die größte Freude macht. Doch sind diese Anfänger wirklich gut für den nächsten Schritt vorbereitet?

Der große Meister Dr. Tarrasch war in dieser Hinsicht sehr skeptisch. Ist eine kurze Einführung ausreichend, um dich wirklich vertraut zu machen mit den Eigenschaften, Spezialitäten und Limitationen der Figuren? Auf dem vollen Brett sind die Figuren ja stets behindert durch eigene oder gegnerische Steine.

Eine gute Methode um deine Kenntnisse zu vertiefen ist, mit kleinen Spielen mit beschränktem Material zu beginnen*. Dies vermittelt dir einen besseren Einblick in ihre Wirkungsweise. Das ist besonders wichtig für die Leichtfiguren und ganz besonders für den Springer, den Anfänger am meisten fürchten.

In manchen Fällen kannst du dir die Aufgabe leichter machen durch "Rückrechnen".

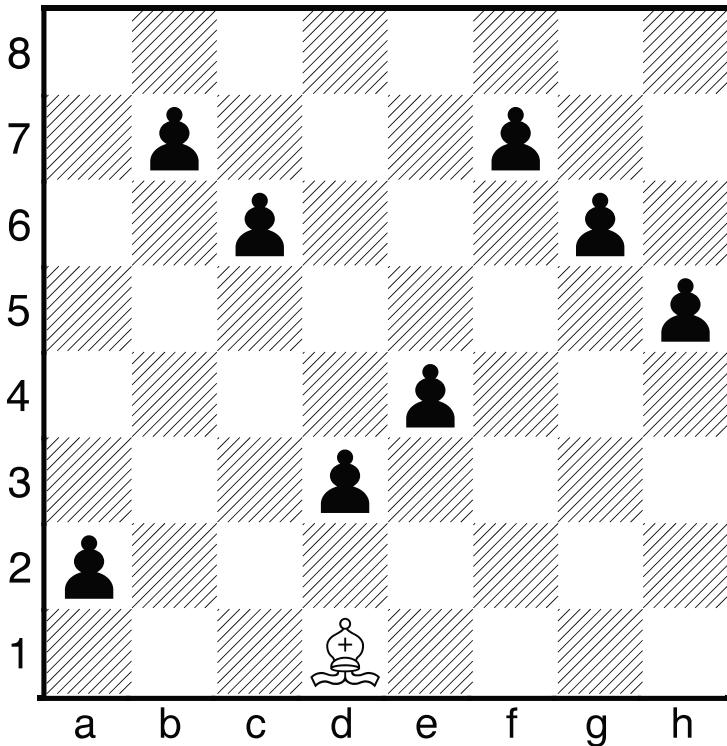
Wenn die Aufgabe z.B. lautet, dem König Schach zu bieten, kannst du schauen, von welchen Feldern aus das überhaupt möglich ist und wie man diese Felder erreichen kann. Das sollte dir helfen, zumindest einen Teil der Lösung schnell zu finden.

- In der Russischen Schachschule wurden kleine Spiele mit reduziertem Material seit langer Zeit für Anfänger genutzt. In der westlichen Welt finden wir das selbst heute noch sehr selten.

1967 zeigte John Love in seinem Buch "*CHESS A New Introduction*" solche Übungen und kleine Spiele.

Der US-amerikanische Autor und Trainer Bruce Alberston zeigte in seinen beiden Büchern "*Chess Mazes*" und "*Chess Mazes 2*", erschienen in 2004 und 2008, erstaunliche Mazes. Aber die meisten von ihnen sind eher nur für fortgeschrittene Anfänger mit schon einiger Spielpraxis geeignet, da sie mehr als einen Figurentyp verwenden.

1. Übung:



Der Läufer soll alle Bauern so schnell wie möglich schlagen.

Er darf kein Feld betreten, auf dem er geschlagen werden könnte.

Er darf keine Bauern schlagen die gedeckt sind.

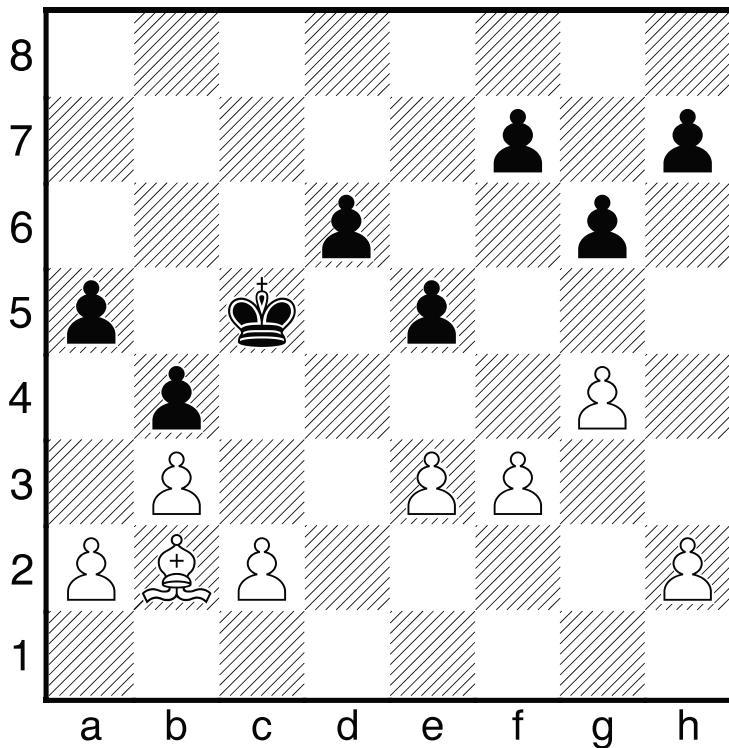
Rate mal: wie viele Züge wird er wohl brauchen?

Nun frisch ans Werk. Kalkuliere zuerst den Weg des Läufers im Kopf. Wenn du glaubst, du hast die richtige Lösung, kannst du deine Finger gebrauchen, um das auf dem Brett zu überprüfen.

(Dies nur ausnahmsweise; mach das nicht in einer richtigen Partie! Es stört deinen Gegner und zeigt, dass du ein Anfänger bist.)

Wenn du sicher bist, setz die Züge auf dem Brett. Nun wird sich zeigen, ob du richtig gerechnet hast.

2. Übung:



Der Läufer soll dem schwarzen König Schach bieten.

Er darf kein Feld betreten, auf dem er geschlagen werden könnte.

Er darf keine Bauern schlagen; auch nicht, wenn diese ungedeckt sind.

Rate mal: wie viele Züge wird er wohl brauchen?

6. Regeln & Schach-Etikette

Wenn du in einem Turnier spielst, hast du nicht nur die Grundregeln des Spiels zu befolgen, sondern auch einige weitere. Du magst nun sagen: "*Ich nehme nicht an Turnieren teil und werde das wohl auch nie tun*". Das mag sein. Aber einige der Turnierregeln gelten auch für private Partien und es ist gut, sich frühzeitig an sie zu gewöhnen, nur für alle Fälle.

Die erste und wichtigste Regel ist "**berührt - geführt**".

Wenn du am Zug bist und eine Figur berührst, musst du sie auch ziehen, sofern das möglich ist!

(Vielleicht hast du Glück, dass mit der berührten Figur kein regelgerechter Zug möglich ist. Dann bist du noch einmal davongekommen. Aber in jedem Fall ist das schlechter Stil.

Solange du den berührten Stein in der Hand hältst, kannst du das Zielfeld noch ändern. Aber **sobald du den Stein loslässt, gilt der Zug als ausgeführt** und es gibt kein Zurück.

Wenn du mehrere Steine angefasst hast, musst du den ziehen, den du zuerst berührst hast. Falls dies ein illegaler Zug wäre, den nächsten und so weiter.

Wenn du mit Uhr spielst, musst du diese mit derselben Hand betätigen, mit der du gezogen hast. "**Zughand drückt**" ist die Regel.

Selbst viele Hobbyspieler bestehen auf "berührt - geführt" und es kommt zum Streit, wenn du einen Zug zurücknehmen willst.

Selbst Zugweisen, die nicht gegen eine Regel verstößen, können recht nervig sein. Manchmal hebt ein Spieler eine Figur hoch, lässt sie über dem Brett kreisen wie ein Adler über der Beute, setzt die Figur wieder aufs Ausgangsfeld und wiederholt das bald danach. Das ist nicht verboten, aber sehr schlechter Stil. Entscheide dich für einen Zug, bevor du einen Stein berührst. Wenn du sicher bist, führe den Zug ohne jede Verzögerung aus.

Falls du Probleme hast, deine Finger zu kontrollieren, setzt dich auf deine Hände. Das sollte nach einer Weile dazu führen, dass du nicht mehr in Versuchung kommst, den Denkprozess mit einer Handbewegung Richtung Brett und Figur zu "unterstützen".

Schon der große Meister Dr. Tarrasch riet dazu, sich auf die Hände zu setzen, medizinisch gesehen (er war Arzt) auch im Hinblick darauf, dass "Druck auf die äußeren Extremitäten" die Durchblutung verbessert! ☺

Wenn du einen Stein auf dem Brett zurechträgst, musst du sagen:

"J'aboude" oder **"Ich rücke zurecht"**.

(Französisch; es meint das Gleiche) **bevor** du das tust!

Zu Beginn einer Turnierpartie (und oft auch bei einer freien Partie) schütteln sich die Spieler die Hände. Es ist sehr schlechter Stil das nicht zu tun; auch, falls du den Gegner absolut nicht leiden kannst.

Wenn du eine Partie aufgibst, reich deinem Gegner wieder die Hand und sage: **"Ich gebe auf"**. Eine almodische Weise aufzugeben ist das Umlegen des Königs. Verärgerte Spieler mit schlechten Manieren "erweitern" diese Geste noch durch Umwerfen weiterer Figuren. Dies oder wortloses Weggehen vom Brett ist einfach nur ein Zeichen von sehr schlechten Manieren oder Unreife. Eine neuere Unsitte ist, bei Internet Partien statt aufzugeben die Zeit ablaufen zu lassen. Was soll das? Ist der Spieler nicht Manns genug, seine Niederlage einzugehen? Auch wenn du dich über einen Verlust mächtig ärgerst, ist das kein Grund, es am Gegner auszulassen.

Manchmal möchtest du ein **Remis anbieten**. Das kannst du regelgerecht **nur, wenn du am Zug bist**, da du ja sonst den Gegner beim Nachdenken stören könntest.

Du machst deinen Zug, sagst: *"Ich biete Remis an"* und drückst die Uhr.

Nun kann der Gegner auf seine Zeit nachdenken, ob er das Angebot annimmt oder nicht. Du kannst ein Remisangebot nicht zurücknehmen. Und du kannst es nicht an bestimmte Bedingungen binden, z.B.: *"Ich biete Remis, aber nur, wenn du es sofort annimmst, sonst spielen wir weiter"*. Ein Remisangebot steht und es gibt keinen Weg zurück. Die höfliche Art es abzulehnen ist z.B. zu sagen: *"Ich möchte noch weiterspielen"*. Wortlos einen Zug zu machen und die Uhr zu drücken ist auch eine gültige Ablehnung, aber ein bisschen grantig.

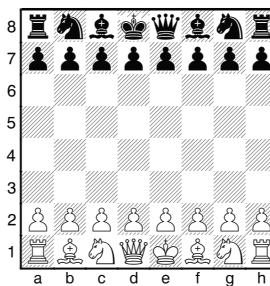
Es ist verboten, den Gegner zu stören oder abzulenken, besonders natürlich, wenn er nachdenkt. Mit einem Stift herumzuspielen, zu summen oder mit den Fingern auf dem Tisch zu trommeln, mit dem Stuhl zu wippen oder herumzurutschen, mit dem Oberkörper weit über dem Brett zu hängen, am Brett zu essen oder zu trinken (dies vielleicht sogar schmatzend oder schlürfend), mit Umstehenden zu reden, ... Die Möglichkeiten von störendem Verhalten sind nahezu endlos. Der Gegner kann den Schiedsrichter rufen und protestieren und wenn der Schuldige nicht aufhört, kann die Partie als verloren erklärt werden.

Hobbyspieler sagen meistens: **"Schach"**. Auf Turnierebene ist das nicht nötig und es nicht gesagt zu haben hat keine Folgen.

Die korrekte Rochade wird ausgeführt, indem man zuerst den König auf sein Zielfeld zieht (also nach g1/g8 oder c1/c8). Wenn du zuerst den Turm berührst, kann der Gegner verlangen, dass du nur diesen ziehest und der König auf seinem Feld bleibt, was ziemlich sicher ein entscheidender Nachteil wäre! Das ist zwar nicht gerade einsichtig oder sportlich, aber eine Regel und man sollte sich besser von Anfang an daran gewöhnen.

Manchmal führt ein Spieler - besonders bei Blitzpartien - die Rochade beidhändig aus, zieht also gleichzeitig König und Turm. Das ist lustig, aber auch regelwidrig.

Schau dir das Diagramm an. Fällt dir etwas Ungewöhnliches auf?



Die Ausgangsstellung ist nicht korrekt aufgebaut. Die Plätze von König und Dame des Schwarzen sind vertauscht; ebenso Läufer und Springer von Weiß auf der Damenseite. Manchmal sehen die Spieler das erst, nachdem sie schon einige Züge gemacht haben. Was ist zu tun?

Die Regel sagt, das, wenn der Fehler während der **ersten 10 Züge** der Partie entdeckt wird, die falsch aufgebauten Figuren auf ihre richtigen Plätze gesetzt werden. Wird der Fehler aber erst nach 10 Zügen bemerkt, wird die Partie neu gespielt. Wenn jedoch beide Spieler einverstanden sind, kann die Partie auch dann weitergespielt werden. Lange Zeit waren 3 Züge die Regel. Aber das wurde vor einigen Jahren geändert, was aber nicht jedem Spieler oder Schiedsrichter bekannt sein mag.

Bitte denk daran:

Berühre einen Bauern oder eine Figur nur, wenn du sicher bist, dass du sie ziehen willst!

Sei höflich und korrekt zu deinem Gegner und dem Schiedsrichter! Schach sollte ein Spiel für Sportsmänner / -frauen sein und hat keinen Platz für schlechte Manieren.

Bevor wir ans Ende dieses Kapitels kommen, reden wir mal über das Ende der Partie.

Manche Schachfreunde spielen selbst in absolut hoffnungslosen Stellungen weiter bis zum Matt oder bis zu einem Zug vor dem Matt. Selbst in nationalen und internationalen Jugendwettbewerben sehen wir dieses irrationale und unfreundliche Verhalten. Die Spieler hoffen auf ein Patt oder ein Wunder. Aber das ist selbst unter schwachen Spielern die große Ausnahme. Für die Arbeit am Buch "*Das U10 Projekt*" analysierte mein Team mehr als 2.500 Partien von Jugendturnieren u8 und u10. Kein einziges Patt wurde dabei gefunden!

Manche Trainer ermutigen ihre Schüler sogar zu solchem Verhalten. "*Es hat noch keiner durch Aufgaben gewonnen*", sagen sie. Das ist ein dummer Spruch. Tatsächlich, wenn du nur noch den König übrig hast, kannst du ohnehin nicht gewinnen!

Natürlich kannst und solltest du weiterspielen, wenn deine Stellung Potential für ein Patt hat, z.B. einen eingeklemmten König. Aber ohne eine solche realistische Perspektive solltest du die Niederlage akzeptieren und aufgeben.

Weiterzuspielen ist / bedeutet

- Sehr unhöflich gegenüber deinem Gegner zu sein (es impliziert ja, dass du ihn für so dumm hältst, einen ganz primitiven Fehler zu machen) und ihm seine Zeit zu stehlen.
- Verschwendung deiner Zeit, die du besser nutzen könntest, z.B. zusammen mit deinem Gegner die Partie zu analysieren oder zumindest einige Gedanken und Ideen zur Partie auszutauschen.
- Lediglich noch Salz in deine Wunden zu reiben.
- Dich lächerlich vor anderen Spielern und Zuschauern zu machen. Manche von ihnen machen vielleicht auch spöttische Kommentare, alle werden dich als schlechten Verlierer und Lachnummer in Erinnerung behalten. Manchmal mag ein verärgter Gegner sogar die Partie verlängern, um dich zu veralbern, indem er Material opfert oder absichtlich umständlich spielt; z.B. mehrere Bauern umwandelt, obwohl er schon mit der ersten Umwandlung schnell Matt setzen könnte.

Einen Verlust mit Anstand zu akzeptieren ist ein Teil des Lebens und besonders ein Teil von jeder Art von Sport und Spiel.

**Sei in fairer Verlierer und erkenne den richtigen
Zeitpunkt zum Aufgeben!**

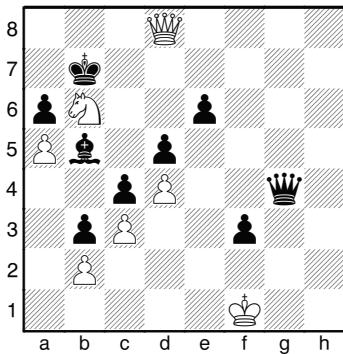
7. Finde Matt in 2 Zügen!

Nach dem trockenen, aber notwendigen Kapitel über Regeln hast du sicher Lust, dich wieder an Taktikübungen zu versuchen. Lass uns den nächsten Schritt machen und nach diesmal etwas längeren Matts Ausschau halten.

In den folgenden Stellungen kannst du in 2 Zügen Matt setzen. Schreibe die Züge auf und vergleiche sie mit den Lösungen.

Oder, wenn dir das lieber ist, schau dir direkt nach einer Aufgabe die Lösung an. Manchmal gibt es mehr als eine Lösung. Versuche, alle zu finden!

In Diagrammen mit \circ / \bullet können beide Seiten Matt setzen, wenn sie am Zug sind.



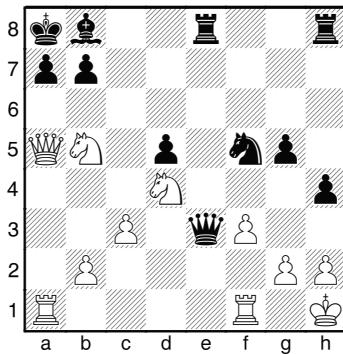
1 \circ / \bullet

1. /

2. /

1. ----- /

2. /



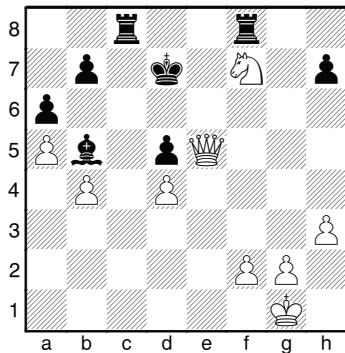
2 \circ / \bullet

1. /

2. /

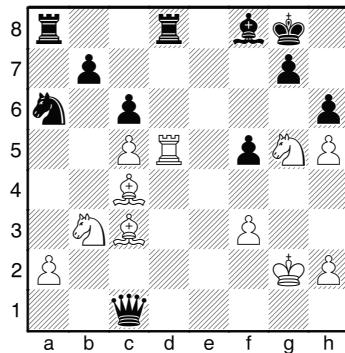
1. ----- /

2. /

**3**

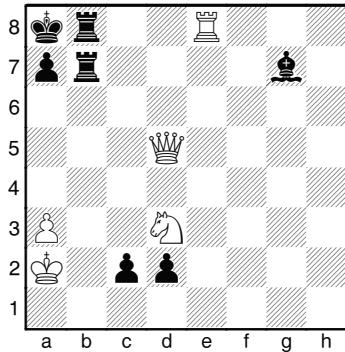
1. /

2. /

**4**

1. /

2. /

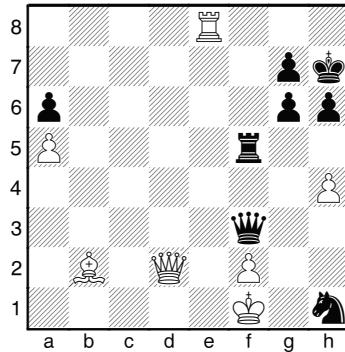
**5** ○ / ●

1. /

2. /

1. ----- /

2. /

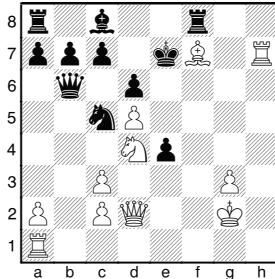
**6** ○ / ●

1. /

2. /

1. ----- /

2. /

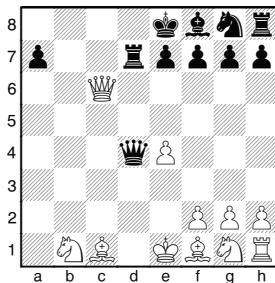


8. McDonnell – N.N. London 1830

1. $\mathbb{W}d2-g5+$ $\mathbb{Q}e7-d7$ 2. $\mathbb{Q}f7-e8+$

Oder 2. $\mathbb{Q}f7-e6+$ $\mathbb{Q}d7-e8$

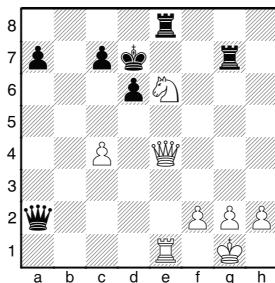
2... $\mathbb{Q}d7xe8$ 3. $\mathbb{W}g5-e7\#$



9. v.d.Lasa – Hensel Berlin 1836

1. $\mathbb{W}c6-c8+$ $\mathbb{R}d7-d8$

2. $\mathbb{Q}f1-b5+$ $\mathbb{W}d4-d7$ 3. $\mathbb{Q}b5xd7\#$

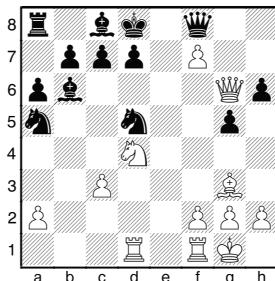


10. De Labourdonnais – McDonnell London 1837

1. $\mathbb{Q}e6-c5+$ $d6xc5$ 2. $\mathbb{W}e4xe8+$

Oder 2. $\mathbb{W}e4-d5+$ $\mathbb{Q}d7-c8$ 3. $\mathbb{R}e1xe8\#$

2... $\mathbb{Q}d7-d6$ 3. $\mathbb{W}e8-e6\#$

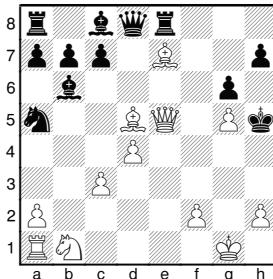


11. Bledow – Mayet Berlin 1839

1. $\mathbb{R}f1-e1$ $\mathbb{Q}b6xd4$

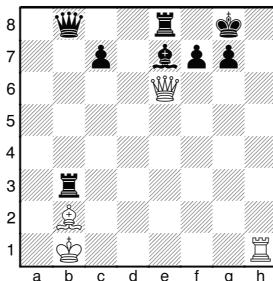
Falls 1... $\mathbb{Q}d5-e7$ 2. $\mathbb{Q}d4-e6\#$

2. $\mathbb{R}e1-e8+$ $\mathbb{W}f8xe8$ 3. $f7xe8\mathbb{W}\#$



12. Morphy - Ford New Orleans 1840

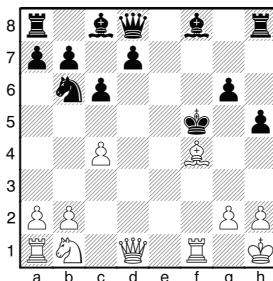
1. $\mathbb{Q}d5-f3+$ $\mathbb{Q}c8-g4$
2. $\mathbb{W}e5-g3$ $\mathbb{Q}g4xf3 / 2...-$
3. $\mathbb{W}g3-h3\#$



13. Anderssen – Ende einer Studie 1842

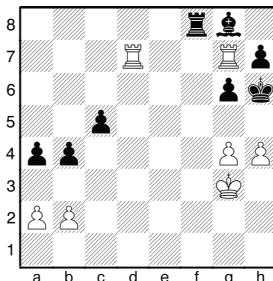
1. $\mathbb{Q}h1-h8+$ $\mathbb{Q}g8xh8$
2. $\mathbb{W}e6-h6+$ $\mathbb{Q}h8-g8$ 3. $\mathbb{W}h6xg7\#$

Damiano Motiv und Fesselung gewinnen gegen überlegene gegnerische Kräfte!



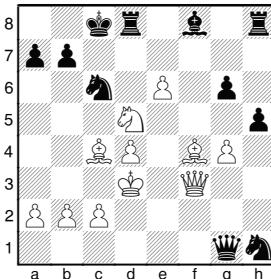
14. Cochrane - Walker London 1841

1. $\mathbb{Q}f4-c7+$ $\mathbb{Q}f5-g5$
- Falls 1... $\mathbb{Q}f5-e6$ 2. $\mathbb{W}d1-e1#/e2\#$
2. $\mathbb{W}d1-d2+$ $\mathbb{Q}g5-h4$ 3. $\mathbb{W}d2-f4\#$



15. Stanley – Schulten New York 1844

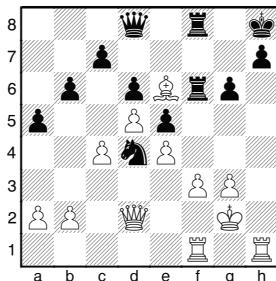
1. $g4-g5+$ $\mathbb{Q}h6-h5$
2. $\mathbb{Q}g7xh7+$ $\mathbb{Q}g8xh7$ 3. $\mathbb{Q}d7xh7\#$
- Oder
1. $\mathbb{Q}g7xh7+$ $\mathbb{Q}g8xh7$
2. $g4-g5+$ $\mathbb{Q}h6-h5$ 3. $\mathbb{Q}d7xh7\#$



16. Kieseritzky – Dumencheau Paris 1844

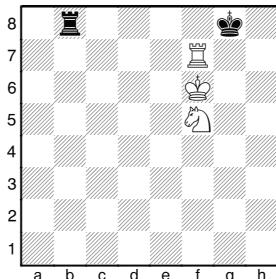
1. $\mathbb{Q}d5-b6+$ $a7xb6$
2. $\mathbb{W}f3xc6+$ $b7xc6$
3. $\mathbb{Q}c4-a6\#$

Dieses Motiv ist wichtig für alle Leser, die Eröffnungen mit 0–0–0 spielen. Es ist eine Art von "Bodens Matt".



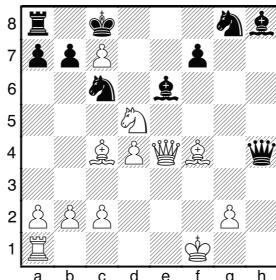
17. Harrwitz – Horwitz London 1846

1. $\mathbb{Q}h1xh7+$ $\mathbb{K}h8xh7$
2. $\mathbb{Q}f1-h1+$ $\mathbb{K}h7-g7$
3. $\mathbb{W}d2-h6\#$



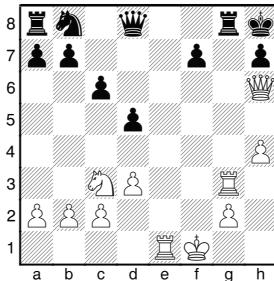
18. Centurini – Ende einer Studie 1850

1. $\mathbb{Q}f5-e7+$ $\mathbb{K}g8-h8$
2. $\mathbb{Q}e7-g6+$ $\mathbb{K}h8-g8$
3. $\mathbb{Q}f7-g7\#$



19. Burden – N.N. London simultan 1850

1. $\mathbb{W}e4xe6+$ $f7xe6$
2. $\mathbb{Q}d5-b6+$ $a7xb6$
3. $\mathbb{Q}c4xe6\#;$
oder auch
 1. $\mathbb{Q}d5-b6+$ $a7xb6$
2. $\mathbb{Q}c4xe6+$ $f7xe6$
3. $\mathbb{W}e4xe6\#$



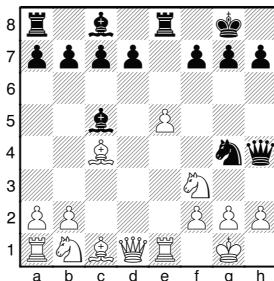
20. Szen – Harrwitz Turnier London 1851

1. $\mathbb{H}e1-e8 \mathbb{W}d8xe8$

Falls 1... $\mathbb{W}d8-c7$ 2. $\mathbb{W}h6-g7\#$

oder 2. $\mathbb{H}g3/\mathbb{H}e8xg8\#$

2. $\mathbb{W}h6-f6+$ $\mathbb{W}g8-g7$ 3. $\mathbb{W}f6xg7\#$

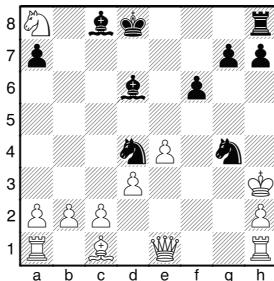


21. Beale – Aus dem Buch: "The Royall Game of Chesse Play" 1655

1... $\mathbb{W}h4xf2+$ 2. $\mathbb{K}g1-h1 \mathbb{W}f2-g1+$

3. $\mathbb{H}e1xg1 \mathbb{K}g4-f2\#$

Das erste in England veröffentlichte erstickte Matt.

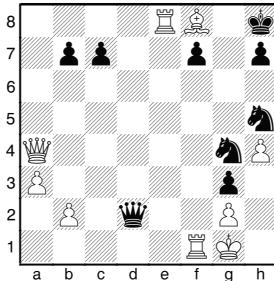


22. Schulten – Kieseritzky Paris 1844

1... $\mathbb{N}g4-e3+$

2. $\mathbb{K}h3-h4 \mathbb{N}d4-f3+$

3. $\mathbb{K}h4-h5 \mathbb{N}c8-g4\#$

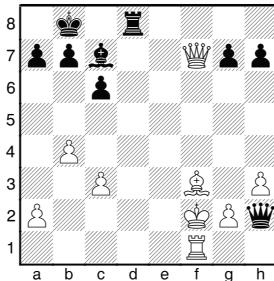


23. Neuman – Marx London um 1850

1... $\mathbb{N}d2-f2+$ 2. $\mathbb{N}f1xf2 \mathbb{N}g3xf2+$

3. $\mathbb{K}g1-f1 \mathbb{N}h5-g3\#$

Falls 3. $\mathbb{K}g1-h1 \mathbb{N}h5-g3\#/f2-f1\mathbb{N}\#$

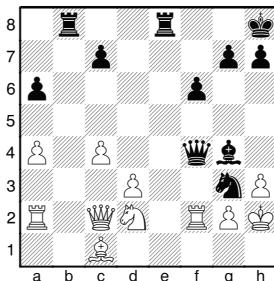


24. Falkbeer – Anderssen Berlin 1851

1... $\mathbb{Q}c7-b6+$ 2. $\mathbb{K}f2-e1$

Falls 2. $\mathbb{K}f2-e2$ $\mathbb{W}h2-e5+$ 3. $\mathbb{Q}f3-e4$ $\mathbb{W}e5xe4\#$

2... $\mathbb{W}h2-e5+$ 3. $\mathbb{Q}f3-e2$ $\mathbb{W}e5xc3\#$

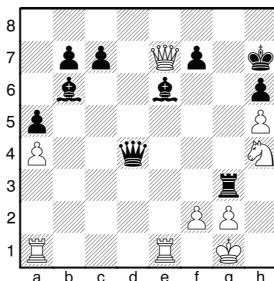


25. Horwitz – Staunton London 1851

1... $\mathbb{Q}g3-f1+$ Doppelschach!

2. $\mathbb{K}h2-g1$ $\mathbb{W}f4-h2+$

3. $\mathbb{Q}g1xf1$ $\mathbb{W}h2-h1\#$

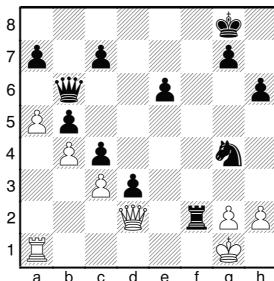


26. Anderssen – Finch London 1851

1... $\mathbb{W}d4xf2+$ 2. $\mathbb{Q}g1-h1$

Falls 2. $\mathbb{K}g1-h2$ $\mathbb{B}g3-h3\#$

2... $\mathbb{W}f2xg2+$ 3. $\mathbb{Q}h4xg2$ $\mathbb{B}g3-h3\#$

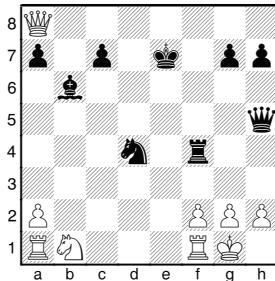


27. Horsky – Harrwitz Wien 1851

1... $\mathbb{Q}f2-f1+$

2. $\mathbb{Q}g1xf1$ $\mathbb{Q}g4xh2+$

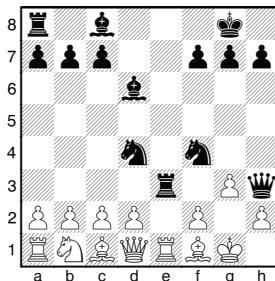
3. $\mathbb{Q}f1-e1$ $\mathbb{W}b6-g1\#$



28. Bayer – Falkbeer Wien 1852

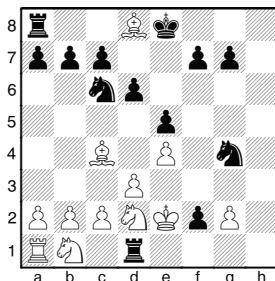
1... ♔d4-e2+ 2. ♕g1-h1 ♘h5xh2+
3. ♕h1xh2 ♖f4-h4#

"Anastasia Matt". Der Springer kontrolliert die Fluchtfelder des Königs; ein Schwerfigurenopfer öffnet die Linie.



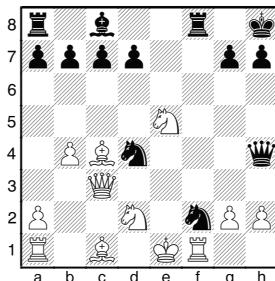
29. Mahescandra – Cochrane Kolkata 1855

1... $\mathbb{E}e3xe1$ 2. $\mathbb{W}d1xe1$ $\mathbb{A}d4-f3+$
 3. $\mathbb{G}g1-h1$ $\mathbb{W}h3xh2\#$; oder
 1... $\mathbb{A}d4-f3+$ 2. $\mathbb{W}d1xf3$ $\mathbb{E}e3xe1$
 3. $\mathbb{W}f3xf4$ $\mathbb{E}e1xf1\#$
 Oder falls 3. $\mathbb{W}f3-d3$ $\mathbb{W}h3-q2\#$



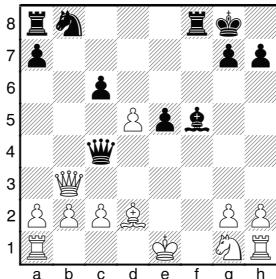
30. Amateur – Derricksen Philadelphia 1860

1... $\mathbb{Q}c6-d4+$
 2. $\mathbb{K}e2xd1$ $\mathbb{Q}g4-e3+$
 3. $\mathbb{K}d1-c1$ $\mathbb{Q}d4-e2#$



31. Rowe - Ward England um 1870

1... ♕f2-d3+ Doppelschach!
2. ♔e1-d1 ♖h4-e1+
3. ♜f1xe1 ♕d3-f2#



32. Schulten – Horwitz New York 1846

Wir beenden unseren Trip durch das 19. Jahrhundert mit einem Klassiker des Doppelschachs:

**1... $\mathbb{W}c4-f1+$ 2. $\mathbb{Q}e1xf1$ $\mathbb{Q}f5-d3+$
3. $\mathbb{Q}f1-e1$ $\mathbb{Q}f8-f1\#$**

Hast du alle Matts gefunden?

Und, sei ehrlich, hättest du sie auch gefunden wenn du nicht gewusst hättest, das in der jeweiligen Stellung ein Matt möglich war? Es ist viel einfacher, selbst ein recht kompliziertes Matt zu finden, wenn man weiß das es in der Stellung versteckt ist. In der angespannten Atmosphäre eines Turniers und mit der Unsicherheit, was möglich ist und was nur so erscheint, ist das sehr viel schwerer.

Vielleicht hast du jetzt etwas mehr Respekt für die Meister der Vergangenheit als zuvor? Denk daran, dass unser allgemeines Wissen des heutigen Schachs auf den Erkenntnissen dieser Vorgänger beruht, die in fünfhundert Jahren die Schatztruhe von Schachtaktik und Endspiellehre gefüllt haben.

Zum Schluss

Wenn du diesem Buch bis hierher gefolgt bist, hast du eine ganze Menge über Schach gelernt und ich bin sicher, dass du nun schon ein besserer und erfolgreicher Spieler bist als zuvor.

Aber wenn du nun aufhörst zu trainieren und nichts weiter machst, wird deine neu errungene Spielstärke zu einem gewissen Grad wieder nachlassen. Erfreulicherweise brauchen wir im Schach kein so ständiges Training wie in den meisten anderen Sportarten, aber ein wenig regelmäßiges Arbeiten ist doch erforderlich.

Mein Rat: Reserviere zumindest eine Stunde pro Woche (etwas mehr zumindest von Zeit zu Zeit wäre natürlich wünschenswert) für ein leichtes Training. Das beste Lehrmaterial sind deine eigenen Partien. Schreibe auch freie Partien auf, analysiere sie und finde heraus, was du hättest besser machen können.

Bleib bei der Taktik, löse jede Woche einige Kombinationen. Eine gute Methode ist, nach einem Abstand von einigen Monaten die Aufgaben in diesem Buch noch einmal durchzuarbeiten. Du kannst dies beschränken auf die Aufgaben im jeweiligen Teil 2. Setz eine Zeit für die Lösung fest und versuche, unter diesem Zeitdruck zu lösen, was auch ein wenig den Turnierstress simuliert. Diese Wiederholung ist wertvoll und wird deine Kenntnisse vertiefen und dein Erkennen von typischen Taktikmustern verbessern.

Wenn dir dieses Buch gefallen hat und du dich weiter verbessern möchtest, hast du vielleicht Lust, mit dem zweiten Band weiter zu machen. Wir haben im ersten Band nicht alle Motive behandeln können. Hin- und Weglenkung, Figuren in der Falle, Grundreihenmatts, Angriff auf der 7.(2.) Reihe, Öffnen und Schließen von Linien werden im zweiten Band behandelt.

Manche dieser Motive sind mit der Schachstrategie verknüpft. Daher machen wir dort auch einen Ausflug in die Grundlagen der Strategie. Das ist auch der nächste Bereich, den du kennenzulernen musst, um stärker zu werden.

Aber wie immer du dich auch entscheiden magst, ich wünsche dir viel Freude und Erfolg mit dem Schachspiel!

Dein Autor *Thomas Luther*