

Günter Lossa

So lernt man Schach

Ein Leitfaden für Anfänger des königlichen Spiels



Joachim Beyer Verlag

Günter Lossa

So lernt man Schach

Ein Leitfaden für Anfänger
des königlichen Spiels

JOACHIM BEYER VERLAG

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Erläuterung zur Schachnotation	8
1. Einleitung	9
2. Schachbrett – Figuren – Notation	11
3. König und Turm	13
4. Das Matt	18
5. Opposition und Tempozug	21
6. Zugzwang – Zugpflicht – Patt	25
7. Dame	31
8. Läufer	36
9. Springer	44
10. Bauer	50
11. Aufstellung	71
12. Rochade	73
13. Eröffnung	77
14. Figurenentwicklung	80
15. Kampf ums Zentrum	88
16. Eröffnungsmöglichkeiten	93
17. Schachpartie	96
18. Gegen den Weltmeister	106



Faszination Schach: Auch unser ehemaliger Bundespräsident Richard von Weizsäcker war begeisterter Schachspieler. Anlässlich eines Empfangs im Jahre 1988 in Bonn lässt sich der damalige Bundespräsident Richard von Weizsäcker (rechts) von Schachweltmeister Garri Kasparow (links) eine sehenswerte Kombination erläutern. Dazwischen verfolgt das Geschehen auf dem Schachbrett fachkundig der Sohn Robert von Weizsäcker, der selbst Turnierschach spielte und lange Präsident des Deutschen Schachbundes war.

Vorwort

Wohl bei jedem, der einmal Gelegenheit hat, eine Schachpartie zu verfolgen, regt sich der Wunsch, dieses schöne, aber schwierige Spiel zu erlernen. Sicher gibt es verschiedene Möglichkeiten, nämlich sich von einem Freund die Regeln erklären zu lassen, einen Schachkurs zu besuchen oder sich gar das Spiel im Selbststudium nach einem Buch anzueignen. Ohne Zweifel ist die letztgenannte Art die einfachste, weil zeitungebundenste. Eine Vielzahl an Büchern steht zur Auswahl. Doch immer wieder musste ich hören, dass alle diese Anfängerbücher zwar umfassend vermitteln, aber ein Erlernen im Sinne einer Unterrichtung kaum möglich ist. Es fehle eben eine richtige Anleitung, das komplizierte Spiel sozusagen spielerisch zu erlernen. Nach Jahrzehnten Schachunterrichts an einer Volkshochschule weiß ich um die Nöte des Anfängers. Er verlangt nach einem Wegweiser, der ihm das Spiel mit seiner Vielfalt an Bewegungsmöglichkeiten der verschiedenen Steine und das zwingende Zusammenspiel der Schachfiguren so verständlich macht, dass er in die Lage versetzt wird, bald schon selbst eine Schachpartie zu spielen.






Aus meiner langjährigen Erfahrung und den im Laufe der zahlreichen Kurse entstandenen typischen Lehrbeispielen von Schachpositionen, die das Verständnis des Schachspiels fördern und schnell verständlich machen, habe ich mit diesem Buch eine Anleitung zum Erlernen des Schachspiels gegeben, die es m. E. jedem ermöglicht, die Zusammenhänge des königlichen Spiels schnell und spielend zu verstehen. Selbstverständlich kann man nicht mit vollem Brett, sprich mit allen 32 Figuren, beginnen, weil zunächst dem Anfänger der Überblick fehlt. Es kann nicht gleich jeder Heerführer einer ganzen Armee sein, sondern er muss sich die Fähigkeiten der Spielführung erst an wenigen Figuren aneignen, bevor er ein größeres Kommando übernimmt. Schrittweise werden deshalb die Gangarten und Eigenheiten jeder Figurenart und das Mattsetzen erlernt, bis sich schließlich der Lernende mit allen Figuren auf dem Schachbrett zurechtfinden kann. Anders in diesem Buch ist sicher die Methode, dass nicht nur bestimmte Stellungen erklärt werden, sondern zusammen mit dem Leser diese Positionen am Brett auch durchgespielt werden. Der Inhalt entspricht praktisch einem Schachkurs von etwa zehn Lektionen, so dass dieses Buch sich auch als Anleitung für die Durchführung eines Lehrgangs besonders eignet.

Zunächst muss jeder auf den ersten Seiten die Schachnotation verstehen lernen, um die verschiedenen Spielzüge richtig auf das Brett übertragen

zu können. Eine Vielzahl von bildlichen Schachstellungen (Diagrammen) hilft dabei. Und nun frisch ans Werk, das Schachbrett aufgestellt und die Lehrbeispiele langsam und überlegt mitgespielt. Dabei wünsche ich allen Freunden des königlichen Spiels, dass Freude und Begeisterung an der Schachpartie von Seite zu Seite dieses Buches wachsen; denn wer einmal von diesem schönen Spiel eingefangen wird, den lässt es nicht mehr los.

Günter Lossa

Erläuterungen zur Schachnotation:

König	K	
Dame	D	
Turm	T	
Läufer	L	
Springer	S	
Kleine Rochade	0-0	
Große Rochade	0-0-0	
Schachgebot	+	
Doppelschachgebot	++	
Schlagfall (Kurznotation)	x	
Matt	≠	

1. Einleitung

Schach ist das faszinierendste und vollkommenste Brettspiel, das wir kennen. Wer einmal mit diesem Spiel in Berührung kommt, wird schnell eingefangen von den abwechslungsreichen Spielzügen und den raffinierten Manövern auf den 64 Feldern des Schachbretts. Das Spiel stellt den Kampf zweier Kriegsheere dar, in dem alle Arten der Kampfesführung wie z. B. Mobilmachung, Angriff, Verteidigung, Strategie, Taktik u. v. m. zum Ausdruck kommen. Jeder Spieler ist sein eigener Heerführer und kann nach Belieben und Können seine Streitkräfte erfolgreich oder erfolglos operieren lassen. Die unterschiedliche Gangart der verschiedenen Figuren (schwerfällig, leichtfüßig, wendig, schnell, hinterhältig usw.) macht das Schachspiel wirklichkeitsnah und interessant, aber auch schwieriger als andere Brettspiele.

Das Schachspiel ist – wie neuere Forschungen ergaben – in der zweiten Hälfte des siebten nachchristlichen Jahrhunderts in Indien entstanden. Bis heute hat es eine lange Entwicklungsperiode durchgemacht und sich über fast alle Länder der Erde ausgebreitet. So wie es heute nach den internationalen Regeln des Weltschachbundes in der ganzen Welt gespielt wird, darf es wohl als das vollkommenste Unterhaltungsspiel bezeichnet werden.

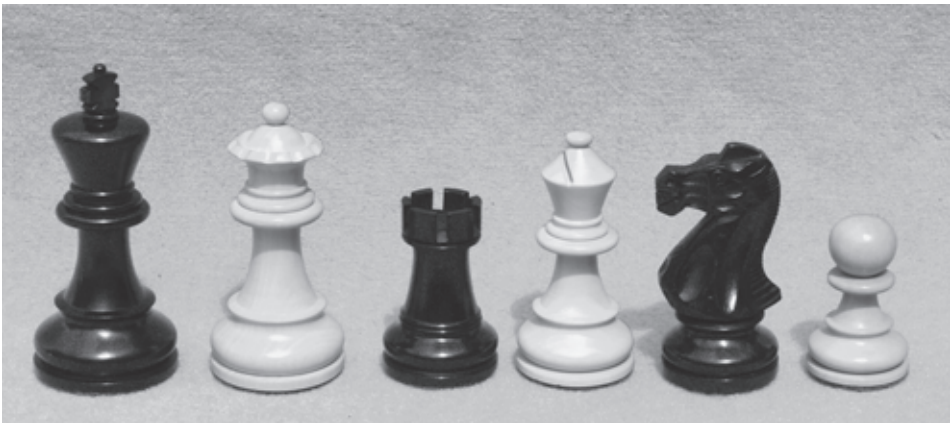
Als man sich um die Jahrhundertwende mit dem Gedanken trug – weil man glaubte, das Spiel habe sich erschöpft – das Schachbrett auf hundert Felder zu erweitern, konnte noch keiner ahnen, welchen ungeheuren Fortschritt das Spiel in den folgenden Jahrzehnten bis heute vor allem in der Eröffnungstechnik machen sollte. Trotzdem, oder vielleicht gerade deshalb, weiß man heute, dass sich das Schachspiel niemals erschöpfen wird und auch von keinem menschlichen Geist vollkommen beherrscht werden kann. Das bedeutet, dass es immer Spiel bleiben wird, weil der Mensch, auch wenn er noch so gut Schach spielt, immer wieder durch falsche Einschätzung Fehler macht. Das ist aber der Reiz an diesem faszinierenden Spiel. Seit nun schon vielen Jahren sind auch Schachmaschinen (Computer) dabei, dem Menschen in der vollkommenen Beherrschung des Schachspiels nachzueifern. Ohne Zweifel haben die Computer eines dem Menschen voraus, nämlich, dass sie sich nicht ablenken lassen und durch Unaufmerksamkeit grobe Fehler machen. Doch der Reiz einer Schachpartie liegt eben im Kampf Mensch gegen Mensch, wenn es gilt, wer die beste strategische Weitsicht hat, taktische Varianten schneller erkennt, kombinatorische Wendungen weiter vorausberechnen kann, positionell günstigere Aufstellung

1. Einleitung

für seine Figuren finden und dynamische Angriffsstellungen druckvoll und zwingend fortsetzen bzw. gedrückte Positionen geschickt verteidigen kann. Alle diese Fähigkeiten muss der Mensch am Schachbrett einsetzen, während eine Schachmaschine eine von menschlichen Gehirnen gefütterte und gespeicherte Datenflut in Sekundenbruchteilen abrufen kann. Einen fairen Wettkampf zwischen Mensch und Maschine kann es deshalb nicht geben.

2. Schachbrett – Figuren – Notation

Zum Spielen benötigt man ein Schachbrett und Figuren. Das Schachbrett besteht aus 64 abwechselnd hellen und dunklen, gleichgroßen, quadratischen Feldern. Der gesamte Schachfigurensatz enthält 16 helle (weiße) und 16 dunkle (schwarze) Steine; im einzelnen für jede Partei: einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern. In der folgenden Abbildung werden alle Steine und ihre Symbole bei bildlichen Schachdarstellungen (Diagrammen) vorgestellt:



König



Dame



Turm



Läufer



Springer



Bauer



Das Schachbrett wird nun zwischen den beiden Parteien aufgestellt. Dabei muss jeweils eine Brettseite so vor den Spielern liegen, dass das linke Eckfeld dunkel und das rechte Eckfeld hell ist. Die acht Felder, die zwischen den beiden Schachspielern parallel verlaufen, bilden eine **Reihe**, somit also acht Reihen. Die acht Felder, die von einem Partner zum anderen Partner verlaufen, ergeben eine **Linie**, also ebenfalls acht Linien.

2. Schachbrett – Figuren – Notation

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Durch die Bezeichnung der Reihen von 1 bis 8 und der Linien von a bis h, kann jedes einzelne Feld benannt werden, indem zuerst der Buchstabe und dann die Ziffer, welche das jeweilige Feld kreuzen, genannt werden. Damit kann jedes einzelne Feld schriftlich festgehalten werden; Züge ergeben sich dann dadurch, dass die großen Anfangsbuchstaben der einzelnen Figuren der Felderbezeichnung vorangestellt werden (z. B. Ka1 im Gegensatz zur bildhaften Darstellung in der Literatur ♔a1).

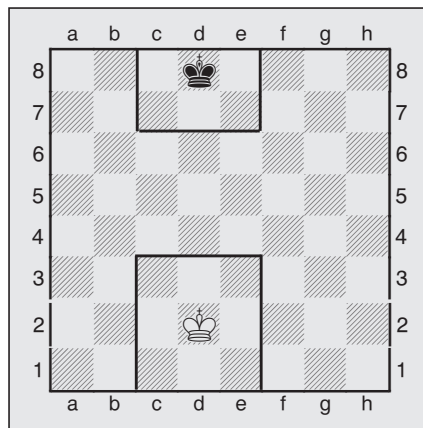
Die Notation ist sehr wichtig, weil damit das Schachspiel nach einem Buch erlernt werden kann, aber auch, weil damit gespielte Partien schriftlich festgehalten werden können und eine umfassende Schachliteratur eine Fortbildung ermöglicht. Damit sind wir in der Lage, jeden Standort einer Figur auf dem Schachbrett und deren Veränderung durch Zug oder Schlag genau zu bestimmen.

3. König und Turm

Die wichtigste Figur ist der König. Eine Schachstellung ohne die beiden Könige ist undenkbar. Beide Könige werden nämlich im Verlauf einer Schachpartie – im Gegensatz zu allen anderen Steinen – nicht geschlagen. Das Ziel jedes Spielers ist es, den gegnerischen König mit Hilfe seiner eigenen Figuren mattzusetzen. Dann ist die Partie gewonnen. Wenn es keiner Partei gelingt, den gegnerischen König mattzusetzen, dann ist das Spiel unentschieden (remis).

Eine solche Stellung ist z. B. entstanden, wenn im Laufe einer Partie alle Figuren geschlagen werden und nur noch die beiden Könige auf dem Brett verblieben sind. Mit einer solchen Stellung wollen wir beginnen:

Wir stellen den weißen König auf das Feld d2 und den schwarzen König auf das Feld d8.



Die Gangart des Königs:

Er kann sich nach allen Seiten bewegen (vertikal und diagonal), aber in jedem Zug nur um ein Feld. Ein wichtiger Unterschied zu anderen Figuren, die wir später kennenlernen, die mehr Felder in einem Zug zurücklegen können. Der König ist also beweglich, aber schwerfällig, er kommt nur langsam voran.

Von seinem Standfeld d2 aus beherrscht der weiße König insgesamt (einschließlich seines Standfeldes d2) neun Felder, nämlich, c1, d1, e1, c2, d2, e2, c3, d3, e3; damit hat der König abzüglich seines Standfeldes acht

3. König und Turm

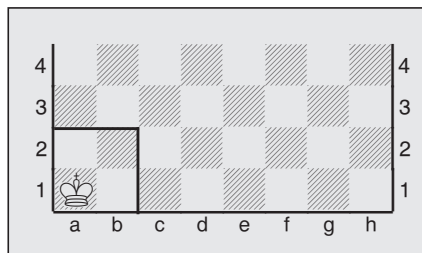
Felder, die er im folgenden Zug besetzen kann, er hat also acht Zugmöglichkeiten. Führen wir nun einen Zug aus: Der weiße König zieht von d2 nach d3. In der Notation lautet dieser Zug:

1. ♔d3 (Kd3) ...

(Die Punkte deuten den noch fehlenden schwarzen Zug an.)

Mit diesem Zug hat der weiße König die Herrschaft über die Felder c1, d1, e1 aufgegeben und hat dafür die Felder c4, d4, e4 in Besitz genommen, so dass er nun zusammen mit den Feldern c3, d3, e3 und c2, d2, e2 wieder neun Felder beherrscht und für den nächsten Zug wiederum acht Zugmöglichkeiten (ausschließlich seines Standfeldes d3) und auch acht Schlagfälle – d. h. er könnte gegnerische Figuren auf diesen Feldern schlagen – hat.

Da abwechselnd gezogen werden muss, ist nun Schwarz an der Reihe. Da der schwarze König am Brettrand steht, hat dieser nur sechs Felder in seinem Besitz, nämlich c8, d8, e8, c7, d7, e7. Man erkennt also deutlich – und das gilt für alle Figuren – dass eine Figur am Brettrand weniger stark wirkt, als in der Brettmitte; denn die Stärke einer Figur drückt sich neben der Dynamik vor allem darin aus, wieviele Felder von ihr beherrscht werden. So steht z. B. ein König in einem Eckfeld wie auf a1 noch schwächer, weil er hier nur vier Felder (a1, b1, a2, b2) beherrscht.



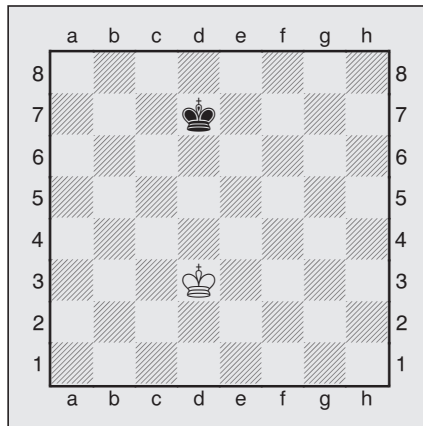
Fahren wir nun in der begonnenen Partiestellung fort und führen den folgenden Zug mit dem schwarzen König nach d7 aus:

1. ... ♚d7 (Kd7)

(Die Punkte stehen für den bereits ausgeführten weißen Zug.)

Auch mit diesem Zug ist eine Veränderung über die Herrschaft der Felder vorgegangen. Der schwarze König hat aber im Gegensatz zum weißen Königszug keine Felderherrschaft verloren (wegen der Ausgangsstellung am Brettrand), sondern mit c6, d6, e6 nur welche hinzugewonnen. Damit beherrscht, weil er sich vom Brettrand entfernt hat, jetzt auch der schwarze König insgesamt neun Felder. Es ist folgende Partiestellung entstanden:

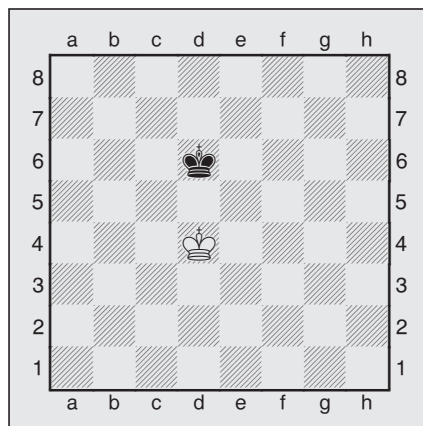
3. König und Turm



Mit dem nun folgenden Zug von Weiß und Schwarz wiederholt sich das bisher Beschriebene: Der weiße König zieht von d3 nach d4, der schwarze König von d7 nach d6, wobei wieder beide Könige die Herrschaft über bestimmte Felder aufgeben und gleichzeitig neue hinzugewinnen. Prüfe die veränderte Situation und benenne die einzelnen Felder. In der Notation lautet der Zug:

2. ♔d4 (Kd4) ♞d6 (Kd6)

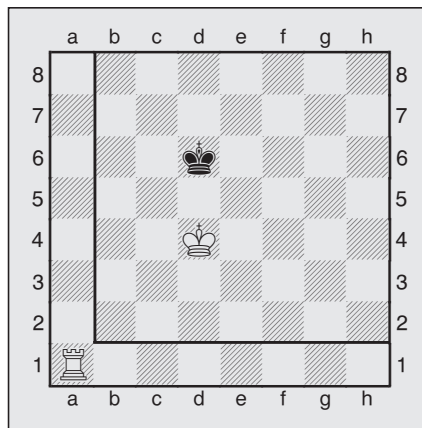
Jetzt ist eine Situation entstanden, die für das Zusammenspiel der beiden Könige wichtig ist: Der weiße König hat mit dem letzten Zug die Felder c2, d2, e2 aufgegeben und dafür die Felder c5, d5, e5 in Besitz genommen. Der schwarze König hat die Felder c8, d8, e8 aufgegeben und beherrscht dafür seinerseits jetzt die Felder c5, d5, e5. Beide Könige üben also auf diese drei zwischen den beiden Königen liegenden Felder gemeinsam ihre Macht aus.



3. König und Turm

Beide Könige könnten also auf den Feldern c5, d5, e5 stehende gegnerische Figuren schlagen (wenn jeweils der andere König nicht da stünde). Es können zwar alle Figuren von allen Figuren geschlagen werden – mit Ausnahme der Könige. Greift eine Figur einen König an, d. h. zieht eine Figur so, dass sie im nächsten Zug diesen schlagen könnte, dann wird dieser Angriff auf den König mit dem Ausruf „Schach“ begleitet. **Schach** bedeutet also nichts anderes, als einen Angriff auf den König. Der angegriffene König muss dann im nächsten Zug dieses Schachgebot aufheben, d. h. er muss auf ein Feld ziehen, das nicht von einer gegnerischen Figur angegriffen ist. Daraus ergibt sich, dass ein König auch nicht in ein Schachgebot ziehen darf, also er darf kein Feld betreten, das von einer gegnerischen Figur bedroht ist. In der obigen Diagrammstellung kann deshalb weder der weiße König noch der schwarze König die jeweils vom gegnerischen König beherrschten Felder c5, d5, e5 betreten.

In dieser Position setzen wir, da uns die Gangart des Königs geläufig ist, zu Übungszwecken einen weißen Turm ins Spiel ein, um mit dessen Bewegungsart bekannt zu werden. Wir stellen den Turm auf a1 und erhalten nun folgende Stellung:



Der Turm ist eine langschrittige Figur, das bedeutet, er zieht nicht wie der König in einem Zug nur ein Feld weiter, sondern kann beliebig weit gespielt werden, bis an den Brettrand, aber nur auf den geraden Feldern, also nur in Reihen oder Linien (vertikal) und nicht diagonal. In der vorstehenden Diagrammstellung kann also der Turm von a1 bis a8 oder von a1 bis h1 auf jedes Feld ziehen, hat also 14 Zugmöglichkeiten. Er ist eine schnelle Figur, aber nicht so wendig wie der König; denn ein König z. B. auf dem Feld a1 könnte in einem Zug nach b2 ziehen, der Turm müsste zwei Züge über

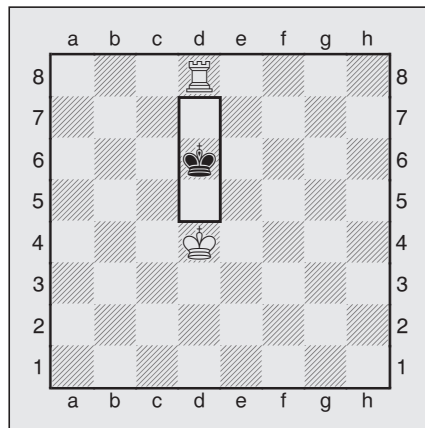
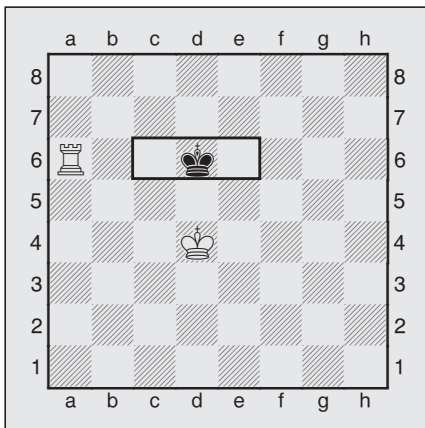
a2 oder b1 nach b2 ausführen. Stehen auf den vom Turm beherrschten beiden Felderreihen eigene oder gegnerische Figuren, dann kann der Turm diese Steine nicht überspringen (das ist von allen Schachfiguren nur dem Springer gestattet), sondern er kann nur bis auf das Feld vor einer eigenen Figur ziehen oder bis auf das Feld vor einer gegnerischen Figur ziehen bzw. auf das Feld einer gegnerischen Figur schlagen (und muss dabei diese entfernen).

Unsere bisherige Stellung mit nur zwei Königen auf dem Brett (ohne Turm) konnte nur unentschieden sein, weil kein König den anderen mattsetzen kann. Mit dem nun eingesetzten Turm ist die Situation anders. Diese Stellung, in der Weiß mit König und Turm gegen den schwarzen König gewinnen, d. h. diesen mattsetzen kann, wollen wir im folgenden Kapitel zu Ende spielen.

4. Das Matt

Wie erzwingen wir nun eine Mattstellung gegen den schwarzen König? Eine **Mattstellung** ist dann erreicht, wenn der König auf seinem Standfeld von einer gegnerischen Figur angegriffen ist und die angrenzenden Fluchtfelder des mattgesetzten Königs auch alle vom Gegner beherrscht werden. Zunächst muss man sich in der vorliegenden Stellung überlegen, wo auf dem Schachbrett das Matt theoretisch erreicht werden kann. In der gegebenen Situation ist das auf keinen Fall in der Brettmitte möglich, weil König und Turm alleine die vom gegnerischen König in der Brettmitte beherrschten neun Felder nicht unter Kontrolle bringen können, sondern bestenfalls sechs davon. Prüfen Sie selbst:

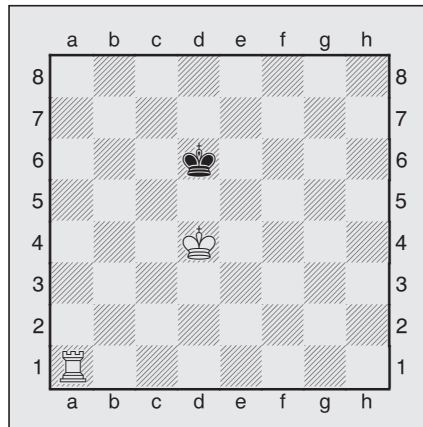
Der weiße König steht bereits optimal, nämlich in Opposition, so dass dem schwarzen König drei Felder (c5, d5, e5) verwehrt sind. Damit verbleiben dem schwarzen König noch sechs Felder, die bei einem Matt unter Kontrolle gebracht werden müssten. Der weiße Turm kann nun den schwarzen König entweder über eine Reihe oder eine Linie angreifen. Hier sind die beiden Möglichkeiten:



Der Turm kann also dem schwarzen König ebenfalls nur drei Felder angreifen. Damit blieben bei einem Mattangriff in Brettmitte dem schwarzen König immer noch drei Fluchtfelder übrig, die Weiß nicht unter Kontrolle bringen kann. Somit ist ein Matt bei dem vorliegenden Spielmaterial in Brettmitte nicht möglich, so dass der schwarze König nur am Brettrand mattgesetzt werden kann; denn dort hat er nur sechs Felder in seinem

Besitz. Bekommt Weiß diese sechs Felder unter seine Kontrolle, dann ist der schwarze König matt.

Zur Mattführung wiederholen wir deshalb noch einmal die erreichte Ausgangsstellung:



Wir ziehen nun den weißen Turm von a1 nach a6 und bieten dem schwarzen König Schach (Notation: +), also:

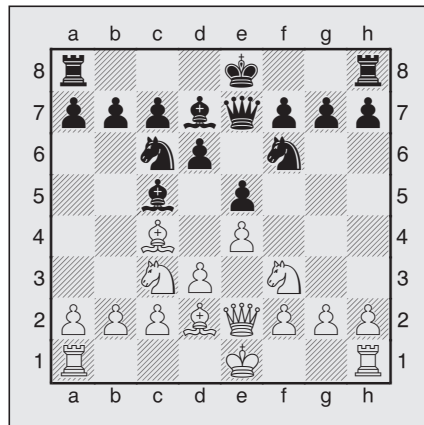
1. ♖a6+ (Ta6+) ...

Mit diesem Zug bewegt sich der Turm auf der a-Linie und beherrscht auf dieser alle Felder, egal wo er steht. Er hat aber mit der Ausführung dieses Zuges alle vorher beherrschten Felder der ersten Reihe aufgegeben (mit Ausnahme des Feldes a1) und dafür die Felder auf der sechsten Reihe in Besitz genommen. Damit greift er u. a. auch das Standfeld des schwarzen Königs, nämlich d6, und die beiden angrenzenden Felder, c6 und e6, an. Der schwarze König ist somit vom weißen Turm angegriffen und steht im Schach. Er muss nun in seinem Antwortzug ausweichen und sich diesem Schach entziehen. Das geht in dieser Stellung nur durch Flucht. Er hat hierfür nur noch die Felder der siebten Reihe, nämlich c7, d7, e7 zur Verfügung; denn die Felder der 5. Reihe (c5, d5, e5) sind vom weißen König bedroht, so dass ein Ausweichen dorthin nicht möglich ist. Wäre die nun vorliegende Stellung am Brettrand, d. h. stünden alle Figuren auf dem Brett zwei Reihen weiter hinten, wäre diese Stellung eine Mattstellung, weil dann der schwarze König nach hinten keine Fluchtmöglichkeit mehr hätte. Eine solche Stellung wollen wir erreichen, indem wir nun den schwarzen König durch zwingendes Spiel an den Brettrand drängen werden.

Wir fahren deshalb in unserer Partie fort. Der schwarze König wählt eines

12. Rochade

In der nach den ersten sieben Partiezügen entstandenen Partiestellung sind bereits alle Leichtfiguren und die Damen entwickelt, d. h. aus ihrer Grundstellung in eine Angriffsposition gebracht. Nur der König und die Türme haben noch nicht gezogen. Der König, Zielpunkt gegnerischer Angriffe, sollte in eine sichere Position gebracht werden. Hingegen sollten die beiden Türme schnell am Spiel teilnehmen. Dieses Vorhaben, nämlich den König zu sichern und die Türme ins Spiel zu bringen, kann sehr schnell erreicht werden durch die Rochade. Es ist der einzige Doppelzug in einer Schachpartie, d. h. ein Zug, bei dem gleichzeitig zwei Figuren bewegt werden. Ausgeführt wird die Rochade mit dem König und mit einem Turm.

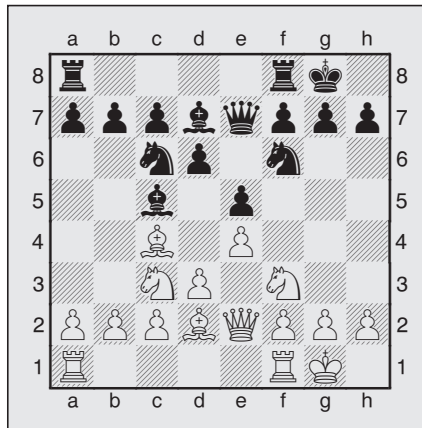


In der bisher entstandenen Stellung können beide Parteien rochieren. Die Rochade wird ausgeführt, indem der König entweder nach der einen oder der anderen Seite in Richtung eines Turmes nicht wie gewöhnlich ein Feld weiterzieht, sondern einen Doppelschritt ausführt, und dieser Turm über den König hinweg auf das nächste Feld gestellt wird. In der obigen Bildstellung können beide Könige sowohl die kurze Rochade auf die Königsseite (zwischen König und Turm liegen zwei Felder) als auch die lange Rochade auf den Damenflügel (zwischen König und Turm liegen drei Felder) ausführen. Weiß führt zum Beispiel die kurze Rochade so aus, dass der König von e1 nach g1 zieht und der Turm von h1 nach f1 gestellt wird (die Notation lautet: 0-0).

12. Rochade

Weiß kann aber auch mit dem König von e1 nach c1 und dem Turm von a1 nach d1 die lange Rochade (0-0-0) wählen. Die gleichen Möglichkeiten hat Schwarz. Wenn beide Parteien die kurze Rochade ausführen, dann sieht das in Notation und Bildstellung so aus:

8. 0-0 0-0

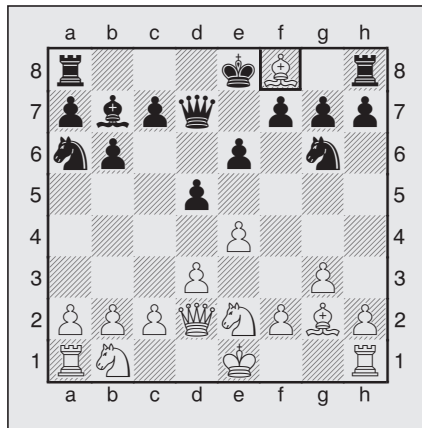


Der Vorteil der Rochade liegt auf der Hand. Beide Parteien haben nun ihren König aus der Mitte in die sichere Ecke manövriert, wohin gegnerische Angriffe schwieriger zu richten sind.

Gleichzeitig sind die Könige durch die davorstehenden Bauern besser geschützt. Das ist auch der Grund, warum in den ersten Zügen möglichst die Flügelbauern nicht gezogen werden sollen, damit sie Schutz bieten können; denn vorgezogene Bauern ermöglichen dem Gegner ein Eindringen in die Stellung mit Figuren und Bauernangriffe, um Linien zu öffnen und einen Mattangriff zu starten. Ein weiterer Vorteil der Rochade ergibt sich für die Türme, die nun verbunden sind und auf beliebige Felder der Grundlinie gestellt werden können, um von dort eigene Angriffe zum Beispiel durch Vorschieben der eigenen Bauern zu unterstützen.

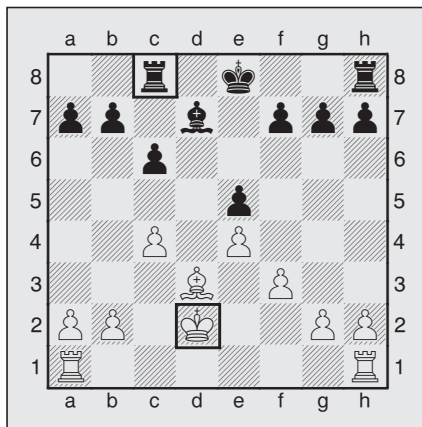
Die Rochade ist allerdings nur möglich, wenn folgende Voraussetzungen gegeben sind:

1) Zwischen dem König und dem an der Rochade beteiligten Turm dürfen keine eigenen und feindlichen Figuren stehen.



In der Bildstellung kann Weiß nicht lang rochieren (weil der weiße Springer auf b1 dies verhindert – erst wenn dieser wegzieht könnte im folgenden Zug die lange Rochade durchgeführt werden), aber er kann kurz rochieren. Bei Schwarz ist es anders: Weiß hat zuletzt mit seinem Läufer den schwarzen Läufer auf f8 geschlagen. Nun kann Schwarz im nächsten Zug nicht kurz rochieren; er kann aber mit dem König oder mit dem Turm von h8 oder mit dem Springer auf g6 den Läufer zurückschlagen. Schwarz könnte aber sofort – wenn er auf das Schlagen des weißen Läufers verzichtet – lang rochieren.

2) Die an einer Rochade beteiligten Figuren (König und Turm) dürfen vor Ausführung der Rochade noch nicht gezogen haben.

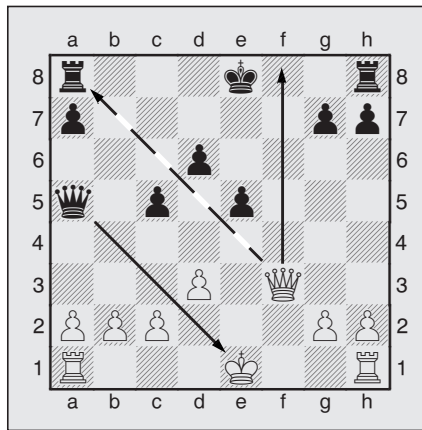


Nach dem Diagramm kann Weiß nicht mehr rochieren (weder lang noch kurz), denn er hat bereits mit dem König gezogen. Auch ein vorheriges Zurückziehen des Königs nach e1 ermöglicht keine Rochade mehr, ein

12. Rochade

einmal ausgeführter Königszug verhindert das. Schwarz dagegen hat bereits mit seinem Damenturm nach c8 gezogen. Er kann deshalb nicht mehr die lange Rochade ausführen, er kann aber selbstverständlich noch kurz rochieren.

3) Bei Ausführung der Rochade darf der König nicht im Schach stehen und kein Schachfeld (von einer gegnerischen Figur angegriffenes Feld) überschreiten.

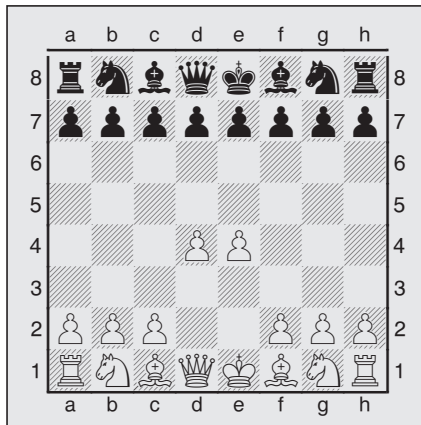


In der Bildstellung kann Weiß keine Rochade ausführen, weil er im Schach der schwarzen Dame steht. Er müsste zunächst das Schachgebot z. B. durch den Bauernzug nach c3 ausschalten, um dann im nächsten Zug zu rochieren. Schwarz hingegen kann nicht kurz rochieren, weil er dabei ein Schachfeld der weißen Dame (nämlich f8) überschreiten müsste. Er kann aber in der Diagrammstellung sofort die lange Rochade ausführen (dass z. B. der schwarze Turm auf a8 von der weißen Dame angegriffen ist, ist unerheblich).

Zur Rochade noch eine grundsätzliche Bemerkung: Dieser Zug ist in jeder Partie fast unerlässlich. Der Anfänger sollte daher immer darauf achten, möglichst bald die Rochade auszuführen. In der Spiel- und Turnierpraxis kommt häufig die kurze Rochade, etwas seltener die lange Rochade vor und nur ausnahmsweise kann darauf verzichtet werden.

16. Eröffnungsmöglichkeiten

Natürlich kann der Anfänger noch nicht wie ein geübter Spieler auf ein reichhaltiges Repertoire von Eröffnungen zurückgreifen. Aber auch ohne genaue Kenntnis der umfangreichen Eröffnungstheorie können die ersten Züge gut gespielt werden. Man muss zunächst nur die allgemeinen strategischen Ziele der Eröffnung kennen und diese befolgen. Diese sind für Weiß und Schwarz klar abgesteckt. Der Anziehende strebt die Zentrumsbildung an, der Nachziehende sucht diese zu verhindern. Wenn Weiß dieses Ziel klar angeht, wird er mit dem Doppelschritt des Königsbauern (e4) oder des Damenbauern (d4) beginnen, mit der Absicht – wenn es der Gegner zulässt – den anderen Zentrumsbauern im nächsten Zug ebenfalls doppelschrittig zu ziehen.

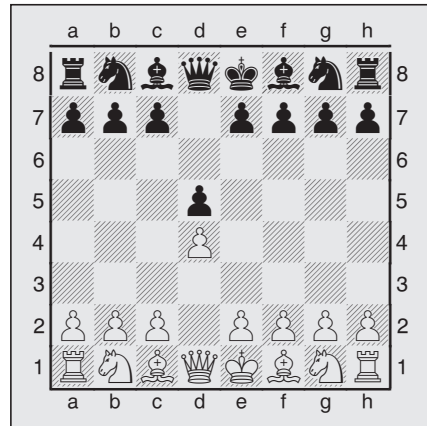
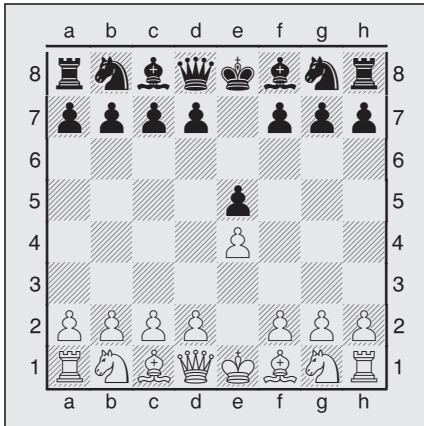


Gegen diese Idealstellung des Anziehenden hat der Nachziehende drei verschiedene strategische Pläne zur Auswahl, die alle den verschiedenen speziellen Eröffnungen zugrunde liegen, nämlich die sofortige Verhinderung, den Gegenangriff oder den Zentrumsvorstoß. Im einzelnen sehen diese Pläne so aus:

1) Verhinderung der Zentrumsbildung

Mit dieser Strategie verhindert Schwarz sofort mit dem ersten Zug eine Zentrumsbildung des Weißen, indem er auf den Eröffnungszug 1. e4 mit e5 (oder c5) und auf den ersten Zug 1. d4 mit d5 (oder f5) antwortet. Der Nachziehende sichert sich damit die Möglichkeit, den zweiten Zentrumsbauern des Gegners – wenn er gezogen wird – sofort zu schlagen.

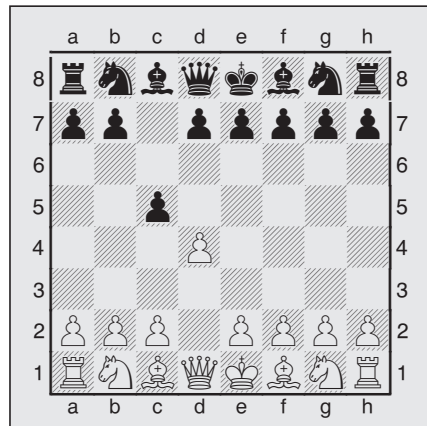
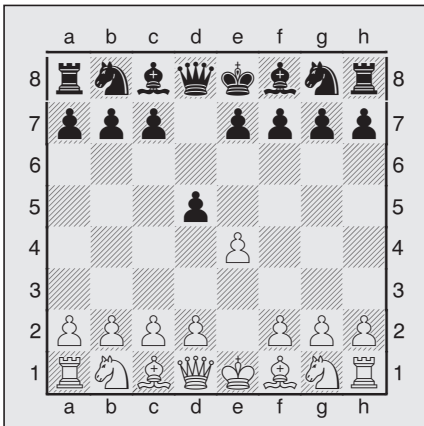
16. Eröffnungsmöglichkeiten



Diese Erwidern stellen für Schwarz die einfachste Möglichkeit dar, eine drohende Zentrumsbildung zu verhindern, für den Anfänger die sicherste Methode.

2) Gegenangriff

Bei diesem Plan lässt Schwarz nach dem ersten Doppelschritt eines weißen Zentrumsbauern zu, dass auch der zweite Mittelbauer gezogen wird. Aber Schwarz stört dieses Vorhaben sofort durch einen Gegenangriff auf den zuerst gezogenen Bauern: Auf 1. e4 zieht also Schwarz d5 (oder f5) und auf 1. d4 erwidert er mit c5 (oder e5).



Bei dieser Strategie hat Weiß im zweiten Zug mehrere Möglichkeiten. Er kann z. B. mit dem erstgezogenen Bauern weiterziehen, oder den angreifenden Bauern schlagen oder tatsächlich den zweiten Zentrumsbauern ziehen.

18. Gegen den Weltmeister

Zum Abschluss will ich eine Begegnung mit einem damaligen Schach-Weltmeister vorstellen und darlegen, dass auch der nur – wie man so treffend sagt – mit Wasser kocht.

Tigran Wartanowitsch Petrosjan, geb. am 17. Juni 1929 in Tiflis (Georgien) und am 14. August 1984 im Alter von 55 Jahren in Moskau verstorben, war mit 23 Jahren Internationaler Großmeister. In den Jahren 1959, 1961, 1969 und 1976 gewann er die Meisterschaft der UdSSR. Mit einem Sieg über den Titelverteidiger Michail Botwinnik errang Petrosjan 1963 den Weltmeistertitel. Er verlor den Titel 1969 an Boris Spasski, nachdem er ihn noch 1966 gegen denselben Herausforderer verteidigt hatte. Spasski wiederum verlor die höchste Schachkrone dann im Jahr 1972 an den amerikanischen Großmeister Bobby Fischer.



Anlässlich eines Besuchs des damals amtierenden Weltmeisters Tigran Petrosjan zusammen mit dem Fernschachweltmeister Jakow Estrin in der Bundesrepublik im Jahre 1965 wurde in unserem Klublokal ein internationales Blitzturnier mit zehn Teilnehmern ausgetragen, darunter die Internationalen Großmeister Lothar Schmid und Dr. Helmut Pfleger sowie dem Internationalen Meister Hans-Günter Kestler, mit denen ich zusammen mehr als 15 Jahre in einer Mannschaft spielte. Unter einem Blitzturnier versteht man eine Veranstaltung, in der jeder gegen jeden spielt, aber jedem Teilnehmer für den Ablauf einer Partie nur fünf Minuten

Bedenkzeit zustehen. Die Zeit wird von einer Schachuhr überwacht und die Partie ist beendet, wenn matt gesetzt wird oder die Zeit eines Spielers verbraucht ist.

Natürlich wurde der damalige Weltmeister Sieger dieses Turniers, denn er spielte auch weltmeisterlich Blitzschach.

Aber er verlor eine Partie – und zwar gegen mich. Die Überraschung war perfekt und wurde in dem von Zuschauern überfüllten Klublokal begeistert

18. Gegen den Weltmeister

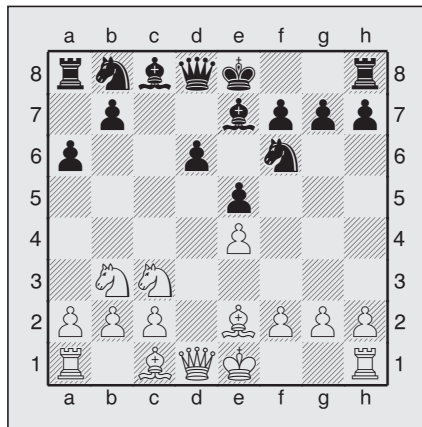
gefeiert. Ein Sieg über den damaligen Weltmeister ist kein alltägliches Ereignis. Diese Partie soll deshalb abschließend als Anschauungsmaterial dienen.

Weiß: Günter Lossa

Schwarz: Tigran Petrosjan

Eröffnung: Sizilianische Verteidigung (16. März 1965)

- | | |
|---------|-------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. ♘f3 | d6 |
| 3. d4 | cx d4 |
| 4. ♘xd4 | ♘f6 |
| 5. ♞c3 | a6 |
| 6. ♞e2 | e5 |
| 7. ♘b3 | ♞e7 |



Beide Seiten haben ihre Königsflügel schnell entwickelt, um mit der Rochade die Könige in Sicherheit zu bringen.

- | | |
|---------|-----|
| 8. 0-0 | 0-0 |
| 9. ♞e3 | ♞e6 |
| 10. ♔h1 | ... |

Weiß hat seine Entwicklung abgeschlossen. Der letzte Zug bereitet einen Angriff auf dem Königsflügel mit dem f-Bauern vor.

- | | |
|----------|------|
| 10. ... | ♘bd7 |
| 11. f4 | ♞c7 |
| 12. f5 | ♞c4 |
| 13. ♞xc4 | ♞xc4 |
| 14. ♘d2 | ♞c6 |
| 15. g4 | |