

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	7
Über den Fachkorrektor	8
Einführung	19
Über dieses Buch	19
Wie man dieses Buch liest	20
Törichte Annahmen über den Leser	20
Wie dieses Buch aufgebaut ist	21
Teil I: Fundamentales	21
Teil II: Vertiefen Sie Ihr Schachwissen	21
Teil III: Lasst die Spiele beginnen	22
Teil IV: Themen für Fortgeschrittene	22
Teil V: Der Top-Ten-Teil	22
Teil VI: Anhang	22
Symbole, die in diesem Buch verwendet werden	23
Was nun?	23
 Teil I	
Grundlagen des Schachspiels	25
Kapitel 1	
Die Grundlagen des Schachs	27
Grundlegende Konzepte	27
Dinge, die man beachten muss, um sinnvolle Entscheidungen zu treffen	28
Unterschiedliche Orte, an denen Sie spielen können	29
Plausch am Schachbrett: Ihr eigenes Brett und Figurensatz	30
Das richtige Brett mit Figuren	30
Machen Sie sich mit Ihrem Schachbrett vertraut	31
Die Figurenaufstellung	35
 Kapitel 2	
Die Macht der Figuren	41
Die Kopie eines Schlosses: Der Turm	42
Der mit der Wespentaille: Der Läufer	44
Die mit der runden Krone: Die Dame	48
Der Boss mit der kantigen Krone: Der König	50
Der in der L-Formation galoppiert: Der Springer	52
Der Fußsoldat der Offiziere: Der Bauer	54

Kapitel 3

Die Elemente des Schachs verstehen

59

Unendliche Weiten: Der Raum	59
Verkrampfen Sie nicht!	60
Gewinnen Sie die Kontrolle!	60
Raumstrategien	60
Bekommen Sie das Beste für Ihr Geld: Material	64
Der Wert Ihrer Bauern und Figuren	64
Materialstrategien	65
Stellen Sie Ihre Puppen auf gute Felder: Entwicklung	66
Tempogewinn	67
Spielen Sie ein Gambit (vielleicht)	70
Den Boss schützen: Königssicherheit	70
Die Bauernstruktur	72
Die Unbesiegbaren: Freibauern	74
Beweglichkeit ist alles: Isolierte Freibauern	75
Auf offenen Linien zurückgelassen: Rückständige Bauern	76
Nur nebeneinander stark: Hängende Bauern	77
Die Unangenehmen: Doppelbauern	77
Linien im Sand: Bauernketten	78

Kapitel 4

Angriff auf den König: Schach, Patt und Schachmatt

81

Angriff auf den gegnerischen König	81
Keine Fluchtmöglichkeit für den König: Schachmatt	84
Felderabschneiden mit König und Dame	85
Mattsetzen mit König und Turm	88

Teil II

Den Schachhorizont erweitern

97

Kapitel 5

Taktiken und Kombinationen im Nahkampf

99

Lernen Sie taktische Pläne kennen	99
Zwei auf einen Streich: Die Gabel	100
Die Fesselung	105
Zwingen Sie Ihren Gegner zu ziehen oder zu verlieren: Der Spieß	108
Der Abzugsangriff und der Doppelangriff	110
Der Umgang mit Abzugsschach und Doppelschach	112
Das Kombinieren von Zügen, um Ihren Fortschritt zu beschleunigen	114
Sie machen den Weg frei: Das Opfer	115

Verlocken Sie Ihren Gegner: Die Hinlenkung	118
Lenken Sie eine Figur des Gegners von einem Schlüsselfeld weg	120
Überlasten Sie eine Figur, um eine andere zu schwächen	123

Kapitel 6

Das Opfer: Wenn Geben seliger ist als Nehmen **125**

Das Opfer für einen kleinen Vorteil in der Entwicklung: Das Gambit	126
Das Läuferopfer	128
Sofortige Belohnung: Das Scheinopfer	130
Ein strategischer Zug für den Geduldigen: Das echte Opfer	132

Kapitel 7

Der Umgang mit Mattbildern **135**

Vorsicht auf der Grundreihe: Das Grundreihenmatt	137
Die Schöne und das Biest: Mattbilder mit Dame und Bauer	138
Hoch zu Ross: Mattbilder mit Dame und Springer	143
Mit Läufer und Turm alles platt machen	147

Kapitel 8

Mustererkennung **149**

Die Analyse von Stellungen auf dem Schachbrett	150
Die Französische Verteidigung und ihre spezifische Bauernstellung	152
Typische Bauernstrukturen aus der Französischen Verteidigung	155
Endspielmotive im Fokus	158
Der Turmtransfer	160
Der Brückenbau	163

Kapitel 9

Bauernstrukturen erkennen und deuten **167**

Die Wichtigkeit der Bauernstrukturen	167
Wie Bauernstrukturen die Partie beeinflussen	167
Nutzen Sie Ihre Bauern zu Ihrem Vorteil	169
Die Einbeziehung des Läufers: Das Fianchetto	170
Ein Blick auf die Stärken des Fianchetts	170
Ein Blick auf die Schwächen des Fianchetts	171
Eine Variante des Sizilianers: Der Drachen	171
Die Vorteile des Drachen	173
Die Nachteile des Drachen	173

Trainieren Sie die Flexibilität Ihrer Bauern: Das Scheveninger System	173
Das Scheveninger-System	174
Der Stonewall	175
Dem Stonewall vertrauen: Seine Stärken	175
Mit den Schwächen des Stonewalls leben	176
Die Erschaffung einer Megafestung im Zentrum: Der Doppelte Stonewall	176
Die Vorteile des Doppelten Stonewalls	177
Die Nachteile des Doppelten Stonewalls	177
Die passende Farbe zu den Zentrumsfeldern: Der geschlossene Engländer	177
Die Vorteile des geschlossenen Englisch	178
Pläne im geschlossenen Englisch	178
Ein kurzer Einblick in den Nimzo-Botwinnik	178
Die Vorteile des Nimzo-Botwinniks	179
Die Nachteile des Systems	179

Kapitel 10

Spezialzüge	181
Das Schlagen im Vorübergehen: en passant	181
Das Schlagen en passant	181
Bauernumwandlung: Der Weg zur Beförderung	183
Schützen Sie Ihren König und bringen Sie Ihren Turm auf Trab:	
Die Rochade	185

Teil III

Zeit zum Spielen – Ihre ersten Schritte auf dem Schachparkett	187
--	------------

Kapitel 11

Wählen Sie Ihre Strategie: Die Spielprinzipien	189
Der Kampf um das Zentrum	190
Der Figurenabtausch	195
Der Minoritätsangriff – Mit wenig viel erreichen	196
Schlüsselfelder eröffnen die Tür zum Vorteil	198
Die Blockade – Betreten verboten!	201

Kapitel 12

Ein guter Start ins Spiel: Die Eröffnung	203
Die Entwicklung Ihrer Figuren	204
Die Kontrolle des Zentrums	204
Achten Sie auf Ihren Gegner!	204

Folgen Sie den Grundprinzipien!	205
Greifen Sie die Figuren Ihres Gegners an!	205
Eröffnungszüge: Der erste Zug	206
Der gute Eröffnungszug	206
Der nicht ganz so gute Eröffnungszug	208
Ehrenrettung für einen schwachen Eröffnungszug	209
Das Studium gebräuchlicher Eröffnungszüge	210
Offene Eröffnungen	210
Andere Schwarze Gegenzüge (außer 1. ...e5)	217
Ladys first: Eröffnungen durch den Doppelschritt der d-Bauern	220
Die Indischen Verteidigungen	222

Kapitel 13

Im Mittelspiel vorankommen **225**

Wenn Sie das Mittelspiel erreichen ...	225
Das Entwickeln eines Plans für das Mittelspiel	226
Schätzen Sie die Stellung ein	226
Ziehen Sie einen Vorteil aus der Bauernstruktur	227
Effektive Wege, um den Minoritätsangriff zu nutzen	231
Die Kunst des Angriffs im Mittelspiel	232
Angriffstypen (von der Sorte, gegen die Sie sich nicht gerne verteidigen würden)	232
Prinzipien, die Sie sich merken sollten	233

Kapitel 14

Ein Abgang mit Stil: Das Endspiel **235**

Die Perspektive des Endspiels	235
Wichtige Prinzipien der allgemeinen Endspiele	236
Bauernendspiele: Die Kleinen kommen groß raus	237
Freund oder Feind: Die Opposition	239
Wenn jede Seite mehr als einen Bauern hat	243
Verwenden Sie einen Bauern, um zwei in Schach zu halten	243
Ziehen Sie einen Bauern vor, der kein Gegenüber hat (Kandidat voran)	244
Schaffen Sie sich einen Freibauern	245
Die Endspiele, die angeblich immer remis enden: Turmendspiele	247
Springer und Läufer: Leichtfigurenendspiele	248
Das Mittelalter auf dem Brett: Springer gegen Springer	249
Nur die Härtesten überleben: Springer gegen Läufer	251
Läufer gegen Läufer	251

Teil IV**Betreten Sie das Parkett für Fortgeschrittene****253****Kapitel 15****Wettkampfschach und die dafür notwendige Etikette****255**

Übung macht den Meister: Werden Sie Mitglied in einem Schachverein	255
Grundlagen des Turnierschachs	256
Achten Sie auf Ihre Zeit und Ihre DWZ	256
Freunden Sie sich mit den unterschiedlichen Turnierarten an	258
Das Schweizer System	258
Das Rundenturnier	259
Das Match	259
Internationales Turnierschach	259
Die Überbrückung langer Distanzen: Das Fernschach	261
Gute Manieren: Die Schachetikette	261
Wann Sie aufgeben sollten	262
Anbieten eines Remis	263
Seien Sie vorsichtig, was Sie anfassen	264
J'adoube und Ähnliches	265
Behalten Sie Ihre Snacks für später	265
Die schlechtesten Verlierer der Schachgeschichte	265

Kapitel 16**Computerschach und Cyberspace****267**

Computer gegen Mensch	267
Der Triumph der Zahlenfresser	268
Ein Weltmeister geht gegen IBMs Deep Blue baden	268
Schach spielende Computerprogramme	269
Schachdatenbanken	269
Elektronische Schachlehrer	270
Schach online spielen	270

Kapitel 17**Die Notation****273**

Die Verfolgung der Schachfiguren	273
Wie man eine Partie aufschreibt	274
Die Notation einer typischen Partie	274
Wie man das Schlagen darstellt	276
Einen Abtausch und eine Rochade notieren	277
Die Notation einer Bauernumwandlung	280

Zweideutigkeiten (Welcher Springer, um Himmels Willen?)	280
Die Kommentierung einer Partie nach Spielende	281
Schach in der Zeitung	282

Teil V

Der Top-Ten-Teil **285**

Kapitel 18

Die zehn berühmtesten Schachpartien **287**

Die Partien verstehen	287
Adolf Anderssen (1818–1879), Deutschland gegen Lionel Kieseritzky:	
Die unsterbliche Partie	288
Adolf Anderssen (1818–1879), Deutschland gegen J. Dufresne:	
Die Immergrüne Partie	290
Paul Morphy (1837–1884), USA gegen Herzog Karl von Braunschweig und Graf Isouard	292
Wilhelm Steinitz (1836–1900), Österreich gegen Kurt von Bardeleben	294
Georg Rotlevi gegen Akiba Rubinstein (1882–1961), Polen	296
Deep Blue gegen Gary Kasparow (geb. 1963), Russland	298
Garry Kasparow gegen die Welt	300
Vladimir Kramnik (geb. 1975), Russland – Viswanathan Anand	303
Viswanathan Anand – Magnus Carlsen: Ein neuer Schachstern geht auf	306

Kapitel 19

Die circa zehn besten Spieler aller Zeiten **309**

Gary Kasparow (1963–), Russland	309
Anatoly Karpow (1951–), Russland	310
José Raúl Capablanca (1888–1942), Kuba	310
Fischer, Robert James (Bobby), (1943–2008), USA	310
Emanuel Lasker (1868–1941), Deutschland	311
Wilhelm Steinitz (1836–1900), Österreich	311
Alexander Aljechin (1892–1946), Russland	311
Michail Botwinnik (1911–1995), Russland	312
Michail Tal (1936–1992), Lettland	312
Wladimir Kramnik (geb. 1975), Russland	312
Viswanathan Anand (geb. 1969), Indien	313
Magnus Carlsen (geb. 1990), Norwegen	313
Weitere Weltmeister	314
Die stärksten Spieler, die niemals Weltmeister wurden	315
Paul Morphy (1837–1884), USA	315
Michail Tschigorin (1850–1908), Russland	315

Siegbert Tarrasch (1862–1934), Deutschland	315
Harry Nelson Pillsbury (1872–1906), USA	315
Akiba Rubinstein (1882–1961), Polen	316
Samuel Reshevsky (1911–1992), Polen	316
Paul Keres (1916–1975), Estland	316
Viktor Kortschnoi (geb. 1931), Russland	316

Teil VI

Anhang 317

Anhang A

Schachglossar 319

Anhang B

Schachhilfsmittel 343

Schachbücher für Einsteiger	343
Siegbert Tarrasch: Das Schachspiel	343
Edmar Mednis: Spiele gute Eröffnungszüge	343
Max Euwe, Walter Meiden: Meister gegen Amateur	343
Sie suchen einen Schachverein in Ihrer Nähe?	344

Anhang C

Chronik aller Schachweltmeister 347

Stichwortverzeichnis 349