

L Á S Z L Ó O R B Á N

Schach für Anfänger

Alles über das
„königliche Spiel“

Regeln, Strategien,
Spielzüge

Leicht verständlich
erklärt

Dr. László Orbán
Schach für Anfänger

Dr. László Orbán

Schach für Anfänger

Alles über das „königliche Spiel“
Regeln, Strategien, Spielzüge
Leicht verständlich erklärt

5., aktualisierte Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-176-7 (Print)

ISBN 978-3-86910-817-9 (PDF)

Der Autor: Dr. László Orbán zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge vielen jungen Spielern einen erfolgreichen Zugang zur „Königin der Spiele“ geben konnte. Im Jahr 2008 wäre Dr. Orbán 100 Jahre alt geworden. Zu diesem Anlass erscheinen einige seiner erfolgreichen Bücher in neuer Aufmachung.

Diese Bücher von Dr. László Orbán sind bei humboldt lieferbar:

Schach-Endspiele (ISBN 978-3-86910-159-0)

Schach-Taktik (ISBN 978-3-89994-137-1)

Schach-Eröffnungen (ISBN 978-3-86910-152-1)

Der Bauer im Schachspiel (ISBN 978-3-86910-154-5)

5., aktualisierte Auflage

© 2010, 2011 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

www.schluetersche.de

www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat: Eckhard Schwettmann, Gernsbach

Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen

Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart

Titelfoto: Shutterstock

Fotos im Innenteil: CCvision

Grafiken: MPM Wasserburg, Eggstätt

Satz: PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig

Druck: Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, Calbe

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Vorwort	12
Die Grundlagen	15
Winke für den Leser	15
Das Schachspiel	16
1. Schule der Lebensweisheit	16
2. Wesen und Zweck des Schachspiels	22
3. Die Schachpartie	25
4. Berührt – geführt	33
Das Schachbrett	35
1. Die Linien: Aufmarschstraßen	35
2. Die Bezeichnung der Felder	40
Aufzeichnung der Partie	44
1. Aufzeichnung einer Stellung	45
2. Notierung der Züge	46
3. Textzüge und Bemerkungen	48
4. Zusammenfassung der Abkürzungen	49
5. Aufgaben für Felderbenennung	50

Die Figuren	53
Der König	53
1. Standort und Bereich	53
2. In wie viel Zügen...?	54
3. Eigene Steine schlägt man nicht!	55
4. Das Schlagen der feindlichen Steine	56
5. Das Remis (Unentschieden)	57
6. Der König ist unschlagbar	57
7. Die Könige hindern einander	58
8. Die Entfernung des Rösselsprunges	59
9. Die gerade Opposition (Gegenüberstellung der Könige)	60
Der Turm	64
1. Wie der Turm zieht	64
2. Die lästigen eigenen Steine	65
3. Andere Steine sind dem Turm hinderlich ...	65
4. Wie hindert der Turm den feindlichen König?	67
5. Die Achillesferse des Turmes	68
6. Der Angriff	68
7. Die Verteidigung (Wegzug und Deckung) ...	69
8. Das Schach (Schachgebot)	71
9. Die Abwehr des Schachgebots	72
10. Das Matt (Schachmatt)	74
Das Turmpaar	75
1. Zwei Endspiele	76
2. Das Patt	80
3. Ungültige Züge	84
4. Der Gegenangriff	85
5. Der Tausch (Abtausch)	86

Turm gegen König	87
1. Rösselsprungverfahren	88
2. Der Zugzwang	89
3. Die Sperre (Blockade)	91
4. Die schräge Opposition	93
5. Stille Wartezüge.	95
6. Die Aufhebung des Patts	96
7. Eine systematische Zurückdrängung	98
8. Abdrängung mit Respekt (Pattbild-Verfahren).	102
9. Laute Schachgebote (Mattbild-Verfahren).	105
Der Läufer	108
1. Die Gangart des Läufers	108
2. Die Zugmöglichkeiten des Läufers	110
3. Die ungleichen Läufer	111
4. Wie andere Steine den Läufer behindern	112
5. Der Läufer ist schwächer als der Turm	112
6. Der Doppelangriff (die Gabel).	114
Das Läuferpaar	115
1. Die letzten Züge.	117
2. Das romantische Matt	118
3. Der richtige Platz für den König.	119
4. Der getarnte Läufer	121
5. Die Chinesische Mauer (ein Blockadespiel)	122
6. Capablancas berühmte Mattführung	130
7. Cunningtons Lehrendspiel.	134

Die Dame	136
1. Wie die Dame zieht	137
2. Die Linienfiguren	139
3. Die Fernwirkung (Linienwirkung)	139
4. Die Kraft der Dame	145
5. Das Damenmatt.	148
6. Dame und Turm gegen König	148
7. Dame und Läufer gegen König	151
8. Die königliche Hilfsfigur	153
Der Springer	162
1. Die Entstehung des Springers	162
2. Der Rösselsprung	164
3. Die Eigentümlichkeiten des Rösselsprunges	167
4. Springer am Rande bringt meistens Schande	169
5. Der gefährliche Springer	171
6. Der unbeholfene Springer	172
Der Springer im Kampf.	173
1. Dame und Springer gegen König	173
2. Vier Leichtfiguren gegen den König	175
3. Drei Leichtfiguren gegen den König	178
4. Turm und Springerpaar gegen den König	179
5. Springerpaar kann Matt nicht erzwingen.	182
6. Die unsterbliche Garde (drei Springer gegen den König)	184
7. Läufer und Springer gegen den König	187

Der Bauer	187
1. Der Bauer zieht nur vorwärts.	187
2. Der Bauer schlägt schräg vorwärts.	189
3. Das Schlagen im Vorübergehen (enpassant).	191
4. Die Umwandlung	193
5. Die Unterumwandlung	195
Der Umwandlungskampf	198
1. Wettlauf zwischen König und Bauer	199
2. Der unterstützte Freibauer	204
Der Bauer im Bunde	229
1. Die Läuferunterstützung	229
2. Die Springerhilfe	236
3. Zwei Bauern gegen den König	244
Kraft und Wert der Steine	257
1. Die Zahl der möglichen Züge.	257
2. Der Einfluss der Richtungen	258
3. Die Kraft der Steine	259
4. Fernkampf und Nahkampf	260
5. Meide ungünstige Tauschgeschäfte!	260
Die Rochade	261
Die Bedingungen der Rochade	263
Unentschiedene Spiele	265
1. Patt	265
2. Dauerschach (Ewiges Schach)	265
3. Stellungswiederholung	268
4. Unzulängliche Streitkräfte.	270
5. Die Regel der 50 Züge	270
6. Vereinbarung	270

Die Schachpartie	273
Die Schachpartie	273
1. Die drei Phasen des Spiels	273
2. Der richtige Partiaufbau.	274
3. Der schwache Punkt f7 und f	276
Das Schäfermatt	277
1. Die Belagerung des schwachen Punktes.	278
2. Ein verfehler Gegenangriff.	281
3. Die Beseitigung der Deckung.	282
4. Eine verfehlt Linienöffnung.	283
5. Der Damenausfall nach h.	286
6. Die Komödie der Irrungen	287
7. Die dritte Möglichkeit	289
8. Er wirft die Flinte ins Korn	291
9. Das nachträgliche Schäfermatt	293
10. Mit Hilfe des Springers	294
11. Wie man das Schäfermatt abwendet.	297

Das versteckte Matt	299
1. Der König braucht Luft!	299
2. Die Entfesselung	300
3. Die ungedeckte Figur.	303
4. Bestrafte Habgier.	305
5. Tempogewinn und Tempoverlust	307
6. Ein Gambit	309
7. Die optische Täuschung	312
8. Ein sonderbares Flankenspiel.	314
9. Das missglückte Abenteuer	316
10. Ein Räumungsopfer	318
11. Verstecktes Matt mit Bauer	320
12. Die Kraft des Abzugsschachs	323
13. Ein tolles Abzugsmatt.	325

Vorwort

Wollen Sie das Schachspiel schnell und mühelos erlernen oder anderen Schachunterricht erteilen? – Hier ist ein klares, einfaches Schachbuch, das auch Jugendliche verstehen werden. Die Ziele des Werkes sind trotzdem hoch gesteckt; wer dieses Buch sorgfältig durchliest, der erlernt wirklich das königliche Spiel.

Sind Sie ein vorwärtsstrebender Schachspieler, der die Anfängerstufe überwinden möchte? Dann ist die vorliegende Schachfibel das richtige Buch für Sie. – Was ist eigentlich die bitterste Plage eines Anfängers? Er sieht nicht, dass einer seiner Steine in Gefahr ist oder dass eine Figur des Gegners geschlagen werden kann. Der König steht im Schach, und es wird unbekümmert weitergespielt. Warum? Weil der unerfahrene Spieler nur den einzelnen Stein sieht, während seine Wirkung und Strahlung unbeachtet bleiben.

Gerade vor solchen Fehlern will dieses Schachbuch seine Leser bewahren. Es wird ihnen das bisher vernachlässigte *schachliche Denken und Sehen* eingeprägt. Das ist eine wichtige Neuerung, womit der Schachunterricht wesentlich vervollständigt wurde. Denn unsere Fibel weicht hauptsächlich in den Illustrationen von andern Lehrbüchern ab. Die wichtigsten Kampfmomente sind bildhaft verständlich gemacht. Die plastischen und anschaulichen Bilder zeigen die Figuren mit ihrer Wirkung und ihren Kraftstrahlen. Man sieht z. B. unmissverständlich, wie weit das Schwert des Schachkönigs reicht (Methode des Blindspiels).

Das Thema der Endspiele ist auf den Kampf des allein stehenden Königs beschränkt. Denn weniger ist mehr, und gerade in diesen elementaren Kenntnissen ist das Geheimnis des Schachspiels verborgen. Man sieht Kraft und Wirkung, Vorzüge und Nachteile der einzelnen Figuren. Sie arbeiten wie eine gut trainierte Fußballmannschaft zusammen. Sie schneiden Felder und Linien ab und drängen den einsamen König mit unerbittlicher Logik zurück an den Brettrand oder in die Ecke, bis es keinen Ausweg mehr gibt...

Das Schachbuch wird mit 23 Kurzpartien abgeschlossen, die als praktische Übung für den unerfahrenen Spieler ausgewählt worden sind. Jeder Zug ist erläutert, und der Leser sieht an den einfachsten Beispielen Belagerung und Fall des schwachen Punktes.

Allen, die mich bei der Veröffentlichung unterstützt oder beraten haben, statte ich meinen herzlichen Dank ab.

Dr. Ing. László Orbán



Die Grundlagen

Winke für den Leser

Lieber Leser, erschrecken Sie bitte nicht über das, was jetzt kommt. Aber das Schach ist nun einmal ein schwieriges Spiel, und ein Schachbuch ist kein Roman. Wenn wir das königliche Spiel wirklich erlernen wollen, so genügt es nicht, den Text oberflächlich durchzulesen. Wir müssen ihn Schritt für Schritt durcharbeiten.

Man sollte beim Lesen stets ein Schachbrett und Schachsteine zur Hand haben, um jedes Stellungsbild aus dem Buch auch auf dem Brett aufzubauen. Wir müssen unbedingt alles mit den Figuren nachspielen.

Außerdem stellen wir uns bei jedem Zug die Frage: „Was hat dieser Zug für einen Sinn?“ Wir versuchen den Zweck jedes Zuges zu ergründen, und erst danach schauen wir uns die ausführlichen Erläuterungen im Buch an. Es ist schon ein wesentlicher Fortschritt, wenn wir begriffen haben, dass in einer richtigen Schachpartie jeder Zug einen Zweck und Sinn hat.

Schließlich ist es ratsam, täglich nur eine bis zwei Stunden zu lesen. Dann legen wir das Schachbuch beiseite und lassen uns das Gelesene ruhig durch den Kopf gehen. Wir dürfen auf alle Fälle so lange nicht weiterlesen, bis wir das Vorangegangene durchaus verstanden haben. Schwierige Stellen lesen Sie am besten mehrere Male nacheinander. Es genügt aber, wenn Sie den Text *begriffen* haben. Nur nichts auswendig lernen! „Schach ist kein Gedächtnisspiel, sondern ein Spiel des Verstandes und des Verstehens“ (Eugène Snosko-Borovsky).

Die Bilder und Diagramme machen uns auf besonders wichtige Momente aufmerksam, die vielleicht eine rasche Entscheidung oder eine unerwartete Wendung mit sich bringen. Sie dienen auch zur Kontrolle: Man vergleicht die Diagrammstellung mit der Figurenstellung auf dem Schachbrett und stellt fest, ob beim Nachspielen etwa Fehler unterlaufen sind. Zuletzt erleichtern die Diagramme uns auch das immer etwas mühsame Nachspielen. Falls bei einer Stellung mehrere Wendungen möglich sind, genügt es, wenn wir auf das Diagramm zurückgreifen, statt das ganze Spiel von Anfang an zu wiederholen.

Wir bitten den Leser, vornehmlich jene Diagramme zu betrachten, die mit Pfeilen oder mit einer Umrahmung versehen sind. Dann wenden wir unseren Blick auf das Schachbrett, wo die Steine entsprechend aufgestellt sind. Wir denken uns die Figuren mit denselben Pfeilen und stellen uns die betreffenden Felder mit Umrahmung (bzw. mit Burgmauer) vor. Dieser Weg führt zur Aneignung des schachlichen Denkens und Sehens. Die Blindspieler sehen die Steine auch mit ihren Pfeilen. Sobald uns das gelingt, haben wir uns das wichtigste Handwerkszeug der Schachmeister erworben. Und nun: Frisch ans Werk!

Das Schachspiel

1. Schule der Lebensweisheit

„Warum spielen Sie eigentlich Schach?“, werden Schachspieler oft gefragt. Die Antwort lautet meist etwa: „Es gibt kein interessanteres Brettspiel.“ So ist es in der Tat. Die sechs Arten der verschieden ziehenden Steine ermöglichen einen

derartigen Reichtum und eine solche Vielfalt der Wendungen, wie sie kein anderes Spiel zu bieten vermag.

Die Schachpartie ist nicht nur ein Kampf auf dem Brett, das ja ein Schlachtfeld symbolisiert, sondern auch ein Kampf zwischen zwei Gehirnen. „Am Anfang war der Gedanke“, und der bessere Gedanke siegt im Schach. Wie wir im täglichen Leben Zeuge bei Siegen des Geistes über die Materie sind, so sehen wir oft auch auf dem Schachbrett die schwächere Armee den zahlenmäßig stärkeren Gegner überwinden.

Im Schachspiel gibt es ausgesprochen sportliche Momente. Es ist eine Gymnastik des Geistes. Bessere Vorbereitung und größeres Können allein genügen nicht. Wenn wir indisponiert oder von körperlichen Beschwerden geplagt sind, lässt auch unser Spiel nach, und wir erleiden Niederlagen von Gegnern, denen wir sonst vielleicht überlegen sind. Ein gutes Zusammenspiel zwischen körperlicher Frische und geistiger Elastizität ist vorteilhaft. „In einem gesunden Körper ein gesunder Geist“ – diese Regel gilt auch für das Schachspiel.

Das Schach schenkt uns Freude und Trost als schöne Unterbrechung des Alltags; es schenkt Freude an schöpferischem Denken, mit dem wir den Gegner in die Knie zwingen, und es schenkt Trost, der uns Sorgen, Widerwärtigkeiten, Kummer und das Missgeschick unergiebigster Stunden vergessen lässt. Das königliche Spiel war der einzige Trost des großen Napoleon im traurigen Exil auf Sankt Helena.

Dabei ist das Schachspiel nicht nur interessant, sondern es ist auch schön. Denken wir zum Beispiel an die beinahe wissenschaftliche Präzision der neuzeitlichen Positionspartien der Großmeister oder an die logischen Systeme der Endspiel-

theorie und der Eröffnungslehre! Einige geistreiche Meisterpartien kann man geradezu als Kunstwerke bezeichnen, ebenso wie die Schöpfungen der Dichter und der Musiker. Der begeisterte Ästhet und Schachschriftsteller Dr. Siegbert Tarrasch rief aus: „Ich habe ein leises Gefühl des Bedauerns für jeden, der das Schachspiel nicht kennt, ungefähr so, wie ich jeden bedauere, der das edle Gefühl der Liebe nicht kennengelernt hat. Das Schach hat wie die Liebe, wie die Musik die Fähigkeit, den Menschen glücklich zu machen.“

Schach ist das gerechteste und ehrlichste aller Spiele. Beide Gegner bekommen gleiche Heere in Zahl und Ausrüstung, und auch das Schlachtfeld gewährt keinem Vorteile. Das Schach idealisiert das Leben: Hier siegt immer der Tüchtigere. Das Zufallsmoment ist weitgehend ausgeschaltet. Die Züge werden nicht durch Würfeln bestimmt. Der Kartenspieler kann gute und schlechte Karten erhalten, aber im Schach sind die Steine völlig gleich. Der größere Könnner gewinnt das Spiel, weil er seinem Gegner geistig überlegen ist.

Benjamin Franklin hat uns auf die im Schachspiel verborgenen moralischen Kräfte aufmerksam gemacht – die übrigens schon im Altertum und im Mittelalter bekannt waren. Halten wir einmal eine kleine Umschau nach den Eigenschaften, die wir „spielend“ in uns entwickeln können.

1) *Weitblick.* Im Schachspiel müssen wir immer ein wenig die Zukunft erforschen und die voraussichtlichen Folgen unseres Schaltens und Waltens erwägen. „Was für ein Vorteil oder Nachteil entspringt aus diesem oder jenem Zug? Wie kann mein Gegner die Schwächen meines Zuges ausnutzen, um mir Schaden zuzufügen? Wie soll ich mich gegen die heftigen Angriffe verteidigen? Wie kann ich selbst angreifen

oder den schon rollenden Angriff verstärken?“ Der Schachspieler stellt sich während der Partie stets solche oder ähnliche Fragen und schärft so seinen Weitblick.

2) *Umsicht*. Wir beobachten das ganze Schachbrett. Die Stellung, die Verbindung der Steine untereinander, die Möglichkeiten der gegenseitigen Unterstützung und des Zusammenspiels der Steine, die auf unsere Streitkräfte lauenden Gefahren, die Wahrscheinlichkeit der gegnerischen Züge usw. halten wir uns ständig vor Augen. Den Fallen des Gegners weichen wir aus und versuchen, ihn in die eigene Grube zu stoßen. All das macht uns umsichtig.

3) *Vorsicht*. Vorsicht lernen wir am besten, wenn wir die wichtige Spielregel: „Berührt – geführt“ streng einhalten. Nach dieser Regel muss man den einmal berührten Stein ziehen und darf den geschehenen Zug unter keinen Umständen zurücknehmen. Das Spiel wird dadurch lebensnah; wir können auch in der Praxis unseres Lebens das Geschehene nicht ungeschehen machen und müssen für jeden Fehltritt büßen. Der Feldherr im wirklichen Kriege muss auch beachten, dass der Feind ihm keine Zeit zum Rückzug und zur Sicherung der wegen unvorsichtiger Befehle in Bedrängnis geratenen Truppe gewährt. Beim Schachspiel gewöhnen wir uns Hastigkeit und Unbesonnenheit ab. Wir werden zu Überlegung, Vorsicht und Kaltblütigkeit erzogen.

4) *Mäßigung*. Erfolg macht uns im Schach wie im Leben übermütig, eingebildet und selbstgefällig. Wir werden daher zu unaufmerksamen und nachlässigen Handlungen verleitet. So geht am Ende nach einem einzigen Fehlzug meist mehr

verloren, als wir durch unseren vorherigen Eifer und durch zwanzig gute Züge gewonnen haben. Bald zwingen uns aber die eintretenden Misserfolge und Schicksalsschläge zur Verunft und zu weiteren Anstrengungen, damit wir das Verlorene zurückgewinnen. So lernen wir Bescheidenheit und Mäßigung im Schachspiel. Wir gewöhnen uns Übermut, Einbildung, Selbstgefälligkeit und Habgier auf ungefährliche Weise in glücklichen Stunden ab.

5) *Ausdauer*. Das Schach ist ein ereignisreiches Spiel. Oft erlebt man ganz unerwartete Wendungen. Meistens findet sich selbst in scheinbar hoffnungsloser Lage noch ein Ausweg. So lernt man, in Stunden der Prüfung nicht sofort kleinlaut und mutlos zu werden oder wegen der augenblicklichen Erfolge des Gegners zu verzweifeln. Wir geben auch in der schwierigsten Lage die Hoffnung nicht auf, sondern glauben fest an eine Wendung zum Besseren. Je größer die Not ist, desto emsiger suchen wir nach Rettungsmöglichkeiten. Das königliche Spiel erzieht uns zu Ausdauer und Beharrlichkeit. Wir kämpfen bis zum Schluss.

Schach ist also eine Schule der Lebensweisheit, eine Morallehre ersten Ranges. Ihre Weisungen eignet man sich spielend und unbemerkt an. Das edle Spiel macht uns zu besseren Menschen. Es hilft uns, von Fehlern und nachteiligen Charaktereigenschaften loszukommen. Es führt Junge und Alte, Männer und Frauen, Reiche und Arme, Selbständige und Angestellte durch Selbstzucht zu vollkommener Meisterung des Lebens.

Erkennt man außerdem die Möglichkeiten zur Entwicklung der Verstandes- und Geisteskräfte, wie etwa Scharfsinn,

Fantasie, Vorstellungskraft, logisches Denken usw., die dieses Spiel bietet, dann wird jeder einsehen müssen, dass Schach zur Allgemeinbildung gehören sollte. Die allgemeine Eingliederung des Schachspiels in die schulische Erziehung wäre ideal. „Es gibt wohl kein Lehrfach, das die Urteilskraft so entwickelt wie das Schach, und dazu noch auf so angenehme Art“, schrieb Max Euwe, Professor der Mathematik, Weltmeister 1935–1937.

Großmeister Ewfim D. Bogoljubow sah die unaufhaltsame Verbreitung des „schönsten, billigsten und unterhaltsamsten Spiels“ voraus. Er prophezeite Zeiten, in denen fast jeder Mensch Freude und Ablenkung im Schach sucht und findet. Wäre es nicht lohnend, wenn wir die kommende Generation für dieses Spiel gewinnen könnten? Würden wir uns nicht freuen, wenn statt der Glücksspiele in den Gastwirtschaften das Schach einen Kristallisationspunkt jugendlicher Interessen darstellte?

Das vorliegende Schachbuch will zur Verbreitung des königlichen Spiels beitragen. Der Verfasser möchte das schöne Spiel der Jugend und breiten Volksmassen näher bringen. Er möchte es noch beliebter machen, als es schon ist, damit noch mehr Menschen Freude und Erbauung daran finden.

Es ist nie zu spät, um das Schachspiel zu erlernen. Der menschliche Körper beendet zwar mit zwanzig bis dreißig Jahren seine Entwicklung, der Geist erreicht aber seinen Kulminationspunkt kaum vor vierzig bis fünfzig Jahren. Es ist kein Wunder, dass viele Menschen noch im Greisenalter das Schachspiel erlernen, weil sie ihren Lebensabend dadurch schöner gestalten können. Großmeister Jacques Mieses lieferte noch im Alter von neunzig Jahren lebensfrische, kräftige und wertvolle Partien, ebenso wie in seiner Jugend.

Zum Schluss ein wohl gemeinter Rat für den jugendlichen Schachfreund. Wählen Sie das Schachspiel nie zum Hauptberuf! Es reicht nur zu einem kargen Lebensunterhalt mit trockenem Brot und Entbehrungen. „Vergänglich ist das Glück, spärlich werden die Siege, die Trophäen bleiben aus, der Ruhm verblasst, die Lorbeeren welken ...“, schrieb der unvergessliche Großmeister Géza Maróczy (1870–1951). Auch Paul Morphy (1837–1883), das größte Schachgenie aller Zeiten, bedauerte im Alter sein „verspieltes“ Leben. Befassen Sie sich mit Schach nur zum Vergnügen und zur seelischen Erfrischung, dann wird Ihnen die lächelnde Schachgöttin Caïssa lebenslang eine treue Freundin sein.

2. Wesen und Zweck des Schachspiels

Schach ist ein Brettspiel, das den Kampf zwischen zwei gleich starken Armeen darstellt. Das Schachbrett ist das Schlachtfeld, die Steine sind die Soldaten. Das Kampfgeschehen wird meist von zwei Personen, den Spielern, geleitet. Sie sind die Feldherren.

Das in Indien erfundene Urschach war eine Art Vernichtungskampf. Im Mittelpunkt des heutigen Spiels stehen die Könige. Jeder Spieler versucht den König des gegnerischen Heeres gefangen zu nehmen; der Zweck des Schachs ist das Mattsetzen des feindlichen Königs.

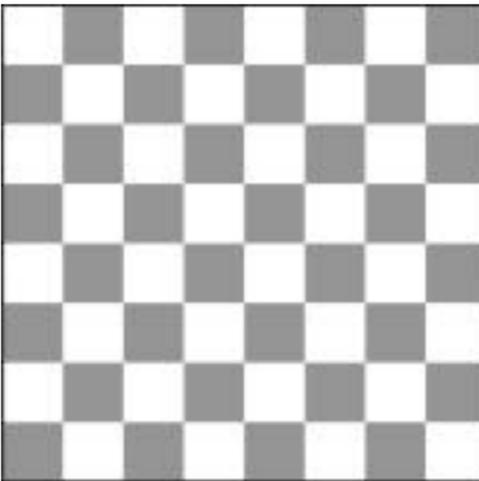
Wenn wir in Gedanken vertieft beim Schachspiel sitzen, sollten wir uns vorstellen, dass wir in diesem Geisteskampf eigentlich Heerführer sind und dass auf dem Schachbrett eine fürchterliche Schlacht tobt. Heftige Sturmangriffe rollen heran, und es gibt viele Verluste. Auf einen Vormarsch folgt der Rückzug. Jeder Angriff löst Verteidigung oder einen Gegenangriff aus. Es gibt keine Atempause. Das Ringen dau-

ert erbarmungslos an bis zum endgültigen Sieg oder Untergang. Wir müssen unser ganzes Können einsetzen; sonst verwandelt sich unser Vorteil in Nachteil, und wir verbuchen eine schämliche Niederlage statt des glorreichen Sieges.

a) Das Schachbrett

Der Kriegsschauplatz, das Schachbrett, besteht aus einem großen Quadrat, das in 64 kleine, ebenfalls quadratische Felder aufgeteilt ist (Diagr. 1). Es ist in der ganzen Welt selbst Laien bekannt.

Die Felder sind gleich groß und abwechselnd hell und dunkel gefärbt. Es gibt also 32 helle und 32 dunkle Felder. Die zweierlei Farben dienen nur zur besseren Unterscheidung der Felder; sonst haben sie keinerlei Bedeutung. Man spricht in der Internationalen Schachsprache jedoch nicht von „hell“ und „dunkel“, sondern von „weiß“ und „schwarz“.



1

Das Schachbrett

Schach ist ein billiges Spiel. Man braucht zu seiner Anschaffung kein Vermögen. Wer sich die Ausgabe für das Schachbrett sparen will, kann es auch selbst nach obigem Muster auf Holz oder Pappe zeichnen. Er braucht dabei nicht einmal gewandt zu sein.

Um die Augen zu schonen, vermeiden wir beim Einkauf grelle Farben wie etwa Schwarz und Weiß. Die Größe des erforderlichen Schachbrettes ist von den Steinen abhängig. Im Verhältnis zu den Steinen soll das Brett weder zu groß noch zu klein sein. Bei normalgroßen Figuren (Höhe des Königs = 8 cm) wählt man ein Brett von 40×40 cm.

b) Die Steine

Beide Spieler verfügen über gleich starke Heere, die sich nur in der Farbe voneinander unterscheiden. Sie sind ebenfalls hell oder dunkel gefärbt, werden jedoch „Weiß“ und „Schwarz“ genannt.

Jeder Spieler bekommt 16 Steine, und zwar 8 Figuren (Offiziere) und 8 Bauern (Fußvolk). Unter den Figuren hat jede Armee einen König, eine Dame, zwei Läufer, zwei Springer und zwei Türme. Es gibt also insgesamt 6 Arten von Steinen, die sich auf verschiedene Weise bewegen. Läufer und Springer nennt man *leichte Figuren* (oder kleine Offiziere), Dame und Türme sind *schwere Figuren* (hohe Offiziere).

Die Schachsteine versinnbildlichen die Waffengattungen der vierteiligen, altertümlichen Armeen. Die *Bauern* bilden das Fußvolk, die Infanterie. Die *Springer* sind die leichte Kavallerie. Die *Türme* symbolisieren Elefanten, die einen kleinen Turm für die mit Speeren und Bogen ausgerüstete Besatzung auf dem Rücken tragen. Die *Läufer* stellen wir uns als zweirädrige, von Zweigespannen gezogene Kampfwagen vor, die

Weiß Druckzeichen	Bezeichnung der Steine und ihre Abkürzungen	Schwarz Druckzeichen
	1 König = K	
	1 Dame = D	
 	2 Türme = T	 
 	2 Läufer = L	 
 	2 Springer = S	 
	8 Figuren	
   	8 Bauern	   
   		   
	16 Steine	

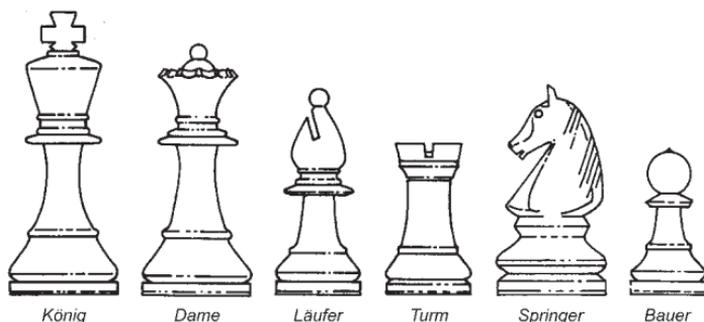
scharfenweise eingesetzt werden, um den Angriff zu raschem Erfolg zu führen oder die eingedrungenen feindlichen Truppen schlagartig aus dem wankenden eigenen Lager zurückzuwerfen.

Schachfiguren gibt es aus unterschiedlichem Material zu kaufen – für den Anfang müssen es nicht gleich die teuersten sein. Man kann sie auch selbst schnitzen oder modellieren.

3. Die Schachpartie

Der Schachkampf wird meist zwischen zwei Spielern ausgetragen, die einander gegenüber an einem Tisch sitzen. Man nennt sie auch *Gegner* oder *Schachpartner*.

Oft kämpfen zwei Gruppen gegeneinander oder eine Gruppe schwächerer Spieler gegen einen stärkeren Gegner. Die Züge werden dann untereinander beraten. Daher nennt man solche



Die meistgekauften handelsüblichen Schachsteine

Spiele Beratungspartien. Schachmeister pflegen auch *Simultanvorstellungen* zu veranstalten. Der Meister spielt dabei mehrere Partien auf einmal. Es ist schon vorgekommen, dass ein Meister an mehr als hundert Brettern gleichzeitig spielte. Der Simultanspieler geht von Brett zu Brett und macht jeweils einen Zug. Die Gegner dürfen nur dann ziehen, wenn der Simultanspieler an das Brett herantritt. Interessant sind vor allem *Blindpartien*, d. h. Partien, die ohne Brett und Steine gespielt werden. Einige Meister spezialisieren sich auf *Blindsimultanspiele*, die sie gegen mehrere am Brett spielende Gegner vortragen. Der in Polen geborene argentinische Meister M. Najdorf spielte in São Paulo (Brasilien) im Jahre 1947 gleichzeitig 45 Blindpartien!

In verschiedenen Städten wohnende Gegner und Schachvereine pflegen auch *Fernpartien* zu spielen. Die Züge werden auf Postkarten, per Telegramm oder auch telefonisch mitgeteilt. Freilich dauern die Korrespondenzpartien meist einige Monate. Man spielt gleichzeitig zwei Partien, und zwar mit beiden Farben. (Die Postgebühr der Fernschach-Karten ist ermäßigt.)

Blitzpartien sind lustige Spiele, bei denen für einen Zug höchstens 10 Sekunden Bedenkzeit zur Verfügung stehen. Schach wird nicht angekündigt. Bei Versehen darf man auch den König schlagen, wodurch die Partie gewonnen ist.

In *Vorgabepartien* gewährt der stärkere Spieler seinem schwächeren Gegner gewisse Vorteile, um den Unterschied in der Spielstärke auszugleichen. Der Vorteil besteht in Zügen oder in Steinen. Der letztere bedeutet, dass der stärkere Spieler die Partie mit verringerter Streitmacht beginnt. Die geringste Vorgabe ist ein Zug, die höchste Vorgabe ist die Dame. Durch Vorgaben kann man die Partie interessanter gestalten.

a) Das Auslosen

Vor dem Spiel wird durch Auslosen festgelegt, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Die einfachste Art des Auslosens ist folgende: Ein Spieler nimmt unbeobachtet in eine Hand einen weißen Bauer, in die andere Hand einen schwarzen Bauer. Sein Gegner wählt, indem er auf eine der geschlossenen Hände deutet. Der Führer der hellen Steine wird kurz *Weiß* (oder der Weiße) und der Führer der dunklen Steine *Schwarz* (oder der Schwarze) genannt. Man liest z. B.: Weiß beginnt, Schwarz gibt auf usw.

Das Auslosen ist wichtig, weil immer Weiß die Partie *beginnt*. Es bedeutet schon einen gewissen Vorteil, wenn man den ersten Zug machen darf. Eine statistische Analyse der Turnierspiele beweist, dass bedeutend mehr Partien mit weißen Steinen gewonnen werden als mit schwarzen.

Es wird nur für die erste Partie gelost. Bei jedem weiteren Spiel werden die Farben getauscht. Wer in der ersten Partie die weißen Steine führte, bekommt in der zweiten Partie die schwarzen, im dritten Spiel erhält er wieder Weiß usw.

Manche Anfänger pflegen in allen Partien die gleichen Farben zu behalten. Sie beginnen das Spiel abwechselnd mit weißen und mit schwarzen Steinen. Diese Praxis ist jedoch regelwidrig und führt zu einseitiger Spielweise. Man sollte die Farben nach jeder Partie tauschen, um sich die Führung beider Heere anzueignen.

b) Die Aufstellung des Brettes

Das Schachbrett wird so aufgestellt, dass sich vor jedem Spieler in der rechten unteren Ecke ein weißes Feld befindet (Diagr. 2). Wenn während des Spieles festgestellt wird, dass das Schachbrett falsch aufgestellt wurde, so überträgt man die erreichte Stellung auf ein richtig liegendes Brett und setzt dort die Partie fort.

c) Die Aufstellung der Steine

Das Spiel ist ungültig, wenn während der Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Steine unrichtig war. Es empfiehlt sich deshalb, die Steine sorgfältig aufzustellen.

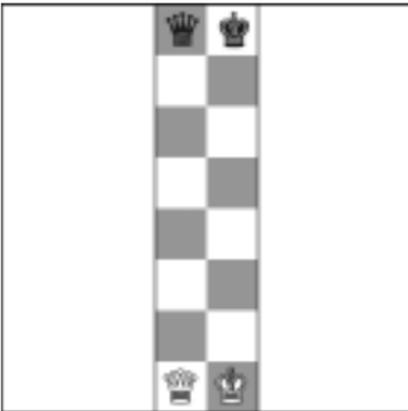
In die unterste, jedem Spieler am nächsten liegende Reihe kommen die Figuren. Diese Reihe bezeichnet man als *Grundreihe*.

Wir nehmen die zwei größten Figuren aus dem Satz: Es sind der König und die Dame. Der größere Stein ist der König. Die Dame – die man früher Königin nannte – sieht ähnlich aus, aber sie ist etwas kleiner als ihr Gemahl. Wir achten besonders auf die richtige Aufstellung des Herrscherpaares und stellen es in die Mitte der Grundreihe (Diagr. 3).

Die weiße Dame kommt auf ein weißes Feld, die schwarze Dame auf ein schwarzes Feld in die Mitte der untersten Reihe. „Regina regit colorem“ (Die Königin beherrscht die Farbe). Neben der Dame steht der König auf einem seiner Farbe entgegen-



2
Das untere rechte
Eckfeld ist weiß



3
Die Dame steht
auf einem Feld
ihrer eigenen Farbe

gesetzten Felde. Der weiße König befindet sich demnach auf dem schwarzen, der schwarze König dagegen auf dem weißen mittleren Felde der Grundreihe.

Der König steht dem feindlichen König gegenüber. Auch die Damen stehen einander gegenüber. Die weiße Dame befin-

det sich links vom König, die schwarze Dame jedoch rechts vom König. Das ist der einzige Unterschied in der Aufstellung der beiden Heere.

Warum ist es so? Ist der schwarze König etwa höflicher als der weiße? – Im Urschach gab es diesen Unterschied nicht. Die Räte (Urdamen) standen jeweils rechts vom König. Bei der heutigen Schlagkraft der Dame würden die Könige nach Ausfall der Mittelbauern automatisch in Schach geraten. Diese Gefahr wurde ausgeschaltet, indem man die Grundstellung änderte.

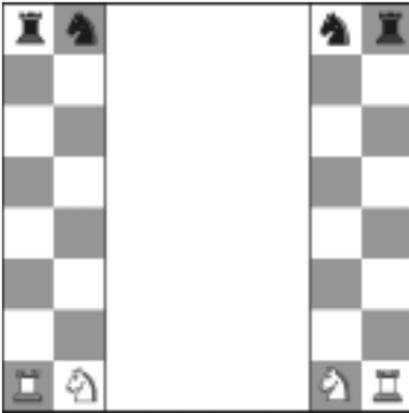
Anfänger verwechseln beim Aufstellen oft die Standorte der Springer und der Läufer. Um dies zu vermeiden, suchen wir uns nun die Türme heraus. Sie ähneln in ihrer Form der Bastei einer mittelalterlichen Festung. Die Türme kommen in die Ecken des Schachbrettes. Neben die Türme stellen wir die Springer. Letztere finden wir am leichtesten nach dem Satz heraus: Die Springer sind die Pferde (Diagr. 4).

Von den Offizieren sind nun noch die Läufer da. Sie sehen den Bauern ähnlich, sind aber größer. Es besteht auch eine Ähnlichkeit mit dem Königspaar. Freilich sind sie wieder kleiner als König und Dame. Die Läufer stehen in Ausgangsstellung – also vor Beginn der Partie – neben dem König und der Dame.

Wir sehen jetzt, dass sich die Offiziere der feindlichen Armeen jeweils gegenüberstehen, also Türme den Türmen, Springer den Springern und Läufer den Läufern gegenüber (Diagr. 4).

Es sind noch acht gleiche Steine – die kleinsten im Satz – übrig geblieben: die Bauern, das Fußvolk. Wie ein lebender Schutzwall stehen die Bauern vor den Figuren.

Zur Unterscheidung pflegt man die Bauern nach der nächststehenden Figur zu benennen. Vor dem König steht der Königsbauer, vor der Dame der Damenbauer usw. Königsbauer samt



4
Die Türme stehen in den
Ecken, die Springer
daneben

Damenbauer sind die *Mittelbauern*. Den *Turmbauern* nennt man häufig auch *Rand-* oder *Eckbauer*.

Die einander gegenüberstehenden feindlichen Streitkräfte nehmen je zwei Reihen ein. Zwischen den zum Kampf angehenden Heeren sind vier leere Reihen vorhanden. In diesem Raum beginnen die Kampfhandlungen. Wir sind bestrebt, in das feindliche Lager einzudringen und einen Einbruch feindlicher Truppen in unsere Reihen zu verhindern.

Wenn wir zwischen den Damen und Königen eine Trennungslinie ziehen, können wir das Schachbrett samt Steinen in *Damenflanke* (Damenflügel) und *Königsflanke* (Königsflügel) aufteilen. Die Figuren unterscheiden sich danach, ob sie neben der Dame oder neben dem König stehen. Wir sprechen vom *Damenturm*, *Damenspringer*, *Damenläufer* und vom *Königsläufer*, *Königsspringer* und *Königsturm*. Der Königsflügel von Weiß befindet sich auf seiner rechten Seite, der von Schwarz dagegen auf dessen linker Seite. Umgekehrt ist es bei den Damenflügeln (Diagr. 5).



5
Die Grundstellung

Bei den Diagrammen dieses Buches liegt Schwarz immer oben, Weiß unten. Die weißen Steine bewegen sich also aufwärts, die schwarzen abwärts.

d) Die Züge

Der Zug ist die Bewegung eines Steines auf ein anderes Feld. Beide Spieler müssen abwechselnd ziehen. Der erste Zug gehört Weiß und heißt *Anzug*; deshalb wird Weiß oft der *Anziehende* genannt.

Nach der Vollendung des ersten Zuges ist die Tätigkeit von Weiß zunächst beendet. Nun ist Schwarz an der Reihe, der als *Nachziehender* bezeichnet wird. Er macht ebenfalls einen Zug, den sogenannten *Nachzug*, indem er einen Stein auf ein anderes Feld platziert.

Nun antwortet der Anziehende wiederum mit einem Zug. So wird das Spiel *Zug um Zug* fortgesetzt. Die Partie besteht also aus Zügen, die abwechselnd gemacht werden. Man sagt, dass ein Spieler *am Zug* ist, wenn es an ihm ist, einen Zug zu tun.