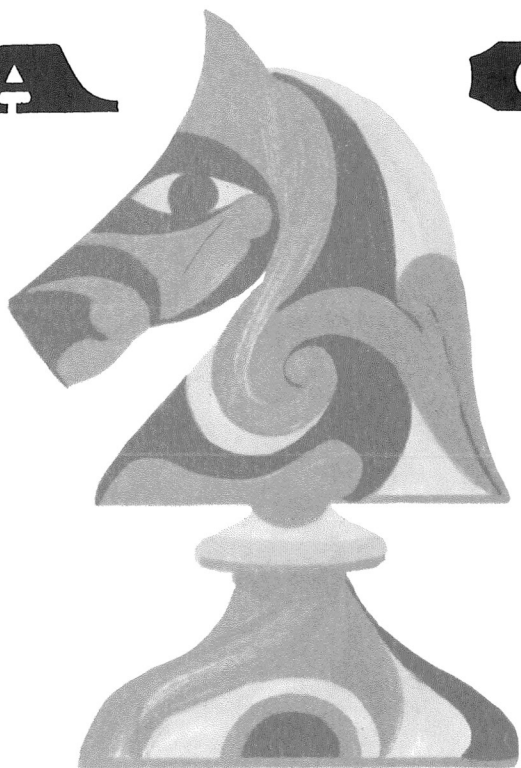


A

B

C



des Schachspiels

3.
Auflage

Juri Awerbach

Michail Beilin

Ein Lehrbuch für die
Anfängerausbildung



A B C des Schachspiels

Sportverlag Berlin 1974

Vorwort

Das Abc des Schachspiels möchte den Anfänger in lebendiger und unterhaltsamer Form mit den Regeln und Grundgesetzen des Schachs bekannt machen. Außer dem Wunsch, dieses schöne Spiel zu erlernen, wird beim Leser nichts vorausgesetzt. Das Buch ist daher für Erwachsene und Jugendliche geeignet.

Ohne lange Einleitung und theoretische Erörterungen wird der Lernende sogleich in die bunte Welt des Schachs hineinversetzt. Alles, was die Autoren dem Schachfreund an Regelwissen und Hinweisen vermitteln, soll ihn befähigen, sobald wie nur irgend möglich selbst spannende und interessante Partien zu spielen, die ihm viel Freude bereiten. Als Studienmaterial ziehen die Verfasser die besten Beispiele führender Großmeister und Meister heran. Zahlreiche Diagramme tragen wesentlich zur Erhöhung der Anschaulichkeit bei.

Wer die ersten drei Kapitel dieses

Buches sorgfältig studiert hat, beherrscht eigentlich schon das Abc des Schachs und wird beim Spiel gegen weniger geübte Gegner so manchen Erfolg verbuchen können. Wem die folgenden Kapitel zu kompliziert erscheinen, der mag sie einstweilen zurückstellen, bis er in der Spielpraxis einige Erfahrungen gesammelt hat.

Es sei auch darauf hingewiesen, daß in den Städten und Gemeinden der DDR sehr viele Schachsektionen bestehen. Alle Schachfreunde, einschließlich Anfänger und Lernende, sind dort jederzeit willkommen. Kinder haben darüber hinaus vielfach die Möglichkeit, das Schachspiel in den Schulsportgemeinschaften zu erlernen.

Jedoch unabhängig davon, ob der Schachfreund das Spiel mit den ungeahnten Möglichkeiten und Kombinationen unter Anleitung oder im Selbststudium erlernt, möchte ihm das Abc des Schachspiels ein zuverlässiger Ratgeber und Helfer sein.

Der Verlag

Statt einer Einleitung

Heute wollen wir Sie einladen, eine Reise ins Königreich des Schachs anzutreten. Man bezeichnet Schach als ein weises Spiel, und vielleicht schreckt jemand, der es erlernen möchte, vor dem vermeintlichen „Abgrund der Weisheit“ zurück. Das ist völlig unnötig.

Die Autoren dieses Buches haben es sich zur Aufgabe gemacht, einen interessanten Wegweiser anzufertigen, der die notwendigen Kenntnisse über das Schachspiel vermittelt. Bei der Lektüre des Buches lernt der Leser die Regeln und grundlegenden Gesetze des Spiels kennen. Es eröffnet sich ihm die eigenartige und rätselhafte Schönheit des Schachs, die den Menschen schon anderthalbtausend Jahre in ihren Bann zieht.

Worin liegt das Geheimnis verborgen, das das Schachspiel so beständig macht? Welches Rätsel veranlaßte Menschen vieler Epochen, Nationen und Berufe, stundenlang konzentriert nachzudenken?

Das Schachspiel ist seiner Bedeutung nach eine äußerst

interessante Erscheinung im kulturellen Leben der Völker. Besser als eigene knappe Worte charakterisieren das Äußerungen kompetenter Persönlichkeiten. Jean-Jacques Rousseau nannte das Schach eine feine Kunst, einen wundervollen Kampf . . .

„Das Schachspiel ist ein Probestein des Gehirns“, sagte Johann Wolfgang von Goethe.

Wladimir Iljitsch Lenin bezeichnete Schach als Gymnastik des Geistes. Alte Weise formulierten das Wesen des Schachspiels als „einen Sieg mit dem Verstand erringen“.

Im 9. Jahrhundert rief der legendäre Kalif Al-Mamun erstaunt und ärgerlich aus: „Es ist merkwürdig. Da regiere ich nun die Welt von Sindh im Osten bis Andalusien im Westen und werde auf einer Fläche von zwei mal zwei Ellen nicht mit zweiunddreißig Schachfigürchen fertig!“ Gewiß, der mächtige Herrscher konnte Schach spielen. Er bildete sich jedoch ein, daß ihn seine Macht verpflichtete, darin besser als andere zu sein.

Die Geschichte des Schachspiels

wird seit langem erforscht, und trotzdem ist erst wenig bekannt. Als Heimat des Schachs gilt Indien. Von dort verbreitete es sich über die ganze Erde. Heute wird in den europäischen Ländern, im Nahen Osten, in Amerika, mit einem Wort, in den meisten Staaten unseres Planeten, nach einheitlichen Regeln gespielt.

Eine eigenartige Entwicklung nahm das Schach in China und in Japan, aber auch dort wächst in letzter Zeit spürbar das Interesse, nach internationalen Regeln zu spielen.

Jede Epoche bringt ihre großen Meister hervor. Sie besiegen ihre Zeitgenossen, enthüllen bis dahin unbekannte Gesetzmäßigkeiten der Schachstrategie, erringen Ruhm . . . Aber keinem ist es bisher gelungen, fehlerfrei zu spielen. Das Schach gibt seine Geheimnisse nur allmählich preis.

Der große Vorzug des Schachspiels besteht darin, daß es hinreichend einfach, zugleich aber unerschöpflich ist. Die Regeln wurden im Lauf der Jahrhunderte durch viele Völker geschaffen. Gegenwärtig vereinigt das Spiel Elemente strategischer Kunstfertigkeit, exakter Berechnung und psychologischen Kampfes und läßt der Phantasie völlig freien Raum. Und je mehr Anhänger das Schachspiel gewinnt, je weiter es sich in der Welt ausbreitet, desto

mehr Überraschungen hält es bereit.

Viele Kybernetiker glauben, daß sich ein Programm entwickeln läßt, das es ermöglicht, mit Hilfe elektronischer Rechenmaschinen den Menschen zu besiegen. Es wurden auch bereits Programme aufgestellt, die es Maschinen gestatten, einigermaßen leidlich zu spielen. Eine Maschine von der Stärke eines Meisters existiert vorläufig aber nur in wissenschaftlich-phantastischen Romanen. Eher werden viele Leser dieses Büchleins lernen, ohne besondere Mühe die schnellsten, mit einem gigantischen Gedächtnis ausgerüsteten Maschinen zu bezwingen, als daß diese in der Lage wären, es mit starken Schachspielern aufzunehmen.

Sie werden lernen, wie man Schachpartien aufschreibt und liest. Die Niederschrift, die Schachnotation, verewigt eine Partie. Dank der Möglichkeit, Züge einer Partie, die zu einer beliebigen Zeit gespielt wurde, leicht und einfach festzuhalten und zu rekonstruieren, entstand die Schachliteratur, konnte man beginnen, Erfahrungen zu vermitteln, sozusagen einen Fernunterricht zu organisieren. Und nicht nur das. Wer dort, wo er wohnt, keinen Partner findet, schickt seine Züge mit der Post, spielt Fernschach,

schließt Freundschaft mit gleichgesinnten Schachspielern andernorts. Mehr noch, in unserem Zeitalter der Erforschung und Eroberung des Kosmos hat auch das Schachspiel die Schwerkraft der Erde überwunden, und es kam bereits über Funk zur ersten Partie zwischen Kosmonauten an Bord ihres Raumschiffes und Schachspielern auf der Erde.

Es ist erstaunlich, wie leicht eine uralte Erfindung des menschlichen Geistes ihren Platz auch in der heutigen Zeit findet. Dies ist eine sichere Gewähr für einen weiteren Aufschwung des Schachspiels und die Erhöhung seiner Popularität. Schon haben die Erfinder ein Brett

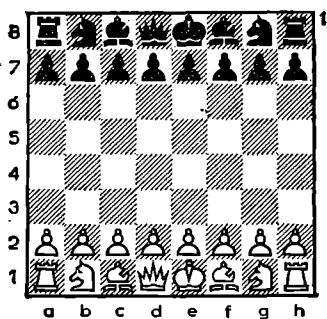
entwickelt, auf dem man unter den Bedingungen der Schwerelosigkeit spielen kann. Ein kleines, aber vielsagendes Detail.

Jahrhundertelange Geschichte, Bücher, elektronische Rechenmaschinen, Raumflüge – all das wird Sie, so hoffen wir, nicht von den kleinen hölzernen Figuren abhalten. Schach bleibt ein Spiel, das man sich mit Vergnügen angeeignet, gleichsam spielend, ohne daß man dabei vor Anstrengung die Zähne zusammenbeißen müßte. Und Spielen bereitet Menschen immer Zufriedenheit und Freude, Kindern wie Erwachsenen.

Die Verfasser

Machen Sie sich mit dem Schlachtfeld und dem Heer bekannt

Legen Sie das Schachbrett vor sich. Es ist in Quadrate unterteilt. Zwei- und dreißig schwarze und zwei- und dreißig weiße. Achten Sie darauf, was für ein Quadrat sich in der rechten vorderen Ecke befindet. Ein schwarzes? Falsch. Das Brett wird immer so aufgebaut, daß das Eckfeld rechts vom Spieler weiß ist. Legen Sie das Brett richtig. Beim Schachspielen werden auf den vierundsechzig Feldern Figuren bewegt. Stellen Sie diese in die Ausgangsposition.



Glied die Bauern. Durch sie geschützt warten im zweiten Glied die Figuren: In den Ecken die Türme; die Springer haben Sie bestimmt selbst erkannt; neben den Springern – die Läufer; und in der Mitte König und Dame. Die weiße Dame immer auf dem weißen Feld, die schwarze auf dem schwarzen. Die Dame liebt ihre Farbe! Auf dem Diagramm sehen Sie die Figuren in ihrer Ausgangsposition. So werden Schachstellungen in Büchern dargestellt. Schach wird gewöhnlich von zwei Personen gespielt. Die eine führt die weiße, die andere die schwarze Armee. Weiß fängt stets an. Er macht den ersten Zug. Mit einem Zug kann man nur einen Stein rücken. Gezogen wird abwechselnd. Beginnen wir mit der Vorstellung der Akteure.

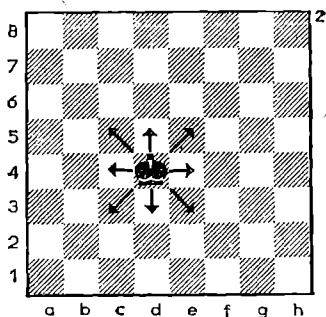
So stehen die Armeen vor jeder Schlacht. Die weißen und schwarzen Kräfte sind gleich stark. Im ersten



Der König

Die wichtigste Figur. Wenn der König fällt, ist die Partie verloren. Ziel des Spiels ist, den feindlichen König in eine ausweglose Lage zu bringen, ihn – wie man zu sagen pflegt – matt zu setzen (matt kommt aus dem Arabischen und heißt soviel wie „gestorben“).

Der König kann jedes beliebige benachbarte Feld betreten. Der Aktionsradius des Königs ist auf Diagramm 2 durch Pfeile gekennzeichnet.

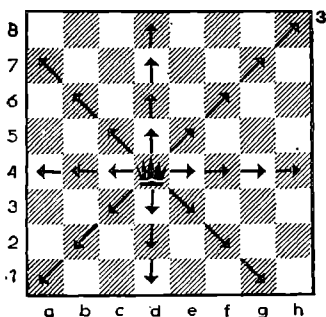


Wieviel Züge benötigt ein König, um das Schachbrett zu überqueren? Zählen Sie nach! Wie Sie sehen, sind es nicht wenig – ganze sieben Züge.



Die Dame

Die zweite Person im Schachstaat und zugleich stärkste Figur.

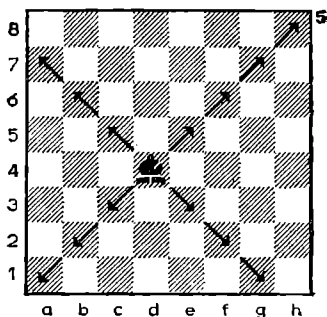
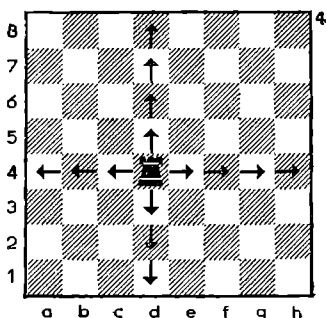


Schauen Sie, welche große Auswahl an Feldern die Dame hat. Der Dame stehen alle Wege offen, sowohl die Vertikalen und Horizontalen als auch die Diagonalen (die Vertikalen werden Linien, die Horizontalen Reihen genannt). Die Dame lässt sich in einem Zuge über das ganze Brett führen – von einem Rand an den anderen. Jedoch kann man eine Figur auf jedem beliebigen Feld auch stoppen.



Der Turm

An Stärke wird er nur durch die Dame übertroffen. Der Turm zieht stets vertikal oder horizontal; vor oder zurück, nach links oder nach rechts.



Betrachten Sie noch einmal die Ausgangsposition. In jeder Armee gibt es zwei Läufer, der eine zieht nur auf weißen Diagonalen, der andere auf schwarzen. Und keiner wird dem anderen jemals begegnen.

Dame und Turm bezeichnet man als schwere Figuren. Lassen Sie sich nun erzählen, wie leichte Figuren ziehen – Läufer und Springer.



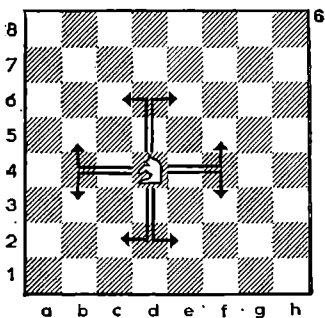
Der Läufer

Er bewegt sich nur auf Diagonalen, vorwärts und rückwärts.



Der Springer

Eine eigentümliche Figur. König, Dame, Turm und Läufer bewegen sich nur auf geraden Bahnen, der Springer dagegen zwei Felder vor und eines zur Seite bzw. zwei Felder zur Seite und eines vor. Verzwickt, nicht wahr? Er zieht nicht, er springt vielmehr, was schon sein Name verrät.

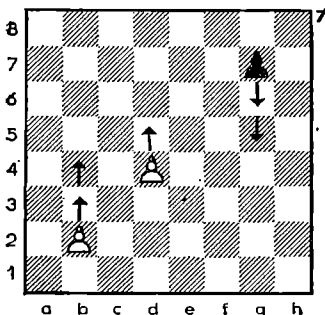


Probieren Sie es einmal: Stellen Sie einen Springer in eine Ecke und lassen Sie ihn so „umherhüpfen“, daß er alle übrigen Ecken berührt und nach Hause zurückkehrt.

Wieviel Züge haben Sie gebraucht? Wenn es Ihnen in zwanzig Zügen gelungen ist, war es ausgezeichnet. Schneller kann es auch ein Meister nicht.

Sie haben gewiß bemerkt, daß der Springer mit jedem Zug die Farbe des Feldes wechselt. Von einem weißen springt er auf ein schwarzes, und umgekehrt – von einem schwarzen auf ein weißes.

nicht. Lediglich wenn ein Bauer noch in der Ausgangsposition steht, darf ein Spieler, falls er will, mit ihm einen Doppelschritt tun.



Der Weg des Bauern ist nicht mit Rosen bedeckt, sondern durch gegnerische Figuren und Bauern versperrt. Glückt es ihm jedoch, die letzte Reihe zu erreichen, erwartet ihn eine hohe Auszeichnung – der Soldat wird zum Ritter geschlagen. Der Bauer verwandelt sich sofort in eine Dame oder in eine beliebige andere Figur seiner Farbe. Deshalb können sich auf dem Brett mehrere Damen aufhalten. Nur König kann der Bauer nicht werden; am Spiel sind bloß zwei Könige beteiligt.

Wir haben gelernt, Figuren auf einem freien Brett zu bewegen. Was aber, wenn sich auf ihrer Bahn eine andere Figur befindet?



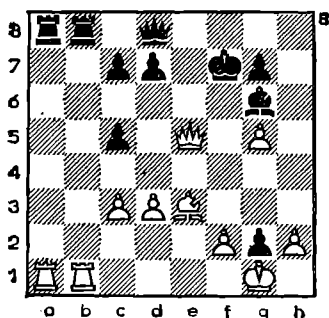
Der Bauer

Die schwächste Einheit der Schacharmee. Er macht immer nur einen Schritt vorwärts. Zurück kann er

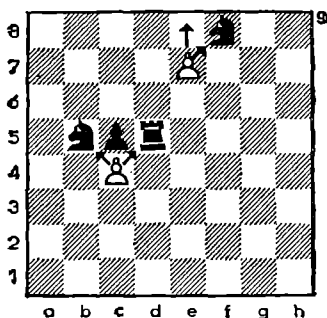
Steht auf dem Weg eines Königs, einer Dame, eines Turmes, eines Läufers oder eines Bauern eine eigene Figur, d. h. eine Figur von gleicher Farbe, ist der Weg versperrt.

Steht jedoch eine fremde Figur im Wege, kann sie genommen (geschlagen) werden. Das Nehmen erfolgt so: Die feindliche Figur wird vom Brett entfernt und die schlagende Figur auf deren Platz gestellt. Alles das geschieht in einem Zug. Man ist jedoch nicht verpflichtet zu nehmen: Schach ist kein Damespiel.

Welche Schlagmöglichkeiten hat Weiß, wenn er in Diagramm 8 am Zug ist? Der König kann den schwarzen Bauern nehmen. Die Dame greift gleichzeitig drei schwarze Bauern an. Einer von



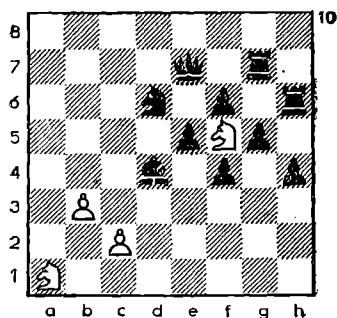
ihnen ist nicht verteidigt. Welcher? Den anderen deckt der schwarze König, den dritten die Dame. Weiß hat das Recht, mit einem seiner Türme den gegenüberstehenden schwarzen Turm zu schlagen. Schließlich kann der Läufer einen schwarzen Bauern nehmen. Stellen Sie sich vor, Schwarz sei am Zug. Prüfen Sie, über welche Schlagmöglichkeiten er verfügt. Der Bauer schlägt nicht so, wie er zieht. Er bewegt sich geradeaus, schlägt aber schräg, nach rechts oder links und ebenfalls nur vorwärts.



Auf dem Diagramm 9 wurde ein weißer Bauer durch einen schwarzen gestoppt. Das hindert Weiß jedoch nicht daran, wenn er am Zug ist, mit dem Bauern nach Belieben Turm oder Springer zu

nehmen. Im Ergebnis des Schlagens betritt der Bauer eine andere Linie und kann nur auf ihr weiterrücken. Der auf der siebenten Reihe stehende weiße Bauer kann entweder vorziehen und sich in eine beliebige Figur verwandeln oder den Springer nehmen und sich dabei ebenfalls beliebig verwandeln.

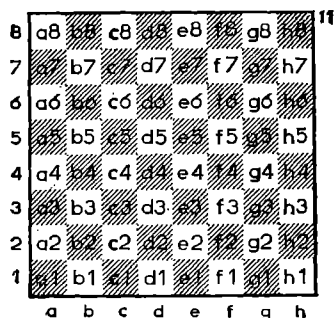
Haben Sie bemerkt, daß wir über alle Figuren sprachen, den Springer aber ausklammerten? Das geschah nicht zufällig. Der Springer besitzt eine bewundernswerte Eigenschaft – er kann sowohl eigene als auch feindliche Figuren überspringen. Hauptsache, daß das Feld, auf dem er sich niederlassen will, frei von eigenen Figuren ist. Befindet sich auf diesem Feld eine eigene Figur, ist der Zug nicht möglich. Steht dort eine fremde, kann sie geschlagen werden.















Der weiße Springer in der Ecke hat keinen Zug. Der andere weiße Springer steht zwar inmitten einer Schar schwarzer Figuren, kann sich aber nach Belieben an einem der sechs schwarzen Steine vergreifen oder auf ein freies Feld hüpfen.

Die Sprache der Schachfiguren

Um die Bewegung der Figuren auf dem Brett zu beschreiben, gibt es eine spezielle Notation – eine eigene Sprache der Schachfiguren. Diese Sprache ist sehr einfach, und zu ihrer Aneignung bedarf es keine linguistischen Fähigkeiten. Die Kenntnis dieser Sprache ist für die Lektüre eines Schachbuches unerlässlich.



Sehen Sie sich das Diagramm an. Die Vertikalen sind durch Buchstaben (a, b, c, d, e, f, g, h), die Horizontalen durch Ziffern von 1 bis 8 gekennzeichnet. Dabei wird vom linken Eckfeld des weißen Lagers ausgegangen. Jedes der vierundsechzig Felder des Schachbretts hat einen „Namen“ und einen „Vornamen“, dargestellt durch einen Buchstaben und eine Ziffer. Zum Beispiel: a1, c2, d4, f6, d8. Die Figuren bewegen sich von einem Feld auf ein anderes. Bei der ausführlichen Notation der Züge wird der Abgangs- und Ankunftspunkt der Figur vermerkt. Einfacher ist aber, nur ihren Ankunftspunkt anzugeben. Wir werden diese abgekürzte Form der Notation benutzen. Ihr Vorteil: Sie ist kurz und bündig. Für die Figuren gelten folgende Abkürzungen und Symbole:

König	K		
Dame	D		
Turm	T		
Läufer	L		
Springer	S		
Bauer			

Bei den Bauern wird die Abkürzung im Partietext weggelassen.

Stellen Sie die Figuren in die Ausgangsposition. Wir wollen versuchen, eine Partie nachzuspielen.

1. e4

Die Ziffer gibt die laufende Nummer des Zuges an, und das Zeichen „e4“ bedeutet, daß ein weißer Bauer das Feld e4 betreten hat. Welcher? Natürlich der Bauer e2.

1. ... e5

Die vorangestellten drei Punkte lassen erkennen, daß es sich um einen Zug von Schwarz handelt. Der schwarze Königsbauer e7 ist auf das Feld e5 vorgerückt.

2. Dh5 Sc6

Die weiße Dame zog nach h5, der schwarze Springer nach c6.

3. Lc4 Sf6

Der weiße Läufer ging nach c4, Schwarz hat den Springer nach f6 geführt.

4. D:f7

Die Dame hat nicht schlechthin gezogen. Sie hat den Bauern f7 genommen. Schlagen wird durch einen Doppelpunkt wiedergegeben.

Stellen Sie bei sonst leerem Brett weiße Türme nach a1 und h1. In diesem Fall wäre die Notation

1. Td1 unverständlich, unzureichend. Wir haben nicht gesagt, welcher Turm ziehen soll. Wenn zwei Figuren auf ein Feld gelangen können, ist auch der Abgangspunkt anzugeben. Zieht in unserem Beispiel der Turm a1 nach d1, wird 1. Tad1 notiert, ist es der Turm h1, muß es 1. Thd1 heißen. Jetzt verfügen Sie über genügend Angaben, eine Partie nachspielen zu können. Um nicht „buchstabieren“ zu müssen, ist jedoch etwas Übung erforderlich. Sehen Sie sich deshalb die folgenden beiden kleinen Partien an.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 de (dies ist das Kurzzeichen für den Zug 3. . . . d5:e4) 4. S:e4 Sd7 5. De2 Sgf6 6. Sd6 matt.
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sd4 4. S:e5 Dg5 5. S:f7 D:g2 6. Tf1 D:e4 7. Le2 Sf3 matt.

Verhaltensregeln für die Figuren

Der König

Während des Spiels bewegen sich Figuren über das Brett, sie greifen einander an, werden vom Brett entfernt. Es gibt jedoch eine Figur, die nicht weggenommen werden darf. Das ist der König. Dem König ist verboten, sich auf einem Feld aufzuhalten, das durch eine feindliche Figur bedroht wird. Früher sagte man bei einem Angriff auf den König: „Schach dem König!“ Man warnte ihn, sich vorzusehen. In Turnieren wird das nicht gemacht. Aber bei der Aufzeichnung der Partie verdeutlicht man eine Bedrohung des Königs, d. h. ein Schachgebot, durch das spezielle Zeichen +.

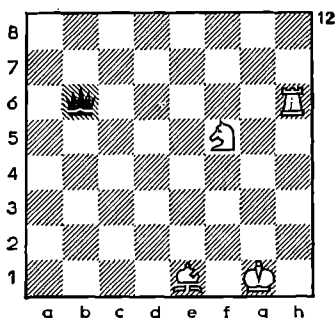
Wird ein König angegriffen, muß er sofort etwas für seine Sicherheit tun. Es gibt drei Möglichkeiten, sich gegen ein Schachgebot zu verteidigen:

1. Sich der Gefahr durch Flucht entziehen (der König verläßt das angegriffene Feld).
2. Das Schach abdecken (eine andere

Figur stellt sich vor den bedrohten König).

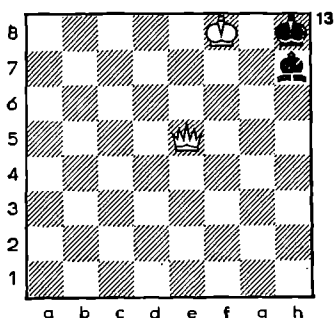
3.

Den frechen Beleidiger vernichten (König oder eine andere Figur nehmen den Angreifer weg). Alle drei Möglichkeiten sind auf dem nachstehenden Diagramm gezeigt. Machen Sie sie ausfindig.



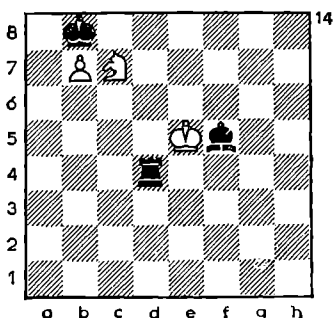
Was aber, wenn der König dem Schach nirgendwohin entweichen kann und niemand in der Lage ist, sich schützend vor ihn zu stellen oder den Angreifer zu vernichten? Dann ist der König matt gesetzt. Matt ist ein Schach, gegen das es keine Verteidigung gibt. Wenn es Ihnen gelungen ist, den feindlichen König matt zu setzen, ist die Partie zu Ende. Sie haben gewonnen. Die Ehre, matt zu setzen, kann jeder Figur und jedem Bauern zuteil werden, nur ein König wird den

anderen niemals matt setzen. Der König kann seinem Rivalen lediglich Felder nehmen. Sich neben ihn



zu stellen, ist ihm nicht erlaubt, da er dann ja selbst angegriffen wäre.

Ein König kann nie die feindliche Dame angreifen, weil diese alle Felder um sich herum bedroht. Mit den übrigen Figuren kann sich der König auf ein Handgemenge einlassen.

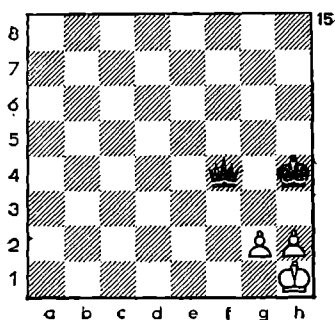


Auf dem Diagramm hat der weiße König einen Turm und einen Läufer, der schwarze einen Springer und einen Bauern angegriffen.

Der Bauer

Im Vergleich zu allen anderen Figuren ist der Bauer am schwächsten. Gelingt es, mit einem Bauern eine feindliche Figur zu schlagen, ist dies in der Regel ein großer Erfolg, auch wenn der Bauer dabei verlorenggeht.

Der Bauer hat die Fähigkeit, eine „Gabel“ zu bilden, mit der er gleichzeitig zwei Figuren angreift. Die Gabel ist eine gefährliche Waffe des Bauern.



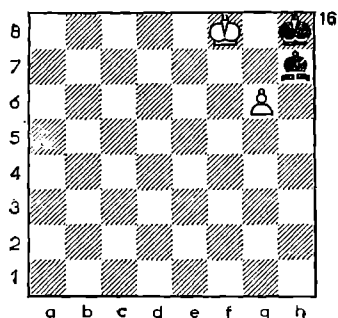
Rückt man den einen Bauern ein Feld vor, sind durch die „Gabel“

gleichzeitig König und Dame angegriffen.

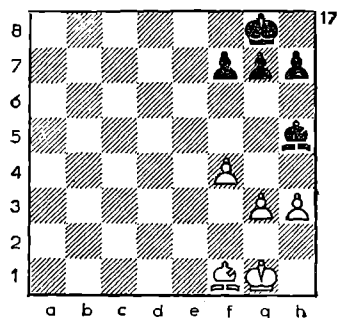
Wenn mehrere Bauern eine Kette bilden, wenn sie „Hand in Hand“ vorgehen, können sie mit Erfolg gegnerische Figuren zurückdrängen.

Üben Sie nun selbst!

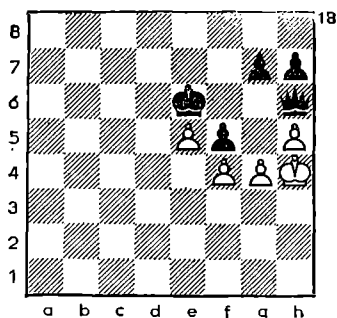
Vergleichen Sie dann Ihre Lösungen mit dem Lösungsverzeichnis am Schluß des Buches.



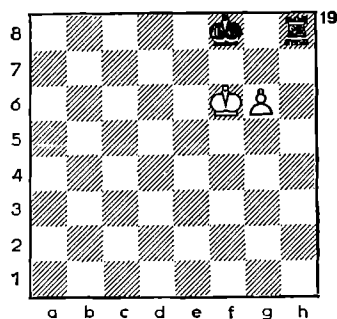
Setzen Sie matt



Sperrn Sie den Läufer ein



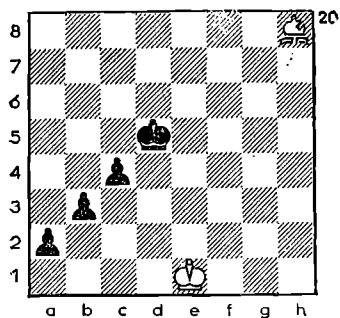
Sperren Sie die Dame ein



Bilden Sie eine Gabel

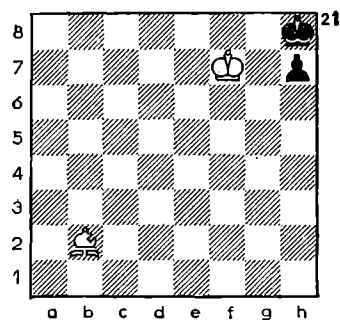
Der Läufer

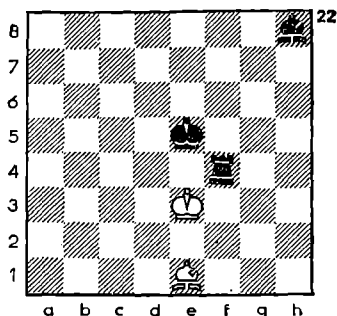
Der Läufer wird auf etwa drei Bauern taxiert. Er ist eine weitreichende Figur. Er kann auch dann einen Bauern am Vorrücken hindern, wenn er weit von ihm entfernt steht.



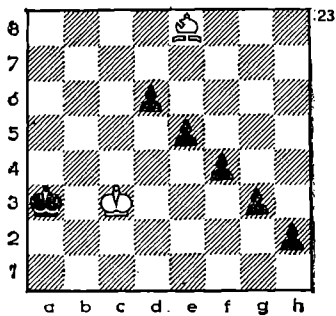
Der Läufer hat die Bauernkette aufgehhalten. Mit einem Läufer läßt sich auch der feindliche König von weitem matt setzen.

Die Anzahl der Felder, die vom Läufer aufs Korn genommen werden, hängt von seiner Aufstellung ab. Steht er in der Brettmitte, bestreicht er 13 Felder, in der Ecke sind es nur sieben. Eine wertvolle Eigenschaft des

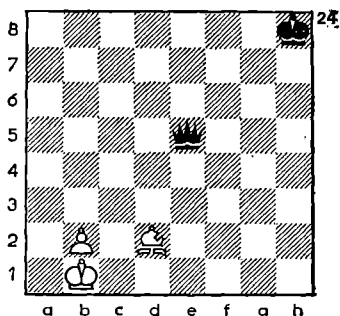




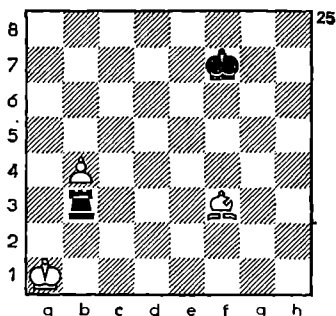
Läufers ist, daß er gegnerische Figuren diagonal fesseln kann. Mit 1. Lg3 fesselt Weiß den Turm. Dieser darf sich nicht von der Stelle rühren, weil hinter ihm der König steht. Weiß kann auch mit 1. Lc3+ einen Doppelangriff unternehmen. Sobald der schwarze König die Schachdiagonale verlassen hat, fällt der Läufer h8. Ein großes Handikap besteht für den Läufer darin, daß ihm nur die Hälfte aller Felder zugänglich ist. Üben Sie nun selbst!



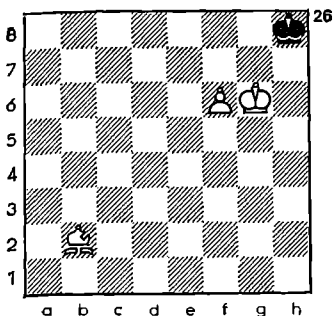
Halten Sie die Bauern auf



Läßt sich die Dame fesseln?



Verwirklichen Sie einen Doppelangriff



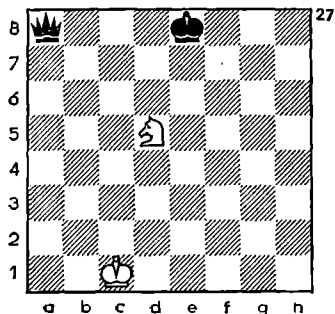
Setzen Sie matt

Der Springer

Der Springer ist etwa ebenso stark wie ein Läufer, obwohl beide Figuren völlig unterschiedliche Eigenschaften besitzen. Ein Springer ist nicht in der Lage, einen Bauern von weitem zu stoppen, dazu muß er sich in dessen Nähe aufhalten. Versuchen Sie einmal, einen Springer auf ein beliebiges vertikal oder horizontal angrenzendes Feld zu überführen. Das, was der König in einem Zuge macht, gelingt dem Springer nur in dreien. Wie Sie sehen, ist der Springer nicht allzu flink.

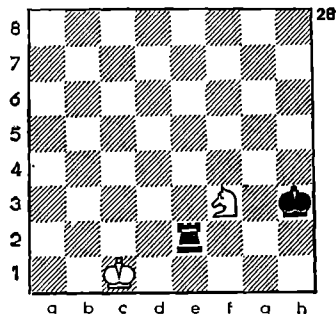
Wenn der Springer im Zentrum des Brettes steht, kontrolliert er acht Felder, in der Ecke lediglich zwei. Es ist daher günstiger, einen Springer in der Brettmitte zu postieren. Springer erfordern von einem

Anfänger besondere Aufmerksamkeit. Seien Sie auf der Hut! Wir haben uns mit der Bauerngabel vertraut gemacht. Eine Springer-gabel ist weitaus tückischer, sie ist schwerer zu durchschauen.

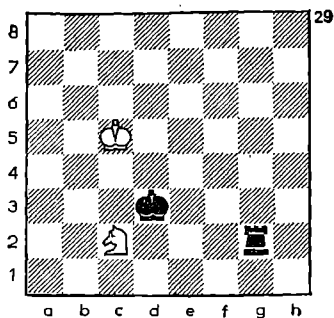


Mit 1. Sc7+ greift Weiß gleichzeitig König und Dame an. Der König muß sich dem Schach durch die Flucht entziehen, und Weiß gewinnt die Dame.

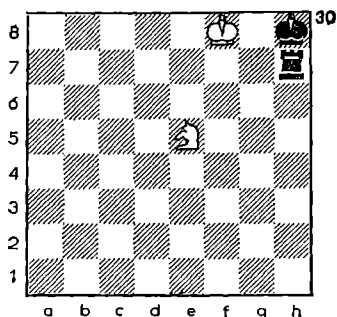
Übungen



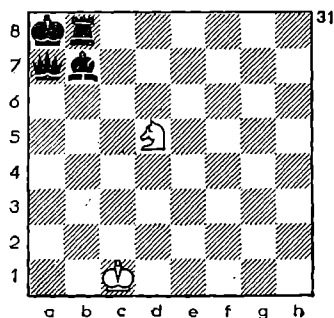
Verwirklichen Sie eine Gabel



Verwirklichen Sie eine Gabel



Setzen Sie in einem Zug matt



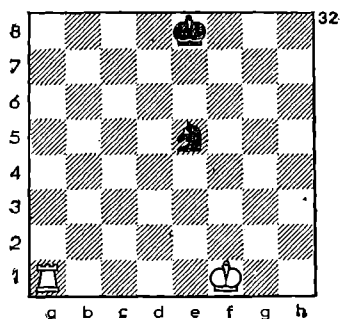
Setzen Sie in einem Zug matt

Der Turm

Der Turm ist eine mächtige Kampf-einheit. Er ist stärker als Läufer oder Springer. Sein Wert entspricht etwa fünf Bauern. Der Turm ist eine weitreichende und wendige Figur. Er wechselt von einem Brett-rand an den anderen und kann von weitem Schläge austeilen. Der Turm zeichnet sich durch eine interessante Besonderheit aus: Die Anzahl der Felder, die er bestreicht, hängt nicht von seinem Standort ab. Ob der Turm in einer Ecke oder in der Mitte des Brettes steht, immer sind es vierzehn Felder. Überzeugen Sie sich selbst.

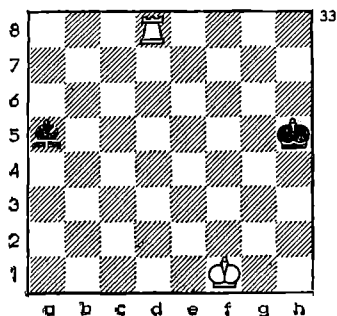
Der Turm ist in der Lage, Figuren und Bauern horizontal und vertikal zu fesseln.

Hier ein Beispiel für eine vertikale Fesselung:



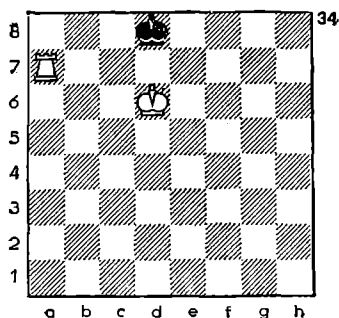
Durch den Zug 1. Te1 wird der Springer gefesselt. Er darf nicht wegziehen, weil hinter ihm der schwarze König steht. Dieser wiederum sieht sich außerstande, seinen Mitstreiter rechtzeitig zu verteidigen – der Springer ist also zum Tode verurteilt.

Gut vorstellen kann man sich auch eine analoge Fesselung von der Seite. Versetzen Sie in Diagramm 32 den König von e8 nach h5. In diesem Fall erobert Weiß den Springer durch 1. Ta5. Es handelt sich dann um eine horizontale Fesselung. Nun ein Beispiel für einen Doppelangriff mit dem Turm:

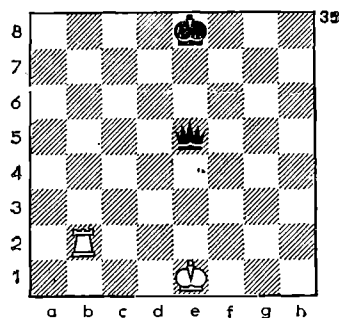


Durch 1. Td5+ greift Weiß gleichzeitig König und Läufer an. Der König muß dem Schach ausweichen, und der Läufer fällt.

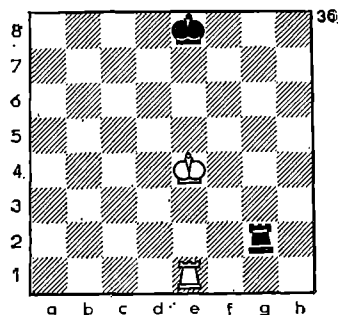
Üben Sie nun selbst!



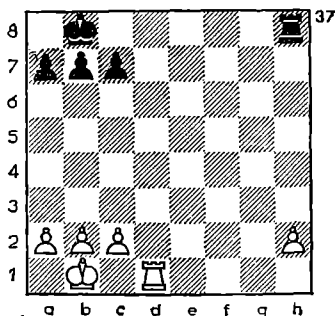
Matt in einem Zug



Wie würden Sie spielen?



Wie würden Sie spielen?

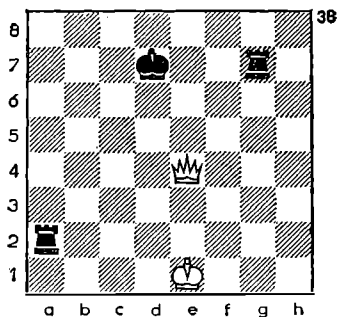


Schwarz am Zug. Darf er den Bauern h2 schlagen?

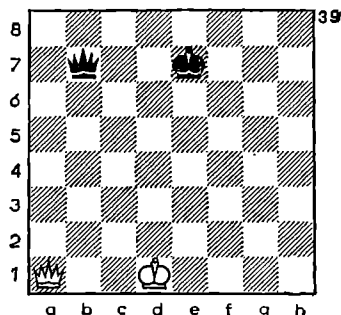
Die Dame

Die Dame ist, wie wir bereits wissen, die stärkste Figur. Selbst eine komplette Bauernarmee könnte ihren Wert kaum ersetzen. Die Dame findet für jede Figur leicht die passenden Schlüssel und kann deren Schwäche nutzen: Den Läufer fesselt die Dame vertikal oder horizontal, den Turm diagonal. Mehr als alle anderen Figuren eignet sich die Dame zu Doppelangriffen. Sie ist besonders gefährlich, wenn die Kräfte des Gegners zersplittert sind. Die Dame ist die beste Mattfigur. Sie hat der feindliche König besonders zu fürchten.

Hier zwei Beispiele:



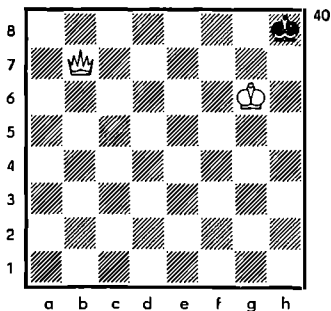
Weiß ist am Zug und kann nach Belieben einen der Türme erobern: Nach 1. Dd5+ fällt der Turm a2, nach 1. Dd4+ der Turm g7.



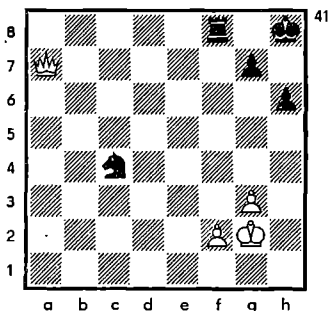
Wer hier am Zug ist, gewinnt die Dame (1. Dg7+; 1. ... Dh1+). Weiß und Schwarz können ihre Dame blitzschnell dirigieren, und diese schlägt sofort zu.

Es ließe sich eine Vielzahl von Beispielen für erfolgreiche Aktionen der Dame anführen, aber das ist gar nicht nötig. Wir werden sie noch viele Male bei der Arbeit sehen. Es genügt zu sagen, daß die Dame ein echter Mittelstürmer des Schachangriffs ist. Sie leitet die Angriffe ein, organisiert und vollendet sie.

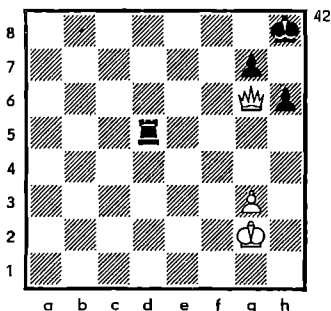
Befassen Sie sich nun mit den nebenstehenden Übungsbeispielen.



Wieviel Möglichkeiten zum Mattsetzen gibt es hier?



Verwirklichen Sie einen Doppelangriff

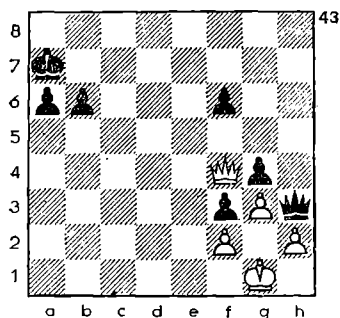


Wie ist der Turm zu gewinnen?

Der berühmte Mathematiker Gauß hat festgestellt, daß es 92 Möglichkeiten gibt, acht Damen so auf dem Schachbrett anzuordnen, daß sie sich gegenseitig nicht schlagen können. Versuchen Sie, einige dieser Stellungen zu finden.

Was ist ein Remis?

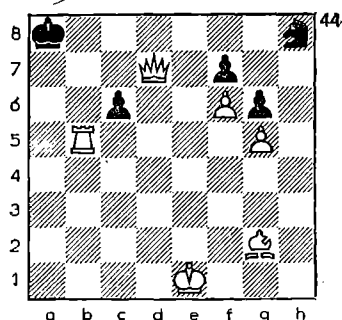
Nicht immer endet eine Schachpartie mit dem Sieg eines der Kontrahenten. Mitunter kommt es zu Stellungen, in denen man trotz allen Eifers nicht matt setzen kann. Das einfachste Beispiel liegt vor, wenn auf dem Brett nur die Könige verblieben sind. In diesem Fall gilt die Partie als unentschieden, und den Partnern bleibt nur noch, sich gegenseitig die Hand zu drücken. Hier eine andere Form des Remis:



Weiß ist am Zug. Seine Stellung ist schwierig. Schwarz droht, durch 1. ... Dg2 matt zu setzen, und es ist nicht zu sehen, wie man dies abwenden könnte. Trotzdem gibt es eine Verteidigung. Weiß greift den schwarzen König ununterbrochen an: 1. Dc7+ Ka8 2. Dc8+ Ka7 3. Dc7+ Ka8 4. Dc8+.

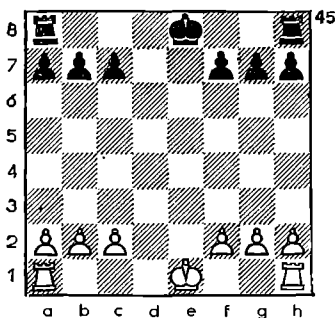
Einen solchen fortwährenden Angriff auf den König nennt man ewiges Schach. Die Partie wird dann für remis erklärt.

Ein merkwürdiger Fall des Remis – das Patt – ist auf folgendem Diagramm dargestellt.



Weiß ist materiell haushoch überlegen. Zum Matt fehlt nur noch ein einziger Schritt. Aber eben dieser Schritt bleibt ihm zu seinem Leidwesen versagt. Schwarz ist am Zug, kann sich aber nicht bewegen. Den König darf er keinem Angriff aussetzen, dem Springer ist der Weg durch eigene Bauern verlegt, die ihrerseits von weißen Bauern gestoppt wurden. Der Bauer c6 könnte vorrücken oder sogar den Turm schlagen, aber er ist durch den weißen Läufer gefesselt. Und so endet die Partie trotz der hoffnungslosen Lage von Schwarz

remis, weil dieser über keinen einzigen möglichen Zug verfügt. Auf den ersten Blick scheint der Unterschied zwischen Matt und Patt nicht groß. In beiden Fällen kann der König nicht ziehen. Ein Matt ohne Schach gibt es jedoch nicht. Seien Sie also bestrebt matt zu setzen, und nehmen Sie sich vor einem Patt in acht. Matt ist ein Sieg, Patt nur ein Remis.



Auf dem Diagramm 45 können Weiß und Schwarz nach beiden Seiten rochieren – kurz oder lang. Welche Seite die längere ist, ist leicht zu erkennen. Die Rochade wird so ausgeführt: Der König zieht zwei Felder weit in Richtung seines Turms, und der Turm wird über den König hinweg auf das angrenzende Feld gestellt.

Komplizierte Regeln

Sie sind schon darauf vorbereitet, Ihre erste Schachpartie zu spielen. Wir müssen uns noch mit zwei Regeln vertraut machen, richtiger gesagt, mit zwei Ausnahmen von den Regeln.

Sie wissen bereits, daß man mit einem Zug nur eine Figur bewegen kann. Einmal im Verlauf der Partie ist es Weiß und Schwarz jedoch erlaubt, einen Doppelzug auszuführen: Die Rochade, eine gleichzeitige Bewegung von König und Turm. Die Rochade ist nichts anderes als eine Evakuierung des Königs ins Hinterland. Wie das gemacht wird, werden Sie gleich sehen.

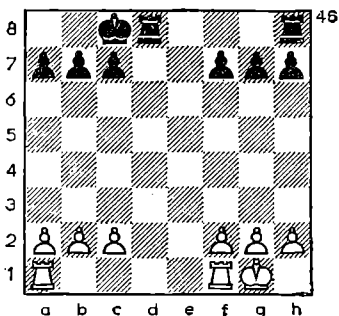


Diagramm 46 zeigt die Stellung nach der Rochade. Weiß hat kurz,

Schwarz lang rochiert. Es hätte aber auch anders sein können. Jedem Partner steht frei, wohin er rochiert, wo er seinen König verbirgt. Verboten ist die Rochade in folgenden Fällen:

1.

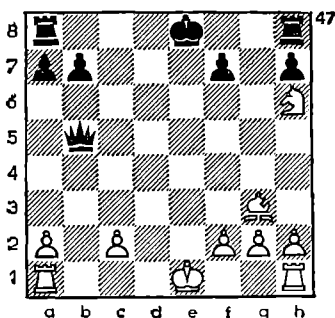
Wenn König oder Turm, die Beteiligten an der Rochade, schon einmal gezogen haben.

2.

Wenn dem König Schach geboten wird. Einem Schach kann man sich nicht durch die Rochade entziehen.

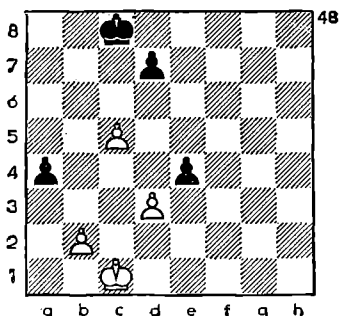
3.

Nach der Rochade darf weder Turm noch König angegriffen sein. Überprüfen Sie, ob Sie die Rochaderegeln richtig begriffen haben. Sehen Sie sich dazu das Diagramm 47 an.



Wir setzen voraus, daß König und Türme noch nicht gezogen haben.

Angenommen, Weiß sei am Zug: Kann er kurz rochieren? Und lang? Beantworten Sie die gleichen Fragen unter dem Gesichtspunkt, daß Schwarz am Zug ist. Nun brauchen wir nur noch eine Regel kennenzulernen – das Schlagen im Vorbeigehen.



In Diagramm 48 kann der weiße Bauer b2, da er sich noch in der Ausgangsposition befindet, gleich zwei Schritte vorgehen. Mit 1. b4 überquert er das Feld b3, das von dem schwarzen Bauern a4 anvisiert wird. Ein derartiger Bauernsprung unter Beschuß ist aber nicht ganz ungefährlich. Wenn Schwarz will, kann er diesen Bauern sozusagen im Vorbeigehen – en passant – schlagen, ihn vom Brett nehmen und den eigenen Bauern a4 auf das Feld b3 stellen, so als ob Weiß mit dem Bauern nur ein Feld vorgerückt wäre.

Merken Sie sich, daß im Vorbeigehen immer nur ein Bauer einen Bauern schlägt. Das muß allerdings sofort geschehen. Wurde mit einem Bauern ein Doppelschritt getan, hat man das Recht, ihn zu schlagen. Nimmt man dieses Recht nicht gleich in Anspruch, ist es verwirkt.

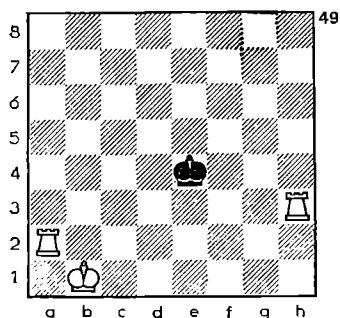
Kehren wir noch einmal zum letzten Diagramm zurück. Wenn Weiß 1. d4 spielt, d. h. ein angegriffenes Feld verläßt, ist ein Schlagen im Vorbeigehen nicht möglich. Der Bauer hat das bedrohte Feld verlassen, aber nicht mit einem Doppelschritt überquert.

Wie man einen alleinstehenden König matt setzt

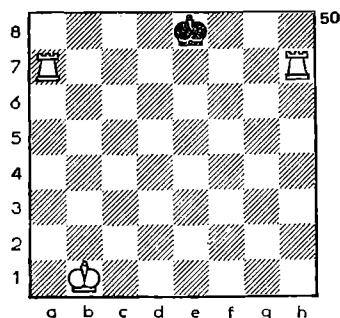
Matt mit zwei Türmen

Sie kennen die Regeln des Schachspiels und möchten Ihre Stärke erproben. Nehmen wir an, Sie haben einen Partner gefunden und sind dabei gut gefahren: Er ist schwächer als Sie.

Er wird vom Pech verfolgt, hat seine ganze Armee verloren und nur den König gerettet. Zum Triumphieren ist es da noch zu früh. Der König des Gegners muß noch in eine ausweglose Lage gebracht werden, aus der es vor den zielstrebigem Angriffen Ihrer Figuren kein Entkommen mehr gibt. Mit einem Wort, er muß matt gesetzt werden.



Zunächst entwerfen wir den Plan für die Jagd auf den König. Kann man mit zwei Türmen matt setzen, wenn sich der gegnerische König in der Mitte des Brettes aufhält? Probieren Sie mal. Es geht nicht? Ärgern Sie sich nicht, diese Aufgabe löst auch der Weltmeister nicht. Alle acht Felder, die der König betreten kann, sind ihm mit zwei Türmen nicht zu nehmen. Etwas anderes ist es, wenn er am Brettrand steht.



1. Ta8 matt.

Sehen Sie, so einfach ist das. Ein Turm greift den König an, der zweite läßt ihn nicht entfliehen. Selbstverständlich ist es auch möglich, mit dem anderen Turm matt zu setzen: also 1. Th8 matt.

Kehren wir zum Diagramm 49 zurück. Der Plan ist klar, beginnen wir die Jagd.

1. Ta4+ Kf5 2. Th5+ Kg6
 Indem wir ihm mit den Türmen abwechselnd Schach bieten, drängen wir den König an den Rand des Brettes. Plötzlich tritt jedoch eine Stockung ein: Im Kampf um sein Leben fällt das Opfer den Jäger an! Aufgepaßt!
 3. Tb5

Der Turm ist der Gefahr mit Leichtigkeit entgangen. Der Mechanismus der abwechselnden Schachgebote funktioniert wieder.

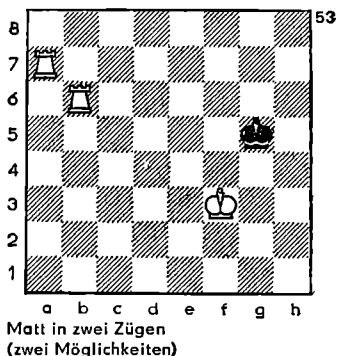
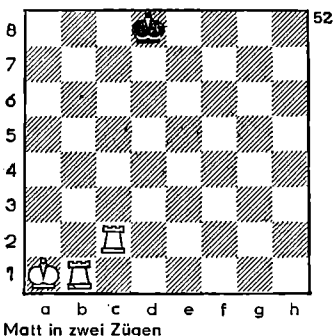
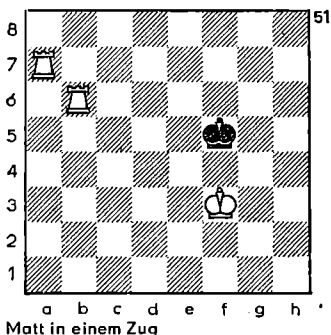
3. ... Kf6 4. Ta6+ Ke7 5. Tb7+ Kd8

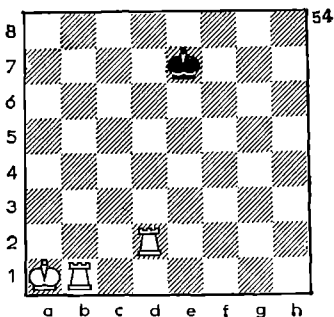
Der König wurde bis an den Bretttrand zurückgedrängt. Nun braucht ihm nur noch der entscheidende Schlag versetzt zu werden.

6. Ta8 matt.

Die Türme sind mit dem König leicht fertig geworden. Die Hilfe des weißen Königs war nicht erforderlich. Er konnte in aller Ruhe den Siegeszug seiner Türme aus der Ferne betrachten.

Üben Sie nun selbst!

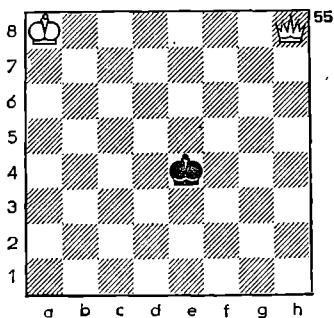




Matt in vier Zügen
(zwei Möglichkeiten)

Matt mit der Dame

Wir haben schon einige Erfahrungen gesammelt – der gegnerische König muß an den Rand des Brettes gedrängt werden. Die Dame ist die stärkste Figur, einer solchen Aufgabe ist sie gewachsen.



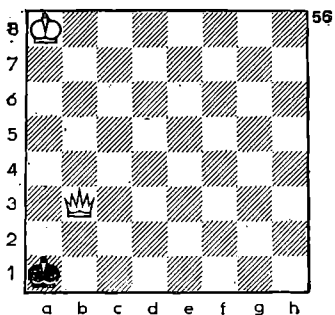
1. Df6 Kd5 2. De7 Kd4 3. De6

Der König kann die Dame nicht angreifen, er muß kampfflos zurückweichen, sträubt sich aber.

3. ... Kc5 4. Dd7 Kc4 5. Dd6 Kb5
6. Dc7 Kb4 7. Dc6 Kb3 8. Dc5 Kb2
9. Dc4

Hurra! Der Brettrand ist bereits nahe!

9. ... Kb1 10. Dc3 Ka2 11. Db4
Ka1 12. Db3??

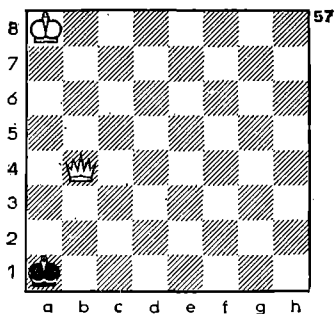


Der schwarze König kann nicht mehr ziehen. Schach wurde ihm aber nicht geboten, und ohne Schach gibt es kein Matt!

Also Patt! Nach den Regeln ist die Partie damit remis. Stellen Sie sich das Gesicht Ihres Partners vor, wenn Sie mit einer Dame mehr gegen ihn nur remis machten!

Der letzte Zug von Weiß war ein grober Fehler, den Anfänger leider oft begehen. Wir haben ihn auf einem gesonderten Diagramm festgehalten. Bis an den Brettrand können Sie den König unbesorgt treiben, dann aber dürfen Sie den Bogen nicht überspannen, es gibt eine Grenze.

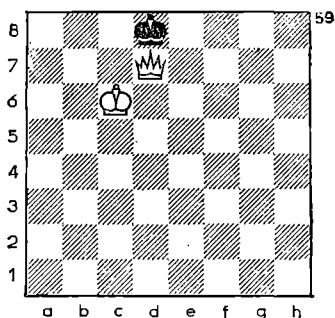
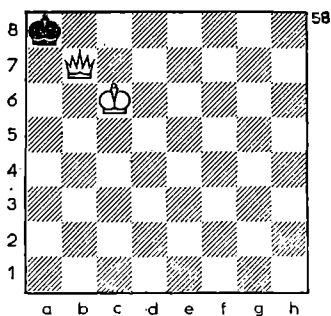
Allein matt setzen kann selbst die Dame nicht. Wenn die „Grenzstellung“ erreicht ist (siehe Diagramm 57), wird es Zeit, den König zur Hilfe zu holen.



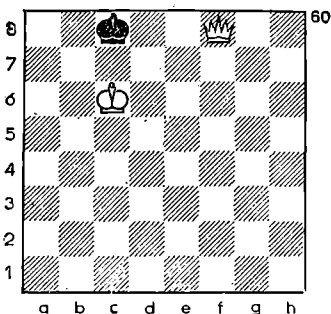
12. Kb7 Ka2 13. Kc6 Ka1
 14. Kc5 Ka2 15. Kc4 Ka1
 16. Kc3 Ka2 17. Db2 matt.

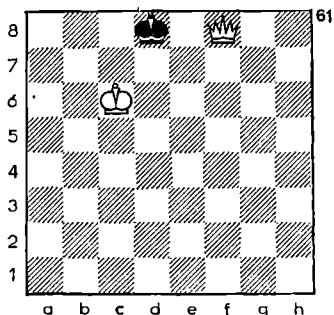
Unter dem Schutz des Königs setzt die Dame matt.

Hier noch einige mögliche Mattstellungen am Rande des Brettes, in denen die Dame ihre Schläge von verschiedenen Seiten führt.



Die Dame setzt matt, der König deckt sie



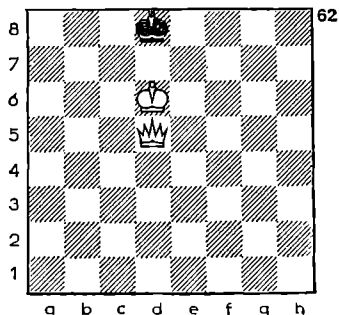


Die Dame setzt matt, der König
schneidet den Fluchtweg ab

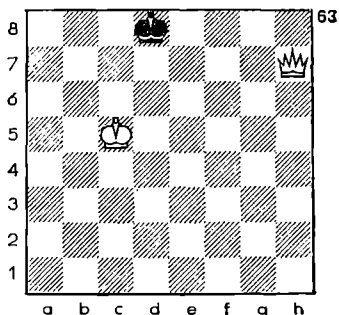
Welches dieser Mattbilder ist vorzu-
ziehen? Jenes, das Ihnen besser
gefällt. Wir haben den gegnerischen
König allein mit der Dame an den
Brettrand gedrängt. Bezieht man
von Anfang an den König ein,
läßt sich das Matt schneller
erreichen.

Erproben Sie sich darin selbst,
aber denken Sie an ein Patt!

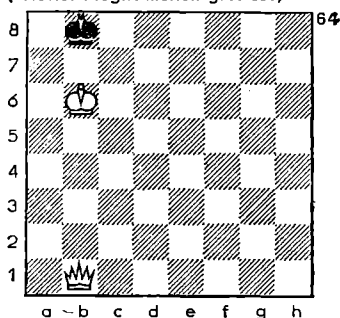
Übungen



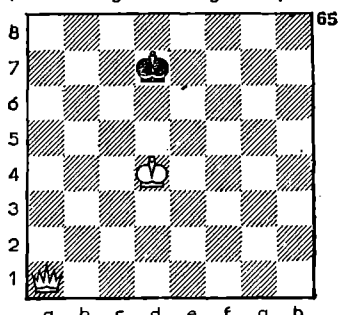
Matt in einem Zug



Matt in zwei Zügen
(Wieviel Möglichkeiten gibt es?)

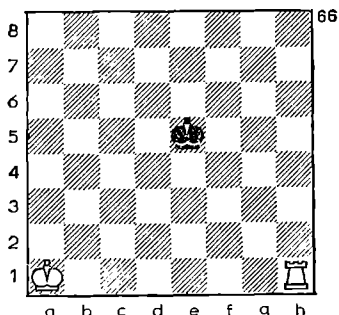


Matt in zwei Zügen
(Wieviel Möglichkeiten gibt es?)



Matt in vier Zügen

Matt mit einem Turm



Die Gewinnmethode ist verständlich – zunächst muß der König an den Brettrand getrieben werden. Versuchen wir, dies nur mit dem Turm zu bewerkstelligen.

1. Th4 Kd5 2. Tf4 Ke5 3. Tc4 Kd5
4. Tf4 Ke5

Es geht nicht. Der König will nicht aus dem Zentrum weichen. Nein, mit **einem** Turm ist der König nicht abzudrängen.

Probieren wir es noch einmal unter Einbeziehung des Königs.

1. Kb2 Kd5 2. Kc3 Ke5 3. Kd3 Kd5
4. Th5+

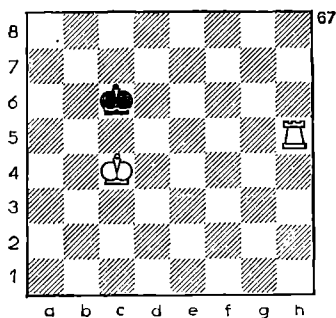
Ein ausgezeichnete Zug. Wenn sich die Könige gegenüberstehen, führt ein Turmschach unweigerlich zum

Ziel. Wir raten Ihnen, sich dieses Verfahren einzuprägen, es wird sich noch mehrfach wiederholen.

4. ... Kd6 5. Ke4 Kc6

Schwarz versucht, eine List anzuwenden. Auf 5. ... Ke6 hätten wir den König erneut durch ein Turmschach zurückgeworfen.

6. Kd4 Kb6 7. Kc4 Kc6



So ist es fein! Wir haben Schwarz trotz allem gezwungen, seinen König dem unseren gegenüberzustellen. Sonst wäre er nach 7. ... Ka6 8. Tb5! am Brettrand abgeschnitten gewesen.

8. Th6+ Kd7 9. Kc5 Ke7 10. Kd5 Kf7
11. Ke5 Ke7

Der schwarze König hatte die Wahl, nach 11. ... Kg7 12. Tf6 in der Ecke eingesperrt zu sein oder die weitere

Durchführung unseres Standardplanes zuzulassen.

12. Th7+ Kd8 13. Ke6 Kc8

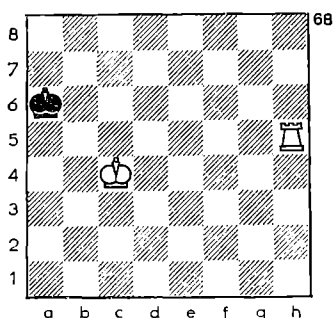
Nach 13. ... Ke8 könnte der König nicht mehr ausbrechen, und wir würden ihn durch 14. Th8 matt setzen.

14. Kd6 Kb8 15. Kc6 Ka8
16. Kb6 Kb8

Der Triumph des weißen Planes ist perfekt. Wie sich der schwarze König auch widersetzte, er mußte dem weißen König gegenübertreten und ihm vor der Hinrichtung seine Reverenz erweisen.

17. Th8 matt.

Die von uns untersuchte Methode, den König zurückzudrängen und matt zu setzen, ist nicht die kürzeste, sicherlich aber die einfachste. Sehen Sie sich diese Stellung an.



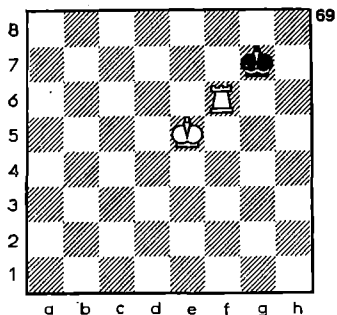
Sie könnte entstehen, wenn Schwarz im 7. Zug versucht hätte, einer Gegenüberstellung der Könige auszuweichen.

Der schwarze König befindet sich auf einer Randlinie. Es ist zwar keine Horizontale, sondern eine Vertikale, aber man braucht da nicht bürokratisch zu sein. Rand ist Rand!

Zunächst sperren wir den König mit 8. Tb5! in der Ecke ein, dann setzen wir ihn matt.

8. ... Ka7 9. Kc5 Ka6 10. Kc6 Ka7
11. Kc7 Ka6

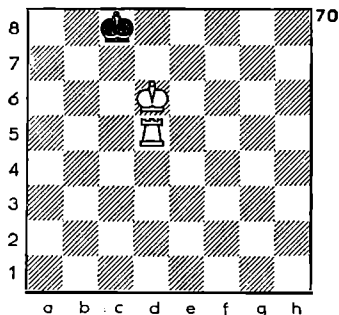
Der König hat den Turm angegriffen. Unsere Aufgabe besteht darin, den König nicht aus der Ecke herauszulassen und ihn zu zwingen, sich dem weißen König gegenüberzustellen. Das erreichen wir durch einen beliebigen Abwartezug des Turmes auf der fünften Reihe zwischen c5 und h5. Auf 12. ... Ka7 folgt dann 13. Ta5 matt. Hier noch die Stellung, die im 11. Zug entstehen konnte.



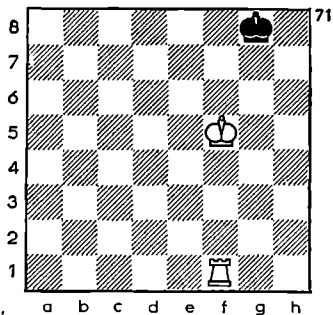
Der König ist fast bis an den Rand des Brettes zurückgeworfen. Der Rest ist einfach.

12. ... Kh7 13. Kf5 Kg7 14. Kg5 Kh7
15. Tf7+ Kh8 16. Kf6 Kg8
17. Kg6 Kh8 18. Tf8 matt.

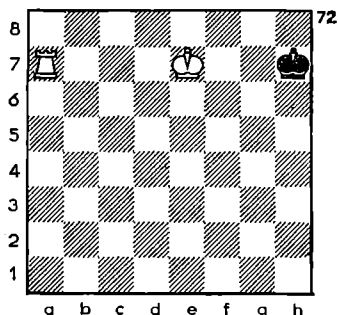
Übungen



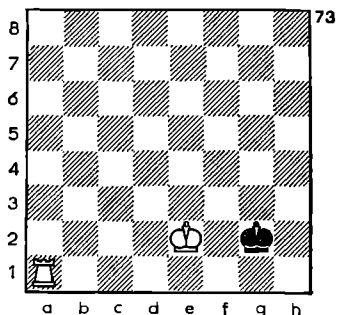
Matt in zwei Zügen



Matt in zwei Zügen



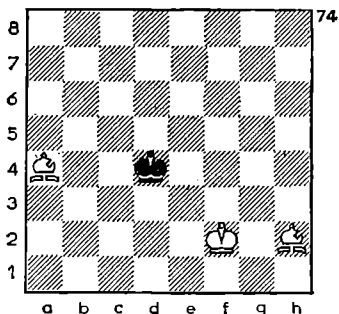
Matt in drei Zügen



Matt in vier Zügen

Matt mit zwei Läufern

Vor einem Läufer braucht der König nicht auszureißen. Bewegt sich der Läufer z. B. auf schwarzen Feldern, bleibt der König auf benachbarten weißen und lacht sich dabei noch ins Fäustchen. Sind die Läufer aber zu zweit, vergeht dem König das Lachen.



Weiß braucht nur 1. Lc6 zu ziehen, und schon ist ein Teil des Brettes dem König nicht mehr zugänglich. Wie ein tiefer Graben haben es die von den Läufern kontrollierten Diagonalen h2–b8 und h1–a8 in zwei Hälften geteilt.

Der weiße Plan ist wieder der gleiche: Der gegnerische König muß an den Brettrand gedrängt werden. Ein neues Detail kommt hinzu: Es ist notwendig, ihn in eine Ecke zu treiben. An der Jagd beteiligen sich alle weißen Figuren.

1. ... Kc5

Ein bekanntes Verfahren – das Opfer fällt den Jäger an.

2. Lf3 Kd4 3. Ld6 Kd3 4. Lc5

Ein erster Erfolg – der „Lebensraum“ des Königs ist kleiner geworden.

4. ... Kc4 5. Le3 Kd3 6. Ld5 Kc3
7. Ke2 Kb4 8. Kd3 Kb5 9. Kc3 Ka6

Schwarz hofft auf Patt durch 10. Kb4. Diese Finte kennen wir aber schon zu gut, um noch darauf hereinzufallen.

10. Kc4 Ka5 11. Lb7 Ka4
12. Ld2 Ka3

Unter dem Geleit der Läufer marschiert der König in die Ecke.

13. Lf3 Ka4 14. Ld1 +

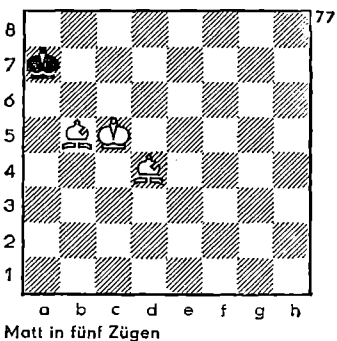
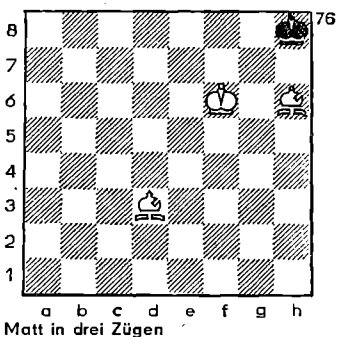
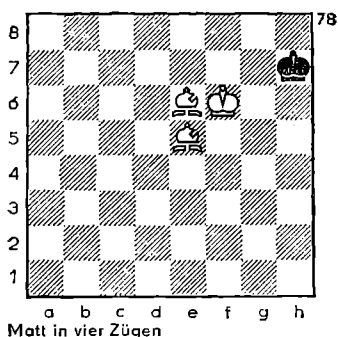
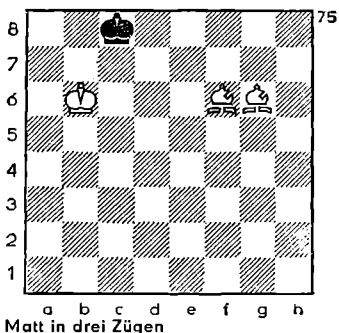
Vor dem König tut sich erneut ein unüberwindlicher Graben auf.

14. ... Ka3 15. Kc3 Ka2 16. Lc1

Der letzte Graben! Nun sind dem König nur noch drei Felder geblieben.

16. ... Kb1 17. Kd2 Ka2
18. Kc2 Ka1 19. Le2 Ka2
20. Lc4+ Ka1 21. Lb2 matt.

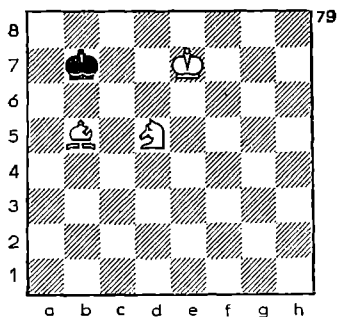
Üben Sie nun selbst!



Matt mit Springer und
Läufer – eine schwierige
Aufgabe, mit zwei Springern
ist sie nicht zu lösen

Wenn Sie nur noch Springer und
Läufer besitzen, stehen Ihnen
große Schwierigkeiten bevor.
Obwohl ein Springer etwa genauso
stark wie ein Läufer ist, kommt
man mit zwei Läufern besser zurecht
als mit Springer und Läufer.
Einen alleinstehenden König mit
Springer und Läufer zurückzu-
drängen, ist nicht ganz einfach. Es
ist auch nicht leicht zu lernen. Da
muß man Erfahrungen sammeln.
Machen Sie sich aber nichts daraus.
Ein solches Endspiel kommt außer-
ordentlich selten vor.

Sehen wir uns an, wie der König matt zu setzen ist. Nehmen wir an, daß er schon an den Brettrand getrieben wurde und ihm nur noch der Rest zu geben ist.



1. Kd7 Kb8 2. La6

Den Läufer wissen wir bereits zu handhaben. Gemeinsam mit dem König engt er den Wirkungskreis des gegnerischen Königs weiter ein.

2. ... Ka7 3. Lc8 Kb8 4. Se7

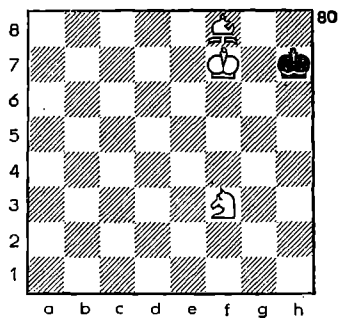
Der Springer holt zum entscheidenden Schlag aus. Dem gleichen Ziel diene auch 4. Sb4.

4. ... Ka7 5. Kc7 Ka8 6. Lb7+ und je nach Belieben 7. Sc6 oder 7. Sc8 matt.

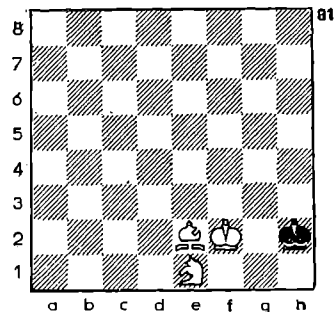
Wie Sie sehen, wird das Matt in der Ecke fast genauso erreicht wie mit zwei Läufern. Merken Sie sich aber, daß das Matt nur in einer Ecke

möglich ist, die der Läufer beherrscht. Dorthin muß der feindliche König getrieben werden.

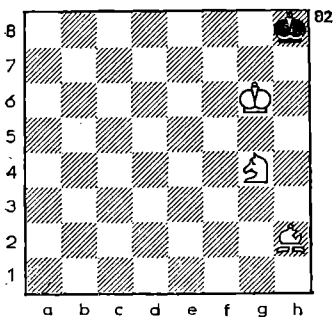
Übungen



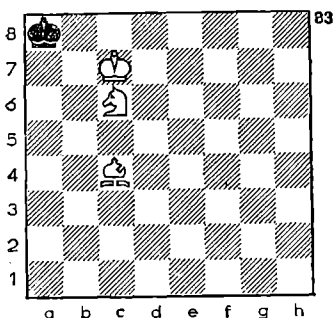
Matt in zwei Zügen



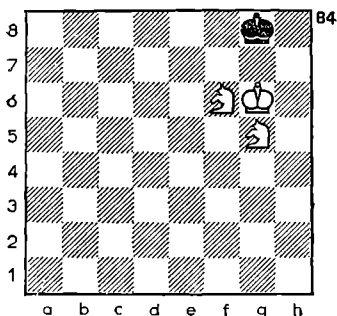
Matt in drei Zügen



Matt in drei Zügen



Matt in drei Zügen



Schwarz am Zug

Wenn auf dem Brett zwei Springer verblieben sind, läßt sich ein alleinstehender König bei richtiger Verteidigung nicht matt setzen. Sehen Sie sich Diagrammstellung 84 an. Der schwarze König steht im Schach. Zieht er in die Ecke, ist er nach

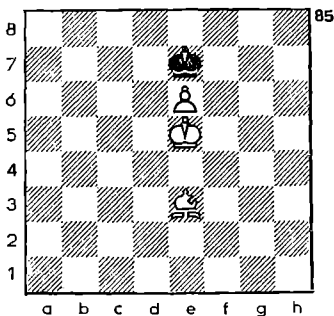
2. Sf7 matt.

Warum aber den Kopf freiwillig in die Schlinge stecken, wenn man mit 2. ... Kf8! ausbrechen kann?

Ein Soldat wird General

Ohne lange Erklärungen ist verständlich, daß man mit einer leichten Figur nicht matt setzen kann. Da ist es schon gut, wenigstens noch einen Bauern zu besitzen.

Das wäre ein schlechter Soldat, der nicht davon träumte, General zu werden! In einer Schacharmee gibt es keine schlechten Soldaten. Jeder Bauer kann sich in eine Dame verwandeln, wenn es ihm nur gelingt, die begehrte letzte Reihe zu erreichen.



Um zu gewinnen, muß Weiß den Bauern zur Dame führen. Der schwarze König, der dies vorläufig noch verhindert, ist dabei abzu-
drängen.

1. Lc5+ Ke8
2. e7 Kd7
3. Kf6 Ke8

Dem schwarzen König steht nur noch das Feld d7 offen. Es wäre deshalb unsinnig, 4. Ke6 zu spielen. Zum Erfolg führt ein beliebiger Abwartezug mit dem Läufer, sagen wir 4. La3 Kd7.

Durch den Rückzug des Läufers hat Weiß nicht etwa, wie man annehmen könnte, unnütz Zeit verloren. Er hat vielmehr die wichtige Aufgabe gelöst, Schwarz zu einem ihm unangenehmen Zug zu zwingen.

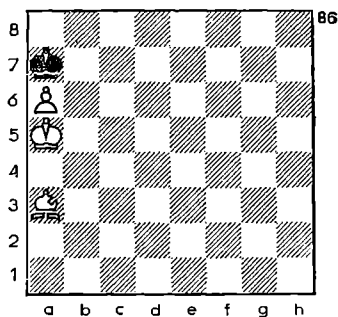
Die Regeln des Schachspiels sind streng: Wer am Zug ist, muß ziehen, auch wenn dies für ihn

nachteilig ist. Der schwarze König hat das Umwandlungsfeld zu räumen, und der weiße nimmt es sofort unter Kontrolle.

5. Kf7 Kc7
6. e8D

Die weißen Kräfte sind bedeutend gewachsen. Mit Hilfe der Dame ist der gegnerische König nun leicht matt zu setzen.

Doch im folgenden Fall nützt auch ein Bauer dem Läufer nichts, da es sich um einen Randbauern handelt, dessen Umwandlungsfeld dem Läufer unzugänglich ist.



Probieren wir, den König vom Umwandlungsfeld des Bauern zu vertreiben.

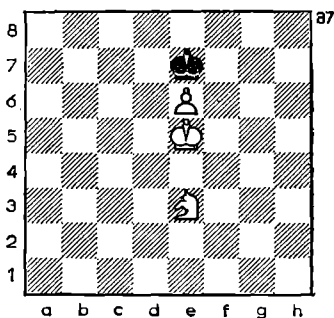
1. Lc5+ Ka8
2. a7 Kb7
3. Kb5 Ka8

Sehen Sie nur, wie interessant! Der schwarze König weigert sich, die

rettende Ecke zu verlassen, kann aus ihr aber nicht verdrängt werden.

Doch vielleicht haben wir den Bauern zu schnell vorgerückt? Lassen Sie es uns statt 2. a7 mit 2. Kb6 Kb8 3. Ld6+ Ka8 versuchen. Der König hat sich in der Ecke verkrochen und denkt gar nicht daran, ins Freie zu gelangen. In der Ecke ist er unverwundbar, und Patt hat nur der Stärkere zu fürchten.

Nicht schlechter als ein Läufer kann ein Springer dazu beitragen, einen Bauern in eine Dame zu verwandeln.



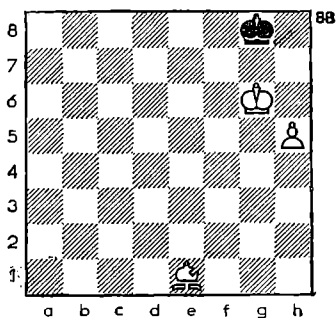
1. Sd5+ Ke8
2. e7 Kd7
3. Kf6 Ke8
4. Sc7+ Kd7
5. e8D+

Der Springer hat seine Rolle sogar noch besser als der Läufer gespielt – er hat den König mit

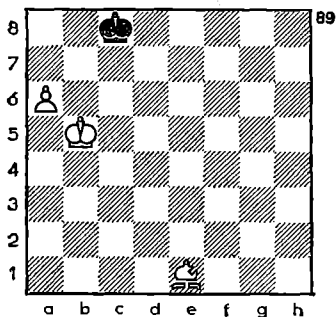
Schach vom Umwandlungsfeld des Bauern verjagt.

Auf dem Brett ist eine neue Dame erschienen. Es tut uns nicht weh, daß Schwarz den Springer schlagen kann, haben wir doch inzwischen genügend Praxis, mit einer Dame matt zu setzen.

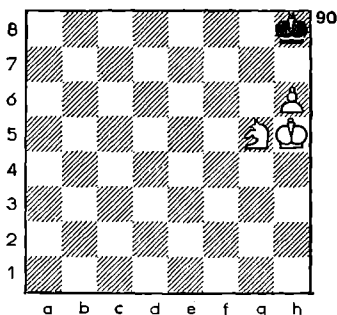
Übungen



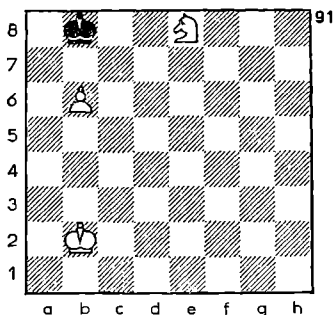
Weiß verwandelt den Bauern in eine Dame und gewinnt



Kann Weiß gewinnen?



90
Weiß verwandelt den Bauern
in eine Dame



91
Weiß gewinnt

Wann ein Bauer zur Dame wird

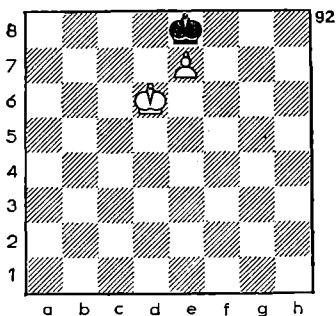
Bis jetzt haben wir uns Endspiele angesehen, in denen wir über einen großen Vorteil verfügten – wir hatten eine Dame, einen Turm oder eine leichte Figur und einen Bauern mehr.

Nun wollen wir davon ausgehen, daß in der Hitze des Gefechtes alle Figuren vernichtet wurden und auf dem Brett lediglich die Könige und ein weißer Bauer verblieben sind. Was erwartet diesen Bauern? Wird er eine Dame oder nicht?

Ein Anfänger tappt in einem solchen Endspiel gewöhnlich im Dunkeln.

Manchmal gelingt es ihm, den Bauern zu verwandeln, manchmal nicht. In Wirklichkeit ist es ganz einfach, sich in derartigen Endspielen zurechtzufinden. Man braucht nur einige Grundstellungen zu kennen und danach zu trachten, eine der bekannten Gewinnstellungen zu erreichen, wie sie zum Beispiel Diagramm 92 zeigt.

Der schwarze König verhindert noch die Umwandlung des Bauern, kann aber nicht weiter zurückweichen. Wenn Schwarz am Zug ist, hat der König keine andere Möglichkeit, als mit 1. ... Kf7 das Umwandlungsfeld freizugeben. Weiß antwortet

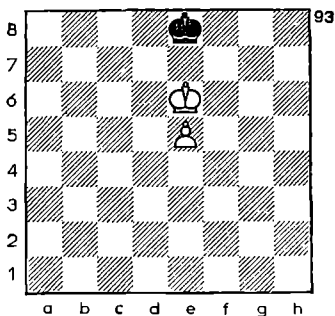


selbstverständlich 2. Kd7. Im nächsten Zug betritt der Bauer unerbittlich die letzte Reihe, verwandelt sich in eine Dame, und Weiß gewinnt.

Ist in Diagrammstellung 92 Weiß am Zug, muß er, um den Bauern nicht zu verlieren, 1. Ke6 spielen. Dann aber kann der schwarze König nicht ziehen. Patt. Remis! Wie Sie sehen, ist das Recht des ersten Zuges hier weder für Weiß noch für Schwarz vorteilhaft. Man bezeichnet diese wichtige Stellung deshalb als kritisch. Wenn Weiß den Bauern vorrückt, muß er diese Stellung anstreben, jedoch so, daß der Gegner am Zug ist. Schwarz wird seinerseits „höflich“ bemüht sein, Weiß das Zugrecht zu überlassen.

Orientiert man sich auf eine kritische Stellung, lassen sich Positionen mit einem weniger weit vorgerückten

Bauern schnell beurteilen. Sehen Sie sich z. B. das folgende Diagramm an.



Wenn Schwarz am Zug ist, hat Weiß es einfach. Auf 1. ... Kd8 nimmt er mit 2. Kf7 das Feld e8 unter Kontrolle, und der Bauer geht im Triumpfmarsch zur Dame. Das gleiche geschieht nach 1. ... Kf8, nur spielt Weiß dann 2. Kd7. Untersuchen wir, was geschieht, wenn Weiß am Zug ist.

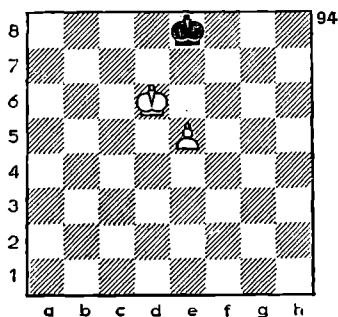
1. Kd6 Kd8!

Schwarz läßt vorläufig nicht zu, daß der weiße König das Umwandlungsfeld des Bauern unter Kontrolle nimmt.

2. e6 Ke8 3. e7

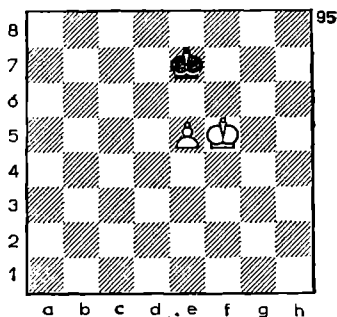
Wir haben die kritische Stellung erreicht, und Schwarz muß ziehen. Das heißt, der Bauer geht zur Dame.

Bei der Analyse der folgenden Stellung ist der richtige Zug leicht zu finden.



Mit 1. Ke6 gewinnt Weiß wie im vorigen Beispiel. Nach dem unvorsichtigen Vorstoß des Bauern – 1. e6 Kd8 2. e7+ Ke8 – entsteht die kritische Stellung. Aber o weh! Weiß ist am Zug, und die Partie endet folglich remis. Wir können nunmehr eine wichtige Schlußfolgerung ziehen: Hat der Bauer die Brettmitte überschritten, gewinnt Weiß immer, wenn sich sein König vor dem Bauern aufhält. Betrachten wir eine weitere Stellung (Diagramm 95).

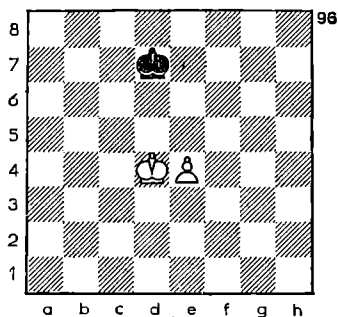
Um zu verhindern, daß der Bauer zur Dame geht, muß sich Schwarz exakt verteidigen. Zunächst ist 1. ... Kf7 erforderlich, damit der weiße König nicht vor den Bauern gelangt. Nach 2. e6+ Ke7 3. Ke5 muß der schwarze König trotzdem zurück-



weichen. Doch wohin? Er hat die Wahl zwischen d8, e8 und f8. Aber nur e8 ist das richtige Feld. Nach 4. Kf6 Kf8 5. e7+ Ke8 ergibt sich die kritische Stellung mit Weiß am Zug. Remis.

Würde Schwarz 3. ... Kd8 ziehen, wäre er in der durch 4. Kd6 Ke8 5. e7 entstehenden kritischen Stellung selbst am Zug und somit verloren. Denselben Nachteil hätte 3. ... Kf8: 4. Kf6 Ke8 5. e7.

Was aber, wenn sich der Bauer auf seinem eigenen Territorium befindet, also die Brettmitte noch nicht überquert hat?

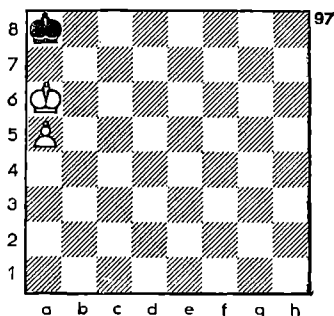


In der Diagrammstellung hängt alles davon ab, wer am Zug ist. Beginnt Schwarz, spielt er 1. ... Kd6 (oder 1. ... Ke6). Nach 2. e5+ Ke6 3. Ke4 Ke7 4. Kf5 ist die vorige Stellung erreicht, in der Schwarz remis hält.

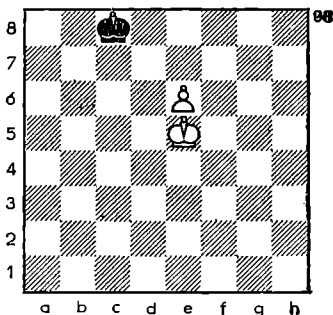
Ist Weiß am Zug, folgt 1. Kd5! Ke7 2. Ke5! Kd7 3. Kf6! Weiß gewinnt, denn sein König hat ein Feld vor dem Bauern besetzt.

Nur zum Remis führte 1. Ke5 Ke7, z. B. 2. Kd5 Kd7 (oder 2. Kf5 Kf7), und der König kommt nicht voran. Wir haben untersucht, wie ein Mittelbauer in eine Dame verwandelt wird. Etwa genauso verhält es sich bei anderen Bauern mit Ausnahme eines Randbauern. In diesem Fall braucht der gegnerische König nur das Umwandlungsfeld des Bauern zu besetzen und ist dann nicht mehr aus der Ecke zu verdrängen.

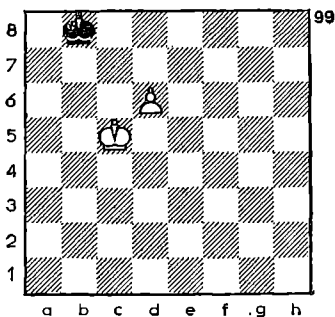
Sie können das in der folgenden Diagrammstellung selbst nachprüfen.



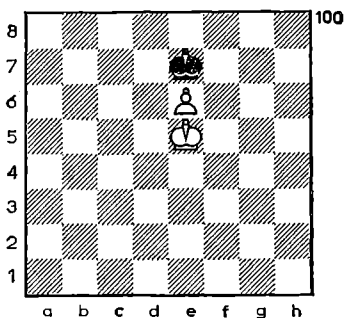
Übungen



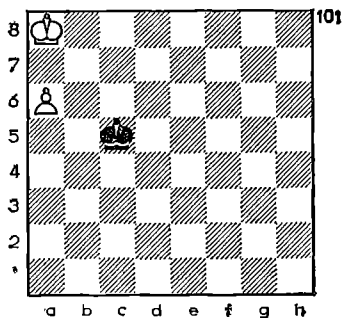
Weiß gewinnt



Weiß gewinnt



Schwarz am Zug. Remis



Schwarz am Zug. Remis

Prüfen Sie sich selbst!

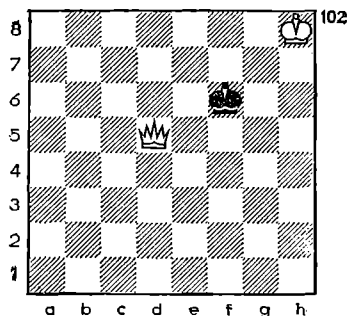
Wir haben Ihnen bereits die Spielregeln erklärt. Sie wissen jetzt, wie die Figuren ziehen, können einen alleinstehenden König matt setzen und einen Bauern auf die letzte Reihe führen, um ihn in eine starke Figur zu verwandeln.

Es ist an der Zeit, die eigenen Kräfte selbstständig zu erproben.

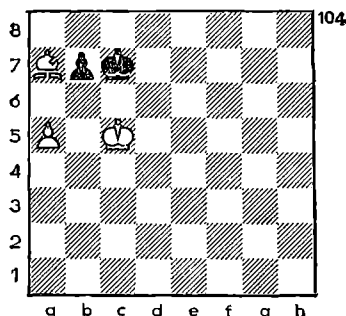
Wir legen Ihnen dazu zwölf Diagramme mit jeweils einer Aufgabe vor. In den meisten Fällen geht es darum, den alleinstehenden König zu bezwingen. In einigen Aufgaben verfügt der matt zu setzende König noch über geringe Hilfskräfte. Stellen Sie die Figuren auf dem Brett so auf, wie es im Diagramm abgebildet ist. Versuchen Sie zunächst, die Antwort im Kopf zu finden. Wenn es Ihnen schwerfällt, bedeutet dies keinen Beinbruch. Analysieren Sie die Stellung, indem Sie die Figuren bewegen und sich Zug um Zug an den Schlüssel des Rätsels herantasten. Seien Sie nicht betrübt, wenn auch dies mißlingt. Sollten alle Stricke reißen, können Sie einen Blick auf die Lösung werfen und sie auf dem Brett nachspielen. Haben Sie die gesamte „Kontrollarbeit“ von zwölf Beispielen hinter sich gebracht (das

muß nicht mit einem Mal geschehen!), versuchen Sie, nach einiger Zeit die Antworten zu finden, ohne bei den Lösungen nachzuschauen. Zensuren gibt es

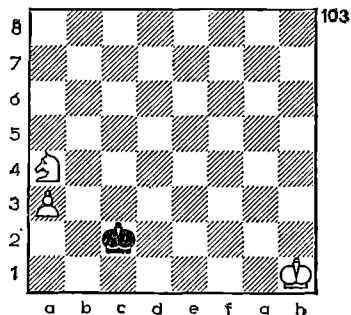
für die „Kontrollarbeit“ nicht. Sie wird Ihnen helfen, Auffassungsgabe und Gedächtnis zu schulen und sich das Durchgenommene fest einzuprägen. Fangen wir also an ...



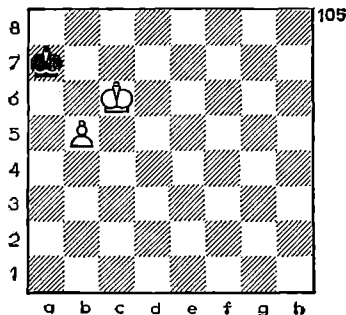
Weiß am Zug. Wieviel Züge benötigt er, um matt zu setzen?
Wieviel Möglichkeiten hat er dazu?



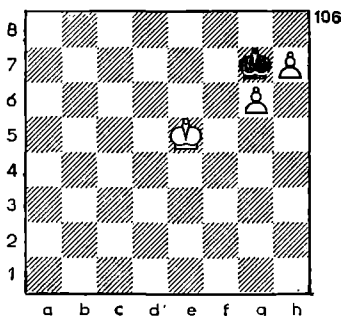
Schwarz am Zug. Kann er der Niederlage entgehen?



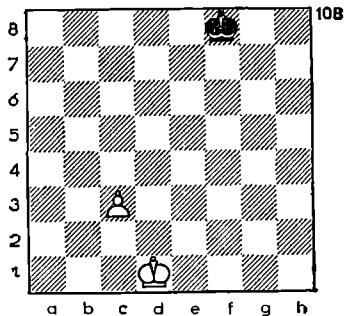
Weiß am Zug. Was meinen Sie:
Kann Weiß gewinnen, oder läßt sich ein Remis nicht vermeiden?



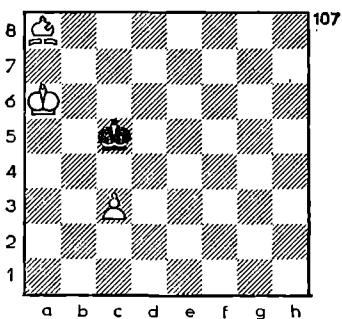
Weiß am Zug. Kann er gewinnen? Wie?



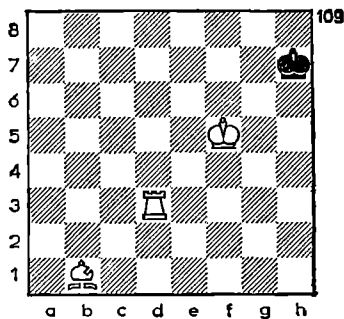
106
Weiß am Zug. Kann er gewinnen? Wie?



108
Weiß am Zug. Wie muß er die Partie zu Ende führen?



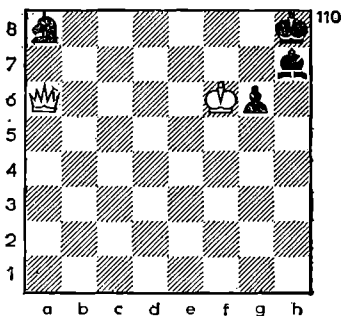
107
Weiß am Zug. Gibt es einen Gewinnweg? Welchen?



109
Weiß am Zug

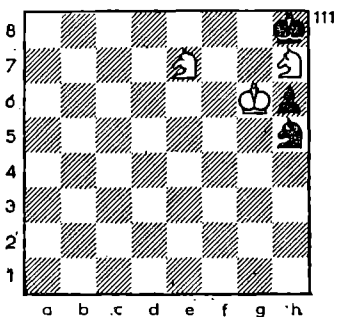
Wie Sie wissen, ist der gegnerische König am leichtesten matt zu setzen, wenn er an den Brettrand gedrängt wurde, wo er nicht weiter zurückweichen kann. In Diagramm 109 ist Weiß am Zug. Der schwarze König befindet sich in einer kritischen Zone. Ihm braucht nur

noch der entscheidende Schlag versetzt zu werden. Das Matt ist in zwei Zügen zu erreichen, d. h., Weiß zieht und setzt auf eine beliebige Antwort des Gegners matt.



Weiß am Zug

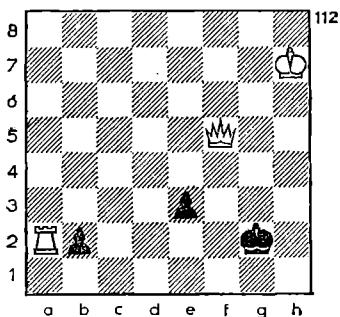
In drei Zügen werden Sie in Diagramm 110 wahrscheinlich leicht matt setzen können. Es ist aber auch in zwei Zügen möglich! Bemühen Sie sich!



Weiß am Zug

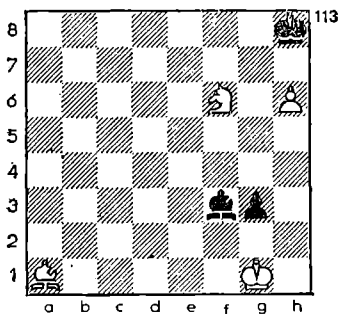
Wenn Ihnen zwei Springer verblieben sind, gelingt es leider nicht, einen alleinstehenden König matt zu setzen. Besitzt der Gegner aber noch Figuren oder Bauern, können ihn diese ins Verderben

stürzen: Ein Matt wird möglich! In der Diagrammstellung steht der schwarze König in der Ecke und vermag sich nicht zu rühren. Versuchen Sie, ihn matt zu setzen.



Weiß am Zug

Weiß hat einen gewaltigen Materialvorteil. Ihre Aufgabe besteht jedoch nicht einfach darin, matt zu setzen, sondern dies in nur drei Zügen zu tun (noch schneller geht es nicht).



Weiß am Zug. Matt in fünf Zügen.

Es sieht so aus, als würde der weiße Läufer schon in vier Zügen nach g7 gelangen und Schwarz außer Gefecht setzen. Doch gemacht! Diese Aufgabe hat ihre Tücken. Schwarz verfügt über eine Verteidigungsressource!

Wir wagen uns weiter hinein – ins Reich der Endspiele

Der alleinstehende König ist keine Vorbedingung dafür, daß die Partie in die Endspielphase übergegangen ist. Das Reich der Endspiele ist weitaus größer, und es erfordert umfangreiche Sachkenntnis, sich darin zurecht zu finden.

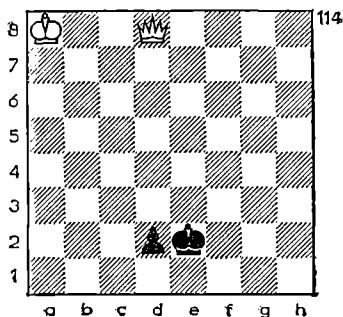
Wenig erfahrene Schachspieler denken oft, daß eine Partie durch Vereinfachungen uninteressant wird. Sie meiden daher das Endspiel und gehen jedem Tausch aus dem Weg. Diese Meinung ist falsch. Ein Endspiel kann ebenso spannend sein wie ein Mittelspiel, vorausgesetzt, man beherrscht seine Technik. Nicht zufällig waren alle Weltmeister auch Endspielvirtuosen.

Sehen wir uns noch drei typische Endspielarten an, in denen beide Könige je einen Mitstreiter haben: Dame gegen Bauer, Dame gegen

Turm und Turm gegen eine Leichtfigur.

Dame gegen Bauer

Kann sich ein Bauer wirklich mit der mächtigen Dame auseinandersetzen? Ja, das ist möglich. Allerdings nur, wenn er an der Schwelle zum Umwandlungsfeld steht, von seinem König unterstützt wird und wenn die gegnerische Majestät weit weg ist. Sehen Sie sich z. B. diese Stellung an:



Allein kann die Dame nicht mit dem Bauern fertig werden. Ihr muß der eigene König zur Hilfe kommen. Wie ist das zu bewerkstelligen? Weiß muß Zeit gewinnen, indem er den schwarzen König zwingt, das Feld vor dem Bauern zu betreten.

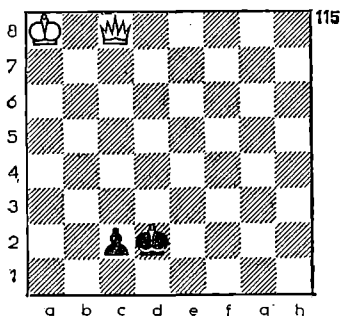
1. De8+ Kf2 2. Da4 Ke2 3. De4+ Kf2 4. Dd3! Ke1 5. De3+ Kd1

Das Ziel ist erreicht. Nun kann sich der König nähern.

6. Kb7 Kc2 7. De2 Kc1 8. Dc4+ Kb2
 9. Dd3! Kc1 10. Dc3+ Kd1
 11. Kc6 Ke2 12. Dc2 Ke1
 13. De4+ Kf2 14. Dd3 Ke1
 15. De3+ Kd1 16. Kd5 Kc2
 17. De2 Kc1 18. Dc4+ Kb2
 19. Dd3 Kc1 20. Dc3+ Kd1
 21. Ke4 Ke2 22. De3+ Kd1 23. Kd3.

Weiß gewinnt den Bauern und damit die Partie.

Nehmen wir nun an, es würde sich um einen Läuferbauern handeln.



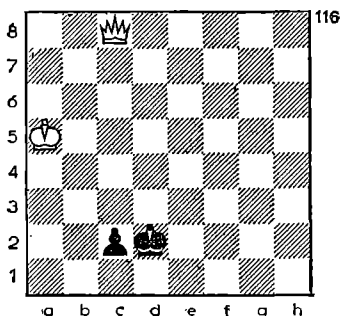
1. Dd8+ Ke2 2. Dg5 Kd1
 3. Dd5+ Ke2 4. Dc4+ Kd2
 5. Dd4+ Ke2 6. Dc3 Kd1
 7. Dd3+ Kc1 8. Kb7

Bis jetzt gibt es keinen Unterschied.

8. ... Kb2 9. Dd2 Kb1
 10. Db4+ Ka2 11. Dc3 Kb1
 12. Db3+

Alles scheint glatt zu gehen. Es folgt jedoch 12. ... Ka1!!, wonach die Wegnahme des Bauern zum Patt führt. Es gelingt Weiß nicht, Zeit für die Annäherung des Königs zu gewinnen, und die Partie endet remis.

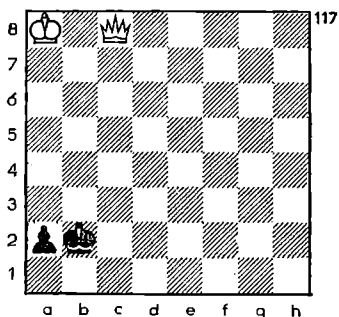
Weiß würde Erfolg haben, wenn sein König näher am Tatort, z. B. auf a5 stände.



In diesem Fall setzt Weiß auf
 1. Dd8+ Ke2 2. Dg5 Kd1 3. Dd5+ Ke2
 4. Dc4+ Kd2 5. Dd4+ Ke2
 6. Dc3 Kd1 7. Dd3+ Kc1 mit 8. Kb4
 Kb2 9. Dd2 Kb1 10. Kb3! fort, und sollte sich Schwarz mit 10. ... c1D eine Dame holen, wird er durch 11. Da2 matt.

Auch gegen einen Turmbauern ist

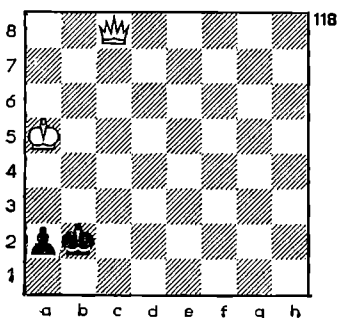
ein Gewinn unmöglich, wenn der König weit entfernt steht.



1. Db8+ Kc1
2. De5 Kb1
3. Db5+ Kc2
4. Da4+ Kb2
5. Db4+ Kc2
6. Da3 Kb1
7. Db3+ Ka1,

und Weiß erreicht nichts, weil sich der schwarze König im Patt befindet.

Würde sich der weiße König in der Nähe aufhalten, wäre das Resultat ein anderes.



1. Db8+ Kc2
2. De5 Kb1
3. De1+ Kb2
4. Kb4!!

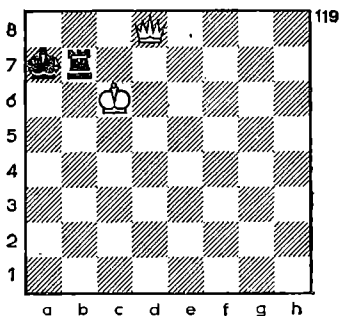
Das ist ja allerhand! Weiß gestattet dem Gegner, sich eine Dame zu holen.

4. ... a1D
 5. Dd2+ Kb1
 6. Kf3!
- Eine erstaunliche Stellung. Die ungünstig postierte schwarze Dame kann das Matt nicht verhindern.

Dame gegen Turm

Die Dame behält gegenüber einem Turm gewöhnlich die Oberhand. Der Gewinnplan besteht darin, daß Dame und König sich in der Nähe des gegnerischen Königs und des Turmes postieren und sie zwingen, sich zu trennen. Danach wird entweder der Turm durch entsprechende Schachgebote erobert oder der schutzlose König matt gesetzt.

Hier eine charakteristische Stellung.



Schwarz am Zug

Auf 1. ... Tb8 folgt 2. Da5 matt, während 1. ... Ka6 mit 2. Dc8 bestraft wird. Der Turm muß sich von seinem König entfernen, gerät dabei jedoch in die Fänge der allgegenwärtigen Dame. Auf 1. ... Tb4 entscheidet sofort 2. Da5+ oder 2. De7+, auf 1. ... Tb2 oder 1. ... Tg7 gewinnt 2. Dd4+.

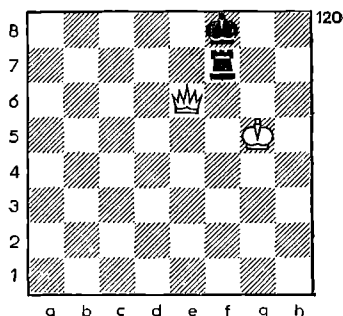
Auf 1. ... Tb3 folgt 2. Dd4+ Kb8 3. Df4+ Ka7 4. Da4+, auf 1. ... Tf7 geschieht 2. Dd4+ Kb8 3. Db2+ Ka7 4. Da2+.

Ähnlich gewinnt Weiß nach 1. ... Tb1 2. Dd4+ Kb8 3. Dh8+ Ka7 4. Dh7+. Auf 1. ... Th7 entscheidet schließlich 2. Dd4+ Kb8 3. De5+ Ka7 4. Da1+ und 5. Db1+.

Ist in der Diagrammstellung Weiß am Zug, führt 1. Dc8 wegen 1. ... Tb6+ nicht ans Ziel. Der König darf dann nicht nach c7, da Schwarz überraschend mit 2. ... Tc6+! remis halten würde.

Um zu gewinnen, wiederholt Weiß die Stellung so geschickt, daß der Gegner am Zug ist. Er erreicht dies durch 1. Dd4+ Ka8 2. Dh8+ Ka7 3. Dd8.

Es gibt indes auch Ausnahmen wie z. B. die folgende Diagrammstellung.



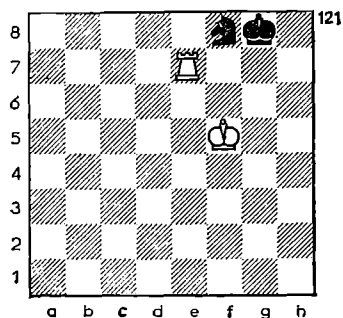
Schwarz am Zug hält remis, indem er die uns bereits vertraute Pattmöglichkeit nutzt.

1. ... Tg7+ 2. Kf5 (2. Kf6 Tg6+ !)
2. ... Tf7+ 3. Kg6 (3. Ke5 Te7)
3. ... Tg7+ 4. Kh6 Th7+ !

Hübsch und überraschend!

Die Partie endet remis durch ewiges Schach. Wenn Weiß den Turm schlägt, ist Schwarz patt.

Turm gegen Springer und Turm gegen Läufer



Ein Turm kann gegen einen Springer nicht gewinnen, wenn die Verteidigung genau geführt wird. Sehen wir uns das Diagramm 121 an.

Auf 1. Kf6 muß Schwarz 1. ... Sh7+ antworten, da 1. ... Kh8 2. Kf7 Sh7 3. Te8+ verliert. Es folgt 2. Kg6 Sf8+ 3. Kh6 Kh8 4. Tf7 Kg8! Der richtige Zug! 4. ... Se6 scheidet an 5. Tf6.

5. Tg7+ Kh8 6. Tg1

Es scheint, als habe Weiß einen Teilerfolg zu verbuchen. Schwarz verfügt jedoch über genügend Ressourcen, die Partie zu retten.

6. ... Sd7!

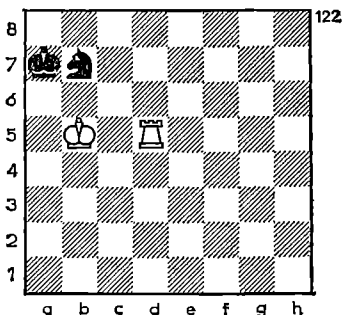
Wiederum die einzige Antwort.

Nach 6. ... Sh7 7. Kg6 Kg8 8. Tg2 Sf8+ 9. Kf6+ Kh8 10. Kf7 ist Weiß erfolgreich.

Jetzt hingegen bringt 7. Kg6 nichts ein, da sich Schwarz durch 7. ... Kg8! 8. Tg2 Kf8 verteidigt.

Die Abdrängung des Königs an den Brettrand ist in diesem Endspiel also ungefährlich.

Es gibt jedoch Positionen, in denen die ungünstige Aufstellung des Königs oder des Springers zum Verlust führt.

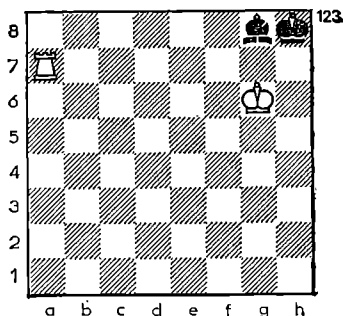


Diese Stellung war bereits im 9. Jahrhundert bekannt. Nach 1. Td7 Kb8 2. Kb6 Ka8 3. Th7 Kb8 4. Th8+ wird Schwarz matt.

Merken Sie sich! In der Ecke steht der Springer meist schlecht.

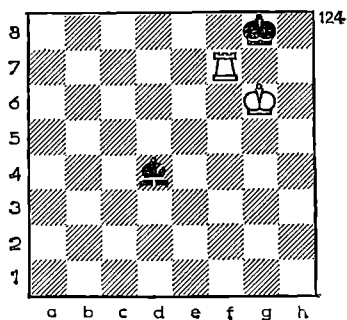
Auch gegen einen Läufer kann der Turm in der Regel nicht gewinnen. Wenn der gegnerische König unter den Angriffen des Turmes zurückweicht, muß er sich in eine Ecke begeben, die dem Läufer unzugänglich ist.

Hier die wichtige kritische Stellung:



Der schwarze König steht in der sicheren Ecke. Sie können sich selbst davon überzeugen, daß Versuche, ihn von dort zu verdrängen, nur zum Patt führen.

Eine fehlerhafte Verteidigung zeigt das folgende Beispiel.



Schwarz am Zug

Hier kann Weiß gewinnen.

1. ... Lg1

Der Läufer muß sich verstecken, denn es drohte 1. Td7 Lb6 2. Tb7 Lc5 3. Tb8+ Lf8 4. Ta8 nebst Matt im nächsten Zug.

2. Tf1 Lh2 3. Th1 Lg3 4. Tg1 Lh2 5. Tg2!

Damit wird der Läufer aus seinem Unterschlupf vertrieben. Der Rest ist einfach, z. B. 5. ... Le5 6. Te2 Ld6 7. Te8+ nebst Matt in zwei Zügen.

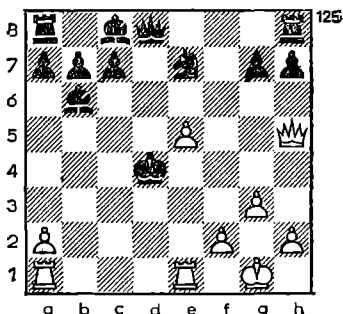
Eine Garde schützt ihren König

Die Erstürmung der königlichen Festung

In der Ausgangsstellung ist der König wie alle anderen Figuren durch eine Bauerngarde geschützt. Um die Figuren ins Spiel zu bringen, werden zu Beginn einer Partie gewöhnlich die Mittelbauern vorgerückt. Dabei wird aber der König entblößt. Wenn auf dem Brett viele Figuren und folglich viele Gefahren vorhanden sind, hat es für einen König selbstverständlich keinen Sinn, sich unter das Fußvolk zu mischen. Die gegnerischen Figuren würden sofort über ihn herfallen.

Einen nicht von Bauern oder Figuren geschützten gegnerischen König inmitten des Brettes matt zu setzen, ist keine schwierige Aufgabe.

Diagramm 125 zeigt ein charakteristisches Beispiel:



Der schwarze König hat sich allein, ohne Gefolge, mitten ins Zentrum des Brettes begeben. Allerdings war er nicht aus freien Stücken so kühn. Weiß hat drei Figuren geopfert, um den schwarzen König an die frische Luft zu befördern, und macht mit ihm nun kurzen Prozeß.

1. Tac1!

Dem unglücklichen König steht nur noch ein schmaler Streifen des Brettes zur Verfügung, der auch zu seinem Grab werden soll. Es droht Matt durch 2. Dd1. Versucht der König, mit 1. ... Kd5 auszurücken, folgt 2. e6+ Sf5 (falls 2. ... Kd6, so 3. De5 matt) 3. D:f5+ Kd6 4. Ted1+ Ke7 5. Df7 matt. Nichts

hilft auch 1. ... Lf5 2. Dh4+ Kd3
(oder 2. ... Kd5 3. Dc4 matt)
3. Dc4+ Kd2 4. Dc3 matt.

Solange nicht die Mehrzahl der Figuren abgetauscht ist, werden die Könige meist bestrebt sein, sich irgendwo abseits vom Hauptkampfgeschehen hinter einer sicheren Bauerndeckung zu verstecken. Sie machen sich dabei die Rochaderegeln zunutze.

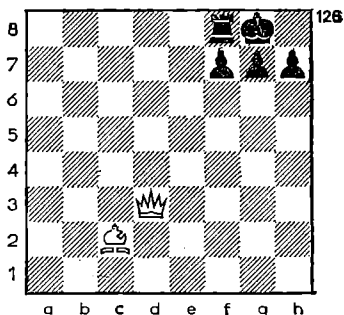
Merken Sie sich: Die Rochade erleichtert die Verteidigung, ist aber kein Garantieschein für die Sicherheit des Königs. Ein König, der durch Bauern und Figuren geschützt wird, kann ebenfalls angegriffen werden.

Mattfinale

Sehen wir uns einige Beispiele für einen Mattangriff auf die Rochadestellung an.

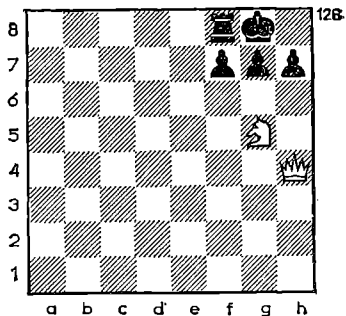
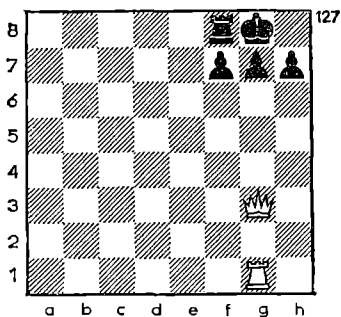
Die übliche Königsstellung nach der kurzen Rochade ist uns bekannt. Wundern Sie sich nicht, daß Sie auf den Diagrammen keinen weißen König sehen. Es sind dies keine Partiestellungen, sondern Schemata, bei denen nur jene Figuren dargestellt werden, die den letzten entscheidenden Schlag austeilen. In all diesen Beispielen führt ein gleichzeitiger Angriff zweier Figuren

auf einen Punkt der Königsfestung zum Erfolg. Unter dem Schutz einer anderen Figur dringt die Dame wie eine Rakete in die königliche Umgebung ein und setzt matt.



In Diagrammstellung 126 gewinnt 1. D:h7 matt. Der Angriff der Dame auf den Punkt h7 konnte nicht nur diagonal, sondern auch vertikal erfolgen, z. B. von h3 aus. Wenn Schwarz am Zug ist, pariert er die Drohung mühelos, indem er der Dame mit 1. ... g6 oder 1. ... f5 den Weg zu dem ersehnten Punkt h7 versperrt. Stände die Dame auf h3, würden die Züge 1. ... g6, 1. ... h6 und 1. ... f5 das Matt verhindern. Jede dieser Antworten hebt den Doppelangriff der weißen Figuren gegen den Punkt h7 auf.

In Diagrammstellung 127 setzt 1. D:g7 matt. Die Verteidigung bestände in 1. ... g6.



Hier führt 1. D:h7 zum Matt. Zu parieren wäre diese Drohung mittels 1. ... h6.

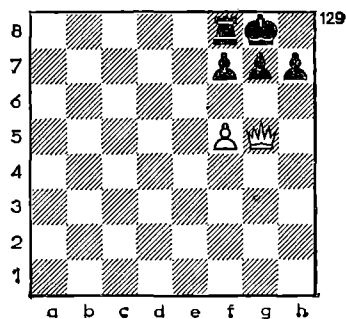
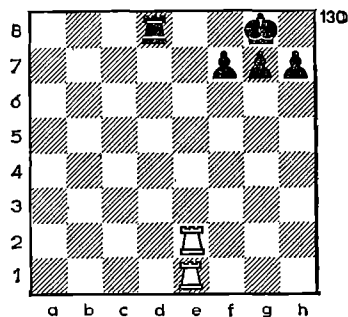
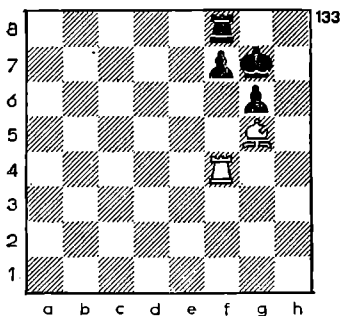


Diagramm 129 zeigt einen gemeinsamen Angriff der Dame und eines Bauern. Weiß zieht 1. f6. Der Bauer g7 ist zweimal angegriffen, und es droht 2. D:g7 matt. Schwarz hat keine Wahl. Der freche Bauer ist wegen des dahinter stehenden Königs nicht zu nehmen. Ob er will oder nicht, Schwarz muß mit 1. ... g6 ein Tor öffnen. Darauf folgt 2. Dh6, und die Festung hat sich für den König plötzlich in einen Kerker verwandelt. Er kann nirgendwohin entkommen und wird im nächsten Zug unweigerlich matt gesetzt – 3. Dg7 matt.



In Beispiel 130 wird das königliche Schloß ebenfalls erfolgreich gestürmt, diesmal allerdings nicht frontal, sondern von der Flanke her: 1. Te8+ T:e8. Ein Angreifer ist gefallen, doch seinen Tod rächt der andere – 2. T:e8 matt. Wieder ein bekanntes Bild: Die



1. Lf6+ Kg8. Der schwarze König kann aus seinem Gefängnis nicht ausbrechen – auf 1. ... Kh6 folgt
 2. Th4 matt.
 2. Th4, und Schwarz ist gegen
 3. Th8 matt wehrlos.

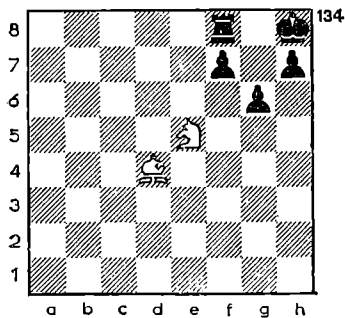


Diagramm 134 zeigt ein Beispiel für ein Abzugsdoppelschach durch Springer und Läufer. Der Springer öffnet dem Läufer die Diagonale und greift gleichzeitig selbst den

König an. Weiß setzt in zwei Zügen matt: 1. S:g6+ Kg8 2. Se7 matt. Dies ist die eine Mattmöglichkeit. Versuchen Sie, die zweite selbst zu finden.

Und nun Schlußangriffe mit Springer und Turm.

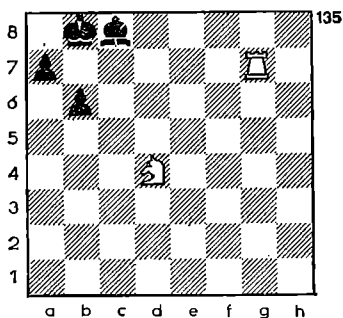


Diagramm 135: 1. Sc6+ Ka8 2. T:a7 matt.

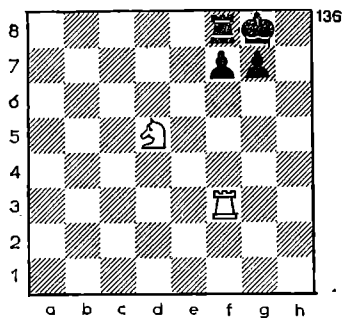
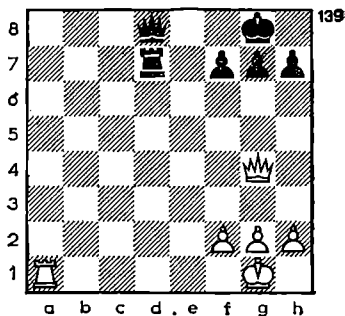


Diagramm 136: 1. Se7+ Kh8 2. Th3 matt.

Schwarz muß nun das Schachgebot parieren. Er hat zwar drei verschiedene Möglichkeiten, den weißen Springer zu schlagen, kann aber nicht verhindern, durch 2. D:g7 matt gesetzt zu werden. Gegen das Schach gab es noch eine Verteidigung, gegen das Matt nicht mehr. Haben Sie bemerkt, daß Weiß im ersten Zug den Springer opferte? Hüten Sie sich also vor Danaern, die Geschenke bringen. Schon im zweiten Zug zeigte sich, daß der Springer nicht umsonst hergegeben wurde. Derlei Opfer mit dem Ziel, bestimmte Vorteile zu erlangen, bezeichnet man im Schach als Kombinationen. Es ist klar, daß für ein zum Gewinn führendes Opfer keine Figur zu schade ist, auch die Dame nicht.

Hier ein Beispiel:



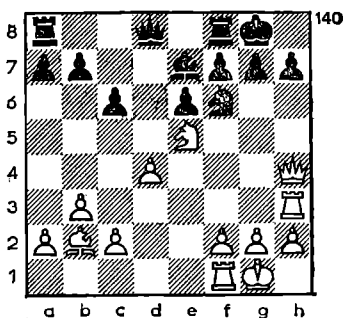
Die schwarze Dame erfüllt gleichzeitig zwei Aufgaben – sie deckt den Turm und bewacht die achte

Reihe. Wenn Weiß auf diese Reihe mit Dame oder Turm eindringt, ergibt sich das uns bereits bekannte Matt, da dem König ja noch kein Luftloch geöffnet wurde.

Die Dame versucht, „auf zwei Stühlen zu sitzen“, und das kann nicht gut gehen. Weiß opfert die Dame – 1. D:d7! Ziel des Opfers ist, die schwarze Dame von der Verteidigung der letzten Reihe abzulenken.

Auf 1. ... D:d7 folgt 2. Ta8+, und Schwarz kann das Matt nur noch um einen Zug hinauszögern, indem er die Dame dazwischenstellt.

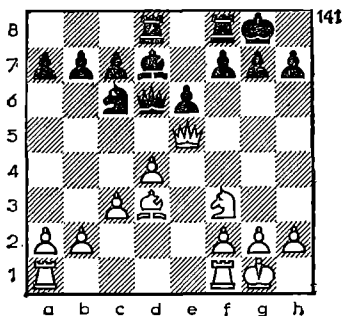
Das folgende Diagramm zeigt ein komplizierteres Beispiel für einen Opferangriff.



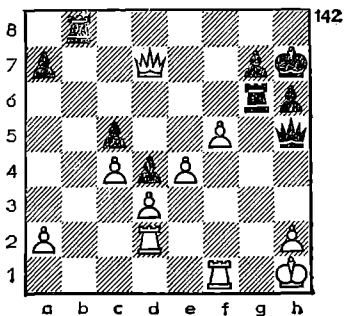
Vor einem Matt auf h7 wird Schwarz nur durch den Springer f6 bewahrt. Weiß spielt deshalb 1. Sg4!, um zu versuchen, diesen Springer abzulenken. Wie soll sich Schwarz verteidigen?

Er darf weder den weißen Springer nehmen, noch den eigenen wegziehen. Man möchte fast glauben, daß der Zug 1. ... h6, der den Springer von der Deckung des Bauern h7 entlastet, gut genug sei. Aber dies scheint nur so: Weiß verfügt über die Antwort 2. S:h6+, mit der er die Königsburg zerstört. Nach 2. ... gh 3. D:h6 steht der schwarze König von Angesicht zu Angesicht Dame und Turm des Gegners gegenüber und kann nicht mehr entkommen. Weiß setzt mittels 4. Dh8 matt.

Was aber, wenn Schwarz versuchen würde, sich mit dem König aus dem Staube zu machen und dafür den Bauern h7 zu geben? Sehen wir uns also die Konsequenzen von 1. ... Te8 an: 2. S:f6+ L:f6 3. D:h7+ Kf8. Noch ein Schritt, und der König ist seinen Verfolgern entgangen. Doch mit des Geschickes Mächten ... Schwarz wird durch 4. La3+! ge-



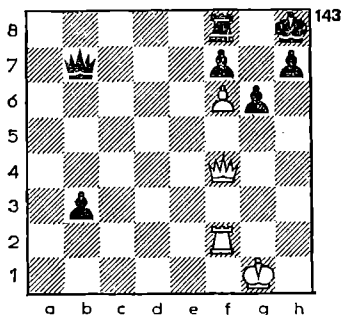
zwungen, das Schach abzudecken und dem König den Weg zu versperren – 4. ... Te7 5. Dh8 matt. In Diagrammstellung 141 leitet Weiß den entscheidenden Angriff durch ein Läuferopfer ein: 1. L:h7+, K:h7 2. Dh5+ (dieser Zug würde auch auf 1. ... Kh8 folgen) 2. ... Kg8 3. Sg5 (damit hat sich der Angriffsmechanismus ergeben, den wir von Diagramm 128 kennen; um den Mattzug 4. Dh7 zu verhindern, muß der Turm beiseite rücken, damit der König entwischen kann) 3. ... Te8 4. D:f7+ (sofort 4. Dh7+ Kf8 5. Dh8+ Ke7 6. D:g7 führt nicht zum Ziel, da Schwarz mit 6. ... Tf8 den Punkt f7 deckt) 4. ... Kh8 5. Dh5+ Kg8 6. Dh7+ Kf8 7. Dh8+ Ke7 8. D:g7 matt.



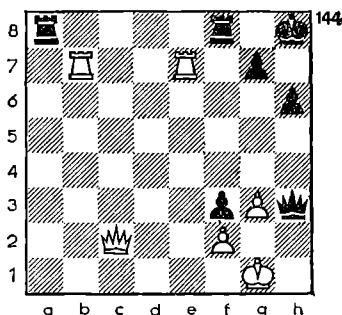
Diagrammstellung 142 ist einer Meisterpartie entnommen. Auf den ersten Blick steht Weiß, der einen Bauern mehr hat, ausgezeichnet.

Er hat den Turm g6 angegriffen und beabsichtigt, den f-Bauern weiterzurücken.

Wir lenken Ihre Aufmerksamkeit auf ein interessantes Detail: Der Turm f1 erfüllt zwei wichtige Funktionen – er verteidigt die erste Reihe gegen den schwarzen Turm und läßt die Dame nicht auf f3 Schach bieten. Nachdem wir erkannt haben, daß der Turm dabei überfordert ist, finden wir leicht die kleine, aber elegante Kombination 1. ... Df3+! 2. T:f3 Tb1+ 3. Tf1 T:f1 matt.

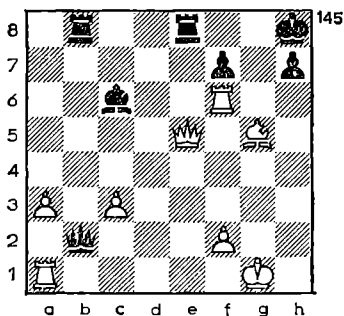


Auf Diagramm 143 ist es um Weiß materiell schlecht bestellt. Ihm hilft nur eine Angriffsmöglichkeit aus der Patsche: 1. Dh6 Tg8 2. D:h7+ K:h7 3. Th2 matt. Als er sich gegen das Matt verteidigte, mußte Schwarz die Bewegungsfreiheit seines Königs weiter einschränken. Dies schuf auch das Motiv für die Kombination mit Damenopfer.



Man kann sich schwer eine verzweifeltere Position vorstellen, als sie Weiß auf Diagramm 144 besitzt. Von allen Seiten droht Matt, und es wird offenbar Zeit, aufzugeben. Doch wir wollen nichts übereilen und nach einer Rettung suchen. Erinnern Sie sich, was wir über die Hauptakteure einer Kombination sagten. Hier sind die weißen Türme vortrefflich postiert. Der schwarze König brauchte z. B. nur auf g8 zu stehen, und wir würden ihn in bekannter Manier mit den beiden Türmen matt setzen.

Aber das läßt sich doch erreichen! Haben Sie schon erkannt, wie? Weiß trennt sich freigebig von seiner Dame – 1. Dh7.+! K:h7 2. T:g7+ Kh8, und weiter wie im Beispiel 131: 3. Th7+ K:g8 4. Tbg7-matt.



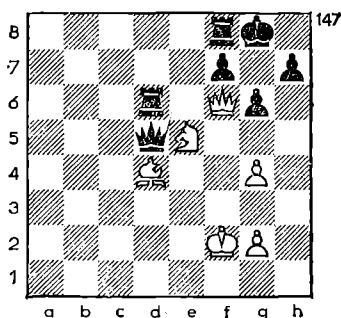
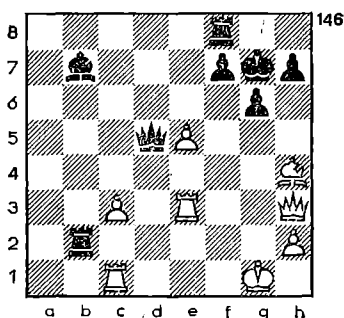
In Diagrammstellung 145 sind bei Weiß Dame und Turm angegriffen. Seine Rettung besteht in der ins Auge fallenden Möglichkeit eines Abzugschachs. 1. Te6+ bringt jedoch nach 1. ... Kg8 2. T:e8+ T:e8 nichts ein. Dame und Turm sind erneut angegriffen und Verluste unvermeidlich. Oder 2. Lh6 D:a1+ 3. Kh2 Dh1+ 4. Kg3 Dg2+ nebst 5. ... fe.

In den von uns untersuchten Varianten wurde der weiße Läufer

nicht richtig wirksam. Aber gerade er kann sich unter den anderen als jener Held auszeichnen, der den schwarzen König letztlich zur Strecke bringt: 1. Tg6+! T:e5 2. Lf6 matt.

Einfach und überzeugend.

In Diagrammstellung 146 rettet Weiß nur eine Kombination. Zunächst geschieht natürlich 1. Lf6+ Kg8. Danach schafft Weiß durch 2. Dh6 eine scheinbar unabwendbare Mattdrohung auf g7. Schwarz sieht jedoch gar keine Veranlassung, das Feld g7 zu verteidigen, denn er kann die plötzliche Verzögerung ausnutzen und auf g2 matt setzen. Weiß muß also Zeit gewinnen. Er benötigt nur ein einziges Tempo: 2. D:h7+! – da ist es. 2. ... K:h7 3. Th3+ Kg8 4. Th8 matt. Hier spielte ein Turm die entscheidende Rolle, der sich diskret in angemessener Entfernung vom schwarzen König aufhielt.

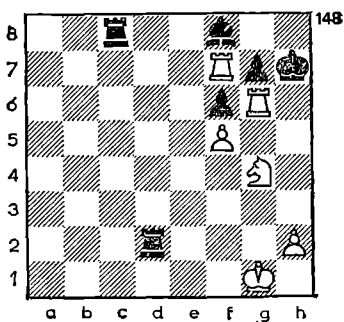


Die materielle Lage ist auf Diagramm 147 für Weiß unbedeutend. Obendrein sind sowohl Dame als auch Läufer angegriffen. Trotzdem gewinnt Weiß sehr elegant: 1. Dh8+!! Unglaublich! Weiß kann sowieso kaum noch etwas sein eigen nennen und gibt mit einer Großzügigkeit ohne gleichen auch das letzte.

1. ... K:h8 2. S:g6+

Schwarz gehen die Augen über. Er möchte mit der Dame den Läufer und mit dem Turm den Springer nehmen. Aber die Gesetze sind streng. Mit einem Zug läßt sich nur eine Figur schlagen, und beide Figuren bieten Schach. Schwarz kann sich gegen die Schachgebote folglich nur mit 2. ... Kg8 verteidigen und sieht sich nach 3. Se7 matt gesetzt. Exzellent!

Taugt für die gleiche Idee auch 2. S:f7+? Untersuchen Sie diese Variante.

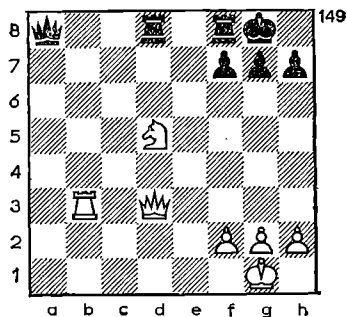


Auch in Diagrammstellung 148 schreckt Weiß vor Opfern nicht zurück und zerschlägt erfolgreich die scheinbar sichere Deckung des schwarzen Königs.

1. S:f6+ Kh8 2. Th6+ gh 3. Th7 matt.

Ein Finale, das wir vom Diagramm 135 kennen.

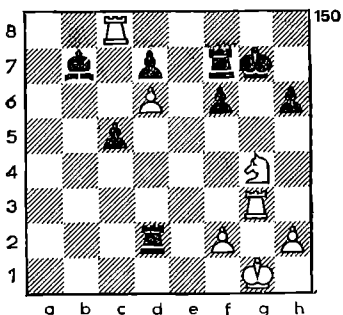
Und nun zum vorletzten Motiv. Wir haben es bereits im Beispiel 136 gesehen. Ihre Aufgabe ist es, den gleichen Mattmechanismus auf dem Diagramm 149 aufzuspüren.



Sie haben ihn selbstverständlich gefunden: 1. Se7+ Kh8 2. D:h7+! K:h7 3. Th3 matt.

Kennt man diese Kombination, erscheint sie ganz einfach. Wenn der Gegner mit ihr aber nicht rechnet, schlägt sie ein wie eine Bombe.

Wir kommen jetzt zum letzten Beispiel für einen Mattmechanismus.



In Diagrammstellung 150 sind es Turm und Springer, die für den schwarzen König zu Scharfrichtern werden. Zunächst sind aber vorbereitende Züge erforderlich.

1. Tg8+ !! K:g8 2. S:f6+

Wohin soll sich der schwarze König vor dem Doppelschach retten? Es ist völlig gleich, ob er sich nach h8 oder f8 wendet, immer folgt 3. Tg8 matt. Die furchtbare Waffe Doppelschach tötet auch hier ohne jeglichen Fehlschuß.

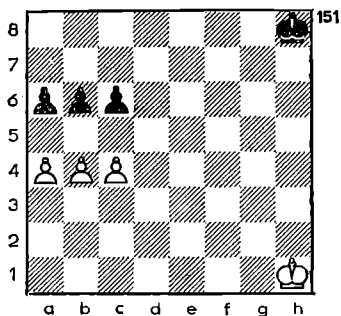
Kehren wir zur Ausgangsstellung zurück. Wenn Schwarz den Turm nicht nimmt und 1. ... Kh7 spielt, wird er ebenfalls matt – 2. S:f6+ ! T:f6 3. T3g7 matt.

Wir haben uns zwölf Mattfinale angesehen. Es waren wichtige Beispiele, aber in ihnen erschöpft sich selbstverständlich nicht der ganze Inhalt des Schachs. Nein, es war lediglich ein notwendiges Minimum.

Sie haben sicher mit Interesse verfolgt, daß Weiß, um sein Ziel zu erreichen, hin und wieder die Dame opferte. Ein Damenopfer ist immer etwas Faszinierendes. Meist werden auf dem Opferaltar jedoch weniger wertvolle Figuren oder Bauern dargebracht, und manchmal gelingt es, die Ziele auf anderem Wege zu verwirklichen.

Es ist völlig gleichgültig, in welchem Zug das Matt erfolgt. Oft wird der Weg dorthin durch Kombinationen geebnet, deren Ziel es ist, eine Figur oder einen Bauern zu gewinnen. Es gibt Kombinationen, die ein ewiges Schach erzwingen, ein Patt herbeiführen oder durch die Verwandlung eines Bauern in eine Dame gekrönt werden.

Hier ein klassisches Beispiel für eine solche Bauernumwandlung.



Die Bauern stehen sich gegenüber und versperren einander den Weg. Wie soll da durchzukommen sein?

Und dennoch, es geht!

1. b5 ab 2. c5! ba (nicht besser ist
2. ... bc wegen 3. a5 usw.) 3. cb a4
4. b7 a3 5. b8D+, und Weiß ge-
winnt.

Kehren wir zur Anfangsstellung
zurück. 1. ... cb ändert nichts, da
2. a5! die gleichen Konsequenzen
hat. Prüfen Sie diese selbst.

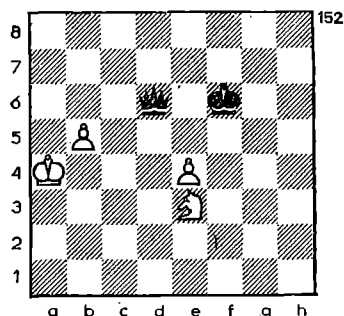
Hier eine kleine Partie, in der es
Weiß gleich zu Beginn gelang, eine
Kombination zum Thema Bauern-
umwandlung zu verwirklichen.

1. d4 d5 2. c4 c6 3. e3 Lf5 4. Db3
Db6 5. cd D:b3 6. ab L:b1?

Schwarz gefiel nicht, daß Weiß
6. ... cd 7. Sc3 Sf6 mit 8. Sb5
beantworten kann. Er beschloß
daher, zunächst den gefährlichen
Springer zu vernichten, kam aber
vom Regen in die Traufe.

7. dc! Le4 8. T:a7!! T:a7 9. c7!

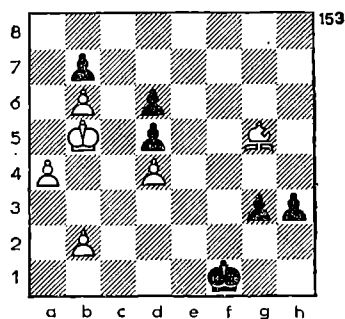
Eine verblüffende Stellung: Erst
neun Züge sind absolviert, und



schon ist der durchgebrochene
Bauer nicht mehr daran zu hindern,
sich in eine Dame zu verwandeln.

Auf Diagramm 152 verfügt Schwarz
über einen großen Materialvorteil.
Durch eine Kombination zum Thema
Doppelangriff kann Weiß das
Kräfteverhältnis jedoch grund-
legend ändern.

1. e5+! D:e5 2. Sg4+ mit Damen-
gewinn. Auf 1. ... K:e5 folgt mit
2. Sc4+ die gleiche Springergabel,
nur von der anderen Seite. Schwarz
verliert.



Auf Diagramm 153 erscheint die
Stellung für Weiß absolut hoff-
nungslos. Schwarz steht nichts mehr
im Wege, sich eine neue Dame zu
holen. Trotzdem gibt es eine
Rettung!

1. Ld2. Noch ist unverständlich, was
Weiß im Schilde führt.

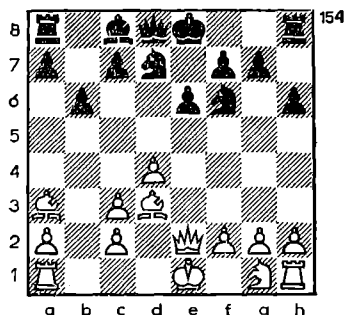
1. ... g2 2. La5 g1D 3. b4!!

Schwarz ist am Zug. Was aber soll er tun? Wie er sich auch entscheidet, Weiß ist immer patt.

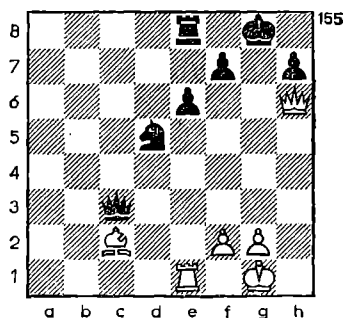
Beachten Sie, daß das Patt nicht einer Nachlässigkeit des Partners entsprang. Nein, Weiß hat die Pattstellung selbst aufgebaut.

Zum Abschluß des Kapitels wollen wir uns noch mit drei Kombinationen vertraut machen, denen Sie des öfteren begegnen werden.

Ein hübsches Matt mit zwei Läufern zeigt Diagramm 154.



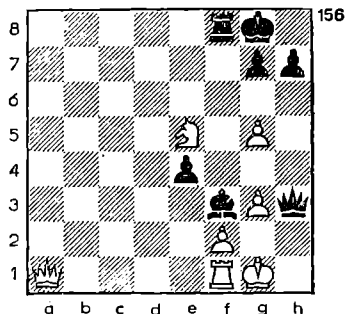
1. D:e6+!! fe 2. Lg6 matt.



Hier opfert Weiß überhaupt nichts. Er gewinnt durch ein kombinatorisches Verfahren, das man „Feuerverlagerung“ nennen könnte. Sie glauben, daß Schwarz auf dem zweimal angegriffenen Feld h7 matt wird? Gefehlt!

1. L:h7+! Kh8 2. Lg6+ (wie gefährlich ein Abzugsschach sein kann, wissen wir bereits; hier bezweckt es, den Tempogewinn für einen Angriff des Läufers auf den Punkt f7 zu nutzen) 2. ... Kg8 3. Dh7+.

Das Feuer wurde verlagert. Jetzt ist das Feld f7 zweimal angegriffen. 3. ... Kf8 4. D:f7 matt. Merken Sie sich dieses nützliche Verfahren gut, es wird Ihnen oft zustatten kommen.



Zum Schluß stellen wir Ihnen eine seit langer Zeit bekannte Kombination vor – das sogenannte erstickte Matt.

1. Da2+ Kh8 2. Sf7+ Kg8. Schwarz hat den Springer wegen Damen-

matt auf der achten Reihe selbstverständlich nicht schlagen können. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als sich einem fürchterlichen Abzugschach zu stellen. 3. Sh6+ Kh8. Wie nun weiter? Ewig Schach geben? Nein, es gibt noch eine Angriffsreserve: 4. Dg8+!! T:g8 5. Sf7 matt.

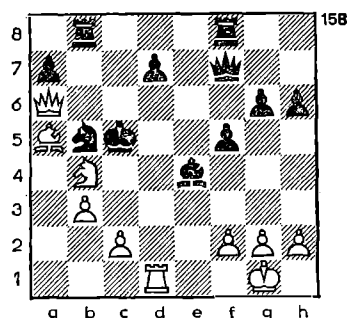
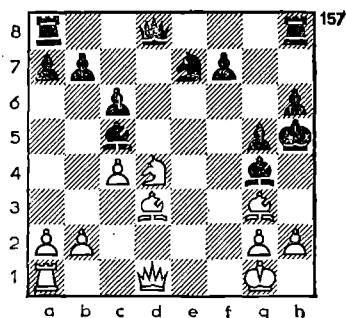
Der König ist den Erstickenod gestorben. Schon fünfhundert Jahre bereitet diese Kombination den Schachfreunden Vergnügen.

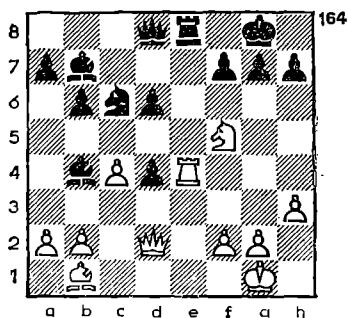
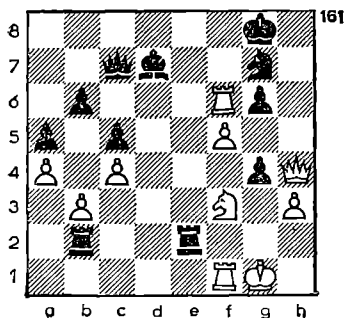
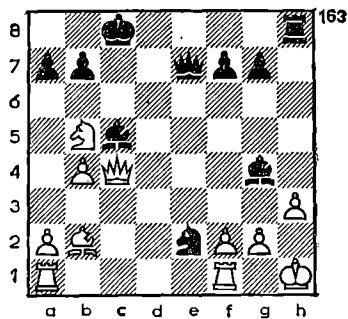
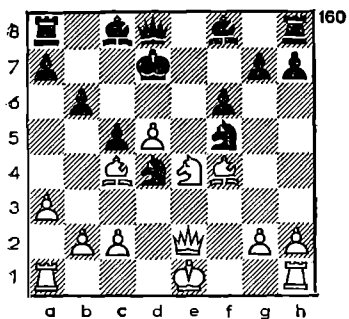
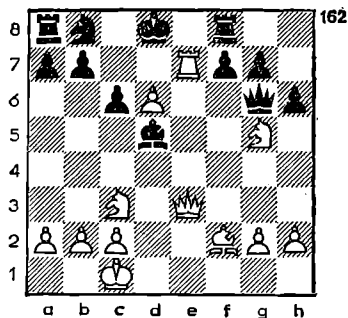
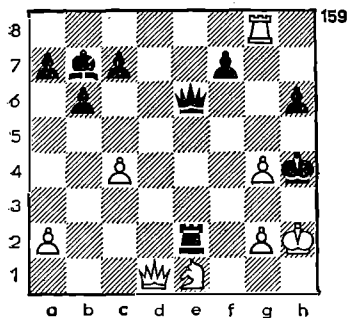
Noch eine „Kontrollarbeit“

Thema der neuerlichen „Kontrollarbeit“ ist die Kombination. Diesmal unterbreiten wir Ihnen Stellungen, die praktischen Partien entnommen sind. In jeder von ihnen ist eine Mattkombination verborgen. Ihre Aufgabe besteht darin, sie zu finden. Sie können die Lösung suchen, indem Sie nur das Diagramm betrachten, doch unbedingt notwendig ist dies nicht. Nehmen Sie wie sonst das Brett zur Hilfe, aber überlegen Sie zunächst, ohne die Figuren zu bewegen. Kommt dabei nichts heraus, gehen Sie daran, die Stellung zu analysieren. Im äußersten Fall können Sie die Lösung nachspielen. Nach Bewältigung der „Kontrollarbeit“ wieder-

holen Sie alles noch einmal. Ein solches Examen ist für Sie nichts Neues.

In sieben Fällen ist Weiß am Zug. Lediglich in Stellung 163 zieht Schwarz zuerst.





Es ist nicht ausgeschlossen, daß die Lösung der Aufgabe im Diagramm 164 schwierig erscheint. Sehen Sie nicht zu schnell bei den Antworten nach. Ein kleiner Hinweis: Weiß erzwingt das Matt, indem er nacheinander zwei Ihnen bekannte Verfahren anwendet. Zunächst droht er Matt, indem er

die Schwäche der letzten Reihe ausnutzt, und dann, nachdem sich die Situation grundlegend geändert hat, nehmen Dame und Läufer eine „Verlagerung des Feuers“ vor.

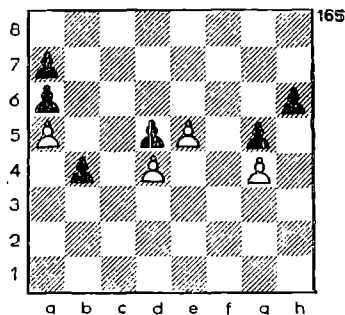
Wir wünschen viel Erfolg!

Was ist Positionskampf?

„Der Bauer ist die Seele des Schachspiels“

So poetisch definierte der französische Schachspieler des achtzehnten Jahrhunderts André Philidor die Rolle der Bauern. In der Tat, die Verpflichtungen der schwächsten Einheiten der Schacharmee, des „Fußvolkes“, sind erstaunlich groß und vielfältig. Zu Beginn und im Mittelteil der Partie decken sie den König und andere Figuren, beim Angriff drängen sie gegnerische Figuren zurück und erobern Territorium, beim Sturm auf die feindliche Stellung schlagen sie die notwendigen Breschen. Besonders wächst die Rolle der Bauern im Endspiel. Während im Mittelspiel und in der Eröffnung Materialvorteil und Mattangriff angestrebt werden, ist die Hauptaufgabe im Endspiel, Bauern zur Dame zu führen. Im Endspiel ist es schwer, matt zu setzen, dies passiert selten. Der natürliche Gewinnweg besteht darin, eine schwache Einheit in die stärkste, eine Dame, umzuwandeln und sich

so ein materielles Übergewicht zu verschaffen. Aus dem Gesagten geht hervor, daß auf den ersten Blick unbedeutende Besonderheiten einer Bauernstellung einen gewaltigen Einfluß auf den Kampfverlauf ausüben können. Die Bauern treten während des Spiels ja nicht auf der Stelle. Ein Teil von ihnen marschiert vorwärts, ein Teil bleibt zurück, ein Teil fällt und verschwindet vom Brett. Es entstehen die mannigfaltigsten Bauernstrukturen.



Obwohl alle Bauern gleich aussehen, ist ihr Wert unterschiedlich. Der weiße Bauer e5 und der schwarze b4 sind Freibauern. Sie

heißen deshalb so, weil vor ihnen keine Bauern des Gegners stehen, die ihr weiteres Vordringen aufhalten könnten. Ein Freibauer ist ein großes Plus, besonders im Endspiel. Aber auch Freibauern sind nicht gleichwertig. Der Bauer e5 wird durch den Bauern d4 verteidigt. Es handelt sich um einen gedeckten Freibauern. Ein solcher Bauer ist stärker als der nicht gedeckte auf b4.

Sehen Sie sich die schwarzen Bauern a7 und a6 an. Sie stehen auf einer Linie und werden daher Doppelbauern genannt. Ist es gut oder schlecht, derartige Bauern zu besitzen? Schlecht selbstverständlich, wird mit ihnen doch der Bauer a5 ganz allein fertig.

Die weißen Bauern d4 und e5 und die schwarzen h6 und g5 stehen auf benachbarten Linien. Einer deckt den anderen. Solche Bauern bezeichnet man als verbunden. Verbundene Bauern sind natürlich besser als vereinzelt, isolierte (isoliert ist z. B. der Bauer d5). Doch auch verbundene Bauern unterscheiden sich wertmäßig. Vergleichen wir die schwarzen Bauern g5 und h6 mit den weißen e5 und d4. Im Gegensatz zu dem gedeckten Freibauern e5 ist der Randbauer h6 rückständig. Der weiße Bauer g4 hat den schwarzen auf g5 festgelegt und gleichzeitig das für den

Bauern h6 begehrte Feld h5 unter Beschuß. Es ist dies ein weiteres Beispiel, wo ein Infanterist zwei andere im Zaum hält.

Wenn man seine Truppen in den Kampf schickt, muß man die Vor- und Nachteile der Bauernstruktur ständig im Auge behalten. Seien Sie bestrebt, sich selbst einen Freibauern zu verschaffen, aber geben Sie Ihrem Gegner keine Gelegenheit dazu. Vermeiden Sie, Ihre Bauernkette unnötig zu schwächen und isolierte Bauern zu erhalten. Versuchen Sie, diese Schwächen dem Gegner beizubringen.

Schwache Felder sind Stützpunkte für Figuren

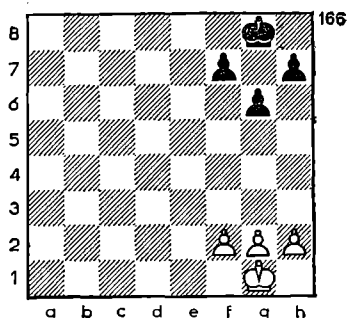


Diagramm 166 zeigt Rochadestellungen. Die weißen Bauern stehen in einem Glied und belegen

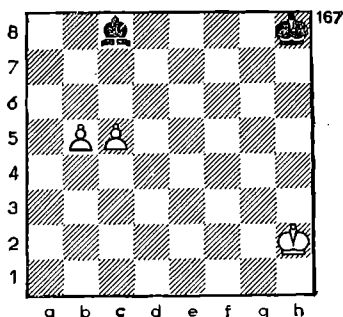
die Felder der dritten Reihe von e3 bis h3 mit Sperrfeuer. Hier können sich feindliche Figuren nirgendwo einnisten.

Sehen Sie sich dagegen die schwarzen Bauern an. Der Unterschied erscheint zunächst nicht allzu groß, da nur ein Bauer einen Schritt vorgerückt ist. Aber die Felder f6 und h6 sind gegnerischen Figuren zugänglich geworden. Auf sie kann z. B. ein Springer einbrechen, ein Bauer vorstoßen. Außerdem ist die Diagonale a1–h8 offen. Wenn es Weiß gelingt, auf ihr Läufer und Dame zu gruppieren, ergibt dies eine gefährliche Mattdrohung. Selbstverständlich hängt alles von konkreten Bedingungen ab. Ohne Zweifel kann sich aber jeder Bauernzug als Schwächung erweisen und viel Unheil anrichten. Im vorigen Kapitel stellten wir bei der Analyse der Mattfinale wiederholt fest, daß eine Schwächung der Bauernstruktur der Grund war, weshalb die feindlichen Figuren erfolgreich in das Lager des Königs einfielen.

Felder zwischen Bauern, auf denen sich gegnerische Figuren festsetzen können, bezeichnete der große Schachspieler Wilhelm Steinitz bildlich als „Löcher“.

Wenn Bauern vorrücken, ist das Entstehen von Löchern unausbleiblich,

aber nicht jedes Loch wird zu einer Schwäche.



Betrachten wir Diagrammstellung 167. Weiß hat zwei verbundene Freibauern, denen sich ein Läufer widersetzt. Wie müssen die Bauern ziehen? Welcher von den beiden hat den Anfang zu machen?

Im Fall von 1. c6 bildet sich ein „Loch“ auf b6, im Fall von 1. b6 eines auf c6. Der Unterschied ist allerdings gewaltig. Auf 1. b6 folgt 1. ... Lb7, und die weißen Bauern haben sich festgefahren. Sie sind nicht imstande, ohne Hilfe ihres Königs auch nur einen weiteren Schritt vorwärts zu tun.

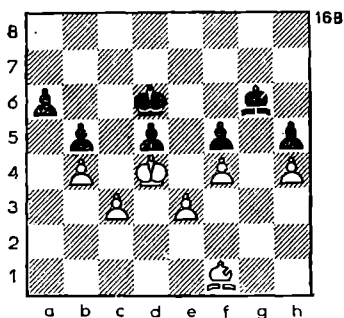
Es kann folgen: 2. Kg3 Kg7 3. Kf4 Kf6. Schwarz hat ebenfalls einen König aufzubieten. Er eilt seinem Läufer zur Hilfe. 4. Ke3 Ke5, und Schwarz liquidiert die feindlichen Bauern.

Der verfehlt Bauerzug führte zu einem „Loch“, das eine Schwäche darstellte.

Sehen wir uns nun die andere Variante an – 1. c6! Für einen Augenblick hat sich auf b6 ein „Loch“ gebildet. Schwarz hat aber keine Möglichkeit, dies auszunutzen. 1. ... Le6 2. b6 Ld5 (eine Falle!) 3. b7!

Mit 3. c7 gibt Weiß den Sieg aus der Hand, da der Läufer ohne Zögern das „Loch“ auf b7 besetzen und die Bauern wieder an die Kette legen würde.

Jetzt hingegen ist Schwarz verloren.



Was steht isolierten Bauern bevor?

In Diagramm 168 sind die schwarzen Bauern d5, f5 und h5 isoliert. Auf den ihnen benachbarten Linien befinden sich keine eigenen Bauern. Isolierte Bauern sind nur durch Figuren zu verteidigen, und das ist für Figuren eine zu dürftige

Beschäftigung. Die Nachteile eines isolierten Bauern erschöpfen sich aber nicht nur darin. Das Feld d4 vor dem isolierten Bauern d5 kann nicht durch schwarze Bauern angegriffen werden, es wird für Schwarz zu einem schwachen und für Weiß zu einem starken Feld, eine vortreffliche Basis für weiße Figuren, in diesem Fall für den König. Selbst in Sicherheit, attackiert er den gegnerischen Bauern. Material sind beide Seiten gleich stark. Da die schwarzen Bauern aber schwach sind, bestimmt Weiß das Spielgeschehen. Er greift die isolierten Bauern an, während Schwarz gezwungen ist, sie zu verteidigen.

1. Lg2 Lf7 2. Lf3

Eine originelle Stellung: Der weiße Läufer hat zwei Bauern angegriffen, der schwarze deckt sie. Schwarz ist am Zug und muß den gegnerischen König in sein Lager lassen.

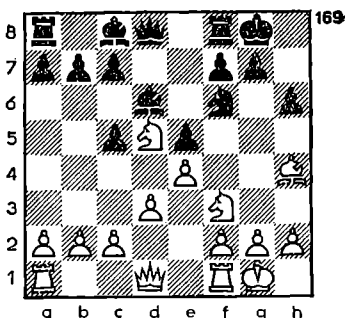
2. ... Kc6 3. Ke5 Lg6 4. L:d5+ Kc7 5. Le6

Der schwache Bauer d5 ist gefallen, und nun ist der Bauer f5 an der Reihe. Man könnte die Entwicklung der Dinge bis zum Schluß verfolgen, doch das wollen wir uns sparen. Der Gewinnweg besteht im Vormarsch der Bauern e und f zum

Umwandlungsfeld. Versuchen Sie allein, dies in die Tat umzusetzen. Wenn Sie die Bauern richtig ziehen, gewinnen Sie für den einen den Läufer, der andere wird zu einer Dame. Wie man mit einer Dame matt setzt, brauchen wir Ihnen natürlich nicht mehr zu erklären.

Bauern verdrängen Figuren

Eine der wichtigsten Aufgaben der Bauern besteht darin, gegnerische Figuren zurückzudrängen. Wie dies geschieht, veranschaulicht Beispiel 169.



In dieser Partie führte José Raúl Capablanca (Weltmeister von 1921 bis 1927) die schwarzen Steine. Es gelang ihm, den weißen Läufer außer Spiel zu bringen:

1. ... g5! 2. S:f6+ D:f6 3. Lg3 Lg4!

Weiß wollte gerade damit beginnen, seinen Läufer zu befreien. Dazu war erforderlich, den Springer von f3 abziehen und den f-Bauern vorzurücken. Der Läufer hätte dann „über die Hintertreppe“ ins Spiel zurückgefunden. Der Zug 3. ... Lg4 ist mit einem Ausrufezeichen versehen, weil er diesen Versuch von Weiß im Keime erstickt.

4. h3 L:f3 5. D:f3 D:f3 6. gf f6

Der weiße Läufer wirkt jetzt praktisch nicht mehr mit. Er ist von Bauern eingesperrt und ohne Materialeinbuße nicht aus seinem Gefängnis zu befreien. Schwarz beginnt ein Spiel am Damenflügel, wo er im Grunde genommen eine Figur mehr hat. Beachten Sie, mit welcher Leichtigkeit er sein Übergewicht realisiert.

7. Kg2 a5 8. a4 Kf7 9. Th1 Ke6 10. h4

Weiß versucht, Gegenmaßnahmen am Königsflügel zu treffen.

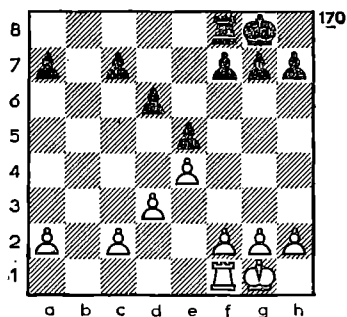
10. ... Tfb8 11. hg hg 12. b3 c6 13. Ta2 b5 14. Tha1 c4

Mit diesem Zug strebt Schwarz Linienöffnung an. Falls 15. bc bc 16. dc, so 16. ... Tb4.

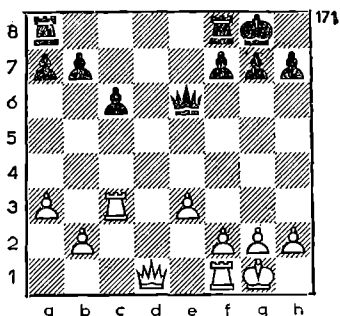
15. ab cb3 16. cb T:b5 17. Ta4 T:b3 18. d4 Tb5 19. Tc4 Tb4 20. T:c6 T:d4 Weiß gab auf.

Offene Linien sind Einbruchsmagistralen

Offene Linien nennt man Vertikale, auf der sich keine Bauern mehr befinden. Steht auf einer Vertikale nur ein Bauer, bezeichnet man sie als eine halboffene Linie. Offene und halboffene Linien sind Rollbahnen, auf denen die schweren Figuren ins gegnerische Lager Einzug halten. Wer sich einer offenen Linie bemächtigen konnte, hat einen Erfolg errungen.



Weiß besetzt mit 1. Tb1 die offene Linie und dringt im nächsten Zug auf b7 ein. Schwarz verliert mindestens einen Bauern. Offene Linien darf man nicht freiwillig aufgeben. Oft tobt der Kampf in einer Partie um die Beherrschung einer offenen Linie.



Hier ein Beispiel aus der Weltmeisterpraxis: Mit Weiß spielte Capablanca, mit Schwarz Aljechin. Weiß besetzt die offene Linie.

1. Td3! Df6!

Durch Angriff auf den Bauern b2 gewinnt Schwarz Zeit, um rechtzeitig einen Turm nach d8 zu bringen.

2. Db3!

Weiß verteidigt sich und bereitet zugleich die Verdoppelung seiner Türme vor.

2. ... De7 3. Tfd1 Tad8!

Der richtige Turm. 3. ... Tfd8? führt wegen 4. D:b7! zum Verlust. Untersuchen Sie diese Variante selbst.

4. h3!

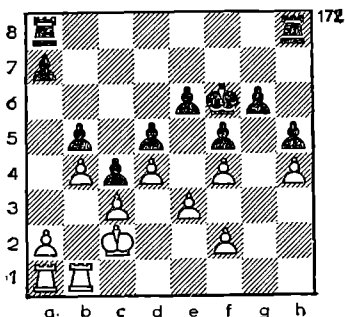
Jetzt droht Weiß, die Türme zu tauschen und mit der Dame auf b7 zu schlagen, ohne daß er ein Matt auf der ersten Reihe befürchten müßte.

4. ... T:d3 5. T:d3 g6 6. Dd1!

Damit hat Weiß die offene Linie trotz geistreicher Verteidigung seines Gegners fest in der Hand.

6. De5 7. Dd2 a5 8. Td7!

Der Turm ist auf der offenen Linie ins feindliche Lager eingebrochen. Weiß verfügt über ein positionelles Übergewicht.



Noch ein Beispiel für den Kampf um eine offene Linie. Beide Parteien besitzen je acht Bauern und zwei Türme. Offene Linien sind nicht vorhanden. Die Stellung erscheint völlig ausgeglichen. Das wäre auch tatsächlich der Fall, wenn Weiß untätig bliebe. Er verfolgt aber einen klaren Plan: Er bereitet mit 1. a4 die Öffnung der a-Linie vor, um sie, nachdem er die Türme verdoppelt hat, in Besitz zu nehmen.

1. a4 a6 2. Ta3 The8 3. Tba1 Tab8 4. ab ab 5. Ta6

Weiß hat sich der Linie bemächtigt und nutzt sie nun als Magistrale, auf der die Türme ins gegnerische Lager eindringen.

5. ... Te7 6. Tc6 Kf7 7. T1a6 T8b7 8. Kb2!

Bevor die weißen Türme die Einbruchsmagistrale verlassen, wird dieser Weg „vermint“, damit er nicht durch Schwarz genutzt werden kann.

8. ... Tb8 9. Tab6 T8b7 10. T:e6!

Schwarz schien sich eine neue Linie von Verteidigungsanlagen aufgebaut zu haben, doch dieser Wirkungstreffer zerstört die Festung.

10. ... T:b6 11. T:b6,

und Weiß hat entscheidenden Materialvorteil.

Wie man eine Stellung beurteilt

Oft ist nach einer Schachpartie zu hören: „Ich hatte eine gute Stellung“, „Ich hatte eine schlechte Stellung“ . . .

Wie kommt man zu einer solchen Schlußfolgerung? Was ist unter einer derartigen Wertung zu verstehen?

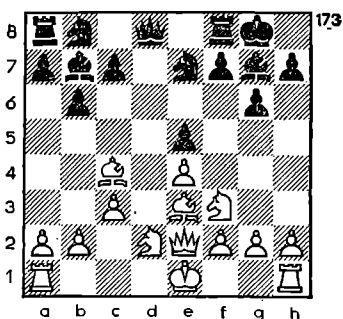
Wenn man in einer Stellung in wenigen Zügen matt setzen oder eine Figur gewinnen kann, ist diese Frage mehr oder weniger leicht zu beantworten. Sind unmittelbare Drohungen aber nicht zu erkennen, wie soll man sich dann über eine Stellung klar werden?

Die von uns gegebenen Hinweise werden Ihnen dabei helfen. Besonderheiten der Bauernstruktur, starke und schwache Figuren, offene Linien bilden im Verein mit solchen Faktoren wie kräftemäßige Überlegenheit und Sicherheit eines Königs jene Ausgangspunkte, auf die sich eine Stellungsbeurteilung gründet. Von ihnen wird auch der Plan für das weitere Spiel abgeleitet. Eine Stellung richtig zu beurteilen, den richtigen Plan zu wählen, ist eine große Kunst. Man muß verstehen, aus der riesigen Zahl wirkender Faktoren die für die

Beurteilung der jeweiligen Stellung wesentlichen, entscheidenden auszusondern.

Sind z. B. die Könige gefährdet, ist ausschlaggebend, welche Kräfte für Angriff und Verteidigung aufzubieten sind. In Stellungen, wo die Könige zuverlässig geschützt sind und ein Angriff nichts einbringt, wird gewöhnlich manövriert, und dann erlangen die positionellen Faktoren, über die wir sprachen, große Bedeutung.

Wie eine Stellung zu beurteilen, wie ein Plan zu entwerfen ist, wollen wir Ihnen an zwei konkreten Beispielen zeigen.



In dieser Stellung aus der Partie Steinitz–Mongredien, gespielt in London 1863, hatte Schwarz soeben rochiert und erwartete offenbar, daß Weiß seinem Beispiel folgen würde. Weiß hat jedoch alle Besonderheiten der Stellung studiert

und einen günstigeren Plan gefunden. Alle seine Figuren sind entwickelt und auf den gegnerischen Königsflügel ausgerichtet. Der Läufer greift den Punkt f7 an, der Springer f3 braucht nur einen Satz zu machen, um sich in den Angriff einzuschalten. Die übrigen Figuren stehen in Reserve. Sogar der Turm h1 kann am Angriff teilnehmen, wenn die h-Linie geöffnet wird. Daß auf g6 ein schwarzer Bauer steht, begünstigt die Linienöffnung. Der weiße König fühlt sich auf seinem Ursprungsfeld sicher.

Allgemeine Schlußfolgerung: Weiß kann unverzüglich zum Angriff auf dem Königsflügel übergehen.

1. h4 Sd7

Schwarz beeilt sich, dem König mit Figuren zu Hilfe kommen. 1. ... h5 kann die Öffnung der h-Linie nicht verhindern, da es nach 2. Sg5 keine Parade gegen den Vorstoß 3. g4 gibt.

2. h5 Sf6 3. hg S:g6

Nicht besser war 3. ... hg, z. B. 4. S:e5 S:e4 5. S:f7 T:f7 6. L:f7+ K:f7 7. Df3+ mit Materialvorteil.

4. 0-0-0

Vor Beginn des Sturmes zieht Weiß die letzte Reserve heran.

4. ... c5

Schwarz spürt nicht die drohende Gefahr. Für die Verteidigung leistet sein Zug gar nichts. Notwendig war 4. ... De7.

5. Sg5 a6

Erneut ein Schlag ins Wasser. Schwarz will angreifen, während es bereits darum geht, die nackte Haut zu retten.

6. S:h7!

Es ist nicht verwunderlich, daß Weiß über eine Kombination verfügt.

6. ... S:h7 7. T:h7 K:h7 8. Dh5+ Kg8 9. Th1 Te8

Eine andere Verteidigung gegen das Matt auf h7 gibt es nicht, doch nun macht sich Weiß die Fesselung auf der Diagonale a2-g8 zunutze.

10. D:g6 Df6 11. L:f7+! D:f7

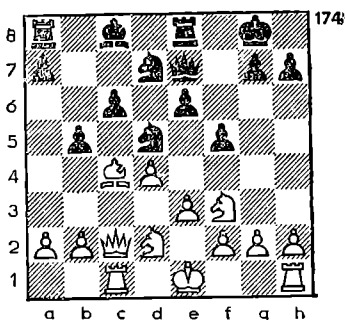
Verliert sofort. Verhältnismäßig besser war, mit 11. ... Kf8 auf die Annahme des Opfers zu verzichten. Allerdings rettete auch das nicht.

Nach 12. L:e8 T:e8 13. Th8+! L:h8 14. Lh6+ Ke7 15. Lg5 gewinnt Weiß die Dame und behält ein entscheidendes materielles Übergewicht.

12. Th8+! K:h8 13. D:f7

Schwarz gab auf.

Weiß hatte in der Stellung den wichtigsten Beurteilungsfaktor gefunden, und der richtige Plan brachte ihn schnell ans Ziel. Die Schwäche des schwarzen Königsflügels fiel nicht ins Auge, doch Steinitz hatte sie erspäht. Schwarz nutzte nicht alle Verteidigungsressourcen. Er begriff nicht, was in der Stellung vorrangig und was nebensächlich war. Statt sich bescheiden zu verteidigen, träumte er von Angriff.



In Diagrammstellung 174 hat Schwarz gerade den b-Bauern vorgestoßen. Weshalb? Wahrscheinlich hoffte er, nach 1. Lb3 Lb7 und Tc8 ein aktives Spiel zu bekommen. Er schwächte dabei jedoch das wichtige Feld c5, und das war ein positioneller Fehler.

Wie ist der Gegner für die Schwächung des Feldes c5 zu be-

strafen? Die weißen Figuren stehen bereit, sich der c-Linie zu bemächtigen. Das Feld c5 verspricht zu einem Stützpunkt für weiße Figuren zu werden. Schlußfolgerung: Die c-Linie muß geöffnet werden.

1. L:d5! cd 2. 0–0

Bevor Weiß aktive Operationen beginnt, entfernt er seinen König aus der Mittellinie.

3. ... a5

Schwarz möchte 4. ... a4 ziehen, um das Eindringen eines weißen Springers auf c5 zu erschweren.

4. Sb3! a4 5. Sc5 S:c5

Schwarz trennt sich von seinem Springer, der einzigen leichten Figur, die die schwachen schwarzen Felder im eigenen Lager verteidigen konnte. Sie durfte er nicht hergeben. Zwar hätte er es auch dann schwer gehabt, doch nach dem Abtausch wird die Aufgabe für Weiß leichter. Schwarz hoffte vergebens, sich durch Abtausch die Verteidigung zu erleichtern. Abtausch ist aber nicht gleich Abtausch. Gerade im Endspiel nimmt das weiße Übergewicht entscheidende Formen an.

6. D:c5! D:c5 7. T:c5 b4 8. Tfc1 La6 9. Se5 Teb8

Ein Abtausch der vier Türme taugte

nichts: 9. ... Tec8 10. T:c8+ T:c8
11. T:c8+ L:c8 12. Sc6, und es droht
sowohl die Gabel Se7+ als auch
S:b4.

10. f3!

Damit wird der König ins Spiel
gebracht.

10. ... b3 11. a3

Es wäre unsinnig, Schwarz eine
Linie zu öffnen.

11. ... h6 12. Kf2 Kh7 13. h4 Tf8
14. Kg3 Tfb8

Schwarz kann nichts unternehmen
und tritt auf der Stelle.

15. Tc7

Weiß bereitet die Besetzung der
siebenten Reihe vor.

15. ... Lb5 16. T1c5 La6 17. T5c6
Te8 18. Kf4

Beachten Sie, wie methodisch sich
die weißen Figuren auf den schwar-
zen Feldern im gegnerischen
Lager bewegen. Schwarz ist völlig
machtlos. Er kann nur davon
träumen, wie schön es wäre, statt
des weißfeldrigen Läufers einen
schwarzfeldrigen zu besitzen!

18. ... Kg8 19. h5 Lf1 20. g3 La6
21. Tf7!

Alles klar! Weiß verdoppelt die
Türme auf der siebenten Reihe.

21. ... Kh7 22. T6c7 Tg8 23. Sd7!

Droht 24. Sf6+.

23. ... Kh8 24. Sf6 Tgf8

Es gibt nichts anderes. Nun folgt
eine elegante, krönende Kom-
bination.

25. T:g7! T:f6 26. Ke5!

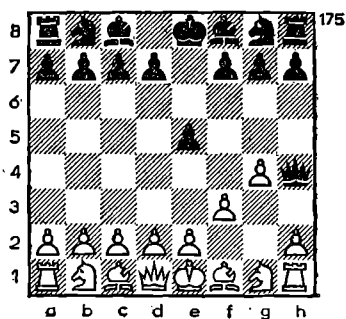
Schwarz gab auf, da 26. ... Tf8
Matt in zwei Zügen zur Folge hätte.
Der fehlerhafte Vorstoß des
schwarzen Bauern wurde von Weiß
mit kristallener Klarheit und
Konsequenz ausgenutzt. Über den
Erfolg entschied der richtige Plan.
Eine Stellung richtig einzuschätzen,
den richtigen Plan ausfindig zu
machen, ist eine große Kunst, die
man nicht mit einem Mal erlernt.
Dazu ist Erfahrung notwendig. Ver-
zagen Sie nicht, wenn Sie in der
ersten Zeit hin und wieder einen
Mißerfolg erleiden. Erfahrungen
kann man sich aneignen.

Wie soll man den Kampf beginnen?

In der Anfangsposition stehen die beiden Schacharmeen einander kampfbereit gegenüber. Weiß hat das Recht des ersten Zuges.

Lohnt es überhaupt, sich den Kopf darüber zu zerbrechen, wie man das Spiel am besten beginnt? Die Armeen haben vorläufig noch keine Fühlung aufgenommen, den Königen droht nichts, sie sind von einer zuverlässigen Garde umgeben, der Feind ist weit. Fürs erste müßte man eigentlich ziehen können, wie man will.

Nein. Dieser Eindruck von Ruhe und Friedlichkeit ist trügerisch. Zwei bis drei schlechte Züge genügen, um in der Anfangsstellung ein elementares Matt heraufzubeschwören.



Diese Stellung entstand nach zwei Zügen:

1. f3 e5 2. g4?? Dh4 matt.

Dies ist der kürzeste Weg zu einem Matt, das man als kooperativ bezeichnen könnte. Weiß hat sich dem Gegner nicht nur nicht widersetzt, er hat ihn sogar nach besten Kräften unterstützt.

Wir hören Ihren Einwand: „In der Praxis kann eine derartige Partie nicht vorkommen.“ Und wieder sind Sie im Irrtum.

Hier eine Partie, die 1959 in der Offenen Meisterschaft der USA zwischen Mansfield und Trinks gespielt wurde:

1. e4 f5 2. Sc3 g5 3. Dh5 matt!

Als er diese Partie sah, rief der Turnierleiter entsetzt aus: „Kaum zu glauben, daß so etwas noch im 20. Jahrhundert passiert!“

Wie Sie sehen, kann die Dame bei ausgesprochen schlechtem Spiel des Gegners eine Partie unverzüglich entscheiden.

Vielleicht ist es ratsam, die Dame sofort in den Kampf zu schicken, wenn mit ihr alles so reibungslos vonstatten geht?

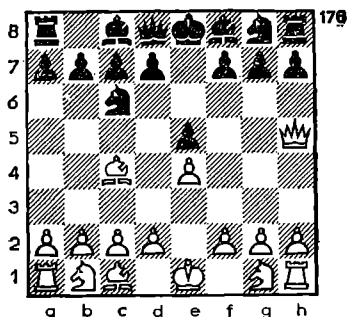
Wenn die Dame vorangeht

1. e4 e5 2. Dh5

Im Handumdrehen ist vor dem schwarzen Lager die feindliche Dame aufgetaucht. Läßt sich diese aber nicht durch 2. ... g6 vertreiben?

Nein, das wäre eine schlechte Antwort. Schwarz würde nicht nur den Bauern e5, sondern auch einen Turm einbüßen, der nach dem Fehlzug 2. ... g6 angegriffen wäre. Den Zug 2. ... g6 werden wir nicht machen. Besser ist es, den Bauern e5 zu decken.

2. ... Sc6 3. Lc4



Achtung! Weiß hat einen Angriffsmechanismus vorbereitet, Dame und Läufer zielen auf den Punkt f7. Der „aktive“ Zug 3. ... Sf6 würde sich

als schrecklicher Fehler entpuppen. Weiß setzt darauf hochofreut 4. D:f7 matt. Dieses Matt nennt man „Schäfermatt“.

Sie werden sich selbstverständlich davor in acht nehmen. Die Katastrophe auf f7 muß abgewendet werden:

3. ... g6 4. Df3

Weiß läßt nicht locker. Wieder droht Matt auf f7.

4. ... Sf6 5. Db3

Der Gegner beharrt auf seiner Absicht, den Punkt f7 zu attackieren.

5. ... De7

Werfen wir einen Blick auf die Stellung. Aus einem „Blitzkrieg“ ist nichts geworden. Schwarz hat den Punkt f7 verteidigt, drei Figuren entwickelt und will nun selbst angreifen. Weiß muß den Bauern e4 decken, doch das ist gar nicht so einfach. Zu Materialverlust führt z. B. 6. Sc3 wegen 6. ... Sd4 7. Da4. Sonst schlägt der schwarze Springer mit Schach den Bauern c2. 7. ... c6. Eine neue Unannehmlichkeit: Schwarz droht, mit der Bauerngabel b7–b5 Dame und Läufer aufzuspießen. 8. Lb3 a5!

Warum haben wir den Zug 8. ... a5 mit einem Ausrufezeichen versehen? Weil es sich um eine ausgezeichnete Fortsetzung handelt. Es droht

9. ... b5 10. Da3 b4, wobei sich die Gabel diesmal gegen Dame und Springer richtet.

Man kann das Fazit ziehen. Die Dame hat versucht, als „Solist“ die gesamte gegnerische Verteidigungsstellung zu überrennen. Sie ist dabei völlig gesetzmäßig selbst in eine beklagenswerte Lage geraten. Als wir Sie mit der Dame bekanntmachten, kennzeichneten wir sie als starken Angreifer, als eine Figur, die Angriffe einleitet, organisiert und krönt. Allein steht aber auch die Dame auf verlorenem Posten. Bevor ein Angriff nicht ordnungsgemäß vorbereitet ist, sollten Sie sich nicht beeilen, die Dame zu entwickeln.

Dies ist ein oberstes Eröffnungsgebot.

Wenn ein Turm den Anfang macht

Lohnt es sich, bei Spielbeginn einen Turm vorzuschicken?
Probieren wir es.

1. a4 e5

Schwarz läßt den Turm nicht nach a3, er nimmt dieses Feld mit dem Läufer aufs Korn.

2. h4 d5

Die gleiche Geschichte. Weiß

kommt überhaupt nicht dazu, einen Turm hinauszuführen.

3. a5 Lc5 4. Ta4 Ld7,

und der Turm muß sich unverrichteterdinge aus dem Staube machen. Nein, mit Türmen das Spiel zu beginnen, lohnt ebenfalls nicht. Dame und Turm benötigen offene Linien. In der Enge der Eröffnung ist es besser, diese mächtigen und wertvollen Figuren zu Hause zu lassen, damit sie nicht in Gefahr geraten.

Das Spiel eröffnen Bauern und leichte Figuren

Wir haben deutlich gemacht, daß Dame und Türme zu Beginn einer Partie besser zu Hause bleiben. Folglich sind es die Bauern und leichten Figuren, die das Spiel eröffnen.

Es gibt einige Dutzend Eröffnungen, die zweckmäßigsten Entwicklungsschemata, die rationellsten Pläne für die Mobilisierung der Kräfte. Diese Eröffnungen verästeln sich in Tausende von Varianten. Sie alle zu behalten, ist eine Aufgabe für eine elektronische Rechenmaschine, nicht aber für einen Menschen. Dies würde auch wenig Nutzen bringen. Unbedingt kennen muß man nur die hauptsächlichsten Eröffnungsprinzipien, die auf alle Entwicklungspläne zutreffen.

Drei „Geheimnisse“ einer erfolgreichen Eröffnungsbehandlung

Das erste „Geheimnis“ ist eine schnelle und zielstrebige Mobilisierung der Kräfte. Erinnern Sie sich, wie die Dame auf dem Brett hin- und herzog, als sie auf ein „Schäfermatt“ spekulierte? Die Sünde von Weiß bestand nicht nur darin, die Dame zu früh entwickelt zu haben, er vergaß auch die anderen Figuren. In der Eröffnung muß man bestrebt sein, mit jedem Zug eine weitere Figur in den Kampf zu führen. Besonders wichtig ist dies in den ersten Zügen.

Selbstverständlich darf die Figurenentwicklung nicht aufs Geratewohl erfolgen. Die Mobilmachung muß so vor sich gehen, daß die Figuren, nachdem sie ihre Ausgangspositionen bezogen haben, zusammenwirken, einander helfen und nicht behindern.

Sehen wir uns ein Beispiel an.

1. e4 e5 2. Sf3

Weiß hat einen Springer entwickelt und den Bauern e5 angegriffen. Wie ist dieser zu verteidigen? Vielleicht durch 2. ... Ld6? Schwarz hat eine Figur ins Feld geführt und seinen Bauern gedeckt. Alles scheint in bester Ordnung. Dies ist jedoch keineswegs so. Der Läufer hat sich

vor den d-Bauern gestellt und behindert die Entwicklung seines Kollegen auf c8. Außerdem werden wir bald erfahren, daß den Mittelbauern in der Eröffnung eine besondere Mission zufällt und ihnen nicht unnötigerweise der Weg verlegt werden darf.

Die normale Verteidigung des Bauern besteht in 2. ... Sc6. Spielbar ist auch 2. ... Sf6, um sofort zum Gegenangriff überzugehen. Das zweite „Geheimnis“ ist die Bauernstellung. Im Gegensatz zu Figuren ziehen Bauern niemals rückwärts. Dies erlegt dem Feldherrn in bezug auf die Infanterie besondere Verpflichtungen auf. Wenn wir Bauern vorrücken, machen wir unseren Figuren die Bahn frei und erobern Raum. Wer annimmt, er müsse deshalb die Bauern möglichst weit vorstoßen, hat sich gründlich verrechnet. In die „offenen Räume“ können gegnerische Figuren eindringen. Am gefährlichsten ist es, mit Bauernzügen die Königsstellung zu entblößen. Daher sind die Partner, nachdem sie die Mittelbauern gezogen haben, gewöhnlich bemüht, durch die Rochade schnell die Könige in Sicherheit zu bringen.

Die Bauern erfüllen bei Angriff und Verteidigung eine wichtige Rolle. Wie soll man sie dazu richtig postieren? Aufgabe der Bauern ist,

die Entwicklung der eigenen Figuren nicht zu behindern und diese zugleich gegen einen Angriff feindlicher Bauern abzuschirmen.

In jeder Eröffnung ist wichtig, die Bauernkette auf eine bestimmte Art zu formieren und in ihrem Schutz die leichten Figuren zu ihren Ausgangspositionen zu führen.

Jedem Plan für die Mobilisierung der Kräfte entspricht eine eigene Bauernstruktur. In der Eröffnung werden jedoch meist die Mittelbauern, nicht aber Flügelbauern vorgerückt. Warum das so ist, enthüllt das dritte „Geheimnis“.

Das dritte „Geheimnis“ betrifft das Zentrum. Im engeren Sinne versteht man darunter die Felder e4, e5, d4 und d5. Sie bilden ein kleines Quadrat. Im weiteren Sinne gehören auch die an das kleine Quadrat angrenzenden Felder zum Zentrum. Figuren, die auf diesen Feldern stehen, können schnell auf einem beliebigen Flügel eingesetzt werden.

Als Sie sich mit den Eigenschaften der Figuren vertraut machten, ist Ihnen bestimmt aufgefallen, daß sie im Zentrum mit Ausnahme des Turms alle eine größere Anzahl von Feldern unter Feuer nehmen als am Rand.

Das Zentrum ist wie eine Höhe, von der aus man das ganze Gelände beherrscht. Deshalb ist der Kampf

um das Zentrum eine der Hauptaufgaben der Eröffnungsbehandlung. Sich des Zentrums zu bemächtigen bedeutet, es zuverlässig mit eigenen Bauern zu besetzen und in ihrem Schutz die Figuren aktiv aufzustellen. Wer im Zentrum herrscht, beherrscht in der Regel das ganze Brett.

Schachgeografie

Alle Schacheröffnungen sind in drei Hauptgruppen unterteilt: Offene Spiele – sie werden ausnahmslos mit 1. e4 e5 eingeleitet –, halb-offene Spiele – in ihnen beantwortet Schwarz 1. e4 mit einem beliebigen Zug außer 1. . . e5 – und geschlossene Spiele – hier beginnt Weiß die Partie mit einem anderen Zug als 1. e4.

Eine derartige Einteilung ist traditionell, wenn auch formal. Offene Stellungen sind Positionen, in denen sich nach Abtausch von Bauern ein weiter Raum für Figurenmanöver auftut. Es kommt vor, daß offene Stellungen aus geschlossenen Eröffnungen entstehen und umgekehrt.

Offene Spiele

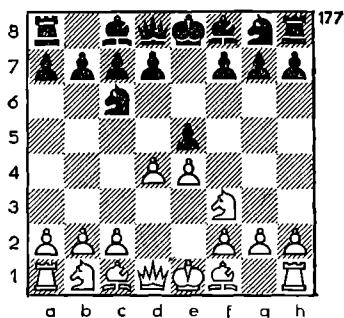
Schottische Partie

Diese Eröffnung erhielt ihren Namen nach einer 1824 zwischen Schachspielern aus Edinburgh und London gespielten Fernpartie, die von den Schotten gewonnen wurde.

1. e4 e5 2. Sf3

Sofort 2. d4 ist weniger ersprießlich, da Schwarz nach 2. ... ed 3. D:d4 Sc6 den frühzeitigen Damenausfall ausnutzen und mit Tempogewinn seinen Springer entwickeln konnte.

2. ... Sc6 3. d4



Weiß ist bestrebt, sofort die wichtigsten zentralen Felder in Besitz zu nehmen. Möglich ist auch 3. c3, um den Zug 4. d4 vorzubereiten. Diesen Spielanfang nennt man Ponziani-

Eröffnung. Er ist ziemlich verhalten. Schwarz kann aktiv mit 3. ... d5 fortsetzen oder 3. ... Sf6 ziehen.

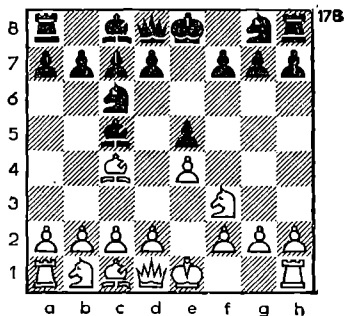
3. ... ed 4. S:d4 Sf6 5. Sc3 Lb4
6. S:c6 bc 7. Ld3 d5

Weiß ist es nicht gelungen, das Zentrum zu erobern. Es entsteht eine offene Stellung, in der beide Seiten gute Möglichkeiten zu einem Figurenspiel haben. Weiß sucht gewöhnlich nach einer Gelegenheit, am Königsflügel anzugreifen, während Schwarz bemüht ist, ein Spiel im Zentrum und am Damenflügel zu beginnen.

Italienische Partie

Diese Eröffnung wurde schon im 16. Jahrhundert von italienischen Schachspielern untersucht.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5



Die Grundstellung der Italienischen Partie. Das Spiel kann sich nun in drei Hauptrichtungen entwickeln.

a) Weiß ist bestrebt, schnell seine Figuren zu mobilisieren, ohne vorläufig aktive Schritte im Zentrum zu unternehmen.

4. d3 d6 5. Sc3 Sf6 6. 0–0 0–0
7. Lg5

Diese Fortsetzung ist sicher, stellt Schwarz jedoch keine komplizierten Aufgaben.

b) Weiß bereitet die Besetzung des Zentrums vor.

4. c3 Sf6!

Schwarz kann nicht gleichgültig bleiben. Nehmen wir an, er würde die Absicht von Weiß, 5. d4 zu spielen, mit 4. ... d6 ignorieren. Weiß hätte dann nach 5. d4 ed 6. cd Lb6 7. Sc3 ein klares Übergewicht im Zentrum.

Mit 4. ... Sf6 beunruhigt Schwarz den Gegner – der Bauer e4 ist angegriffen.

5. d4 ed 6. cd Lb4+

Der bedrohte Läufer entfernt sich ohne Zeitverlust. Ginge er nach b6 zurück, würden die weißen Zentrumsbauern mit 7. d5 Se7 8. e5 die gegnerischen Figuren verdrängen.

7. Ld2 L:d2+ 8. Sb:d2 d5!

Die weiße Vorherrschaft im Zentrum ist beseitigt. Schwarz konnte die Chancen durch einen rechtzeitigen Gegenstoß ausgleichen.

Kehren wir zu der Stellung nach dem 6. Zug von Schwarz zurück. Bereits im 16. Jahrhundert schlug der Italiener Gioacchino Greco den interessanten Zug 7. Sc3 vor, mit dem der Bauer e4 geopfert wird. Diesen scharfen Angriffsversuch werden wir uns in Partie Nr. 1 (sechstes Kapitel) ansehen.

c) Bei der dritten Richtung handelt es sich um ein Gambit. Das italienische Wort „gambetta“ bedeutet „ein Bein stellen“.

Die vorige Variante hat gezeigt, daß Weiß nicht genügend Zeit hatte, ein starkes Bauernzentrum zu errichten. Anfang des 19. Jahrhunderts empfahl der englische Schachspieler Kapitän Evans den Gambitzug 4. b4. Diese interessante Fortsetzung erhielt die Bezeichnung Evans-Gambit.

4. b4 L:b4 5. c3 La5 6. 0–0 d6
7. d4 Lb6

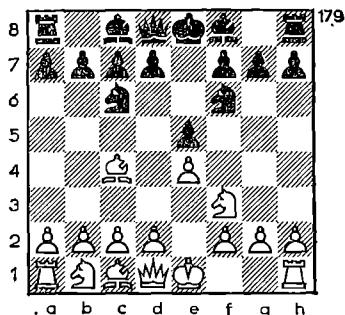
Dieser Zug stammt von Weltmeister Emanuel Lasker. Schwarz klammert sich nicht an den Mehrbauern und vermeidet so das Risiko, in einen starken Angriff zu geraten. Er gibt das „Danaergeschenk“ zurück.

8. de de 9. D:d8+ S:d8 10. S:e5
Le6

Die Stellung wurde wesentlich vereinfacht. Weiß hat nicht die geringste Angriffschance.

Zweispringerspiel

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sf6



Diese Eröffnung ist ein Altersgenosse der Italienischen Partie. Schwarz gibt zu erkennen, daß er von Anfang an die Initiative übernehmen möchte. Weiß muß sich nun entscheiden. Er kann den Bauern e4 durch 4. d3 oder 4. Sc3 decken oder unverzüglich einen Angriff auf den Punkt f7 einleiten. Er hat außerdem die Möglichkeit, mit 4. d4 einen Kampf um das Zentrum zu beginnen, wobei er eine zeitweilige Materialeinbuße in Kauf nimmt.

4. Sg5 d5 5. ed Sa5!

Warum holt sich Schwarz den

Bauern nicht mittels 5. ... S:d5 zurück? Weil sich dies als riskant erweisen würde. Weiß befördert den schwarzen König durch das Opfer 6. S:f7 K:f7 7. Df3+ Ke6 8. Sc3 an die frische Luft und schafft gefährliche Drohungen.

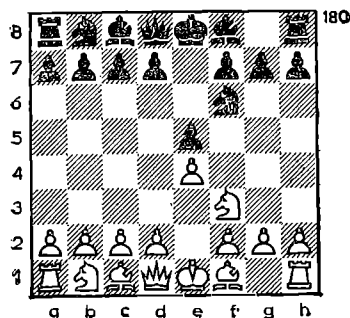
6. Lb5+ c6 7. dc bc 8. Le2 h6
9. Sf3 e4

Schwarz hat einen Bauern gegeben, die weißen Figuren jedoch zum Rückzug gezwungen und eine aktive Stellung erhalten.

Wer hat die besseren Chancen? Jener, der die Vorzüge seiner Stellung besser zu nutzen weiß. Schwarz muß einen Angriff auf den König, Weiß Vereinfachungen und den Übergang in ein Endspiel mit einem Mehrbauern anstreben.

Russische Partie

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6



Schwarz zieht der Verteidigung des Bauern einen Gegenangriff vor.

3. S:e5 d6

Weshalb spielt Schwarz nicht 3. ... S:e4, obwohl er damit doch eine scheinbar ausgeglichene symmetrische Stellung erreicht? In derartigen Positionen kann das Zugrecht von großem Vorteil sein. So erobert Weiß nach 4. De2 Sf6 5. Sc6+ die Dame. Im Fall von 4. ... De7 5. D:e4 d6 würde Schwarz zwar die Figur zurückgewinnen, nach 6. d4 mit einem Minusbauern aber trotzdem auf Verlust stehen.

Aufschlußreich ist folgende heitere Anekdote. Zu dem berühmten amerikanischen Problem- und Studienkomponisten Samuel Loyd kam eines Tages ein Schachfreund und behauptete: „Ich habe eine Methode gefunden, mit der man beim Schachspiel niemals verliert. Nehmen Sie die weißen Steine. Ich werde Ihre Züge einfach kopieren.“

„Sehr interessant“, sagte Loyd.

„Setzen Sie sich. Wir wollen es mal probieren.“

Was glauben Sie, wieviel Züge der „geniale“ Erfinder standhielt? Hier die Partie.

1. d4 d5 2. Dd3 Dd6 3. Dh3 Dh6
4. D:c8 matt.

Es ist also nicht zweckmäßig, Züge zu kopieren.

In der Russischen Partie wird anstelle von 3. ... S:e4 gewöhnlich 3. ... d6! gespielt.

4. Sf3 S:e4 5. De2 De7 6. d3 Sf6
7. Lg5

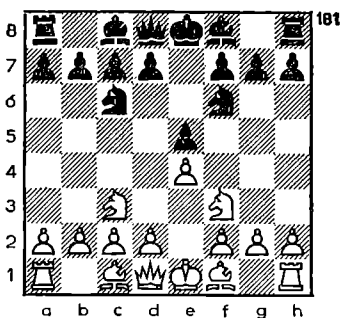
Die Stellung ist nicht allzu kompliziert. Weiß hat den Gegner aber etwas in der Entwicklung überflügelt.

Vierspringerspiel

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. Sc3

Weiß weicht der Russischen Partie aus.

3. ... Sc6



Man braucht nicht zu erklären, weshalb diese Eröffnung Vierspringerspiel genannt wird.

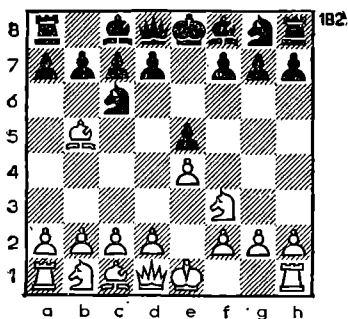
4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6
7. Lg5 L:c3

Schwarz hört rechtzeitig auf, die weißen Züge zu kopieren. Nach 7. ... Lg4 8. Sd5! erhält Weiß starken Angriff auf den schwarzen König (siehe die Anmerkung zur Partie Nr. 7).

8. bc De7 mit kompliziertem, interessantem Spiel.

Spanische Partie

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5



Man nimmt an, daß diese Eröffnung von dem spanischen Priester Ruy Lopez erfunden wurde. Der aktive Läuferzug war in alten Zeiten mit der konkreten Drohung verknüpft, den Bauern e5 zu erobern – der Springer, der diesen Bauern deckt, sollte beseitigt werden.

Heutzutage dient der Zug einer anderen Idee – einem Angriff auf die Figuren, die das Zentrum verteidigen.

3. ... a6 4. La4

Den Bauern kann Weiß nicht gewinnen. Nach 4. L:c6 dc 5. S:e5 Dd4 6. Sf3 D:e4+ hat Schwarz ihn sich bei gutem Spiel zurückgeholt.

4. ... Sf6 5. 0–0

In der Spanischen Partie gibt es eine große Anzahl von Varianten. Wir wollen uns hier auf die drei wichtigsten beschränken.

I.

5. ... Le7 6. Te1 d6 7. d4 ed
8. S:d4 Ld7 9. Sc3 0–0

Weiß dominiert im Zentrum, Schwarz steht etwas beengt. Dieses System ist Spielern zu empfehlen, die mit Schwarz die Verteidigung bevorzugen.

II.

5. ... S:e4 6. d4 b5 7. Lb3 d5
8. de Le6

Die sogenannte „Offene Verteidigung“ in der Spanischen Partie. Schwarz hat seine Figuren aktiv aufgebaut, doch die Zentrumsstellung ist etwas labil. Es kommt mitunter vor, daß die vorgeprellten schwarzen Bauern zum Angriffsobjekt werden. Dieses System kann man Schachfreunden empfehlen, die die Initiative lieben.

III.

5. ... Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 d6
8. c3 0–0 9. h3

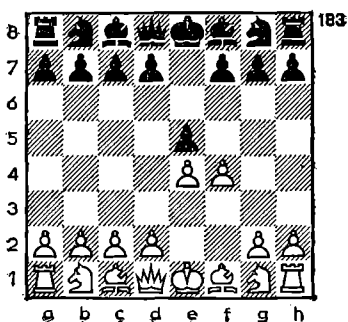
Bevor Weiß den d-Bauern vorstößt, verhindert er den Zug Lg4, der den Springer fesseln würde.

9. ... Sa5 10. Lc2 c5 11. d4 Dc7

Eine verwickelte Stellung. Die beiderseitigen Chancen sind etwa gleich. Weiß plant die Springerwanderung Sb1-d2-f1-g3 und Angriff am Königsflügel. Weltmeister A. Aljechin bezeichnete die Spanische Partie wegen ihrer Kompliziertheit als „Professoren-eröffnung“. Anfänger sollten zunächst in einfacheren Eröffnungen wie der Schottischen und Italienischen Partie Erfahrungen sammeln und erst dann zur Spanischen Partie übergehen.

Königsgambit

1. e4 e5 2. f4



Weiß gibt einen Bauern, um erstens durch den Zug d4 Zentrums-vorteil zu erlangen und zweitens, nachdem er den Bauern f4 beseitigt und rochiert hat, einen Angriff auf der f-Linie gegen den Punkt f7 zu organisieren.

2. ... ef

Diese Fortsetzung nennt man angenommenes Königsgambit. Man kann das Gambit auch mit 2. ... Lc5 ablehnen, da 3. fe wegen 3. ... Dh4+ zum Verlust führt.

Wenn Sie sich nicht gern verteidigen, können Sie Falkbeers Gegen-gambit 2. ... d5 3. ed e4 wählen, bei dem durch ein Bauernopfer die weiße Entwicklung gestört wird.

3. Sf3

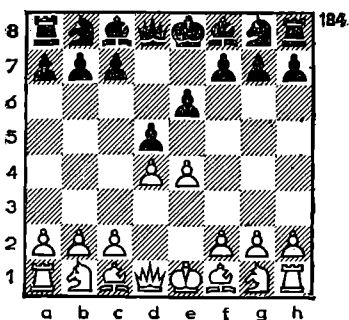
In dieser Stellung spielte man früher gewöhnlich 3. ... g5, um den Mehrbauern zu verteidigen. Heute strebt man statt dessen mit 3. ... Sf6 oder 3. ... Le7 eine schnelle Figurenentwicklung an. Das Königsgambit ist bis ins einzelne ausgearbeitet und kommt in Meisterturnieren gegenwärtig selten vor.

Wenn Sie vor einem Bauernopfer nicht zurückschrecken und scharfes Angriffsspiel bevorzugen, dann nur Mut! Greifen Sie zum Königsgambit.

Halboffene Spiele

Französische Verteidigung

1. e4 e6 2. d4 d5



Schwarz zettelt einen Kampf im Zentrum an.

3. Sc3

Weiß kann, wenn er will, mit 3. ed ed eine einfache symmetrische Stellung herbeiführen. Dies wäre jedoch wenig ehrgeizig, da der Anzugsvorteil Weiß Gelegenheit gibt, um die Initiative zu kämpfen. Durch 3. e5 läßt sich die Lage im Zentrum entspannen. Schwarz greift darauf ohne Zögern mit 3. ... c5 die Bauernkette an. Nach 3. Sc3 hat Schwarz die Wahl zwischen zwei Hauptsystemen. Erstes System: 3. ... Sf6 4. Lg5 Le7 5. e5 Sfd7 6. L:e7 D:e7 7. f4 a6.

Im nächsten Zug beginnt Schwarz, mit 8. ... c5 das Bauernzentrum zu unterminieren. 7. ... a6 ist eine vorbeugende oder, wie man auch sagt, prophylaktische Fortsetzung. Schwarz verhindert damit 8. Sb5. Weiß rochiert entweder kurz oder lang und bemüht sich um ein Spiel am Königsflügel.

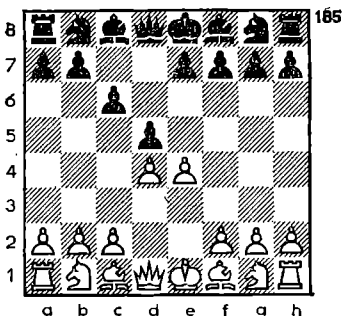
Zweites System: 3. ... Lb4 4. e5 c5 5. a3 L:c3+ 6. bc Se7.

Hier rochiert Weiß gewöhnlich kurz, während Schwarz kurz oder lang rochieren kann. Der weiße Plan sieht ebenfalls einen Angriff am Königsflügel vor. Schwarz muß seinen Plan davon abhängig machen, wohin er rochiert: Bei der langen Rochade wird er am Königsflügel, bei der kurzen im Zentrum und am Damenflügel aktiv.

In der Französischen Verteidigung steht Schwarz vor schwierigen Problemen. Dafür hat er fast immer die Möglichkeit zu einem Gegenangriff.

Caro-Kann-Verteidigung

1. e4 c6 2. d4 d5



Die Herkunft des Namens dieser Eröffnung ist nicht leicht zu erraten. Caro und Kann waren zwei Meister, die die Verteidigung unabhängig voneinander erarbeiteten und in die Praxis einführten.

Schwarz greift wie in der Französischen Verteidigung mit d5 das weiße Zentrum an. In der Caro-Kann-Verteidigung schließt er dabei aber nicht die Diagonale des Läufers c8.

Sehen wir uns drei Hauptfortsetzungen an.

I.
3. e5 Lf5 4. Ld3 L:d3
5. D:d3 e6 6. f4 c5

Die Stellung ähnelt dem ersten System der Französischen Verteidigung. Die weißfeldrigen Läufer sind jedoch nicht mehr auf dem

Brett, was die Chancen von Weiß auf einen Angriff am Königsflügel verringert. Schwarz hat das Ziel, abzutauschen und ins Endspiel überzugehen.

II.

3. ed cd 4. Ld3 Sc6 5. c3 Sf6
6. Lf4 Lg4 7. Sf3 e6 8. 0-0 Ld6
Die sogenannte Abtauschvariante. Sie führt zu großen Vereinfachungen. Weiß versucht, am Königsflügel die Initiative zu ergreifen, Schwarz am Damenflügel.

III.

3. Sc3 de

Hier wäre es selbstverständlich unsinnig, 3. ... e6 zu spielen, da sich die Französische Verteidigung mit dem nutzlosen Zug c6 ergäbe. Nutzlos deshalb, weil der Bauer nach c5 gehört, wohin er von c7 aus in einem Schritt gelangen kann.

4. S:e4 Lf5 5. Sg3 Lg6 6. Sf3
Sd7!

Ein guter Zug – Schwarz läßt den Springer nicht nach e5. Nach 6. ... Sf6 7. h4 h6 8. Se5 Lh7 9. Lc4 würden die weißen Figuren bedrohlich stehen.

7. h4 h6 8. Ld3 L:d3 9. D:d3 e6
10. Ld2 Dc7 11. 0-0-0 0-0-0

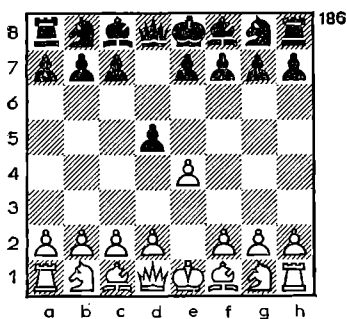
Warum hat Schwarz nicht so schnell wie möglich die kurze Rochade angestrebt? Er wartete ab, nach welcher Seite Weiß rochiert, da er

einen Bauernangriff am Königsflügel befürchtete.

Die Caro-Kann-Verteidigung führt gewöhnlich zu einfachen, ruhigen Positionen, in der beide Seiten manövrieren und nichts überstürzen.

Skandinavische Verteidigung

1. e4 d5



Wir ahnen Ihre Frage: In der Französischen und in der Caro-Kann-Verteidigung bereitet Schwarz den wichtigen Sprengungszug 2. ... d5 vor. Kann er diesen nicht sofort ausführen? Eine solche Verteidigung ersannen skandinavische Schachspieler.

Der Nachteil der Skandinavischen Verteidigung besteht darin, daß Weiß mit 2. ed D:d5 3. Sc3 ein wichtiges Tempo gewinnt.

Folgende Fortsetzung ist möglich:

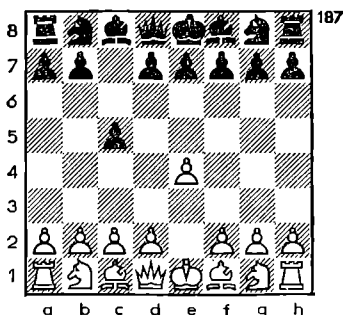
3. ... Da5 4. d4 Sf6 5. Sf3 Lg4

6. h3 Lh5 7. g4 Lg6 8. Se5

Weiß hat ein ausgezeichnetes Spiel. Die schwarze Dame steht nicht allzu günstig. Schlußfolgerung: Der Angriffszug d5 muß ordentlich vorbereitet werden.

Sizilianische Verteidigung

1. e4 c5



Die Sizilianische Verteidigung ist gegenwärtig eine der populärsten Eröffnungen. Schwarz verfolgt von den ersten Zügen an einen eigenen Plan: Er läßt Weiß seinen Interessen am Königsflügel nachgehen und entwickelt seinerseits Initiative am Damenflügel.

In der Sizilianischen Verteidigung gibt es viele Systeme. Mit zwei der wichtigsten wollen wir Sie bekannt machen.

Scheveninger Variante

2. Sf3 e6 3. d4 cd 4. S:d4 Sf6
5. Sc3 d6 6. Le2 a6 7. 0-0 Sc6
8. Le3 Le7 9. f4 Dc7

Über die beiderseitigen Pläne gibt es keine Zweifel: Weiß beabsichtigt einen Angriff auf die Rochadestellung, Schwarz leitet mit dem Vorstoß des b-Bauern ein Spiel am Damenflügel ein.

Drachenvariante

2. Sf3 d6 3. d4 cd 4. S:d4 Sf6
5. Sc3 g6

Es heißt, daß die Bauernstruktur h7, g6, f7, e7, d6 dem gebogenen Rücken eines Drachen ähnele.

6. Le3 Lg7 7. f3 Sc6 8. Dd2 0-0
9. 0-0-0

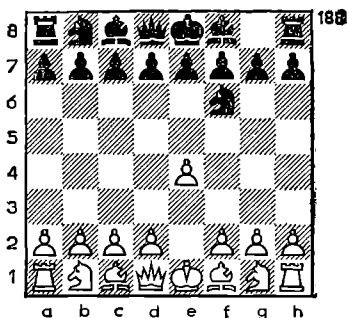
Die beiderseitigen Pläne sind abgesteckt: Weiß will durch Vorrücken des h-Bauern einen Angriff am Königsflügel beginnen, Schwarz strebt aktive Operationen am Damenflügel an. Wie stets in Positionen mit entgegengesetzten Rochaden steht ein scharfer Kampf nach der Devise „Wer ist schneller?“ bevor. Die Aufgabe von Schwarz ist schwerer. Er muß Verteidigung und Gegenangriff geschickt miteinander verbinden.

Die Sizilianische Verteidigung ist eine zweischneidige Eröffnung. Sie stellt an beide Parteien hohe An-

forderungen. Gewinnen wird, wer die größere Ausdauer und Findigkeit in die Waagschale zu werfen hat.

Aljechin-Verteidigung

1. e4 Sf6



Ein originelles Verteidigungssystem. Schwarz zieht das Feuer auf sich. Er provoziert den weißen Bauern, weiter vorzurücken, um ihn anschließend anzugreifen. Sehen wir uns zwei Varianten an.

1. e5 Sd5 3. c4 Sb6 4. d4 d6
5. f4 de 6. fe Sc6

Weiß hat vier Bauern vorgerückt, die ihm jetzt aber einige Sorgen bereiten. Schwarz plant, kurz zu rochieren und durch den Zug f6 das Zentrum zu sprengen. In dieser scharfen Stellung sind die Chancen etwa gleich. Schwarz darf jedoch nicht unvorsichtig werden. Ein

weiteres Vordringen der weißen Mittelbauern würde sich für ihn verhängnisvoll auswirken.

II.

2. e5 Sd5 3. d4 d6 4. Sf3 Lg4
5. Le2 e6 6. 0-0

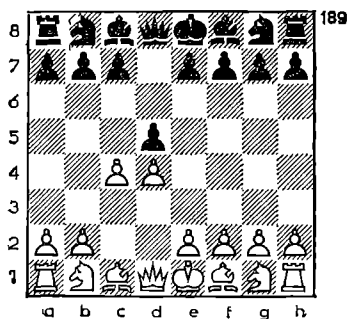
Weiß steht etwas besser. Er zieht in der Folge c4 und entwickelt einen Druck am Damenflügel. Aufgabe von Schwarz muß es sein, mit Figuren das Bauernzentrum anzugreifen.

Geschlossene Spiele

Wie bereits gesagt, versteht man unter geschlossenen Spielen alle Eröffnungen, in denen Weiß nicht 1. e4 zieht. In geschlossenen Eröffnungen nimmt das Spiel meist einen ruhigen, nicht forcierten Verlauf.

Damengambit

1. d4 d5 2. c4



Dieser Zug verfolgt das Ziel, den schwarzen Bauern aus dem Zentrum zu entfernen, um dort die Überlegenheit zu erlangen. Wenn Schwarz den Bauern schlägt, entsteht das angenommene Damengambit.

2. ... dc 3. e3

Gut ist auch 3. Sf3.

3. ... Sf6

Der Versuch, den Mehrbauern zu behaupten, kann katastrophal enden: 3. ... b5 4. a4 c6 5. ab cb?? 6. Df3 mit Figurengewinn.

4. L:c4 e6 5. Sf3 c5 6. 0-0 a6

In dieser Stellung sind die Chancen von Weiß höher zu bewerten. Er beabsichtigt aktive Operationen am Königsflügel und im Zentrum, Schwarz am Damenflügel und im Zentrum.

Orthodoxe Verteidigung

2. ... e6 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Sbd7
5. e3

Warum hat Weiß nicht mit 5. cd ed 6. S:d5 einen Bauern eingeheimst, da der Springer f6 doch gefesselt ist? Weil sich Schwarz um diese Fesselung wenig schert und 6. ... S:d5! 7. L:d8 Lb4+! antwortet. Es ist traurig, aber wahr: Weiß muß sich von seiner Dame verabschieden

– 8. Dd2 L:d2+, und Schwarz behält eine Figur mehr.

5. ... Le7 6. Sf3 0–0

Schwarz verfügt über eine feste, doch etwas beengte Stellung. Er kann den Läufer c8 schwer entwickeln und muß Abtausch anstreben, um sich die Verteidigung zu erleichtern.

Slawische Verteidigung

2. ... c6

Schwarz befestigt das Zentrum, ohne dabei den Läufer c8 einzusperren.

3. Sf3 Sf6 4. Sc3 dc 5. a4 Lf5
6. e3 e6 7. L:c4 Lb4

Beide Parteien rochieren kurz und beginnen zu manövrieren. Weiß will sein Zentrum in Bewegung setzen, Schwarz möchte es angreifen. Die Chancen sind etwa gleich.

Andere geschlossene Spiele

Für einen Schachanfänger ist es ratsam, statt geschlossener Spiele offene zu wählen. In offenen Spielen entwickeln sich die Dinge zügiger, die Pläne sind einfacher und klarer – all dies trägt dazu bei, schneller die notwendige Routine zu erwerben. Wir beschränken uns deshalb darauf,

Sie mit einigen weiteren geschlossenen Spielen nur flüchtig bekannt zu machen.

Englische Eröffnung

1. c4 e5 2. Sc3 Sf6 3. Sf3 Sc6

Die Englische Eröffnung wird durch den Anfangszug 1. c4 charakterisiert. Oft verschleiert Weiß mit diesem Zug aber nur seine wahren Absichten, z. B. 1. c4 Sf6 2. Sc3 e6 3. Sf3 d5 4. d4 mit Übergang ins Damengambit.

Kennzeichnend für die Englische Eröffnung ist ein kompliziertes Spiel. Sie umfaßt viele verschiedene Entwicklungssysteme.

Königsindische Verteidigung

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7

Für die Königsindische Verteidigung ist die Flankenentwicklung des Läufers nach g7 charakteristisch. Eine derartige Entwicklung nennt man „Fianchetto“. Schwarz gestattet dem Gegner, ein festes Bauernzentrum zu errichten, das er dann durch d6 nebst e5 oder d6 nebst c5 sprengt.

Grünfeld-Indische Verteidigung

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 d5

Wie Sie sehen, wählt Schwarz hier eine andere Methode, das Zentrum zu attackieren, als in der Königsindischen Verteidigung. Er überläßt dem Partner ein Übergewicht im

Zentrum und greift es dann mit dem d-Bauern und Figuren an.

Nimzowitsch-Indische Verteidigung

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4
Die Idee der Nimzowitsch-Indischen Verteidigung ist, einen Figurendruck auf das Zentrum auszuüben.

Damenindische Verteidigung

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sf3 b6
Auch hier geht es darum, mit Figuren auf das Zentrum einzuwirken, wozu der Damenläufer fianchettiert wird.

Holländische Verteidigung

1. d4 e6 2. c4 f5
Gespielt wird auch 1. d4 f5.
In dieser Eröffnung strebt Schwarz einen Angriff am Königsflügel an.

Eröffnungsreinfälle

Ein Fehler gleich zu Beginn kann sofort in die Katastrophe führen. Es kommt vor, daß sich ein Spieler kampfeslustig und ehrgeizig ans Brett setzt. Kaum hat er jedoch die Figuren aufgestellt und einige Züge gemacht, da ist es plötzlich schon geschehen . . . Es ist zwar ärgerlich, aber er muß aufgeben.

Damit Ihnen dies möglichst selten passiert, wollen wir uns ein paar lehrreiche Kurzpartien ansehen, in denen typische Fehlgriffe in der

Eröffnung schwerwiegende Folgen hatten.

Nr. 1

1. e4 e5 2. Sf3 f6? (dieser fehlerhafte Verteidigungszug wird von Anfängern oft gemacht). 3. S:e5! fe (besser ist 3. . . . De7 4. Sf3 D:e4+ 5. Le2 mit weißem Entwicklungsvorteil) 4. Dh5+ Ke7 5. D:e5+ Kf7 6. Lc4+ Kg6 7. Df5+ Kh6 8. d4+ g5 9. h4 Kg7 10. Df7+ Kh6 11. hg matt.

Nr. 2

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Sd4 (eine Falle: wird Weiß den Bauern schlagen?) 4. S:e5? (ein grober Fehler; richtig ist 4. 0–0 oder 4. S:d4) 4. . . . Dg5 5. S:f7 D:g2 6. Tf1 D:e4+ 7. Le2 Sf3 matt. Matt im 7. Zug, und obendrein noch ein ersticktes!

Nr. 3

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. Sc3 Sge7? (dieser schwache Zug ermöglicht Weiß einen zielstrebigem Handstreich am Königsflügel) 5. Sg5 0–0 6. Dh5 h6 7. S:f7 De8 8. S:h6+ Kh7 9. Sf7+ Kg8 10. Dh8 matt.

Nr. 4

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 S:e4 4. de Lc5? 5. Dd5! S:f2 6. Lc4 0–0 7. Sg5! S:h1? 8. S:f7 c6 9. Sh6+ Kh8 10. Dg8+ T:g8 11. Sf7 matt.

Nr. 5

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. Sc3 Lg4
4. Lc4 h6? 5. S:e5! L:d1? 6. L:f7+
Ke7 7. Sd5 matt.

Nr. 6

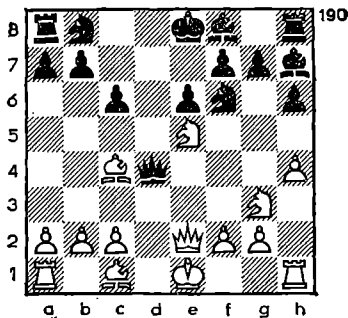
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6
4. La4 d6 5. d4 b5 6. Lb3 S:d4
7. S:d4 ed 8. D:d4? c5 9. Dd5 Le6
10. Dc6+ Ld7 11. Dd5 c4. Weiß
gab auf.

Nr. 7

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 de 4. S:e4
Sd7 5. De2.
Eine Falle, die darauf spekuliert,
daß Schwarz die Mattdrohung nicht
bemerkt. Nach 5. ... e6 würde die
Dame, die dem Läufer den Weg
verstellt hat, schlecht stehen.
Schwarz übersieht jedoch die Matt-
drohung, und die weiße Rechnung
geht auf.
5. ... Sgf6?? 6. Sd6 matt.

Nr. 8

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 de
4. S:e4 Lf5 5. Sg3 Lg6 6. Sf3 Sf6
(die richtige Fortsetzung ist 6. ...
Sd7; indem Schwarz den Springer
nach e5 läßt, ermöglicht er Weiß
einen Angriff auf den Punkt f7)
7. h4 h6 8. Se5 Lh7 9. Lc4 e6
10. De2 D:d4??
Führt zum Verlust. Notwendig war
10. ... Sd5, um die Bauern e6 und



f7 gegen den weißen Läufer
abzuschirmen.

11. S:f7! K:f7 12. D:e6+ Kg6
13. Df7 matt.

Nr. 9

1. e4 b6 2. d4 Lb7 3. Ld3 f5?
(Schwarz stellt eine „Falle“, in die
Weiß indes gern geht) 4. ef! L:g2
5. Dh5+ g6 6. fg Sf6 7. gh+! S:h5
8. Lg6 matt.

Nr. 10

1. d4 f5 2. Lg5 (Weiß provoziert eine
Jagd auf den Läufer) 2. ... h6
3. Lh4 g5 4. Lg3 f4? (der Läufer ist
gefangen, doch im Eifer des
Gefechts hat Schwarz die Deckung
seines Königs gelockert) 5. e3 h5?
6. Ld3 Th6 7. D:h5+! T:h5 8. Lg6
matt.

Beachten Sie bei der Analyse dieser
Partien besonders die in ihnen
gemachten fatalen Fehler. Bemühen
Sie sich, Wege zu finden, die nicht

schon in der Eröffnung in eine Katastrophe führen. Sollte Sie aber dennoch ein solches Mißgeschick treffen, lassen Sie sich nicht die Laune verderben. So etwas ist auch Meistern schon des öfteren passiert. Hier zwei Beispiele.

Nr. 11

Gibaud–Lazard: 1. d4 Sf6 2. Sd2 e5 3. de Sg4 4. h3?? Se3! Weiß gab auf, da er die Dame verliert. Auf 5. fe folgt 5. . . . Dh4+ 6. g3 D:g3 matt. Diese Minipartie wurde in der Pariser Meisterschaft 1924 gespielt.

Nr. 12

Réti–Tartakower: 1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 de 4. S:e4 Sf6 5. Dd3 e5 6. de Da5+ 7. Ld2 D:e5 8. 0–0–0! S:e4?

Schwarz rechnete offenbar damit, daß sich Weiß die Figur durch 9. Te1 zurückholen würde. 9. Dd8+!! K:d8 10. Lg5+ Ke8 11. Td8 matt. Auf 10. . . . Kc7 wäre 11. Ld8 matt geschehen. Diese hübsche Kombination wurde in einer freien Partie zwischen zwei Großmeistern verwirklicht.

Die Schönheit des Schachs liegt in der Schönheit der Ideen

Für einen Menschen, der das Schachspiel nicht kennt, sind die kleinen Figuren nichts weiter als hölzerner Tand. Er kann sich schwer vorstellen, daß sie die Fähigkeit besitzen, ein kompliziertes, von Gefahren und Sorgen erfülltes Leben zu führen. Doch das Denken des Menschen gibt ihnen eine Seele, so daß sie Marionetten gleich wunderbare Vorstellungen geben. Das können Tragödien, Dramen, ja sogar Komödien sein. Ein Schachspieler setzt sie in Bewegung, und dann geschieht ein Wunder – Er selbst wird zum Zuschauer. Er weiß nicht, wie alles endet, regt sich auf, frohlockt, staunt, begeistert sich – kurz gesagt, die einfachen Holzfiguren sind imstande, die verborgensten und empfindlichsten Seiten der menschlichen Psyche zu berühren.

In diesem Kapitel machen wir Sie mit einigen Perlen aus der überaus reichen Schatzkammer des Schachs bekannt.

Wir haben absichtlich solche Partien zusammengestellt, die Sie beim Nachspielen die Schönheit des Schachs begreifen und fühlen

lassen. Die Aufgabe des Buches beschränkt sich darauf, Sie mit dem Schachspiel vertraut zu machen. Deshalb sind die Beispiele einfach und lehrreich. Sie werden Ihnen helfen, sich Erfahrungen bei der Eröffnungsbehandlung, der Beurteilung von Stellungen und der Berechnung von Varianten anzueignen.

Die Entdeckung des Gioacchino Greco

Partie Nr. 1

Italienische Partie

G. Greco–N. N.

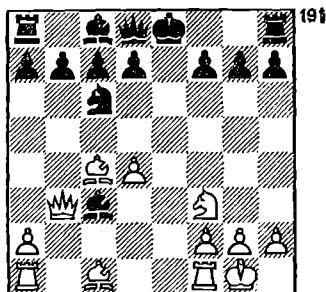
1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5
4. c3 Sf6 5. d4 ed 6. cd Lb4+
7. Sc3

Eine Erfindung des Kalabresen Greco. Weiß strebt eine schnelle Entwicklung an und spart aus diesem Grunde nicht mit Bauern.

7. . . . S:e4 8. 0–0 S:c3 9. bc L:c3
Die Taktik des Nachziehenden ist höchst primitiv. Er heimst hintereinander einige Bauern ein und

bleibt bei der Mobilisierung der Kräfte stark zurück. Statt 8. ... S:c3 empfiehlt die Theorie 8. ... L:c3 und auf 9. bc dann 9. ... d5.

10. Db3



Weiß opfert den Turm. Diese Partie stammt aus dem 17. Jahrhundert, als selbst starke Schachspieler den Zug 10. ... d5 noch nicht kannten, der Schwarz die Möglichkeit bietet, sich erfolgreich zu verteidigen, z. B. 11. L:d5 0-0 12. L:f7+ Kh8 (falls 12. ... T:f7, so 13. Sg5!) 13. D:c3 T:f7, und Weiß hat nur geringen Positionsvorteil.

10. ... L:a1

Mit der Annahme des Opfers gerät Schwarz in einen hübschen und unwiderstehlichen Angriff.

11. L:f7+ Kf8 12. Lg5 Se7 13. Se5! L:d4 14. Lg6! d5 15. Df3+ Lf5 16. L:f5 L:e5 17. Le6+ Lf6 18. L:f6 gf 19. D:f6+ Ke8 20. Df7 matt.

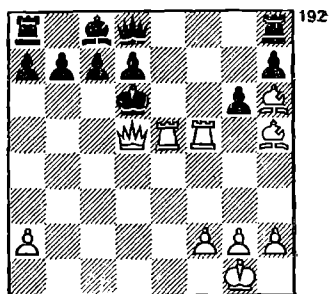
Ein grausames Ende!

In einer anderen Partie Grecos verzichtete sein Gegner auf den Turm und zog 10. ... L:d4, um den Läufer in die Verteidigung einzubeziehen. Aber auch in diesem Fall triumphierte der weiße Angriff:

11. L:f7+ Kf8 12. Lg5 Lf6 13. Tae1.

Der am Leben gebliebene Turm meldet sich zu Wort: Es droht Te8+.

13. ... Se7 14. Lh5 Sg6 15. Se5! (ein effektvoller Zug!) 15. ... S:e5 16. T:e5 g6 (es gibt keine andere Verteidigung gegen das Matt auf f7) 17. Lh6+ Lg7 18. Tf5+! Ke7 19. Te1+ Le5 20. T1:e5+ Kd6 21. Dd5 matt.



Alle weißen Figuren haben die „Mittellinie“ überschritten, alle waren am Angriff beteiligt. An der Schlußstellung ist sofort zu erkennen, daß die weiße Armee von einem erfahrenen Feldherrn befehligt wurde.

Die unsterbliche Partie

Partie Nr. 3

Königsgambit

A. Anderssen—L. Kieseritzky

Gespielt in London 1851

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Lc4

Diese Verzweigung des Königsgambits trägt die Bezeichnung Läufergambit. Laut Theorie ist die stärkste Fortsetzung für Schwarz nun 3. ... Sf6.

3. ... Dh4+

Es ist selbstverständlich verlockend, dem weißen König die Rochade zu verderben, dennoch ist der Damenausflug verfrüht.

4. Kf1 b5

Schwarz will durch ein Gegenopfer Sand ins Getriebe des gegnerischen Angriffs streuen.

5. L:b5 Sf6 6. Sf3 Dh6

Dieser Zug ist inkonsequent. Schwarz wollte ursprünglich wohl 6. ... Dh5 ziehen, um durch Angriff auf den Läufer ein Tempo zu gewinnen.

7. d3 Sh5

Das also führte Schwarz im Schilde! Er droht 8. ... Sg3+.

8. Sh4 Dg5 9. Sf5 c6 10. g4 Sf6
11. Tg1!

Ein feines und nicht gleich ins Auge fallendes Figurenopfer. Weiß will die ungünstige Aufstellung der schwarzen Dame ausnutzen.

11. ... cb 12. h4 Dg6 13. h5 Dg5
14. Df3

Droht 15. L:f4 mit Damengewinn.

14. ... Sg8 15. L:f4 Df6 16. Sc3 Lc5
17. Sd5

Der Beginn einer außerordentlich effektvollen Kombination.

17. ... D:b2 18. Ld6!

Im Interesse des Angriffs opfert Weiß noch zwei Türme.

18. ... L:g1

Diese Partie wurde nachträglich sehr gewissenhaft analysiert. Dabei stellte W. Steinitz fest, daß Schwarz nach 18. ... D:a1+ 19. Ke2 Db2! eventuell auf Rettung hoffen konnte.

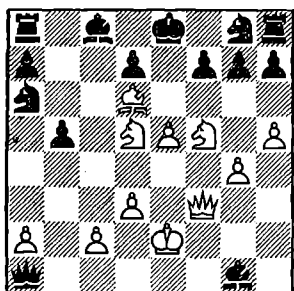
19. e5!

Weiß unterbricht die Verteidigung des Bauern g7 durch die Dame.

19. ... D:a1+ 20. Ke2

Droht Matt durch 21. S:g7+ und 22. Lc7. Schwarz entschließt sich daher, den Punkt c7 zu decken.

20. ... Sa6



194

Es folgt ein Mattfinale.

21. S:g7+ Kd8 22. Df6+ !! S:f6
23. Le7 matt.

Anderssen hat eine Rekordmenge an Material geopfert: Einen Läufer, zwei Türme und die Dame. Begeisterte Zeitgenossen nannten diese Partie „unsterblich“.

Bei Klängen Rossinischer Musik

Partie Nr. 4

Philidor-Verteidigung

P. Morphy–Beratende
Gespielt in Paris 1858

Schachhistoriker versichern, daß diese Partie in einer Loge der Grand-Opera bei den zauberhaften Melodien von Rossinis „Barbier von Sevilla“ gespielt wurde. Die Gegner Morphys waren der Herzog von Braunschweig und Graf Isouard. Die

Schachkarriere des Amerikaners Paul Morphy ist erstaunlich: In zwei Jahren (1857–1859) besiegte er alle führenden Spieler der Welt und zog sich dann vom Schach zurück.

1. e4 e5 2. Sf3 d6

Der Zug 2. ... d6 wurde durch den französischen Schachspieler Philidor vorgeschlagen. Die Verteidigung ist deshalb nach ihm benannt worden.

3. d4 Lg4?

Philidor spielte nicht so. Er empfahl statt dessen 3. ... f5. Als bestes gilt heute 3. ... Sd7 oder 3. ... Sf6.

4. de L:f3 5. D:f3 de 6. Lc4

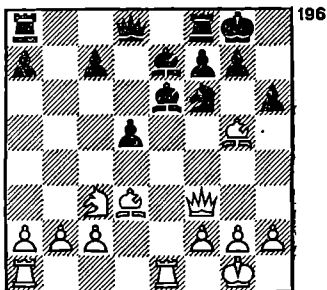
Der vorläufige Ausfall des schwarzen Läufers hat dazu geführt, daß Weiß den Gegner in der Entwicklung überflügelte.

6. ... Sf6?

Am besten war 6. ... De7; Weiß unternimmt jetzt einen Doppelangriff.

7. Db3 De7 8. Sc3

Weiß konnte selbstverständlich den Bauern b7 schlagen, was nach 8. ... Db4+ Damentausch zur Folge gehabt hätte. Morphy will sein Entwicklungsübergewicht aber zu einem Angriff auf den König nutzen.



Der ehrwürdige Weltmeister hatte, als er seinen letzten Zug machte, nicht berücksichtigt, daß sein junger Partner nun auf kombinatorischem Wege Remis erzwingen kann. Zu kompliziertem Spiel führt die Fortsetzung 12. ... Tb8.

13. L:h6! gh 14. T:e6! fe

Mit zwei Sprengladungen hat Weiß die Mauern der königlichen Festung völlig zerstört und der Dame den Weg gebnet.

15. Dg3+ Kh8 16. Dg6

Die Pointe der Kombination. Schwarz kann den Bauern h6 nicht verteidigen (16. ... Sg8 17. Dh7 matt) und ist deshalb gegen das drohende ewige Schach machtlos, z. B. 16. ... De8 17. D:h6+ Kg8 18. Dg5+ Kh8 (auf 18. ... Kf7 folgt 19. Dg6 matt). Die Partner einigten sich daher auf Remis.

Wenn man mit Weiß spielt, ist es keineswegs ehrenvoll, schnell remis

zu machen. Dieses Remis ist es aber dennoch: Die schwarzen Steine führte der große Lasker, der anerkannte Weltmeister, die weißen der junge Aljechin. Später erwartete allerdings auch ihn eine glanzvolle Zukunft. Er wurde ebenfalls Weltmeister und setzte die Schachwelt durch unübertroffene Kombinationen in Erstaunen.

Ein König geht seinem Schicksal entgegen

Partie Nr. 6

Holländische Verteidigung

Ed. Lasker—G. Thomas
Gespielt in London 1921

1. d4 f5 2. Sf3 e6 3. Sc3 Sf6
4. Lg5 Le7

Während Weiß sich anschickt, das Zentrum zu besetzen, bleibt Schwarz sorglos. Die richtige Fortsetzung war 4. ... d5.

5. L:f6 L:f6 6. e4 fe 7. S:e4 b6
8. Ld3 Lb7 9. Se5

Das Vorhaben von Weiß ist unschwer zu durchschauen. Er will am Königsflügel angreifen.

9. ... 0-0

Es drohte 10. Dh5+. Schwarz

Der Preis für einen einzigsten Fehlgriff

Partie Nr. 7

Vierspringerspiel

J. R. Capablanca–H. Steiner
Gespielt in Los Angeles 1933

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6
4. Lb5 Lb4 5. 0–0 0–0 6. d3 d6
7. Lg5

Stop! Die weißen Züge weiter
nachzuahmen wäre gefährlich:
7. ... Lg4 8. Sd5! Sd4? 9. S:b4 S:b5
10. Sd5 Sd4 11. L:f6 L:f3 12. Dd2!
Dd7 (auf 12. ... gf folgt 13. Dh6!)
13. Se7+ Kh8 14. L:g7+ K:g7
15. Dg5+ Kh8 16. Df6 matt.

7. ... L:c3 8. bc Se7

Vor dem nach 9. L:f6 gf entstehenden
Doppelbauern auf der f-Linie
hat Schwarz keine Angst; er hofft,
die offene g-Linie zu einem Angriff
auf den König ausnutzen zu
können.

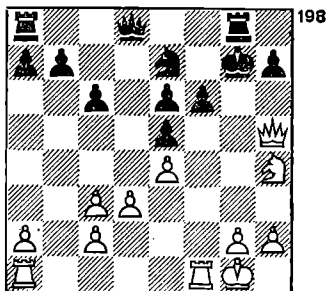
9. Sh4 c6 10. Lc4 Le6?

Es ist erstaunlich, daß ein derartig
normal aussehender Zug unum-
gänglich zum Verlust führt. Um dies
nachzuweisen, ist selbstverständlich
die Begabung eines Capablanca
(Weltmeister von 1921 bis 1927)
notwendig. Eine gute Fortsetzung
war 9. ... d5.

11. L:f6! gf 12. L:e6 fe 13. Dg4+
Kf7 14. f4!

Um Linien für einen Angriff auf den
König zu öffnen.

14. ... Tg8 15. Dh5+ Kg7 16. fe de



17. T:f6! K:f6 18. Tf1+ Sf5 19. S:f5
ef 20. T:f5+ Ke7 21. Df7+ Kd6
22. Tf6+ Kc5 23. D:b7!

Droht zweifach Matt.

23. ... Db6

Die schwarze Dame verteidigt die
Punkte c6 und b4 gegen das Matt
und ist damit eindeutig überfordert.

24. T:c6+! D:c6 25. Db4 matt.

Capablanca siegte in der für ihn
charakteristischen eleganten
Manier.

Diese Partie lehrt, in der Eröffnung
vorsichtig zu sein: Ein kleines
Versehen kann großes Unheil nach
sich ziehen.

Im eisernen Griff

Partie Nr. 8

Damengambit

M. Botwinnik—M. Vidmar
Gespielt in Nottingham 1936

1. c4 e6 2. Sf3 d5 3. d4

Mit einer geringen Zugumstellung ist ein gewöhnliches Damengambit entstanden.

3. ... Sf6 4. Sc3 Le7 5. Lg5 0–0
6. e3 Sbd7 7. Ld3 c5 8. 0–0 cd
9. ed dc 10. L:c4

Im Ergebnis der Eröffnungszüge besitzt Weiß einen isolierten Bauern. Dieser Mangel wird aber durch die freiere und aktivere Figurenstellung aufgewogen.

10. ... Sb6 11. Lb3 Ld7 12. Dd3

Weiß kann bei Gelegenheit den uns bekannten Mechanismus Dd3 und Lc2 aufbauen.

12. ... Sbd5 13. Se5 Lc6 14. Tad1 Sb4

Verfehlte Aktivität. Schwarz mußte an die Verteidigung denken.

15. Dh3 Ld5 16. S:d5 Sb:d5

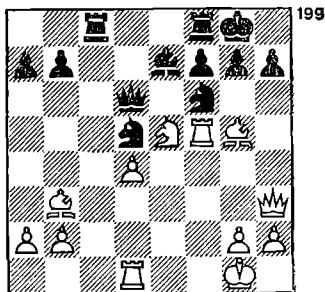
Wenn es gilt, sich gegen einen Angriff zu verteidigen, ist Abtausch

fast immer nützlich. Richtig war deshalb 16. ... Sf:d5.

17. f4 Tc8 18. f5

Mit eiserner Konsequenz verfolgt Botwinnik sein Ziel, Angriffslinien am Königsflügel zu öffnen.

18. ... ef 19. T:f5 Dd6



Jetzt krönt Botwinnik seine Strategie durch eine genau berechnete Kombination. Mit 19. ... Tc7 konnte Schwarz den sofortigen Zusammenbruch verhindern.

20. S:f7! T:f7

Falls 20. ... K:f7, so 21. L:d5+.

21. L:f6 L:f6 22. T:d5 Dc6 23. Td6

Wir haben Ihnen geraten, in der Eröffnung auf der Hut zu sein. Aber nicht nur bei Beginn der Partie ist Vorsicht geboten. Hier lag 23. Tc5 nahe, taugte aber nichts wegen 23. ... L:d4+.

23. ... De8 24. Td7. Schwarz gab auf.
 Botwinnik hat seinen kleinen Eröffnungsvorteil systematisch vergrößert, wobei er dem Partner seinen Willen aufzwang und ihm keine Chance ließ, sich zu befreien. Die Kombination klang wie ein Schlußakkord. Sie hatte sich schon während des gesamten Spielverlaufs angekündigt.

Ein Sieg der Logik

Partie Nr. 9

Spanische Partie

W. Smyslow—M. Euwe
 Gespielt in Moskau, 1948

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6
 4. La4 Sf6 5. 0–0 S:e4 6. d4 b5
 7. Lb3 d5 8. de Le6 9. De2

Eine andere Hauptfortsetzung ist hier 9. c3.

9. ... Sc5 10. Td1

Weiß beeilt sich, den Zentralbauern d5 anzugreifen.

10. ... S:b3

Ein natürlicher, doch nicht der beste Zug. Richtig ist 10. ... Le7.

11. ab Dc8 12. c4!

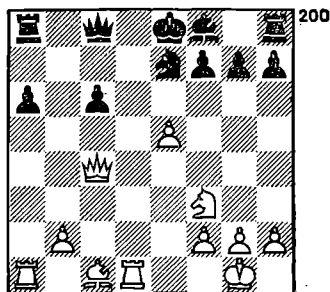
Weiß opfert, um Linien zu öffnen, einen Bauern. Sein Entwicklungsvorsprung sichert ihm gefährlichen Angriff.

12. ... dc 13. bc L:c4 14. De4 Se7
 15. Sa3!

Dieser starke Zug war der Aufmerksamkeit Euwes wahrscheinlich entgangen. Der Läufer muß wegen S:b5 stillhalten. Statt 14. ... Se7 wäre daher 14. ... Sb4 besser gewesen.

15. ... c6 16. S:c4 bc 17. D:c4

Es ist an der Zeit, Zwischenbilanz zu ziehen. Das materielle Gleichgewicht ist wieder hergestellt, der schwarze König auf der Mittellinie stehengeblieben.



17. ... Db7

Auf 17. ... De6 gewinnt Weiß durch die Kombination 18. T:a6 D:c4 19. T:a8+ Sc8 20. T:c8+ Ke7

21. Tc7+ Ke6 (21. ... Ke8 22. Lg5)

22. T:c6+! D:c6 23. Sd4+.

18. e6! f6 19. Td7 Db5 20. D:b5

Weiß hat keine Veranlassung, dem Endspiel auszuweichen. Dank seiner ausgezeichneten Entwicklung kommt er sofort materiell in Vorteil.

20. ... cb 21. Sd4 Tc8 22. Le3 Sg6

23. T:a6 Se5 24. Tb7 Lc5 25. Sf5 0-0

26. h3!

Schwarz gab auf. 26. ... L:e3 wird mit 27. Se7+ beantwortet, und auf 26. ... g6 folgt 27. Sh6+.

Kh8 28. L:c5 T:c5 29. Taa7.

Das klare und exakte Spiel

Smyslows (Weltmeister von 1957 bis 1958) hat triumphiert.

Der Tigersprung

Partie Nr. 10

Damengambit

T. Petrosjan—A. Tolusch

Gespielt in Moskau 1950

1. Sf3 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 d5

4. d4 c6

Damit ist eine bekannte Stellung des Damengambits erreicht. Sie entsteht gewöhnlich nach 1. d4 d5

2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. Sf3 c6.

5. cd ed 6. Dc2 Ld6

Der letzte schwarze Zug ist zu tadeln. Weiß führt seinen Läufer in derartigen Stellungen meist nach g5. Um die entstehende Springerfesselung zu vermeiden, mußte sich Schwarz mit der Entwicklung des Läufers nach e7 begnügen.

7. Lg5 0-0 8. e3 Lg4

Schwarz spürt nicht die heraufziehenden Gefahren und macht weiterhin ungerechtfertigt „aktive“ Züge.

9. Se5 Lh5

Sehen Sie, was Schwarz vorhat? Er will den Läufer nach g6 spielen, um den Punkt h7 gegen einen Angriff der weißen Dame und des Läufers zu verteidigen.

10. f4

Weiß hat nicht nur die Zentrumsposition des Springers gefestigt, sondern zugleich das schwarze Vorhaben durchkreuzt: Auf 10. ... Lg6 stößt Weiß den Bauern nach f5 vor und beginnt eine Jagd auf den Läufer (11. ... Lh5 12. g4!).

10. ... Da5

Der Wegzug der Dame ist erzwungen; es drohte 11. g4 und 12. f5 mit Figurengewinn.

11. Ld3 h6

T:f5 21. D:f5+ Kh8 22. Tdg1 mit baldigem Matt.

Tigran Petrosjan (Weltmeister von 1963 bis 1969) ist ein Spieler, dem mehr der positionelle Stil liegt. Er unternimmt gewöhnlich keinen Königsangriff, sondern zieht es vor, zu manövrieren und kleine Vorteile anzuhäufen.

Diese Partie beweist jedoch, daß man einen Tiger besser nicht reizen sollte.

Angriff ist sein Element

Partie Nr. 11

Caro-Kann-Verteidigung

M. Tal–G. Füsler

Gespielt in Portoroz 1958

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 de 4. S:e4 Sd7 5. Sf3

Der übliche Entwicklungszug. Sie kennen bereits die Falle 5. De2, bei der Weiß hofft, auf 5. ... Sgf6 mit 6. Sd6 matt zu setzen. Für Meister ist diese Falle aber zu durchsichtig. Nach 5. ... Sdf6 oder 5. ... e6 erreicht Weiß gar nichts.

5. ... Sgf6 6. S:f6+ S:f6 7. Lc4 Lf5

Die Springerfesselung 7. ... Lg4 ist trügerisch: Weiß würde sie vorteilhaft durch 8. L:f7+ K:f7 9. Se5+ aufheben.

8. De2

Weiß will lang rochieren.

8. ... e6 9. Lg5 Le7 10. 0–0–0 h6
11. Lh4 Se4

Schwarz meidet die kurze Rochade, da er einen Angriff befürchtet. Der von ihm angestrebte Abtausch soll den möglichen weißen Ansturm abschwächen.

12. g4!

Überraschend und geistreich. Prüfen Sie die Varianten: 12. ... L:g4
13. L:e7 L:f3 14. D:f3; 12. ... L:h4
13. gf ef 14. S:h4 D:h4 15. f3.
Der Läufer muß sich folglich zurückziehen.

12. ... Lh7 13. Lg3 S:g3 14. fg!

Weiß öffnet für bevorstehende Aktionen die f-Linie.

14. ... Dc7 15. Se5 Ld6 16. h4

Schwarz kommt nicht dazu, seinen König in Sicherheit zu bringen. Auf die kurze Rochade folgt 17. g5, und im Fall der langen entscheidet 17. S:f7! Schwarz entschließt sich deshalb, den Springer zu vertreiben, um anschließend lang zu rochieren. Der Verlust des Bauern e6 kann ihn nicht davon abhalten, zumal er sich an dem Bauern g3 schadlos halten möchte.

16. ... f6 17. L:e6!

Exweltmeister Michail Tal läßt nie eine Möglichkeit aus, den gegnerischen König aufs Korn zu nehmen.

17. ... fe 18. de Le7

Nach 18. ... L:e5 19. The1 muß Schwarz die Figur zurückgeben. Er kommt jetzt aber vom Regen in die Traufe.

19. Thf1

Droht 20. Lf7+ Kf8 21. Lg6+ Kg8 22. Dc4 matt.

19. ... Tf8 20. T:f8+ L:f8 21. Df3

Schwarz ist an Händen und Füßen gebunden. 21. ... Td8 verbietet sich wegen 22. T:d8+, andererseits droht 22. Db3.

21. ... De7 22. Db3

Bereitet einen neuen Schlag vor:
23. Ld7+ D:d7 24. T:d7 K:d7
25. D:b7+.

22. ... Tb8 23. Ld7+.

Weiß geht nun daran, die reife Ernte einzubringen.

23. ... D:d7 24. T:d7 K:d7
25. Df7+ Le7 26. e6+ Kd8

26. ... Kd6 kostet nach 27. Df4+, den Turm.

27. D:g7

Schwarz besitzt Turm und zwei

Läufer für die Dame. Das ist mehr als genug. Zu seinem Leidwesen geht ein Läufer aber sofort verloren. Überzeugen Sie sich selbst. Schwarz sah das Unvermeidliche und gab auf.

Michail Tal (Weltmeister von 1960 bis 1961) führt einen Königsangriff stets mit großer Energie.

Das spanische Labyrinth

Partie Nr. 12

Spanische Partie

J. Geller–B. Spasski
Gespielt in Moskau 1964

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6
4. La4 d6 5. 0–0 Lg4 6. h3 Lh5 7. c3
Sf6 8. d4 b5 9. Lb3 Le7

Wir haben bewußt darauf verzichtet, die Anfangszüge zu kommentieren. Die Spanische Partie ist eine komplizierte Eröffnung mit einer Unmenge verschiedener Varianten. Schwarz konnte soeben mit 9. ... L:f3 10. D:f3 ed einen Bauern gewinnen. Weiß wäre dafür aber ausgezeichnet entwickelt und hätte Angriffsmöglichkeiten am Königsflügel erhalten.

10. Le3 0–0

Versuchen Sie, den Doppelangriff

zu finden, der es Schwarz unmöglich machte, den Bauern e4 zu nehmen.

11. Sbd2 d5

Die Kontrahenten haben die Entwicklung beendet, und Schwarz wird unverzüglich im Zentrum aktiv.

12. g4 Lg6 13. de

Im Labyrinth der Varianten kann sich auch ein Großmeister verirren.

Erst im Ergebnis einer Analyse wurde festgestellt, daß Weiß

13. S:e5 spielen mußte, um die Initiative zu behaupten.

13. ... S:e4 14. Sb1

Der Bauer d5 ist zweimal angegriffen und nicht mehr zu verteidigen.

14. ... Dc8!

Es zeigt sich, daß Spasski alles vorausberechnet hat. Der Verlust des Bauern ist für Schwarz nicht schlimm. Auf 15. L:d5 folgt

unangenehm 15. ... Td8, und falls

16. L:c6, so 16. ... T:d1 17. T:d1 h5!

mit Angriff. 15. D:d5 beantwortet

Schwarz mit 15. ... Sa5 16. Dd1

Td8, ebenfalls gefolgt von h5.

Die Schwächung der weißen Rochadestellung beginnt sich zu rächen.

15. Sd4 S:e5 16. f4

Weiß hat neue Gefahren herauf-

beschoren, aber auch sie sind für Schwarz nicht beängstigend.

16. ... c5! 17. fe cd 18. cd Dd7

Das erste Geplänkel ist vorüber. Materiell ist die Partie ausgeglichen. Schwarz besitzt die Initiative.

19. Sd2 f6 20. Tc1 Kh8 21. Lf4 fe
22. L:e5 Lg5! 23. Tc7

Schwarz scheint in einer schrecklichen Lage zu sein. Es folgt jedoch:

23. ... D:c7!

Ein im voraus geplantes Dameneropfer.

24. L:c7 Le3+ 25. Kg2 S:d2
26. T:f8+ T:f8

Hier das Resultat: Der weiße König steht allein allen schwarzen Figuren gegenüber.

27. L:d5 Tf2+ 28. Kg3 Sf1+;
29. Kh4 h6 30. Ld8 Tf8

Gegen die Drohung 31. ... Lf2+ gibt es keine befriedigende Verteidigung mehr. Weiß gab deshalb auf.

Boris Spasski (Weltmeister seit 1969) hat in dieser Partie demonstriert, wie sich auch das verworrenste Labyrinth durchdringen läßt.

Ein energischer Gegenangriff

Partie Nr. 13

Schottisches Gambit

Reiner–W. Steinitz

Gespielt in Wien 1860

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 ed 4. Lc4

Weiß beeilt sich nicht, den Bauern zurückzugewinnen. Er strebt eine rasche Figurenentwicklung an.

4. ... Lc5 5. 0–0

Als beste Fortsetzung gilt in dieser Stellung 5. c3. Schwarz kann das Bauernopfer darauf durch 5. ... d3 ablehnen oder es mit 5. ... dc 6. S:c3 d6 annehmen, obgleich er nach 7. Db3 eine langwierige Belagerung über sich ergehen lassen muß. Die Folge 6. L:f7+ K:f7 7. Dd5+ Kf8 8. D:c5+ De7 bringt Weiß nichts ein und führt zu etwa gleichem Spiel.

5. ... d6 6. c3 Lg4!

Dieser Versuch, ein Gegenspiel einzuleiten, ist hier noch stärker als 6. ... d3, was Schwarz im übrigen ebenfalls bequemes Spiel gibt.

7. Db3 L:f3!

Schwarz klammert sich nicht an das gewonnene Material. Durch die

Rückgabe des Bauern erlangt er eine starke Angriffsstellung.

8. L:f7+ Kf8 9. L:g8 T:g8 10. gf

Man kann bereits ein gewisses Fazit ziehen. Schwarz hat einen großen Entwicklungsvorsprung und gute Möglichkeiten für einen Angriff auf den geschwächten weißen Königsflügel.

10. ... g5!

Ein ausgezeichnete Zug. Schwarz schert sich nicht darum, daß sein Bauer b7 ungedeckt ist, und beginnt unverzüglich, am Königsflügel zu handeln.

11. De6 Se5 12. Df5+ Kg7

Falls nun 13. L:g5, so 13. ... Kh8, und Schwarz gewinnt eine Figur.

13. Kh1 Kh8 14. Tg1

Weiß glaubt immer noch, die Initiative übernehmen zu können, und gerät dadurch in einen vernichtenden Angriff.

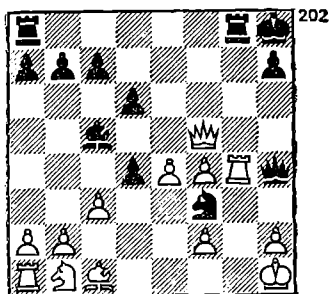
14. ... g4! 15. f4

Auf 15. fg geschieht 15. ... Dh4 mit der Drohung 16. ... Taf8.

15. ... Sf3! 16. T:g4

In der naiven Annahme, daß nun alle Schwierigkeiten vorüber seien. Es folgt jedoch überraschend

16. ... Dh4!



17. Tg2 D:h2+! 18. T:h2 Tg1 matt.

Ein elegantes Finale, nicht wahr? Wilhelm Steinitz (1836–1900) war einer der stärksten Schachspieler seiner Zeit und erster offizieller Weltmeister (1886–1894). Er formulierte Gesetze des Positionsspiels, und seine Ansichten übten einen gewaltigen Einfluß auf die Entwicklung des Schachs aus.

Wer anderen eine Grube gräbt . . .

Partie Nr. 14

Holländische Verteidigung

R. Réti–M. Euwe

Gespielt in Amsterdam 1920

1. d4 f5 2. e4

Dieses Abspiel der Holländischen Verteidigung nennt man

Staunton-Gambit. Für den geopfer- ten Bauern erhält Weiß eine starke Angriffsstellung. Vorsichtige Schachspieler leiten die Hollän- dische Verteidigung daher etwas anders ein: Sie ziehen auf 1. d4 zunächst 1. . . . e6 und setzen erst nach 2. c4 mit 2. . . . f5 fort.

2. . . . fe 3. Sc3 Sf6 4. Lg5

Die heutige Theorie hält 4. f3 für den besten Weg, Initiative zu ent- wickeln.

4. . . . g6 5. f3 ef 6. S:f3 Lg7 7. Ld3

Nach modernen Auffassungen haben beide Rivalen die Eröffnung nicht am besten behandelt. So ist anstelle von 6. . . . Lg7 der Zug 6. . . . d5 stärker, und statt 7. Ld3 ist 7. Lc4 viel aktiver.

7. . . . c5 8. d5

Was hat Weiß durch das Bauern- offer erreicht? Auf den ersten Blick ist zu erkennen, daß er den Gegner in der Figurenentwicklung über- flügelt hat. Weiß kann sogar lang rochieren und einen Angriff am Königsflügel beginnen. Offenbar deshalb stellt Schwarz die Rochade zurück und wird sofort am Damen- flügel aktiv.

8. . . . Db6 9. Dd2!

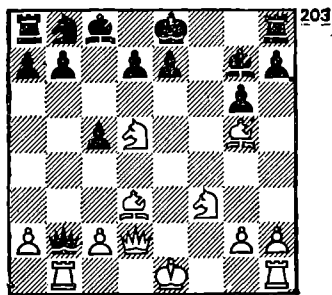
Ein äußerst feiner Zug. Weiß

ignoriert die Drohung des Gegners.

9. ... D:b2 10. Tb1 S:d5

Euwe glaubte wohl, seinen Gegner in eine Falle gelockt zu haben. Völlig überraschend folgte aber

11. S:d5!



Sehr schön! Weiß opfert beide Türme.

11. ... D:b1+ 12. Kf2 D:h1 13. L:e7

Eine eindrucksvolle Stellung! Weiß hat alle Figuren im Spiel, und der schwarze König ist ihren Schlägen hilflos ausgesetzt.

13. ... d6 14. L:d6 Sc6 15. Lb5! Ld7

Auf 15. ... Kd7 geschieht am einfachsten 16. L:c5, wonach der schwarze König weiterhin im Kreuzfeuer der weißen Figuren bleibt.

16. L:c6 bc 17. De2+

Es gibt kein Entkommen mehr. Auf 17. ... Kd8 folgt 18. Lc7+ Kc8

19. Da6 matt, und auch nach 17. ... Kf7 18. Sg5+ Kg8 19. Se7+ Kf8 20. S:g6+ Kg8 21. Dc4+ wird Schwarz matt. Er gab daher auf. Die weißen Figuren befehligte in dieser Partie der talentierte tschechische Großmeister Richard Réti (1889–1929), die schwarzen der 19jährige holländische Meister Max Euwe. Es besteht kein Zweifel, daß diese Niederlage für den jungen Holländer eine ausgezeichnete Lehre war. Später wurde er Großmeister und 1935 Weltmeister. Verzagen Sie deshalb nicht, wenn Sie verlieren. Über Niederlagen zu Siegen, das ist der Weg jedes Schachspielers.

Ein einziger Zug!

Partie Nr. 15

Pirc-Ufimzew-Verteidigung

R. Fischer–P. Benkö

Gespielt in New York 1964

1. e4 g6

Diesen Partieanfang bezeichnete man lange Zeit als unregelmäßige Eröffnung. Es hieß, daß Weiß ein großes Übergewicht bekäme. Dank den Forschungen des Jugoslawen V. Pirc und des sowjetischen

Meisters A. Ufimzew, die nachwiesen, daß Schwarz diese Eröffnung ohne weiteres spielen kann, erwarb sie sich jedoch Bürgerrecht und erhielt die Bezeichnung Pirc-Ufimzew-Verteidigung. In der Pirc-Ufimzew-Verteidigung beeilt sich Schwarz gewöhnlich nicht, das Zentrum zu besetzen. Er strebt zunächst die Rochade an und beginnt erst dann, im Zentrum aktiv zu werden. Trotz aller Versuche, die Eröffnung zu widerlegen, wird sie heute immer populärer. Allerdings ist das schwarze Spiel nicht auf Rosen gebettet und erfordert große Genauigkeit. Sonst kann Schwarz schnell in eine Verluststellung geraten. Davon zeugt auch die vorliegende Partie.

2. d4 Lg7 3. Sc3 d6 4. f4 Sf6
5. Sf3 0–0 6. Ld3 Lg4

Die Praxis hat gezeigt, daß hier der beste Zug 6. ... Sc6 ist. Er bereitet die Drohung 7. ... Lg4 vor.

7. h3 L:f3 8. D:f3 Sc6 9. Le3 e5

Es sieht so aus, als könne Schwarz mit den Ergebnissen der Eröffnung zufrieden sein. Er ist entwickelt und hat das weiße Zentrum angegriffen. Ganz so einfach ist die Sache jedoch nicht.

10. de de 11. f5!

Dieser Vorstoß widerlegt den schwarzen Aufbau. Weiß droht, mit

12. g4 einen Bauernsturm auf die gegnerische Königsstellung zu beginnen.

11. ... gf

In der Erkenntnis, daß er dem weißen Plan irgendetwas entgegenzusetzen muß, tut Schwarz einen verzweifelten Schritt; um Gegenspiel zu erlangen, verschlechtert er bewußt seine Bauernstellung.

12. D:f5

Im Fall von 12. ef e4! ginge die Rechnung des Nachziehenden, dessen Figuren merklich aktiviert würden, auf.

12. ... Sd4 13. Df2

Weiß schlägt die Einladung des Gegners, den Bauern e5 wegzunehmen, aus, da der schwarze Läufer danach sehr gefährlich würde.

13. ... Se8 14. 0–0 Sd6

Schwarz hat die Drohung f7–f5 vorbereitet, die ihm ausgezeichnete Gegenchancen einräumen würde. Wenn Weiß diesen Zug durch 15. g4 radikal verhindert, könnte sich ein schwarzer Springer auf das schwache Feld f4 begeben. Was soll Weiß tun? Hier die Antwort:

15. Dg3!

Auf 15. ... f5 kann nun 16. Lh6 mit Abtausch des aktiven schwarzen Läufers folgen, z. B. 16. ... Df6 17. L:g7 D:g7 18. D:g7+ K:g7 19. ef, und Weiß verfügt über Endspielvorteil, da der Bauer e5 schwach ist.

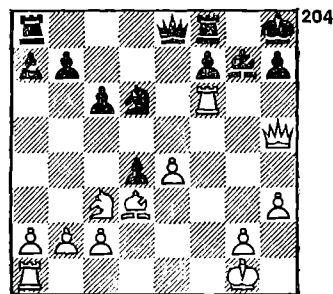
15. ... Kh8 16. Dg4!

Wiederum ein genauer Zug. Weiß verhindert endgültig f7-f5 und überführt die Dame nach h5, von wo sie den gegnerischen König beunruhigt.

16. ... c6 17. Dh5 De8

Hier wäre 17. ... Se6 richtig gewesen, um den Abtausch des Springers zu vermeiden. Schwarz hielt diesen Abtausch für ungefährlich, da er nach 18. L:d4 ed 19. e5 die Antwort 19. ... f5 parat hat. Weiß verfügt indes über einen hübschen Zwischenzug, der die Partie sofort zu seinen Gunsten entscheidet.

18. L:d4 ed 19. Tf6!



Derart unauffällige Züge rechtzeitig zu erkennen, ist eine große Kunst, und selbst Großmeister sehen sie – wie hier Benkö – bisweilen nicht voraus. Der f-Bauer kann sich nun nicht von der Stelle rühren, und es droht fürchterlich 20. e5.

19. ... Kg8

Es gibt keine Rettung. Nach 19. ... L:f6 20. e5 wird Schwarz matt.

20. e5 h6 21. Se2

Am einfachsten. Schwarz verliert eine Figur, da der Springer wegen 22. Df5 nicht ziehen darf. Er gab deshalb auf.

Ohne Rücksicht auf Bauern

Partie Nr. 16

Sizilianische Verteidigung

P. Keres–W. Winter

Gespielt in Warschau 1935

1. e4 c5 2. Sf3 Sf6

Diese Fortsetzung, die etwas an die Aljechin-Verteidigung erinnert, wurde seinerzeit durch A. Nimzowitsch in die Praxis eingeführt. Schwarz provoziert das Vorrücken des weißen Zentrumsbauern, um ihn anschließend anzugreifen.

3. e5 Sd5 4. Sc3 e6

Wenn Schwarz die Stellung vereinfachen möchte, kann er 4. ... S:c3 5. dc d5 spielen. Nach 6. ed D:d6 7. D:d6 ed behält Weiß aber angesichts des schwachen Bauern d6 ein positionelles Übergewicht.

5. S:d5 ed 6. d4 d6 7. Lg5!

Bis zu dieser Partie setzte Weiß gewöhnlich mit 7. Lb5+ fort, um Schwarz nach Abtausch der Läufer einen isolierten Bauern auf d5 beizubringen und dessen Schwäche nachzuweisen. Keres ersinnt einen anderen Plan.

7. ... Da5+ 8. c3 cd 9. Ld3!

Eine originelle Idee. Weiß will ohne Rücksicht auf den Verlust von Bauern schnell seine Figuren in den Kampf führen und zum Angriff auf den gegnerischen König übergehen.

9. ... dc

Schwarz nimmt die Herausforderung an. Vorsichtiger war 9. ... Sc6.

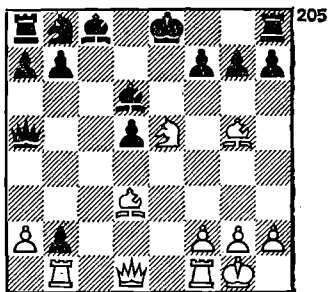
10. 0-0! cb

Diese Entscheidung ist bereits äußerst zweifelhaft. Schach ist kein Damespiel, wo eine Pflicht zum Schlagen besteht. Schwarz mußte sich ohne jeden weiteren Zeitverlust mit 10. ... Sc6 11. Te1 Le6 entwickeln. Danach ließe sich noch streiten, ob die weiße Initiative den geopferten Bauern aufwiegt.

11. Tb1 de

Ein Fehler bleibt selten allein. Konnte man über die Korrektheit des letzten schwarzen Zuges noch geteilter Meinung sein, dieser ist ganz bestimmt schlecht. Schwarz bleibt so sehr in der Entwicklung zurück, daß er nicht mehr in der Lage ist, den weißen Angriff abzuwehren. Nach wie vor war 11. ... Sc6 12. Te1 Le6 geboten.

12. S:e5 Ld6



Auf 12. ... Le6 konnte 13. Te1 Lb4 14. S:f7! L:e1 15. S:h8 mit sehr starkem Angriff folgen. Nach dem Textzug bricht die schwarze Stellung sofort zusammen.

13. S:f7! K:f7 14. Dh5+ g6

Auf 14. ... Ke6 entscheidet 15. Lf5+ K:f5 16. Ld2+ mit Damengewinn. Schlecht ist auch 14. ... Kg8 wegen 15. De8+ Lf8 16. Le7 Sd7 17. Lf5, und auf 14. ... Kf8

wird Schwarz durch 15. Tfe1 Ld7
16. Df3+ Kg8 17. Le7! außer
Gefecht gesetzt. Da keine andere
Ausrede möglich ist, gibt Schwarz
einen Teil der Beute zurück.

15. L:g6+ ! hg 16. D:h8 Lf5 17. Tfe1
Le4

Es drohte Matt in zwei Zügen.
Schwarz versucht daher, die
Wirkungslinie des gegnerischen
Turmes zu sperren.

18. T:e4!

Bravo! Weiß beseitigt die letzte
Figur, die den schwarzen König
verteidigt, und rechnet anschließend
schnell mit ihm ab.

18. ... de 19. Df6+

Schwarz beschloß hier, die Agonie
nicht zu verlängern und gab auf.
Der Schluß der Partie hätte so
aussehen können: 19. ... Kg8
(19. ... Ke8 20. De6+ Kf8
21. Lh6 matt) 20. D:g6+ Kf8
21. D:d6+ Kf7 22. De7+ Kg8
(22. ... Kg6 23. Df6+ Kh5
24. Dh6+ Kg4 25. h3+ Kf5 26. Df6
matt) 23. Lf6.

Folgen einer verfehlten Strategie

Partie Nr. 17

Nimzowitsch-Indische Verteidigung

A. Roisman—J. Awerbach
Gespielt in Odessa 1960

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4

Schwarz wählt eine der populärsten
modernen Eröffnungen, die Nimzo-
witsch-Indische Verteidigung. Sie
wird dadurch charakterisiert, daß
Schwarz die Absicht des Gegners,
mittels 4. e4 das Zentrum zu be-
setzen, nicht durch den Vorstoß des
Bauern nach d5, sondern durch den
raffinierteren Zug 3. ... Lb4 ver-
eitelt und einen Figurendruck auf
das Feld e4 ausübt.

4. e3 0–0 5. Ld3 d5 6. Sf3 c5
7. 0–0 Sc6 8. a3 L:c3 9. bc Dc7
10. Lb2 dc 11. L:c4 e5

Wie Sie sehen, ist eine Stellung
entstanden, in der die Symmetrie
stark gestört ist. Weiß hat zwei
Läufer und ein Bauernzentrum,
Schwarz eine gute Figurenentwick-
lung vorzuweisen. Weiß muß die
Öffnung des Spiels anstreben, da
sein Läuferpaar nur dann voll zur
Geltung kommt. Schwarz muß zu
verhindern trachten, daß der
Gegner seine Kräfte entfaltet.

Der richtige Zug in dieser Stellung ist 12. h3. Er beugt beizeiten der Drohung 12. ... e4 nebst 13. ... Sg4 vor und führt zu einem komplizierten Kampf mit beiderseitigen Chancen. Statt dessen stößt Weiß den d-Bauern vor. Diese Fortsetzung ist verfehlt und gestattet dem Nachziehenden, sofort die Initiative zu übernehmen.

12. d5 Sa5 13. La2

Der Zwischenzug 13. d6 kostet nach 13. ... Db6 eine Figur.

13. ... e4 14. Sd2 c4

Weiß erhielt die Quittung für seine verfehlte Strategie: Beide Läufer sind außer Spiel, und der von seinen eigenen Kräften abgeschnittene Bauer d5 schwebt in höchster Gefahr.

Wenn man in eine schwierige Lage gerät, ist es sehr wichtig, sich aus Leibeskräften zu verteidigen, um alle Ressourcen der Stellung auszuschöpfen. Der richtige Plan wäre 15. d6 gewesen, um zu versuchen, den schwachen Bauern gegen einen schwarzen einzutauschen. Nach 15. ... Dc6 16. a4 bzw. 15. ... D:d6 16. S:c4 hätte Weiß noch Widerstand leisten können. Er macht indes noch einen schlechten Zug und befindet sich danach in einer hoffnungslosen Lage, wengleich Schwarz energisch

spielen muß, um dies nachzuweisen.

15. De2 Lg4! 16. f3 ef 17. gf Lh3
18. Tfe1 S:d5 19. S:c4 S:c4 20. L:c4

Auf 20. D:c4 hatte Schwarz die Antwort 20. ... Db6! vorbereitet, die drei Drohungen aufstellt: 21. ... Dg6+, 21. ... D:b2 und 21. ... S:e3.

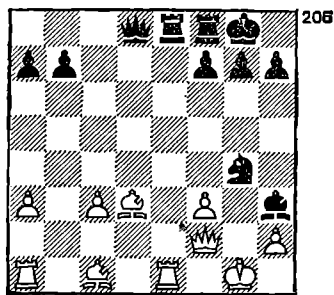
20. ... S:e3! 21. Ld3

Nach 21. D:e3 D:c4 hat Schwarz bei einem Mehrbauern alle Voraussetzungen, die Partie zu gewinnen, da 22. Dd4 durch 22. ... Db5! mit den Drohungen 23. ... Dg5+ und 23. ... D:b2 beantwortet wird.

21. ... Tae8 22. Df2 Dd8!

Ein taktischer Schlag. Auf 23. T:e3 folgt 23. ... Dg5+. Gleichzeitig droht aber 23. ... D:d3.

23. Lc1 Sg4!



Eine letzte Feinheit! Der weiße König wird endgültig entblößt und fällt danach den angreifenden schwarzen Figuren zum Opfer.

24. L:h7+ K:h7 25. fg T:e1+
26. D:e1 Te8 27. Le3 Te4

Beachten Sie, daß ungleiche Läufer, die im Endspiel gewöhnlich Vorboten des Remis sind, im Mittelspiel einen Angriff begünstigen: Der weiße Läufer kann nicht an der Verteidigung der schwachen weißen Felder im eigenen Lager teilnehmen.

28. Db1 f5 29. Lf2 T:g4+
30. Lg3 Tg6

Gegen die Drohung 31. . . . f4 gibt es keine zufriedenstellende Verteidigung: Auf 31. Dc1 folgt 31. . . . Dd5 32. Dc2 f4. Weiß gab deshalb auf.

Eine Maschine schlägt eine Maschine!

Die folgende Partie gehört nicht zu den besten Beispielen der Schachkunst. Trotzdem wird der Leser interessiert sein, sie kennenzulernen. Sie wurde zwischen elektronischen Rechenmaschinen der Sowjetunion und der Vereinigten Staaten von Amerika ausgetragen. Daß eine Maschine Schach spielen kann, verwundert heute schon niemanden mehr. In vielen Ländern wurden Programme für solche Auseinandersetzungen ausgearbeitet. Partien zwischen Maschinen gestatten eine vergleichende Beurteilung dieser von Wissenschaftlern aufgestellten Programme und machen die Möglichkeiten elektronischer Rechenmaschinen deutlich.

Partie Nr. 18

Dreispringerspiel

M 20 (UdSSR)—IBM 7020 (USA)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Lc5

Es ist interessant, daß die Maschinen die Eröffnung genau nach Theorie spielten. Der letzte Zug gilt allerdings wegen der folgenden Erwiderung als nicht besonders stark. Weniger verpflichtend war 3. . . . Sf6.

4. S:e5!

Tadelsfrei gespielt. Weiß opfert vorübergehend eine Figur, um sie sich mit Positionsvorteil zurückzuholen.

4. ... S:e5

Schlechter ist 4. ... L:f2+ 5. K:f2 S:e5 6. d4, da das starke Zentrum Weiß für den Verlust der Rochade vollauf entschädigt.

5. d4 Ld6 6. de L:e5 7. f4

Weiß ist sehr aggressiv gestimmt. Ohne Rücksicht auf eine Schwächung der Bauernstellung verfolgt er konsequent seinen Plan, das Zentrum zu erobern.

7. ... L:c3+ 8. bc Sf6 9. e5 Se4
10. Dd3

Wieder ein gescheiter Zug. Weiß verbindet den Angriff mit der Verteidigung gegen das Damenschach auf h4. Dennoch hätte ein Meister hier noch stärker gespielt: 10. Dd5!

Ungefährlich wäre danach sowohl 10. ... S:c3 wegen 11. Dc4 als auch 10. ... Dh4+ wegen 11. g3 S:g3 12. hg, da der Turm durch die Dame gedeckt ist. Schwarz hätte sich mit 10. ... f5 verteidigen müssen.

10. ... Sc5

Dieses einsame Umherirren des

Springers führt zu nichts Gutem. Mit 10. ... d5 konnte Schwarz das Gleichgewicht noch annähernd aufrechterhalten.

11. Dd5 Se6? 12. f5 Sg5??

Es heißt, irren sei menschlich. Oft zieht ein mißlungener Zug gleich einen anderen nach sich. Wut und Ärger über einen gemachten Fehler sind schlechte Ratgeber. Man möchte meinen, daß Maschinen keinen Emotionen unterliegen. In dieser Begegnung kam der amerikanische Elektronenrechner jedoch, nachdem er in eine schwierige Situation geraten war, völlig aus dem Konzept. Auf einen Fehlgriff folgte der nächste. Möglicherweise gibt es dafür aber eine noch simplere Erklärung. Es mag sein, daß die Maschine vorerst ganz einfach zu schlecht Schach spielt!

13. h4!

Schwarz büßt nun eine Figur ein, was in der Meisterpraxis gleichbedeutend mit dem Verlust der Partie ist. Aber vielleicht ist das bei Maschinen, wie auch bei Schachanfängern anders?

13. ... f6

Dies gestattet Weiß, den Kampf auf hübsche Art zu beenden.

14. hg fg 15. T:h7!

Bravo! Unkompliziert aber wirksam.

Weiß opfert den Turm, der indes wegen Matt in zwei Zügen nicht zu nehmen ist. Prüfen Sie!

15. . . . Tf8 16. T:g7 c6 17. Dd6
T:f5 18. Tg8+ Tf8 19. D:f8 matt.

Die sowjetische Maschine hat den Schlußangriff einwandfrei geführt.

Sechs Variationen zu einem Thema

Alle Partien, die wir Ihnen zeigten, wurden zu gegebener Zeit durch eine hübsche überraschende Kombination entschieden. Selbstverständlich kommt es nicht in jeder Partie zu einer solchen Kombination. Mitunter nehmen die Ereignisse auf dem Schachbrett einen recht prosaischen Verlauf.

Deshalb betätigen sich Leute, die sich zum Schach weniger durch den Prozeß des Kampfes als vielmehr durch die Schönheit der Ideen, effektvolle Kombinationen und geistreiche Varianten hingezogen fühlen, mit einem Wort durch all das, was nicht nur den Verstand, sondern auch das Herz bewegt, mit Begeisterung auf einem speziellen Gebiet der Schachkunst – der Komposition von Problemen und Studien.

Probleme sind künstlich aufgebaute Stellungen, in denen man in einer genau vorgeschriebenen Anzahl von Zügen matt setzen muß.

Studien sind Stellungen, in denen zur Bedingung gemacht wird, entweder den Gewinnweg zu finden oder ein Endspiel remis zu halten. Manchmal ergibt sich die Idee solcher Aufgaben aus tatsächlich gespielten Partien. Meist entspringt sie jedoch der Phantasie des Komponisten.

Eine Schachaufgabe will sowohl seinem Schöpfer als auch dem Löser einen ästhetischen Genuß bereiten. Aber von Schachaufgaben zu erzählen, ist geradeso, als wolle man jemandem mit Worten klar machen, wie ein Sänger singt oder ein Pianist spielt. Keinerlei Schilderung kann den persönlichen Eindruck ersetzen, den man bei einem Konzert gewinnt.

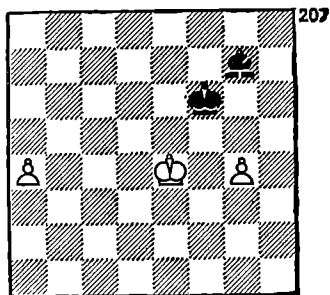
Deshalb laden wir Sie ein, ein Schachkonzert zu besuchen. Sie haben richtig gelesen: ein Konzert. Zum Vortrag gelangen sechs Variationen zu ein und demselben Thema.

Bei der Betrachtung von Schachkombinationen haben wir festgestellt, daß diese verschiedene Ziele verfolgen können: Matt, Patt, Figuren- oder Bauerngewinn, Verwandlung eines Bauern in eine Dame usw.

Unsere Variationen sind der Umwandlung eines Bauern in eine Dame gewidmet.

Variation Nr. 1

Vom Winde verweht



Weiß gewinnt

Wie kann Weiß in dieser Stellung gewinnen? Offensichtlich doch nur, indem er den a-Bauern zur Dame führt. Probieren wir es.

1. a5 Lf8

Der Läufer versucht, auf die Diagonale a7–g1 zu gelangen, wonach Weiß alle Siegeshoffnungen begraben könnte. Der weiße König verhindert dies.

2. Kd5 Lh6

Da er das Feld c5 nicht betreten kann, möchte der Läufer die rettende Diagonale über e3 erreichen. Was soll Weiß tun? Muß er sich wirklich nach 3. Ke4 Lf8 mit

Remis durch Zugwiederholung zufriedengeben?

3. g5+ !!

Da ist es, das Juwel der Studie! Weiß opfert einen Bauern und zwingt den Läufer dadurch auf eine ungünstige Diagonale.

3. ... L:g5

Nach 3. ... K:g5 4. a6 reißt der Bauer dem Läufer aus.

4. Ke4! Lh4

Schwarz hat keine Wahl. Der Weg auf die rettenden Felder e7 und d8 ist durch den eigenen König versperrt.

5. Kf3!, und der Läufer hält den Bauern nicht auf.

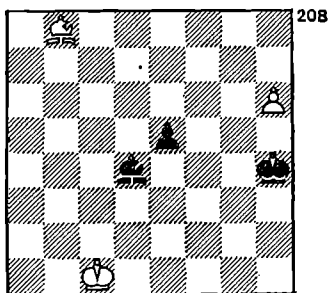
So ist es dem langsamen Bauern gelungen, mit Hilfe seines und ... des gegnerischen Königs dem schnellfüßigen Läufer ein Schnippchen zu schlagen.

Erstaunlich, nicht wahr?

Autor dieser Studie ist der Amerikaner H. Otten. Sie wurde 1892 komponiert.

Variation Nr. 2

Tragödie eines einzigen Tempos



Weiß gewinnt

In der Diagrammstellung setzt Weiß seine Hoffnungen auf den Bauern h6. Es sieht jedoch so aus, als ob er hier keinerlei Gewinnchancen hätte.

Um den Vormarsch des Bauern zu verhindern, braucht Schwarz nur 1. ... e4 zu spielen, womit er den Läufer aktiviert und das Umwandlungsfeld des Bauern unter Kontrolle nimmt.

Das Schachspiel ist jedoch nicht zuletzt deshalb so interessant, weil in auf den ersten Blick sehr einfach erscheinenden Stellungen verblüffende Ideen schlummern können.

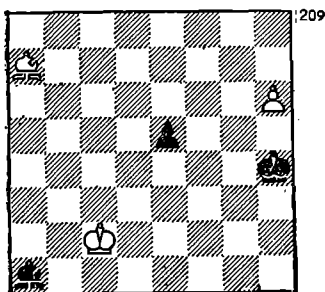
Man muß nur verstehen, sie aufzuspüren, denn sie liegen nicht an der Oberfläche.

Beginnen wir also mit den Ausgrabungen.

1. La7!

Eine natürliche Idee: Durch das Opfer soll der schwarze Läufer von seiner Hauptmission, dem Kampf gegen den Bauern, abgelenkt werden.

1. ... La1 2. Kb1 Lc3 3. Kc2 La1



Weiß hat im Kampf gegen den Läufer alle üblichen Mittel ausgeschöpft und offenbar trotzdem nichts erreicht. Das ist jedoch ein Trugschluß. Die geringfügigen Veränderungen, die sich im Vergleich zur Ausgangsstellung auf dem Brett ergeben haben, schufen die Voraussetzung für eine unglaubliche Kombination.

4. Ld4!!!

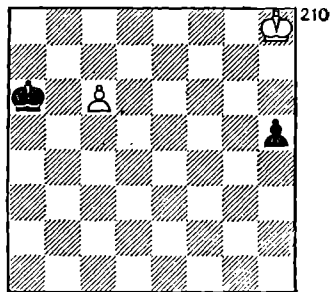
Ein phantastischer Zug! Er ist außerordentlich schwer zu finden; obwohl er anschließend ganz selbstverständlich erscheint. Wenn Schwarz den Läufer mit dem Bauern

schlägt, stellt der weiße König den Läufer durch 5. Kd3 sofort kalt. Doch auch nach 4. ... L:d4 5. Kd3 nebst 6. Ke4! stoppt Weiß zuverlässig den schwarzen Bauern, so daß der eigene zur Dame gehen kann.

Ironie des Schicksals! Schwarz benötigte nur einen Zug, um den Läufer ins Spiel zu bringen, kam aber nicht dazu, ihn auszuführen. Autor dieser herrlichen Miniatur aus dem Jahre 1930 ist der Österreicher P. Heuäcker.

Variation Nr. 3

Auf zwei Hasen ...



Remis

Eine Stellung, wo die Forderung, remis zu halten, aufrichtiges Erstaunen, ja sogar Entrüstung hervorrufen kann. Der Autor scheint sich über uns lustig machen zu wollen, indem er

uns eine unlösbare Nuß zu knacken aufgibt. Wie kann hier von Remis die Rede sein? Der weiße König ist katastrophal weit vom schwarzen Bauern entfernt und vermag diesen nur noch mit den Augen zu verfolgen. Hoffnungen auf den eigenen Bauern kann sich Weiß nicht machen. Sein König steht auch hier viel zu weit weg, während der schwarze nur einen Schritt zu tun braucht, um mit dem Freibauern abzurechnen.

Und dennoch läßt sich dieses Rätsel lösen. Nämlich dann, wenn wir alle üblichen Vorurteile beiseite lassen.

Wenn man auf der Straße einen Bekannten sieht und ihn einholen möchte, geht man geradewegs auf ihn zu. Sie würden zweifellos bestürzte Blicke von Passanten auf sich ziehen, wenn Sie anfangen, im Zickzack zu laufen.

Jedes Schulkind weiß, daß auf einer ebenen Fläche die kürzeste Entfernung zwischen zwei Punkten eine Gerade ist.

Auf dem Schachbrett braucht der gerade Weg indes keinesfalls kürzer zu sein als ein schnörkelhafter. So kann der weiße König, wenn er sein Ziel schnurstracks ansteuert, in sechs Zügen von h8 nach h2 gelangen: h7-h6-h5-h4-h3-h2. Wählt er die Strecke g7-f6-e5-f4-g3-h2, benötigt er

jedoch ebenfalls nur sechs Züge. Selbst wenn er wie ein Betrunkener umhertaumeln würde – g7–h6–g5–h4–g3–h2 –, erreichte der König sein Ziel in eben diesen sechs Zügen.

Diese merkwürdige Besonderheit des Schachbrettes gestattet uns, die Lösung zu finden. Bei der Jagd auf den schwarzen Bauern muß der weiße König danach trachten, seinem eigenen Bauern zur Hilfe zu kommen.

Ein solcher Versuch, zwei Ziele gleichzeitig zu erreichen, verstößt zwar gegen das weise Sprichwort „Wer auf zwei Hasen Jagd macht, erwischt keinen“, doch das Königreich des Schachs hat seine eigenen Gesetze. Beginnen wir das Treiben.

1. Kg7! Kb6

Während der weiße König noch merklich hinter dem Bauern zurückbleibt, geht Schwarz daran, dem gegnerischen Bauern den Garaus zu machen.

2. Kf6! h4 3. Ke5!! h3

Falls 3. ... K:c6, so 4. Kf4, und der Bauer wird ertappt.

4. Kd6!

Zwar hat der König den Bauern nicht eingeholt, steht nun aber völlig unerwartet neben dem eigenen, um dessen Vorrücken zu

unterstützen. Nach 4. ... h2 5. c7 Kb7 6. Kd7 ist das Remis perfekt. Vielleicht hat Schwarz aber durch den Königszug wertvolle Zeit verloren? Prüfen wir:

1. Kg7 h4 2. Kf6 h3 3. Ke6 oder 3. Ke7, und es gelingt Weiß ebenfalls, seinen Bauern zu unterstützen.

Diesmal bedeutete die Jagd auf zwei Hasen folglich die rettende Idee.

Autor dieser Komposition ist der tschechische Großmeister Réti.

Sie entstand 1922.

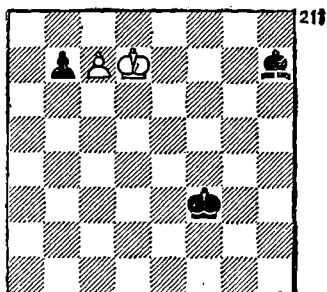
Die Studie Rétis ging seinerzeit durch die gesamte Weltpresse und fand nicht wenig Nachahmer. Das Thema „Jagd auf zwei Hasen“, das sich auf die eigenartige Geometrie des Schachbrettes gründet, wurde sehr populär. Die wohl schönste Schöpfung dieser Art, eine Studie mit völlig selbständiger Bedeutung, ist die folgende:

Variation Nr. 4

Hinauf und herunter

Um den Bauern einzuholen, zieht sich der weiße König in der in Diagramm 211 gezeigten Studie sogar noch zurück, ganz so, als wolle er Anlauf nehmen. Sie glauben es nicht? Bitte, überzeugen Sie sich.

1. Kc8!!!



Remis

Es ist schwer, sich einen noch „unsinnigeren“ Zug auszudenken. Weiß stoppt den feindlichen Bauern nicht etwa, ganz im Gegenteil: Er treibt ihn an, zwingt ihn vorzurücken.

Wenn wir uns jedoch in die Situation vertiefen, entpuppt sich dieses Manöver als das einzige, das Rettung verheißt.

Weiß muß, um der Niederlage zu entrinnen, seinen Bauern gegen den schwarzen tauschen. Wie läßt sich das bewerkstelligen? Falls z. B.

1. c8D, so 1. ... Lf5+ 2. Kc7 L:c8 3. K:c8 b5, und der Bauer läuft mit Siebenmeilenstiefeln davon. 1. Kd6 hilft auch nicht, da der schwarze Läufer nach 1. ... Lf5! 2. Kc5 Lc8! nicht nur seinen eigenen Bauern verteidigt, sondern auch den weißen blockiert, so daß 3. Kb6 keine Gefahr bedeutet.

Der ungereimt erscheinende weiße Zug enthält die wohldurchdachte

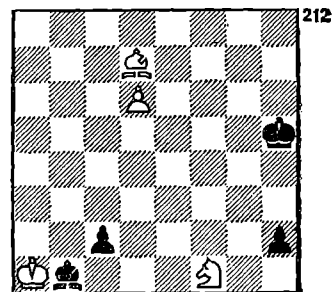
Idee, das Zusammenwirken zwischen Bauer und Läufer zu zerstören, indem er den Bauern zum Vorwärtsrücken veranlaßt. Der weiße König bleibt zwar hinter dem Bauern zurück, kann ihn jedoch einholen.
1. ... b5 2. Kd7! b4 3. Kd6 Lf5 4. Ke5!!

Das rettende Tempo, durch das der weiße König den Bauern noch abfängt. Nach 4. ... Lc8 5. Kd4 ist der Ausgang klar.

Diese Studie schufen im Jahre 1928 die sowjetischen Komponisten Gebrüder A. und K. Sarytschew.

Variation Nr. 5

Hymnus auf einen Freibauern



Remis

In dieser Studie rollen die Ereignisse wie in einem klassischen Drama ab. Zunächst erfolgt die Schürzung des Knotens, eine Verschärfung der Situation, wobei es

beiderseits zu völlig überraschenden Wendungen kommt. Nachdem die Spannung ihren Höhepunkt erreicht hat, wird der Knoten jählings gelöst, und alles nimmt einen glücklichen Ausgang.

Hier die Lösung:

1. Sg3+ Kh4 2. Kb2

Die einzige Art, das Entstehen einer neuen schwarzen Dame zu verhindern. 1. Kb2 verliert wegen 1. ... c1D+! 2. K:c1 h1D, da der Springer gefesselt und die Gabel auf g3 nicht möglich wäre.

Weiß blickt jetzt hoffnungsvoll in die Zukunft, denn nach 2. ... K:g3 3. Lc6 c1D+ 4. K:c1 Lf5 ergibt sich ein elementares Remis. Ihn erwarten jedoch noch große Prüfungen.

Es folgt ein überraschender Schlag:

2. ... c1D+ 3. K:c1 Le4!!

Weiß befindet sich erneut am Rande des Abgrundes! Der Läufer darf nicht genommen werden, während der schwarze König den Springer nun ernsthaft bedroht, wonach der Bauer mit Schach in eine Dame verwandelt werden könnte. Die Lage scheint für Weiß hoffnungslos. Noch sind die Verteidigungsressourcen allerdings nicht ausgeschöpft.

4. Sh1!!

Eine nicht minder effektvolle Antwort, deren Sinn vorerst im Dunkeln

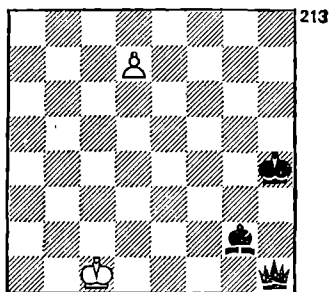
bleibt. Schwarz schlägt natürlich den Springer.

4. ... L:h1 5. Lh3! Lc6

Wie soll jetzt die Bildung einer schwarzen Dame verhindert oder der eigene Bauer zur Dame geführt werden? Es folgt ein weiterer mysteriöser Zug:

6. Lg2!! L:g2 7. d7 h1D+

Die erreichte Stellung verdient ein Diagramm.

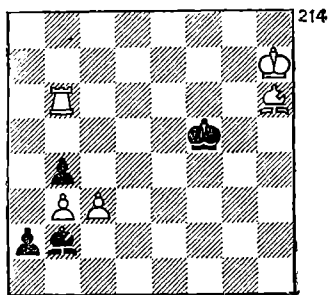


Schwarz hat Dame und Läufer mehr. Nach 8. Kd2 kann er jedoch – obwohl am Zuge – nicht verhindern, daß sich auch Weiß eine neue Dame holt. Der Mehrläufer ist danach bedeutungslos. Somit findet das Handgemenge in dieser glanzvollen, 1948 von dem sowjetischen Komponisten M. Liburkin geschaffenen Studie, ein überraschendes Ende.

Nachdem Sie dieses Drama auf dem Schachbrett miterlebt haben, sind Sie gewiß von all den Eindrücken müde geworden. Sehen Sie sich zum Ausruhen die letzte Variation an.

Variation Nr. 6

Aus dem Hinterhalt



Remis

Schwarz droht einen Bauern zur Dame zu führen. Der Versuch, dies durch 1. Ta6 zu verhindern, scheitert an 1. ... La3. Trotzdem gibt es eine Rettung:

1. Tb5+ Ke6!

Selbstverständlich nicht 1. ... Ke4 wegen 2. T:b4+ und 3. Ta4.

2. Ta5 La3 3. Lg7!!

Weiß bereitet sich vor, die neue Dame würdig zu empfangen: Er nimmt sie unter Beschuß.

3. ... a1D 4. Te5+ Kd6 5. Td5+ !!

Eine überraschende Antwort. Es zeigt sich, daß der Turm tabu ist. Auf 5. ... K:d5 wird die Dame durch die Salve 6. c4+ zur Strecke gebracht.

5. ... Kc6 6. Tc5+! Kb6 7. Tb5+ Ka6 8. Ta5+!

Der König kann dem Turm nicht entgehen. Ihn wegzunehmen, würde jedesmal einen Schuß „aus dem Hinterhalt“ zur Folge haben, dem die Dame zum Opfer fiel. Remis durch ewiges Schach!

Autor dieser Schmunzeln hervorgerufenen Studie ist der sowjetische Komponist A. Herbstman. Sie wurde 1948 veröffentlicht.

Unglaubliches am Schachbrett

Irgendein ungläubiger Thomas könnte, nachdem er sich die sechs Variationen mit herablassender Miene „angehört“ hat, einwenden: „Ausdenken läßt sich selbstverständlich allerhand. Aber in einer Partie ...“

Um solche Skeptiker eines Besseren zu belehren, wollen wir uns einige Beispiele aus tatsächlich gespielten Partien ansehen.

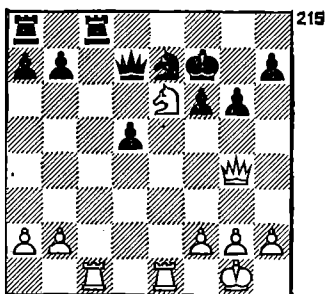
Wer indes an den Reichtum des Schachspiels glaubt, dem sei anheimgestellt, sich an der Analyse dieser phantastischen Kombinationen zu ergötzen.

Sie müssen nicht unbedingt selbst herausfinden, wie dieser oder jener Meister spielte, können jedoch Ihre Kräfte erproben. Gehen Sie aber nur ans Werk, wenn Ihnen klar ist, daß man sich an Nüssen die Zähne ausbeißen kann.

Fünfzehn Züge

Als der tschechische Großmeister Richard Réti einmal gefragt wurde, wieviel Züge er während des Spiels im voraus berechne, antwortete er: „Keinen.“

Der Großmeister wollte damit unterstreichen, daß die Hauptsache im Schach die richtige Stellungsbeurteilung, der richtige Plan ist. Er gab sich dabei jedoch recht bescheiden. Eine Kombination muß mitunter ziemlich weit vorausberechnet werden, da es sonst zu einer unliebsamen Überraschung kommen kann. Dafür bietet die auf dem folgenden Diagramm dargestellte Position ein anschauliches Beispiel.



Sie entstand in einer Partie des ersten Schachweltmeisters Wilhelm Steinitz (Weiß) gegen Meister K. v. Bardeleben im Turnier zu Hastings 1895.

Weiß ist am Zug. Schwarz droht, die Türme auf der c-Linie zu tauschen und den Springer zu gewinnen. Viele würden, um diese Drohung zu parieren, den Turm nach d1 ziehen, doch dann geriete der Springer durch 1. ... Tc6 in eine gefährliche Lage. Weiß muß hier stärkere Mittel anwenden. Versuchen wir, sie zu finden.

Ihnen wird sicherlich die Gegenüberstellung der Damen aufgefallen sein. Diese gefährliche Nachbarschaft bringt uns auf die Idee, den Springer mit Schach abziehen.

1. Sg5+ ! Ke8

Die schwarze Antwort ist erzwungen, da sonst die Dame verlorenginge. Sehen Sie, den ersten Zug des Weltmeisters haben wir verhältnismäßig

leicht gefunden. Doch wie soll es nun weitergehen? Der Weg des geringsten Widerstandes wäre

2. D:d7+ K:d7 3. S:h7 mit Rückgewinn des Bauern. Nach 3. ... Sg8 säße dann aber der weiße Springer in der Falle.

Der zweite weiße Zug ist bedeutend schwerer zu finden.

2. T:e7+!

Lassen Sie uns dieses Opfer in aller Ruhe untersuchen. Darf die Dame den Turm schlagen? Offensichtlich nicht. Nach 3. T:c8+ T:c8 4. D:c8+ Dd8 5. D:d8+ ist das Endspiel mit einem Mehrspringer für Weiß mühelos gewonnen. Auf 2. ... K:e7? folgt 3. Te1+ Kd6 (analysieren Sie die Antwort 3. ... Kd8 allein) 4. Db4+ Kc7 (4. ... Tc5 5. Te6+ D:e6 6. S:e6 K:e6 7. D:c5, und Weiß hat mit Dame gegen Turm leichtes Spiel) 5. Se6+ Kb8 6. Df4+ Tc7 7. S:c7 D:c7 8. Te8 matt. Der Weltmeister hatte keine Mühe, alle diese Varianten durchzurechnen, mußte aber die folgende, nicht ohne weiteres ersichtliche Erwidern einkalkulieren.

2. ... Kf8!!

Eine hübsche und vor allem überraschende Verteidigung! Es ist, als wolle Schwarz sagen: „Bitte schön, wenn Sie unbedingt meine Dame

nehmen möchten, tun Sie sich keinen Zwang an. Ich werde Sie dafür auf der ersten Reihe matt setzen!“

Weiß scheint es wie einem Jäger zu gehen, der einen Bären gefangen hat, den aber der Bär zu seinem Entsetzen nicht losläßt.

Steinitz hat jedoch weiter gerechnet.

3. Tf7+!!

Wiederum sehr geistreich. 3. ... D:f7 verbietet sich wegen 4. T:c8+; T:c8 5. D:c8+.

3. ... Kg8 4. Tg7+!

Dieser Zug ist nicht so schwer zu finden. Weder König noch Dame dürfen den Turm nehmen.

4. ... Kh8 5. T:h7+!

Nach dem letzten weißen Zug verließ von Bardeleben einfach den Saal, ohne das Spiel fortzusetzen. Der Schluß der Partie hätte so verlaufen können:

5. ... Kg8 6. Tg7+ Kh8

Der ungedeckte weiße Turm geht im schwarzen Lager spazieren, als wäre er dort zu Hause. Wie aber soll der Angriff fortgesetzt werden? Steinitz hat auch das durchdacht.

7. Dh4+ K:g7

Die Bemühungen von Weiß hatten Erfolg. Der Gegner wurde gezwungen, das Turmpfer anzu-

nehmen. Der Schlußangriff, bei dem der schwarze König „an die frische Luft befördert“ wird und in das Kreuzfeuer der weißen Figuren gerät, kann beginnen.

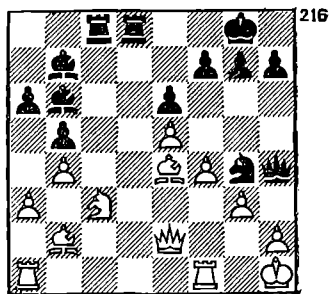
8. Dh7+ Kf8 9. Dh8+ Ke7
10. Dg7+ Ke8

Nach 10. ... Kd6 wird Schwarz in zwei Zügen matt. Der König hat keine Eile, das Feld d8 zu betreten. Weiß treibt ihn jedoch dorthin.

11. Dg8+ Ke7 12. Df7+ Kd8
13. Df8+ De8 14. Sf7+ Kd7
15. Dd6 matt.

Ein prächtiges Finale setzte den Schlußstrich unter eine virtuose Kombination.

Schlag auf Schlag!



In der Diagrammstellung (Schwarz – Großmeister Akiba Rubinstein, Weiß – Meister D. Rotlewi, Łódź 1907) hat Weiß soeben mittels

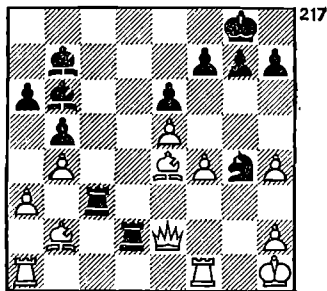
1. g3 die Mattdrohung auf h2 pariert. Die aktive Aufstellung seiner Figuren – sie alle nehmen am Angriff teil – ermöglicht Schwarz nun eine Serie effektvoller Schläge, die zwangsläufig zum Matt führen.

1. ... T:c3!!

Schwarz opfert die Dame. Weiß muß sie nehmen, denn auf 2. L:c3 folgt 2. ... L:e4+ 3. D:e4 D:h2 matt.

2. gh Td2!!

Es hat sich eine einzigartige Stellung ergeben.



Mit Ausnahme des Läufers b6 sind alle schwarzen Figuren angegriffen, ganz davon abgesehen, daß Weiß schon jetzt die Dame für einen Springer besitzt. Die Schlagkraft der schwarzen Läufer ist in dieser Stellung jedoch so groß, daß es Weiß nicht gelingt, sich gegen das Matt zu verteidigen.

3. D:d2

Auch 3. L:b7 T:e2 4. Lg2 Th3! führt zum Matt.

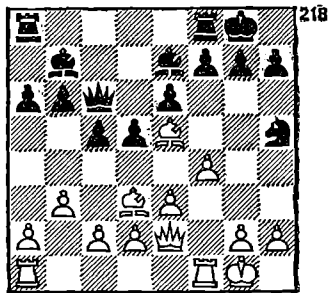
3. ... L:e4+ 4. Dg2 Th3,

und Weiß gab auf.

In nur vier Zügen wurde die weiße Stellung bis auf die Grundfesten zerstört. Gegen das Matt durch 5. ... T:h2 gibt es keine Verteidigung mehr!

Beim Kanthaken genommen!

Die Diagrammstellung entstand in einer 1889 in Amsterdam gespielten Partie des späteren Weltmeisters Emanuel Lasker (1894 bis 1921) gegen J. H. Bauer.



Schwarz hat soeben einen weißen Springer auf h5 geschlagen, um nach 1. D:h5 mit 1. ... f5 ein festes Verteidigungsbollwerk zu errichten. Weiß verliert jedoch keine Zeit

durch den Rückgewinn der Figur und packt den schwarzen König sofort beim Schlafittchen.

1. L:h7+! K:h7 2. D:h5+ Kg8

Wie soll es nun weitergehen? Wenn Weiß zunächst mit 3. Tf3 den Turm ins Gefecht schicken würde, könnte Schwarz durch 3. ... f6 ein Verteidigungstempo gewinnen und seinem König ein Fluchtfeld öffnen. Zum Ziel führt ein einziger Zug, der, ohne das Angriffstempo zu vermindern, die königliche Festung vollends zerstört.

3. L:g7!! K:g7

Es ergibt sich die Frage: Wäre es nicht besser, das zweite Opfer durch 3. ... f6 oder 3. ... f5 abzulehnen? Auch das bewahrt Schwarz nicht vor der Niederlage. So kann z. B. 3. ... f5 4. Tf3 De8 mit 5. Dh8+ Kf7 6. Dh7 Tg8 7. Tg3 beantwortet werden, wonach es auch für Sie nicht schwer sein dürfte, die Partie zu beenden.

4. Dg4+ Kh7 5. Tf3!

Gegen das Matt gibt es nur eine Verteidigung.

5. ... e5 6. Th3+ Dh6 7. T:h6+! K:h6

Weiß konnte die gegnerische Dame erobern, hat dafür aber einen zu

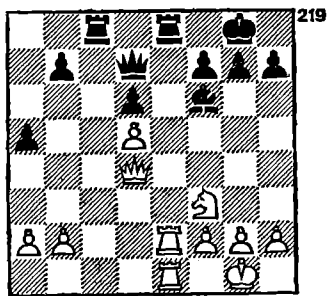
hohen Preis zahlen müssen – Turm und zwei Läufer. Der weiße Vorteil könnte ernsthaft bezweifelt werden, gäbe es nicht die folgende Pointe.

8. Dd7!

Erst dieser Schlußzug, der von Weiß unbedingt vorausberechnet werden mußte, macht die Kombination korrekt. Schwarz verliert eine Figur und damit die Partie.

Die wild gewordene Dame

Eine Figur, die sich mehrfach selbst zu opfern versucht, könnte man als „opferwütig“ bezeichnen. Sehen wir uns ein Beispiel an, wo die Opferwut die stärkste Figur befallen hat – die Dame.



Die Diagrammstellung ergab sich in einer Partie H. Adams–C. Torre (New Orleans 1920).

Die schwarze Dame deckt den Turm e8. Es ist daher nicht schwer,

den Zug zu finden, der sie von d7 vertreibt.

1. Dg4! Db5

Sofort verlieren würde 1. ... Dd8 wegen 2. D:c8! D:c8 3. T:e8+. Sowohl der Turm c8 als auch die Dame b5 verteidigen den Turm e8. Wird auch nur eine dieser Figuren abgelenkt, ist Schwarz verloren. Wenn wir dies wissen, läßt sich der folgende effektvolle Zug leicht finden:

2. Dc4! Dd7 3. Dc7!! Db5 4. a4! D:a4 5. Te4! Db5

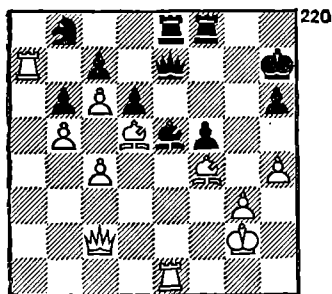
Die schwarze Dame pendelt zwischen den Feldern d7 und a4. Der nächste Schlag nimmt ihr endgültig jede Bewegungsfreiheit.

6. D:b7!

Fünf Züge lang (!!) war die weiße Dame angegriffen, ohne daß Schwarz Zeit fand, sie zu schlagen. Jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig. Da die Wegnahme der Dame jedoch zum Matt führt, gab Schwarz den Widerstand auf.

Ohne Ansicht des Brettes

Hier ein Beispiel aus dem Schaffen des großen Meisters der Kombination Alexander Aljechin (Weltmeister von 1927 bis 1935 und von 1937 bis 1946).



Der weiße Positionsvorteil in der Diagrammstellung ist mit bloßem Auge zu erkennen: Der schwarze Springer hat nichts zu melden, der Läufer ist gefesselt, die weißen Figuren stehen bedeutend aktiver als die schwarzen. Aljechin leitet eine zehnzügige Kombination ein:

1. c5! bc 2. b6! Tc8 3. Dc3! Tfe8

Die Dame ist wegen 4. T:e7 + nebst 5. bc nicht zu nehmen.

4. L:e5 de 5. D:e5!! D:e5
6. T:e5 T:e5 7. T:c7+ T:c7 8. bc
Te8 9. cbD T:b8

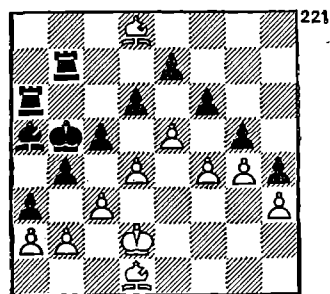
Schwarz ist fast mit einem blauen Auge davongekommen. Er ist mit Turm gegen Läufer materiell im Vorteil. Wenn er den Bauern c6 stoppen könnte, müßte sich Weiß nach einem rettenden Strohalm umsehen. Aljechin hat jedoch eine Überraschung vorbereitet, die die Lage sofort klärt.

10. Le6!, und Weiß gewann. Schwarz mußte für den c-Bauern den Turm geben.

Das Bewunderungswürdigste an dieser Kombination ist, daß sie in einer Simultanvorstellung an zwanzig Brettern verwirklicht wurde, in der Aljechin ohne Ansicht des Brettes spielte!

Der Wunderzaun oder ein König amüsiert sich

Zum Abschluß eine nette Episode.



Der schwarze Heerführer ist nach vorn geeilt, um die Kapitulation des Gegners höchstpersönlich entgegenzunehmen. Der aber denkt gar nicht daran aufzugeben.

1. La4+!!

Weiß hat offenbar beschlossen, die Zeugen seiner Niederlage zu beseitigen, dachte der schwarze König und nahm den Läufer.

1. ... K:a4 2. b3+ Kb5 3. c4+
Kc6 4. d5+ Kd7 5. e6+

„Na also, damit hat Weiß sein Pulver verschossen. Ich schlage nun noch den zweiten Läufer, und dann werden meine Türme das Rennen machen“, meinte der schwarze König.

5. ... K:d8 6. f5

Bis zu diesem Augenblick hatte der weiße König geschwiegen, jetzt aber brach er in schallendes Gelächter aus: „Was für ein vortrefflicher Zaun aus weißen und schwarzen Bauern doch entstanden ist, ohne jede Lücke! Die dicken Türme und der Läufer können nach Herzenslust gegen ihn anrennen und ihn angaffen, durch kommen sie nicht... Ich biete Remis!“

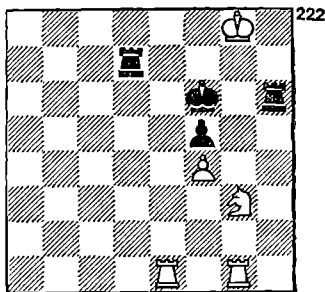
Lösen Sie Probleme!

In einem Problem wird Weiß meist zur Bedingung gemacht, in einer bestimmten Anzahl von Zügen matt zu setzen – in zwei, drei oder auch mehr Zügen.

Wir haben sechs bemerkenswerte Probleme zusammengestellt. Sie sind weder sehr schwierig noch kompliziert, so daß Sie in der Lage sein müßten, sie zu lösen. Versuchen Sie dies zunächst mit Hilfe

von Figuren auf einem Schachbrett. Wenn Sie es sich zutrauen, probieren Sie diese oder jene Aufgabe direkt vom Diagramm zu lösen, d. h., ohne Figuren zu bewegen.

Ein tausendjähriges Problem!



Matt in drei Zügen

Dieses Problem wurde vor tausend Jahren komponiert! In jener Zeit unterschieden sich die Regeln des Schachspiels von den heutigen. Die Aufgabe hat nur deshalb die gesamte Epoche überdauert, weil die in ihr mitwirkenden Figuren – Könige, Türme, Springer und Bauern – gegenwärtig noch genauso ziehen wie damals.

Zum Ziel führt ein effektvolles Opfer erst des Springers und anschließend eines Turmes.

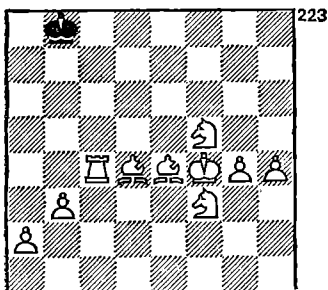
1. Sh5+ T:h5 2. Tg6+ K:g6
3. Te6 matt.

Selbstverständlich ist diese Aufgabe vom heutigen Standpunkt betrachtet

elementar. Trotzdem bleibt festzustellen, daß man sich auch vor tausend Jahren schon im Schach auskannte.

Das Damoklesschwert

Die Problemkomponisten haben einen interessanten Zweig der Schachkunst erarbeitet, die sogenannte „Schachographie“. Das sind Aufgaben, in denen die Figurenstellungen bestimmte Umrisse zeigen.

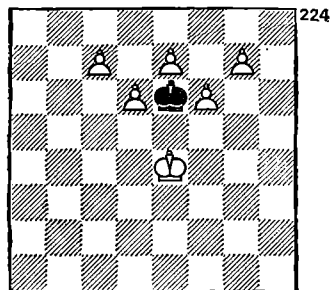


Matt in drei Zügen

Diese Aufgabe wurde Mitte des vorigen Jahrhunderts durch den russischen Seeoffizier I. Schumow komponiert. Wie Sie sehen, erinnert die weiße Figurenstellung an ein gebogenes Schwert. Dieses „Damoklesschwert“ schwebt unerbittlich über dem schwarzen König.

Wie ist diese Aufgabe zu lösen? Wäre Schwarz am Zug, würde er erfreut ausrufen: „Patt!“ Das heißt, man muß dem schwarzen König eine gewisse Bewegungsfreiheit einräumen: 1. Tc6! Kb7 (1. ... Ka8 2. Tc8 matt) 2. Sd6+ und 3. Tc8 matt. Strenge Regeln der Schachkomposition fordern, daß ein Problem nur auf einem einzigen Wege zu lösen sein darf. Dieses Problem ist nur ein Scherz und besitzt mehrere Lösungen. Versuchen Sie, sie zu finden.

Eine Maschine löst ein Problem



Matt in drei Zügen

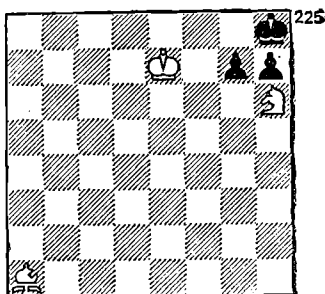
Das auf dem Diagramm 224 abgebildete Problem Hofmans ist nicht sehr kompliziert. Es ist insofern interessant, als es in wenigen Minuten von einer elektronischen Rechenmaschine gelöst wurde.

Und wieviel Zeit benötigen Sie für die Lösung?

Es läßt sich schnell feststellen, daß die Verwandlung eines Bauern in eine Dame nicht zum Ziel führt, z. B. 1. e8D + K:f6 2. g8D patt. Die Bauern müssen in andere Figuren verwandelt werden. Aber in welche? Die Maschine berechnete die Varianten mit gigantischer Geschwindigkeit und konstatierte nach zwei Minuten, daß das dreizügige Matt mittels 1. e8L! K:f6 2. g8T! Ke6 3. Tg6 matt bzw. 1. ... K:d6 2. c8T! nebst 3. Tc6 matt erreicht wird.

Von verschiedenen Seiten

Dieses Problem stammt von dem russischen Komponisten A. Gulja-jew. Es ist mit einer originellen Episode verbunden. Zwei Freunde wollten Schach spielen. Sie hatten sich gerade ans Brett gesetzt, als ein dritter hinzutrat, die Diagrammstellung aufbaute und vorschlug, das Problem zu lösen. Nach einer Weile riefen beide fast gleichzeitig: „Ich hab's!“ Als sie aber die Lösungen verglichen, stellte sich heraus, daß jeder eine andere vorzuweisen hatte. Was war passiert? Ein Problem mit zwei Lösungen? Ganz und gar nicht. Beide hatten es nur von ihrer Seite aus betrach-



Matt in drei Zügen

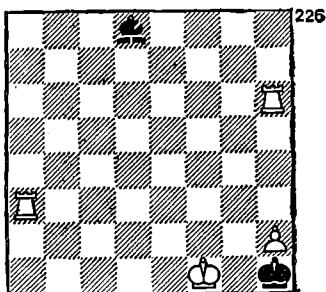
tet, und dieses Problem läßt sich unabhängig davon lösen, wohin die schwarzen Bauern ziehen.

Ziehen die Bauern nach unten, geschieht 1. Lf6! gf 2. Kf8 f5 3. Sf7 matt. Ziehen sie nach oben, folgt 1. Kf6! g8D 2. Sf7 + D:f7+, 3. K:f7 matt.

Das Problem bleibt auch dann korrekt, wenn Schwarz versuchen sollte, den Bauern in andere Figuren zu verwandeln.

Trügerische Einfachheit

Dieses Problem von F. Palitzsch scheint leicht lösbar, braucht Weiß doch offenbar nur den König zu ziehen und mit dem Turm matt zu setzen. Die Sache hat aber einen Haken: Begibt sich der König auf das schwarze Feld, wird ihm durch den Läufer Schach geboten, geht er



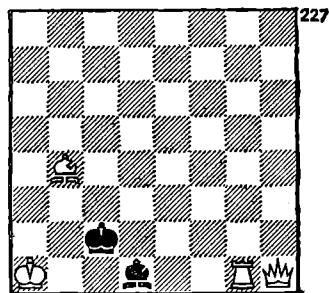
Matt in drei Zügen

auf das weiße, läßt er den gegnerischen König aus der Ecke heraus. Trotz allem muß sich Weiß dem Schach aussetzen.

1. Kf2! Lh4+ 2. Tg3!!

Zieht der Läufer, folgt 3. Tg1 matt, schlägt er, geschieht 3. hg matt.

In zwei Zügen



Matt in zwei Zügen

Das auf dem Diagramm dargestellte Problem stammt von M. Havel. Die weiße Streitmacht ist groß – vier mächtige Figuren, von denen aber höchstens zwei für den ersten Zug in Frage kommen.

1. Tg4!

Dem schwarzen König stehen jetzt wie vor dem ersten Zug drei Felder zur Verfügung: b3, d3 und c1. Der schwarze Läufer kann auf der Diagonale d1–h5 beliebig ziehen. Das Matt ist jedoch nicht abzuwenden.

a) 1. ... Kb3 2. D:d1 matt.

b) 1. ... Kd3 2. De4 matt.

c) 1. ... Kc1 2. Tc4 matt!

d) 1. ... L beliebig 2. Db1 matt.

Sie werden bemerkt haben, daß – mit Ausnahme des ersten alten Problems – Weiß jeweils bei seinem ersten Zug weder Schach bot, noch eine Figur oder einen Bauern schlug. Das war kein Zufall, sondern die Regel. Bei einem guten Problem darf die Lösung, besonders ihr erster Zug, nicht ins Auge fallen. Ein Schach oder Schlagen drängt sich immer am ehesten auf. Es wird deshalb gewöhnlich vermieden.

Statt eines Nachwortes

Unsere Reise durch das Königreich des Schachs ist beendet. Sie haben seine kleinen, aber selbstlosen Bewohner kennengelernt, ihre Sprache, Sitten und Gesetze. Wir hoffen, daß Sie dieses märchenhafte Königreich liebgewonnen haben. Wenn Sie den Wunsch verspüren, tiefer in das Schach einzudringen und es nicht bei den Anfangskenntnissen zu belassen, stehen Ihnen eine reichhaltige Schachliteratur, Bücher und Zeitschriften zur Verfügung.

Die Aufgabe der Autoren, Ihre Wegbegleiter zu sein, ist erfüllt. Es ist Zeit, sich zu verabschieden. In Zukunft werden Sie allein reisen. Erlauben Sie, Ihnen noch einige Ratschläge mit auf den Weg zu geben.

Machen Sie keinen Zug, auch nicht den einfachsten und naheliegendsten, ohne ihn durchdacht zu haben.

Fassen Sie niemals eine Figur an, bevor Sie sich nicht über Ihren Zug schlüssig sind. Eine strenge Regel des Schachspiels besagt, daß eine berührte Figur gezogen werden

muß. Seien Sie streng zu sich selbst und gegenüber Ihrem Partner. Die Respektierung der Regel „Berührt – geführt“ ist eine Anstandsnorm im Schachspiel. Wenn eine Figur nicht akkurat steht, sagt man „Ich rücke zurecht“, und erst dann faßt man sie an.

Achten Sie Ihren Partner; verfolgen Sie aufmerksam seine Absichten, bemühen Sie sich stets zu ergünden, was er vorhat.

Seien Sie ein echter Sportler: Frohlocken Sie nicht, wenn Sie gewinnen, und verzweifeln Sie nicht bei einer Niederlage. Denken Sie daran, daß in der nächsten Partie alles ganz anders kommen kann.

Seien Sie bestrebt, jede Partie – unabhängig von ihrem Ausgang – hinterher kritisch zu analysieren. Eine selbstkritische Beurteilung gespielter Partien ist die beste Methode der Vervollkommnung. Lieben Sie das Schachspiel, und Sie werden in ihm einen wahren Freund finden.

Und nun alles Gute und viel Erfolg!

Lösungen der Aufgaben

- Diagramm 16 1. g7 matt.
- Diagramm 17 1. g4 Lg6 2. f5, und der Läufer ist eingesperrt.
- Diagramm 18 1. g5, und die Dame ist eingesperrt.
- Diagramm 19 1. g7+.
- Diagramm 23 1. Lc6.
- Diagramm 24 1. Lc3, und die Dame ist gefesselt.
- Diagramm 25 1. Ld5+.
- Diagramm 26 1. f7 matt.
- Diagramm 28 1. Sg1+.
- Diagramm 29 1. Se1+.
- Diagramm 30 1. Sg6 matt.
- Diagramm 31 1. Sc7 matt.
- Diagramm 34 1. Ta8 matt.
- Diagramm 35 1. Te2.
- Diagramm 36 1. Kf3+.
- Diagramm 37 1. ... T:h2? 2. Td8 matt.
- Diagramm 40 Fünf Möglichkeiten: 1. Da8, 1. Db8, 1. Dc8, 1. Dg7 und 1. Dh7.
- Diagramm 41 1. Dc5.
- Diagramm 42 1. De8+ Kh7 2. De4+.
- Diagramm 51 1. Ta5 matt.
- Diagramm 52 1. Tb7 Ke8 2. Tc8 matt.
- Diagramm 53 1. Ta5+ Kh4 2. Th6 matt oder 1. Th7 Kf5 2. Th5 matt.
- Diagramm 54 1. Te1+ Kf6 2. Tf2+ Kg5 3. Tg1+ Kh4 4. Th2 matt oder 1. Tb6 Kf7 2. Td7+ Ke8 3. Ta7 Kd8 4. Tb8 matt.
- Diagramm 62 1. Da8 oder 1. Dg8 matt.
- Diagramm 63 1. Kd6 Kc8 2. Dc7 matt oder 1. ... Ke8 2. De7 matt bzw. 2. Dg8 matt.
- Diagramm 64 Acht Möglichkeiten: 1. Db5, 1. Dc1, 1. Dc2, 1. De1, 1. De4, 1. Df5, 1. Dg6, 1. Dh7.

- Diagramm 65 1. Kd5 Kc7 2. Da7+ Kd8 3. Kd6 Ke8 4. De7 matt oder
1. . . . Ke7 2. Dg7+ Kd8 3. Kd6 Kc8 4. Dc7 matt.
- Diagramm 70 1. Tb5 Kd8 2. Tb8 matt.
- Diagramm 71 1. Kg6 Kh8 2. Tf8 matt.
- Diagramm 72 1. Kf7 Kh6 2. Ta5 Kh7 3. Th5 matt.
- Diagramm 73 1. Ta3 Kg1 2. Kf3 Kh1 3. Kg3 Kh1 4. Ta1 matt.
- Diagramm 75 1. Lf5+ Kb8 2. Le5+ Ka8 3. Le4 matt.
- Diagramm 76 1. Kg6 Kg8 2. Lc4+ Kh8 3. Lg7 matt.
- Diagramm 77 1. Kc6+ Kb8 2. La6 Ka8 3. Kb6 Kb8 4. Le5+ Ka8 5. Lb7
matt.
- Diagramm 78 1. Lf4 Kh8 2. Kf7 Kh7 3. Lf5+ Kh8 4. Le5 matt.
- Diagramm 80 1. Sg5+ Kh8 2. Lg7 matt.
- Diagramm 81 1. Lf1 Kh1 2. Lg2+ Kh2 3. Sf3 matt.
- Diagramm 82 1. Ld6 Kg8 2. Sh6+ Kh8 3. Le5 matt.
- Diagramm 83 1. Se7 Ka7 2. Sc8+ Ka8 3. Ld5 matt.
- Diagramm 88 1. h6 Kh8 2. Lc3+ Kg8 3. h7+ oder 1. Lc3.
- Diagramm 89 1. Lg3 Kd7 2. a7, und Weiß gewinnt.
- Diagramm 90 1. Kg6 Kg8 2. h7+, und Weiß gewinnt.
- Diagramm 91 1. Sd6 mit Annäherung des weißen Königs oder 1. Sc7
Kb7 2. Sd5 Kc6 3. Kc3 usw. Der Springer ist nicht zu
nehmen.
- Diagramm 98 1. Kf6 Kd8 2. Kf7.
- Diagramm 99 1. Kb6 Kc8 2. Kc6.
- Diagramm 100 1. . . . Ke8 2. Kd6 Kd8 3. e7+ Ke8. Remis.
- Diagramm 101 1. . . . Kb6 2. a7 Kc7. Patt.
- Diagramm 102 Höchstens vier Züge. Erste Möglichkeit: 1. Kh7 Ke7
2. Kg6 Ke8 3. Kf6 Kf8 4. Da8 matt. Zweite Möglichkeit:
1. Kg8 Kg6 2. De5 Kh6 3. Kf7 Kh7 4. Dh5 matt.
- Diagramm 103 Er kann! Nach 1. Sb2! Kb3 2. a4 ist der Bauer in
Sicherheit. Der weiße König eilt zu Hilfe, und dann
wird der Bauer zur Dame geführt.
- Diagramm 104 Schwarz hält durch 1. . . . b6+ ! remis. Weiß darf den
Bauern nicht mit dem Läufer schlagen, da der schwarze
König sofort in die rettende Ecke a8 gelangt. Bleibt
2. ab+, doch nach 2. . . . Kb7 kann Weiß ebenfalls nicht
gewinnen, z. B. 3. Kb5 Ka8 4. Lb8 (4. Kc6 patt!) 4. . . .
K:b8 5. Kc6 Kc8 6. b7+ Kb8. Remis.

- Diagramm 105 1. Kc7! (1. b6+? Ka8 remis) 1. ... Ka8 2. Kb6! Kb8 3. Ka6 Ka8 4. b6 Kb8 5. b7 Kc7 6. Ka7, und Weiß gewinnt.
- Diagramm 106 1. h8D+! K:h8 2. Kf6 Kg8 3. g7.
- Diagramm 107 1. Ld5! K:d5 2. Kb5 Kd6 3. c4 Kc7 4. Kc5 Kd7 5. Kb6 usw.
- Diagramm 108 1. Kc2 Ke7 2. Kb3! Kd6 3. Kb4 Kc6 4. Kc4 Kb6 5. Kd5 usw.
- Diagramm 109 1. Kf6 Kg8 2. Td8 matt oder 1. ... Kh6 2. Th3 matt.
- Diagramm 110 1. Da1 mit der Drohung 2. Kf7 matt. Falls 1. ... Lg8, so 2. K:g6 matt.
- Diagramm 111 1. Sf8 Sf4+ 2. K:h6 und 3. Sfg6 matt oder 1. ... Sf6 2. Kf7 und 3. Seg6 matt.
- Diagramm 112 1. Ta6 b1D 2. Tg6+ und 3. Dh5 matt.
- Diagramm 113 1. Le5 Lh1! 2. L:g3 (notwendig, da die schwarzen Figuren sonst nach 2. ... g2 nicht ziehen könnten und Patt droht!) nebst 3. Ld6, 4. Lf8 und 5. Lg7 matt.
- Diagramm 157 1. D:g4+ K:g4 2. Le2 matt.
- Diagramm 158 1. Dc6+ dc 2. Sa6 matt.
- Diagramm 159 1. Sf3+ L:f3 2. De1+ T:e1 3. g3 matt.
- Diagramm 160 1. S:c5+ L:c5 (1. ... bc hat die gleichen Folgen) 2. Lb5+ S:b5 3. De6 matt.
- Diagramm 161 1. Dh8+ K:h8 2. Tf8+ Kh7 3. Sg5+ Kh6 4. Sf7+ und 5. Th8 matt.
- Diagramm 162 1. Db6+ ab 2. L:b6+ Kc8 3. Tc7+ Kd8 4. T:f7+ Kc8 (4. ... Ke8 5. Te7 matt) 5. T:f8+ De8 6. T:e8+ und 7. Td8 matt.
- Diagramm 163 1. ... T:h3+ 2. gh Lf3+ 3. Kh2 Dc7+ 4. S:c7 Ld6+; 5. Le5 L:e5+ 6. Df4 L:f4 matt.
- Diagramm 164 1. Dg5! g6. Die Dame ist selbstverständlich nicht zu nehmen – 1. ... D:g5 2. T:e8 matt (die letzte Reihe!). Schwarz muß die Bauerndeckung des Königs schwächen, Weiß lockert sie weiter – 2. Dh6 gf 3. Tg4+! fg, und jetzt haben Dame und Läufer den schwarzen König im Visier – 4. L:h7+ Kh8 5. Lg6+ (Feuerverlagerung!) 5. ... Kg8 6. Dh7+ Kf8 7. D:f7 matt.

Inhalt

	Vorwort	5
	Statt einer Einleitung	7
Erstes Kapitel	Machen Sie sich mit dem Schlachtfeld und dem Heer bekannt	11
	Die Sprache der Schachfiguren	16
	Verhaltensregeln für die Figuren	18
	Was ist ein Remis?	28
	Komplizierte Regeln	29
Zweites Kapitel	Wie man einen alleinstehenden König matt setzt	32
	Matt mit zwei Türmen	32
	Matt mit der Dame	34
	Matt mit einem Turm	37
	Matt mit zwei Läufern	40
	Matt mit Springer und Läufer – eine schwierige Aufgabe, mit zwei Springern ist sie nicht zu lösen	41
	Ein Soldat wird General	43
	Wann ein Bauer zur Dame wird	46
	Prüfen Sie sich selbst!	50
	Wir wagen uns weiter hinein – ins Reich der Endspiele	54
	Dame gegen Bauer	54
	Dame gegen Turm	56
	Turm gegen Springer und Turm gegen Läufer	57
Drittes Kapitel	Eine Garde schützt ihren König	60
	Die Erstürmung der königlichen Festung	60
	Mattfinale	61
	Wenn es nichts ausmacht, sich von seiner Dame zu trennen	65
	Noch eine „Kontrollarbeit“	74

Viertes Kapitel	Was ist Positionskampf?	77
	„Der Bauer ist die Seele des Schachspiels“	77
	Schwache Felder sind Stützpunkte für Figuren	78
	Bauern verdrängen Figuren	81
	Offene Linien sind Einbruchsmagistralen	82
	Wie man eine Stellung beurteilt	84
Fünftes Kapitel	Wie soll man den Kampf beginnen?	88
	Wenn die Dame vorangeht	89
	Wenn ein Turm den Anfang macht	90
	Das Spiel eröffnen Bauern und leichte Figuren	90
	Drei „Geheimnisse“ einer erfolgreichen Eröffnungsbehandlung	91
	Schachgeografie	92
	Offene Spiele	93
	Schottische Partie	93
	Italienische Partie	93
	Zweispingerspiel	95
	Russische Partie	95
	Vierspingerspiel	96
	Spanische Partie	97
	Königsgambit	98
	Halboffene Spiele	99
	Französische Verteidigung	99
	Caro-Kann-Verteidigung	100
	Skandinavische Verteidigung	101
	Sizilianische Verteidigung	101
	Aljechin-Verteidigung	102
	Geschlossene Spiele	103
	Damengambit	103
	Andere geschlossene Spiele	104
	Englische Eröffnung	104
	Königsindische Verteidigung	104
	Grünfeld-Indische Verteidigung	104
	Nimzowitsch-Indische Verteidigung	105
	Damenindische Verteidigung	105
	Holländische Verteidigung	105
	Eröffnungseinfälle	105

Sechstes Kapitel	Die Schönheit des Schachs liegt in der Schönheit der Ideen	108
	Die Entdeckung des Gioacchino Greco	108
	Das vereinte Orchester der weißen Figuren	110
	Die unsterbliche Partie	111
	Bei Klängen Rossinischer Musik	112
	Ein ehrenvolles Remis	113
	Ein König geht seinem Schicksal entgegen	114
	Der Preis für einen einzigen Fehlgriff	116
	Im eisernen Griff	117
	Ein Sieg der Logik	118
	Der Tigersprung	119
	Angriff ist sein Element	121
	Das spanische Labyrinth	122
	Ein energischer Gegenangriff	124
	Wer anderen eine Grube gräbt . . .	125
	Ein einziger Zug!	126
	Ohne Rücksicht auf Bauern	128
	Folgen einer verfehlten Strategie	130
	Eine Maschine schlägt eine Maschine!	132
	Sechs Variationen zu einem Thema	134
	Unglaubliches am Schachbrett	141
	Lösen Sie Probleme!	148
	Statt eines Nachwortes	152
	Lösungen der Aufgaben	153

SCHACH

Die Zeitschrift des Deutschen Schachverbandes der
DDR



informiert Sie aktuell und umfassend
über die nationalen und internationalen
Schachereignisse.



bietet durch Beiträge von Großmeistern
und Meistern aus der UdSSR und anderen Ländern
Neues auf dem Gebiet der Eröffnungstheorie
neben zahlreichen schönen und wertvollen Partien
und Partiestellungen. Die Fachzeitschrift
enthält unter anderem einen ausgezeichnet
geleiteten Lehrteil sowie Fernschach,
Turnierausschreibungen, Kinder- und Jugendschach,
Ergebnisse sowie Buchbesprechungen.



genießt außerdem internationalen Ruf
durch den Problemtteil und einen ständigen
Löserwettbewerb, an dem Problemfreunde
aus vielen Ländern teilnehmen.



erscheint monatlich im Umfang von 32 Seiten.

SPORTVERLAG

108 Berlin, Neustädtische Kirchstraße 15

Sowjetischer Originaltitel:

Азбука шахмат

Autorisierte Übersetzung aus dem

Russischen:

Hermann Mohaupt

3. Auflage

Lizenznummer: 140 355/42/74

90 95

Lektor: Werner Golz

Einband: Erika Baarmann

Printed in the German Democratic Republic

Gesamtherstellung: LVZ-Druckerei

„Hermann Duncker“, Leipzig, III 18 138

Redaktionsschluß: 15. 4. 1973

671 145 7

5,20

