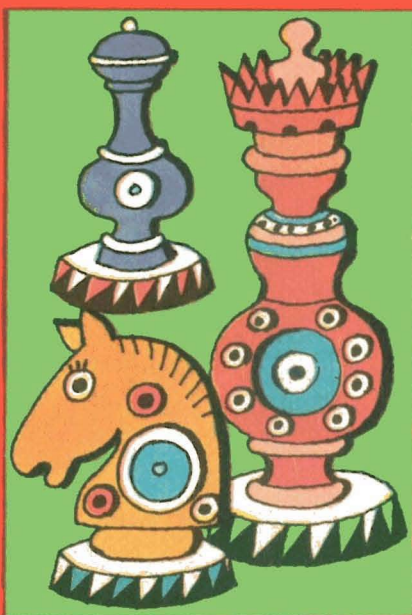
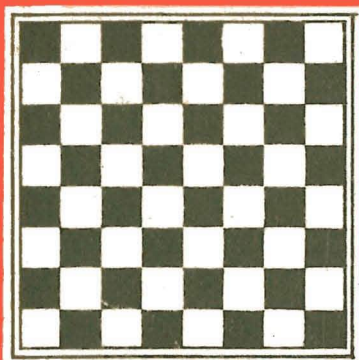


FREIZEITREIHE

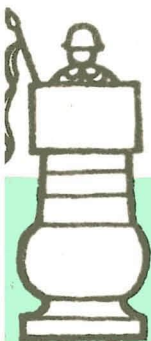


SCHLACH

Kolma
Maier-
Puschi

Lehrbuch für Kinder







KOLMA MAIER-PUSCHI
SCHACHLEHRBUCH FÜR KINDER

KOLMA MAIER-PUSCHI

Schachlehrbuch für Kinder

DER KINDERBUCHVERLAG BERLIN

Einband und Illustrationen: Regina Gebhardt



7. Auflage 1981

© DER KINDERBUCHVERLAG BERLIN – DDR 1962

Lizenz-Nr. 304-270/324/81 – (110)

Satz: Karl-Marx-Werk Pößneck

Druck und buchbinderische Verarbeitung:

LVZ-Druckerei „Hermann Duncker“, Leipzig III/18/138

LSV 7891

Für Leser von 9 Jahren an

Bestell-Nr. 629 541 4

DDR 4,20 M

VORWORT

Dieses Buch soll es euch erleichtern, das schöne Spiel zu erlernen. Es soll die vielen schwierigen Regeln erklären und auch eine kleine Anleitung zu zweckmäßigem Spiel geben.

Ich habe mich bemüht, es in einer einfachen Sprache zu schreiben und alle Grundbegriffe so deutlich zu erklären, daß Mißverständnisse schwer möglich sind.

Am Schluß des Buches ist noch eine kurze Erklärung aller im Schachspiel gebräuchlichen Ausdrücke und Zeichen angefügt.



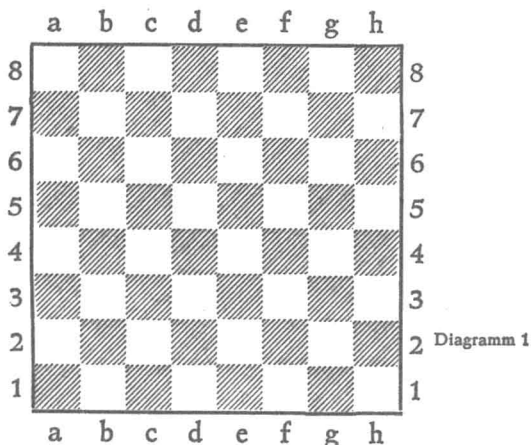
Beim Lesen dieses Buches braucht man ein Schachspiel, also Brett und Figuren. Wer alle drei Dinge hat – Buch, Brett und Figuren – und wer langsam und gründlich vorgeht, der wird, hoffe ich, Erfolg haben und Lust zum Schachspiel bekommen.

Ein bißchen Ausdauer natürlich ist auch hier, wie bei allem im Leben, erforderlich.



Das Schachbrett

Wir wollen gleich mit dem Schwersten beginnen, mit dem Gelände, auf dem das Spiel gespielt wird, mit der Unterlage, ohne die es nicht möglich ist: mit dem *Schachbrett*. Hier ist es abgebildet. Wer Schach spielen will, muß es auswendig lernen. (Diagr. 1 – Abkürzung von Diagramm)



Anfänger, Meister und Weltmeister – alle spielen auf dem gleichen Brett. Es hat immer 64 Felder, 32 schwarze, 32 weiße.

Es spielen immer zwei Personen mit- oder besser gegeneinander. Aber wenn ihr dieses Buch lest, oder wenn ihr Aufgaben löst, könnt ihr euch auch allein mit dem Schachspiel beschäftigen.

Das Brett wird zum Spielen so hingelegt, daß jeder der

beiden Spieler in der unteren linken Ecke ein schwarzes und in der unteren rechten Ecke ein weißes Feld hat.

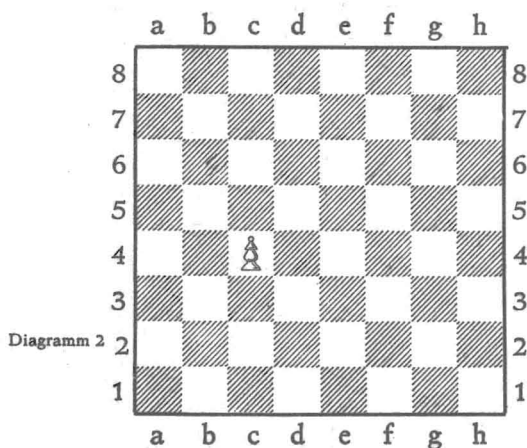
Das Brett besteht aus acht senkrechten und acht waagerechten Streifen; die senkrechten nennt man Linien, die waagerechten Reihen.

Die Linien, also die Senkrechten, sind durch die ersten acht Buchstaben des Abc bezeichnet, sie heißen also a-Linie, b-Linie, c-Linie . . . bis zur h-Linie.

Die Reihen, die Waagerechten, sind durch die Zahlen 1 bis 8 bezeichnet, also 1. Reihe, 2. Reihe und so weiter bis zur 8. Reihe.

Durch diese Art der Bezeichnung hat jedes einzelne der 64 Felder einen Namen.

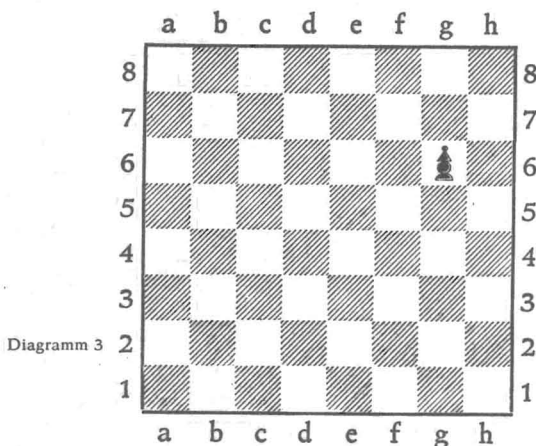
Das Feld a1 ist das Feld, in dem sich die a-Linie mit der 1. Reihe trifft. Es ist links unten das erste Feld. Das Feld c4 ist das Feld, in dem sich die c-Linie mit der 4. Reihe kreuzt.



Wir haben auf das Schachbrett einen weißen Bauern gestellt. Dieser Bauer steht auf dem Feld c4. (Diagr. 2)

Ist das einfach? Ist es schwer?

Also jedes Feld hat einen Namen. Wie heißt das Feld, auf dem der schwarze Bauer steht? (Diagr. 3)



Dort schneidet sich die g-Linie mit der 6. Reihe, der schwarze Bauer steht also auf dem Feld g6. Man nennt die senkrechte Linie immer zuerst.

Das alles ist einfach, aber man muß es doch lernen, und jeder, der mit dem Schachspielen beginnt, sollte es sich gleich am ersten Tag einprägen.

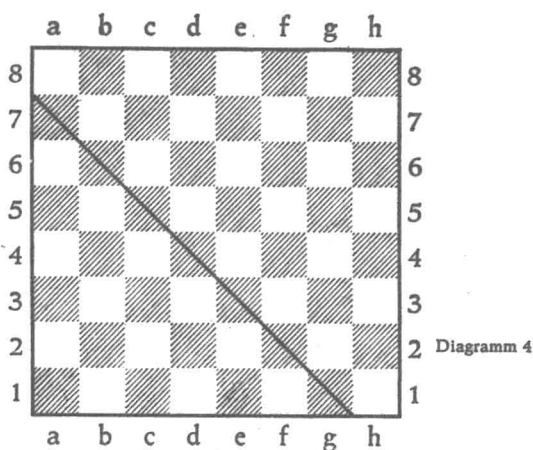
Die Linien a–h und die Reihen 1–8 geben jedem Feld einen Namen.

Wo liegt das Feld g1?

Wo liegt f2?

Wo liegt e3? Wo liegen d4 und c5, b6 und a7?

Wenn du alle diese Felder, die wir eben aufgezählt haben, auf dem Schachbrett aufgesucht hast, dann merkst du, daß sie in einem Zusammenhang stehen. Sie berühren sich mit den Ecken. Ich habe auf dem Brett einen Strich durch sie hindurchgezogen (Diagr. 4)



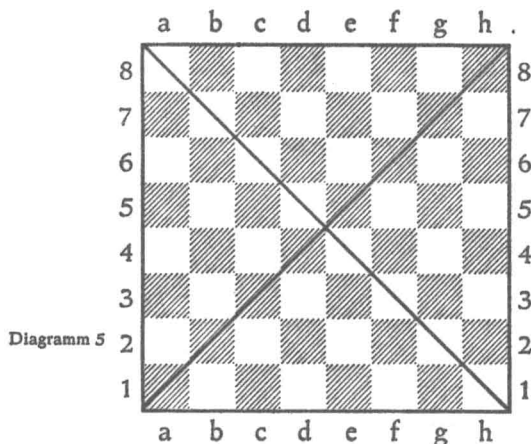
Sie stehen in einem Zusammenhang, aber sie bilden keine Reihe, sie bilden keine Linie, sie bilden eine Diagonale.

Diagonale ist ein Fremdwort, und es heißt auf deutsch: Schräglinie.

Ich habe die Diagonale von g1 nach a7 willkürlich ge-

wählt. Es gibt viele Diagonalen auf dem Schachbrett, lange und kurze.

Die längsten Diagonalen sind die, die von einer Ecke des Brettes zur anderen führen, also von a1 nach h8 und von h1 nach a8. (Diagr. 5)



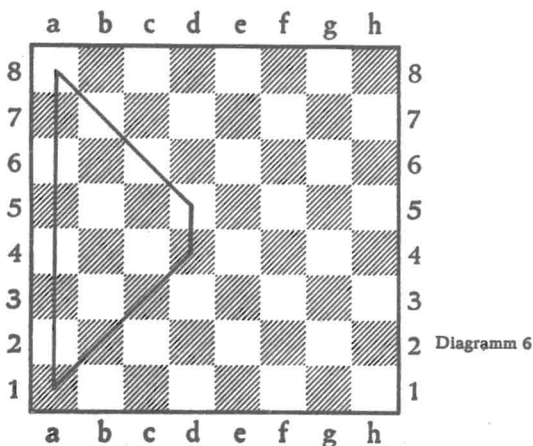
Die eine dieser langen Diagonalen besteht nur aus schwarzen, die andere nur aus weißen Feldern.

Alle Diagonalen auf dem Schachbrett sind einfarbig, entweder schwarz oder weiß, da es sich bei ihnen ja immer um schräge Linien ohne Krümmung oder Knick handelt.

64 Felder, die Linien, die Reihen, die Diagonalen – ihr wißt schon allerhand vom Schachbrett.

Aber nun noch zum Abschluß dieses Kapitels eine Geschichte, die alle Mathematiklehrer freut und die wohl die älteste Schachfabel ist.

Irgendein König von Persien spielte mit seinem Hofnarren Schach. Da malte der Narr zwei Wege auf das Schachbrett, einen geraden von a1 nach a8 und einen gebogenen, der von a1 nach d4, von dort nach d5 und von d5 nach a8 führte. (Diagr. 6)



Und der Narr fragte den König: „Lieber König, wenn du mal ganz eilig von a1 nach a8 laufen mußt – und du kannst ja als König keine Sprünge machen, du kannst mit jedem Schritt immer nur ein Feld vormarschieren – welchen Weg gehst du dann, den geraden oder den mit den Krümmungen?“

Der König betrachtete sich die Zeichnung auf dem Schachbrett und sagte, dumm, wie Könige nun einmal sind: „Wenn ich es wirklich eilig habe, werde ich den kürzeren



Weg benutzen, den Weg auf der a-Linie entlang. Der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten ist nämlich die gerade Linie!“

Er war sehr stolz auf seine Antwort, aber der Hofnarr lachte.

„In der Geometrie magst du recht haben“, sagte er, „doch auf meinem Schachbrett ist es gleichgültig, welchen Weg du gehst. Es sind auf beiden Wegen sieben Schritte. Du kannst ruhig den Umweg über d4 und d5 machen, du kommst genau so schnell nach dem Feld a8 wie einer, der die gerade Linie entlanggeht.“

Der König zählte einmal und zweimal, und nach langem Überlegen fand er, daß der Hofnarr recht hatte.

Beide Wege waren für einen König gleich lang, und er wunderte sich sehr darüber, denn er spielte schon seit 30 Jahren Schach und glaubte das Schachbrett zu kennen, aber so etwas hatte er noch nie bemerkt.

Er sagte zu seinem Narren: „Deine Frage gefiel mir! Du kannst dir etwas wünschen! Ich gebe es dir, und wenn's etwas kostet!“ Da wünschte sich der Narr etwas, was mit dem Schachspiel eigentlich nichts mehr zu tun hat, aber ich will es doch erzählen. Er wünschte sich Weizenkörner, weil seine Frau kein Brot mehr hatte.

Auf das erste Feld des Schachbretts, auf a1, sollte der König ein Weizenkorn legen lassen, auf das zweite Feld zwei Körner, auf das dritte Feld vier Körner, auf das vierte Feld acht Körner und dann so weiter, auf jedem folgenden Feld sollte sich die Menge der Körner verdoppeln.

Drei Körner sind ein Gramm schwer, dachte der König, 3000 Körner sind ein Kilo. Jetzt wollte ich ihm schon mal etwas schenken, aber er möchte eine Tüte Körner haben. Solch ein Dummkopf!

Und er sagte: „Dein Wunsch sei gewährt! Wieviel Körner sind es? Sag es schnell, damit ich sie abzählen lasse.“

„Ich kann leider nur bis hundert zählen“, antwortete der Hofnarr bescheiden. „Können wir es nicht von deinem Landwirtschaftsminister ausrechnen lassen?“

Der König ließ den Landwirtschaftsminister rufen, aber der konnte auch nicht viel weiter als bis 100 zählen.

Der Landwirtschaftsminister ging zu einem Mathematik-lehrer, und der rechnete es aus. Es war eine sehr große Zahl, die herauskam.

1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 Körner – da war die erste Reihe des Schachbretts mit Weizen belegt.

256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16 384, 32 768 Körner – da war auch die zweite Reihe gefüllt.

Auf das Feld a3, auf das erste Feld der dritten Reihe kamen schon 65 536 Körner, das waren fast 22 Kilo.

Aber auf das Feld h3, auf das letzte Feld der dritten Reihe, mußte der König schon 2796 Kilo legen lassen, und soviel hatte er nicht mehr in seinen Vorratsräumen.

Von den acht Reihen des Schachbretts jedoch waren erst drei gefüllt.

Der Landwirtschaftsminister aber erzählte, daß der Mathematiklehrer errechnet habe, man könne in 1 000 Jahren in ganz Persien nicht so viel ernten, wie der Hofnarr zu bekommen hätte.

Wie die Geschichte ausging, weiß ich nicht. Vielleicht hat der König seinen Hofnarren vor Ärger eingesperrt, vielleicht hat der Narr klugerweise auf den Weizen verzichtet, vielleicht zählen sie in Persien immer noch Körner ab.

Wir wollen unser Schachbrett vom Weizen säubern und mit der Erklärung der Schachfiguren beginnen.



Die Figuren in der Grundstellung

Zu jedem Schachspiel gehören 32 Figuren – 16 schwarze und 16 weiße; 16 Bauern – acht weiße Bauern, acht schwarze Bauern, und 16 Offiziere – acht weiße Offiziere, acht schwarze Offiziere.

Jeder Spieler hat gleich viele und gleich wertvolle Figuren, und jeder Spieler stellt sie in gleicher Weise auf.

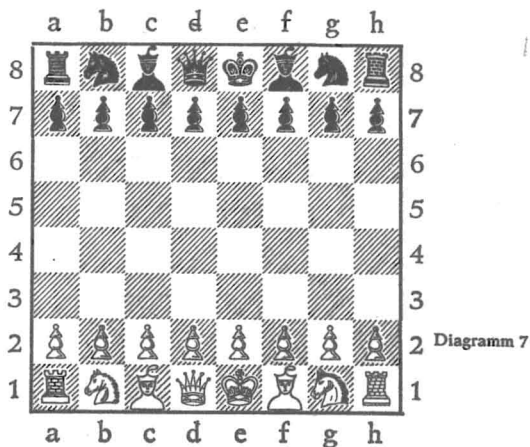
Der Spieler, der die weißen Figuren in den Kampf führt, stellt seine *weißen Bauern nebeneinander auf die acht Felder der 2. Reihe*.

Der Spieler, der die schwarzen Figuren hat, stellt seine *schwarzen Bauern auf die 7. Reihe*.

Auf der 1. und auf der 8. Reihe, also *hinter den Bauern und geschützt von ihnen, stehen die Offiziere*. (Diagr. 7)

Jeder Spieler hat einen König und eine Dame. Beide stehen in der Mitte. Die weiße Dame steht auf einem weißen, die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld.

Der weiße König steht auf einem schwarzen, der schwarze König auf einem weißen Feld.



Es ist leicht zu behalten, aber man sieht immer wieder, daß Anfänger im Schachspiel den König und die Dame falsch aufstellen.

Der weiße König steht auf e1, der schwarze König auf e8, *die Könige stehen sich gegenüber auf der e-Linie.*

Die Damen stehen auf der d-Linie. Damen auf der d-Linie, vielleicht könnt ihr es euch daran merken. Beides fängt mit dem Buchstaben d an.

Der König ist die wichtigste Schachfigur, denn um ihn dreht sich das ganze Spiel. Die Dame – manche Leute sagen auch Königin zu ihr, obwohl der König und sie nicht miteinander verheiratet sind – die Dame ist die zweitwichtigste Figur beim Schachspielen, denn sie ist der wertvollste Offizier des Königs.

Jeder Spieler hat nur einen König und nur eine Dame, von allen anderen Figuren hat man zwei und Bauern sogar acht.

Links und rechts neben König und Dame stehen die *Läufer*, neben den Läufern stehen die *Springer* (oft werden sie auch Rössel oder Pferdchen genannt), und in den Ecken stehen die *Türme*.

Das ist die Grundstellung. Ihr müßt sie euch einprägen. In dieser Aufstellung beginnt man jedes Schachspiel, und wer spielen will, muß sich an diese Regel halten.

Denn darin unterscheidet sich der Ernst des Lebens vom Spiel des Lebens, daß der Ernst sich oft willkürlich und ohne erkennbare Regeln vollzieht, während man ein Spiel nur dann spielen kann, wenn man sich an seine Regeln hält.

Die Gangart der Bauern

Jede Schachfigur darf nur so bewegt werden, wie es die Regeln für diese Figur vorschreiben. Die Art, wie sie bewegt werden kann, nennt man die Gangart dieser Figur.

Diese Gangart müssen wir uns einprägen, denn es ist die Voraussetzung, um mit einer Figur spielen zu können.

Wir beginnen mit den Figuren, von denen wir die meisten haben, mit den Bauern.

Die Bauern marschieren nur vorwärts, sie können niemals zurückgezogen werden. Die weißen Bauern kommen also nie auf die 1. Reihe des Brettes, die schwarzen nie auf die 8. Reihe.

Jeder Bauer marschiert senkrecht auf den Feind los, nur senkrecht vorwärts, und zwar geht er Zug um Zug ein Feld vor.

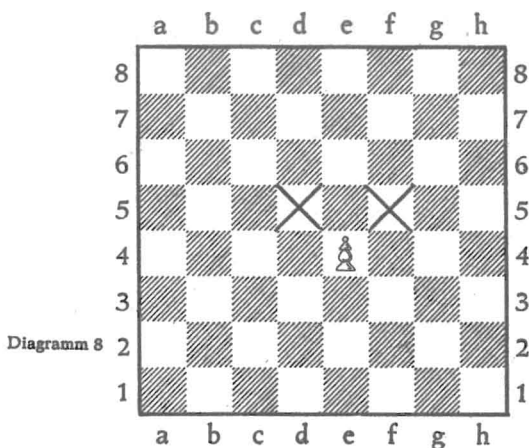
Aber wenn der Bauer zum erstenmal gezogen wird, wenn er von seinem Heimatfeld losmarschiert, dann kann er einen großen Schritt machen und gleich zwei Reihen vorwärts stürmen.

Er kann es, er braucht es nicht; er kann also auch vom Heimatfeld aus nur eine Reihe vorziehen, wenn ein kluger Spieler einen Doppelschritt nicht für ratsam hält.

Er geht also Schritt für Schritt ein Feld vor, nur im ersten Zug darf er auch zwei Felder vorrücken.

Die Kampfesweise des Bauern könnt ihr euch so vorstellen, daß er in jeder Hand einen kurzen Knüppel hält. Mit diesem Knüppel kann er den Feind *schlagen*, aber nur dann, wenn der Feind ein Feld schräg links oder schräg rechts vor ihm steht.

Schlagen bedeutet im Schach, die feindliche Figur vom

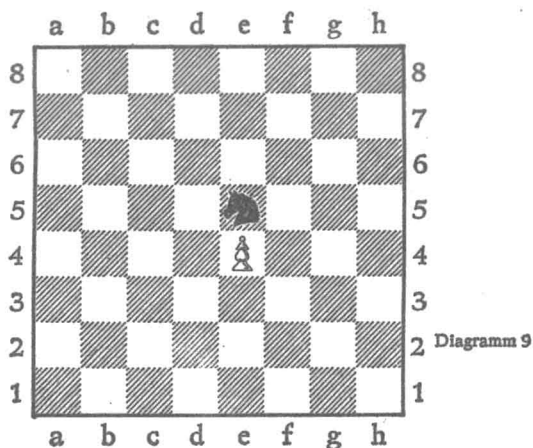


Brett nehmen und die eigene Figur, die schlägt, auf das leer gewordene Feld stellen. Der Bauer, der auf dem Schachbrett hier auf dem Feld e4 steht, kann jeden Feind schlagen, der sich auf den Feldern d5 und f5 befindet. (Diagr. 8)

Stehen die Feinde auf anderen Feldern, kann er ihnen nichts tun. Er hat kurze Arme, kurze Knüppel, er kann nur dann in die Schlacht eingreifen, wenn er herzhafte dem Feind zu Leibe rückt und dicht an ihn herankommt.

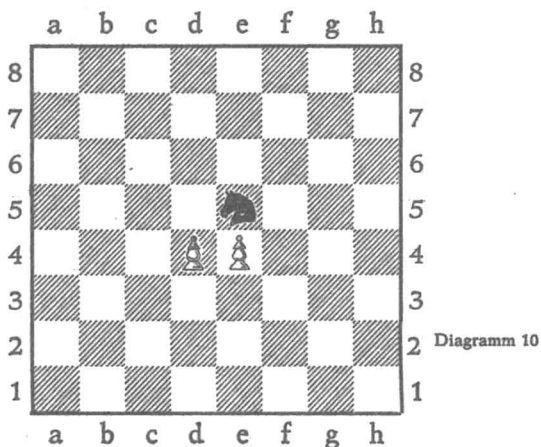
Wenn ein Feind direkt vor seiner Nase steht, wie auf dem Diagramm 9 der schwarze Springer auf dem Feld e5, dann kann ihm unser Bauer nichts tun. Er kann den Springer, der ihm den Weg verstellt, nicht schlagen, denn sein Knüppel reicht ja nur schräg nach vorn.

Unser Bauer kann auch nicht mehr vorrücken. Er muß stehenbleiben und abwarten, bis der Platz vor ihm frei wird.



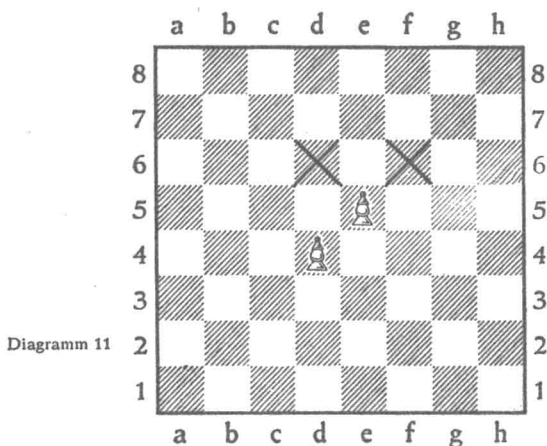
Er kann aber seinen linken oder rechten Nachbar, wenn diese noch auf ihrem Heimatfelde stehn, bitten, zu kommen und ihm zu helfen.

Wenn sein linker Nachbar, der Bauer auf d2, einen großen Schritt nach d4 macht, greift er den feindlichen Springer auf e5 an. (Diagr. 10)



Wenn nun der Springer den dickfelligen Bruder spielt und einfach stehenbleibt, kann der Bauer von d4 ihn im nächsten Zug schlagen.

Aber solch ein Springer ist ein empfindlicher Herr und ein wertvoller Offizier: Wenn er von einem Bauern angerempelt wird, räumt er das Feld, und unser Bauer auf e4 kann nach e5 weitermarschieren.



Wenn er auf e5 steht, kann er alles schlagen, was sich auf den Feldern d6 und f6 befindet. (Diagr. 11)

Wenn es aber einem Bauern gelingt, über das Schachbrett hinwegzumarschieren und bis auf die letzte Reihe zu kommen, auf die Reihe, auf der in der Grundstellung die feindlichen Offiziere stehen, dann wird dieser *Bauer* wegen glücklich bewährter Tapferkeit selbst *zum Offizier befördert*.



Der Spieler, unter dessen Befehl er das Brett überquert, kann bestimmen, in was für einen Offizier er sich zu verwandeln habe.

In jeden Offizier kann er sich verwandeln, nur in einen König nicht. Aber da nach dem König die Dame die wertvollste Figur ist, wird unser Bauer, der über das ganze Schachbrett hinübergelangt ist, wohl meist zu einer Dame ernannt werden.

Es ist von den Regeln aus möglich, daß ein Spieler alle seine acht Bauern in Damen verwandelt. Wenn er seine alte Dame auch noch besäße, würde er dann über neun Damen verfügen. Im praktischen Spiel kommt solch ein Fall nie vor; doch Schachpartien, bei denen eine der beiden Parteien drei Damen hatte, sind schon gespielt worden.

Durch seine Eigenschaft, schräg nach vorn zu schlagen, kann ein Bauer abenteuerliche Reisen über das Schachbrett unternehmen.

So kann der Bauer, dessen Heimatfeld h2 ist, nach einem

langen kämpferischen Leben auf dem Feld b8 zur Dame befördert werden, wenn es ihm gelungen ist, sechs feindliche Figuren, die sich jeweils links schräg vor ihm befanden, zu schlagen. (Diagr. 12)

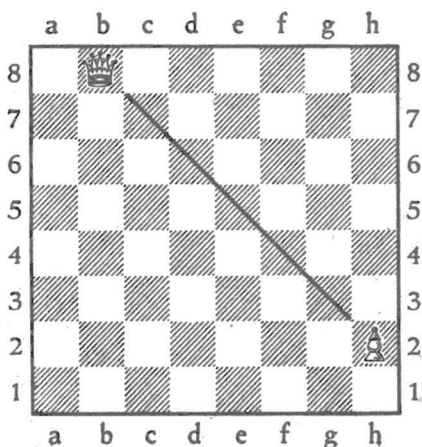
So eine Chance kann es natürlich für den Bauern von a2 auf dem Felde g8 auch geben. Ich weiß nicht, warum so etwas nicht mal geschehen soll, obwohl ich es bei allen tausend Partien, die ich bisher gespielt habe, noch nie erlebte. Daß ein a-Bauer auf die d-Linie gelangt oder ein c-Bauer auf die f-Linie, kommt oft vor.

Wenn wir jetzt noch lernen, was „im Vorbeigehen schlagen“ bedeutet, dann wissen wir alles über die Bauern, was man über sie wissen muß, um ein fröhliches Spiel mit ihnen beginnen zu können.

Also lernen wir es gleich hier, obwohl es nicht einfach ist.

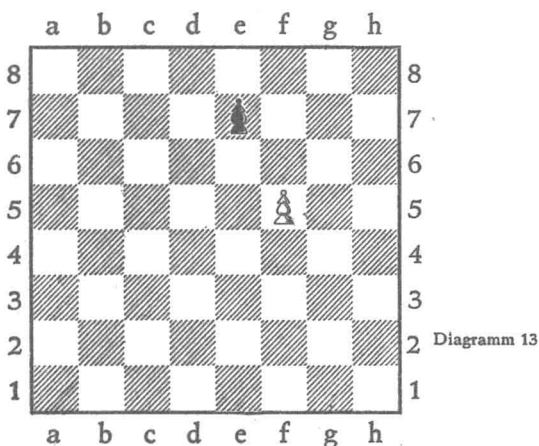
Im Vorbeigehen heißt auf französisch „en passant“. Im

Diagramm 12



Vorbegehen schlagen heißt in der Schachsprache: en passant schlagen. (En passant spricht man: „Anpassang“, durch die Nase so wie im deutschen Wort Angst, es hat aber mit Angst nichts zu tun.)

Mein Bauer f2 ist vorgerückt bis auf die 5. Reihe. Er steht auf dem Feld f5. Auf dem Feld e7 ist der feindliche Bauer noch zu Hause geblieben. (Diagr. 13)



Wenn dieser Bauer auf e7 jetzt mit einem großen Schritt an meinem Bauern vorbeiziehen will, dann führt die Möglichkeit des Doppelschrittes dazu, daß mein tapferer Bauer um das Recht, seine Feinde links und rechts schlagen zu dürfen, betrogen wird. Und das empfindet er als ungerecht.

„Halt“, sagt mein Bauer auf f5 zu dem feindlichen e-Bauern, der plötzlich auf e5 neben ihm steht. „So haben

wir nicht gewettet. Du bist über das Feld e6 hinübermarschiert. Auf das Feld e6 aber reiche ich mit meinem Knüppel hin. Dort schlage ich dich, als ob du dort haltgemacht hättest.

Denn der Doppelschritt, den wir Bauern zu Anfang unserer Laufbahn machen können, soll nicht dazu dasein, daß man weit vorgerückte Bauern damit um ihr Schlagrecht prellt.“

Mein Bauer auf f5 schlägt den zum Feld e5 vorgesprungenen feindlichen Bauern, der an ihm mit dem Doppelschritt vorbeigegangen ist, en passant, er schlägt ihn im Vorbeigehen.

Er nimmt ihn vom Feld e5 fort und setzt sich selbst auf das Feld e6, nicht also auf das Feld e5, auf dem der feindliche Bauer stand.

Dieses Enpassantschlagen ist nur möglich, wenn ein weißer Bauer die fünfte oder ein schwarzer Bauer die vierte Reihe erreicht hat – und wenn dann ein feindlicher Bauer mit dem Doppelschritt an ihm vorbeilaufen will.

Du kannst en passant schlagen, du brauchst es aber nicht zu tun. Du kannst den Feind einfach neben deinem Mann stehenlassen.

Doch wenn du en passant schlagen willst, mußt du es gleich im nächsten Zuge tun. Wenn du erst einen anderen Zug getan hast, kannst du das Enpassantschlagen nicht mehr nachholen.

Ich glaube, dies alles wird für euch nicht einfach zu behalten sein, aber dafür sind wir nun auch mit den Bauern fertig und wissen also schon von der Hälfte aller Figuren, welche Gangart sie haben, wie sie den Feind bekämpfen,

ihn schlagen und wie sie – wenn sie das von allen Bauern ersehnte Ziel erreicht haben: die Grundlinie des Gegners – dann zum glänzenden Offizier befördert werden.

Ein Turm bleibt ein Turm und ein Läufer ein Läufer sein Leben lang, doch aus einem Bauern kann alles werden, nur ein König nicht.

Diese seine Verwandelbarkeit macht den Bauern zu einer wertvollen Figur, und kein Schachspieler wird ihn gering-schätzen.

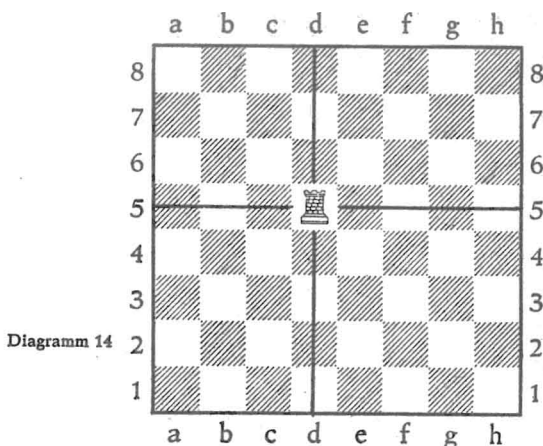
Die Gangart der Türme

Die *Türme* haben eine sehr viel leichter zu erklärende Gangart als die Bauern. Sie *können waagerecht und senkrecht auf den Linien und auf den Reihen über das ganze Brett ziehen*, wenn keine Figur ihrer eigenen Partei ihnen im Wege steht.

Über eine eigene Figur kommen sie nicht hinweg; eine feindliche Figur können sie schlagen. (Also die feindliche Figur fortnehmen und die eigene Figur auf deren Platz stellen.)

In der Grundstellung können die Türme überhaupt nicht gezogen werden, weil sie ja in der Ecke stehen und eingemauert von eigenen Figuren sind. Weil man ihnen Platz machen muß, wenn man sie ziehen will, beginnen die Türme auch meist erst im Mittelspiel tätig zu werden.

Aber wenn sich eine Schachpartie dem Ende zuneigt und schon viele Figuren geschlagen wurden und Platz auf dem Schachbrett entstanden ist, dann beginnt die große Zeit der Türme.



Wenn ein Turm in der Mitte des Brettes steht – wie unser Turm hier auf dem Feld d5 – und auf der d-Linie und der 5. Reihe steht keine andere Figur, dann kann der Turm vierzehn verschiedene Züge machen. (Diagr. 14)

Er hat sieben Felder auf der 5. Reihe und sieben Felder auf der d-Linie zur Verfügung, auf die er hinziehen kann. Wer es nicht glaubt, zählt nach.

Aber er kann nur waagerecht oder senkrecht ziehen. Wenn unser Turm, der auf dem Feld d5 steht, nach dem Feld e4 will, dann benötigt er dazu zwei Züge, obwohl doch das Feld e4 dicht neben dem Feld d5 liegt.

Er muß mit dem ersten Zug nach e5 oder nach d4 reisen und mit dem zweiten Zug dann von d4 oder e5 nach e4. Das sieht etwas ungeschickt aus und ist es vielleicht auch, aber diese elefantenhafte Schwerfälligkeit mindert den Wert des Turms nicht.



Der Turm ist eine mächtige und starke Figur. Er wirkt über das ganze Brett hin, und er kann die Linien und Reihen, die er beherrscht, für viele Figuren sperren.

Unser Turm auf d5 teilt mit seiner Kampfkraft das Brett deutlich in vier Teile.

Wie die Läufer laufen

Ähnlich einfach wie die Gangart der Türme ist die der Läufer. So wie die Türme nur auf den Senkrechten und Waagerechten marschieren können, so *laufen die Läufer nur auf den Diagonalen*.

Der Läufer, der hier in der Mitte des Brettes auf dem Feld d5 steht, beherrscht von diesem Platz aus alle Felder auf den Diagonalen a2–g8 und a8–h1. (Diagr. 15)

an

0

v

W



Jeder Läufer hat also nur das halbe Schachbrett als Kampfgebiet zur Verfügung, nämlich entweder nur die 32 schwarzen oder nur die 32 weißen Felder.

Durch diese Eigenschaft ist er gegenüber dem Turm benachteiligt, der ja überallhin und auf allen 64 Feldern kämpfen kann.

Aber wenn man seine Läufer so aufbaut, daß sie auf langen Diagonalen wirksam sein können, wenn man ihre Kraft nicht dadurch hemmt, daß eigene Figuren ihnen den Weg versperren, dann sind sie schnelle und wendige Kämpfer, die schon manche Schachpartie entschieden haben.

Die Dame

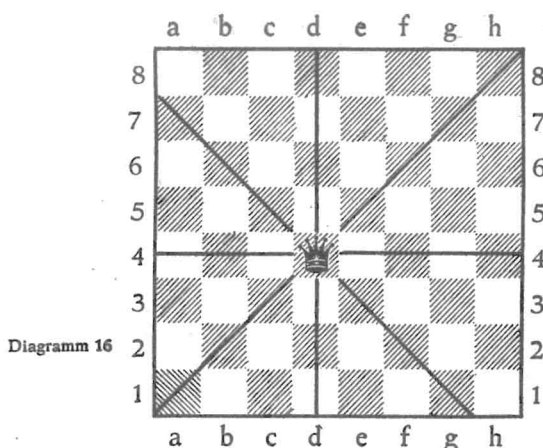
Nach dem Turm und nach dem Läufer betrachten wir jetzt die Dame, weil deren Gangart so ist wie die von Turm und Läufer zusammengekommen.

Man kann sich vorstellen, daß die Dame entstand, indem man den Läufer auf den Turm stellte und die Eigenschaften beider Figuren vereinigte.

Eine *Dame* in der Mitte des Brettes, also unsere hier auf dem Feld d4, *kann senkrecht und waagerecht und diagonal ziehen*. (Diagr. 16)

Sie kann nach 27 verschiedenen Feldern reisen. Sie beherrscht also fast die Hälfte des Schachbretts.

Sie beherrscht soviel Felder wie ein Turm und ein Läufer zusammen, aber sie ist als einzelne Figur noch stärker als ein Turm und ein Läufer zusammen; denn zum Beispiel ein Läufer, dessen Eigenschaften sie ja auch hat, kann sich



entweder nur auf den 32 schwarzen oder nur auf den 32 weißen Feldern bewegen.

Ein Läufer, der auf den schwarzen Feldern zu Hause ist, kommt nie in seinem Leben auf ein weißes Feld, und selbst die Bauern, die auf weißen Feldern stehen, lachen über ihn, denn er kann ihnen nichts tun.

Aber eine Dame braucht nur einen kleinen Schritt beiseite zu machen, sie braucht nur von d4 nach e4 zu ziehen, und schon beherrscht sie statt der schwarzen Diagonalen die weißen.

Wegen dieser ihrer Beweglichkeit ist sie mehr wert als Turm und Läufer zusammen, ist sie als einzelne Figur fast soviel wert wie ein Turm und beide Läufer.

Und weil sie nach dem König die wichtigste Person und so sehr wertvoll ist, darum geht man sorgsam mit ihr um und achtet darauf, daß man sie nicht aus Versehen und gegen seinen Willen einbüßt.

Wie der Springer springt

Manche Leute sagen, die Springer hätten eine schwierige Gangart, ihre wilden Sprünge seien schwer zu überschauen; und ein feindlicher Springer ist ihnen eine unangenehme Figur.

Aber andere Leute schätzen ihn gerade deshalb besonders, und er ist ihnen lieber als der geradlinige Turm oder der flinke Läufer.

Ein Springer kann mit einem Zug nie auf eines der Felder gelangen, die direkt neben dem Feld liegen, auf dem er steht. Er überspringt seine Nachbarfelder, und es ist ihm egal, ob auf den Feldern, die er überspringt, Figuren stehen oder nicht, eigene oder feindliche.

Aber der Springer kann nicht weit springen, er hat kurze Beine. Er springt gerade mal so über eins der Nachbarfelder hinweg, weiter kommt er nicht.

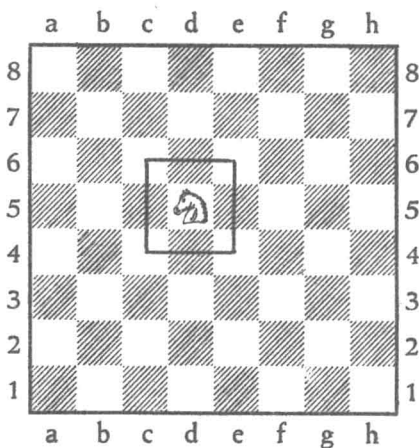


Diagramm 17

Es gibt einen Trick, sich zu merken, wie der Springer springt: Ein Springer, der auf einem weißen Feld steht, kann nur auf einem schwarzen Feld landen, und ein Springer, der auf einem schwarzen Feld steht, kann nur auf ein weißes Feld hopsen.

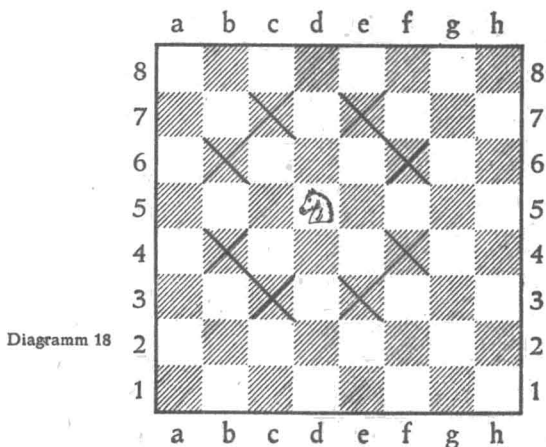
Auf dem Diagramm 17 steht ein Springer auf dem weißen Feld d5.

(Diagramm ist ein Fremdwort und heißt Schaubild. Schaubild wäre genauso hübsch, aber die Schachspieler haben sich angewöhnt, zum Schaubild Diagramm zu sagen.)

Es sind acht Felder um den Springer herum, acht Nachbarfelder. Ich habe sie mit Strichen kenntlich gemacht.

Auf diese acht Felder kann unser Springer nicht hinziehen, sie gehen ihn nichts an. Um auf eines dieser Felder zu gelangen, müßte er mindestens zwei Züge machen.

Ein Springerzug ist immer gleich lang, er kann keine längeren und keine kürzeren Sprünge machen, er setzt über ein

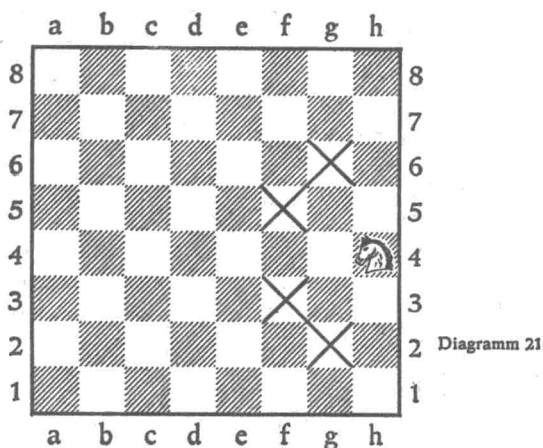


Wie also springt ein Springer?

Über die Nachbarmfelder hinweg auf Felder von anderer als seiner Standfarbe.

Wer diesen Satz noch nicht versteht, muß so lange über ihn nachdenken, bis er ihn begriffen hat.

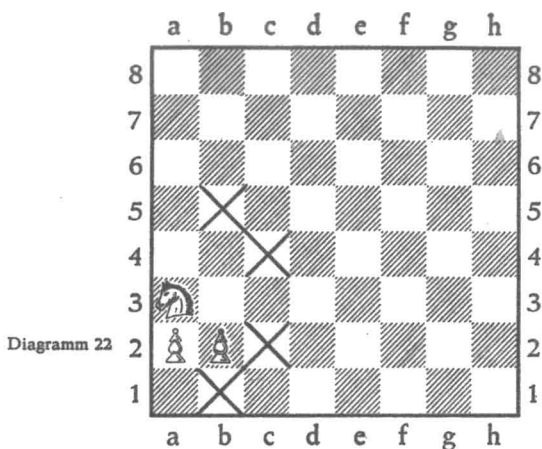
Im Diagramm 21 steht ein Springer auf dem Feld h4.



Er kann, weil er am Rande steht, nicht nach acht Feldern, sondern nur nach vieren springen. Seht euch diese vier Felder an.

Nach wieviel Feldern kann ein Springer hopsen, der in einer Ecke des Schachbretts steht?

Ein Springer am Rand hat nur halbe oder sogar nur die viertel Kraft eines Springers, der in der Mitte des Brettes steht. Darum gibt es einen alten Schachvers, der oft richtig ist: „Springer am Rand bringt Kummer und Schand.“



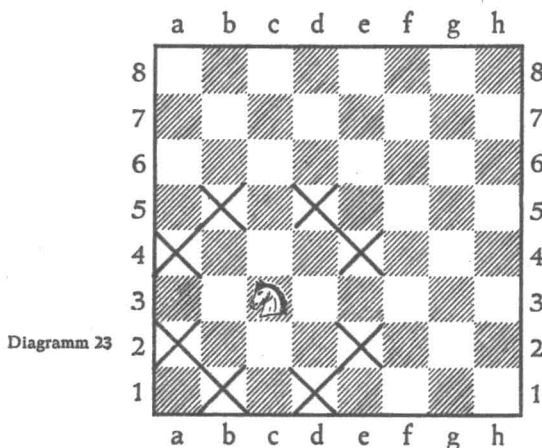
Wenn man die Wahl hat, zieht man eine so kurzbeinige Figur wie den Springer zur Mitte des Feldes hin.

Auf dem Diagramm 22 ist der Springer von seinem Heimatfeld nach a3 entwickelt worden.

Von dort aus beherrscht er vier Felder.

Wenn der Spieler ihn nach c3 entwickelt hätte, wie auf dem Diagramm 23, beherrschte er acht Felder.

Zählt nach, es stimmt.

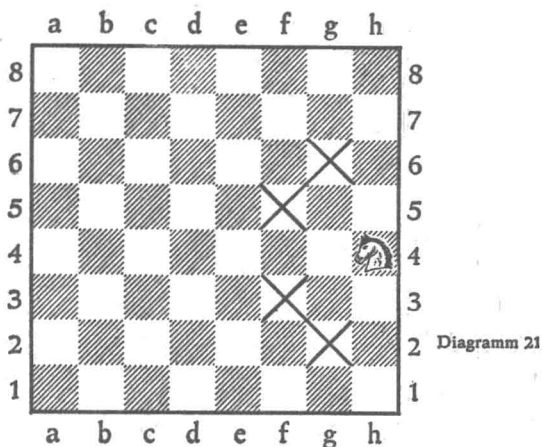


Wie also springt ein Springer?

Über die Nachbarmfelder hinweg auf Felder von anderer als seiner Standfarbe.

Wer diesen Satz noch nicht versteht, muß so lange über ihn nachdenken, bis er ihn begriffen hat.

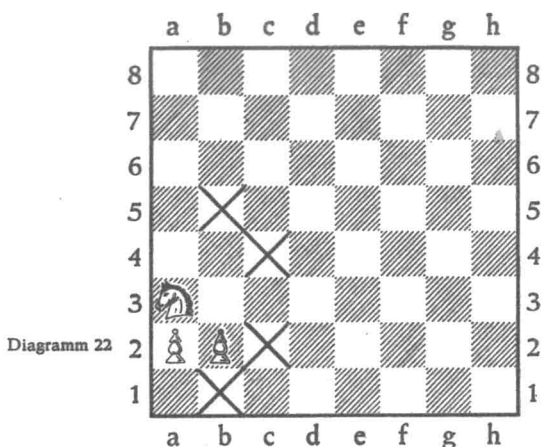
Im Diagramm 21 steht ein Springer auf dem Feld h4.



Er kann, weil er am Rande steht, nicht nach acht Feldern, sondern nur nach vierein springen. Seht euch diese vier Felder an.

Nach wieviel Feldern kann ein Springer hopsen, der in einer Ecke des Schachbretts steht?

Ein Springer am Rand hat nur halbe oder sogar nur die viertel Kraft eines Springers, der in der Mitte des Brettes steht. Darum gibt es einen alten Schachvers, der oft richtig ist: „Springer am Rand bringt Kummer und Schand.“



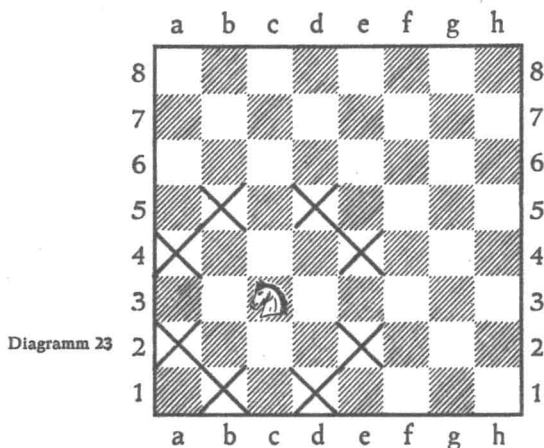
Wenn man die Wahl hat, zieht man eine so kurzbeinige Figur wie den Springer zur Mitte des Feldes hin.

Auf dem Diagramm 22 ist der Springer von seinem Heimatfeld nach a3 entwickelt worden.

Von dort aus beherrscht er vier Felder.

Wenn der Spieler ihn nach c3 entwickelt hätte, wie auf dem Diagramm 23, beherrschte er acht Felder.

Zählt nach, es stimmt.



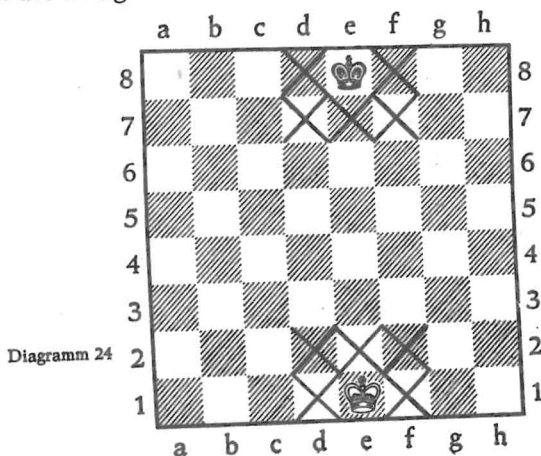
Durch seine einzigartige Eigenschaft, über andere Figuren, die um ihn herum stehen, hinwegspringen zu können, und dadurch, daß er weder diagonal noch senkrecht noch waagerecht zieht, wird die Gangart des Springers interessant. Er kann einem guten Spieler im Kampf viel Freude machen.

Man muß im Anfang immer genau hinschauen, sich Zeit lassen und ausrechnen: Wo steht er? Auf welche Felder kann er einwirken? Steht er sicher? Hat er Fluchtmöglichkeiten, wenn er von einem feindlichen Bauern angerempelt wird?

Wenn du ein geübter Spieler geworden bist, siehst du das alles im Schlaf.

Der König

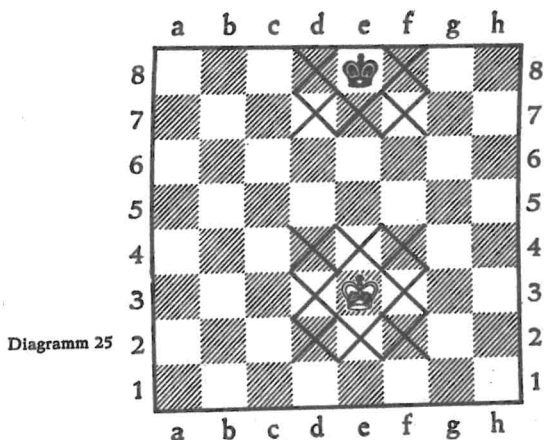
Nun bleibt nur noch die Gangart einer Figur zu erklären, nämlich die des Königs.



Er ist die Hauptperson des Spiels, und seine Bewegungen sind von eindrucksvoller Würde. *Der König kann nach allen Richtungen hin schreiten, aber er kann sich immer nur ein Feld weiter bewegen.* (Diagr. 24)

Der König der auf seinem Heimatfeld steht, kann auf fünf verschiedene Felder ziehen.

Ein König, der nicht am Rand steht, sondern auf einem Mittelfeld, wie hier auf dem Diagramm 25 der weiße König auf dem Feld e3, hat alle acht Felder rund um sich herum zur Auswahl.



Das ist leicht zu merken. Der König ist eine sehr bewegliche Figur, aber er hat kurze Beine, noch kürzere als der Springer. Er ist der langsamste Offizier. Bei jedem Schritt kommt er nur ein Feld voran.

Aber es gibt für diese Regel eine Ausnahme. Einmal während eines Spiels darf der König auch einen längeren



Schritt machen, einmal darf er gleich zwei Felder weit ziehen.

Diese Ausnahme heißt *die Rochade*.

Wenn zwischen König und Turm keine Figur mehr steht, wenn also Läufer und Springer – oder auf der anderen Seite die Dame, der Läufer und der Springer – ihr Heimat-

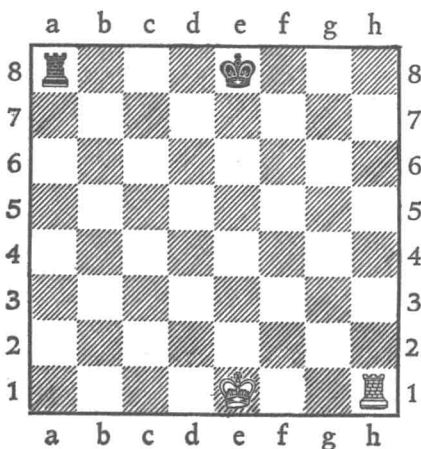


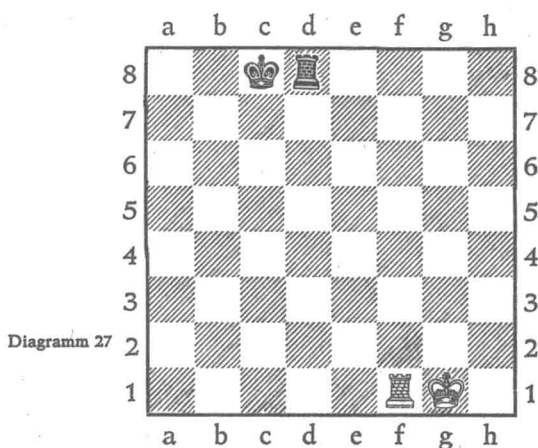
Diagramm 26

feld verlassen haben, wenn König und Turm in diesem Spiel noch keinen Zug getan haben, wenn der König selbst nicht angegriffen ist und wenn keines der Felder, über die der König hinwegschreitet, von einer feindlichen Figur bedroht wird, dann kann der König die Rochade machen:

Er zieht zwei Felder nach rechts oder nach links, und der Turm, zu dem er hinzieht, springt über den König hinweg und stellt sich auf seiner anderen Seite neben ihn.

In dem Diagramm 26 stehen beide Könige und Türme auf ihrem Heimatfeld.

Auf dem Diagramm 27 hat Weiß die kurze Rochade, Schwarz die lange Rochade gemacht.



Kurze Rochade, weil auf dem Königsflügel des Schachbretts die Entfernung zwischen König und Turm kurz ist, nur zwei Felder liegen zwischen beiden Figuren; lange Rochade, weil auf dem Damenflügel die Entfernung länger ist, drei Felder liegen dazwischen.

Du kannst die Rochade machen, die lange oder die kurze, aber du brauchst sie nicht zu machen, du kannst es auch sein lassen. Doch es gibt wenige Spieler, die diesen Zug, den einzigen beim Schach, bei dem man zwei eigene Figuren bewegen darf, unterlassen.

Der König, die empfindlichste Figur, steht in einer Ecke des Brettes sicherer als in der Mitte. Er ist in der Ecke leichter zu verteidigen, da dem Feind dort nur der halbe Platz zum Angriff bleibt.

Nach der kurzen Rochade steht der König auf der g-Linie, nach der langen Rochade steht er auf der c-Linie. Wenn du diese beiden Linien betrachtest und hörst, daß der König in der Ecke sicherer steht als in der Mitte der Grundlinie, dann weißt du auch, warum die kurze Rochade beliebter ist als die lange.

In 99 von 100 Spielen macht eine oder machen beide Parteien die Rochade, in 90 von 100 Fällen wählen sie die kurze Rochade.

Wer die lange Rochade wählt, hat die Absicht, mit allen Figuren des Königsflügels einen schnellen und ungestümen Angriff auf den feindlichen König zu starten, einen Angriff, der dem Gegner keine Zeit zu wirksamen Gegenangriffen läßt, so daß der eigene König auf der langen Rochadeseite sicher ist, da der Feind mit der Verteidigung alle Hände voll zu tun hat.

Wiederholen wir kurz:

Es sind vier Punkte zu beachten, wenn wir die Rochade machen wollen.

1. Der König darf nicht angegriffen sein, keine feindliche Figur darf also den König im nächsten Zug des Gegners schlagen können, das heißt, er darf nicht im Schach stehen,

2. Die Figuren zwischen König und Turm müssen fortgezogen sein. Die Felder zwischen König und Turm müssen geräumt, leer sein.

3. Weder der König noch der Turm darf in dieser Partie bereits bewegt worden sein.

4. Kein Feld, über das der König hinwegzieht, darf von einer feindlichen Figur angegriffen sein.

Damit sind wir am Ende mit der Beschreibung der Gangart der Figuren. Wir haben dabei noch eine Menge anderer Sachen gelernt.

Was bedeutet schlagen?

Wieviel sind die Figuren wert?

Wie kann aus einem Bauern ein Offizier werden?

Was ist ein Diagramm?

Warum steht ein Springer am Rand schlecht und ein König am Rand gut?

Wir haben viel gelernt, aber richtig klar können einem Gangarten der Figuren und Schachregeln doch nur dann werden, wenn das Spiel beginnt und die langweiligen Erläuterungen aufhören.

Warum spielst du Schach?

Die Hauptsache beim Fußballspielen ist es, Tore zu schießen und möglichst mehr Tore als der Gegner zu erzielen.

Wer Tennis oder Tischtennis spielt, beabsichtigt, den Ball so geschickt über das Netz zu schlagen, daß der Gegner ihn nicht zurückschlagen kann.

Der Sinn des Murrelspiels ist es, mehr Murreln in das

Murmelloch zu schieben als die Mitspieler und die Murneln, um die gespielt wird, zu gewinnen.

Jedes vernünftige Spiel hat einen Sinn.

Das Ziel des Schachspiels ist es, den König des Gegners anzugreifen und matt zu setzen. Wer den feindlichen König matt setzt, hat gewonnen; sowie der König matt ist, hört das Spiel auf.

Das scheint klar und einfach zu sein, aber trotzdem kenne ich uralte Schachspieler, und auch urjunge, die spielen so, als wüßten sie es noch nicht oder als hätten sie es wieder vergessen.

Sie machen hier einen planlosen Zug und dort einen, sie schieben gedankenlos eine Figur vor und nehmen sie dann wieder zurück, oder sie hopsen mit dem Springer los und rennen mit ihm den Feind an, so lange, bis sie ihren Springer verloren haben, obwohl sie wissen, daß man mit einem Springer allein den feindlichen König nicht besiegen kann.

Sie spielen nicht zielbewußt, sie denken nicht an das Mattsetzen.

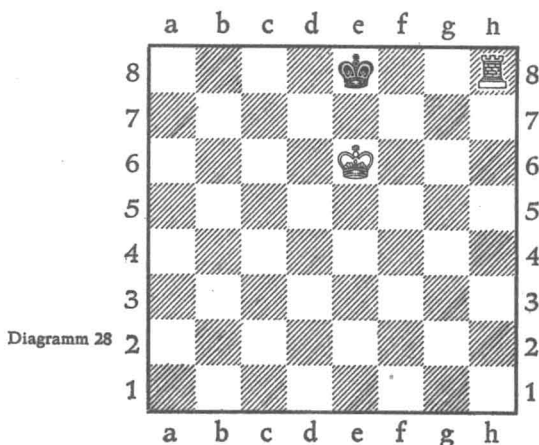
Aber was heißt nun matt setzen?

Schachmatt

Wenn dein König von einer feindlichen Figur angegriffen wird, und er kann nicht entfliehen, weil rund um ihn kein Feld mehr frei ist, auf das er sich retten kann; wenn dein König angegriffen wird, und du kannst die angreifende Figur nicht schlagen; wenn dein König angegriffen wird,

und du kannst keine deiner Figuren zwischen Angreifer und König stellen und den König so decken – dann betrachtest du traurig das Brett und die eigenen und die feindlichen Figuren und sagst:

„Fliehen kann der König nicht, schlagen kann ich den Angreifer auch nicht, dazwischenstellen kann ich nichts – ich glaube, ich bin matt!“ (Diagr. 28)



„Das glaube ich auch“, sagt dein Gegner triumphierend.
„Schachmatt!“

Er freut sich, du ärgerst dich, und ihr beginnt ein neues Spiel.

Wenn dir ein Schachspieler versichert, daß er sich über eine verlorene Partie nicht ärgert, so glaube ihm nicht. Wenn es wirklich stimmt, ist er ein Patzer.

Ein guter Schachspieler wird sich über verlorene Partien ärgern, denn man verliert ja immer durch die eigene Unachtsamkeit, durch Mangel an Konzentration,

durch falsche Kombination, und das alles sind ärgerliche Dinge.

Aber alle Schachspieler behaupten, sich nicht zu ärgern, und sie behaupten es auch dann noch, wenn ihnen der Ärger deutlich sichtbar an der Nase hängt.

Wie kommt das?

Es kommt daher, daß es zwei sportliche Regeln gibt, die schwer miteinander zu vereinen sind:

1. Eine Partie zu verlieren ist ärgerlich. 2. Sich so zu ärgern, daß der Gegner es merkt, ist unsportlich.

Du kannst dich also ruhig ärgern, wenn du durch eigene Dummheit verlierst, aber halte deinen Ärger im Zaum und ärgere dich über dich, nicht über deinen Gegner.

Das Schäfermatt

Also jetzt geht es los, wir wollen unseren Gegner matt setzen.

Stell das Schachbrett hin, bau die Figuren auf! Schwarze Dame auf schwarzes Feld, weiße Dame auf weißes Feld.

Liegt das Brett so, daß in der rechten Ecke ein weißes Feld ist? Stehen alle Figuren richtig?

Weiß beginnt! Darum werden bei jedem neuen Spiel die Farben getauscht.

Weiß macht den ersten Zug. Er setzt den Bauern, der vor dem König steht, zwei Felder vor. Weiß zieht also

1. e2-e4

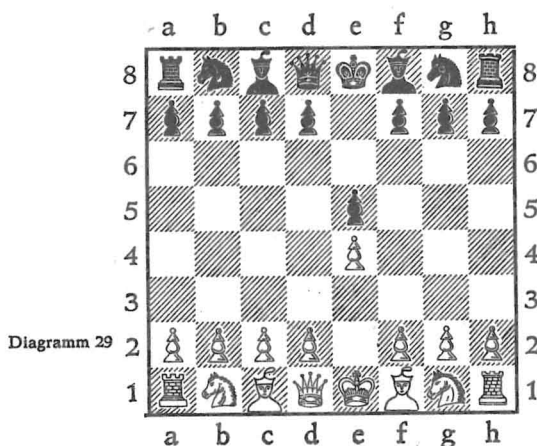
Wir fürchten uns nicht, und warum sollten wir mit diesem Bauern nur ein Feld vorgehen, wenn man aus der Grund-

stellung heraus mit den Bauern gleich zwei Felder vor-
springen kann?

Jetzt ist Schwarz daran, einen Zug zu machen. Da kommt
also der weiße Königsbauer anmarschiert, denkt Schwarz.
Wir wollen ihn mal gleich stoppen, sonst glaubt Weiß
noch, er könnte ewig weit damit vorrücken.

Schwarz ergreift seinen Königsbauern und setzt ihn auch
zwei Felder vor:

1.; e7-e5 (Diagr. 29)



Stirn an Stirn stehen sich die beiden Bauern gegenüber
und können sich nichts weiter tun, sie können sich nur ge-
genseitig aufhalten.

Schlagen können sie nur schräg nach vorn! Wißt ihr das
noch? Der weiße Bauer kann auf die Felder d5 und f5
schlagen, wenn dort ein Feind steht, und der schwarze
Bauer auf die Felder d4 und f4.

Sie können sich also nur aufhalten, und ohne die Hilfe ihrer Kollegen sind sie sich gegenseitig unüberwindliche Hindernisse.

Weiß ist jetzt dran, seinen zweiten Zug zu tun.

Sein Königsbauer hat dem Königsläufer und der Dame den Weg frei gemacht. Auf der Diagonale von f1 bis a6 kann sich der weiße Läufer einen schönen Platz aussuchen.

Wo werden wir ihn hinziehen?

Das Feld a6 kommt wohl nicht in Frage. Dort würde der Läufer sowohl vom schwarzen Springer, der auf b8 im Stall steht, als auch vom Bauern b7 geschlagen werden können, und dazu ist unser schöner Läufer zu schade.

Auf dem Feld e2 steht unser Läufer, finde ich, auch nicht besonders. Er steht dort der Dame im Wege.

Auch das Feld d3 ist kein besonders guter Platz. Solange sich unser Läufer hier aufhält, versperrt er dem Bauern d2 den Weg nach vorn, und unser Damenbauer möchte ja irgendwann hinaus auf das Brett und seinem Bruder e4 beistehen.

Bleiben die Felder c4 und b5 als Platz für unseren Läufer, und von diesen beiden gefällt mir c4 besser. Von c4 aus wirkt der Läufer auf das Feld f7 ein.

Seht euch das Feld f7 einmal genau an. Der Bauer, der auf diesem Felde steht, wird von keinem anderen Offizier als vom König gedeckt. Seht ihr das?

Alle anderen haben einen oder zwei oder sogar drei Offiziere hinter sich, die sie schützen, doch der Bauer f7 hat nur den König.

Darum, und nur darum ist das Feld f7 der schwächste Punkt in der schwarzen und das Feld f2 der schwächste Punkt in der weißen Front.

Also setzt Weiß als zweiten Zug seinen Läufer nach c4.

2. L f1-c4

Was aber macht nun Schwarz? Herr Schwarz denkt sich: Ei der Daus! Was Weiß kann, kann ich auch! Und er greift gleichfalls den schwächsten Punkt der feindlichen Stellung an.

2. ; L f8-c5

Jetzt ist eine schöne symmetrische Stellung entstanden, und Weiß ist wieder am Zuge.

Herr Weiß nimmt seine Dame und greift auch mit ihr den Punkt f7 an, aber er stellt sie nicht auf das Feld f3, sondern wandert mit ihr die Diagonale entlang bis zum Feld h5.

3. D d1-h5

Warum gleich so weit? Nun, wenn ihr die Stellung anseht, werdet ihr es merken. Weiß schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe.

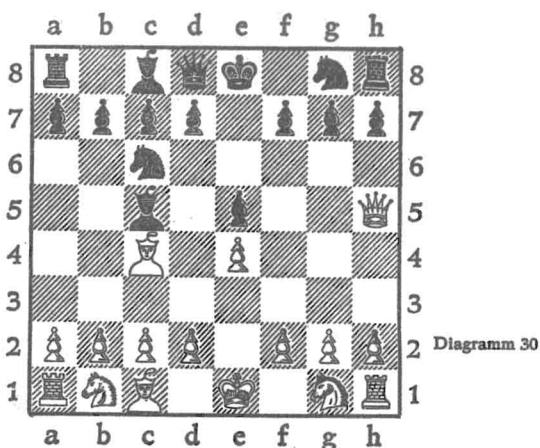
Er greift nicht nur das Feld f7 an, sondern diese fleißige Dame auf h5 bedroht auch den Bauern auf dem Feld e5, der einsam und ungedeckt und verlassen dort steht. Seht ihr das?

Schwarz sieht es auch, daß die Dame diesen Bauern angreift und daß dieser Bauer hängt.

Wenn eine Figur ungedeckt in der Schachbrettlandschaft steht und im nächsten Zug geschlagen werden kann, dann sagt man „sie hängt“.

Schwarz sieht, daß sein Bauer hängt, mehr sieht er nicht, und in der Absicht, diesen Bauern zu decken, ergreift er den Springer, der auf dem Feld b8 steht, und springt mit ihm an die Frühlingsluft, auf das Feld c6.

3. ; S b8-c6 (Diagr. 30)



Hast du diesen Zug auf deinem Schachbrett gemacht? Schau nach, der Bauer e5 ist gedeckt. Siehst du das?

Wenn die Dame jetzt diesen Bauern schlägt, wird die Dame vom Springer geschlagen, und ein solcher Tausch, Dame gegen Bauern, wäre sehr schlecht für Weiß.

Aber was für einen Zug macht Herr Weiß nun?

Weiß bricht in kein Freudengebrüll aus, das schickt sich nicht. Man soll, sagen die Philosophen, Glück und Unglück gleichermaßen gelassen hinnehmen.

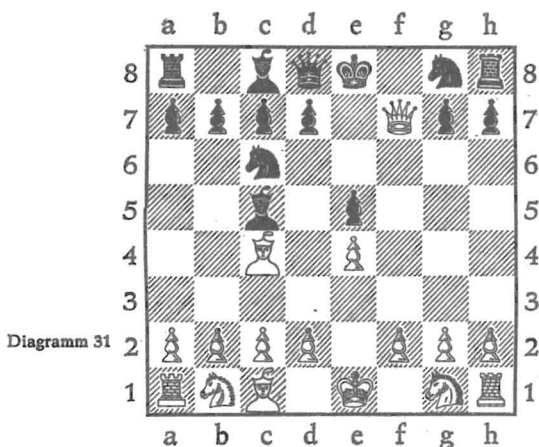
Weiß nimmt seine Dame und stürzt sich damit auf das angstschlotternde Bäuerlein, das auf dem Feld f7 steht. Er nimmt dieses Bäuerlein fort, stellt seine Dame auf dieses Feld und sagt: „Schachmatt!“

4. D h5 schlägt f7; schachmatt (Diagr. 31)

Herr Schwarz kratzt sich verduzt den Kopf. Dann nimmt er das Schachlehrbuch für Kinder hervor und liest nach, was dort im Kapitel „Schachmatt“ steht.



„Fliehen kann ich nicht“, sagt er, „denn wo soll der König hin? Neben ihm auf d8 steht die schwarze Dame, die Felder f8 und e7 aber sind genauso wie e8 von dieser unangenehmen weißen Dame angegriffen.“



Schlagen kann ich die Dame auch nicht, denn keiner meiner Offiziere kommt an sie heran; und der König selbst kann sie nicht schlagen, weil sie von dem weißen Läufer auf c4 gedeckt wird.

Ich kann auch keine andere Figur zwischen meinen König und die feindliche Dame stellen, denn es ist ja kein Feld zwischen ihnen frei.

Fliehen kann ich nicht, schlagen kann ich nicht, decken kann ich nicht! Da bin ich wohl wirklich matt?“

Meine Güte, das dauert ein Weilchen, ehe dieser Mensch das so merkt!

Diese vierzügige Partie ist bekannt unter dem Namen *Schäfermatt*. Bei allen Kindern, die das Schachspiel erlernen, ist dieses Schäfermatt sehr beliebt.

Aber wenn ich dem Weißen einen guten Rat geben darf, dann den, sich nicht so besonders viel darauf einzubilden. Er hat das Spiel gewonnen, und sein Sieg sei ihm gegönnt, aber er wird hoffentlich gegen jeden Gegner nur einmal so leicht gewinnen.

Er hat gewonnen, weil Schwarz im dritten Zug einen schweren Fehler machte. Wenn Schwarz nicht den Springer gezogen hätte, sondern mit seiner Dame statt dessen von d8 nach f6 gegangen wäre, dann hätte er beide Figuren gedeckt, den Bauern auf f7 und auch den Bauern auf e5.

Schwarz hätte dann nicht nur alles gedeckt, sondern seinerseits den Punkt f2 erneut angegriffen und Weiß mit matt bedroht. Und Weiß hätte im nächsten, im vierten Zug schleunigst etwas für seine Sicherheit tun müssen.

Unsere erste gemeinsame Partie haben wir hinter uns. Schreiben wir sie noch einmal ohne Erklärungen:

1. e2-e4; e7-e5

2. L f1-c4; L f8-c5
3. D d1-h5; S b8-c6
4. D h5 schlägt f7; schachmatt

Die kürzeste Partie

Die kürzeste Partie, die man sich ausdenken kann, besteht aus zwei Zügen und geht folgendermaßen:

Da der Punkt f2 bekanntlich die schwächste Stelle in der weißen Front ist, der f-Bauer wird nur durch den König gedeckt, schiebt Weiß diesen Bauern listig ein Feld vor.

1. f2-f3

Jetzt ist der f-Bauer gleich viermal gedeckt. Seht es euch an, es stimmt, denn die Dame deckt ihn ja auch noch. Wenn der böse Feind jemals den f-Bauern schlagen sollte, schlägt Weiß mit dem e-Bauern zurück, und dann deckt auch die Dame das Feld f3.

Schwarz ist am Zug, und er macht Weiß nicht alles nach, er spielt schlicht und einfach Bauer e7 nach e5.

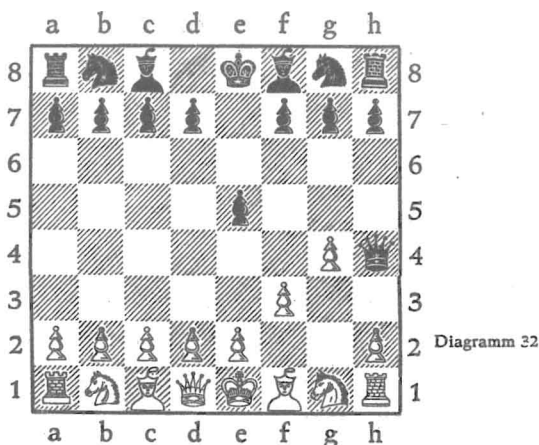
1.; e7-e5

Nun habe ich schon mal auf dieser Seite angefangen. denkt Weiß, nun will ich auch dabei bleiben. Er nimmt den g-Bauern und zieht ihn zwei Felder vor:

2. g2-g4

Seht euch die Stellung an! So dumm und schlafmützig kann gar kein Mensch sein, daß er nicht sieht, was Weiß angerechnet hat.

Schwarz nimmt vorsichtig seine Dame zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand, schiebt sie langsam



links hinüber nach dem Feld h4, setzt sie dort ab und flüstert: „Schach! Mein Lieber!“ und lächelt teuflisch. (Diagr. 32)

Die Partie ist aus, denn wann ist man matt?

Wenn der König nicht entfliehen kann!

Wenn man den Angriff nicht abdecken kann!

Wenn man den Angreifer nicht schlagen kann!

Nichts von alledem kann der Weiße tun. Das Spiel ist aus; der König ist matt; Schwarz hat in zwei Zügen gewonnen!

1. f2-f3; e7-e5

2. g2-g4; D d8-h4; matt

Weiß bricht in Tränen aus und beschließt, sich diesen Unglücksfall ein für allemal und für das ganze Leben zu merken.

Schwarz stellt die Figuren wieder in die Grundstellung zurück und denkt: Was bin ich doch für ein feiner Mann! Ich gewinne spielend leicht und so schnell, wie ich will.

Ein kurzer Sizilianer

Noch ein Beispiel dafür, wie ein grober Eröffnungsfehler zum schnellen Matt führen kann.

Wenn ihr diese Beispiele betrachtet, dann bitte ich euch, nie zu vergessen, was das Ziel des Schachspiels ist, nämlich den Gegner matt zu setzen.

Macht bitte von Anfang an in eurer glorreichen Schachlaufbahn immer eure kleinen Äuglein auf, und überlegt nach jedem Zug: Was tut mein Gegner? Spielt er richtig? Wenn er fehlerhaft spielt, wie kann ich ihn matt setzen?

Und vergeßt nie, daß es für einen unternehmungslustigen Schachspieler nur eine Losung gibt – eine Losung, die auch auf allen berühmten Fahnen und auf jedem besseren Boxhandschuh steht – und diese Losung heißt: Bist du gesund und munter, so greife deinen Gegner an! Angreifen ist besser, als sich verteidigen!

Stell die Figuren auf. Weiße Dame auf weißes Feld, schwarze Dame auf schwarzes Feld.

Weiß beginnt mit dem e-Bauern:

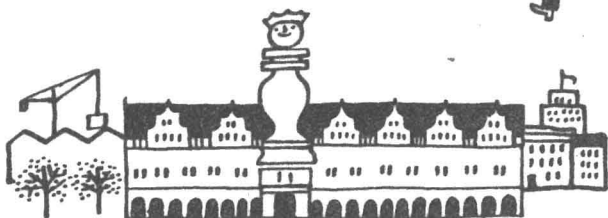
1. e2–e4

Eine klassisch schöne Eröffnung.

Im Jahre 1960 fand in Leipzig eine Schacholympiade statt. Es kamen Schachspieler aus 40 Ländern der Welt dorthin, um herauszufinden, welche Mannschaft am besten sei und wo am schönsten Schach gespielt würde.

Sie kamen von den Philippinen und aus Island, aus Amerika und aus Indien, von überall kamen sie her, und sie spielten in Leipzig sage und schreibe 1593 Schachpartien.

Als sie das getan hatten, stellten sie fest, was alle Welt



... Schachspieler aus vierzig Ländern...



schon vorher wußte,* daß nämlich die besten Schachspieler in der Sowjetunion wohnen und die zweitbesten in den USA und daß diese beiden großen Länder im Schach ebenso wie in den meisten anderen Sportarten in der Welt zur Zeit an der Spitze liegen.

Von diesen 1593 Schachpartien aber begannen 653mal die Spieler, die die weißen Figuren führten, mit dem Zug e2-e4. Und 298mal antworteten darauf die Schwarzen mit dem merkwürdigen Gegenzug: Bauer c7-c5. Wenn einer so auf e2-e4 antwortet, dann sagt man, Schwarz spielt die *Sizilianische Eröffnung*, weil irgendwann in grauer Vorzeit, als in Italien viel und gut Schach gespielt wurde, die Leute in Sizilien diesen Zug erfanden.

Diese Sizilianische Eröffnung ist eine solide Erwiderung auf e2-e4, und in Leipzig fuhren die Schwarzen gut damit. Von den 298 Partien, die so begannen, gewann Schwarz 114, der Weiße aber nur 78. 106 Partien verliefen unentschieden.

Unentschieden ist eine Partie, wenn der Weiße den Schwarzen nicht matt setzen kann und der Schwarze nicht den Weißen. Wenn beide höllisch aufpassen und niemand einen Fehler macht, gelingt es einfach keinem von beiden, den anderen matt zu setzen.

Die Schachspieler sagen zu einem solchen unentschiedenen Ausgang: Die Partie endete remis (mit dem Ton auf der zweiten Silbe, remieh gesprochen). Es ist ein französisches Wort. Viele Schachausdrücke kommen aus dieser Sprache, denn die Franzosen waren lange Zeit die besten Schachspieler in Europa. Zuerst waren es die Araber, dann die Spanier, danach die Italiener, und etwa von 1700 an bis Mitte des vorigen Jahrhunderts waren es die Franzosen.

Die Franzosen wurden von den Deutschen und den Engländern und den Amerikanern und den Tschechen und Ungarn abgelöst – bis im 20. Jahrhundert, in unserer Zeit, die Menschen der Sowjetunion auf die Bühne traten und sich als große Schachspieler erwiesen, wie ja überhaupt und in jeder Beziehung das 20. Jahrhundert das Zeitalter der Sowjetunion ist.

Doch nun zurück zu unserer Partie:

1. e2–e4; c7–c5

„Aha“, sagt der Schachschüler, „die Sizilianische Eröffnung!“

Im zweiten Zug stellt Weiß seinen Königsspringer heraus,

2. Sg1–f3

und Schwarz stellt seinen Springer vom Damenflügel dagegen.

2. ; S b8–c6

Weiß zieht seinen Damenbauern zwei Felder vor. Erstens braucht er Platz für den Damenläufer, und zweitens will er Luft haben zum Drauflosschlagen.

3. d2–d4

Schwarz schlägt diesen Bauern immer und in jedem Fall, denn nur um den d-Bauern am Vormarsch zu hindern, hat er ja im ersten Zug c7–c5 gespielt.

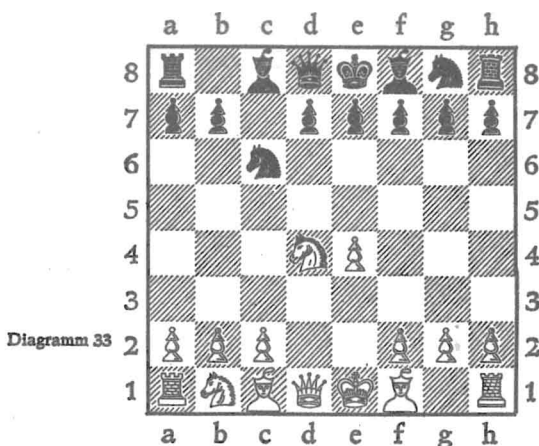
3. ; c5 schlägt d4

Wer A sagt, muß auch B sagen, sonst kommt das Abc nicht zustande:

4. S f3 schlägt d4 (Diagr. 33)

Jetzt könnte Schwarz mit seinem Springer den weißen Springer schlagen. Seht ihr das? Aber er tut es nicht.

Es wäre kein guter Tausch, denn danach käme die weiße



Dame auf das Feld d4, sie schlägt ja den schwarzen Springer. Die weiße Dame würde auf d4 ausgezeichnet stehen, wenn Schwarz keinen Damenspringer mehr hat, um sie anzugreifen. Sie ist dann schwer aus der Mitte zu vertreiben.

Also kurz und gut, Schwarz macht einen anderen Zug.

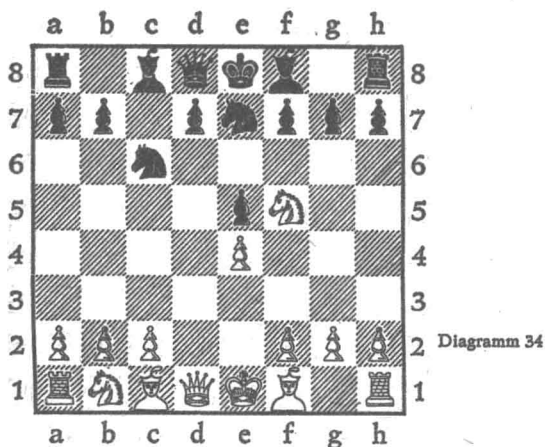
4.; e7-e5

Der Königsbauer rempelt den weißen Springer an. Der weiße Springer muß flüchten, er flieht nach vorn:

5: S d4-f5

Oho! denkt Schwarz, jetzt steht der weiße Springer aber unangenehm. Ich kann meinen Königsläufer nicht hinausziehen, weil der Springer sonst auf g7 einen Bauern gewinnt und Schach sagt, und sollte die weiße Dame nach g4 ziehen, dann ist der schönste Angriff beisammen. Diesen frechen Springer wollen wir mal gleich vertreiben.

So denkt Schwarz und nimmt seinen Königsspringer und hopst mit ihm nach e7, um den Springer auf dem Feld f5 anzugreifen.



5.; S g8-e7 (Diagr. 34)

Als der Springer auf e7 stand und Schwarz ihn losgelassen hatte, da sah er auch, was ihr alle seht. Da sah er die fürchterliche Bescherung, die er angerichtet hatte, aber da war es zu spät.

Es ist eine eiserne Schachregel: Berührt – geführt; und zurückgenommen werden kann kein Zug.

Oh, ich Dummer, denkt Schwarz. Oh, hätte ich doch vorher mehr überlegt und nicht so schnell gezogen.

Er sitzt mit klopfendem Herzen und hofft darauf, daß Weiß vielleicht mit Blindheit geschlagen ist und das schlimme Schicksal noch einmal vorübergeht.

Aber Weiß langt zu seinem Springer, der auf dem Feld f5 steht, und setzt ihn ...

Nun, wohin setzt er ihn? Natürlich nach d6.

6. S f5-d6

„Schachmatt“, sagt Weiß.

Und so ist es auch, denn niemand kann diesen Springer schlagen, nirgendwohin kann der schwarze König fliehen, und dazwischenstellen kann man natürlich auch nichts, denn ein Springer springt ja über alles hinweg.

Das Spiel ist aus. Und diese ganze Partie sieht so aus:

1. e2-e4; c7-c5
2. S g1-f3; S b8-c6
3. d2-d4; c5 schlägt d4
4. S f3 schlägt d4; e7-e5
5. S d4-f5; S g8-e7
6. S f5-d6; schachmatt



Und nun könnte jemand sagen: „Hör mal! Auf Seite 44 hast du gesagt, ein Springer allein kann nie den König besiegen. Und was ist hier los? Mutterseelenallein hat der Springer den König besiegt.“

Vielleicht wäre ich einen Moment verlegen, wenn das einer sagen würde, aber dann wüßte ich schon die Antwort.

Ein Springer allein kann den König nicht matt setzen, das ist ausgeschlossen, und er hat es auch in dieser Partie nicht getan. Der schwarze Königsspringer hat mächtig mitgeholfen. Mit dem Zug S g8-e7 hat er genau so viel oder noch mehr zum Matt geleistet wie der weiße Springer.

Ohne diese kräftige Hilfe wäre die Partie vielleicht heute noch nicht zu Ende.

Die längste Partie

Als ich das vorhergehende Kapitel den Jungen Pionieren, denen ich das Schachspiel beizubringen versuche, vorlas und zum letzten Satz kam, lachte einer. Ja, wirklich, so albern sind die Jungen in meiner Heimatstadt.

„Warum lachst du?“ fragte ich verwundert.

„Na, na“, antwortete er, „ohne diese Hilfe wäre die Partie heute doch schon zu Ende.“

„Ich weiß es nicht“, sagte ich, „es spielt nicht jeder so fix wie ihr. Zehn Partien an einem Nachmittag! Manche Leute lassen sich beim Schachspiel Zeit. Eine Wettkampfpartie dauert oft fünf Stunden, aber Fernkampfpartien dauern manchmal Jahre.“

„Was sind Fernkampfpartien?“ fragte einer.



„Fernschach ist das Schach, das man mit Hilfe der Post spielt. Du nimmst eine Postkarte und schreibst deinem Freund Micha in Baku: Lieber Micha! Ich möchte gern mit dir Schach spielen. Mein erster Zug: e2-e4; bitte antworte mir umgehend.

Und dann nimmt der Micha in Baku eine Postkarte und schickt seinen ersten Zug. Es sind kaum vier Wochen vergangen, da hast du schon seine Antwort und kannst den zweiten Zug hinschicken.“

Da lachten die Kinder alle. „Oho!“ sagten sie. „Jeden Monat einen Zug, das muß aber eine langweilige Partie werden.“

Ich nahm ihnen das Lachen nicht übel. Sie haben keine Erfahrung im Fernschach. Auf der ganzen Welt spielen ständig viele Hunderttausende Menschen miteinander Fernschach. Sie führen große Turniere durch, und es gibt

sogar einen Fernschachweltmeister. Natürlich ist es ein Spieler aus der Sowjetunion.

Und auch eine Fernpartie, die ein Jahr dauert, kann so aufregend sein, daß man die Tage abzählt, bis die Antwort eintreffen könnte, und nervös und kribblig wird, wenn man einen Briefträger sieht.

Als ich daran dachte, fiel mir die Geschichte von der längsten Partie ein, und ich erzählte sie den Pionieren.

Sie wurde im Jahre 1856 begonnen. In diesem Jahr ging ein Mann aus England fort und wanderte nach Australien aus. Er gründete eine Schafzuchtfarm irgendwo in der Mitte des Landes, 500 Kilometer von der Hafenstadt Sydney entfernt.



Ehe er aber aus England abreiste, verabredete er sich mit seinem Bruder, der in einem Dorf in Wales lebte und dort auch Schafe züchtete, eine Partie Schach miteinander zu spielen.

Nun gab es damals noch keine Flugzeuge, und die meisten Schiffe, die auf den Meeren herumfuhren, waren Segelschiffe. Die Postverbindung von dem Dorf in Wales nach London war auch nicht besonders schnell, und von der Hafenstadt Sydney zu der Farm des Engländers ging nur dann Post ab, wenn es ein Eilbrief war; dann ritt ein Briefträger hin, und er ritt die 500 Kilometer in acht Tagen.

Jedenfalls ging ein Schachzug aus dieser Fernschachpartie seinen Weg in folgender Zeit:

von Wales nach London	10 Tage
von London nach Sydney	100 Tage
von Sydney zur Farm	10 Tage

Der Farmer beantwortete den Zug sofort und gab ihn dem reitenden Briefträger gleich wieder mit:

von der Farm nach Sydney	10 Tage
von Sydney nach London	100 Tage
von London nach Wales	10 Tage

Nach 240 Tagen bekam der Bruder in Wales die Antwort aus Australien zurück.

Die beiden spielten 40 Züge in 27 Jahren, da starb der Farmer in Australien, er war der ältere der beiden Brüder, und er starb, als er kurz vor dem Gewinn stand. Seine Söhne teilten ihrem Onkel in Wales den Tod mit und forderten ihn auf, sich als geschlagen zu bekennen, aber der Waliser weigerte sich, aufzugeben. Die Erben in Australien konnten merkwürdigerweise nicht Schach spielen.

Der Fall wurde dem Schiedsrichter eines großen Londoner Schachvereins zur Entscheidung vorgelegt, und dieser Mann entschied: Wenn ein Schachspieler über einer Partie stirbt, gilt diese Partie als remis, gleich wie sie steht.

Ich hatte erwartet, daß die Jungen Pioniere, denen ich diese Geschichte erzählte, darüber lachen würden, aber diesmal lachten sie nicht.

Sie gerieten in einen heftigen Streit, warum der Schachbrief von London nach Wales 10 Tage ging, und ob es nicht auch damals schon Segelschiffe gab, die die Fahrt nach Australien schneller als in 100 Tagen schafften.

Endspiele – Dame und König gegen König

Wir sahen drei Beispiele für ein schnelles Matt, die möglich waren, weil einer der beiden Spieler einen groben Eröffnungsfehler machte. Solch einen Eröffnungsfehler muß man als Schachspieler erkennen, und wenn er vorkommt, muß man ihn ausnutzen.

Aber die meisten Partien, die gespielt werden, enden erst dann, wenn einer der beiden Spieler eine deutliche materielle Überlegenheit erlangt hat.

Materielle Überlegenheit heißt Überlegenheit an Material, und es ist eine Redensart, die heute sehr gebräuchlich ist. Material, das sind die Figuren.

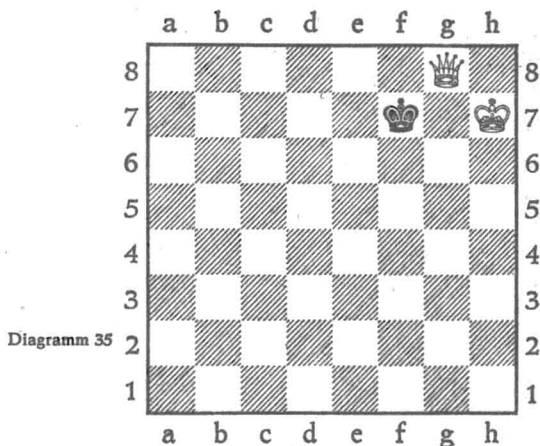
Materielle Überlegenheit also bedeutet: Einer der beiden Spieler besitzt mehr und stärkere oder nur stärkere Figuren.

Wenn einer der Spieler eine so große materielle Überlegenheit erlangt hat, daß sein Gegner das Matt nicht mehr abwenden kann, dann gibt der Schwächere auf. Er kann aufgeben, er braucht es nicht zu tun. Er hat das Recht, bis zum bitteren Ende zu kämpfen und sich dieses Ende zeigen zu lassen. Daher muß jeder Schachspieler die einfachen Grundbegriffe, wie man einen unterlegenen Gegner matt setzt, gelernt haben.

Du hast einen Bauern mehr als dein Gegner, nichts mehr und nichts weniger als einen kleinen Bauern. Du hast König und einen Bauern, dein Gegner aber hat nur noch einen König.

Aber der feindliche König steht so unglücklich, daß er es nicht verhindern kann, daß dein Bauer zur feindlichen Grundlinie hindurchmarschiert und sich in eine Dame verwandelt.

Dann hast du Dame und König gegen den König allein.



Auf dem Diagramm 35 hat Weiß eben seinen Bauern von g7 nach g8 gezogen und bei diesem Zug deutlich und laut gesagt: „Eine Dame! Schach!“

Eine solche Stellung ist sehr häufig. Der schwarze König steht dicht neben der jungen Dame, denn er war bis zuletzt bemüht, den Vormarsch des g-Bauern aufzuhalten, aber es ist ihm nicht gelungen.

Nun steht er neben der furchtbaren Gegnerin und wird von ihr angegriffen. Er muß aus dem Schach herausgehen.

Schlagen kann er die Dame nicht, sie ist ja von ihrem eigenen König gedeckt. Der schwarze König hat zwei Felder, auf die er fliehen kann: f6 und e7. Er flieht nach f6, denn er bemüht sich, solange es geht, in der Mitte des Brettes zu bleiben.

In der Mitte des Brettes nämlich kann ein König von Dame und König nicht matt gesetzt werden. Weiß muß den schwarzen König an den Rand des Brettes treiben, sonst kann er nicht gewinnen.

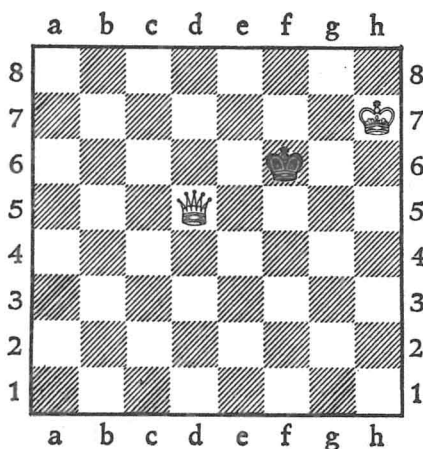


Diagramm 36

Aber es ist leider nicht schwer, den einsamen König an den Rand zu treiben, es gelingt immer und ohne große Mühe. Weiß zieht seine Dame, um den König von der Mitte fortzudrängen, nach d5.

1. D g8–d5 (Diagr. 36)

Seht euch die Stellung auf dem Schachbrett an. Von allen acht Feldern, die ihn umgeben, hat der schwarze König nur noch eines, das er betreten kann, nämlich das Feld e7. Er geht dorthin.

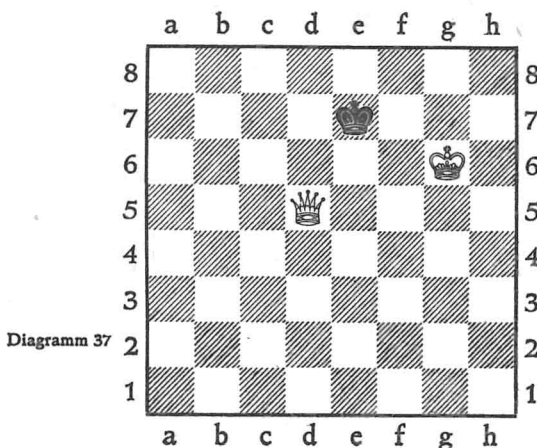
1. ; K f6–e7

Es hat jetzt für Weiß keinen Zweck, einen neuen Damezug zu machen, denn mit der Dame allein kann er den feindlichen König nicht matt setzen, er braucht dazu die Hilfe seines Königs.

Er zieht daher seinen König heran.

2. K h7–g6 (Diagr. 37)

Nun hat der schwarze König nur noch zwei Felder, auf die er ziehen kann, e8 und f8, und diese beiden Felder liegen schon am Rand des Brettes.



Wenn Schwarz den König nach f8 zieht, kommt die Dame im nächsten Zug nach f7, und Schwarz ist matt. Also zieht Schwarz nach e8.

2.; K e7-e8

Der weiße König aber rückt näher heran:

3. K g6-f6

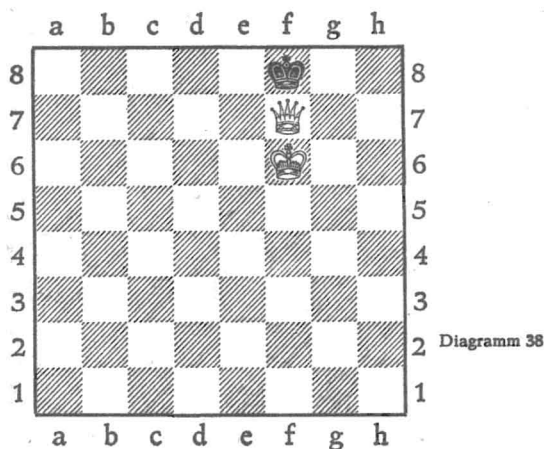
Der schwarze König hat nur noch ein Feld, das er betreten kann. Er ist am Zug, er muß ziehen, es bleibt ihm nichts anderes übrig.

3.; K e8-f8

Und nun kann die weiße Dame auf drei Arten den schwarzen König töten. Ganz aus der Entfernung: Sie zieht nach a8; etwas näher heran: Sie geht auf das Feld d8; oder sie rückt dem Feind dicht auf den Pelz.

4. D d5-f7

Und der schwarze König ist matt. Das Spiel ist aus! (Diagr. 38)



Dame und König gegen König allein bedeutet immer ein schnelles Ende, gleich, wo die Figuren sich auf dem Brett befinden. Es gelingt der überlegenen Partei mühelos, den feindlichen König an den Rand des Brettes zu treiben und matt zu setzen. Es ist so einfach, daß die meisten Schachspieler darauf verzichten, es sich von ihrem Gegner zeigen zu lassen.

Noch Endspiele – Turm und König gegen König

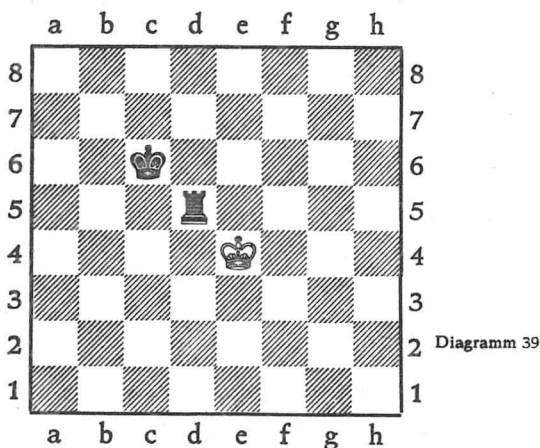
Etwas schwieriger ist das Matt zu erreichen, wenn ein König und ein Turm gegen einen einsamen König stehen. Wenn im Laufe eines langen Spieles der Schwarze dem Weißen 15 Figuren geschlagen hat, und der Weiße war auch nicht faul, sondern hat 14mal kräftig wiedergeschlagen, dann kann es vorkommen, daß im Endspiel Turm und König gegen einen König stehen.

Turm und König gegen einen König allein ist immer für die stärkere Partei gewonnen; es kann nur dann remis werden, wenn der Schwarze in der Gewißheit seines Sieges einen unwahrscheinlich dummen Fehler macht.

Die Methode, die Schwarz anwenden muß, um zu siegen, ist dieselbe wie im Endspiel Dame und König gegen König allein: Der einsame König muß an den Rand getrieben werden, denn in der Mitte des Bretts ist er nicht matt zu setzen.

Das Endspiel mit Turm dauert etwas länger als das Endspiel mit Dame, ist aber genauso leicht, wenn man verstanden hat, um was es geht.

Wir nehmen wieder eine willkürlich gewählte Stellung. Der weiße König steht in der Mitte des Brettes auf dem Feld e4, der schwarze Turm steht auf dem Feld d5, der schwarze König auf dem Feld c6, denn er muß ja bei seinem Turm sein, um ihn zu decken. (Diagr. 39)



Weiß ist am Zuge. Er hat die Wahl zwischen drei Feldern; fünf von seinen acht Feldern nimmt ihm der Turm. Weiß versucht, so lange wie möglich in der Mitte zu bleiben, er zieht

1. K e4-f4

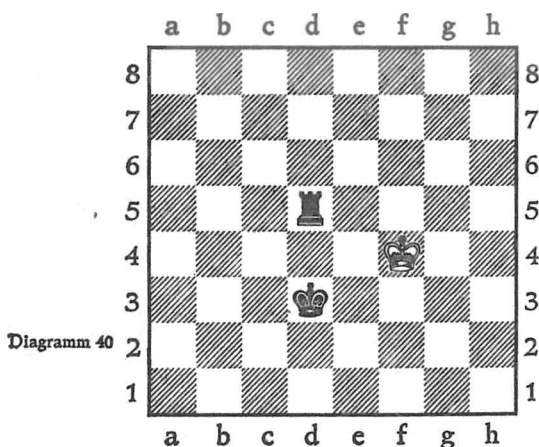
Schwarz marschiert mit seinem König um den Turm herum, um den feindlichen König abzu drängen.

1.; K c6-c5

Der weiße König geht wieder an den Turm heran, er will ja in der Mitte bleiben.

2. K f4-e4; K c5-c4

3. K e4-f4; K c4-d3 (Diagr. 40)



Jetzt kann der arme weiße König nicht mehr nach e4 zurück. Er wird schon von der Mitte fortgedrängt.

4. K f4–f3

Nun aber tritt der schwarze Turm zum erstenmal in Aktion. Er drängt den feindlichen König gleich um eine ganze Linie von der Mitte fort:

4. ; T d5–f5; Schach

Der weiße König muß, ob er will oder nicht, auf die g-Linie spazieren.

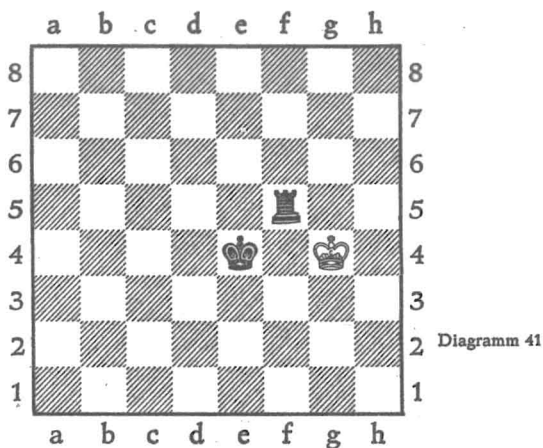
5. K f3–g4

Der schwarze König geht heran und deckt seinen Turm, weil der ja sonst im nächsten Zug geschlagen würde, womit das Spiel remis wäre.

5. ; K d3–e4 (Diagr. 41)

6. K g4–g3

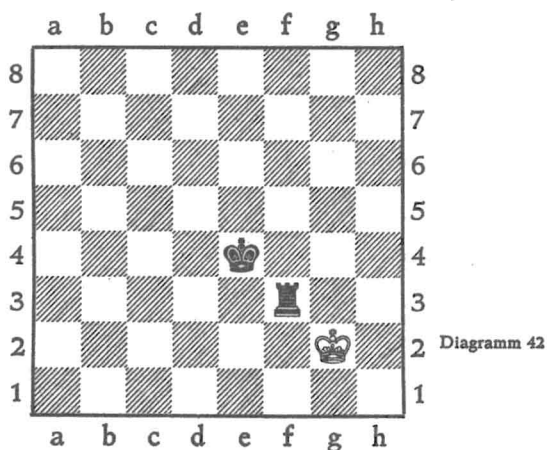
Jetzt engt der Turm das Reich des feindlichen Königs auf sechs Felder ein.



6.; T f5-f4

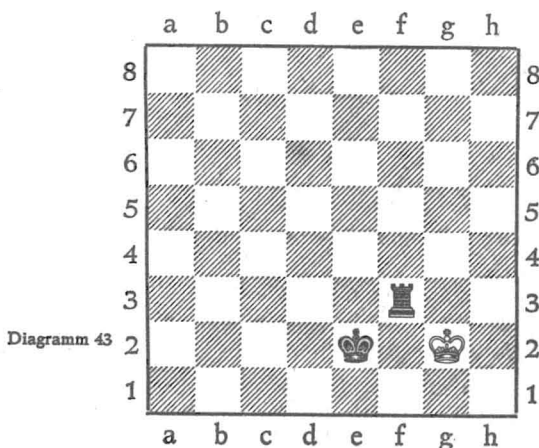
7. K g3-g2; T f4-f3 (Diagr.42)

Der Turm hat den weißen König auf vier Felder beschränkt, unerbittlich wird sein Reich verkleinert, er hat keine andere Wahl mehr, er muß auf ein Feld am Rand ziehen. 8. K g2-g1



Der schwarze König wandert nun wieder um seinen Turm herum, um den feindlichen König ganz in die Ecke zu treiben. 8.; K e4-e3

9. K g1-g2; K e3-e2 (Diagr. 43)



Und nun beginnt der letzte Teil des schrecklichen Dramas. Der weiße König muß an den Rand, entweder auf die erste Reihe nach dem Feld g1 oder auf die h-Linie nach dem Feld h2. Nichts rettet ihn mehr.

Er zieht die h-Linie vor:

10. K g2-h2; K e2-f2

Der weiße König hat nur noch ein Feld,

11. K h2-h1

und Schwarz setzt matt.

11.; T f3-h3; schachmatt (Diagr. 44)

Der weiße König hebt die Hände hoch und verläßt das Schachbrett.

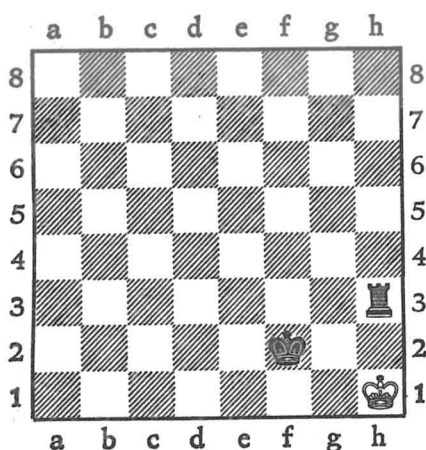
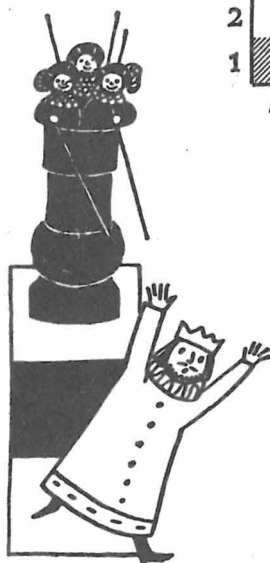


Diagramm 44

Ich glaube, dieses Mattsetzen ist so einfach, daß man es nur einmal vorgemacht zu bekommen braucht, und man kann es für immer.

*Noch immer Endspiele –
König und leichte Offiziere gegen König*

Leichte Offiziere nennt man die Läufer und Springer. (Schwere Offiziere sind Dame und Turm.)

Ein Endspiel König und Läufer gegen einsamen König ist immer remis. Mit einem Läufer allein kannst du deinen Gegner nicht matt setzen, und wenn er auch am Rande des Schachbretts steht. Du kannst ihn, wenn er in der Mitte des Bretts steht, mit dem Läufer allein nicht an den Rand treiben.

Dasselbe gilt für den Springer. König und Springer gegen König allein ist immer remis.

Die Gegner reichen sich die Hände und bestätigen sich ihre unveränderte Freundschaft und haben sich umsonst gequält.

Mit zwei Läufern kann man einen einsamen König matt setzen, es ist gar nicht mal schwer. Ihr habt dafür 50 Züge Zeit.

Von dem Moment an, wenn die letzte Figur des einsamen Königs geschlagen wurde, habt ihr 50 Züge zur Verfügung, um matt zu setzen. Gelingt es euch in 50 Zügen nicht, gilt das Spiel als remis.

Diese Bestimmung gilt für alle Endspiele, und sie ist getroffen worden, damit nicht irgendwelche Hitzköpfe, die nur wenig vom Schach verstehen, ein Leben lang immer dasselbe Spiel spielen.

Daher heißt die Regel: *Wenn 50 Züge geschehen, ohne daß ein Stein geschlagen oder ein Bauer gezogen wurde, ist die Partie remis.*

Zwei Läufer und König können einen einsamen König nur



dann matt setzen, wenn es ihnen gelungen ist, den König in eine Ecke zu treiben. Aber das gelingt immer, und wenn ihr euch nicht zu dumm dabei anstellt, auch in weniger als 25 Zügen.

Ich will es hier nicht vormachen, ihr könnt es, wenn ihr Spaß daran habt, selbst ausknobeln, denn ein solches Endspiel kommt erfahrungsgemäß in praktischen Partien sehr sehr selten vor. In den tausend Partien, die ich gespielt habe, kam es noch nie vor.

Fast ebenso selten ist ein Endspiel König, Läufer und Springer gegen einen einsamen König.

Läufer und Springer setzen matt, aber es muß der stärkeren Partei gelingen, den feindlichen König in eine Ecke von der Farbe des Läufers zu treiben.

Hast du also als Weißer einen Läufer, der die schwarzen Felder beherrscht, kannst du zusammen mit deinem Springer und dem König den Gegner nur auf den Feldern a1 oder h8 matt setzen. Hast du einen Läufer, der die weißen Felder beherrscht, dann gelingt das Matt nur in den Ecken h1 und a8.

Ein Endspiel König und zwei Springer gegen König allein ist fast immer unentschieden. Es kommt jedoch genauso selten in Turnierpartien vor wie das Endspiel mit zwei Läufern.

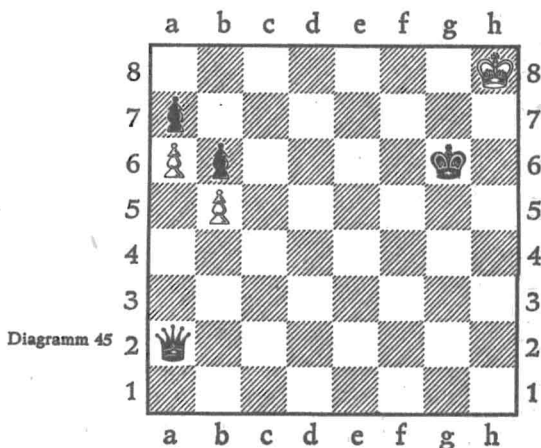
Das Patt

Etwas, was sehr häufig vorkommt, was man gut kennen und vor dem sich eine überlegene Partei fürchten muß, ist das Patt.

Patt nennt man eine Partie dann, wenn der Spieler, der am Zuge und dessen König nicht angegriffen ist, keinen Zug machen, keine seiner Figuren bewegen kann.

Wenn ihr euch die folgenden Beispiele ansieht, werdet ihr die Sache leicht verstehen.

In der Stellung auf dem Diagramm 45 ist Schwarz am Zug.



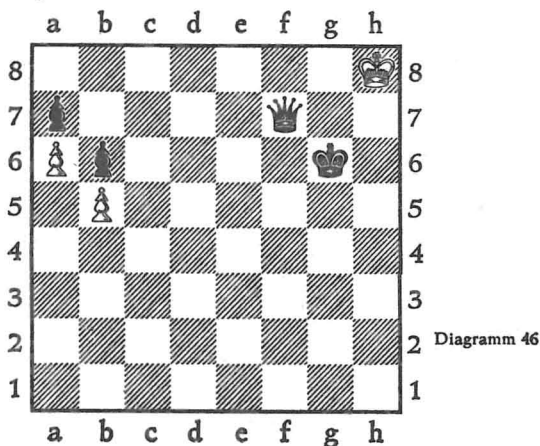
Der Schwarze möchte natürlich den weißen König, der arm und elend in der Ecke h8 steht, so schnell wie möglich matt setzen, und das ist nicht schwer, es gelingt in zwei Zügen.

Schwarz ist am Zuge:

1. D a2-b2; Schach! K h8-g8

2. D b2-g7; schachmatt!

Jedes Kind sieht das. Aber was macht Schwarz, statt gleich Schach zu geben? Er zieht seine Dame von a2 nach f7??? (Diagr. 46)



Der weiße König ist nicht angegriffen, aber Weiß ist jetzt am Zuge. Was soll Weiß tun? Welchen Zug soll er machen? Bitte, seht euch die Stellung an und macht Vorschläge.

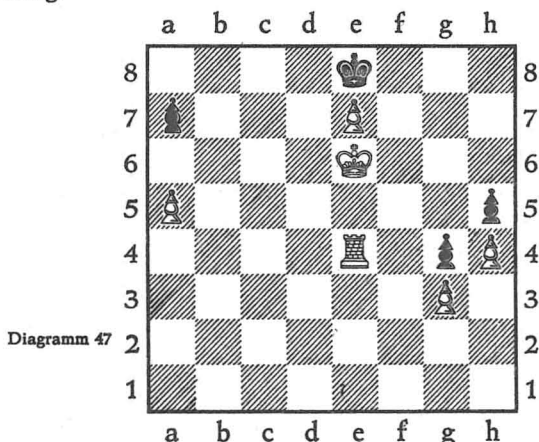
Der weiße König kann sich nicht bewegen, und die weißen Bauern auf a6 und b5 können ja schließlich über ihre schwarzen Gegner nicht hinwegspringen, sie können sich auch nicht bewegen.

Weiß ist am Zug, aber er kann keinen Zug ausführen. Das Spiel ist patt, und patt ist gleichbedeutend mit unentschieden.

Schwarz hat den sicheren Sieg verpatzt.

Ein solches Patt ist auch möglich, wenn noch viele Figuren auf dem Brett stehen.

Auf dem Diagramm 47 hat Weiß eine klar gewonnene Stellung.



Er hat einen Turm und einen Bauern mehr als Schwarz, und der weiße Bauer auf e7 steht dicht vor seinem Verwandlungsfeld. Er kann noch höchst überflüssigerweise in eine Dame verwandelt werden, wenn es Weiß lieber hat, den Gegner mit einer Dame matt zu setzen als mit einem Turm.

Schwarz ist am Zuge und zieht seinen Bauern a7–a6.

Wenn ihr aufmerksam hinschaut, werdet ihr sehen, daß es der einzige Zug war, den er überhaupt machen konnte.

Nun sind alle seine drei Bauern festgefahren, und auch der König kann sich nicht rühren.

Wenn der Weiße darauf achten würde, müßte er folgendermaßen überlegen: Ich bin am Zug. Ich kann im nächsten Zug Schwarz noch nicht matt setzen. Wenn Schwarz nach meinem Zug nicht patt sein soll, muß ich so ziehen, daß er danach einen Zug ausführen kann.

Schwarz kann nur noch mit dem König ziehen, also muß ich meinen König vorrücken, nach links oder nach rechts, damit der schwarze König Platz hat.

Wenn der Weiße so überlegt, verrät er deutliche Zeichen von Intelligenz. Es ist nämlich alles richtig, was er überlegt. Aber die Stellung ist ja auch kinderleicht für Weiß zu gewinnen.

Seht euch die folgenden Züge an:

1. K e6-d6; K e8-f7

Schwarz hat nichts anderes!

2. e7-e8; D +

Weiß erklärt mit lauter Stimme: „Dieser Bauer wird eine Dame! Schach!“

Er nimmt seinen Bauern vom Feld e8 herunter und stellt eine weiße Dame dafür hin.

Schwarz zieht seinen König aus dem Schach.

2.; K f7-f6

3. T e4-f4; Schach! K f6-g7

Der schwarze König hat wieder kein anderes Feld.

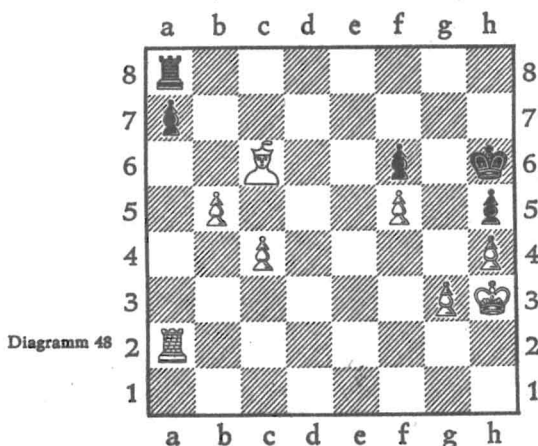
4. D e8-e7; Schach

Und nun kann der schwarze König entweder auf die sechste Reihe gehen oder auf die achte, er kann es sich aussuchen, wo er sterben will, denn in beiden Fällen setzt der Turm ihn im nächsten Zug schachmatt.

So einfach ist diese Stellung zu gewinnen. Schwarz hat keine Möglichkeit, besser zu spielen. Aber was tut Weiß, weil er das drohende Patt übersehen hat? Er zieht nicht den König fort, sondern setzt seinen Turm von e4 nach b4, um gleich im nächsten Zug auf b8 matt sagen zu können. „Im nächsten Zug schachmatt!“ verkündet er stolz. „Denkstel!“ sagt Schwarz. „Ich bin patt! Das Spiel ist unentschieden!“

Und wenn Weiß klug ist, ärgert er sich nicht zu sehr über seine eigene Dummheit, sondern tröstet sich mit meiner Versicherung, daß auch schon großen Meistern solche Fehler unterlaufen sind. Wohl jeder erfahrene Schachspieler hat schon Partien in gewonnener Stellung unentschieden geben müssen, weil er an die Möglichkeit des Patts nicht dachte.

Zum Schluß dieses Kapitels aber ein Beispiel dafür, daß man unter Umständen als Unterlegener in schlechterer Stellung absichtlich und listig den Gegner in eine Pattfalle locken kann. (Diagr. 48)



Hier ist Weiß deutlich überlegen. Er hat einen Läufer und zwei Bauern mehr als sein Gegner.

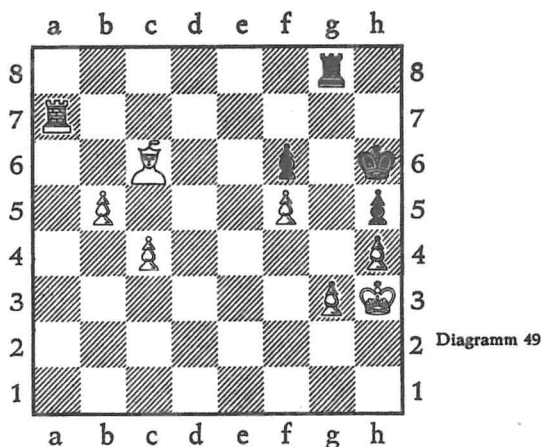
Im letzten Zug hat er mit seinem Läufer den schwarzen Turm angegriffen, um diesen aus der Ecke herauszutreiben. Geht der Schwarze mit seinem Turm vom Feld a8 fort, dann ist der Bauer a7 nicht mehr zu halten, und die beiden weißen Bauern auf der b- und c-Linie wandern durch und verwandeln sich in Damen.

Weiß ist sehr siegessicher, aber Schwarz denkt sich auch sein Teil. Er zieht seinen Turm von a8 nach g8.

Weiß schaut sich kurz die neuentstandene Lage an und schlägt dann mit seinem Turm den Bauern auf a7.

Aber das hätte er nicht tun dürfen. Er dachte nicht an ein Patt, weil Schwarz ja noch einen beweglichen und gesunden Turm zur Verfügung hat. (Diagr. 49)

An ein Patt dachte Weiß erst dann, als Schwarz mit seinem Turm den Bauern g3 schlug und Schach ansagte.



Wenn jetzt der weiße König den frechen schwarzen Turm schlägt, ist Schwarz wieder am Zuge, aber welchen Zug soll er machen? Er kann nichts ziehen, er ist patt, das Spiel ist unentschieden.

Wenn Weiß aber aus dem Schach herausgeht und seinen König nach h2 zieht, sagt Schwarz mit dem Turm auf g2 Schach. Und auch wenn Weiß diesen Turm jetzt mit dem Läufer schlägt, ist das Spiel patt. Wenn Weiß aber mit dem König nach h1 läuft, sagt Schwarz auf g1 Schach.

Wenn Weiß den Turm schlägt, ist die Partie patt, wenn Weiß den Turm nicht schlägt, endet die Partie unentschieden durch ewiges Schach. Der weiße König kann sich den Angriffen des schwarzen Turms nicht entziehen, und wenn dreimal hintereinander die gleiche Stellung entsteht, kann der Spieler, der am Zuge ist, die Partie für remis erklären.

So kann es einem ergehen, auch wenn man noch so überlegen steht, wenn man vergißt, auf die Möglichkeit des Patts zu achten.

Über die Kunst der Eröffnung

Wenn ihr alles verstanden und behalten habt, was in den bisherigen Kapiteln steht, dann könnt ihr Schach spielen. Ich hoffe sehr, daß alles, was man von den Regeln wissen muß, schon vorgekommen ist.

Wenn das Lehrbuch nun trotzdem noch weitergeht, dann deshalb, weil es wünschenswert wäre, daß ihr nicht wie die



ersten Menschen darauflos spieltet, sondern euch ein klein bißchen damit vertraut machtet, was in den letzten tausend Jahren den Schachspielern zu dem Thema schönes und zweckmäßiges Schach eingefallen ist.

Wenn ich sage, in den letzten tausend Jahren, so ist das nicht besonders geprahlt; das älteste Schachbuch, das wir kennen, ist ungefähr tausend Jahre alt.

Man ist bei der Betrachtung einer Schachpartie übereingekommen, diese in drei Abschnitte zu gliedern:

Eröffnung

Mittelspiel

Endspiel.

Viele Schachpartien – wie zum Beispiel die drei Kurzpartien, die wir schon gesehen haben – werden in der Eröffnung gewonnen.

Die Eröffnung rechnet vom ersten Zug bis zu dem Zeitpunkt, an dem ein Spieler seine Bauern und Offiziere in die von ihm gewünschte Stellung entwickelt hat.

Im allgemeinen wird eine Eröffnung abgeschlossen sein, wenn die leichten Offiziere und die Dame ihr Heimatfeld verlassen haben und irgendwo auf dem Brett zum Angriff bereitstehen, wenn die Rochade gemacht wurde und wenn

die beiden Türme auf der Grundlinie sich gegenseitig decken.

Dann beginnt das Mittelspiel.

Die schönsten Schachpartien, die es gibt, werden im Mittelspiel durch eine gelungene Mattkombination beendet, aber wenn eine solche Kombination bei annähernd gleichwertigen und aufmerksamen Spielern nicht möglich ist, werden die Partien im Endspiel entschieden.

Im Endspiel geht es meist darum, daß die Verwandlung eines Bauern in einen Offizier einem der beiden Spieler – da die meisten Offiziere schon getauscht sind – ein entscheidendes Übergewicht verleihen soll.

Von allen drei Teilen einer normalen Schachpartie aber ist für uns die Eröffnung der wichtigste, denn wenn wir Fehler in der Eröffnung gemacht haben, rächt sich das im Mittelspiel und manchmal auch noch im Endspiel. Aber nach einer gut durchgestandenen Eröffnung kannst du beruhigt und zuversichtlich in die Zukunft schauen. Ein paar Regeln für die Eröffnung sollte sich schon jeder Anfänger merken.

1. Sei sparsam mit Bauernzügen. Wenn du deine Bauern erst einmal vorgejagt hast, können sie nicht mehr zurück. Dann sind sie allen Gefahren des Schachlebens ausgesetzt und können verlorengehen, aber der Mehrbesitz eines einzigen Bauern entscheidet oft über eine Partie. Ziehe in der Eröffnung die Bauern nur so weit, wie es für den Aufmarsch deiner Offiziere notwendig ist.
2. Bringe deine Offiziere so schnell wie möglich in eine Stellung, in der sie sich gegenseitig schützen und gemeinsam auf den Feind einschlagen können. Alle deine Offiziere wollen mitspielen. Ver-

meide daher nach Möglichkeit, mit einem und demselben Offizier mehrere Züge hintereinander zu tun, solange andere Offiziere noch zu Hause stehen und sich nach Kampf sehnen.

3. Komme nicht zu früh mit der Dame heraus, denn die Dame ist zwar dein schwerster und stärkster, aber auch dein wertvollster Offizier, den du vor Gefahren sorgsam bewahren mußt. Die Dame soll erst dann eingesetzt werden, wenn die anderen Offiziere, mit denen zusammen sie kämpfen soll, bereits in Stellung sind.
4. Und letztens – denn wir wollen nicht zu viele Ratschläge geben, damit du nicht gleich am Anfang Kopfschmerzen bekommst – vergiß nicht die Möglichkeit der Rochade. Der König in der Ecke ist leichter zu verteidigen und schwerer anzugreifen als der König in der Mitte. Wenn man verhindern kann, daß der Gegner zur Rochade kommt, ist man stellungsmäßig meist schon im Vorteil.

Diese vier Regeln solltest du dir merken und in jeder Partie beachten, dann kann in der Eröffnung schon nicht mehr so leicht etwas schiefgehen.

So! Und jetzt eröffnen wir das Spiel.

Offene Spiele – Spanisch

Weiß beginnt, und nach der Art, wie er beginnt, teilen wir die Eröffnungen ein in offene oder geschlossene Eröffnungen.

Die offenen Eröffnungen beginnen nur auf eine Art, nämlich mit dem Königsbauern

1. e2-e4

Schwarz sieht sich diesen Bauern an (ehe du einen Zug machst, sieh dir immer erst die Figur an, die dein Gegner gezogen hat) und sagt: „Aha! Er spielt offen mit mir!“

Schwarz kann nun auf zwanzig verschiedene Arten antworten. Er kann sechzehn verschiedene Züge mit seinen Bauern machen. Er kann einen seiner acht Bauern ein Feld, er kann ihn aber auch gleich zwei Felder vorrücken. Er kann vier verschiedene Züge mit den Springern ausführen.

Aber nur wenig mehr als ein Viertel dieser zwanzig Möglichkeiten sind gute und gebräuchliche Antworten auf den offenen Zug e2-e4.

Schwarz kann seinen c-Bauern, wie wir es schon in einer der Kurzpartien gesehen haben, zwei Felder vorziehen; dann entsteht eine Eröffnung, die man die Sizilianische nennt, nach der großen Insel Sizilien im Mittelmeer, auf der die Araber das Schachspiel einführten.



Schwarz kann seinen Königsbauern ein Feld vorziehen, von e7 nach e6, dann entsteht eine Eröffnung, die man die Französische nennt, und beide, die Sizilianische und die Französische Eröffnung, gehören in der Schachtheorie zur Gruppe der halboffenen Spiele.

Weiß öffnet seine Front mit einem großen Schritt. Der Königsbauer auf seinem neuen Feld e4 steht keinem eigenen Offizier mehr im Wege; auch der Läufer auf dem Damenflügel wird durch ihn nicht behindert, wenn dann der d-Bauer ebenfalls vorgezogen wurde.

Schwarz aber öffnet seine Front nur halb, vorsichtig und auf seine Verteidigung achtend; sein e-Bauer auf dem Feld e6 steht in der französischen Partie dem Damenläufer c8 oft behindernd im Wege.

Unser Gegner hier zieht auf den Zug e2-e4 eine offene Antwort vor:

1.; e7-e5

Beide Bauern stehen Kopf an Kopf und können vorerst nicht weiter vorrücken. Beide Bauern sind durch keine andere Figur gedeckt, daher beschließt Weiß, den feindlichen Bauern sofort anzugreifen.

2. S g1-f3

Auch auf diesen zweiten Zug hat Schwarz viele gute Antworten. Die wohl gebräuchlichste ist

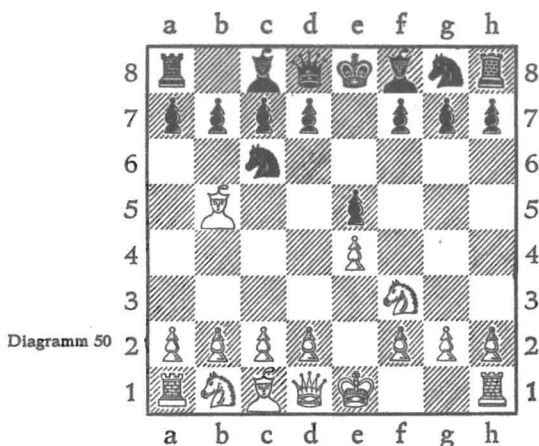
2.; S b8-c6

Der Springer c6 deckt den Bauern e5, so daß Weiß nicht mehr schlagen kann.

Weiß entwickelt seinen Königsläufer und greift den schwarzen Springer an.

3. L f1-b5 (Diagr. 50)

Und dieser Läuferzug gibt unserer Eröffnung den Namen,



sie heißt die Spanische Eröffnung. Weiß spielt spanisch, und diese Art zu spielen wurde vor 400 Jahren in Spanien erdacht und ist heute noch die beliebteste aller offenen Eröffnungen.

Es wurden schon viele Hunderte Schachbücher über diese Eröffnung geschrieben, und man prüfte jede mögliche Fortsetzung, die Schwarz im dritten Zug wählen kann. Je nach dem Zug, für den Schwarz sich nun entscheidet, gliedert sich die Spanische Eröffnung in verschiedene Systeme, und jedes dieser Systeme hat unzählige Varianten.

Aber all dies gehört nicht mehr hierher, denn durch dieses Buch sollt ihr ja nur in die ersten Anfänge des Schachs eingeweiht werden.

Neunzig von hundert aller spanischen Partien werden so weitergespielt, daß Schwarz, erbost über den frechen Läufer, der seinen Springer angreift, diesen Läufer gleich befragt, was er auf b5 will. Schwarz zieht

3. ; a7-a6



Der a-Bauer kitzelt den vornehmen Herrn Läufer in die Seite. „Was willst du hier? Willst du den Springer schlagen? Wenn nicht, dann würde ich dir raten, woandershin zu gehen!“

Der weiße Läufer muß Rede und Antwort stehen. Er kann den Springer natürlich schlagen, aber dann schlägt Schwarz mit seinem Damenbauern zurück, und das Leben unseres tapferen Läufers hat früh geendet.

Wahrscheinlich ist es besser, der Läufer schlägt nicht, sondern zieht sich nach dem Feld a4 zurück.

4. L b5-a4

Wenn jetzt Schwarz seinen b-Bauern nach b5 spielt,

4.;b7-b5

geht der Läufer nach b3,

5. L a4-b3

und auf diesem Feld steht er prächtig. Er zielt nach f7, der schwächsten Stelle in der feindlichen Front. Er verhält sich ruhig und lauert auf eine Gelegenheit, dem Feind zu schaden.

Nun könnte ein Kluger unter meinen Lesern sagen: „Halt mal! Halt mal! Wenn der Läufer nun nicht zurückgeht, sondern den Springer c6 schlägt, was wird denn dann?“

Der Springer deckt doch den Bauern e5! Wenn ich diesen Springer schlage und Schwarz dann mit seinem Damenbauern meinen Läufer widerschlägt, bin ich wieder am Zuge. Dann schlage ich S f3-e5! Hurra! Ich habe einen Bauern gewonnen!“

Es ist eine richtige kleine Kombination, die unserem klugen Leser da eingefallen ist.

Kombination ist ein Fremdwort, das von allen Schachspielern häufig gebraucht wird. Es heißt auf deutsch: Verbindung, Verknüpfung, und es bedeutet beim Schachspiel, einzelne Tatsachen miteinander zu verknüpfen und Folgerungen daraus zu ziehen. Kombinationsgabe muß man haben, um ein guter Schachspieler zu sein.

Bei unserem einfachen Fall besteht die Kombination in der Verknüpfung der beiden Tatsachen.

1. Der Springer c6 deckt den Bauern e5

2. Der Läufer b5 greift den Springer c6 an

Kombination: Wenn der Läufer den Springer schlägt, ist der Bauer e5 ungedeckt, und mein Springer f3 kann ihn schlagen. Ich habe einen Bauern gewonnen.

Es ist eine richtige Kombination. Bloß unser kluger Leser, der sie anstellte, hörte zu früh auf zu kombinieren. Er hätte noch darüber nachdenken sollen, was Schwarz tut, wenn Weiß diesen Bauern gewonnen hat.

Der Bauerngewinn lohnt sich nämlich nicht, denn Schwarz gewinnt den verlorengegangenen Bauern mühelos und mit Entwicklungsvorteil zurück.

Weiß gewinnt den Bauern. Springer schlägt e5. Nun ist Schwarz am Zuge. Er zieht seine Dame nach d4.

Habt ihr die Stellung auf eurem Brett aufgebaut? (Diagr. 51)

Wenn der schwarze Springer und die Läufer entwickelt sind, kann der schwarze König die Rochade machen; aber der weiße König bleibt in der Mitte. Da er schon einmal gezogen hat, kann er natürlich keine Rochade mehr machen.

Das alles ist eine Folge einer nicht genügend weit durchdachten Kombination.

Doch zurück zu unserer ersten Variante.

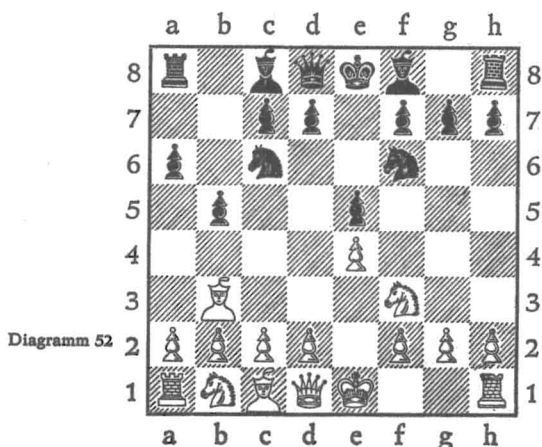
Wir haben also spanisch eröffnet und folgende fünf Züge gemacht:

1. e2-e4; e7-e5
2. S g1-f3; S b8-c6
3. L f1-b5; a7-a6
4. L b5-a4; b7-b5
5. L a4-b3

Jetzt entwickelt der Schwarze seinen Königsspringer:

5.; S g8-f6 (Diagr. 52)

Das ist der Anfang einer spanischen Partie.



„Wie geht es weiter?“ werdet ihr fragen.

Weiß macht die Rochade und versucht danach, seine Offiziere vom Damenflügel, die ja noch alle zu Hause stehen, ins Spiel zu bringen. Schwarz zieht den Königsläufer heraus, macht auch die Rochade, öffnet seinem Damenläufer den Weg und so weiter und so fort.

Das sollt ihr selbst spielen, selbst sehen und selbst eure Erfahrungen damit machen.

Aber wenn ihr ganz genau wissen wollt, wie es heutzutage um die Spanische Eröffnung bestellt ist, dann laßt euch zu Weihnachten ein Schachbuch schenken, in dem die offenen Spiele behandelt werden. Zum Beispiel das Buch von Paul Keres, Theorie der Schacheröffnungen, Band I, in dem auf 210 Seiten, enggedruckt, die Spanische Eröffnung behandelt wird.

Wenn ihr die Geduld habt, diese 210 Seiten durchzuarbeiten, dann habt ihr – sagt Paul Keres, und er muß es wissen, denn er ist einer der klügsten Schachspieler der Welt – dann habt ihr so viel vom Schachspiel gelernt, daß ihr als gute Spieler gelten könnt.

Neben der Spanischen Eröffnung werden in diesem Buch noch andere offene Spiele behandelt. Die italienische Partie, das Evansgambit, das Zweispringerspiel im Nachzug, alles sehr interessante Eröffnungen.

Wer von euch Freude am Schach findet, gern spielt und knobelt und kombiniert, der wird sicherlich über kurz oder lang den Weg zur Schachtheorie finden, wie sie in hundert schönen und spannenden Büchern niedergeschrieben ist.

Halboffene Spiele – Die Sizilianische Eröffnung

Halboffene Spiele, wir haben es schon dreimal gehört, sind die Gruppe der Eröffnungen, in denen Schwarz auf den schönen offenen Zug $e2-e4$ nicht mit $e7-e5$ antwortet. Wir wollen hier die Anfangszüge von den zwei halboffenen Spielen behandeln, die heute am gebräuchlichsten sind.

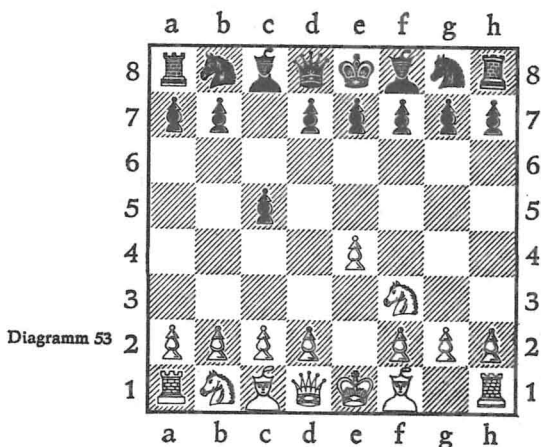
Die Sizilianische Verteidigung ist die älteste halboffene Antwort. Sie wurde im Jahre 1594 von dem Italiener Polerio zum ersten Male beschrieben.

1. $e2-e4$; $c7-c5$

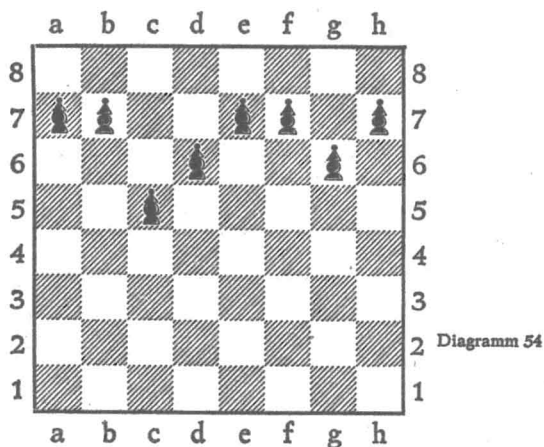
Der c-Bauer greift die weiße Mitte von der Seite an. Die schwarze Stellung bleibt geschlossen. Nur die Dame hat den kurzen Weg von d8 nach a5 freibekommen.

2. $Sg1-f3$ (Diagr. 53)

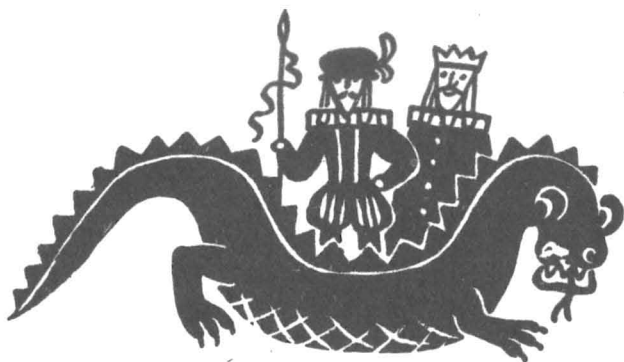
Das ist der übliche zweite Zug des Weißen.



Schwarz aber möchte in der Hauptvariante des Sizilianers, der Variante, die heute am häufigsten gespielt wird, eine Stellung erreichen, in der seine Bauern folgendermaßen stehen: (Diagr. 54)



Da Schachspieler Phantasie haben, sagen sie, daß vom Schwarzen aus gesehen diese Bauern einen Drachen bilden, einen Drachen mit langem Hals – der Bauernkette e7–c5 – und einem gepanzerten Buckel – die f-, g- und h-Bauern – einen gefährlichen Drachen, in dessen Bauch auf g7 der Läufer steht mit Schußfeld über die lange schwarze Diagonale und hinter dem nach der Rochade dann der König auf g8 sicher, warm und trocken aufgehoben ist. Diese Aufstellung heißt die Drachenaufstellung, und es ist erwiesen, daß sie nicht nur dem schwarzen König Schutz gewährt, sondern daß sie auch gefährliche Angriffe auf den weißen König ermöglicht.



Schwarz zieht also als 2. Zug

2.; d7-d6

Der Weiße öffnet die Mitte.

3. d2-d4

Er fürchtet sich nicht vor dem Bauern c5.

Der Schwarze muß wohl den Bauern schlagen, obwohl dann sein Drache den Kopf verliert, denn wer weiß, was der freche weiße d-Bauer unternimmt, wenn ihm nicht sofort das Handwerk gelegt wird.

3.; c5 × d4

Weiß schlägt nicht mit der Dame zurück (Eröffnungsregel: Nicht zu früh mit der Dame hinaus), sondern mit dem Springer:

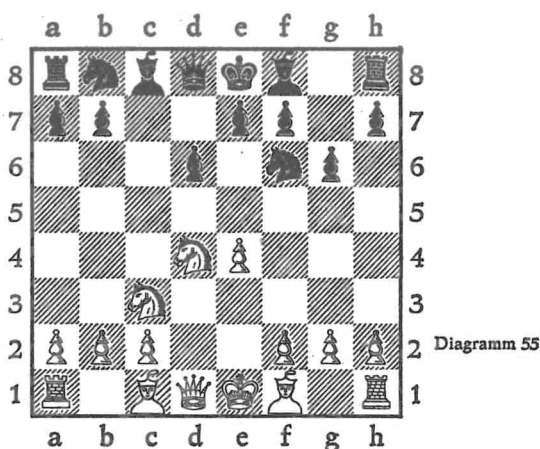
4. S f3 × d4

Nun entwickelt Schwarz seinen Königsspringer und greift mit ihm den Bauern e4 an.

4.; S g8-f6

Weiß deckt diesen e-Bauern auf die natürlichste Weise, nämlich gleich so, daß er dabei einen Offizier entwickelt.

5. S b1-c3



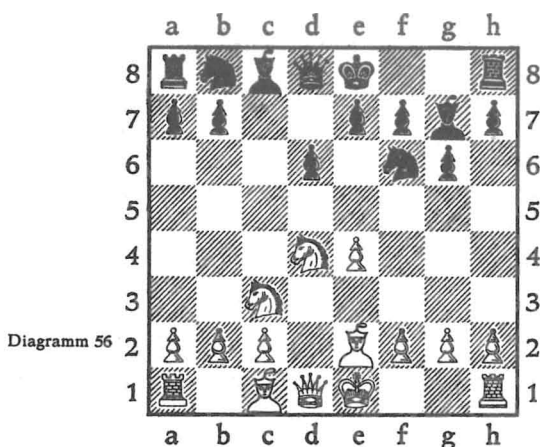
Jetzt macht Schwarz seinem Drachen den Buckel.

5. ; g7–g6 (Diagr. 55)

Weiß aber entwickelt endlich seinen Königsläufer, um die Möglichkeit der Rochade zu haben. Er kann auf b5 mit diesem Läufer Schach sagen, dann deckt Schwarz die Drohung ab, indem er seinen Damenläufer dazwischenstellt. Weiß kann den Läufer nach c4 spielen und den Punkt f7 angreifen. Er kann den Läufer aber auch auf das Feld e2 stellen, dort hat er Wirkungsmöglichkeiten nach rechts und nach links. Alle drei Möglichkeiten sind gleich gut, vielleicht ist das Schach auf b5 ein klein wenig schwächer als die anderen beiden Züge, weil Schwarz als Antwort darauf mit Druck einen Offizier entwickelt.

Weiß zieht

6. L f1–e2



Der Schwarze stellt seinen Königsläufer in den Bauch des Drachen.

6. ; L f8–g7 (Diagr. 56)

Seht euch die Stellung, die nach dem sechsten Zug entstanden ist, genau an und merkt sie euch.

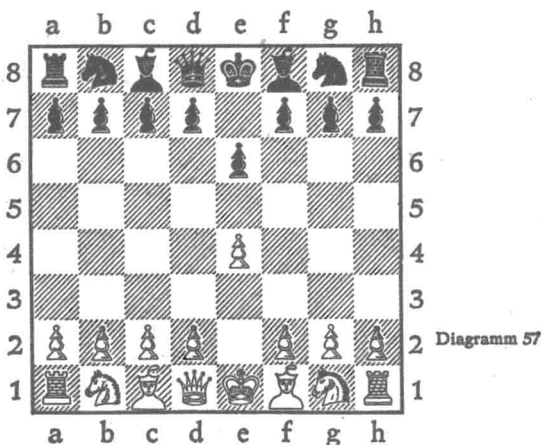
Die Entwicklung beider Parteien ist in einigen Zügen abzuschließen. Weiß bringt seinen Damenläufer ins Gefecht und macht die Rochade, Schwarz macht die Rochade und entwickelt dann die leichten Figuren seines Damenflügels.

Beide, Schwarz und Weiß, schauen dann mit ihren Äuglein auf dem Brett herum und spähen nach schwachen Punkten in der Stellung des Gegners, um das Ziel zu erreichen, das bei einer solchen Eröffnung schwer erreichbar ist: den feindlichen König matt zu setzen.

Noch halboffene Spiele – Die Französische Verteidigung

Die Französische Verteidigung wurde in der Mitte des vorigen Jahrhunderts in der Stadt Paris erdacht. Sie wurde schnell beliebt, und sie ist es bis heute geblieben.

Auf den weißen Zug e2–e4 setzt Schwarz seinen Königsbauern nicht Stirn an Stirn dagegen, sondern macht mit ihm nur einen kleinen Schritt, er spielt e7–e6 (Diagr. 57)



„Nanu?“ wunderten sich die Leute vor hundert Jahren. „Sie sind aber ein ängstlicher Herr. Warum so zaghaft?“

Aber dann sahen sie sich die Stellung an, die nach dem ersten Zug von Schwarz entstanden war, und entdeckten zu ihrer Verwunderung allerhand Neues. So klein der Unterschied zur offenen Spielweise schien, es ergab sich eine vollkommen andere Lage auf dem Schlachtfeld.

Hatte es noch Sinn, den Königsläufer auf das beliebte Feld c4 zu spielen? Natürlich spielt der Schwarze als zweiten Zug d7–d5, dann muß der Königsläufer von dem Feld c4 eilig davonlaufen.

Auch wenn der Bauer e4 zuerst einmal den Störenfried schlug, stand doch gleich wieder ein anderer frecher Bauer auf dem Feld d5 und rempelte den Läufer an.

Hatte es noch Sinn für Weiß, im zweiten Zug den Springer nach f3 zu entwickeln, wenn auf e5 kein feindlicher Bauer ungedeckt herumstand, den man gleich angreifen konnte?

Hatte es noch Sinn, den Läufer nach dem in der Spanischen Eröffnung so guten Läuferfeld b5 zu ziehen? Schwarz konnte darauf seelenruhig c7–c6 antworten, und der weiße Läufer mußte zusehen, daß er schleunigst verschwand.

Wem es anfangs so schien, als sei es nur ein kleiner Unterschied, ob Schwarz mit seinem Königsbauern einen oder zwei Schritte vorgeht, der mußte bald erkennen, daß dadurch nach der Entwicklung der Figuren ein völlig anderes Eröffnungsbild herauskommt und daß die schwarzen Figuren beim Aufmarschieren gute Chancen haben, aus der Verteidigung heraus plötzlich und unvermutet den Angriff an sich zu reißen.

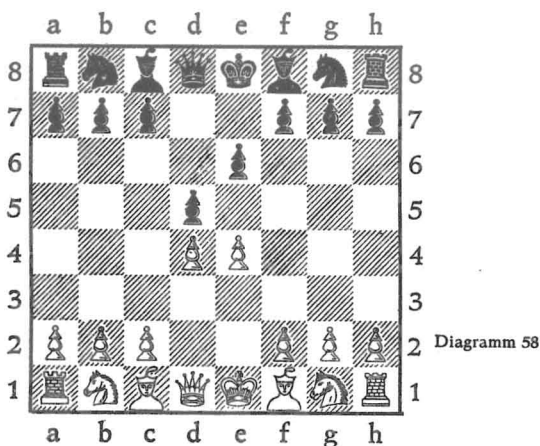
1. e2–e4; e7–e6

2. d2–d4

Die logische Fortsetzung. Da Schwarz auf den Vorstoß zur Mitte des Brettes verzichtet, hat Weiß Platz.

2...; d7–d5 (Diagr. 58)

Soll Weiß nun im dritten Zug tauschen? Soll er mit dem e-Bauern den schwarzen d-Bauern schlagen? Schwarz



schlägt mit seinem e-Bauern zurück. (Nicht die Dame zu früh ins Spiel bringen!) Die e-Linie, die Königslinie, ist dann offen, aber ein Vorteil ist bei diesem Abtausch für Weiß nicht zu sehen.

Also tauscht Weiß nicht, denn tauschen, das ist auch eine alte Regel, soll man nur dann, wenn man einen Vorteil dabei sieht.

Der Bauer e4 ist von Schwarz angegriffen. Er ist ungedeckt. Weiß deckt diesen Bauern:

3. S b1-c3

Schwarz wirft seinen Königsläufer in die Schlacht und fesselt den weißen Springer an den weißen König.

3.; L f8-b4

Der Springer auf c3 kann seinen Platz nicht verlassen, weil ja sonst sein König im Schach steht.

Dieser Springer deckte aber den Bauern e4, das tut er nun nicht mehr. Der Bauer e4 ist angegriffen und nicht gedeckt.

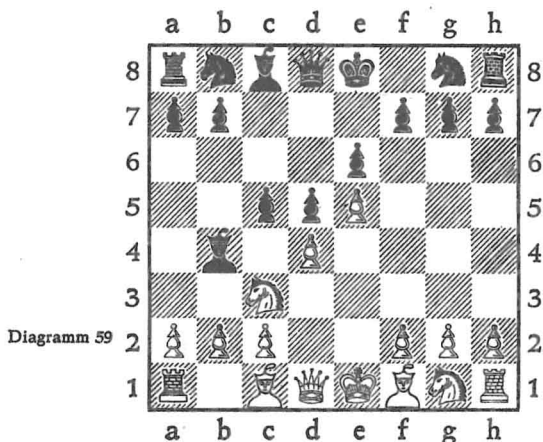
Weiß schiebt ihn ein Feld vor:

4. e4-e5

Weiß rettet nicht nur seinen Bauern, er marschiert in die schwarze Hälfte des Schachbrettes hinein und engt Schwarz ein. Schwarz aber antwortet mit

4.; c7-c5 (Diagr. 59)

Er greift mit diesem Zug den Bauern d4 an.



Weiß kann nun auf vier verschiedene Arten antworten:

1. Er kann den Bauern c5 schlagen (nicht sehr gut).
2. Er kann die Dame nach g4 spielen und den Bauern auf g7 angreifen (ein mutiger Zug, der zu einem wilden, bewegten Spiel führt).
3. Er kann den Läufer von c1 nach d2 setzen, um den Springer zu entfesseln (eine solide Verteidigung).
4. Er kann mit dem a-Bauern den schwarzen Läufer angreifen, um ihn zu einer Erklärung zu zwingen, was er sich

da auf b4 so denkt (ein Zug, der durch die Spielweise der sowjetischen Großmeister in der ganzen Welt zur gebräuchlichsten Fortsetzung geworden ist).

Die zweite, dritte und vierte Möglichkeit sind wohl gleich gute Fortsetzungen für Weiß. Welche von ihnen ihr wählt, müßt ihr selbst entscheiden.

Wir haben also folgende vier Eröffnungszüge kennengelernt:

1. e2-e4; e7-e6
2. d2-d4; d7-d5
3. S b1-c3; L f8-b4
4. e4-e5; c7-c5

Nun lustig weiter. Schwarz und Weiß, beide haben gleiche Chancen.

Wer mehr über diese Eröffnung erfahren will, der läßt sich zum Geburtstag oder zu Weihnachten ein Schachbuch schenken, in dem die Französische Verteidigung in all ihren vielen Varianten behandelt wird.

Für einen wirklichen Schachspieler ist solch ein Buch aufregender als jeder Kriminalroman.

Geschlossene Eröffnungen – Das Damengambit

Geschlossene Spiele – wir haben es schon gesagt, aber man kann sich in einem Lehrbuch getrost wiederholen – nennen wir alle Spiele, bei denen Weiß nicht mit dem Königsbauern beginnt.

Weiß kann auch mit dem c-Bauern beginnen oder mit dem

f- oder dem b-Bauern, das kommt alles ziemlich häufig vor.

Aber der Zug, mit dem bei großen Schachturnieren heute die meisten Partien beginnen, heißt:

1. d2-d4

Auf diesen Zug kann Schwarz auch wieder, genau so wie bei den offenen Spielen, auf zwanzig verschiedene Weisen antworten, aber nur drei oder vier von diesen zwanzig Zügen sind wirklich gute Antworten, und nur zwei von ihnen sind heute allgemein gebräuchlich.

Entweder entwickelt Schwarz seinen Königsspringer nach f6, um mit ihm die Felder e4 und d5 zu beherrschen, oder, und das scheint auf den ersten Blick das einfachste und natürlichste zu sein, er setzt seinen Damenbauern dagegen:

1. ; d7-d5

Wie spielt Weiß nun weiter?

Vor 500 Jahren schon kam ein Schachspieler auf folgende Idee. Ich spiele c2-c4! Ich biete dem Schwarzen einen Bauern an, einen ungedeckten Bauern. Ich opfere ihn!

Wenn Schwarz dieses Opfer annimmt und den c-Bauern schlägt, spiele ich e2-e4 und stehe mit meinen beiden Mittelbauern stark da, und mein Königsläufer von f1 greift sofort den schwarzen Bauern auf c4 an.

Weiß hat eine schöne starke Mitte, und er will den Schwarzen verleiten, auf dem Damenflügel um den Bauern c4 zu spielen und dabei den Königsflügel, die schnelle Rochade, zu vernachlässigen. Er will dem Schwarzen mit seinem Bauernopfer im zweiten Zug ein Bein stellen.

Auf italienisch hieß damals, vor 500 Jahren, ein Bein stellen: ein Gambit machen. Und dieses Wort Gambit hat sich

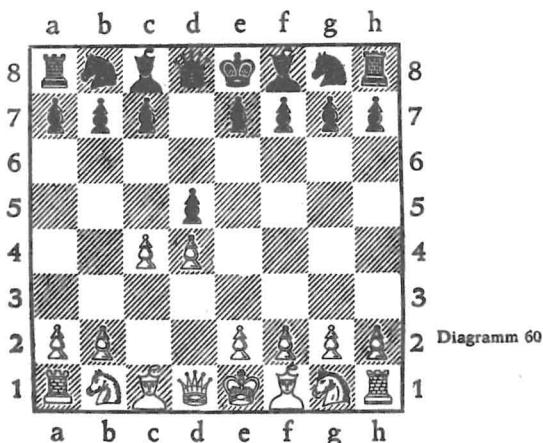
im Schach eingebürgert und wird allgemein verwandt als Ausdruck für ein Opfer, bei dessen Annahme man einen Vorteil zu erlangen hofft.

Die Eröffnung

1. d2-d4; d7-d5

2. c2-c4

heißt das *Damengambit*. (Diagr. 60)



Seit 500 Jahren streiten sich die Fachleute darum, ob Schwarz dieses Opfer annehmen kann oder ob es besser für ihn sei, einfach ruhig weiterzuspielen und es gar nicht zu bemerken, daß da auf c4 ein Bäuerlein steht, das er schlagen könnte.

Seit 500 Jahren streiten sie sich darum, und die meisten Theoretiker sind der Meinung, daß man das Gambit ablehnen sollte; aber immer wieder knobelt man daran herum, und immer wieder gibt es kluge Köpfchen, die sich



einen neuen Weg ausdenken, wie Schwarz diesen c-Bauern nicht nur schlagen, sondern den Mehrbauern auch erfolgreich verteidigen kann.

Wir aber wollen bei den ersten sieben Zügen des Damengambits, die wir betrachten, davon ausgehen, daß Schwarz diesen Bauern nicht schlägt.

„Hör mal zu“, sagen wir, „wir lassen uns nicht von jedem etwas schenken. Behalte deinen c-Bauern, wir brauchen ihn nicht.“

So sprechen wir und machen lieber irgendeinen schönen Entwicklungszug.

Aber welchen?

Wir sollten unseren Bauern auf d5 befestigen. Er ist zwar schon durch die Dame gedeckt, aber wenn der schlaue Weiße im dritten Zug mit c4-d5 schlägt und wir müßten mit der Dame wiederschlagen, dann käme sie zu früh ins Gefecht, und Weiß könnte aus ihrer Empfindlichkeit Nutzen ziehen.

Wir können unseren Bauern d5 auf vier verschiedene Arten noch einmal decken. Bitte, seht es euch auf eurem Schachbrett an.

Mit dem Damenläufer auf e6?

Dieser Zug macht keinen guten Eindruck, nicht wahr? Der Läufer versperrt dem e-Bauern den Weg, und der e-Bauer will doch auch irgendwann einmal vormarschieren.

Mit dem Königsspringer auf f6?

Auch dieser Zug hat keinen guten Ruf. Wenn nämlich Weiß jetzt den d-Bauern schlägt und der Springer zurückgeschlagen hat, dann spielt Weiß e2–e4, und unser Springer muß laufen.

Weiß hat eine gut entwickelte Mitte, Schwarz aber macht schon seinen dritten Zug hintereinander mit ein und demselben Springer. Also decken wir unseren d-Bauern mit seinem bäuerlichen Kollegen, mit dem c- oder mit dem e-Bauern, und diese beiden Züge sind wirklich gut.

Wenn du als Schwarzer im zweiten Zug c7–c6 spielst, dann heißt die entstandene Variante das *slawische Damengambit*, und es heißt so, weil in der zweiten Hälfte des vorigen Jahrhunderts russische, polnische und tschechische Schachspieler diese Verteidigung bevorzugten und haarklein untersuchten.

Wenn du aber den zweiten Zug e7–e6 spielst, den d-Bauern mit dem Königsbauern deckst, dann heißt diese Variante das *klassische Damengambit*; und diese Eröffnung wollen wir hier ein wenig weiterverfolgen.

Die Partie steht also

1. d2–d4; d7–d5

2. c2–c4; e7–e6

Und nun, da der Weiße glauben muß, daß uns sein c-Bauer nicht schmeckt, entwickelt er seine Figuren.

3. S b1-c3

Schwarz setzt seinen Königsspringer dagegen.

3.; S g8-f6

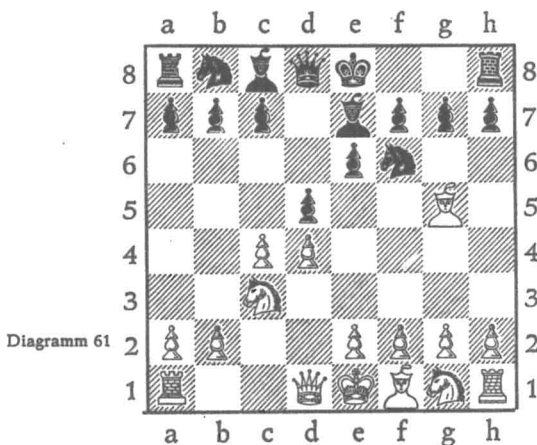
(Er setzt ihn *dagegen*, weil beide Springer nun auf dieselben Mittelfelder wirken.)

Der Weiße fesselt den schwarzen Springer an die Dame.

4. L c1-g5

Schwarz hebt diese Fesselung sofort auf.

4.; L f8-e7 (Diagr. 61)



Nun aber muß Weiß an seinen Königsflügel und an die Möglichkeit einer kurzen Rochade denken.

Er hat zwei Züge zur Auswahl, die gleich gut sind. Er kann mit e2-e3 seinem weißen Läufer den Weg ins Feld öffnen; dieser weiße Läufer deckt dann endlich auch den Bauern auf c4. Oder er springt mit dem Königsspringer nach f3.

Wählen wir das erstere:

5. e2-e3

Schwarz macht nun die Rochade.

5.; 0-0

Weiß entwickelt seinen Königsspringer.

6. S g1-f3

Schwarz macht Luft auf seinem Damenflügel und führt den Damenspringer ins Gefecht.

6.; S b8-d7

Weiß spielt seinen Turm auf die c-Linie, denn wenn er über kurz oder lang mit seinem c-Bauern auf d5 schlägt, ist die c-Linie halb offen (nur auf einer Seite von einem Bauern verstellt), und der Turm hat dort schöne Wirkungsmöglichkeiten.

7. T a1-c1

Schwarz aber schiebt dem Turm einen Riegel vor:

7.; c7-c6 (Diagr. 62)

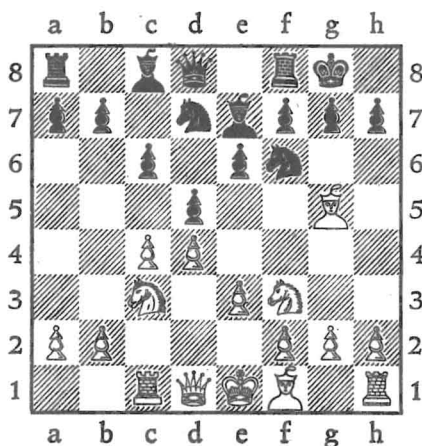


Diagramm 62

Fassen wir noch einmal zusammen, wie die ersten sieben Züge gespielt wurden:

1. d2-d4; d7-d5
2. c2-c4; e7-e6
3. S b1-c3; S g8-f6
4. L c1-g5; L f8-e7
5. e2-e3; 0-0
6. S g1-f3; S b8-d7
7. T a1-c1; c7-c6

Es ist eine von beiden Seiten stark und richtig gespielte Eröffnung. Die Partie steht ausgeglichen. Nehmt sie so, wie sie ist, und spielt sie weiter.

Ich wette, sie wird nicht lange ausgeglichen bleiben, denn wenn zwei miteinander spielen, macht einer immer zuerst den ersten Fehler.

Aber wenn du möglichst lange keinen Fehler machen willst, dann kann ich nur den guten Rat wiederholen, den ich schon zweimal gab: Stürze dich in die Theorie!

Arbeite weiter!

Büffle immer, wenn du Zeit und Lust dazu hast, ein Schachlehrbuch durch!

Und wenn ich dir dazu einen guten Rat geben darf, dann fange nicht mit solchen Büchern an, die allgemeine Fragen des Schachspiels behandeln, greife nicht gleich zu einem Lehrbuch der Schachtaktik oder der Schachstrategie, sondern laß dir ein Lehrbuch der Eröffnungen schenken, oder kaufe es dir selbst, wenn du Ersparnisse hast. Nimm dir irgendeine Eröffnung vor, Damengambit, Spanisch, Französisch oder Sizilianisch, und lerne diese Eröffnung gründlich kennen, von der ersten Seite an.

Als ich begann, Theorie zu betreiben, ging es mir so, daß

ich dabei in regelmäßigen Abständen verzweifelte. Schach ist ein so kompliziertes Spiel, daß man immer wieder unvermutet in ein Gestrüpp wilder Varianten hineingerät und sich hoffnungslos verirrt glaubt. Du mußt Ausdauer haben. Das ist wichtig. Dann wird es dir auch gelingen, und du wirst bald jedem Spieler, der keine Theorie betreibt, selbst deinem Vater oder deiner Mutter, haushoch überlegen sein.

Rätsel und Scherzaufgaben

Das Schachrätsel ist genauso alt wie das Schachspiel selbst, und die Araber, die das Schachspiel nach Europa brachten, hatten große Freude daran.

Sie erdachten Stellungen, in denen eine Partei sehr überlegen war und scheinbar kurz vor dem Gewinn stand.

Ein Kiebitz, der diese Stellungen betrachtete, sagte mit Überzeugung: „Guter Freund! Du hast Weiß? Dich rettet nichts mehr!“

Der Weiße schaute die Stellung traurig an und antwortete: „Bei Allah ist alles möglich, auch daß ich gewinne.“

Der Kiebitz regte sich auf. Schon bei den alten Arabern regten sich die Kiebitze mehr auf als die Spieler.

„Bei Allah ist alles möglich, aber bei dir nicht“, sagte er. „Siehst du denn nicht, daß du verloren bist?“

Der Weiße sah es nicht, und nach langem Hin und Her wettete er mit dem Kiebitz um 100 Dukaten.

Der Kiebitz fiel herein, denn die Stellung war so raffiniert

aufgebaut, daß es tatsächlich für den an Figuren schwächeren Spieler einen zwingenden Gewinnweg gab.

Auf arabisch hießen diese Schachrätsel Mansuben, und aus 500 Mansuben besteht das älteste Schachbuch der Welt.



Solche Mansuben gibt es heute nicht mehr. Warum, weiß ich nicht. Sie sind wohl einfach unmodern geworden, so wie es auch unmodern geworden ist, um die Lösung von Schachaufgaben zu wetten.

Unsere heutigen Schachrätsel sind von wissenschaftlicher Genauigkeit. Für die Lösung eines solchen Rätsels darf es nur einen Weg geben und nur eine richtige Lösung.

Es sollen nicht mehr Figuren auf dem Brett stehen, als für das Rätsel notwendig sind. Und die Aufgabe zur gegebenen Stellung heißt: Weiß zieht und setzt matt in zwei oder drei oder vier oder fünf Zügen – der Schwarze kann sich wehren, wie er will.

Diese Art von Schachrätseln ist heute sehr beliebt, und ihr werdet sie in den Zeitungen und in den Rätselseiten der Illustrierten finden.

Je besser solch ein Rätsel gebaut ist, desto schwerer ist die Lösung zu finden und desto überraschender ist der Zug, der zur Lösung führt.

Jeder Schachspieler sollte sich hin und wieder solche Rätsel ansehen und sich daran versuchen, auch der, der am offenen Kampf einer Turnierpartie mehr Freude hat.

Da ihr überall solche Aufgaben findet, wollen wir hier nur ein paar Beispiele geben.

Baut euch die Stellungen immer auf eurem Brett auf, das erleichtert das Knobeln. Um sie nur nach dem Diagramm zu lösen, dazu bedarf es einiger Übung.

Zuerst eine nicht allzu schwere Aufgabe: matt in zwei Zügen. (Diagr. 63)

Fangt nicht gleich an zu probieren, sondern schaut euch erst sehr genau die Stellung an.

Der schwarze König, um den es sich bei diesen Aufgaben ja immer handelt, steht auf dem Feld d5.

Er kann keines von allen acht Feldern, die ihn umgeben, betreten, ohne in Schach zu geraten.

Er steht zwischen dem weißen König f6 und der weißen Dame b4. Der weiße Springer auf a5 nimmt ihm das Fluchtfeld c6.

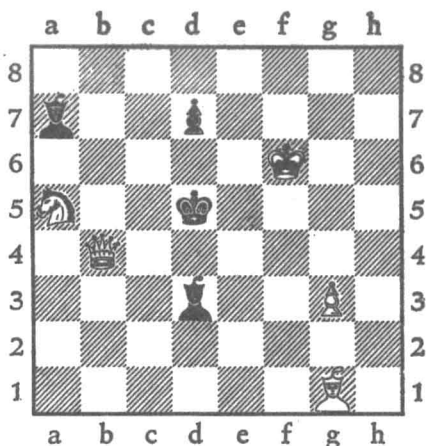


Diagramm 63

Auf den Endpunkten der Diagonale g1–a7 stehen zwei feindliche Läufer sich gegenüber und starren sich böseartig an. Auf d3 steht ein schwarzer Läufer, auf d7 ein schwarzer Bauer, auf g3 ein weißer Bauer.

Wie kann nun der schwarze König in zwei Zügen matt gesetzt werden?

Der Läufer g1 kann es nicht tun, denn der König steht auf einem weißen Feld, und der Läufer beherrscht nur die schwarzen Felder.

Der Springer a5 kann dem König auch nicht Schach sagen. Er kann in zwei Zügen kein Feld erreichen, von dem aus der König angegriffen ist.



Er hat nur vier Felder zur Verfügung, da er am Rand steht. Auf den beiden Feldern der c-Linie wird der Springer geschlagen, von den beiden Feldern der b-Linie aus kommt er an den König nicht mehr rechtzeitig heran, denn in zwei Zügen soll ja das Spiel zu Ende sein.

Aber Springer und Läufer von Weiß sperren dem König die c-Linie. Seht ihr das?

Der Bauer auf g3 kann den schwarzen König auch nicht matt setzen, und der weiße König kann es auch nicht tun, das ist klar.

Bleibt also nur die Dame.

Wenn die Dame auf das Feld e5 gelangt, ist der schwarze König matt.

Aber wie gelangt sie dorthin?

Versuchen wir es mal mit

1. D b4–f4?

Schwarz spielt

1. ; d7–d6

Das Mattfeld e5 ist für die Dame gesperrt. Im nächsten Zug soll Weiß matt setzen. Kann er das? Ich sehe keinen Weg.

Also alles zurück! Der Zug der Dame nach f4 war nicht richtig.

Wir werfen die Flinte nicht ins Korn, denn es gibt noch mehr Wege für die Dame nach dem Feld e5.

1. D b4–c3?

Der schwarze König flüchtet nach e4.

Wenn wir die Dame nach e5 spielen, rennt der König nach f3 und lacht.

„In zwei Zügen matt?“ sagt er. „Bei mir nicht das Theater!“



Also war der Zug D c3 auch nicht richtig.

1. D b4–e7?

Auch ein schöner Weg, um nach e5 zu kommen, aber was macht Schwarz?

Er sagt erst einmal Schach:

1. ; L a7–d4; +

Weiß muß nun einen Königszug machen oder mit seinem Läufer den schwarzen Läufer schlagen. Beide Züge sind vertan – und Schwarz ist immer noch nicht matt.

Also ist D e7 auch nicht richtig.

Es bleibt noch ein Weg für die weiße Dame, nach e5 zu gelangen, übrig:

1. D b4–b2!!!

Ein starker Zug! Drei Ausrufezeichen!

Armer Schwarzer, was machst du nun?

Wenn Schwarz jetzt mit seinem Bauern das Feld e5 abdeckt, zieht Weiß D b7 und matt. Seht ihr das?

Aber wenn der König nach e4 flüchtet, zieht Weiß D g2, und Schwarz ist wieder matt.

Also D b4–b2 war der richtige Zug.

Schwarz gibt auf, denn er ist im nächsten Zug unrettbar matt.

Hättet ihr das auch allein gefunden?

Natürlich! Ihr seid doch kluge Kinder!

Nun aber eine zweite Aufgabe! Sie ist schon etwas schwerer.

Matt in zwei Zügen

Der schwarze König steht auf e6 und kann sich nirgends hin bewegen. Zwei treue Bauern und ein Springer sind alles, was ihm zur Verteidigung geblieben ist.

Der Springer steht dummerweise noch in der Ecke h8. Die Bauern stehen auf b7 und h6. (Diagr. 64)

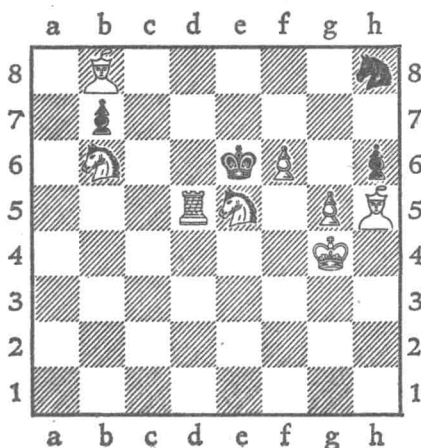


Diagramm 64

Der Weiße hat zwar eine große Überlegenheit, aber in zwei Zügen matt zu setzen ist wirklich nicht einfach.

Welches ist nun der erste Zug des Weißen, der Schlüsselzug, wie er genannt wird, weil er den Schlüssel zum Aufschließen des Rätsels gibt?

Nachdem wir uns die Stellung genau angesehen haben, wollen wir die einzelnen möglichen Züge durchsprechen.

1. L h5-f7; +?

Dann schlägt der Springer den Läufer, und ein Matt im nächsten Zug ist nicht zu sehen.

Also ist der weißfeldrige Läufer wohl nicht der Kandidat, der den ersten Zug macht.

1. T d5-d6; +?

Dann schlägt der König den Springer e5 und hat freie Bahn zum Davonlaufen.

1. T d5-d8?

mit der Absicht, durch T e8 matt zu setzen?

Dann schlägt der Bauer h6 nach g5, und der König kann nach T e8 den Bauern f6 schlagen.

Seht ihr das alles?

Also ist der Turm wahrscheinlich auch nicht die Figur, die den ersten Zug macht.

Wenn ihr aufmerksam den Läufer und den Springer auf der b-Linie betrachtet und untersucht, welche Möglichkeiten sie haben, werdet ihr entdecken, daß auch sie nicht für den Schlüsselzug in Frage kommen.

Dann bleibt nur noch der Springer vom Feld e5. Was ist mit ihm? Mir scheint, dieser Springer hat die meisten Aussichten, den ersten und entscheidenden Zug tun zu dürfen.

Aber wohin mit ihm?

Wenn wir ihn nach f3 zurückziehen, dann droht im nächsten Zug das Springermatt auf d4, es droht aber auch noch das Turmmatt auf d6 oder e5.

Aber wenn Schwarz als Antwort auf S e5–f3 seinen Springer nach g6 spielt? Wie sieht es dann aus?

Dann hat der König auf alle möglichen Schachgebote den Fluchtweg nach f7.

Wir können den Springer vom Feld e5 auch nach d3 oder nach c4 spielen. Es bleibt sich gleich. Schwarz spielt Springer g6 und lacht uns aus.

Auf das Feld c6 kann der weiße Springer ja nicht, das seht ihr, denn dort wird er ja gleich von dem Bauern geschlagen!

Also wohin? Wie ist der Schlüsselzug?

Wer bis hierher mitgespielt hat, mitgespielt und mitüberlegt, und wer mit allem, was ich sagte, einverstanden war, der wird gleich merken, daß dieses Rätsel wirklich sehr schwer ist.

Spielt doch mal Springer e5–c6!

Was macht Schwarz, er schlägt diesen Springer?

Bitte sehr, bitte sehr! Soll Schwarz ruhig diesen Springer schlagen! Eine letzte Freude vor dem bitteren Ende!

Wir spielen dann T d5–e5; und Schwarz ist matt!

Also darf Schwarz den Springer nicht schlagen! Aber wie verteidigt er sich dann? h6 schlägt g5?

Dann spielen wir Turm d5–d6, und Schwarz ist schon wieder matt!

Nun, dann bleibt dem Schwarzen noch der schöne Zug S h8–g6?

Darauf aber zieht Weiß S c6–d8!!!

Und Schwarz ist tot, mausetot.

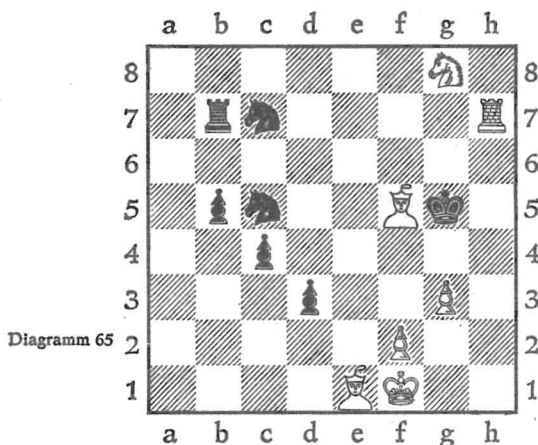
Schwarz überlegt hin und her, aber nach S e5-c6 gibt es keine Rettung mehr für ihn.

Wäret ihr auch allein daraufgekommen? Ja? Das wundert mich!

Nun, dann versucht es einmal mit dem nächsten Rätsel. Ich versichere euch, es ist nicht so schwer wie dieses.

Matt in drei Zügen

Der schwarze König steht auf dem Feld g5 einsam und allein und abgeschnitten von seinen Truppen. (Diagr. 65)



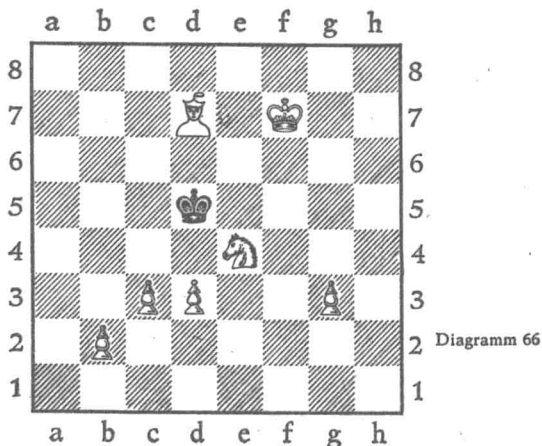
Wie kann ihn Weiß in drei Zügen matt setzen? Knobelt es heraus.

Aber um es euch nicht gar zu schwer zu machen, will ich euch etwas über den Anfang, über den Schlüsselzug verraten.

Auf der letzten Seite dieses Buches steht die Auflösung. Ich bitte euch, seht erst nach, wenn ihr euch wirklich ehrlich bemüht habt.

Und nun wollen wir uns noch einen einfachen Vierzuger ansehen.

Der schwarze König hat seine gesamte Streitmacht verloren. Nicht ein Bauer ist ihm mehr geblieben.
Der weiße König aber hat noch vier Bauern, einen Läufer und einen Springer. (Diagr. 66)



Weiß gewinnt dieses Spiel immer. Er braucht nur einen seiner Bauern in eine Dame zu verwandeln, dann ist das Mattsetzen ein Kinderspiel. Aber in vier Zügen ist das natürlich nicht zu schaffen.

Der schwarze König ist umgeben von seinen Feinden. Er hat nur noch ein Feld, das er betreten kann, das Feld e5.

Er marschiert zwischen d5 und e5 dreimal hin und her, dann ist er matt.

Aber wie? Man muß nämlich sehr aufpassen, daß er nicht patt wird!

Und wer setzt ihn matt?

Knobelt daran herum, ihr werdet es schon herausbekommen, aber wer gleich auf der letzten Seite nachsieht, ist faul und sollte sich schämen.

Kunstspiele

Und nun will ich euch noch zwei alte Kunstspiele zeigen. Es sind Scherze, wie sie heute, da ja das Schachspiel eine ungeheuer ernste Angelegenheit geworden ist, leider nicht mehr erdacht werden.

Das erste Kunstspiel stammt aus dem 18. Jahrhundert und ist für Nassir ben Daher, den sagenhaften Erfinder des Schachspiels, als Denkmal erfunden worden.

Irgendein Dichter machte auch einen Vers auf den Vater des Schachs, einen Vers, der, bildlich gesprochen, auf bronzenen Platte an den Fuß dieses Denkmals gehört.



Er heißt:

Großer Brahmane! Unsterblich ist,
was dein Genie einst geschaffen.

Tief geistig erdacht, verkündet's
erhabene Weisheit.

Hohe Verehrung nun weihet deinem Namen dies
Denkmal,

von Steinen geformt, doch dauernd vom Geiste
gebaut.

Bauet es euch auf eurem Schachbrett auf, seht es euch an.

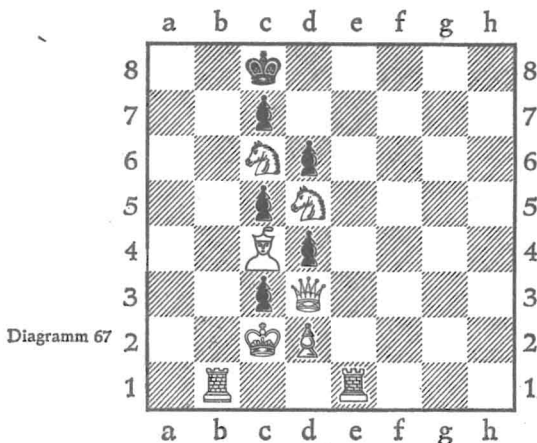
Der schwarze König krönt das Denkmal, die beiden weißen Türme sind das Fundament. (Diagr. 67)

Weiß setzt mit seinem einzigen Bauern, der auf dem Feld d2 steht, den schwarzen König in sieben Zügen matt.

Die fünf schwarzen Bauern dürfen nicht geschlagen werden.

Das sind die Bedingungen. Alles andere verläuft nach den Schachregeln wie bei einem gewöhnlichen Spiel.

Viel Spaß! Und wer es in zehn Minuten löst, ist ein kluges Kind, aber wer nach zwanzig Minuten schon auf der letzten Seite die Lösung nachsieht, der hat nicht viel Ausdauer.



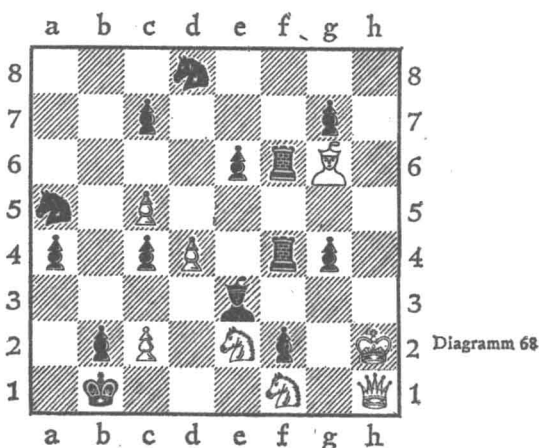
Die zweite Aufgabe, mit der wir dieses Kapitel Rätsel und Scherze schließen wollen, hat eine Vorgeschichte.

Der Russe Petroff, der in der ersten Hälfte des vorigen Jahrhunderts berühmt wurde, weil er viel zur Entwicklung des Schachspiels beitrug, dachte sie sich aus.

Das Scherzrätsel sollte den Rückzug des französischen Kaisers Napoleon aus Moskau darstellen.

Im Jahre 1812 wollte Napoleon Rußland erobern, und er kam auch bis Moskau, aber dann mußte er zurückmarschieren, und die russische Reiterei, die berühmten Kosaken von der Wolga und vom Don, vernichteten auf dem langen Rückmarsch sein Heer fast vollständig.

Der schwarze König auf dem Feld b1 stellt Napoleon dar, Napoleon in Moskau, und die beiden weißen Springer sind die Kosaken. (Diagr. 68)



Sie jagen Napoleon um das halbe Schachbrett herum bis nach Paris, bis zum Punkt h8.

Sie jagen ihn so, daß dem Napoleon nichts übrigbleibt, als nach Paris zu laufen. Er wird immerwährend von den Springern angegriffen, und es bleibt ihm immer nur ein möglicher Zug. Er muß nach Paris, ob er will oder nicht.

Aber wenn er auf dem Feld h8 angelangt ist, tritt der Zar



Alexander, der weiße König, still und höflich beiseite, und die Dame, der General Kutusow, setzt Napoleon matt.

Diesen Schachscherz schickte Petroff im Jahre 1839 zusammen mit einer Aufforderung, Fernschachpartien gegen ihn zu spielen, an einen Pariser Schachklub, und er dachte, die Franzosen würden sich auch über den Scherz freuen, denn der Überfall auf Rußland war schon 27 Jahre her, Napoleon war schon lange tot, und es war viel Gras darüber gewachsen.

Aber die Franzosen taten beleidigt und lehnten es ab, mit Petroff Schach zu spielen, und sagten, er hätte sich lieber Beispiele aus der Geschichte anderer Völker suchen sollen.

Nun, heute könnten wir, wenn wir solch einen Schachscherz neu konstruieren wollten, wirklich andere Räuber

wählen, die ein Land überfallen wollten und die dafür Dresche bekamen.

Das 20. Jahrhundert ist reich an Beispielen, wie man Räuber jagt.

Die weißen Figuren stehen:

K h2 – D h1 – L g6 – S e2 – S f1 – Bauern c2 – c5 – d4

Die schwarzen Figuren stehen:

K b1 – T f4 – T f6 – L e3 – S a5 – S d8; Bauern a4 – b2 – c4 – c7 – e6 – f2 – g4 – g7

Weiß macht dreizehn Springerzüge und sagt bei jedem Zug Schach. Dann setzt die weiße Dame den schwarzen König auf h8 matt.

Ihr werdet schnell herausbekommen, wie es geht, denn es ist leicht.

Und eines lernt man bestimmt dabei: wie die Springer springen, wie wendig sie sind und wie manchmal auch das Gewühl der Feinde sie nicht daran hindern kann, anzugreifen und den König zu jagen.

Schach als Sport

Immer schon, seitdem die Menschen Schach spielten, bestand das Verlangen festzustellen, wer denn nun eigentlich der beste Spieler sei.

So wird uns aus der Zeit, als die Araber über Spanien herrschten, von Schachwettkämpfen am Hofe des Sultans von Sevilla berichtet, und im 16. und 17. und 18. Jahrhundert fanden berühmt gewordene Wettkämpfe zwischen den bedeutendsten Spielern ihrer Zeit statt.



Aber das erste große moderne Schachturnier, zu dem sich die besten Spieler aus vielen Ländern der Welt zusammenfanden, wurde im Jahre 1851 in London veranstaltet. Dieses Turnier gewann der Mathematiklehrer Adolf Anderssen aus Deutschland, ein Mann, von dem uns Partien überliefert sind, deren Angriffsfreude und Originalität noch heute bewundert werden.

Wilhelm Steinitz aus Prag ist der erste Schachspieler, den man als Weltmeister bezeichnete. Er spielte mit Adolf Anderssen im Jahre 1866 um diesen Titel und schlug ihn und verteidigte dann seine Würde 28 Jahre lang gegen alle Angriffe erfolgreich.

Im Jahre 1894 aber besiegte der damals 26 Jahre alte Emanuel Lasker aus Berlinchen in der Neumark den ersten Weltmeister. Lasker behielt diesen Titel 27 Jahre lang.

Erst 1921 gelang es dem Kubaner Capablanca, Lasker zu entthronen.

1927 wurde zum ersten Mal ein Russe Weltmeister – Alexander Alechin. Er trug diesen Titel bis zu seinem Tod, bis 1946, mit Ausnahme des Jahres 1935. Da gelang es nämlich dem Holländer Max Euwe, ihm für einige Monate den Titel zu entreißen. Von 1946 bis zum Jahre 1972 war die Krone des Weltmeisters immer und unangefochten im Besitz von sowjetischen Spielern. Sie heißen: Michael Botwinnik, Wassili Smyslow, Michael Tal, Tigran Petrosjan und Boris Spasski.

1972 eroberte sich der Amerikaner Robert Fischer den Weltmeistertitel. Robert Fischer, 1943 geboren, lernte von seinem Vater das Schachspielen, als er vier oder fünf Jahre alt war. Er war noch nicht zehn Jahre alt, da nahm er schon an großen nationalen Turnieren teil und schlug viele erfahrene Spieler. Er war ein Wunderkind des Schachspiels. Er war immer sehr fleißig und beschäftigte sich von klein auf jeden Tag einige Stunden mit Theorie. Und da die beste Schachtheorie in der Sowjetunion entwickelt worden ist, lernte er russisch, um alle sowjetischen Schachbücher und Schachzeitschriften lesen zu können. Er ist der einzige Weltmeister, der die Absicht hatte und dem es gelungen ist, durch das Schachspielen Geld zu verdienen und wohlhabend zu werden. Wenn man bedenkt, daß er aus einem Lande kommt, in dem die Fähigkeit, Geld zu verdienen, als edelste menschliche Eigenschaft gilt, kann man ihm seine Geschäftstüchtigkeit nicht zum Vorwurf machen.

Robert Fischer spielt mit Phantasie und Unternehmungslust, und er hat mit vielen schönen Partien die Kunst des

Schachspielens bereichert. Aber er ist eben in seinem Lande ein Einzelgänger, außer ihm hat Amerika in unserer Zeit keinen wirklich großen Schachspieler hervorgebracht. Das Schachspielen wird in den USA nur von verhältnismäßig wenigen Menschen betrieben. In der Sowjetunion lernen schon die Kinder als Junge Pioniere ernsthaft und zielstrebig das Schachspiel. In allen Schulen dort gibt es Schachzirkel, in allen Pionierhäusern wird Schach gespielt.

Die Kinder lernen die Regeln, üben, veranstalten Turniere. Es werden Lehrkurse über Eröffnungstheorie, über die Kunst der Kombination, über Strategie und Taktik und über das richtig durchgeführte Endspiel gehalten.

In der großen Stadt Moskau zum Beispiel nehmen jedes Jahr über 15 000 Junge Pioniere an dem Schachturnier der Moskauer Schüler teil, und es sind von allen Pioniergruppen und von allen Schulen nur die Besten, die an diesem Turnier teilnehmen dürfen.

Das Schachspiel wird in der Sowjetunion und in allen sozialistischen Staaten der Welt wie ein Sport betrieben.

Ist Schachspielen Sport?

„Na, hör mal!“ sagen die Kinder. „Sport ist etwas, was unseren Körper entwickelt, was uns kräftig macht! Laufen, springen, reiten, radfahren, schwimmen, sich bewegen, große körperliche Leistungen erzielen – das ist Sport.“

Alles, was da aufgeführt wurde, gehört ohne Zweifel zum Sport. Aber ist Sport nicht noch mehr? „Schach ist Gymnastik des Geistes“, sagte Lenin, der Begründer der Sowjetunion, der selbst gern Schach spielte. Aber Schach ist noch mehr als Gymnastik des Geistes, und gerade die sowjetische Schachschule hat noch mehr daraus gemacht.

Es ist von allen Spielen, die es gibt – und Fußball und Tennis und selbst das Boxen sollen da miteinbegriffen sein –, das kämpferischste Spiel.

Man spielt Schach, um seinen Gegner zu schlagen, um ihn matt zu setzen.

Wer kein guter Kämpfer ist, wer nicht imstande ist, alle seine Kraft und seinen ganzen Willen beim Kämpfen einzusetzen, der wird nie ein guter Schachspieler werden.

Das Schachspielen ist die menschlichste Art, miteinander zu kämpfen. Die Intelligenz, der Verstand, gepaart mit Ausdauer, Zähigkeit, Phantasie und Erfindungsreichtum, siegen in diesem Kampf.

Schach, als Turniersport betrieben, ist ein sehr anstrengendes Spiel. Wenn unsere Meister, und es sind fast ausnahmslos gesunde, sportliche und kräftige junge Männer, Turnierschach spielen, dann kämpfen sie so, daß sie am Ende eines schweren Spiels an der Grenze ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit stehen und restlos erschöpft sind.

Man kann als Schachspieler heute nur dann noch große Leistungen erzielen, wenn man einen gesunden und sportlich trainierten Körper hat. Deshalb treiben unsere jungen Schachmeister alle noch einen Sport, der ihre Muskeln stählt und der es ihnen ermöglicht, die nervlichen und geistigen Anstrengungen eines Schachwettkampfes durchzustehen.

Du fängst jetzt an, Schach zu spielen. Und wie wirst du Weltmeister?

In allen Ländern, die Mitglieder des internationalen Schachverbandes sind, werden die Schachspieler in Leistungsklassen eingeteilt.

Ein Junger Pionier beginnt in der Leistungsklasse 8 der Klassenordnung für Kinderschach.

Wenn du ein Turnier mitmachst, an dem nur Spieler der Klasse 8 teilnehmen, und du gewinnst die Hälfte oder mehr aller von dir gespielten Partien, dann rückst du in die Leistungsklasse 7 auf. Das ist der erste Schritt auf dem Weg zum Weltmeister.

Wenn du dann das zweite Turnier mitmachst und gegen Spieler der Klasse 7 spielst und wieder die Hälfte oder mehr aller Punkte gewinnst, kommst du in die Klasse 6.

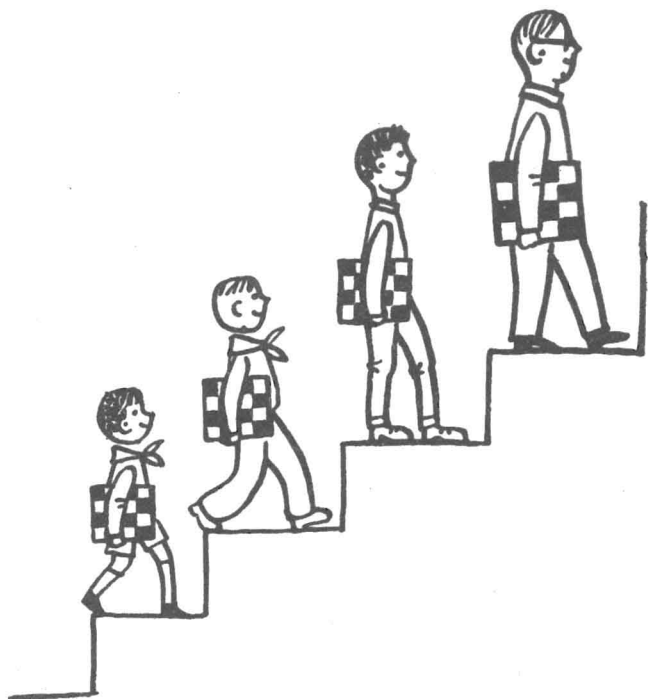
Mit dem dritten Turnier kannst du in die Klasse 5 kommen und mit dem vierten Turnier in die Klasse 4. Du brauchst jeweils nur die Hälfte aller möglichen Punkte zu erobern.

Mit der Klasse 3 hört die Klassenordnung für Kinder auf. Wenn du dich so weit hinaufgearbeitet hast, dann spielst du schon so stark, daß auch jeder Erwachsene Respekt vor dir haben muß.

Da es bei den Kindern nicht mehr weitergeht, kommst du dann in die Leistungsklassen der Erwachsenen, die mit der Klasse 5 beginnen.

Hast du aber erst drei oder vier Jahre Schach gespielt, auch mit stärkeren Gegnern, als du selbst es bist, hast du an Turnieren teilgenommen und beherrscht du eine der großen Eröffnungen, die Spanische oder die Sizilianische oder die Französische, so daß du alle Hauptvarianten kennst, dann kann es nicht fehlen, daß du auch bei den Erwachsenen weiterkommst.

Dann gelangst du in die Leistungsklasse 2. (Ich glaube nicht, daß einer von euch dieses Ziel schneller erreicht als in drei oder vier Jahren, dazu ist das Schach ein zu schweres Spiel.)



Bist du aber in der Leistungsklasse 2, dann bist du ein guter Spieler und gefürchtet in deinem Kreis und vielleicht sogar schon im ganzen Bezirk.

Je höher du in den Leistungsklassen vorrückst, desto schwerer ist es, weiterzugelangen. Für die Leistungsklasse 1 muß man schon eine ganze Menge von der Theorie wissen und auch etwas von der Strategie und Taktik verstehen.

Wenn ein Zehnjähriger anfängt, Schach zu lernen, und er ist sehr eifrig dabei, und er hat gute Lehrer, dann dauert es immer noch vier oder fünf Jahre, ehe er die Spielstärke der Klasse 1 erreicht.

Meisteranwärter haben die Klasse $\frac{1}{2}$ und Meister die Klasse 0.

Es geht weiter in der Stufenleiter mit „Internationaler Meister“ und „Internationaler Großmeister“. Das sind Titel, die nur der internationale Schachverband, in dem alle nationalen Verbände zusammengefaßt sind, verleihen kann. Es gibt zur Zeit nur zwei internationale Großmeister in der Deutschen Demokratischen Republik, sie heißen Uhlmann und Pietzsch. Wenn du noch mehr werden willst als „Internationaler Großmeister“, bleibt dir nichts anderes übrig, als den Weltmeister zu entthronen.

Alle unsere großen, jungen Schachspieler, die internationalen und die nationalen Meister der DDR, haben, als sie kleine Jungen waren, aufgeregt und mit klopfendem Herzen in einer Pioniergruppe gesessen und den ersten Zug auf dem Schachbrett getan. Schach erschien ihnen ein schwer zu erlernendes Spiel, und sie zweifelten manchmal daran, daß sie es je kapieren würden. Aber sie hatten Ausdauer, und sie waren fleißig, und sie bekamen natürlich auch Spaß an der Sache. Als sie dann 14 oder 15 Jahre alt waren, schlugen sie schon viele ihrer Gegner, und von Jahr zu Jahr wuchs mit ihrem Können ihr Selbstvertrauen. Mut und Selbstvertrauen aber muß man haben, wenn man es zu etwas bringen will auf der Welt.

Das Schach und die Mädchen

Alle Eigenschaften, die ein Mensch braucht, um Schach spielen zu können, besitzen Mädchen und Jungen in gleicher Weise.

Ein Gedächtnis, um die Regeln zu behalten, einen Verstand, um die Regeln zu gebrauchen, Aufmerksamkeit und Kombinationsgabe, Phantasie und Freude am Spiel.

Ich glaube, sogar Hartnäckigkeit und Ausdauer und Mut, die kämpferischen Eigenschaften, die das Schachspiel erfordert, besitzen die Mädchen ebenso wie die Jungen.

Woran mag es liegen, daß überall auf der Welt, wo Schach gespielt wird, die Jungen eifriger dabei sind als die Mädchen? Woran liegt es, daß in der Vergangenheit unter allen großen Schachspielern nie ein Mädchen oder eine Frau war?

Es liegt daran, daß die Frauen in all den tausend Jahren, seitdem es dieses Spiel gibt, nicht gleichberechtigt waren.

Der Mann, wenn er seine Tagesarbeit hinter sich hatte, setzte sich hin und spielte mit seinem Freunde Schach.

Die Frauen dieser Schachspieler, die auch den ganzen Tag gearbeitet hatten, besserten unterdes die zerrissene Wäsche aus oder strickten Strümpfe oder stickten Rosen auf eine Kaffeedecke.

Immer und zu allen Zeiten galt es als moralisches Gesetz: Die fleißige Hausfrau, die gute Mutter, das ehrsame Mädchen und die brave Magd – sie haben keine Zeit zum Spielen!

Ihre Hände dürfen nicht ruhen! Sie sollen fleißig sein vom Aufstehen bis zum Schlafengehen. Sie spielen nicht Karten, sie gehen nicht ins Wirtshaus, sie gehen nicht Kegeln oder Boccia spielen, sie spielen auch nicht Schach.

Es sei denn, dem Manne, der sie liebt, gefällt es, sich daran zu zerstreuen, mit seiner Frau oder Freundin auch Schach zu spielen. Aber das Schachspielen der Frauen galt all die Jahrhunderte hindurch als ungehörig und unschicklich.

Heute gibt es so etwas nicht mehr.

Heute wird niemand mehr etwas dabei finden, daß die Mädchen genauso gern Schach spielen wie die Jungen. Und kein Junge wird daran denken, gekränkt zu sein, wenn ein Mädchen ihn in diesem Spiele schlägt.

Heute möchte jeder Pionierleiter, in dessen Gruppe Schach gespielt wird, daß auch die Mädchen sich daran beteiligen, und er ist stolz, wenn sie nicht nur die Figuren irgendwie hin und her schieben, sondern zweckbewußt und kämpferisch spielen.

Wenn die Mädchen heute alle Wissenschaften genauso begreifen wie die Jungen, wenn sie gute Ärztinnen und Chemikerinnen und Physikerinnen und Mathematikerinnen werden und sie in Industrie- und Landwirtschaftsbetrieben genausoviel leisten wie die Männer, dann kann es nicht mehr lange dauern, und es wird auch überragende Schachspielerinnen geben.

Erst wenn es die gibt, werden die Mädchen sagen können, daß sie ihre Gleichberechtigung wirklich durchgesetzt haben.

Das weiß jeder Pionierleiter, und deshalb freut er sich, und deshalb würde auch ich mich freuen, wenn dieses Büchlein nicht nur Jungen anregt, das Schachspiel zu erlernen, sondern auch Mädchen.



AUFLÖSUNG DER RÄTSEL

Diagramm 65, Seite 123

1. Th7-h5 + ; Kg5×h5
2. f2-f4; Schwarz zieht beliebig
3. g3-g4; matt

Diagramm 66; Seite 124

1. b2-b4; Kd5-e5
2. Kf7-e7; Ke5-d5
3. Se4-f6 + ; Kd5-e5
4. d3-d4; matt

Diagramm 67; Seite 127

1. Tb1-b8 + ; Kc8-d7
2. Te1-e7 + ; Kd7×c6
3. Lc4-b5 + ; Kc6×d5
4. Lb5-c4 + ; Kd5-c6
5. Lc4-d5 + ; Kc6×d5
6. Dd3-f3 + ; Kd5-c4
7. d2-d3 + ; matt

ZEICHEN- UND WORTERKLÄRUNGEN

Weiß

	König
	Dame
	Turm
	Läufer
	Springer
	Bauer

Schwarz

	König
	Dame
	Turm
	Läufer
	Springer
	Bauer

0-0	= kurze Rochade
0-0-0	= lange Rochade
×	= schlägt
+	= Schach

++	= schachmatt
!	= guter Zug
?	= schlechter Zug

Anzug

Wer in einer bestimmten Stellung daran ist, den nächsten Zug zu machen, hat den Anzug. Er ist der Anziehende. Sein Gegner hat den Nachzug, ist der Nachziehende. Bei Eröffnung eines Spieles hat Weiß immer den Anzug.

decken

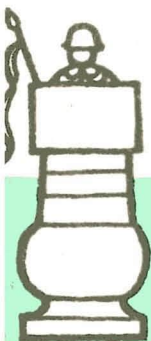
ist dasselbe wie verteidigen. Eine angegriffene Figur deckt man, indem man seine

	eigenen Figuren so stellt, daß man bei einem Tausch als letzter wiederschlagen kann.
Diagramm	Schaubild
Doppelbauer	In der Grundstellung hat man auf jeder Linie einen eigenen Bauern zu stehen. Durch Schlagen einer feindlichen Figur kommt es häufig vor, daß zwei eigene Bauern hintereinander auf einer Linie stehen. Seltener sind Tripelbauern = drei eigene Bauern auf einer Linie.
Einzelbauer	Das ist ein Bauer, dessen Kollegen links und rechts im Kampf gefallen sind, so daß er nicht auf ihre Hilfe rechnen kann.
en passant	im Vorbeigehen schlagen (siehe S. 23)
Freibauer	ein Bauer, den auf dem Wege zur Verwandlung in einen Offizier kein feindlicher Bauer mehr aufhalten kann.
Gabel	nennt man die Stellung, die entsteht, wenn eine Schachfigur zwei oder mehr Feinde gleichzeitig angreift. Springergabel, Läufergabel, Bauerngabel.
Gambit	ein Bauernopfer in der Eröffnung, durch welches man zu einer vorteilhaften Stellung zu gelangen hofft. Gambit machen = Bein stellen.
Kombination	aus der Verbindung verschiedener Tatsachen gezogene Schlußfolgerung.
matt	Der König kann sich einem Angriff nicht mehr entziehen, er ist matt.
Mittelbauern	sind die Bauern der d- und e-Linie.

patt	Der Anziehende ist nicht imstande, einen Zug zu machen, obwohl der König nicht matt ist (siehe S. 79).
Qualität	Der Wertunterschied zwischen einem Turm und einem Springer oder Läufer wird mit Qualität bezeichnet. Wer einen Läufer oder Springer gegen einen feindlichen Turm tauscht, gewinnt die Qualität, sein Gegner hat die Qualität verloren.
remis	Unentschieden
rückständig	ist ein Bauer, der hinter seinen Nachbarn zurückgeblieben ist, so daß er ihnen nicht beistehen kann.
Rochade	Doppelzug König-Turm (siehe S. 40)
symmetrische	Stellung entsteht, wenn die feindliche Stellung so aussieht wie eine Spiegelung der eigenen.
Tausch	Ich schlage deine Figur, du dafür meine, wir tauschen. Damentausch.
Tempo	ist das Zeitmaß, mit dem man seine Ziele verfolgt. Wer unzweckmäßige Eröffnungszüge macht, verliert Tempi. Ein Tempogewinn entscheidet oft ein Endspiel.
Zug	Ein Schachzug besteht aus zwei getrennten Handlungen: Weiß zieht, Schwarz zieht – beides zusammen ist ein Zug. Mein 40. Zug, dein 40. Zug. Im 40. Zug.
Zugzwang	besteht immer. Man empfindet ihn schmerzlich, wenn man in Nachteil gerät, weil man am Zuge ist.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Das Schachbrett	7
Die Figuren in der Grundstellung	16
Die Gangart der Bauern	18
Die Gangart der Türme	26
Wie die Läufer laufen	28
Die Dame	30
Wie der Springer springt	32
Der König	38
Warum spielst du Schach?	43
Schachmatt	44
Das Schäfermatt	46
Die kürzeste Partie	53
Ein kurzer Sizilianer	55
Die längste Partie	62
Endspiele – Dame und König gegen König	66
Noch Endspiele – Turm und König gegen König	71
Noch immer Endspiele – König und leichte Offiziere gegen	
König	77
Das Patt	79
Über die Kunst der Eröffnung	85
Offene Spiele – Spanisch	88
Halboffene Spiele – Die Sizilianische Eröffnung	97
Noch halboffene Spiele – Die Französische Verteidigung	102
Geschlossene Eröffnungen – Das Damengambit	106
Rätsel und Scherzaufgaben	114
Matt in zwei Zügen	120
Matt in drei Zügen	123
Matt in vier Zügen	124
Kunstspiele	125
Schach als Sport	130
Das Schach und die Mädchen	137
Auflösung der Rätsel	140
Zeichen- und Worterklärungen	141







FREIZEITREIHE

Vor etwa 1000 Jahren lernten die Europäer das Schachspiel kennen. Wo immer auch dieses Brettspiel, das aus Indien gekommen sein soll, bekannt wurde, begeisterte es die Menschen, und sie hatten das Verlangen, festzustellen, wer denn das Spiel am besten beherrsche. Deshalb kämpfen seit etwa 100 Jahren Spieler aus aller Welt um den Titel eines Schachweltmeisters. Ein begehrter Titel, denn man weiß, daß nur der Sieger sein kann, der klug ist, Zähigkeit, Phantasie und Erfindungsreichtum besitzt. Wie ist es – möchtest Du nicht auch ein Schachchampion werden? Dieses Buch kann dir dabei helfen, das schöne Spiel zu erlernen. Es erklärt die vielen schwierigen Regeln des Schachs und gibt Anleitungen zu zweckmäßigem Spiel.

Der Kinderbuchverlag Berlin