

Daniel King

**Wie man im
Schach gewinnt**

10 goldene Faustregeln

Joachim Beyer Verlag

Inhalt

Einführung	6
Die Schachnotation	7

Teil 1 Die Eröffnung

Einführung	11
Regel 1 Eröffne mit einem Zentrumsbauern	13
Regel 2 Ziehe Deine Figuren heraus	17
Regel 3 Rochiere so schnell wie möglich	25

Teil 2 Das Mittelspiel

Einführung	43
Regel 4 Halte nach Beute Ausschau	43
Regel 5 Studiere sorgfältig den letzten Zug Deines Gegners	57
Regel 6 Achte auf taktische Schläge	63
Regel 7 Greife den König an	75

Teil 3 Das Endspiel

Einführung	93
Regel 8 Kenne die einfachen Mattführungen	93
Regel 9 Hole eine neue Königin	101
Regel 10 Setze Deinen König ein	109
Übungen	115
Lösungen	121

Einführung

Wenn Du gerade die Züge gelernt hast und nun wissen möchtest, welche Züge nützlich sind, dann ist dieses Buch genau das richtige für Dich. Oder spielst Du schon einige Zeit? Möchtest Du Dein Wissen vertiefen? Dann hast Du ebenfalls eine gute Wahl getroffen.

Ich habe versucht, die zehn wichtigsten Ratschläge in **Faustregeln** niederzuschreiben, damit sie während einer Partie Dein Gedächtnis finden: drei für die Eröffnung, vier für das Mittelspiel und drei für das Endspiel. Zunächst werden die Ratschläge wohl etwas abstrakt erscheinen, besonders auf diesen Buchseiten, aber je öfter Du spielst, umso öfter wirst Du ihre Bedeutung schätzen lernen. Für die erfahrenen Spitzenspieler in der Welt bedeuten diese Ratschläge so etwas wie eine zweite Haut, auf welche sie sich eher verlassen, als weitverzweigte Varianten im Gedächtnis zu behalten. Ich behaupte nicht, dass Du, wenn Du das Buch liest, die Weltspitze erreichst – das gelingt nur über jahrelange Arbeit – aber Du erhältst ein solides Fundament, von dem aus Du zuversichtlich Dein Spiel verbessern kannst.

Ich würde es begrüßen, wenn Du die Ratschläge sorgsam nacheinander aufnimmst, und nicht das ganze Buch an einem Abend verschlingst. Das sollte man nicht übertreiben. Ich weiß nicht viel über Dich, aber ich finde, dass es einfach ein Risikogeschäft ist, sich zehn Dinge gleichzeitig zu merken.

Denke daran, dass die Ratschläge, wie bereits oben gesagt, ins Gedächtnis eindringen sollen. Ich setze nicht voraus, dass Du ihnen wie ein Sklave folgst: wenn Du in eine Situation gerätst, in der die Ratschläge sagen "*mach die Rochade*", Du jedoch einen Weg siehst, die gegnerische Dame zu fangen, dann zögere nicht und werfe sie über Bord.

Wenn Du noch nicht mit dem Aufschreiben einer Schachpartie vertraut bist, dann empfehle ich Dir einen Blick auf das folgende Kapitel *Einführung in die Schachnotation* bevor Du Dich mit dem Hauptteil des Buches befasst. Lass Dich dadurch nicht abhalten, es ist sehr einfach. Und außerdem helfen Dir eine ganze Reihe von Diagrammen durch das Buch. Begreife, dass es für die Praxis keinen Ersatz gibt. Je öfter Du spielst, umso mehr wirst Du verstehen lernen und besser spielen, aber wenn Du diese zehn Ratschläge beherzigst, dann gehst Du in die richtige Richtung.

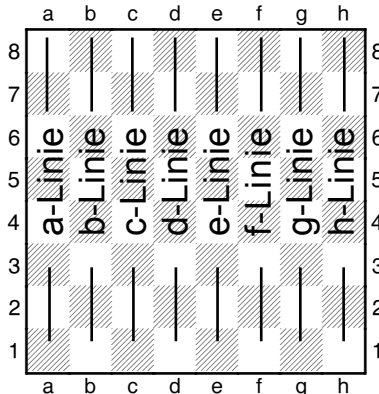
Daniel King, London

Die Schachnotation

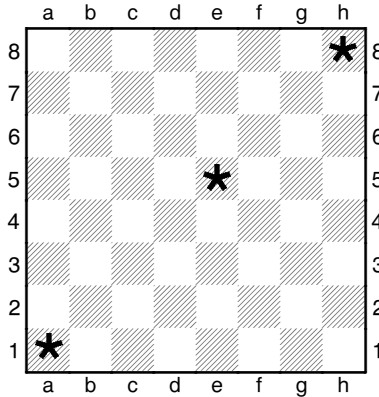
Im Vergleich zu anderen Spielen besitzt Schach den Vorzug, dass man die Züge aufschreibt. Damit können wir Partien der größten Schachspieler aus der ganzen Welt, nicht nur aus der Neuzeit, sondern auch aus vergangenen Jahrhunderten nachspielen. Deshalb wundert man sich kaum über die große Fülle an Schachliteratur, angefangen von den monatlichen Zeitschriften mit den neuesten Partien und Informationen, über Partiensammlungen der bedeutendsten Spieler, bis hin zu theoretischen Empfehlungen über die gebräuchlichsten Schacheröffnungen. Wenn Du einmal die Schachnotation erlernt hast, dann liegt Dir dies alles zu Füßen.

Obwohl viel in diesem Buch gleich anhand von Diagrammen erkannt werden kann, wirst Du mehr herausholen, wenn Du Dich ein bisschen mit der Schachnotation vertraut machst.

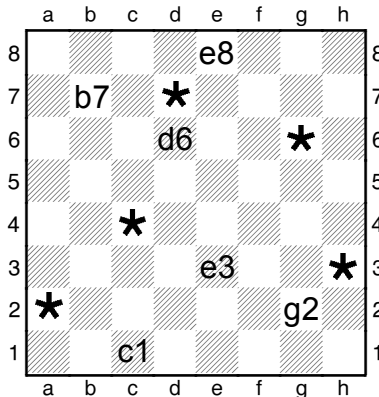
Das System, rund um die Welt Züge aufzuschreiben, nennt man *algebraische Notation*. Gott sei 'Dank ist es nicht so schwierig, wie es klingt. Vielleicht hast Du schon einmal das Spiel *Schiffe versenken* gespielt oder kannst das Gitternetz eines Stadtplanes lesen. Dann wirst Du die Schachnotation leicht erlernen.



Die Feldersequenzen aufwärts des Schachbrettes haben einen Buchstaben von *a bis h* und werden *Linien* genannt siehe *Diagramm*. Die Feldersequenzen waagrecht auf dem Brette heißen *Reihen* und besitzen eine Zahl. Deshalb trägt jedes Feld einen eigenen *Namen*.

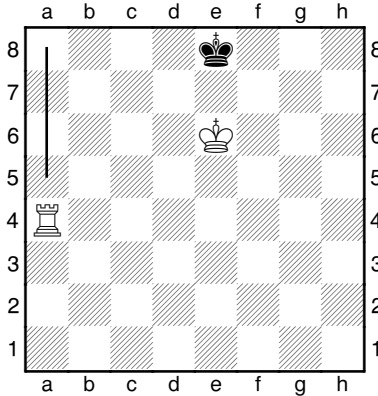


Das Feld unten links in der Ecke mit dem Stern heißt *a1*. Das Feld oben rechts in der Ecke mit dem Stern heißt *h8*. Der Stern im Zentrum liegt auf *e5*.



Ein paar Felder im Diagramm darüber sind mit ihrer richtigen Notation angegeben, andere sind mit einem Stern markiert. Bezeichne die mit Stern markierten Felder, damit Du sicher bist, das System richtig verstanden zu haben.

Lösungen auf Seite 123.



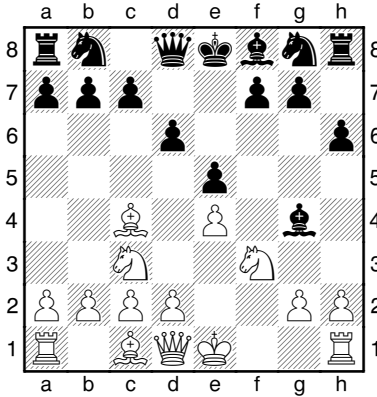
In dieser Stellung besitzt Weiß die Möglichkeit Schachmatt zu geben, indem er seinen Turm auf das Feld a8 setzt. Der Zug wird aufgeschrieben als:

1. ♖a8 Schachmatt.

Die **1** vor dem Zug zeigt die Zugnummer an, in diesem Fall der erste Zug ausgehend vom Diagramm. Das ♖ steht für Turm, und **a8** zeigt das Feld, auf das der Turm hinzieht. *Merke: Üblicherweise schreibt man nur das Feld auf, auf das der Stein hinzieht, nicht woher er kommt.* Und das Schachmatt erklärt sich von selbst. *Manchmal wird das Schachmatt auch einfach als Matt abgekürzt.*

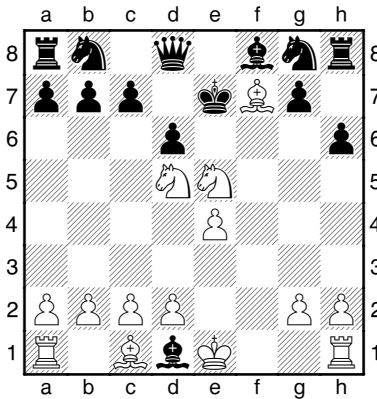
Jeder Stein auf dem Brett erhält ein Symbol. König = ♔, Dame = ♑, Turm = ♖, Läufer = ♗, Springer = ♘. Die Bauern haben keine Symbole. Nur ihr Ankunftsfield wird genannt. In den meisten Büchern werden Figurensymbole anstatt eines Großbuchstabens für die Figuren verwendet, z.B. König = K, Dame = D, Turm = T, Läufer = L, Springer = S. Wenn ein Stein geschlagen wird, so schreibt man ein kleines **x** dazu, so z.B. xc6, und meint damit, dass der Läufer einen Stein geschlagen hat, der auf dem Feld c6 stand.

Übe anhand des kommenden Diagrammes die Züge auf Deinem eigenen Schachbrett.



1. ♞xe5 ♝xd1
2. ♜xf7+ ♚e7
3. ♞d5 **Schachmatt.**

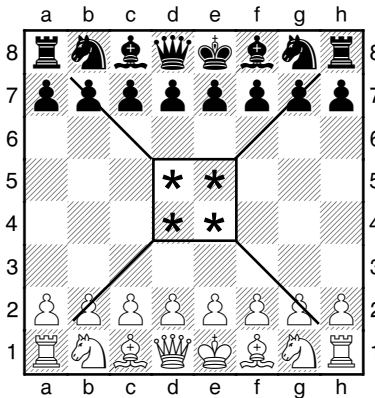
Mit ein bisschen Geschick erreichst Du die Stellung in folgendem Diagramm.



Teil 1 Die Eröffnung

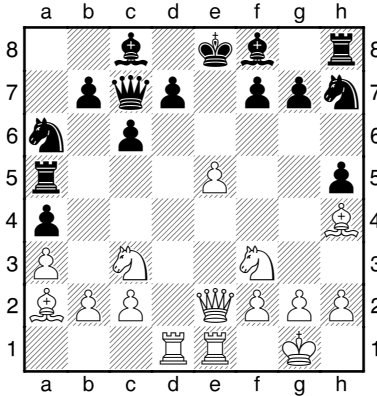
Einführung

Im Schachspiel sind die ersten Züge wichtig. Sind diese falsch, wirst Du verlieren. Es ist nützlich, darüber nachzudenken, welche Absichten wir zu Beginn des Spieles haben. Schachmatt heißt natürlich das letzte Ziel, aber wie können wir es erreichen? Sollen wir unsere Steine abwartend einsetzen, um im richtigen Moment zum entscheidenden Schlag auszuholen? Oder sollen wir sie alle in einer Ecke des Brettes versammeln und eine Guerillataktik anwenden?



Ich empfehle keine der beiden Strategien. Schach ist ein Kampfspiel. Denk Dir, das Brett sei ein Schlachtfeld mit zwei gegenüberstehenden Armeen. Welcher Teil des Brettes ist dann wohl der wichtigste?

Am Anfang des Spieles ist das Zentrum der wichtigste Teil des Brettes. Wenn Du das Zentrum beherrschst, dann wirst Du den Rest des Brettes kontrollieren.



Schau Dir die Stellung oben im Diagramm an. Auf welcher Seite möchtest Du lieber spielen? Auf der Seite von Weiß oder Schwarz?

Weiß besitzt eine hervorragende zentrale Stellung. Der Bauer auf e5 sieht aus wie eine Speerspitze des weißen Angriffs, weil er die schwarze Position auseinanderschneidet. Obwohl die Läufer am Brettrand platziert sind, stehen sie dort gut. Sie beschneiden aktiv den Freiraum des schwarzen Königs. Auch die Springer stehen gut und sind bereit, in eine Angriffsrolle zu schlüpfen. Die Türme schauen in Richtung des schwarzen Königs und ebenso verhält es sich mit der Dame.

Vergleiche dazu die schwarze Stellung. Schwarz hat die Eröffnungsschlacht verloren. Kein schwarzer Bauer schützt das Zentrum. Stattdessen war er gezwungen, seine Steine an den Brettrand zu stellen, wo sie wenig Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Die Läufer stehen immer noch auf ihren Startfeldern. Einer ist sogar gänzlich von eigenen Bauern behindert. Die Türme und Springer schlagen sich auf Rand- oder Eckfeldern herum. Am schlechtesten von allen Steinen steht der schwarze König, festgenagelt in der Mitte, in der Schusslinie der weißen Steine. *Im Vergleich dazu versteckt sich der weiße König sicher am Brettrand hinter einer Reihe von Bauern.*

Zu diesem Zeitpunkt verfügt Weiß über mehrere vielversprechende Züge. Einer davon besitzt eine enorme zerstörende Wirkung. Kannst Du ihn finden? *Auflösung Seite 123.*

Die ersten drei goldenen Regeln hängen wie eine Kette eng zusammen. Wenn Du sie beherzigst, dann kannst Du solch eine Stellung, wie sie Dir das Beispiel des Schwarzen oben zeigt, vermeiden. Sieh es positiv, die Regeln werden Dich lehren, solch eine imposante Position zu bekommen, wie es oben bei Weiß der Fall ist.

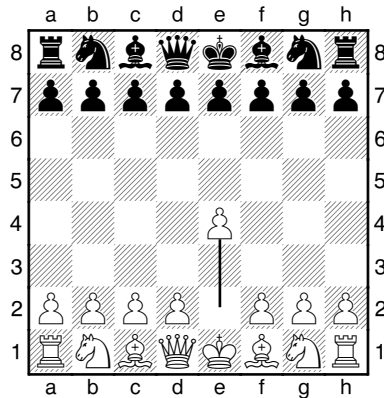
Regel 1

Eröffne mit einem Zentrumsbauern

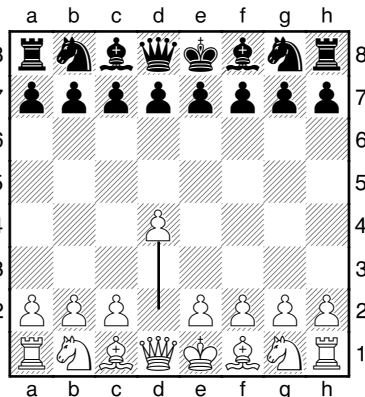
Weiß beginnt immer. Anfangs hat er die Wahl zwischen zwanzig verschiedenen Anfangszügen. Einige sind besser als andere.

Ich empfehle Dir, das Spiel mit einem oder zwei Zentrumsbauern zu beginnen. Wenn Du den Bauer nach e4 ziehst, folgst Du einer klassischen Eröffnung, 1. e4. Jeder Weltmeister hat diesen Zug schon häufiger verwendet, weshalb Du Dich also in guter Gesellschaft befindest.


Der Bauer besetzt eines der vier Zentralfelder und kontrolliert andere. Zusätzlich werden die Diagonalen für Dame und Läufer frei.



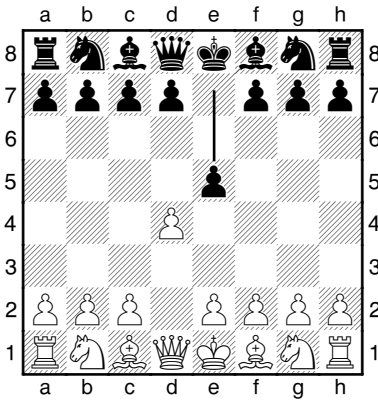
Auch der erste Zug d4 ist sehr stark. Wie im Fall von 1. e4 besetzt der Bauer eines der vier Zentralfelder und kontrolliert andere. Hier erhält der *Läufer c1* Bewegungsfreiheit.



Wenn Du Schwarz hättest – mit welchem von folgenden vier Zügen würdest Du antworten?

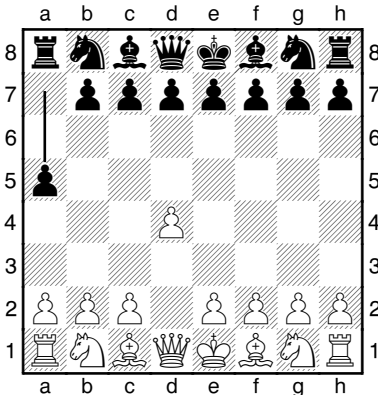
- | | | |
|----------|---------------|---|
| a | 1. ... | e5 |
| b | 1. ... | a5 |
| c | 1. ... |  c6 |
| d | 1. ... | d5 |

Lass uns die Züge der Reihe nach studieren.



- a** 1. ... **e5**

Sicher, die Hauptregel lautet *eröffne mit einem Zentrumsbauern*, – aber in diesem speziellen Fall verliert Schwarz einfach einen Bauern nach 2. *dxe5*.



- b** 1. ... **a5**

So, Du willst Deinen Turm am Brettrand herausbringen?

Keine Chance!

Weiß spielt einfach 2. *e4* und verhindert den Turmzug nach *a6*, weil der Läufer das Feld in *Beschlag nimmt* – und bekommt eine gute zentrale Stellung. Der schwarze Bauernzug steuert nichts für den Kampf um das Zentrum bei.