

Tahar Rouissi

*Zu Gast bei der
fantastischen Schachfamilie*



Joachim Beyer Verlag

Tahar Rouissi

**Zu Gast bei der
fantastischen Schachfamilie**

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

Leitgedanke	6
Vorwort	7
Danksagung	8
Teil 1	9
Fünf Kinder erzählen von ihren Weg zum Schach	9
Jetzt sind die Jüngsten am Zug	13
Acht Gründe, warum Sie Ihr Kind in einen Schachkurs schicken sollten	13
Teil 2	42
Die Figuren stellen sich vor	42
Der Bauer stellt sich vor	42
Der Turm stellt sich vor	58
Der Springer stellt sich vor	80
Der Läufer stellt sich vor	104
Der König stellt sich vor	150
Die Dame stellt sich vor	199
Teil 3	236
Unser Event rückt immer näher	236

Leitgedanke

Auch bei Lehrern wächst das Interesse am Schachsport ständig. Immer mehr von ihnen stellen sich zur Verfügung, um in ihrer Freizeit mit sehr viel Engagement Schulschacharbeitsgemeinschaften einzurichten und anzuleiten. Fördert der Schachsport doch Fähigkeiten wie Konzentration, eine gute Beobachtungs- und Auffassungsgabe, Kombinationsvermögen und Ausdauer. Fähigkeiten also, die auch bei der Bewältigung von anderen Anforderungen im Leben von Nutzen sind.

Dr. Richard von Weizsäcker (1920-2015 Alt-Bundespräsident)

Vorwort

Als im Schulwesen tätiger Sozialpädagoge hat mich seit längerem die Frage beschäftigt, welche 'vernünftigen' Dinge man Kindern mit auf ihren Lebensweg geben könnte bzw. sollte. Dinge, von denen sie ebenso gefordert wie auch gefördert werden, die ihnen viele bedeutende Fertigkeiten vermitteln und zur Entwicklung verschiedener Charaktereigenschaften beitragen: logisches Denken, systematisches Planen, Kreativität, Selbständigkeit, Selbstkritik, Toleranz, Fairness, Zielstrebigkeit, Leistungsbereitschaft, Belastbarkeit, und nicht zuletzt auch das Wegstecken von Misserfolgen und Niederlagen.

Als begeisterter Schachspieler und -trainer im Amateurbereich hatte ich dann die richtige Idee: Kinder spielerisch in die fantastische Welt des Schachs einzuführen und dessen enormes Potential für ihre Weiterentwicklung in vielen Bereichen zu nutzen.

Deshalb habe ich beschlossen, ein Schachbuch für Kinder zu schreiben, allerdings eines, das etwas anders sein sollte als andere. Durch unterhaltsame Erzählungen und märchenhafte Geschichten soll es Mädchen und Jungen gleichermaßen ansprechen, soll nicht nur Anfängern unter den Kindern auf ungewöhnliche Art und Weise Wissenswertes über das Schachspiel vermitteln, sondern auch bereits etwas fortgeschrittenen. Und im Idealfall soll es darüber hinaus auch diejenigen für das „Spiel der Könige“ begeistern, die noch nie mit Schach in Berührung gekommen sind.

In diesem Buch erzählen Kinder von ihrem ersten Kontakt mit diesem Spiel. Und dann sprechen die Schachfiguren die Leser direkt an und verraten ihnen alles Wichtige über ihre Eigenschaften und Besonderheiten, ihre Möglichkeiten und Grenzen, ihre Stärken und Schwächen. Bei jedem Kapitel gibt es nicht nur die Möglichkeit, Wissenswertes hinzuzulernen, sondern auch interessante Aufgaben zu den behandelten Themen alleine oder mit Freunden zu lösen oder lehrreiche Meisterpartien nachzuspielen.

Und sollten Eltern oder Großeltern Spaß daran haben, gemeinsam mit ihren Kindern bzw. Enkelkindern Schach zu lernen, dann ist das Buch auch für diesen Zweck bestens geeignet. Darüber hinaus bietet es Schachvereinen ein ideales Lehrmittel für den Nachwuchs und auch Schulen können auf die ein oder andere Weise davon profitieren.

Mit diesem Buch möchte ich so viele Menschen wie möglich für das Schachspiel begeistern und sie mit meiner eigenen Leidenschaft für dieses Spiel anstecken, schließlich teile ich die Meinung von Ex-Weltmeister Garri Kasparow voll und ganz: „Neben dem intellektuellen Reiz des Schachs ist der erzieheri-

sche Wert von Bedeutung. Schach lehrt Logik, Phantasie, Selbstdisziplin und Entschlossenheit.“

In diesem Sinne wünsche ich allen, die dieses Buch lesen, eine kurzweilige und lehrreiche Lektüre.

Danksagung

Als Kind bzw. Jugendlicher habe ich gern und viel Schach gespielt und ein ganz respektables Niveau erreicht, aber mit Mitte zwanzig musste ich aus allerlei wichtigen Gründen eine gut zehn Jahre währende Pause einlegen. Zum Glück fand ich jedoch vor einigen Jahren zu meinem Lieblingsspiel zurück, und da zu spät bekanntlich besser als nie ist, ist meine Freude am Schach sogleich wieder uneingeschränkt zum Leben erwacht.

Dieses „Comeback“ habe ich besonders Harald Schneider-Zinner zu verdanken, einem österreichischen „Internationalen Meister“, Schachpädagogen, -trainer und -autor.

Lieber Harald, ich danke dir dafür, dass du meine Lust am Schachspielen und den Spaß daran wiedererweckt hast. Auch ist es dir zu verdanken, dass ich die B-Gruppe der Züricher Stadtmeisterschaft 2023 ungeschlagen gewonnen habe.

Außerdem gilt mein Dank dem renommierten Joachim Beyer Verlag, der sich enorm für die Verbreitung und Popularität des Schachspiels einsetzt.

Tahar Rouissi, Zürich, im März 2024

Teil 1

Fünf Kinder erzählen von ihrem Weg zum Schach

Hallo Leute! Wir sind Mara, Judit, Jona, Paul und Garri. Wir sind alle an derselben Schule und wollen dort im Rahmen einer Projektwoche eine Schachveranstaltung organisieren. Mit unserer Idee möchten wir anderen Mitschülerinnen und Mitschülern sowie auch allen anderen Interessierten das Schachspiel auf eine ganz neue und ebenso unterhaltsame wie lehrreiche Art und Weise vorstellen. Wir lassen uns hier etwas Neues einfallen, denn Bücher und anderes Lehrmaterial über Schach gibt's ja wie Sand am Meer.

Wir sind alle keine Profis, aber was wir gemeinsam haben ist eine große Begeisterung für dieses faszinierende Spiel, das man auch das *Spiel der Könige* nennt. Jeder von uns hat auf seinem ganz eigenen Weg zum Schach gefunden, aber es war bei jedem sozusagen Liebe auf den ersten Blick.

Also, Mara, fang du bitte an und erzähle uns, wie du zum Schach gekommen bist.



Mara

Hmmm, wo soll ich anfangen? Also, ich wohne mit meinen Eltern und meinem jüngeren Bruder im Haus der Großeltern. Im Erdgeschoss lebt meine Großmutter Waltraud alleine, denn mein Großvater ist schon vor einigen Jahren gestorben. Das Haus hat einen riesigen Garten und meine Oma ist Jahr für Jahr immer mehr auf fremde Hilfe angewiesen. Ein Student aus Tunesien kam deswegen für längere Zeit regelmäßig zu uns, um meiner Oma gewisse Arbeiten im Garten abzunehmen. Und weil ich irgendwie mitbekam, dass er sehr gern Schach spielt, und dass es sein Lieblings-Hobby ist, wurde mein Interesse geweckt, etwas über Schach zu erfahren. An einem sonnenfröhlichen Tag sah ich vom Balkon aus, wie Tata bei der Arbeit war. Ohne groß nachzudenken, bin ich in den Keller hinunter, habe ein altes Schachspiel aus einer seit Jahren verpackten Bananenkiste hervorgekramt und bin damit zu Tata.

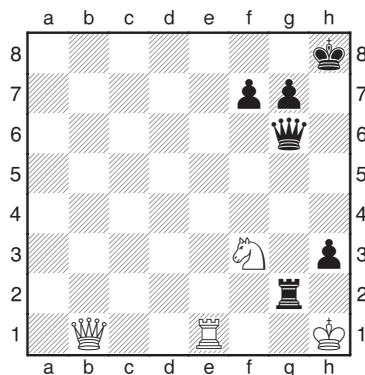
„Tata, ich möchte, dass du mir Schach bebringst, und zwar bitte jetzt gleich, wenn das für dich okay ist.“

Tata dachte nicht lange nach, sondern ließ sofort alles stehen und liegen und fing an, mir die Figuren einzeln vorzustellen und ihre Gangart zu erklären. Dabei witzelte er hin und wieder, indem er zum Beispiel den König oder Springer auf seine lustige Art nachmachte. Er schien sich riesig zu freuen, dass er jemanden gefunden hatte, dem er sein Hobby schmackhaft machen konnte. Meine Oma merkte dies, aber sie hatte nichts dagegen, dass Tata ihrem Enkelkind während der Arbeit das schlaue Strategiespiel Schach bebringt.

Wenn Tata mit seiner Arbeit fertig ist, rechnet er üblicherweise seine Arbeits-

stunden mit der Großmutter ab und bekommt dann gleich seinen Lohn. An diesem Tag berechnete er eine Stunde weniger. Meine Großmutter wurde aufmerksam und wollte den Grund wissen. Darauf sagte er, dass er in dieser Zeit mit mir Schach gespielt und nicht gearbeitet habe. Oma drückte ihm seinen Lohn ohne Abzug mit Trinkgeld dazu in die Hand und sagte lachend: „Wer weiß, vielleicht hat ja der Garten auch Freude daran, wenn in seinem Reich *Schach* gespielt wird.“

Ich selber brachte meinem Bruder Schach bei und seitdem spiele ich mit ihm. Manchmal stoßen Mama oder Papa dazu und spielen auch gerne mit. Sie sagen immer, sie spielen schlecht. Ich bin aber der Meinung, dass dies im Schach nicht das Wichtigste ist. Wichtiger für mich ist es eher, Freude am Spiel zu haben. Es macht mir einfach Spaß, immer wieder jeden Zug auf seine Wirkung zu überprüfen. Ich liebe dabei die Herausforderung, schwierige Stellungen zu verstehen und zufriedenstellende Lösungen zu finden. Und eine Partie zu gewinnen macht mich ja sowieso stolz!



Und was einen *stolzen Sieg* anbetrifft, kann ich mich noch heute an mein erstes schönes Matt erinnern, das mir gegen einen Schulfreund gelang, der damals der beste Schachspieler in unserer Klasse war. Ich spielte mit den schwarzen Steinen. In der Diagrammstellung hatte er zuletzt mit **Db1** Damentausch angestrebt. Ich ging nicht darauf ein und spielte stattdessen den entscheidenden Zug **Th2+**! – und nun ist es egal, ob mein Turm mit dem König oder dem Springer geschlagen wird, denn es folgt in jedem Fall **Dg2#**.

Also, das war meine Geschichte, wie ich zum Schach gekommen bin. Und wie war das bei dir, Judit?“



Judit

Erstmal muss ich sagen, dass ich deine Geschichte super nett finde. Danke, liebe Mara! Bei mir hat es mit dem Schach so angefangen, dass ich oft bei meinem Opa zu Gast war. An der Wand seines Büros hängt ein Foto. Darauf spielt der deutsche Ex-Bundeskanzler Helmut Schmidt mit seiner Frau Loki Schach.

Das Foto faszinierte mich irgendwie. Und wenn ich etwas darüber von Opa wissen wollte, ging es in seiner Antwort meistens mehr um das Schachspiel als um die Personen auf dem Bild. Und so bekam ich langsam Lust, das Schachspiel zu entdecken und zu erlernen.

Meinen Opa selber habe ich noch nie Schach spielen gesehen. Ich wusste aber, dass er das früher leidenschaftlich gern getan hat. Er hat auch viele Schachbücher und Biografien von berühmten Spielerpersönlichkeiten. In einem der Bücher stand auch etwas über Judit Polgar aus Ungarn, die als spielstärkste Frau in der Schachgeschichte gilt. Vielleicht hat mein Name ja sogar etwas damit zu tun, wer weiß? In etwa meinem Alter war sie nicht nur hübsch, sondern auch sehr klug!

In Wohnzimmer lag neben ein paar anderen Gesellschaftsspielen immer ein Schachbrett mit einer kleinen Holzkiste darauf. Ich bin aber nie auf die Idee gekommen, Opa zu fragen, ob er mir Schach beibringt. Einmal sah ich ihn einen Artikel über Schach in der Sonntagszeitung lesen. Der Artikel war lang, fast eine ganze Seite. In der Mitte gab es ein großes Bild, auf dem ein junges Mädchen Schach spielte, und darüber stand:

Jetzt sind die Jüngsten am Zug

Acht Gründe, warum Sie Ihr Kind in einen Schachkurs schicken sollten

Ich wartete nicht lange, sondern habe mich bei der nächsten Gelegenheit für einen Schachkurs an unserer Schule angemeldet. Seitdem spiele ich Schach und zwar sehr gern. Mein einziger Wunsch ist, dass mehr *Mädchen* an unserem Schachkurs teilnehmen würden. Übrigens habe ich später herausgefunden, warum mein Opa in all dieser Zeit kein Schach mit mir gespielt hat, obwohl er ein Schachspiel besitzt: Die Figuren waren nicht komplett. Als meine Großmutter starb, gab mein Großvater ihr den weißen König als Abschiedsgeschenk mit ins Grab, denn sie hatte ihn immer liebevoll „mein König“ genannt.

Zu Weihnachten wünschte ich mir von meinen Eltern ein Schachspiel und bekam ein schönes aus Edelholz. Als mein Opa es sah, gefiel es ihm sehr und so bekam er von meinen Eltern zu seinem 70. Geburtstag genau das gleiche. Danach fing er wieder an, sich mit Schach zu beschäftigen. Er spielt berühmte Schachpartien nach und löst Schachrätsel, und wenn ich bei ihm zu Besuch bin, spielt er mit mir und bringt mir bei, wie ich zum Beispiel meine Partien richtig anfangen soll. Ich tanze gern und bin in einem Tanzverein. Schach bereitet mir auch Freude und ich betrachte es als optimale Ergänzung zum Tanz.

Und damit zu dir, lieber Jona!

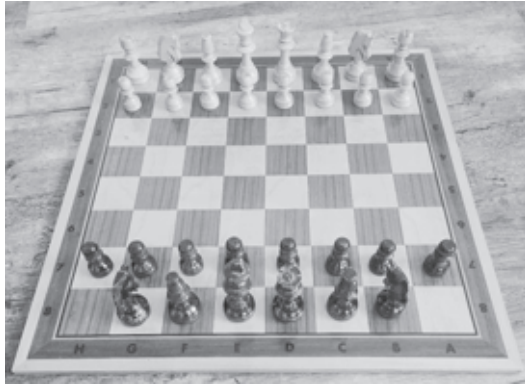


Jona

Vor einiger Zeit war ich für ein paar Tage bei meinem Onkel und meiner Tante zu Gast. Sie leben in Freiburg in Breisgau, einer schönen Stadt im Südwesten Deutschlands, die auch als „Perle des Schwarzwalds“ bezeichnet wird.

An einem Samstagvormittag sind wir zusammen auf einen Flohmarkt gegangen. Dort war nicht viel los, was wahrscheinlich daran lag, dass das Wetter an dem Tag etwas regnerisch und kühl war. Uns machte es aber nicht viel aus, zwischen den vielen Ständen, die reihenweise unter wasserdichten Verkaufszelten aufgebaut waren, zu bummeln und Spaß daran zu haben, zumal wir passend angezogen waren.

Der Flohmarkt war riesig und ein Teil befand sich in einer großen Halle. An einem Stand, wo mein Onkel und meine Tante sich Schlitten kaufen wollten, lief eine Diskussion zwischen der Verkäuferin und einem Interessenten, wobei es um Schachfiguren ging. Sie waren zwar gebraucht aber sehr gut erhalten und aus elegantem Edelholz angefertigt. Sie gefielen mir sehr, obwohl ich damals vom Schach keine Ahnung hatte. Aus dem Gespräch verstand ich, dass dieser wunderschöne Figuresatz nicht vollständig war, denn es fehlten die zwei schwarzen Türme. Aus diesem Grund blieben die Figuren bei der Verkäuferin und warteten auf einen anderen Käufer.



Jetzt waren mein Onkel und meine Tante an der Reihe und handelten den Preis für zwei Schlitten mit der Verkäuferin aus. Bevor sich die beiden von der freundlichen Verkäuferin verabschieden konnten, sagte ich schnell, so als hätte ich Angst, jemand könnte mir zuvorkommen: „Ich weiß, dass die Schachfiguren nicht vollständig sind, aber ich möchte sie trotzdem haben. Wie viel sollen sie denn kosten?“

Darauf lächelte sie und antwortete: „Da ihr gerade von mir zwei Schlitten gekauft habt, bekommst du die Figuren gratis. Sie haben zwar eine eigene Geschichte und ich mag sie sehr gerne, aber so ist es im Leben. Man kann ja nicht alles, was man hat, für sich behalten und manchmal macht es sogar Sinn, sich von den eigenen Sachen zu trennen. Also überlasse ich dir diese Figuren, mit denen drei Generationen meiner Familie gespielt haben, und hoffe, dass du mit ihnen etwas anfangen kannst.“

Ich war überglücklich, erwiderte „Sicher, sicher!“ und bedankte mich sehr herzlich. Und seitdem gehört dieses schöne Schachspiel mir.

Zwar wusste ich zu diesem Zeitpunkt schon, was ich damit machen würde, aber dass ich Schach spielen lerne, war eigentlich gar nicht meine Absicht. Als ich wieder zu Hause war, zeigte ich meinen Eltern meine Schachfiguren und verriet ihnen meinen Plan. Ich bat meinen Vater darum, mir zu helfen, die beiden fehlenden Figuren selber anzufertigen. Für ihn als Schreinermeister wäre diese Arbeit ein Kinderspiel, aber ich wollte die zwei Türme und noch ein schönes Brett dazu am liebsten selber machen.

Papa reagierte sehr positiv auf mein Vorhaben und versprach mir Unterstützung bei dessen Realisierung. Ich hatte den Eindruck, dass er stolz auf mich war, weil ich bereit war, Zeit zu investieren, um aus Unbrauchbarem etwas Vollständiges und Nützliches zu machen.

träumt hatte. Sie spielte simultan, aber ihre Gegner saßen nicht nebeneinander, wie es bei Simultanturnieren üblich ist, sondern verstreut hier und dort und jeder an einem eigenen Tisch. In der Mitte stand ein großer Tisch mit Tee, frischen Säften und allerlei Früchten. Alle durften sich bedienen, um bei guter Form zu bleiben und gute Leistungen erbringen zu können.

Mara gewann alle Partien ganz souverän und zwar sogar gegen die Königin und den König, die an dieser Veranstaltung teilnahmen. Somit hatte sie einen wunderschönen Traum gehabt, und fragte ihre Freunde: „Und habt ihr auch gut geschlafen? Hat vielleicht auch jemand von euch etwas geträumt?“

Als dies von allen bejaht wurde, wollte Mara neugierig wissen, was das für Träume waren.

„Also los, Jona!“, sagte sie schmunzelnd.

Jona dachte nach und versuchte sich an seinen Traum zu erinnern und fing dann an zu erzählen.

„Das Wetter war wunderbar und ich saß alleine im Park auf einer Bank. Ich las ein Buch, aber dann hatte ich irgendwie Lust, witzige Reime zum Thema Schach zu schreiben.

- Die Bauern, um ihren König zu schützen, bilden sie zusammen starke Mauern.
- Ganz entschieden und oftmals stur auf die gegnerische Grundreihe gedrun- gen verwandle ich mich in jede beliebige Figur.
- Der Turm, steht er erst auf einer offenen Linie, ist wie die Ruhe vor dem Sturm.
- Bringst du beide Türme auf die zweite oder siebte Reihe, hörst du gleich des gegnerischen Königs Geschreie.
- Mein Freund, der Läufer, steht er erst optimal und diagonal, ist er beim Angriff ein wahres Original.
- Das Läuferpaar – wie geht’s zu Werke? Im Endspiel zeigt sich seine Stärke!
- Schütze das Läuferpaar im gesamten Krieg, denn im Endspiel kämpft es hart für deinen Sieg!
- Der Springer, fröhlich und nicht sauer, springt über jede hohe Mauer, tapfer und großartig, gabelt er mehrere Figuren gleichzeitig.
- Mein Freund, der König, zieht in alle Richtungen, zwar nur ein einziges Feld, ist aber trotzdem der Superheld.
- Meine Freundin, die Königin, ist die stärkste Figur, mächtig, entschlossen und sehr stur.

Diese Reime habe ich dann bei irgendeinem Fest vorgetragen und das Publikum fand sie sehr lustig.“

„Hey Jona, schön finde ich deinen Traum. Es ist auch großartig, was du so einfallsreich gedichtet hast. Und vor allem, dass du dich noch an alles erinnern kannst“, sagte Judit und erzählte den anderen dann von ihrem eigenen Traum.

„Wir waren zur Weihnachtszeit mit der Familie in Budapest, der ungarischen Stadt der Bäder. Wegen der Kälte entschieden wir uns für einen Besuch im Thermalbad. Wie es besonders viele ältere Einheimische tun, nahmen auch wir unsere Schachsets zum Schwimmbecken im Freien mit. Dort legten wir die wasserfesten Rollschachbretter auf einen der Betontische im Becken und spielten im Wasser stehend abwechselnd gegeneinander und gegen Schachfans unter den anderen Badegästen.

Die Luft war rein und frisch, das Wasser angenehm warm, und so genossen wir gleichzeitig das Baden und das Schachspielen. Uns ist aufgefallen, dass wir die einzigen Kinder dort waren, wir wussten aber nicht, weshalb das so war.

Nach diesem erholsamen Spaß gingen wir in die Stadt und genossen auf dem Weihnachtsmarkt die beliebtesten Spezialitäten der ungarischen Küche. Auf dem Weg zum Bahnhof kaufte ich in einem Souvenirladen ein wunderschönes handgefertigtes Schachset, ließ jedoch niemanden davon wissen.

Aber bevor ich zum Ende meiner Traumgeschichte komme, muss ich noch erwähnen, dass Ungarn einen guten Bezug zum Schach hat. Das Spiel ist dort gut verbreitet und es gibt in der Geschichte des Landes zahlreiche sehr starke Spielerinnen und Spieler. So ist es auch kein Zufall, dass es eine interessante Eröffnung namens „Budapester Gambit“ gibt, und die geht folgendermaßen:

1.d4 Sf6
2.c4 e5



Schwarz zeigt sich mit seinem letzten Zug bereit, seinen Zentrumsbauern zu opfern, um Angriffsvorteile zu erlangen (die Öffnung der Diagonale des Königsläufers ermöglicht dessen sofortigen Einsatz auf **b4** oder **c5**). Eine interessante und spannende Eröffnung, nicht ohne Gefahren für beide Parteien! Es lohnt sich aber auf jeden Fall, sie mal auszuprobieren und sie sich von guten Schachspielern erklären zu lassen.

Und jetzt zurück zum Traum! Später schenkte ich Garri das Schachset, denn er und sein Bruder sammeln ja Schachfiguren und Schachbretter aus verschiedenen Ländern. Für Garri war das eine große Überraschung, über die er sich sehr freute und für die er sich herzlich bei mir bedankte.“

„Und was hast du so geträumt, lieber Paul?“ fragten die anderen.

Darauf zuckte der Gefragte die Schultern, verzog sein Gesicht zu einer lustigen Grimasse und sagte nur: „Gar nichts.“

Darauf sagte Garri: „Vor Kurzem habe ich Wissenswertes über Träume gelesen. Laut Schlafforschern träumen wir jede Nacht, nur es passiert sehr oft, dass wir unsere Träume schon am nächsten Morgen wieder vergessen. Schade eigentlich, und zwar besonders, wenn es sich dabei um schöne Träume handelt. Aber wartet mal, was habe *ich* eigentlich geträumt? Ja verflix, ich kann mich auch nicht mehr daran erinnern.“

Plötzlich fiel uns ein, dass die Zeit gekommen war, uns wieder mit der Schachfamilie zu treffen. Wir sollten unbedingt pünktlich zum gemeinsamen Frühstück erscheinen, sonst würde man uns für unhöflich halten, und das passt ja absolut nicht zum Image von Schachfans.

Als wir im Frühstückssaal ankamen, warteten bereits alle Mitglieder der Schachfamilie auf uns – außer der Königin und dem König. Die beiden erschienen üblicherweise erst, nachdem alle anderen ihre Plätze eingenommen hatten.

Der Frühstückssaal war einzigartig dekoriert und viele Details wiesen auf Schach hin. Wir durften an einer langen Tafel unmittelbar neben den Plätzen des Königspaares sozusagen als Ehrengäste Platz nehmen. Endlich war es soweit und die Ankunft des Königspaares wurde angekündigt. Alle Anwesenden erhoben sich von ihren Plätzen, bis die Königin den Gästen andeutete, wieder Platz zu nehmen. Dann begrüßte sie alle herzlich und wünschte ihnen guten Appetit.

Nach dem Frühstück ergriff der König höchstpersönlich das Wort und alle lauschten dem, was er zu sagen hatte.

„Wir sind die große Schachfamilie“, sagte er, „bestehend aus mir selbst, der Königin, zwei Türmen, zwei Läufern, zwei Springern und acht Bauern. Insgesamt sechzehn Familienmitglieder bzw. Figuren, die alle die gleiche Farbe haben. Wir halten zusammen und unterstützen uns gegenseitig.“

Wir sind dunkelfarbig und uns gegenüber leben die Figuren der hellfarbigen Mannschaft. Sie hat genauso viele Mitglieder wie wir. Wir wissen uns gegenseitig zu schätzen und pflegen miteinander eine gute Nachbarschaft und zugleich eine enge Freundschaft. Wir begegnen uns stets mit Respekt, denn ohne das geht es einfach nicht.

Wir laden uns gegenseitig ein, organisieren Turniere und Feiern zu unterschiedlichen Anlässen, aber wenn wir gegeneinander antreten, gibt jede Mannschaft alles, was sie kann, um zu gewinnen. Vor jeder Partie begrüßen wir uns aber sehr freundlich und wünschen uns eine gute Partie mit viel Spaß. Und am Schluss wird dem Gewinner selbstverständlich gratuliert.

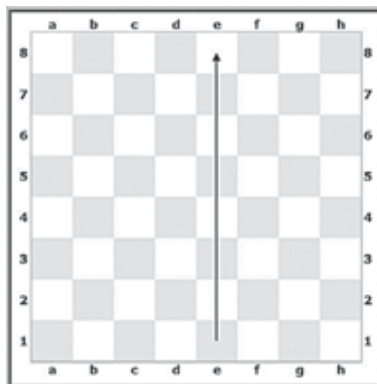
Wie bei allen anderen Sportarten bereiten auch wir uns auf Partien und Turniere vor und lernen aus jeder beendeten Partie etwas hinzu, indem wir schauen, was wir gut gemacht haben und was weniger. Dabei versuchen wir, unsere eigenen Fehler herauszufinden, um sie künftig zu vermeiden, denn nur so gelingt es uns, unsere Spielqualität wirkungsvoll zu verbessern. Das Training und die Analyse von Partien machen wir oft gemeinsam mit unseren Schachfreunden aus dem hellfarbigen Lager.

Liebe Mara und Judit, lieber Jona, Paul und Garri, in meinem Namen und dem unserer ganzen Schachfamilie möchte ich mich bei euch für euer Engagement bedanken, unser Spiel anderen Kindern und überhaupt anderen Interessenten näherzubringen. Gern stellen wir uns euch und euren Schulkameraden vor und erzählen euch Wissenswertes über das Schachspiel. Und wir hoffen, dass es uns gelingt, euch dieses Spiel schmackhaft zu machen.

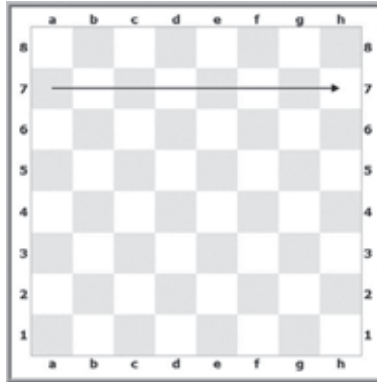
Am besten fangen wir mit dem Schachbrett an. Es ist sozusagen der Planet, auf dem wir leben, und die Arena, in der wir unsere Gegner herausfordern.



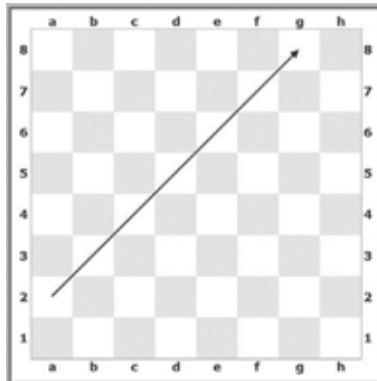
Auf dem Schachbrett gibt es Linien, Reihen und Diagonalen, helle und dunkle Felder sowie oft auch Buchstaben und Zahlen am Rand (sogenannte Koordinaten), mit denen man jedes einzelne Feld genau benennen kann.



Die e-Linie



Die 7. Reihe



Die Diagonale a2-g8

Was unser Spielbrett anbetrifft, möchte ich euch zu Beginn unbedingt eine interessante Anekdote erzählen. Die Legende nach wurde das Schachspiel vor sehr, sehr langer und nicht genau zu bestimmender Zeit und an einem nicht genau zu bestimmenden Ort erfunden, vermutlich aber in Indien. Ein Brett mit 64 hellen und dunklen Feldern soll auch damals der grundlegende Bestandteil des Schachspiels gewesen sein, auch wenn die Figuren und die Spielregeln völlig anders als die heutigen waren.

Der damals dort beheimatete König oder Maharadscha ging zwar regelmäßig reiten, jagen, Bogen schießen und dergleichen mehr, sehnte sich aber trotzdem nach irgendeiner anderen anspruchsvollen und abwechslungsreichen Beschäf-

tigung, die seine körperlichen Aktivitäten sinnvoll ergänzen und eine Herausforderung sein sollte.

Er ließ sein Volk also wissen, dass er denjenigen, der seinen Wunsch erfüllen könnte, sehr großzügig belohnen würde. Danach wurden ihm von Zeit zu Zeit neu erfundene Spiele vorgestellt, die ihm allerdings nicht interessant genug erschienen und seinen Erwartungen bei weitem nicht entsprachen. Dann gab es lange Zeit nichts Neues und er verlor beinahe die Hoffnung, dass sein Wunsch einmal erfüllt würde.

Aber eines Tages stand ein Mann vor dem Palast und bat darum, dem Maharadscha sein neu erfundenes Spiel vorstellen zu dürfen. Der Zeitpunkt schien gut zu sein, da der Herrscher gerade gut gelaunt war und Zeit hatte, das Spiel des Erfinders zu prüfen. Die Wächter begleiteten den Kandidaten zu ihm, als er gerade ein Gespräch mit seinen Beratern beendet hatte. Diese durften aber weiter bleiben und die Vorstellung des Spiels gemeinsam mit dem Kaiser beobachten. Der Erfinder begrüßte den Maharadscha und alle Anwesenden freundlich und sagte: „Herr, es ist eine große Ehre für mich, Euch mein Spiel vorstellen zu dürfen.“

Der Kaiser schaute ihn nur schweigend an und nickte mit dem Kopf. Seine Gespanntheit und Neugier waren aber nicht zu verbergen. Der Mann holte aus seiner großen Stofftasche ein Holzbrett und eine ganze Anzahl kunstvoll geschnittener Spielsteine. Dann begann er damit, den Anwesenden alles Wichtige zu seinem Spiel zu erklären: zu Beginn das Brett, dann die Figuren und erst am Schluss die Spielregeln.

Wie bereits erwähnt, war das Spielbrett wie das heutige Schachbrett gestaltet: quadratisch mit ebensolchen Feldern, deren Farbe sich horizontal und vertikal hell und dunkel abwechselte, wodurch ein geometrisches Muster entstand, das später *Schachbrettmuster* genannt wurde. Die Figuren waren in zwei Farben angefertigt, sahen allerdings anders aus, zogen anders und hatten auch andere Namen und Werte als die heutigen Schachfiguren.

Der Erfinder legte das Brett vor sich und stellte die Figuren darauf, so dass die hell- und dunkelfarbigem Gruppen einander gegenüberstanden. Alle Anwesenden beobachteten ihn und fragten sich wohl, was daran so spannend und interessant sein sollte, aber der Erfinder fuhr in aller Ruhe mit seinen Erklärungen fort.

Zunächst beschrieb er das Ziel des Spiels und erklärte alles anhand von Beispielen, und gleich spürte der kluge König, dass er große Freude an diesem Spiel haben würde. Die anderen Anwesenden waren nicht weniger begeistert und am Schluss der Vorführung schlug der Erfinder dem Maharadscha vor, zwei Männer auszusuchen, die gegeneinander spielen sollten. Alle anderen durften

zuschauen und auch Zugvorschläge machen. Er selbst, als Erfinder des Spiels und Experte, würde das Spiel genau beobachten und die Züge auf ihre Richtigkeit und Wirksamkeit prüfen und zugleich wertvolle Tipps geben.

Der Maharadscha fand den Vorschlag gut und bestimmte zwei seiner Berater, die eine Partie gegeneinander spielen sollten. Und um diese beiden und die anderen zu motivieren, sagte er: „Eine altbewährte Lernmethode wird ‘Lernen durch Tun’ genannt! Von Aristoteles stammt die folgende Weisheit:

Was man lernen muss, um es zu tun, das lernt man, indem man es tut!

Also los und auf ein gutes und spannendes Spiel!“

Die beiden Kontrahenten begannen zu spielen. Anfangs war es leise im Saal, mit der Zeit wurde es aber etwas lauter. Die Zuschauer mischten sich immer stärker ins Spiel ein und wollten ständig beide Spieler von ihren eigenen Plänen und Zügen überzeugen. Es bildeten sich spontan zwei Gruppen. Die eine Gruppe unterstützte den Spieler mit den weißen – und die andere den mit den schwarzen Figuren. In beiden Lagern wurde laut gedacht und vor Fehlern gewarnt, es wurden Pläne geschmiedet und verraten, Züge und Gegenzüge vorgeschlagen. Es gab bei dieser Übungspartie nur drei Verhaltensregeln, die strikt eingehalten werden mussten.

- Bereits ausgeführte Züge durften nicht zurückgenommen werden.
- Es gilt ‘berührt – geführt’, das heißt, wenn man eine Figur berührt hat, muss man diese auch ziehen.
- Nur die beiden Spieler dürfen Züge ausführen, während es den Zuschauern verboten ist, die Figuren anzufassen.

Das Spiel ging hin und her und es gab immer wieder komplizierte Stellungen, die zu längerem Nachdenken und entsprechenden Verzögerungen führten. Der Erfinder steuerte die Partie aber so, dass am Schluss alle Regeln seines neu erfundenen Spiels besprochen und geklärt worden waren. Nachdem die Entscheidung gefallen war, wurde das Spiel von allen als sehr interessant bewertet. Der Maharadscha fand großen Gefallen an diesem Spiel und war sehr glücklich.

Ohne lange nachzudenken und vor lauter Begeisterung und Freude wollte er den Erfinder unbedingt sehr großzügig belohnen. Daher befahl er seinem Schatzmeister, dem klugen Erfinder so viel Geld und Gold zu geben, wie er sich wünschte. Damit sollte dessen großartige Leistung anerkannt werden, schließlich war damit ja auch ein sehr wichtiger Wunsch von ihm selbst in Erfüllung gegangen.

Alle Anwesenden hörten die großzügige und ehrbare Entscheidung ihres Herrschers und waren sehr überrascht. Hingegen ließ der Erfinder sich weder Glück noch Freude anmerken. Er bedankte sich für die vorgeschlagene Belohnung, ließ aber dann wissen, dass er sich etwas anderes als Geld und Gold wünschte.

„Und was wäre denn dein Wunsch?“ fragte der Maharadscha, fügte jedoch gleich hinzu: „Nenn ihn einfach und er wird erfüllt. Sei aber bitte nicht zu bescheiden.“

Darauf räumte der Erfinder alle Figuren vom Brett und sagte: „Ich fühle mich sehr geehrt, dass mein Spiel Ihrer Hoheit gefällt! Nun wäre ich glücklich und ewiglich dankbar, wenn ich Reiskörner nach einer bestimmten Berechnung bekommen würde.“

„Was für eine Berechnung?“ fragte der Maharadscha erstaunt und fügte eindringlich hinzu: „Ich möchte dich nur nochmals daran erinnern, dass du dich nicht zu schämen brauchst, einen anspruchsvolleren Wunsch zu äußern, denn sonst würdest du diese verpasste Chance später bereuen.“

Der Erfinder deutete auf ein Eckfeld des Spielbretts und sagte: „Ich hätte gern *ein* Reiskorn für dieses Feld, *zwei* Reiskörner für das nächste, *vier* für das dritte und für jedes weitere doppelt so viele Reiskörner wie für das vorherige.“

Als die Anwesenden dies hörten, trauten sie ihren Ohren nicht und dachten vielleicht sogar, der Erfinder sei wohl etwas naiv, denn alle fanden das, was er für sein bewundernswertes Spiel verlangte, geradezu lächerlich. Und entsprechend schauten sie sich verduzt an und schüttelten sprachlos ihre Köpfe.

Nach einer Weile befahl der Maharadscha seinem Schatzmeister, die Summe aller Reiskörner zu berechnen und diese dem Erfinder auszuhändigen. Allerdings hatte dieser als herausragender Mathematiker als einziger begriffen, dass hinter dem ungewöhnlichen Wunsch viel Klugheit und Raffinesse steckte. Er legte ein Brett vor sich, bei dem die Linien mit „a“ bis „h“ und die Reihen mit „1“ bis „8“ gekennzeichnet waren, und erklärte dann, worauf diese Rechnung am Ende hinausläuft.

Dabei ist das Ergebnis für die ersten Felder noch gar nicht so schwer zu ermitteln:

Feld a1 = 1 Reiskorn

Feld a2 = 2 Reiskörner

Feld a3 = 4 Reiskörner

Feld a4 = 8 Reiskörner

Feld a5 = 16 Reiskörner

Feld a6 = 32 Reiskörner

Feld a7 = 64 Reiskörner

Feld a8 = 128 Reiskörner

Feld b1 = 256 Reiskörner

Feld b2 = 512 Reiskörner

Wie man sieht, nimmt die Anzahl der Reiskörner sehr schnell zu, und wenn man die Summe auf den ersten zehn Feldern bildet, kommt man bereits auf 1023 Reiskörner, obwohl einem das auf den ersten Blick noch gar nicht so viel vorkommen mag.



Um weiter schnell und korrekt zu rechnen, braucht man eine mathematische Formel und die Zahlen, die dabei herauskommen, sind enorm groß und geradezu unvorstellbar. Es sind Zahlen, die rasant von Tausend auf Millionen, Milliarden, Billionen, Billiarden bis hin zu *Trillionen* anwachsen. Ist erst einmal die Summe der Reiskörner auf allen 64 Feldern ermittelt, wird diese in Gewicht umgerechnet. Schon nach Erreichen der ersten Hälfte der Felder wird einem klar, dass man unvorstellbar riesige Mengen an Reis bräuchte, um den Wunsch des Erfinders zu erfüllen.

Am Ende kommt man jedenfalls auf eine verrückt große Zahl von mehr als 18 *Trillionen* Reiskörnern und entsprechend umgerechnet 540 Milliarden Tonnen Reis, was etwa der Welternte von Reis in knapp tausend Jahren entspricht und somit einer Menge, mit der man die Gesamtfläche Deutschlands (mehr als 350.000 Quadratkilometer) mit einer ein Meter hohen Reisschicht bedecken könnte.

Damit beendete der König die Erzählung der Reiskorn-Legende und fuhr dann fort: „Das waren die wichtigsten Informationen zu unserem Brett, und jetzt möchten wir euch die einzelnen Figuren vorstellen.“

Teil 2

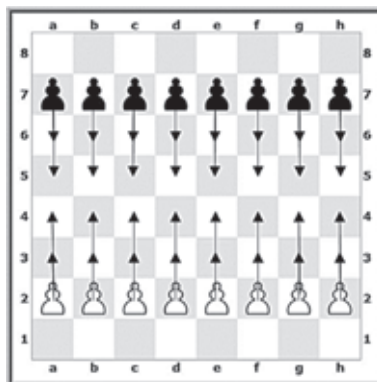
Die Figuren stellen sich vor

Der Bauer stellt sich vor



Ich bin der Bauer und von meiner Sorte gibt es auf dem Schachbrett insgesamt 16 Stück, 8 in heller und 8 in dunkler Farbe.

In der Grundstellung zu Beginn einer Partie bilden meine sieben Bauernbrüder und ich zusammen eine Mauer vor den übrigen Figuren. In manch anderem Kulturkreis werde ich auch *Soldat* genannt. Ich darf nur vorwärts ziehen und kann daher niemals auf ein zuvor betretenes Feld zurückkehren. Ich kann nur auf ein leeres Feld ziehen. Befindet sich vor mir eine Figur, muss ich stehen bleiben. Bei meinem allerersten Zug kann ich wahlweise ein Feld oder zwei Felder vorrücken. Danach lediglich ein einziges Feld. Schlagen kann ich aber nur nach links oder rechts ein Feld diagonal.



In der Startposition kann ich wahlweise ein oder zwei Felder nach vorne ziehen.

Der Turm stellt sich vor

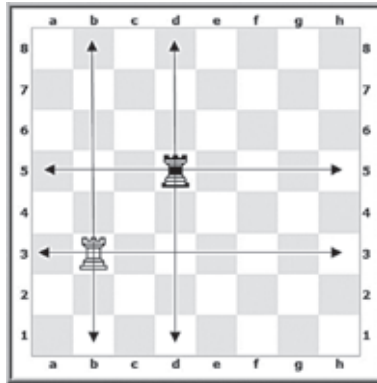


Wie mein Name ja andeutet, bin ich so mächtig wie ein großer starker Turm, ungefähr so wie ein Wachturm, der früher zum Schutz einer Ritterburg unverzichtbar war.

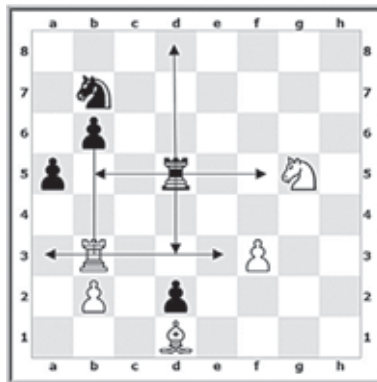
Jede Seite besitzt zu Beginn zwei Türme. In der Grundstellung steht einer von uns ganz rechts und einer ganz links auf den Eckfeldern des Bretts. Abhängig davon, ob wir ursprünglich am Damen- oder am Königsflügel postiert sind, nennt man uns entsprechend **Damenturm** oder **Königsturm**.



Die Türme auf **a1** und **a8** sind Damentürme, die auf **h1** und **h8** sind Königstürme.



Als Turm darf ich auf Linien oder Reihen ziehen – also vertikal oder horizontal, das heißt vorwärts oder rückwärts bzw. seitlich nach rechts oder links. Ich kann auf jedes beliebige freie Feld ziehen oder einen gegnerischen Stein schlagen, wenn dieser auf einer meiner Zugstraßen steht. Allerdings darf ich nicht über andere Figuren hinwegspringen.



In dieser Stellung können die Türme auf alle leeren Felder der mit Pfeilen angezeigten Linien und Reihen ziehen. Außerdem kann der weiße Turm den Bauern auf **b6** schlagen, nicht jedoch den Springer auf **b7**. Und der schwarze Turm kann den Springer auf **g5** schlagen, aber nicht den Läufer auf **d1**.

Die einzige Ausnahme, bei der ich als Turm „springen“ darf, gibt es bei einem speziellen und etwas eigenartigen Zug, der **Rochade** genannt wird. Dabei darf ich ein einziges Mal in einer Partie zusammen mit dem König einen gemeinsamen Zug ausführen.

Bevor es aber dazu kommen kann, müssen zuerst einige Bedingungen erfüllt sein. Der König zieht dann zwei Felder in meine Richtung und ich springe über

Der Läufer stellt sich vor



Die meisten von euch kennen mich sehr wahrscheinlich mit einer Kopfbedeckung, die mit ihrem 'Sichtschlitz' eigentlich so aussieht, als würde es sich um den Helm einer Ritterrüstung handeln. Allerdings hängt nicht nur mein Aussehen, sondern auch mein Name davon ab, wie verschiedene Völker mich gestalten und eben auch nennen.

Bei den Persern und Arabern wurde ich ursprünglich als Elefant dargestellt, weswegen ich in diesen Sprachen, allerdings auch auf Russisch und Türkisch, als Elefant bezeichnet werde. In anderen Sprachen mal als Narr, mal als Bischof, mal als Kurier oder Bote. Daher symbolisiert meine Kopfbedeckung in dem einen Kulturkreis eine Mitra (also eine Bischofsmütze) oder eine Narrenkappe. Hingegen hängt mein deutscher Name „Läufer“ sehr wahrscheinlich mit dem *Boten* zusammen, da ein solcher ja in früheren Zeiten lange Strecken zu Fuß zurücklegen musste.

Wie vom Springer und vom Turm gibt es auch von mir *zwei* Exemplare, von denen das eine am Damenflügel, das andere am Königsflügel 'geboren wird'. Allerdings besteht ein gewaltiger und bedeutender Unterschied zu allen anderen Figuren darin, dass ein Läufer sein Leben lang auf der Felderfarbe unterwegs ist, auf der er geboren wurde.

Hin und wieder vergleiche ich mich mit dem Springer, um euch meine Möglichkeiten, Grenzen und Besonderheiten deutlicher darstellen zu können. Dieser Vergleich macht Sinn, weil wir beide, ungeachtet der vielen Unterschiede, zu den *Leichtfiguren* zählen. Obwohl wir vollkommen anders ziehen, ist unsere Spielstärke in etwa gleich, denn ich bin zwar deutlich schneller, aber dafür kann der Springer auf beiden Farben eingesetzt werden, weshalb er ja gelegentlich als „Zweifarbentier“ bezeichnet wird.

Der König stellt sich vor

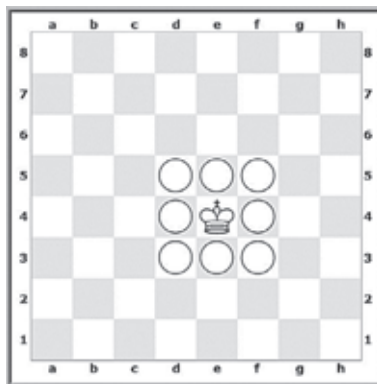


Ich bin der König und mein Name stammt von dem persischen Wort 'Schah', welches 'Herrscher' bedeutet. Ich bin sehr stolz darauf, die Majestät in einem Spiel zu sein, dessen lange Geschichte über Jahrtausende von mehreren Kulturen beeinflusst wurde. Und auch, wenn die ursprünglichen Spielregeln sich stark verändert haben, sind die Grundbausteine des Spiels noch immer im heutigen Schach zu erkennen. Im Schach geht's für den Gegner darum, mich mattzusetzen, während meine eigenen Kämpfer mich um jeden Preis verteidigen müssen. Wenn dies schiefläuft, bedeutet es das Ende des Spiels.

Ich finde es großartig, wie sich aus einem uralten Spiel das moderne Schach entwickelt hat, welches ein großes Publikum in der ganzen Welt begeistert. Dabei kennt das Spiel keine geografischen Grenzen. Die Zahl der Schachspieler weltweit wächst besonders durch das Internet von Tag zu Tag. Man loggt sich einfach bei einem der zahlreichen Schachportale ein und schon geht eine Schachpartie los, bei der die Gegner möglicherweise auf weit entfernten Kontinenten leben. So werden durch das Spiel Freundschaften geknüpft, Interessen geweckt und manche Teile der Welt bekannt, von denen man sonst nie etwas hören würde.

Ich bin die wichtigste Figur auf dem Schachbrett. Im Schachspiel dreht sich sozusagen alles darum, ob ich leben kann oder sterben muss, was als *mattsetzen* bezeichnet wird. Ich bin ein König wie kein anderer auf der ganzen Welt. Meine Aufgabe bereitet mir viel Freude, denn ich führe keine blutigen Kriege auf echten Schlachtfeldern, sondern es geht um geistige Wettkämpfe auf einem Spielbrett. Das Gute daran ist, dass ich bei der Vorbereitung solcher Wettkämpfe mein Hirn trainiere. Und ganz egal, wie das Ergebnis später aussieht, kann ich von der Partie profitieren. Ich lerne von den eigenen Fehlern und verbessere

re mich kontinuierlich dadurch, dass ich meine Kräfte mit guten bzw. besseren Gegnern messe. Mit großer Leidenschaft wende ich Taktik und Strategie an und bewältige immer neue Herausforderungen. Ich sehe mich mal als Dirigent eines Orchesters, bei dem jeder Musiker etwas zum Entstehen einer schönen Symphonie beiträgt – und mal als Oberbefehlshaber einer Armee, der bestimmte Territorien allein mit geistigen Mitteln gut verteidigen können muss. Meine Offiziere und Soldaten spielen unter meiner Führung stets beharrlich auf Sieg, und durch eine Niederlage, die natürlich schon mal vorkommen kann, lassen wir uns nicht unterkriegen, sondern bleiben immer mit Freude bei der Sache. Im Gegensatz zu Läufer, Turm und Dame kann ich nicht weit ziehen. Ich kann auch nicht wie ein Pferd elegant und mit Angriffslust über Hindernisse springen. Ich kann mich lediglich ein einziges Feld in jede Richtung bewegen und habe also in der Mitte auf einem leeren Brett acht Zugmöglichkeiten (siehe nächstes Diagramm).



Am Rande oder gar in einer Ecke verringert sich diese Zahl logischerweise drastisch, bis im ungünstigsten Fall nur noch *drei* Felder übrigbleiben.

Die Dame stellt sich vor



Das Schachspiel hat sich über Jahrhunderte hinweg entwickelt und wurde von verschiedenen Völkern bzw. Kulturen geprägt. Der Werdegang seiner heutigen Form lässt sich nicht mit letztendlicher Verlässlichkeit zurückverfolgen, denn man hat nur mehr oder weniger vage Vorstellungen davon, welche Kulturen die Entwicklung des Spiels in welcher Epoche und welchem Ausmaß durch Änderungen beeinflusst haben.

Fest steht allerdings, dass die heutzutage stärkste Figur namens *Dame* ursprünglich deutlich schwächer war. Meine Entsprechung in der Urform des Spiels, dem indischen *Chaturanga*, war vermutlich ein *Wesir* und somit der oberste Ratgeber des Königs. Diese in ihrer Beweglichkeit drastisch eingeschränkte Figur war alles andere als stark, zumal sie lediglich ein Feld diagonal ziehen konnte.

Später wurde diese von den Persern *Farzin* und dann von den Arabern *Firz* genannt, bekam aber wahrscheinlich keine neuen Privilegien, sondern behielt ihre bescheidene Gangart bei. Mit der Ankunft des Schachspiels in Europa kam dann die Geburtsstunde der Königin oder Dame. Hallo, das bin *ich*! Im Mittelalter breitete sich das Spiel von Spanien ausgehend in ganz Europa aus.

Meine Stärke und somit das Ansehen, das ich heutzutage genieße, verdanke ich den gewaltigen Regeländerungen, zu denen es in der Renaissance kam (und die übrigens nicht nur die Dame betrafen), denn dadurch wurde ich quasi von heute auf morgen zur mächtigsten Figur auf dem Brett. Auf die Frage, warum es dazu gekommen ist, gibt es leider keine verlässliche Antwort.

War vielleicht die zunehmende politische Macht der Frauen in der Renaissance dafür verantwortlich, dass eine mächtige weibliche Figur einen Ehrenplatz neben dem König einnahm? – Passten die alten Regeln nicht mehr zum europä-

ischen Zeitgeist der Renaissance und mussten sie deswegen dynamischer, schneller und komplexer gestaltet werden?

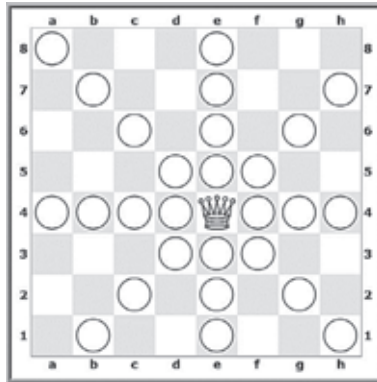
Wie auch immer, und unter welchem Namen auch immer: Ich bin seither die stärkste Figur auf dem Schachbrett. Auch bin ich die Figur, die am häufigsten 'neu geboren' wird, wenn einem Bauern nach hartem Kampf die Umwandlung gelingt.

Am Anfang einer Partie besitzt jede Mannschaft eine Dame. Die weiße steht auf dem weißen Feld **d1**, die schwarze auf dem schwarzen Feld **d8**. Dabei gilt der bekannte Merksatz: weiße Dame weißes Feld – schwarze Dame schwarzes Feld!



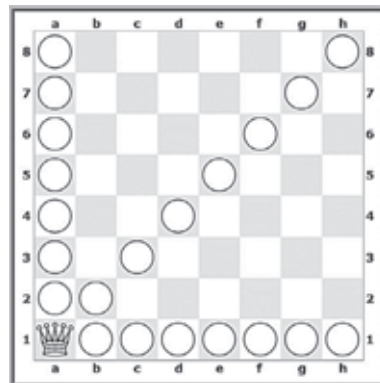
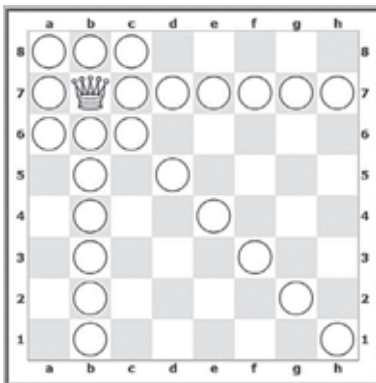
Meine Gangart verbindet sozusagen die von Turm und Läufer. Das heißt, dass ich horizontal, vertikal und diagonal eine beliebige Anzahl von Feldern ziehen kann, wobei ich allerdings keine andere Figur überspringen darf. Wenn ich eine gegnerische Figur schlage, nehme ich deren Platz ein. Auf einem leeren Brett kann ich von jedem beliebigen Feld aus jedes andere Feld in höchstens zwei Zügen erreichen.

Meine Zugmöglichkeiten sind also enorm und damit ihr euch ein Bild von meiner Dominanz in der Schacharena machen könnt, schlage ich euch vor, mich einmal in die Mitte eines leeren Schachbretts zu stellen. Was könnt ihr feststellen? Welche Vergleiche mit anderen Figuren könnt ziehen? Wie viele Felder kann ich von dort aus kontrollieren bzw. auf wie viele Felder kann ich ziehen? In wie viele Richtungen kann ich mich bewegen?



Die Zahl der Felder, die ich in diesem Fall kontrollieren kann, beträgt 27. Diese Felder erreiche ich durch Züge in acht verschiedene Richtungen. Wie ihr ja auch bei den anderen Figuren gelernt habt, kann ich umso weniger Felder kontrollieren, je näher ich am Brettrand oder in der Nähe einer Ecke stehe. Dadurch wird meine Wirkungskraft logischerweise je nach Stellung mehr oder weniger reduziert. Allerdings nicht so drastisch wie bei manchen anderen Figuren wie z.B. dem Springer, der ja im Zentrum 8 – auf einem Eckfeld jedoch nur noch 2 Zugmöglichkeiten hat und somit geschlagene 75% an Effektivität verliert.

Die nächsten beiden Diagramme zeigen zum Vergleich, dass mein Verlust an Effektivität weiter vom Zentrum entfernt oder am Rand wesentlich geringer ausfällt.



Im Diagramm links habe ich nur noch 23 Zugmöglichkeiten (also 4 weniger als mein Maximum), was einen Wirkungsverlust von nicht mehr als rund 14% ausmacht.

Im Diagramm rechts habe ich selbst auf einem Eckfeld immerhin noch 21 Zugmöglichkeiten (also 6 weniger als mein Maximum), was den Wirkungsverlust mit rund 15% immer noch in Grenzen hält.

Jetzt wisst ihr bereits deutlich mehr über meine Beweglichkeit im Vergleich zu den anderen Figuren, was ja auch für die Bemessung der *Stärke* der einzelnen Figuren von großer Bedeutung ist. Dazu die folgende Frage: Was glaubt ihr, wie viele Bauerneinheiten ich schätzungsweise wert bin? Zur Erinnerung und zum Vergleich: Der Wert eines Turms beträgt fünf, der einer Leichtfigur (also eines Läufers oder Springers) drei Bauerneinheiten.

Die richtige Lösung liegt bei etwa *neun* Bauerneinheiten, womit ich etwas weniger wert bin als zwei Türme ($5+5=10$), jedoch etwas mehr als ein aus Turm und Leichtfigur bestehendes Duo ($5+3=8$). Das ist allerdings mein rein *theoretischer* Wert, während der *tatsächliche* selbstverständlich von der jeweils gegebenen Stellung abhängt.

In der Anfangsphase einer Partie (der sogenannten *Eröffnung*) sollte ich mich grundsätzlich nicht zu früh ins Geschehen stürzen. Stattdessen warte ich meistens besser ab, bis die Leichtfiguren entwickelt sind und der König durch die Rochade in Sicherheit gebracht wird.

Und warum ist das so?

Ich bin einfach zu wertvoll, um mich bereits in der Eröffnung in Gefahr zu begeben oder um schlimmstenfalls sogar verlorenzugehen. Wenn ich meine geschützte Ausgangsstellung bei erstbestener Gelegenheit verlasse, kann ich unversehens zur Zielscheibe für gegnerische Angriffe werden. Um diese abzuwehren bzw. um mich vor diesen in Sicherheit zu bringen, würde für meine Mannschaft unnötigen Zeitverlust bedeuten, was natürlich dem Gegner zugutekommt.

Eine der allgemeinen Eröffnungsregeln besagt ja, dass man eine Figur in der frühen Partiephase nicht unnötig zweimal oder sogar mehrmals hintereinander ziehen soll. Denn dadurch könnte die eigene Mannschaft in eine schlechte Stellung geraten und sich einen Nachteil einhandeln, der nur schwer oder gar nicht mehr auszubügeln wäre. Das folgende Beispiel zeigt einen besonders krassen solchen Fall.

Teil 3

Unser Event rückt immer näher

Nach der Vorstellung aller Schachfiguren kam der König mit seinem interessanten und lehrreichen Vortrag zum Schluss und wir Kinder durften draußen spielen oder die anderen Teile des Palasts erkunden.

Anfangs machte jeder, was ihm gerade in den Sinn kam, bis wir uns entschieden, etwas gemeinsam zu unternehmen, woran wir alle Spaß haben könnten. Ein Läufer machte uns einen Vorschlag und wir folgten ihm in den Keller. Zu unserer Überraschung lagen dort sehr viele aus hochwertigem Material gefertigte und wunderschön verzierte Kostüme.

„Und was sollen wir damit tun?“ fragten wir ihn sehr gespannt.

Und so erklärte er uns, dass wir uns als Schachfiguren verkleiden und anschließend draußen auf dem großen Schachfeld eine vergnügliche Partie spielen sollten. Diese Form des Schachspiels wird **Lebenschach** genannt und seit Jahrhunderten traditionell in einigen Städten der Welt mit großem Aufwand und festlich gepflegt.

Also los! Wir wählten unsere Kostüme aus, die jeweils eine bestimmte Schachfigur darstellten, und gingen dann zurück nach draußen. Wir gingen zu dem großen Schachfeld und nahmen darauf genau wie beim Anfang einer normalen Schachpartie die Ausgangsstellung ein.

Dann erklärte uns der Läufer kurz und bündig die Spielregeln.

Beim Lebenschach trifft der König allein die Zugentscheidung, denn wenn alle beraten würden, gäbe das ja letztlich ein heilloses Durcheinander.

Am Anfang der Partie befiehlt der weiße König beispielsweise: „Der Bauer **e2** zieht nach **e4!**“ – Nachdem der Bauer die Anweisung seines Königs befolgt hat, ist die schwarze Mannschaft an der Reihe und ihr König gibt den Befehl: „Der Bauer **e7** zieht nach **e5!**“

Führt ein König selbst einen Zug aus, so sagt er beispielsweise: „Ich, der König des weißen Lagers, ziehe nach **h1.**“ – Und im Falle der kurzen Rochade sagt er: „Es wird kurz rochiert. Ich ziehe nach **g1** und danach zieht der Turm nach **f1!**“

Und so nimmt die Partie ihren Lauf.

Damit das Spiel keine Ewigkeit dauert, sondern in absehbarer Zeit endet, benutzen wir eine Schachuhr am Rande des Spielfeldes.

„Lasst uns einfach eine Partie probieren!“ sagten die einen.

„Mit welcher Bedenkzeit spielen wir?“ fragten die anderen.

Man diskutierte eine Weile, ob man Blitz- oder Schnellschach spielen sollte (also mit 5 bzw. 10 Minuten pro Partie) und dann einigte man sich auf eine ‘Rapid-Partie’ mit 10 Minuten Bedenkzeit.

Das Spiel ging los! Das weiße Lager begann mit **1.e4**, dem Zug, den Bobby Fischer stets als *besten Eröffnungszug* bezeichnet hat. Das schwarze Lager könnte mit **e7-e5** die sogenannten ‘Offenen Spiele’ wählen, wonach beispielsweise die ‘Italienische Partie’ entstehen könnte:

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



Mit ‘Offene Spiele’ werden Eröffnungen bezeichnet, bei denen Weiß mit dem Zug **e2-e4** beginnt und Weiß mit **e7-e5** antwortet. Dazu gehört auch die beliebte ‘Spanische Partie’, die folgendermaßen entsteht:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Sf3 | Sc6 |
| 3. Lb5 | |



Im Anfängerbereich sind offene Spielweisen ratsam, denn die Züge **e2-e4** und **e7-e5** öffnen die Diagonalen für die Damen und die Königsläufer, ohne dabei die natürliche und bestmögliche Entwicklung der Springer zu erschweren. So können die Leichtfiguren schnell, sicher und sinnvoll entwickelt werden. Und auch die frühzeitige Einflussnahme aufs Zentrum und die schnelle Sicherung des Königs gelingen leichter. Insgesamt kann die Eröffnung schnell und unkompliziert abgeschlossen werden. Offene Spielweisen sind im Anfänger- oder Hobbybereich bestens geeignet, sich mit grundlegenden Strategien und häufig anzutreffenden taktischen Motiven vertraut zu werden.

Wie aber so oft im Schach, kam es in unserer Lebenschach-Partie anders als erwartet, denn das schwarze Lager entschied sich für die Antwort **1... c5** und somit für die sehr beliebte 'Sizilianische Verteidigung', die zu den 'Halboffenen Spielen' zählt. Dabei beginnt Weiß zwar auch mit **1.e4**, aber Schwarz macht einen anderen Zug als **1... e5**.

Weiß antwortete **2.d4** und bot nach **2... cxd4** mit **3.c3** ein Bauernopfer an, welches mit **3... dxc3** angenommen wurde. Der weiße Springer schlug mit **4.Sxc3** zurück und Schwarz setzte mit **4... e6** fort. Mit **5.Sf3** entwickelte Weiß auch seinen zweiten Springer und die Stellung sah dann wie folgt aus:



Weiß hat zwar einen Bauern weniger, verfügt dafür aber über die etwas bessere Stellung. Er hat bereits beide Springer entwickelt und sein e-Bauer steht optimal im Zentrum. Bei gutem Spiel kann er langfristig einen positionellen Gegenwert für den geopferten Bauer erringen, was man in der Schachsprache als **Kompensation** bezeichnet.

Bisher haben beide Lager fehlerlos gespielt, wobei es reine Geschmackssache ist, ob man schon früh in der Eröffnung ein Bauernopfer bringen will oder eben nicht. Die gewählte Eröffnung – eine Nebenvariante der ‘Sizilianischen Partie’ – ist in der Schach-Theorie als ‘Morra-Gambit’ bekannt.

Schon früh in der Eröffnung verließen beide Mannschaften die Pfade der Theorie, denn diese waren speziell etwas für Großmeister. Die Uhr lief unerbittlich weiter und die Bedenkzeit wurde entsprechend immer weniger. Das bedeutete für beide Mannschaften mehr Druck, mehr Aufregung und somit auch mehr Adrenalin im Blut. Eine Patentlösung, um mehr oder weniger schwerwiegende Rechenfehler zu vermeiden, gibt es leider nicht. Also verließen wir uns auf unsere Intuition und versuchten, sowohl strategisch als auch taktisch so gut wie möglich zu spielen.

Bei der Strategie geht es um längerfristige Pläne, bei der Taktik um jeden konkreten Schlagabtausch. Leider haben beide Mannschaften weder für das eine noch das andere genug Zeit. Die 10 Minuten Bedenkzeit sind ohnehin knapp und wurden immer knapper, während die Spannung immer weiter wuchs. So wie im Leben ist es halt auch im Schach. Zwar heißt es dort nicht ‘Zeit ist Geld’, aber im übertragenen Sinne ist Zeit auch hier Gold wert.

Der schwarzen Partei unterliefen bereits früh in der Eröffnung ein paar mehr oder weniger schlimme Fehler und die reichten bereits für ein schnelles Ende der Partie!

5... **Sc6**

6.Lf4 **Lb4**

7.a3 **Le7**

Der letzte Zug ist einfach schlecht, denn er leistet gar nichts. Schwarz hätte hier den Springer auf **c3** schlagen sollen.

8.Sb5 **Sf6**

Dieser Zug ist auch ein grober Fehler. Er erlaubt Weiß einen sehr starken Angriff mit schwerwiegenden Folgen. Schwarz hätte an dieser Stelle besser **d6** gespielt!

9.Lc7 **Lb4+**

10.axb4 **De7**

11.Ld6 **Dd8**

12.Sc7+ **Dxc7**

13.Lxc7

Und nachdem Weiß die gegnerische Dame gewonnen hatte, war der Rest der Partie nicht mehr schwer. Schwarz dachte noch lange über eine Rettung nach, geriet dabei jedoch in Zeitnot und verlor schließlich durch Zeitüberschreitung. Das ist sehr bitter, aber so ist es halt im Schnellschach. Man muss dabei nicht nur gut sein, sondern auch flott!

Wir wechselten die Seiten und begannen eine Revanchepartie. Wie auch die erste fing diese mit Zügen aus der Theorie an, aber schon kurze Zeit später mussten sich beide Seiten wieder hauptsächlich auf ihre Intuition verlassen. Es ging hin und her mit viel Spannung und Nervenkitzel. Zeitlich war mal das schwarze Lager im Vorteil und mal das weiße. In der folgenden Stellung (mit Weiß am Zug) war die Partie diesmal bereits für *Schwarz* gewonnen.