

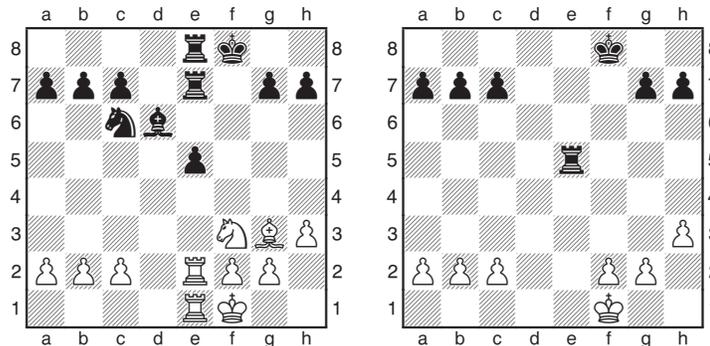
Inhalt

Einführung	4
1 Warum Schach?	6
2 Spielregeln	9
Grundprinzipien	9
Gangart der Figuren	11
Übungen	39
Lösungen zu den Übungen	42
3 Schachnotation	51
Übungen	60
Lösungen zu den Übungen	61
4 Wie man seine ersten Partien gewinnt	62
Übungen	71
Lösungen zu den Übungen	72
5 Wie man Material gewinnt	73
Taktische Standardwendungen	76
Wie man sich nicht überlisten lässt	89
Übungen	92
Lösungen zu den Übungen	102
6 Der gegnerische König	110
Angriff auf den König	110
Übungen	129
Lösungen zu den Übungen	132
7 Die Phasen der Partie	134
Die Eröffnung	134
Das Mittelspiel	140
Das Endspiel	151
Übungen	155
Lösungen zu den Übungen	156
8 Schachpsychologie	157
9 Partiebeispiele	161
10 Wie man sein Schach verbessert	182
Turnierschach	184
Weiterführendes Material	188
Schlusswort	190

5 Wie man Material gewinnt

Nach dem Studium des letzten Kapitels könnte man denken: „Das ist ja alles schön und gut; wenn ich eine Leichtfigur gewinne, ist alles in Butter. Aber wie gewinne ich denn nun eigentlich Material?“ Im vorliegenden Kapitel werden die gängigsten Methoden zum Gewinn von Material abgehandelt. Dabei muss man die Figurenwertetabelle auf Seite 63 genau im Hinterkopf behalten, da man nur ganz selten etwas völlig gratis gewinnt. In der Regel bekommt der Gegner einen Gegenwert, und man muss sicherstellen, dass man die Nase vorn behält.

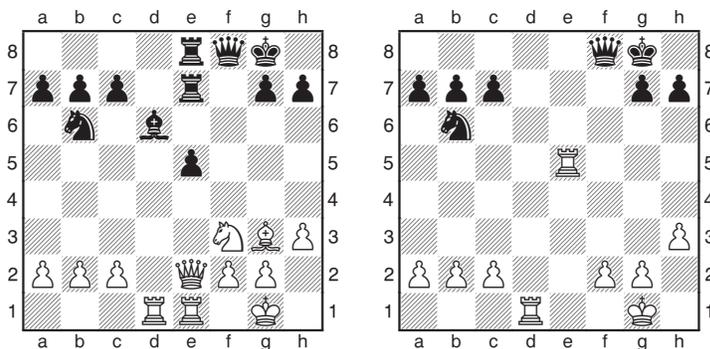
Betrachten wir zunächst einen einfachen Fall. Sie greifen eine gegnerische Figur an. Können Sie sie schlagen? Wenn sie nicht durch eine andere gegnerische Figur verteidigt ist, kann der Gegner nicht zurückschlagen, so dass man sie wahrscheinlich nehmen kann. Es könnte sich natürlich auch um eine Falle handeln; man sollte immer genau hinschauen, bevor man aus einem anscheinenden Übersehen Kapital schlägt. Für den Moment werden wir jedoch annehmen, dass der Gegner über keine Vergeltungsmaßnahmen auf einem anderen Brettsektor verfügt und der Kampf sich darum dreht, ob ein spezielles Schlagen möglich ist oder nicht.



Das linke Diagramm zeigt ein komplizierteres Beispiel. Der Bauer e5 ist durch mehrere weiße Figuren angegriffen und durch mehrere schwarze Figuren verteidigt. Kann Weiß den Bauern nehmen? Die Antwort ist nein. Nehmen wir an, dass Weiß auf e5 zu nehmen beginnt. In diesem Fall könnte es mit **1 ♖f3xe5?**

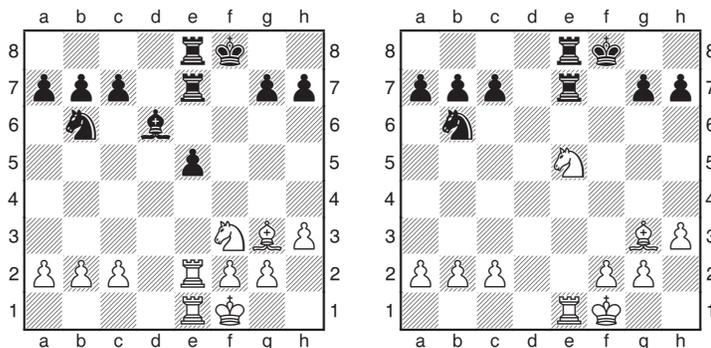
♙d6xe5 2 ♜g3xe5 ♞c6xe5 3 ♚e2xe5? ♜e7xe5 4 ♞e1xe5 ♜e8xe5 weitergehen. Das rechte Diagramm zeigt das Ergebnis: Schwarz hat einen Turm für einen Bauern mehr (ein Vorteil von vier Punkten). In dieser Zugfolge verschlimmerte Weiß durch das Schlagen im dritten Zug seine Lage; bis zu diesem Punkt hatte er nur einen Springer für einen Bauern (zwei Punkte) verloren, verdoppelte aber dann durch Hergabe von weiterem Material sein Defizit. Durch Zählen der Figuren im linken Diagramm hätten wir erraten können, dass Weiß bei dieser Zugfolge schlecht wegkommt: Weiß greift den Bauern e5 mit vier Figuren an, und Schwarz verteidigt ihn mit vier Figuren. Um eine spezielle Figur schlagen zu können, braucht man normalerweise **mehr Angreifer als gegnerische Verteidiger**. Wenn wir beispielsweise den schwarzen Springer um ein Feld nach links verschieben, verteidigt er den Bauern e5 nicht mehr. Nun stehen nur drei Verteidiger vier Angreifern gegenüber, so dass Weiß den Bauern gefahrlos nehmen kann.

Die oben im Fettdruck angegebene Richtschnur ist jedoch nicht der einzige Faktor, der den Ausgang einer Reihe von Schlagfällen bestimmt. Wichtig ist auch der relative Wert der angreifenden und verteidigenden Figuren sowie die Reihenfolge, in der die Schlagzüge ausgeführt werden.



Das linke Diagramm zeigt eine ähnliche Stellung wie oben. Der Bauer e5 ist durch vier weiße Figuren angegriffen, aber nur durch drei schwarze Figuren verteidigt. Man könnte denken, dass Weiß den Bauern nehmen kann, aber schauen Sie sich an, was dann passiert: 1 ♞f3xe5 ♙d6xe5 2 ♜g3xe5 ♜e7xe5 3 ♞e1xe5 ♜e8xe5 4 ♞e1xe5 . Es hat sich die Stellung im rechten Diagramm ergeben. Weiß hat zwei Türme und einen Bauern (11 Punkte) für eine Dame und einen Springer (12 Punkte), also hat Schwarz die Nase vorn. Das liegt daran, dass Weiß bei dieser Zugfolge auf e5 einmal mit der Dame geschlagen hat, die wertvoller war als alle Figuren, die Schwarz auf diesem Feld preisgegeben hat.

Also gibt das Abzählen einen Anhaltspunkt dafür, ob ein spezielles Schlagen Erfolg haben könnte, aber man wird vielleicht die Schlagserie eingehender betrachten müssen, um das Ergebnis genau beurteilen zu können. Man beachte, dass es bei einer derartigen Schlagserie gewöhnlich am besten ist, mit der **geringstwertigen Figur, die gerade verfügbar ist**, zu schlagen. So arbeiten sich die Spieler im Lauf eines derartigen Schlagabtauschs von den Figuren mit dem geringsten Wert zu den Figuren mit dem höchsten Wert vor. Das liegt daran, dass der Gegner dann, wenn man zuerst mit einer wertvolleren Figur schlägt, nur diese Figur mit seiner geringstwertigen Figur schlagen und dann an diesem Punkt die Tauschserie beenden kann.



So kann Weiß beispielsweise im obigen linken Diagramm mit 1 ♞f3xe5 oder 1 ♗g3xe5 einen Bauern gewinnen. Wenn Weiß jedoch mit 1 ♗e2xe5?? $♙d6xe5$ 2 ♞f3xe5 beginnt (*siehe rechtes Diagramm*), tauscht Schwarz nicht weiter ab (wonach Weiß wiederum mit einem Bauern mehr verbleiben würde), sondern hört hier auf, womit er einen Turm (5 Punkte) für einen Läufer und einen Bauern (4 Punkte) gewonnen hat und somit einen Punkt im Vorteil statt einen Punkt im Nachteil ist.

Es sei darauf hingewiesen, dass es zwar eine Menge allgemeiner Prinzipien und hilfreicher Tipps gibt, die in einer breiten Palette von Situationen gültig sind, es aber **immer Ausnahmen** gibt. Alles kommt auf die konkrete Lage an; man sollte sich beim Anstellen von allgemeinen Überlegungen immer sorgfältig die Stellung auf dem Brett ansehen. Dies mag wie eine jener allgegenwärtigen Haftungsausschlussklärungen klingen (der Autor übernimmt keine Verantwortung für Partien, die infolge des Studiums des vorliegenden Buchs verloren gehen...), hat aber Hand und Fuß. Man könnte sogar sagen, dass einige Spieler u. a. deshalb so stark sind, weil sie genau die Situationen erkennen können, in denen die normalen Prinzipien versagen, und dadurch ihre nichtsahnenden Gegner ins Verderben locken.

Neben dieser Methode eines Angriffs mit überlegener Streitmacht gibt es noch eine ganze Reihe anderer Möglichkeiten, Material zu gewinnen. Häufig geschieht dies durch eine zwingende Fortsetzung, oft mit Schachgeboten oder Schlagfällen. Eine kurzfristige Operation mit einem konkreten Ziel fällt unter den allgemeinen Begriff **Taktik**. Eine spezielle Operation dieser Art wird in der Regel als **taktische Wendung** oder **taktische Operation** bezeichnet. Das Wort **Kombination** hat eine ähnliche Bedeutung, wird aber gewöhnlich für ausgeklügeltere taktische Operationen verwendet, die häufig mit einem anfänglichen **Opfer** einhergehen. Unter dem Begriff **Strategie** versteht man langfristige Operationen mit weniger fest umrissenen Absichten (beispielsweise einen Plan zur Erhöhung der Aktivität eines Läufers).

Taktische Operationen können zwar recht kompliziert sein, basieren aber in der Regel auf einer kleinen Zahl genereller Ideen. Am wichtigsten sind die folgenden drei:

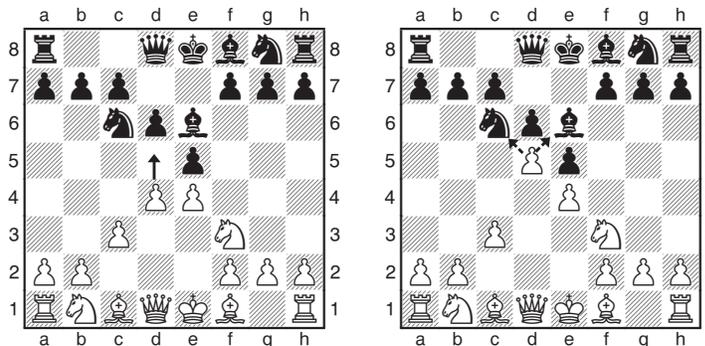
Doppeldrohung: Man stellt zwei Drohungen gleichzeitig auf.

Überlastung: Eine gegnerische Figur muss zwei Aufgaben gleichzeitig erfüllen.

Immobilisierung: Ein unbewegliches Ziel ist leichter zu treffen als ein bewegliches.

Im Folgenden werden wir sehen, wie eine große Zahl gängiger taktischer Kniffe auf diesen Grundelementen beruht.

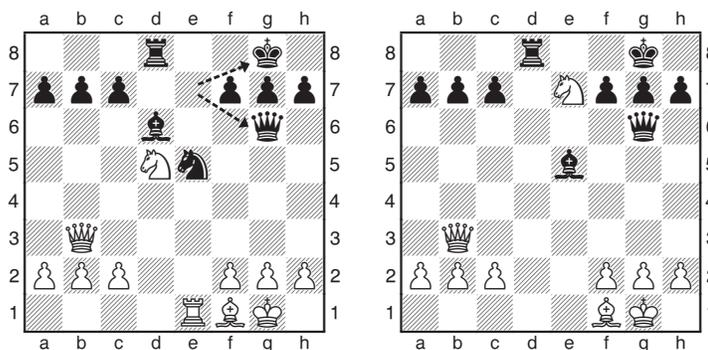
Taktische Standardwendungen



Die erste unserer taktischen Standardwendungen ist die **Gabel**. Sie ergibt sich, wenn eine Figur gleichzeitig zwei oder mehr gegnerische Figuren angreift

(und fällt somit unter den ersten obigen Punkt). Das linke Diagramm zeigt ein schnörkelloses Beispiel. Weiß rückt seinen Bauern vor und bedroht somit sowohl den Springer c6 als auch den Läufer e6. Schwarz kann nur eine seiner Figuren wegziehen, so dass Weiß eine Leichtfigur (3 Punkte) für einen Bauern (1 Punkt) gewinnen wird.

Der Bauer ist nicht die einzige Figur, die gegnerische Kampfeinheiten aufgeben kann. **Jede** Figur kann eine Gabel anbringen, aber zwei sind besonders effektiv: Springer und Dame. Das liegt daran, dass diese beiden Figuren in acht verschiedene Richtungen wirken, so dass die Chancen zunehmen, dass sich auf den „Zinken“ zwei gegnerische Figuren befinden.



Das linke Diagramm zeigt den Springer in Aktion. Ein erfahrener Spieler würde bereits die Voraussetzungen für eine Springergabel in dieser Stellung erkennen. Der gestrichelte Pfeil zeigt, wie ein auf e7 landender Springer gleichzeitig dem schwarzen König Schach bieten und die schwarze Dame angreifen würde. Wenn Schwarz auf das Schachgebot mit einem Königszug reagieren müsste, könnte Weiß die schwarze Dame für seinen Springer gewinnen. Weiß kann aber nicht sofort Nd5-e7+ spielen, da der schwarze Läufer dieses Feld deckt und 1 Nd5-e7+? mit $1... \text{ d6xe7}$ beantwortet würde. Weiß würde zwar wegen 2 Te1xe5 keine Figur verlieren, aber er verfügt über einen viel stärkeren Zug als 1 Nd5-e7+ , nämlich **1 Te1xe5!** . Wenn Schwarz nicht zurückschlägt, bleibt er eine Figur im Hintertreffen, aber wenn er **$1... \text{ d6xe5}$** spielt, verwirklicht der weiße Springer seinen Traum und gabelt mit **2 Nd5-e7+** König und Dame auf. Das rechte Diagramm zeigt das Ergebnis.

Zu dieser Stellung sind einige lehrreiche Punkte anzumerken. Weiß gewinnt durch eine **Überlastung** mit nachfolgender **Doppeldrohung** (in diesem Fall einer Gabel), mit anderen Worten durch eine Kombination von zwei der taktischen Grundelemente. Die Überlastung ergibt sich daraus, dass der schwarze Läufer