

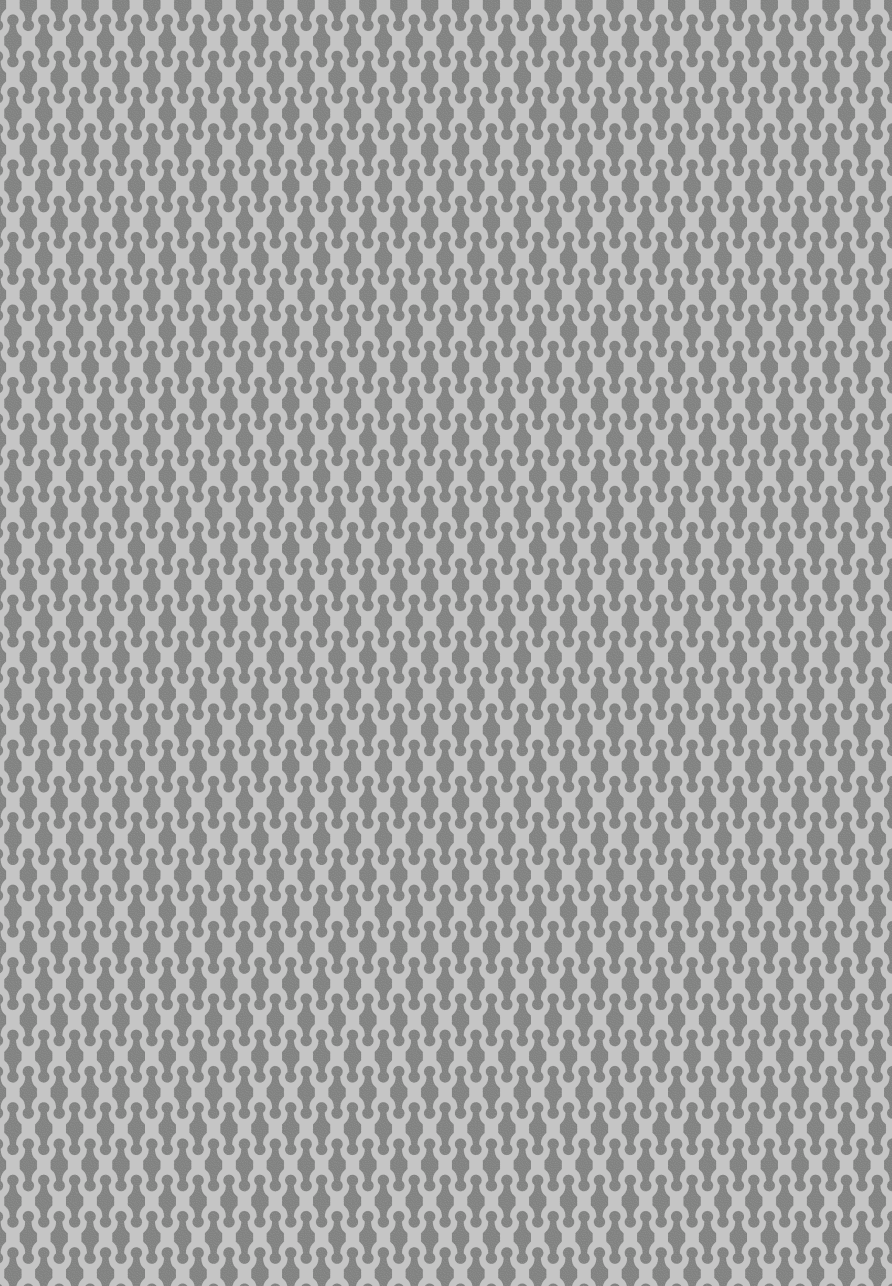
JONATHAN CARLSTEDT

Die kleine Schachschule

Regeln, Strategien und Spielzüge
verständlich erklärt

Perfekt
für Anfänger!

humboldt



INHALT

Vorwort	4
1 Die Grundlagen des Schach	6
Das Schachbrett	6
Die Figuren und das Schachbrett	10
2 Wie Schach funktioniert	23
Das Zugrecht	23
Schach-Matt	23
Patt	28
Die Wertigkeit der Figuren	40
3 Die Eröffnung	42
Das Zentrum besetzen	43
Die Leichtfiguren entwickeln	45
Die Notation	47
Eröffnungstheorie	49
Halboffene Spiele	69
Geschlossene Spiele	84
4 Das Mittelspiel	111
Taktik	111
5 Das Endspiel	173
6 Die Welt der Schachszene	217
Lösungen	221

VORWORT



Liebe Leserin, lieber Leser,
es freut mich sehr, dass Sie dieses
Buch in Händen halten! Damit haben
Sie einen ersten kleinen Schritt in die
wunderbare Welt des Schach gemacht.

Schach, das königliche Spiel, be-
geistert heute viele Menschen jeden
Alters. Schachspielen fördert nach-
weislich die Konzentration und ein geordnetes Nachden-
ken: Studien belegen, dass Kinder und Jugendliche durch
Schach besser lernen. Vor allem aber macht es großen
Spaß, Schach zu spielen, sich mit anderen zu messen, sich
dabei selber zu verbessern. Schach ist für alle Altersgrup-
pen geeignet, und ich freue mich immer wieder, wenn in
meinen Kursen Großeltern gegen ihre Enkelkinder spielen.

Dies ist schon mein fünftes Buch, mein drittes Buch für
humboldt. Bücher schreiben macht Spaß. Es ist zwar an-
strengend, der Abgabetermin für das Manuskript drängt und
man steht unter dem Druck, seine Sache so gut wie möglich
zu machen. Wenn man am Ende aber das fertige Buch in
Händen hält, dann ist das immer ein schönes Gefühl.

Meine Hoffnung ist, dass viele Menschen mein Buch lesen und sich für Schach begeistern lassen. Denn Schach ist ein hervorragendes Hobby, das bis ins hohe Alter betrieben werden kann. Schach ist kein Sport für eine kleine Gruppe introvertierter Freaks, sondern eine intellektuelle Herausforderung, der sich immer mehr Menschen mit Freude stellen – auch, indem sie sich Bücher wie dieses kaufen. Schach zu lernen ist nicht schwierig, probieren Sie es einfach einmal aus!

Ein mir sehr wichtiger Dank geht an den Humboldt Verlag, insbesondere an meinen Lektor Eckhard Schwettmann, der mit mir zusammen nun schon das dritte Buch im dritten Jahr macht, aber natürlich auch an alle Kolleginnen und Kollegen im Verlag, ohne die dieses Buch nicht möglich wäre.

Jetzt wünsche ich Ihnen viel Spaß mit dem Schachspiel!

Jonathan Carlstedt

Hamburg, im August 2014

1 DIE GRUNDLAGEN DES SCHACH

Das Schachbrett

In Zeiten von Einrichtungssendungen, Shopping-Kanälen und Makler-TV ist der Begriff „Schachbrettmuster“ jedem bekannt. Damit ist im Allgemeinen ein kariertes Muster abwechselnd Schwarz und Weiß bzw. dunkel und hell gemeint. Insgesamt gibt es auf dem Schachbrett 64 Felder, die quadratisch angeordnet sind. 32 davon sind weiß und 32 schwarz, wobei es auch Bretter gibt, bei denen man eher braun und beige sagen würde. Möglicherweise einer der Gründe, warum man im Englischen „dark and light squares“ sagt – also helle und dunkle Quadrate. Das sieht dann so aus:

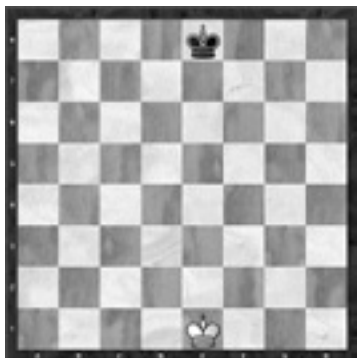


Diagramm 1

Nun wissen Sie, wie ein Schachbrett aussieht. Im Laufe der Lektüre werden Sie lernen, wie eine Partie startet, wo man zu Beginn seine Figuren hinstellt, wie viel diese wert sind, wie man am besten eine Partie anfängt und wie die „Profis“ spielen. Bevor wir uns jedoch über Schach unterhalten können, müssen wir bezüglich des Schachbretts eine gemeinsame „Sprache“ vereinbaren. Da wir 32 schwarze und 32 weiße Felder haben, brauchen wir eine Unterscheidungsmöglichkeit zwischen den einzelnen Feldern. Sie sehen am Rand des Brettes Zahlen und Buchstaben, die sogenannten Koordinaten des Schachbrettes. Links und rechts sollten die Zahlen stehen und oben und unten die Buchstaben, dann haben Sie das Schachbrett auf jeden Fall schon mal richtig aufgebaut.

Jedes Feld hat eine eigene Bezeichnung. Wenn man ein beliebiges Feld hat, dann kombiniert man einfach den Buchstaben, der auf der gleichen Linie steht, mit der Zahl auf der Reihe – so, wie in folgender Stellung:



Diagramm 2

Reihen, Linien und Diagonale

Die Begriffe Reihe und Linie habe ich eben schon gebraucht, denn eigentlich ist relativ offensichtlich, was damit gemeint ist. Auf dem Schachbrett gibt es acht Linien und acht Reihen. Als Linie bezeichnet man acht Felder, die vom unteren zum oberen Rand des Schachbrettes reichen. Deshalb gibt es acht Linien, die a-Linie, die b-Linie bis hin zur h-Linie. Denn die Bezeichnung leitet sich vom Buchstaben ab, bei dem die Linie beginnt bzw. aufhört, siehe folgendes Diagramm:

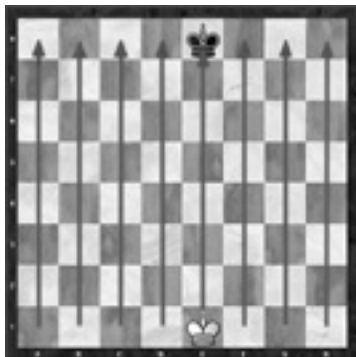


Diagramm 3

Mit der Reihe verhält es sich ähnlich, nur dass die Reihe nicht durch acht Felder von oben nach unten, sondern von links nach rechts definiert wird. Somit bekommen die Reihen die entsprechende Bezeichnung erste Reihe, zweite Reihe bis hin zur achten Reihe.

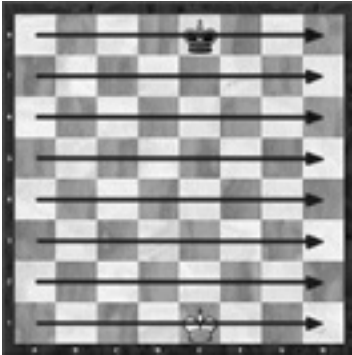


Diagramm 4

Bei den Diagonalen ist die Lage etwas anders. So ist diese Felderkombination durch Felder, die auf einer „Schräge“ liegen, definiert.

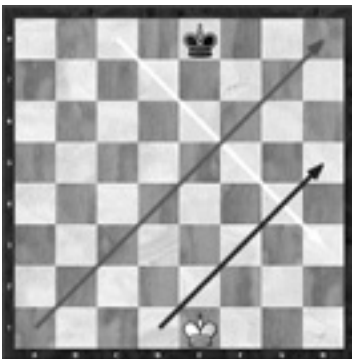


Diagramm 5

Davon gibt es natürlich mehr als acht und somit brauchen wir eine allgemeinere Definition der Bezeichnung. Hier haben es sich die Schachspieler einfach gemacht. So nimmt

man einfach immer das Anfangs- und das Endfeld der Diagonale und nennt es dann beispielsweise a1/h8-Diagonale. Geschrieben findet man das seltener, im Gespräch zwischen Schachspielern ist es aber üblich – nach dem Motto: „Ich hatte Probleme auf der b1/h7-Diagonale, weil ich den Läufer getauscht habe.“ Auch wenn sich dieser Satz für Sie eventuell noch etwas verwirrend anhört, verstehen Sie jetzt zumindest schon einmal den ersten Teil.

Die Figuren und das Schachbrett

Nun kommen wir zu den einzelnen Figuren. Auf den nächsten Seiten werden wir lernen, wie die einzelnen Figuren ziehen und wo sie zu Beginn der Partie stehen. Beim Schach spielen zwei Spieler gegeneinander. Einer für die weißen, der andere die schwarzen Steine. Jede Seite hat:



8 Bauern



2 Springer



2 Läufer



2 Türme



1 Dame



und natürlich die wichtigste Figur, den König.

Zu Beginn einer Schachpartie sieht das Brett dann wie folgt aus:



Diagramm 6

Sie sehen, dass die Figuren auf beiden Seiten gleich aufgebaut sind. Die weißen Bauern stehen auf der zweiten Reihe von h2 bis a2. Darauf hat man sich im Schach geeignet. Das gleiche gilt für die schwarzen Bauern, nur dass diese auf der siebten Reihe von h7 bis a7 stehen.

Nun gehen wir von außen nach innen die Figuren durch, die auf der achten Reihe stehen.

Auf h1 und a1 stehen die weißen Türme, das Gegenstück dazu sind die schwarzen Türme auf h8 und a8. Dann folgen die Springer auf g1 und b1 bzw. die g8 und b8. Weiter geht es mit den Läufern auf c1 und f1 sowie auf f8 und c8. Jetzt wird es noch einmal interessant, denn nun kommen König und Dame. Die Frage, wo man sie korrekterweise platziert, ist eine Frage, die bei Anfängern immer mal falsch beantwortet wird, obwohl es zwei einfache Merksätze gibt.

Merksatz Nr. 1: Weiße Dame – weißes Feld, schwarze Dame – schwarzes Feld.

Merksatz Nr. 2: Das d steht für Dame.

Damit ist klar, dass die weiße Dame nach d1 und der weiße König nach e1 gehören. Entsprechend dazu gehören die schwarze Dame zu Beginn einer Partie nach d8 und der schwarze König nach e8.

Auch wenn jetzt klar ist, wo die Figuren hingehören, bringt uns das erst etwas, wenn wir auch wissen, wie sie ziehen. Diesem Thema werden wir uns jetzt Stück für Stück nähern. Dazu ist es wichtig zu wissen, dass man *im Schach immer abwechselnd zieht*. Das bedeutet: Nachdem man einen Zug gemacht hat, ist erst einmal der Gegner dran.

Der König

Der König ist die wichtigste Figur beim Schach, denn geht sie verloren (wie genau das funktioniert erläutere ich im nächsten Kapitel), dann ist auch die Partie verloren. Grundsätzlich sollte man also immer bemüht sein, den König durch andere Figuren zu beschützen. Er selber kann nämlich nicht so schnell flüchten, er darf pro Zug nur *einen Schritt in alle Richtungen* gehen. Sozusagen einem dickbäuchigen alten König entsprechend, der sich eben nicht so schnell und vital bewegen kann wie andere Figuren.

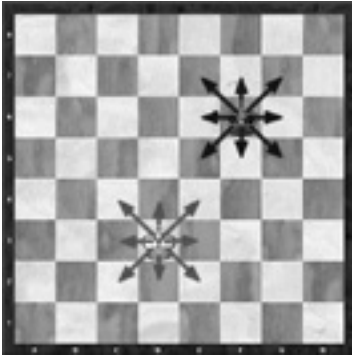


Diagramm 7

Mit den Pfeilen ist eingezeichnet, auf welche Felder der König gehen könnte, wenn der jeweilige Spieler am Zug wäre.



Diagramm 8

In dieser Stellung ist es schon etwas komplizierter, denn der König ist von eigenen und gegnerischen Figuren umgeben. Wichtig zu wissen ist, dass man *gegnerische Figuren schlagen darf, eigene nicht*.

Der Turm

Der Turm ist einer der wichtigsten Figuren auf dem Schachbrett. Sie kommen zwar meistens erst gegen Ende der zweiten und in der dritten Spielphase zum Tragen, das macht sie aber nicht weniger wertvoll. Die Eigenschaften des Turms sind relativ simpel. Zwar nicht so simpel wie die des Königs, aber auch nicht sonderlich kompliziert. Denn er darf auf dem Schachbrett geradeaus und zur Seite ziehen soweit er will. Allerdings geht das nur so weit, bis er vor einem eigenen Bauern steht, eine gegnerische Figur schlägt oder an einen Brettrand stößt.

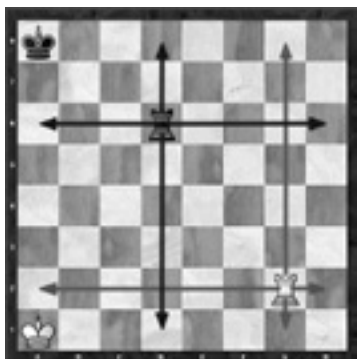


Diagramm 9

Um zu demonstrieren was ich damit meine, folgt ein Diagramm, bei dem man erkennen kann, welche Möglichkeiten ein Turm dann hat, wenn auch andere Figuren eine Rolle spielen. Natürlich darf der Turm „anhalten“ wo er will. Er muss also nicht bis zum Brettrand ziehen.



Diagramm 10

Der Läufer

Nun kommen wir zum Läufer. Auch wenn er nicht so wertvoll wie der Turm ist, gibt es doch gewisse Ähnlichkeiten. So funktioniert der Läufer fast wie der Turm, nur, dass er eben nicht geradeaus gehen darf, sondern diagonal – oder, wie man es im Training besser formuliert, „schräg“. Das



Diagramm 11

bedeutet, ein Läufer der auf einem schwarzen Feld startet, wird die ganze Partie auch nur auf den schwarzen Feldern ziehen.

Ähnlich wie beim Turm hier wieder ein Beispiel, was passiert, wenn auch eigene und gegnerische Figuren ins Spiel kommen:



Diagramm 12

Die Dame

Sie ist, wenn auch nicht die wichtigste, doch die stärkste Figur auf dem Schachbrett. Die wichtigste Figur ist der König, geht dieser verloren, dann haben wir die Partie verloren. Die Dame ist die stärkste Figur, weil sie die größte Reichweite hat. Sie verbindet die Fähigkeiten des Turms

und des Läufers. Von ihrem Ausgangsfeld darf sie gerade und schräg, soweit sie möchte. Wie bei den anderen Figuren, gelten dabei natürlich auch die Beschränkungen, die durch andere Figuren bzw. die Brettränder gesetzt werden. Neben dem König ist die Dame die einzige Figur, die jede Seite nur einmal zur Verfügung hat.

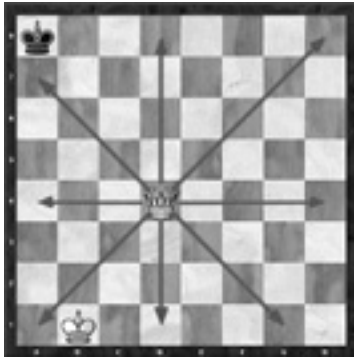


Diagramm 13

In dieser Stellung steht die Dame mitten auf dem Brett und es sind alle Felder markiert, auf die sie ziehen dürfte. Damit ist klar, warum die Dame als die stärkste Figur auf dem Schachbrett gilt. Denn sie kann deutlich mehr Felder in einem Zug erreichen, als jede andere Figur.



Diagramm 14

Wieder eine Stellung mit der besprochenen Figur und einigen weiteren Steinen auf dem Brett. Man sieht jetzt, dass es auch Stellungen gibt, in denen die Möglichkeiten der Dame begrenzt sind.

Der Bauer

Jetzt wird es schon etwas komplizierter. Denn Bauern haben einige besondere Eigenschaften, z. B. schlagen sie nicht so, wie sie ziehen!

Sie sehen (Diagramm 15) die Anfangsstellung einer Schachpartie. Die Bauern dürfen eigentlich immer nur einen Schritt geradeaus ziehen, nicht nach hinten oder zur Seite, sondern nur nach vorne. Es gibt aber eine Sonderregelung. Wenn ein Bauer noch auf seiner Startposition steht, dann darf er, wie sonst auch, einen nach vorne, aber auch, je nach Bedarf, zwei Felder nach vorne ziehen. Dieses Recht gilt, wie gesagt, nur, wenn der jeweilige Bauer zuvor noch nicht gezogen hat.



Diagramm 15
Grundaufstellung



Diagramm 16

Jetzt kommt die nächste Sonderregel für die Bauern. Denn sie ziehen zwar geradeaus nach vorne, schlagen aber schräg nach vorne! Das bedeutet, wenn das Feld, auf das der Bauer im nächsten Schritt eigentlich ziehen würde, von einer gegnerische Figur besetzt ist, darf der Bauer diese nicht schlagen.



Diagramm 17

Wenn der Bauer eine gegnerische Figur schlagen will, dann muss diese vorne schräg stehen.

Diagramm 18
Beispiel schlagen

Zusammenfassend können wir also folgendes über die Eigenschaften des Bauern sagen:

- 1. Der Bauer zieht immer einen Schritt nach vorne.

- 2. Hat er noch nicht gezogen, darf er auch zwei Schritte gehen.
- 3. Der Bauer zieht zwar geradeaus, schlägt aber schräg.

Es gibt noch eine weitere Sonderregelung bezüglich des Bauern. Wenn der Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht hat, dann verwandelt er sich in eine andere Figur. Hierbei steht alles zur Auswahl, außer ein weiterer König sowie ein Bauer. Bei der Figur, in die sich der Bauer verwandelt, muss es sich nicht um eine geschlagene Figur handeln. Man kann sich also beispielsweise einen dritten Springer holen. Meistens wird jedoch eine weitere Dame gewählt, da diese die stärkste Figur ist.

Der Springer

Die „komplizierteste“ Figur habe ich mir für den Schluss aufgehoben. Alle anderen Figuren ziehen geradeaus oder schräg, aber immer geradlinig. Beim Springer sieht die



Diagramm 19

Sache anders aus. Der Springer zieht zwei Felder geradeaus, einen Schritt zur Seite und erreicht so sein Zielfeld. Auf diese Weise zieht er in alle Richtungen.

Den Namen Springer hat diese Figur nicht umsonst bekommen. Denn der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren springen kann. Es geht nur um das Zielfeld. Steht dort eine gegnerische Figur, können wir diese mit dem Springer schlagen, steht dort eine eigene Figur, ist dieses Feld für uns tabu.



Diagramm 20

Ein Fehler, der häufig passiert, wenn man die Gangart des Springers kennenlernt, ist, dass auch Figuren geschlagen werden, die auf dem Weg zum Zielfeld stehen. Das ist ausdrücklich nicht möglich. Nur gegnerische Figuren die *auf* dem Zielfeld stehen, dürfen geschlagen werden.