



L Á S Z L Ó O R B Á N

Schach für Anfänger

Alles über das
„königliche Spiel“
Regeln, Strategien,
Spielzüge
Leicht verständlich
erklärt

Dr. László Orbán
Schach für Anfänger

Dr. László Orbán

Schach für Anfänger

Alles über das „königliche Spiel“
Regeln, Strategien, Spielzüge
Leicht verständlich erklärt

4., aktualisierte Auflage

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-89994-222-4

Der Autor: Dr. Lászlo Orbán ist der erfolgreichste deutschsprachige Schachbuch-Autor. Sein erstes Buch erschien schon 1965 im Humboldt Verlag, zahlreiche weitere Lehrbücher folgten. Die Gesamtauflage seiner stets allgemeinverständlichen und pädagogisch aufbereiteten Werke liegt bei mehr als 5 Millionen verkauften Büchern. Im Jahr 2008 wäre der gebürtige Ungar Dr. Lászlo Orbán, der nach dem 2. Weltkrieg in Deutschland lebte, 100 Jahre alt geworden. Zu diesem Anlass ist eine Geburtstags-Edition seiner erfolgreichsten Lehrbücher für Anfänger und fortgeschrittene Hobby-Schachspieler in Vorbereitung.

4., aktualisierte Auflage

© 2008 humboldt

Ein Imprint der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,
Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover
www.schluetersche.de
www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Redaktion:	Otmar Fischer
Covergestaltung:	DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung:	akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto:	Shutterstock
Fotos im Innenteil:	CCvision
Satz:	PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck:	Artpress Druckerei GmbH, A-6600 Höfen

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Vorwort	12
Die Grundlagen	15
Winke für den Leser	15
Das Schachspiel	16
1. Schule der Lebensweisheit	16
2. Wesen und Zweck des Schachspiels	22
3. Die Schachpartie	25
4. Berührt – geführt	33
Das Schachbrett	35
1. Die Linien: Aufmarschstraßen	35
2. Die Bezeichnung der Felder	40
Aufzeichnung der Partie	44
1. Aufzeichnung einer Stellung	45
2. Notierung der Züge	46
3. Textzüge und Bemerkungen	48
4. Zusammenfassung der Abkürzungen	49
5. Aufgaben für Felderbenennung	50

Die Figuren	53
Der König	53
1. Standort und Bereich	53
2. In wie viel Zügen...?	54
3. Eigene Steine schlägt man nicht!	55
4. Das Schlagen der feindlichen Steine.	56
5. Das Remis (Unentschieden)	57
6. Der König ist unschlagbar	57
7. Die Könige hindern einander.	58
8. Die Entfernung des Rösselsprunges	59
9. Die gerade Opposition (Gegenüberstellung der Könige)	60
Der Turm	64
1. Wie der Turm zieht	64
2. Die lästigen eigenen Steine	65
3. Andere Steine sind dem Turm hinderlich ...	65
4. Wie hindert der Turm den feindlichen König?	67
5. Die Achillesferse des Turmes	68
6. Der Angriff	68
7. Die Verteidigung (Wegzug und Deckung) ...	69
8. Das Schach (Schachgebot)	71
9. Die Abwehr des Schachgebots	72
10. Das Matt (Schachmatt)	74
Das Turmpaar	75
1. Zwei Endspiele	76
2. Das Patt	80
3. Ungültige Züge	84
4. Der Gegenangriff	85
5. Der Tausch (Abtausch)	86

Turm gegen König	87
1. Rösselsprungverfahren	88
2. Der Zugzwang	89
3. Die Sperre (Blockade)	91
4. Die schräge Opposition	93
5. Stille Wartezüge.	95
6. Die Aufhebung des Patts	96
7. Eine systematische Zurückdrängung	98
8. Abdrängung mit Respekt (Pattbild-Verfahren).	102
9. Laute Schachgebote (Mattbild-Verfahren).	105
Der Läufer	108
1. Die Gangart des Läufers	108
2. Die Zugmöglichkeiten des Läufers	110
3. Die ungleichen Läufer	111
4. Wie andere Steine den Läufer behindern	112
5. Der Läufer ist schwächer als der Turm	112
6. Der Doppelangriff (die Gabel).	114
Das Läuferpaar	115
1. Die letzten Züge.	117
2. Das romantische Matt	118
3. Der richtige Platz für den König.	119
4. Der getarnte Läufer	121
5. Die Chinesische Mauer (ein Blockadespiel)	122
6. Capablancas berühmte Mattführung	130
7. Cunningtons Lehrendspiel.	134

Die Dame	136
1. Wie die Dame zieht	137
2. Die Linienfiguren	139
3. Die Fernwirkung (Linienwirkung)	139
4. Die Kraft der Dame	145
5. Das Damenmatt.	148
6. Dame und Turm gegen König	148
7. Dame und Läufer gegen König	151
8. Die königliche Hilfsfigur	153
Der Springer	162
1. Die Entstehung des Springers	162
2. Der Rösselsprung	164
3. Die Eigentümlichkeiten des Rösselsprunges	167
4. Springer am Rande bringt meistens Schande	169
5. Der gefährliche Springer	171
6. Der unbeholfene Springer	172
Der Springer im Kampf.	173
1. Dame und Springer gegen König	173
2. Vier Leichtfiguren gegen den König	175
3. Drei Leichtfiguren gegen den König	178
4. Turm und Springerpaar gegen den König	179
5. Springerpaar kann Matt nicht erzwingen.	182
6. Die unsterbliche Garde (drei Springer gegen den König)	184
7. Läufer und Springer gegen den König	187

Der Bauer	187
1. Der Bauer zieht nur vorwärts.	187
2. Der Bauer schlägt schräg vorwärts.	189
3. Das Schlagen im Vorübergehen (enpassant)	191
4. Die Umwandlung	193
5. Die Unterumwandlung	195
Der Umwandlungskampf	198
1. Wettlauf zwischen König und Bauer	199
2. Der unterstützte Freibauer	204
Der Bauer im Bunde	229
1. Die Läuferunterstützung	229
2. Die Springerhilfe	236
3. Zwei Bauern gegen den König	244
Kraft und Wert der Steine	257
1. Die Zahl der möglichen Züge.	257
2. Der Einfluss der Richtungen	258
3. Die Kraft der Steine	259
4. Fernkampf und Nahkampf	260
5. Meide ungünstige Tauschgeschäfte!	260
Die Rochade	261
Die Bedingungen der Rochade	263
Unentschiedene Spiele	265
1. Patt	265
2. Dauerschach (Ewiges Schach)	265
3. Stellungswiederholung	268
4. Unzulängliche Streitkräfte	270
5. Die Regel der 50 Züge	270
6. Vereinbarung	270

Die Schachpartie	273
Die Schachpartie	273
1. Die drei Phasen des Spiels	273
2. Der richtige Partiaufbau.	274
3. Der schwache Punkt f7 und f	276
Das Schäfermatt	277
1. Die Belagerung des schwachen Punktes.	278
2. Ein verfehler Gegenangriff.	281
3. Die Beseitigung der Deckung.	282
4. Eine verfehlt Linienöffnung	283
5. Der Damenausfall nach h.	286
6. Die Komödie der Irrungen	287
7. Die dritte Möglichkeit	289
8. Er wirft die Flinte ins Korn	291
9. Das nachträgliche Schäfermatt	293
10. Mit Hilfe des Springers	294
11. Wie man das Schäfermatt abwendet.	297

Das versteckte Matt	299
1. Der König braucht Luft!	299
2. Die Entfesselung	300
3. Die ungedeckte Figur.	303
4. Bestrafte Habgier.	305
5. Tempogewinn und Tempoverlust	307
6. Ein Gambit	309
7. Die optische Täuschung	312
8. Ein sonderbares Flankenspiel.	314
9. Das missglückte Abenteuer	316
10. Ein Räumungsopfer	318
11. Verstecktes Matt mit Bauer	320
12. Die Kraft des Abzugsschachs	323
13. Ein tolles Abzugsmatt.	325

Vorwort

Wollen Sie das Schachspiel schnell und mühelos erlernen oder anderen Schachunterricht erteilen? – Hier ist ein klares, einfaches Schachbuch, das auch Jugendliche verstehen werden. Die Ziele des Werkes sind trotzdem hoch gesteckt; wer dieses Buch sorgfältig durchliest, der erlernt wirklich das königliche Spiel.

Sind Sie ein vorwärtsstrebender Schachspieler, der die Anfängerstufe überwinden möchte? Dann ist die vorliegende Schachfibel das richtige Buch für Sie. – Was ist eigentlich die bitterste Plage eines Anfängers? Er sieht nicht, dass einer seiner Steine in Gefahr ist oder dass eine Figur des Gegners geschlagen werden kann. Der König steht im Schach, und es wird unbekümmert weitergespielt. Warum? Weil der unerfahrene Spieler nur den einzelnen Stein sieht, während seine Wirkung und Strahlung unbeachtet bleiben.

Gerade vor solchen Fehlern will dieses Schachbuch seine Leser bewahren. Es wird ihnen das bisher vernachlässigte *schachliche Denken und Sehen* eingepreßt. Das ist eine wichtige Neuerung, womit der Schachunterricht wesentlich vervollständigt wurde. Denn unsere Fibel weicht hauptsächlich in den Illustrationen von andern Lehrbüchern ab. Die wichtigsten Kampfmomente sind bildhaft verständlich gemacht. Die plastischen und anschaulichen Bilder zeigen die Figuren mit ihrer Wirkung und ihren Kraftstrahlen. Man sieht z. B. unmissverständlich, wie weit das Schwert des Schachkönigs reicht (Methode des Blindspiels).

Das Thema der Endspiele ist auf den Kampf des allein stehenden Königs beschränkt. Denn weniger ist mehr, und gerade in diesen elementaren Kenntnissen ist das Geheimnis des Schachspiels verborgen. Man sieht Kraft und Wirkung, Vorzüge und Nachteile der einzelnen Figuren. Sie arbeiten wie eine gut trainierte Fußballmannschaft zusammen. Sie schneiden Felder und Linien ab und drängen den einsamen König mit unerbittlicher Logik zurück an den Brettrand oder in die Ecke, bis es keinen Ausweg mehr gibt...

Das Schachbuch wird mit 23 Kurzpartien abgeschlossen, die als praktische Übung für den unerfahrenen Spieler ausgewählt worden sind. Jeder Zug ist erläutert, und der Leser sieht an den einfachsten Beispielen Belagerung und Fall des schwachen Punktes.

Allen, die mich bei der Veröffentlichung unterstützt oder beraten haben, statue ich meinen herzlichen Dank ab.

Dr. Ing. László Orbán



Die Grundlagen

Winke für den Leser

Lieber Leser, erschrecken Sie bitte nicht über das, was jetzt kommt. Aber das Schach ist nun einmal ein schwieriges Spiel, und ein Schachbuch ist kein Roman. Wenn wir das königliche Spiel wirklich erlernen wollen, so genügt es nicht, den Text oberflächlich durchzulesen. Wir müssen ihn Schritt für Schritt durcharbeiten.

Man sollte beim Lesen stets ein Schachbrett und Schachsteine zur Hand haben, um jedes Stellungsbild aus dem Buch auch auf dem Brett aufzubauen. Wir müssen unbedingt alles mit den Figuren nachspielen.

Außerdem stellen wir uns bei jedem Zug die Frage: „Was hat dieser Zug für einen Sinn?“ Wir versuchen den Zweck jedes Zuges zu ergründen, und erst danach schauen wir uns die ausführlichen Erläuterungen im Buch an. Es ist schon ein wesentlicher Fortschritt, wenn wir begriffen haben, dass in einer richtigen Schachpartie jeder Zug einen Zweck und Sinn hat.

Schließlich ist es ratsam, täglich nur eine bis zwei Stunden zu lesen. Dann legen wir das Schachbuch beiseite und lassen uns das Gelesene ruhig durch den Kopf gehen. Wir dürfen auf alle Fälle so lange nicht weiterlesen, bis wir das Vorangegangene durchaus verstanden haben. Schwierige Stellen lesen Sie am besten mehrere Male nacheinander. Es genügt aber, wenn Sie den Text *begriffen* haben. Nur nichts auswendig lernen! „Schach ist kein Gedächtnisspiel, sondern ein Spiel des Verstandes und des Verstehens“ (Eugène Snosko-Borovsky).

Die Bilder und Diagramme machen uns auf besonders wichtige Momente aufmerksam, die vielleicht eine rasche Entscheidung oder eine unerwartete Wendung mit sich bringen. Sie dienen auch zur Kontrolle: Man vergleicht die Diagrammstellung mit der Figurenstellung auf dem Schachbrett und stellt fest, ob beim Nachspielen etwa Fehler unterlaufen sind. Zuletzt erleichtern die Diagramme uns auch das immer etwas mühsame Nachspielen. Falls bei einer Stellung mehrere Wendungen möglich sind, genügt es, wenn wir auf das Diagramm zurückgreifen, statt das ganze Spiel von Anfang an zu wiederholen.

Wir bitten den Leser, vornehmlich jene Diagramme zu betrachten, die mit Pfeilen oder mit einer Umrahmung versehen sind. Dann wenden wir unseren Blick auf das Schachbrett, wo die Steine entsprechend aufgestellt sind. Wir denken uns die Figuren mit denselben Pfeilen und stellen uns die betreffenden Felder mit Umrahmung (bzw. mit Burgmauer) vor. Dieser Weg führt zur Aneignung des schachlichen Denkens und Sehens. Die Blindspieler sehen die Steine auch mit ihren Pfeilen. Sobald uns das gelingt, haben wir uns das wichtigste Handwerkszeug der Schachmeister erworben. Und nun: Frisch ans Werk!

Das Schachspiel

1. Schule der Lebensweisheit

„Warum spielen Sie eigentlich Schach?“, werden Schachspieler oft gefragt. Die Antwort lautet meist etwa: „Es gibt kein interessanteres Brettspiel.“ So ist es in der Tat. Die sechs Arten der verschieden ziehenden Steine ermöglichen einen

derartigen Reichtum und eine solche Vielfalt der Wendungen, wie sie kein anderes Spiel zu bieten vermag.

Die Schachpartie ist nicht nur ein Kampf auf dem Brett, das ja ein Schlachtfeld symbolisiert, sondern auch ein Kampf zwischen zwei Gehirnen. „Am Anfang war der Gedanke“, und der bessere Gedanke siegt im Schach. Wie wir im täglichen Leben Zeuge bei Siegen des Geistes über die Materie sind, so sehen wir oft auch auf dem Schachbrett die schwächere Armee den zahlenmäßig stärkeren Gegner überwinden.

Im Schachspiel gibt es ausgesprochen sportliche Momente. Es ist eine Gymnastik des Geistes. Bessere Vorbereitung und größeres Können allein genügen nicht. Wenn wir indisponiert oder von körperlichen Beschwerden geplagt sind, lässt auch unser Spiel nach, und wir erleiden Niederlagen von Gegnern, denen wir sonst vielleicht überlegen sind. Ein gutes Zusammenspiel zwischen körperlicher Frische und geistiger Elastizität ist vorteilhaft. „In einem gesunden Körper ein gesunder Geist“ – diese Regel gilt auch für das Schachspiel.

Das Schach schenkt uns Freude und Trost als schöne Unterbrechung des Alltags; es schenkt Freude an schöpferischem Denken, mit dem wir den Gegner in die Knie zwingen, und es schenkt Trost, der uns Sorgen, Widerwärtigkeiten, Kummer und das Missgeschick unergiebigster Stunden vergessen lässt. Das königliche Spiel war der einzige Trost des großen Napoleon im traurigen Exil auf Sankt Helena.

Dabei ist das Schachspiel nicht nur interessant, sondern es ist auch schön. Denken wir zum Beispiel an die beinahe wissenschaftliche Präzision der neuzeitlichen Positionspartien der Großmeister oder an die logischen Systeme der Endspiel-

theorie und der Eröffnungslehre! Einige geistreiche Meisterpartien kann man geradezu als Kunstwerke bezeichnen, ebenso wie die Schöpfungen der Dichter und der Musiker. Der begeisterte Ästhet und Schachschriftsteller Dr. Siegbert Tarrasch rief aus: „Ich habe ein leises Gefühl des Bedauerns für jeden, der das Schachspiel nicht kennt, ungefähr so, wie ich jeden bedauere, der das edle Gefühl der Liebe nicht kennengelernt hat. Das Schach hat wie die Liebe, wie die Musik die Fähigkeit, den Menschen glücklich zu machen.“

Schach ist das gerechteste und ehrlichste aller Spiele. Beide Gegner bekommen gleiche Heere in Zahl und Ausrüstung, und auch das Schlachtfeld gewährt keinem Vorteile. Das Schach idealisiert das Leben: Hier siegt immer der Tüchtigere. Das Zufallsmoment ist weitgehend ausgeschaltet. Die Züge werden nicht durch Würfeln bestimmt. Der Kartenspieler kann gute und schlechte Karten erhalten, aber im Schach sind die Steine völlig gleich. Der größere Könnner gewinnt das Spiel, weil er seinem Gegner geistig überlegen ist.

Benjamin Franklin hat uns auf die im Schachspiel verborgenen moralischen Kräfte aufmerksam gemacht – die übrigens schon im Altertum und im Mittelalter bekannt waren. Halten wir einmal eine kleine Umschau nach den Eigenschaften, die wir „spielend“ in uns entwickeln können.

1) *Weitblick.* Im Schachspiel müssen wir immer ein wenig die Zukunft erforschen und die voraussichtlichen Folgen unseres Schaltens und Waltens erwägen. „Was für ein Vorteil oder Nachteil entspringt aus diesem oder jenem Zug? Wie kann mein Gegner die Schwächen meines Zuges ausnutzen, um mir Schaden zuzufügen? Wie soll ich mich gegen die heftigen Angriffe verteidigen? Wie kann ich selbst angreifen

oder den schon rollenden Angriff verstärken?“ Der Schachspieler stellt sich während der Partie stets solche oder ähnliche Fragen und schärft so seinen Weitblick.

2) *Umsicht*. Wir beobachten das ganze Schachbrett. Die Stellung, die Verbindung der Steine untereinander, die Möglichkeiten der gegenseitigen Unterstützung und des Zusammenspiels der Steine, die auf unsere Streitkräfte lauern Gefahren, die Wahrscheinlichkeit der gegnerischen Züge usw. halten wir uns ständig vor Augen. Den Fallen des Gegners weichen wir aus und versuchen, ihn in die eigene Grube zu stoßen. All das macht uns umsichtig.

3) *Vorsicht*. Vorsicht lernen wir am besten, wenn wir die wichtige Spielregel: „Berührt – geführt“ streng einhalten. Nach dieser Regel muss man den einmal berührten Stein ziehen und darf den geschehenen Zug unter keinen Umständen zurücknehmen. Das Spiel wird dadurch lebensnah; wir können auch in der Praxis unseres Lebens das Geschehene nicht ungeschehen machen und müssen für jeden Fehltritt büßen. Der Feldherr im wirklichen Kriege muss auch beachten, dass der Feind ihm keine Zeit zum Rückzug und zur Sicherung der wegen unvorsichtiger Befehle in Bedrängnis geratenen Truppe gewährt. Beim Schachspiel gewöhnen wir uns Hastigkeit und Unbesonnenheit ab. Wir werden zu Überlegung, Vorsicht und Kaltblütigkeit erzogen.

4) *Mäßigung*. Erfolg macht uns im Schach wie im Leben übermütig, eingebildet und selbstgefällig. Wir werden daher zu unaufmerksamen und nachlässigen Handlungen verleitet. So geht am Ende nach einem einzigen Fehlzug meist mehr

verloren, als wir durch unseren vorherigen Eifer und durch zwanzig gute Züge gewonnen haben. Bald zwingen uns aber die eintretenden Misserfolge und Schicksalsschläge zur Vernunft und zu weiteren Anstrengungen, damit wir das Verlorene zurückgewinnen. So lernen wir Bescheidenheit und Mäßigung im Schachspiel. Wir gewöhnen uns Übermut, Eibildung, Selbstgefälligkeit und Habgier auf ungefährliche Weise in glücklichen Stunden ab.

5) *Ausdauer.* Das Schach ist ein ereignisreiches Spiel. Oft erlebt man ganz unerwartete Wendungen. Meistens findet sich selbst in scheinbar hoffnungsloser Lage noch ein Ausweg. So lernt man, in Stunden der Prüfung nicht sofort kleinlaut und mutlos zu werden oder wegen der augenblicklichen Erfolge des Gegners zu verzweifeln. Wir geben auch in der schwierigsten Lage die Hoffnung nicht auf, sondern glauben fest an eine Wendung zum Besseren. Je größer die Not ist, desto emsiger suchen wir nach Rettungsmöglichkeiten. Das königliche Spiel erzieht uns zu Ausdauer und Beharrlichkeit. Wir kämpfen bis zum Schluss.

Schach ist also eine Schule der Lebensweisheit, eine Morallehre ersten Ranges. Ihre Weisungen eignet man sich spielend und unbemerkt an. Das edle Spiel macht uns zu besseren Menschen. Es hilft uns, von Fehlern und nachteiligen Charaktereigenschaften loszukommen. Es führt Junge und Alte, Männer und Frauen, Reiche und Arme, Selbständige und Angestellte durch Selbstzucht zu vollkommener Meisterei des Lebens.

Erkennt man außerdem die Möglichkeiten zur Entwicklung der Verstandes- und Geisteskräfte, wie etwa Scharfsinn,

Fantasie, Vorstellungskraft, logisches Denken usw., die dieses Spiel bietet, dann wird jeder einsehen müssen, dass Schach zur Allgemeinbildung gehören sollte. Die allgemeine Eingliederung des Schachspiels in die schulische Erziehung wäre ideal. „Es gibt wohl kein Lehrfach, das die Urteilskraft so entwickelt wie das Schach, und dazu noch auf so angenehme Art“, schrieb Max Euwe, Professor der Mathematik, Weltmeister 1935–1937.

Großmeister Ewfim D. Bogoljubow sah die unaufhaltsame Verbreitung des „schönsten, billigsten und unterhaltsamsten Spiels“ voraus. Er prophezeite Zeiten, in denen fast jeder Mensch Freude und Ablenkung im Schach sucht und findet. Wäre es nicht lohnend, wenn wir die kommende Generation für dieses Spiel gewinnen könnten? Würden wir uns nicht freuen, wenn statt der Glücksspiele in den Gastwirtschaften das Schach einen Kristallisationspunkt jugendlicher Interessen darstellte?

Das vorliegende Schachbuch will zur Verbreitung des königlichen Spiels beitragen. Der Verfasser möchte das schöne Spiel der Jugend und breiten Volksmassen näher bringen. Er möchte es noch beliebter machen, als es schon ist, damit noch mehr Menschen Freude und Erbauung daran finden.

Es ist nie zu spät, um das Schachspiel zu erlernen. Der menschliche Körper beendet zwar mit zwanzig bis dreißig Jahren seine Entwicklung, der Geist erreicht aber seinen Kulminationspunkt kaum vor vierzig bis fünfzig Jahren. Es ist kein Wunder, dass viele Menschen noch im Greisenalter das Schachspiel erlernen, weil sie ihren Lebensabend dadurch schöner gestalten können. Großmeister Jacques Mieses lieferte noch im Alter von neunzig Jahren lebensfrische, kräftige und wertvolle Partien, ebenso wie in seiner Jugend.

Zum Schluss ein wohl gemeinter Rat für den jugendlichen Schachfreund. Wählen Sie das Schachspiel nie zum Hauptberuf! Es reicht nur zu einem kargen Lebensunterhalt mit trockenem Brot und Entbehrungen. „Vergänglich ist das Glück, spärlich werden die Siege, die Trophäen bleiben aus, der Ruhm verblasst, die Lorbeeren welken...“, schrieb der unvergessliche Großmeister Géza Maróczy (1870–1951). Auch Paul Morphy (1837–1883), das größte Schachgenie aller Zeiten, bedauerte im Alter sein „verspieltes“ Leben. Befassen Sie sich mit Schach nur zum Vergnügen und zur seelischen Erfrischung, dann wird Ihnen die lächelnde Schachgöttin Caïssa lebenslang eine treue Freundin sein.

2. Wesen und Zweck des Schachspiels

Schach ist ein Brettspiel, das den Kampf zwischen zwei gleich starken Armeen darstellt. Das Schachbrett ist das Schlachtfeld, die Steine sind die Soldaten. Das Kampfgeschehen wird meist von zwei Personen, den Spielern, geleitet. Sie sind die Feldherren.

Das in Indien erfundene Urschach war eine Art Vernichtungskampf. Im Mittelpunkt des heutigen Spiels stehen die Könige. Jeder Spieler versucht den König des gegnerischen Heeres gefangen zu nehmen; der Zweck des Schachs ist das Mattsetzen des feindlichen Königs.

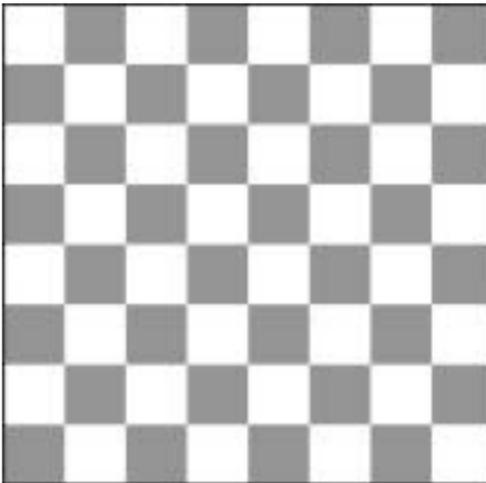
Wenn wir in Gedanken vertieft beim Schachspiel sitzen, sollten wir uns vorstellen, dass wir in diesem Geisteskampf eigentlich Heerführer sind und dass auf dem Schachbrett eine fürchterliche Schlacht tobt. Heftige Sturmangriffe rollen heran, und es gibt viele Verluste. Auf einen Vormarsch folgt der Rückzug. Jeder Angriff löst Verteidigung oder einen Gegenangriff aus. Es gibt keine Atempause. Das Ringen dau-

ert erbarmungslos an bis zum endgültigen Sieg oder Untergang. Wir müssen unser ganzes Können einsetzen; sonst verwandelt sich unser Vorteil in Nachteil, und wir verbuchen eine schämliche Niederlage statt des glorreichen Sieges.

a) Das Schachbrett

Der Kriegsschauplatz, das Schachbrett, besteht aus einem großen Quadrat, das in 64 kleine, ebenfalls quadratische Felder aufgeteilt ist (Diagr. 1). Es ist in der ganzen Welt selbst Laien bekannt.

Die Felder sind gleich groß und abwechselnd hell und dunkel gefärbt. Es gibt also 32 helle und 32 dunkle Felder. Die zweierlei Farben dienen nur zur besseren Unterscheidung der Felder; sonst haben sie keinerlei Bedeutung. Man spricht in der Internationalen Schachsprache jedoch nicht von „hell“ und „dunkel“, sondern von „weiß“ und „schwarz“.



1
Das Schachbrett

Schach ist ein billiges Spiel. Man braucht zu seiner Anschaffung kein Vermögen. Wer sich die Ausgabe für das Schachbrett sparen will, kann es auch selbst nach obigem Muster auf Holz oder Pappe zeichnen. Er braucht dabei nicht einmal gewandt zu sein.

Um die Augen zu schonen, vermeiden wir beim Einkauf grelle Farben wie etwa Schwarz und Weiß. Die Größe des erforderlichen Schachbrettes ist von den Steinen abhängig. Im Verhältnis zu den Steinen soll das Brett weder zu groß noch zu klein sein. Bei normalgroßen Figuren (Höhe des Königs = 8 cm) wählt man ein Brett von 40×40 cm.

b) Die Steine

Beide Spieler verfügen über gleich starke Heere, die sich nur in der Farbe voneinander unterscheiden. Sie sind ebenfalls hell oder dunkel gefärbt, werden jedoch „Weiß“ und „Schwarz“ genannt.

Jeder Spieler bekommt 16 Steine, und zwar 8 Figuren (Offiziere) und 8 Bauern (Fußvolk). Unter den Figuren hat jede Armee einen König, eine Dame, zwei Läufer, zwei Springer und zwei Türme. Es gibt also insgesamt 6 Arten von Steinen, die sich auf verschiedene Weise bewegen. Läufer und Springer nennt man *leichte Figuren* (oder kleine Offiziere), Dame und Türme sind *schwere Figuren* (hohe Offiziere).

Die Schachsteine versinnbildlichen die Waffengattungen der vierteiligen, altertümlichen Armeen. Die *Bauern* bilden das *Fußvolk*, die *Infanterie*. Die *Springer* sind die *leichte Kavallerie*. Die *Türme* symbolisieren *Elefanten*, die einen kleinen Turm für die mit Speeren und Bogen ausgerüstete Besatzung auf dem Rücken tragen. Die *Läufer* stellen wir uns als *zweirädrige*, von *Zweigespannen* gezogene *Kampfwagen* vor, die

Weiß Druckzeichen	Bezeichnung der Steine und ihre Abkürzungen	Schwarz Druckzeichen
	1 König = K	
	1 Dame = D	
 	2 Türme = T	 
 	2 Läufer = L	 
 	2 Springer = S	 
	8 Figuren	
   	8 Bauern	   
   	16 Steine	   

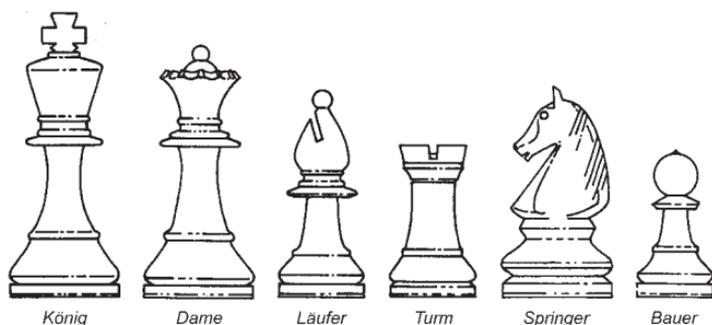
scharenweise eingesetzt werden, um den Angriff zu raschem Erfolg zu führen oder die eingedrungenen feindlichen Truppen schlagartig aus dem wankenden eigenen Lager zurückzuwerfen.

Schachfiguren gibt es aus unterschiedlichem Material zu kaufen – für den Anfang müssen es nicht gleich die teuersten sein. Man kann sie auch selbst schnitzen oder modellieren.

3. Die Schachpartie

Der Schachkampf wird meist zwischen zwei Spielern ausgetragen, die einander gegenüber an einem Tisch sitzen. Man nennt sie auch *Gegner* oder *Schachpartner*.

Oft kämpfen zwei Gruppen gegeneinander oder eine Gruppe schwächerer Spieler gegen einen stärkeren Gegner. Die Züge werden dann untereinander beraten. Daher nennt man solche



Die meistgekauften handelsüblichen Schachsteine

Spiele Beratungspartien. Schachmeister pflegen auch *Simultanvorstellungen* zu veranstalten. Der Meister spielt dabei mehrere Partien auf einmal. Es ist schon vorgekommen, dass ein Meister an mehr als hundert Brettern gleichzeitig spielte. Der Simultanspieler geht von Brett zu Brett und macht jeweils einen Zug. Die Gegner dürfen nur dann ziehen, wenn der Simultanspieler an das Brett herantritt. Interessant sind vor allem *Blindpartien*, d. h. Partien, die ohne Brett und Steine gespielt werden. Einige Meister spezialisieren sich auf *Blindsimultanspiele*, die sie gegen mehrere am Brett spielende Gegner vortragen. Der in Polen geborene argentinische Meister M. Najdorf spielte in São Paulo (Brasilien) im Jahre 1947 gleichzeitig 45 Blindpartien!

In verschiedenen Städten wohnende Gegner und Schachvereine pflegen auch *Fernpartien* zu spielen. Die Züge werden auf Postkarten, per Telegramm oder auch telefonisch mitgeteilt. Freilich dauern die Korrespondenzpartien meist einige Monate. Man spielt gleichzeitig zwei Partien, und zwar mit beiden Farben. (Die Postgebühr der Fernschach-Karten ist ermäßigt.)

Blitzpartien sind lustige Spiele, bei denen für einen Zug höchstens 10 Sekunden Bedenkzeit zur Verfügung stehen. Schach wird nicht angekündigt. Bei Versehen darf man auch den König schlagen, wodurch die Partie gewonnen ist.

In *Vorgabepartien* gewährt der stärkere Spieler seinem schwächeren Gegner gewisse Vorteile, um den Unterschied in der Spielstärke auszugleichen. Der Vorteil besteht in Zügen oder in Steinen. Der letztere bedeutet, dass der stärkere Spieler die Partie mit verringerter Streitmacht beginnt. Die geringste Vorgabe ist ein Zug, die höchste Vorgabe ist die Dame. Durch Vorgaben kann man die Partie interessanter gestalten.

a) Das Auslosen

Vor dem Spiel wird durch Auslosen festgelegt, wer die weißen und wer die schwarzen Steine bekommt. Die einfachste Art des Auslosens ist folgende: Ein Spieler nimmt unbeobachtet in eine Hand einen weißen Bauer, in die andere Hand einen schwarzen Bauer. Sein Gegner wählt, indem er auf eine der geschlossenen Hände deutet. Der Führer der hellen Steine wird kurz *Weiß* (oder der Weiße) und der Führer der dunklen Steine *Schwarz* (oder der Schwarze) genannt. Man liest z. B.: Weiß beginnt, Schwarz gibt auf usw.

Das Auslosen ist wichtig, weil immer Weiß die Partie *beginnt*. Es bedeutet schon einen gewissen Vorteil, wenn man den ersten Zug machen darf. Eine statistische Analyse der Turnierspiele beweist, dass bedeutend mehr Partien mit weißen Steinen gewonnen werden als mit schwarzen.

Es wird nur für die erste Partie gelost. Bei jedem weiteren Spiel werden die Farben getauscht. Wer in der ersten Partie die weißen Steine führte, bekommt in der zweiten Partie die schwarzen, im dritten Spiel erhält er wieder Weiß usw.

Manche Anfänger pflegen in allen Partien die gleichen Farben zu behalten. Sie beginnen das Spiel abwechselnd mit weißen und mit schwarzen Steinen. Diese Praxis ist jedoch regelwidrig und führt zu einseitiger Spielweise. Man sollte die Farben nach jeder Partie tauschen, um sich die Führung beider Heere anzueignen.

b) Die Aufstellung des Brettes

Das Schachbrett wird so aufgestellt, dass sich vor jedem Spieler in der rechten unteren Ecke ein weißes Feld befindet (Diagr. 2). Wenn während des Spieles festgestellt wird, dass das Schachbrett falsch aufgestellt wurde, so überträgt man die erreichte Stellung auf ein richtig liegendes Brett und setzt dort die Partie fort.

c) Die Aufstellung der Steine

Das Spiel ist ungültig, wenn während der Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Steine unrichtig war. Es empfiehlt sich deshalb, die Steine sorgfältig aufzustellen.

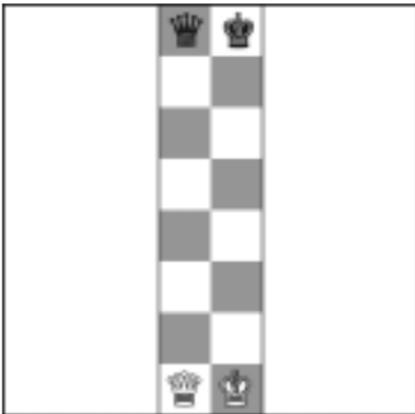
In die unterste, jedem Spieler am nächsten liegende Reihe kommen die Figuren. Diese Reihe bezeichnet man als *Grundreihe*.

Wir nehmen die zwei größten Figuren aus dem Satz: Es sind der König und die Dame. Der größere Stein ist der König. Die Dame – die man früher Königin nannte – sieht ähnlich aus, aber sie ist etwas kleiner als ihr Gemahl. Wir achten besonders auf die richtige Aufstellung des Herrscherpaares und stellen es in die Mitte der Grundreihe (Diagr. 3).

Die weiße Dame kommt auf ein weißes Feld, die schwarze Dame auf ein schwarzes Feld in die Mitte der untersten Reihe. „Regina regit colorem“ (Die Königin beherrscht die Farbe). Neben der Dame steht der König auf einem seiner Farbe entgegen-



2
Das untere rechte
Eckfeld ist weiß



3
Die Dame steht
auf einem Feld
ihrer eigenen Farbe

gesetzten Felde. Der weiße König befindet sich demnach auf dem schwarzen, der schwarze König dagegen auf dem weißen mittleren Felde der Grundreihe.

Der König steht dem feindlichen König gegenüber. Auch die Damen stehen einander gegenüber. Die weiße Dame befin-

det sich links vom König, die schwarze Dame jedoch rechts vom König. Das ist der einzige Unterschied in der Aufstellung der beiden Heere.

Warum ist es so? Ist der schwarze König etwa höflicher als der weiße? – Im Urschach gab es diesen Unterschied nicht. Die Räte (Urdamen) standen jeweils rechts vom König. Bei der heutigen Schlagkraft der Dame würden die Könige nach Ausfall der Mittelbauern automatisch in Schach geraten. Diese Gefahr wurde ausgeschaltet, indem man die Grundstellung änderte.

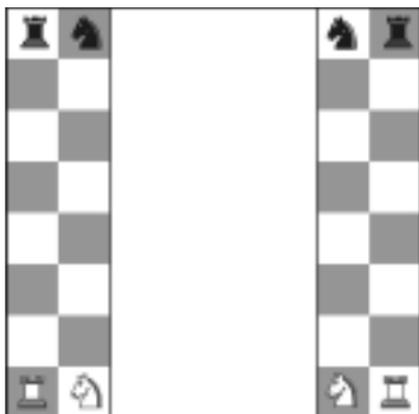
Anfänger verwechseln beim Aufstellen oft die Standorte der Springer und der Läufer. Um dies zu vermeiden, suchen wir uns nun die Türme heraus. Sie ähneln in ihrer Form der Bastei einer mittelalterlichen Festung. Die Türme kommen in die Ecken des Schachbrettes. Neben die Türme stellen wir die Springer. Letztere finden wir am leichtesten nach dem Satz heraus: Die Springer sind die Pferde (Diagr. 4).

Von den Offizieren sind nun noch die Läufer da. Sie sehen den Bauern ähnlich, sind aber größer. Es besteht auch eine Ähnlichkeit mit dem Königspaar. Freilich sind sie wieder kleiner als König und Dame. Die Läufer stehen in Ausgangsstellung – also vor Beginn der Partie – neben dem König und der Dame.

Wir sehen jetzt, dass sich die Offiziere der feindlichen Armeen jeweils gegenüberstehen, also Türme den Türmen, Springer den Springern und Läufer den Läufern gegenüber (Diagr. 4).

Es sind noch acht gleiche Steine – die kleinsten im Satz – übrig geblieben: die Bauern, das Fußvolk. Wie ein lebender Schutzwall stehen die Bauern vor den Figuren.

Zur Unterscheidung pflegt man die Bauern nach der nächststehenden Figur zu benennen. Vor dem König steht der Königsbauer, vor der Dame der Damenbauer usw. Königsbauer samt



4
Die Türme stehen in den Ecken, die Springer daneben

Damenbauer sind die Mittelbauern. Den Turmbauern nennt man häufig auch Rand- oder Eckbauer.

Die einander gegenüberstehenden feindlichen Streitkräfte nehmen je zwei Reihen ein. Zwischen den zum Kampf getretenen Heeren sind vier leere Reihen vorhanden. In diesem Raum beginnen die Kampfhandlungen. Wir sind bestrebt, in das feindliche Lager einzudringen und einen Einbruch feindlicher Truppen in unsere Reihen zu verhindern.

Wenn wir zwischen den Damen und Königen eine Trennungslinie ziehen, können wir das Schachbrett samt Steinen in Damenflanke (Damenflügel) und Königsflanke (Königsflügel) aufteilen. Die Figuren unterscheiden sich danach, ob sie neben der Dame oder neben dem König stehen. Wir sprechen vom Damenturm, Damenspringer, Damenläufer und vom Königsläufer, Königsspringer und Königsturm. Der Königsflügel von Weiß befindet sich auf seiner rechten Seite, der von Schwarz dagegen auf dessen linker Seite. Umgekehrt ist es bei den Damenflügeln (Diagr. 5).



5
Die Grundstellung

Bei den Diagrammen dieses Buches liegt Schwarz immer oben, Weiß unten. Die weißen Steine bewegen sich also aufwärts, die schwarzen abwärts.

d) Die Züge

Der Zug ist die Bewegung eines Steines auf ein anderes Feld. Beide Spieler müssen abwechselnd ziehen. Der erste Zug gehört Weiß und heißt Anzug; deshalb wird Weiß oft der *Anziehende* genannt.

Nach der Vollendung des ersten Zuges ist die Tätigkeit von Weiß zunächst beendet. Nun ist Schwarz an der Reihe, der als *Nachziehender* bezeichnet wird. Er macht ebenfalls einen Zug, den sogenannten *Nachzug*, indem er einen Stein auf ein anderes Feld platziert.

Nun antwortet der Anziehende wiederum mit einem Zug. So wird das Spiel Zug um Zug fortgesetzt. Die Partie besteht also aus Zügen, die abwechselnd gemacht werden. Man sagt, dass ein Spieler *am Zug* ist, wenn es an ihm ist, einen Zug zu tun.

Die Steine dürfen entweder auf ein freies Feld ziehen oder einen feindlichen Stein schlagen. Dies wird später ausführlich erklärt. Wer am Zug ist, kann nicht auf seinen Zug verzichten; es besteht Zugzwang. Jeweils darf nur ein Stein gezogen werden. Unrichtig und regelwidrig ist die Gewohnheit mancher Anfänger, die Partie mit einem Doppelzug zu beginnen. Während des Spieles ist jedem Partner nur ein einziger Doppelzug gestattet: die Rochade.

4. Berührt – geführt

„Pièce touchée, pièce jouée“ (berührt – geführt), sagt die weise Spielregel. Wenn der Spieler am Zug einen eigenen Stein berührt, so muss er diesen Stein ziehen. Ein berührter feindlicher Stein ist zu schlagen. Berührt man einen Stein, wenn man nicht am Zug ist, so hat die Berührung keine Folgen.

Wird gleichzeitig ein eigener und ein feindlicher Stein berührt, so hat das Schlagen den Vorrang. Wenn der betreffende eigene Stein nicht ziehen kann, darf der Spieler wählen, mit welchem Stein er den feindlichen Stein schlagen will. Auch bei gleichzeitiger Berührung mehrerer eigener oder mehrerer gegnerischer Steine ist dem Spieler die Wahl überlassen. Er kommt sogar ungestraft davon, wenn – den Spielregeln zufolge – keiner der berührten Steine gezogen bzw. geschlagen werden kann.

Berührt der Spieler mehrere Steine nacheinander, so ist der zuerst berührte Stein zu ziehen oder zu schlagen.

Der Zug ist dann beendet, wenn der Spieler seinen Stein auf das neue Feld abgesetzt hat. Die Berührung eines Feldes hat daher keine Folgen, solange der Spieler den Stein noch nicht losgelassen hat. Aber: „Was liegt, das pickt!“

Regelwidrige Züge sind ungültig.

Eine übereilte Schachansage oder eine fehlerhafte Mattanzeige verpflichtet nicht zum Schachbieten oder Mattsetzen. Man darf die Befolgung der Regel „Berührt – geführt“ nur so lange vom Gegner fordern, wie man selbst noch nicht gezogen hat.

Das strenge Spielgesetz „Berührt – geführt“ ist eine Art Strafe, wie etwa der Elfmeterstoß im Fußballspiel. Diese harte Regel richtet sich aber nicht gegen den Schachfreund; im Gegenteil, sie dient den eigenen Interessen jedes Spielers. Die Voraussetzung schachlicher Entwicklung liegt gerade in strenger Zucht. Es gibt übrigens für den Schachspieler nichts Unangenehmeres, als zusehen zu müssen, wie sein Partner womöglich drei oder vier Figuren nacheinander in die Hand nimmt, mit ihnen auf dem Brett herumspaziert und schließlich doch den ersten Stein zieht. Außerdem besteht ja die Gefahr, dass er mit dem Stein – ob gewollt oder ungewollt – auf einem falschen Platz landet.

Die Züge im Schachspiel sind grundsätzlich unwiderruflich. Nimmt man gegenseitig die Züge zurück, so weiß man zuletzt nicht, wer eigentlich die jeweilige Partie gewonnen hat. Es kommt dann häufig zu hässlichen Streitigkeiten. Warum das alles? – „Berührt – geführt!“ Erst überlegen, dann ziehen! Auch bei Freundschaftsspielen.

Will der Schachfreund einen oder mehrere verschobene Steine zurechtrücken, so muss er seinen Gegner vorher davon in Kenntnis setzen. Das geschieht mit dem französischen Wort „J’adoube!“ (Ich stelle zurecht).

Wer nicht am Zug ist, sollte aber weder das Brett noch die Steine berühren. Vermeiden Sie es, gegnerische Steine zurechzurücken! Es ist jedoch erlaubt, den Spielpartner dazu aufzufordern.

Wollen Sie sich Unüberlegtheit, Oberflächlichkeit und Leichtsinn abgewöhnen? So betteln Sie keinen Zug zurück! Auch dann nicht, wenn dieser ein entscheidender Fehler oder ein fatales Versehen war. Geben Sie lieber auf und beginnen Sie ein neues Spiel. Es ist ja nur ein unechtes Entgegenkommen, falls Sie erreichen, dass Ihr Gegner die Zurücknahme eines Zuges erlaubt. Überlegen wir unsere Züge, sonst verliert das Schachspiel seinen erzieherischen Wert und Sinn.

Das Schachbrett

Ein tüchtiger Feldherr besichtigt vor dem Kampf das Schlachtfeld, um das Terrain kennenzulernen. Ebenso halten wir vor unseren Gefechten eine kleine Umschau rund um das Schachbrett.

1. Die Linien: Aufmarschstraßen

Wenn wir das Schachbrett von verschiedenen Seiten betrachten, so sehen wir auf den ersten Blick, dass die einzelnen Felder eine bestimmte Anordnung aufweisen. Man pflegt von verschiedenen Linien zu sprechen. Diese Benennung ist jedoch unzutreffend, da Linien nur eine Dimension, eine Ausdehnung haben: die Länge. Die „Linien“ auf dem Schachbrett sind dagegen breite Aufmarschstraßen, auf denen die Schachsoldaten zu den Kampfhandlungen vorrücken.

Nach ihrer Richtung unterscheiden wir gerade und schräge Linien (Straßen) auf dem Schachbrett. Die geraden Straßen verlaufen entweder in Richtung des Gegners oder von links nach rechts. Die geraden Linien nennen wir Wege und Reihen, die schrägen einfach Schrägen.

a) Die Wege

Wege sind Straßen, die von unserem Lager zum Gegner führen. Man könnte auch sagen, dass sie in senkrechter Richtung ziehen. Begriffe wie oben, unten und senkrecht sollte man auf ein flach liegendes Schachbrett aber lieber nicht anwenden, da hier sämtliche Richtungen waagrecht verlaufen.

In der deutschen Schachsprache nennt man die Wege „Linien“. Diese Bezeichnung ist jedoch höchst ungenau. „Linie“ ist nämlich ein Sammelbegriff für sämtliche Aufmarschstraßen des Schachbrettes. Also die Reihen und Schrägen sind gleichfalls Linien. Später werden wir von „Linienfiguren“ hören. Zum Beispiel ist der Läufer auch eine Linienfigur, obwohl er auf den Schrägen läuft.

Diese irreführende Zweideutigkeit muss unbedingt beseitigt werden. Wir führen den neuen Fachausdruck „Weg“ ein; denn klare und unmissverständliche Begriffe sind die Hauptbedingungen des leichten Verstehens. – Der Weg auf dem Schachbrett ist der Aufmarschweg des Fußvolkes, der Bauern, die unerschrocken und schnurstracks in gerader Richtung gegen den Feind marschieren (Diagr. 6).

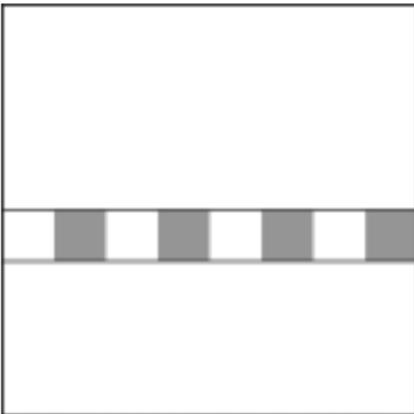
Der Weg auf dem Schachbrett besteht aus acht Feldern, die abwechselnd weiß und schwarz sind. Es gibt insgesamt acht solcher Aufmarschstraßen in Richtung des Feindes.

b) Die Reihen

Reihen sind die Querstraßen, auf denen der Nachschub heranrollt und die zur Umgruppierung der Streitkräfte dienen. Man denke an die Zeilen eines Briefes, dann kann es keine Missverständnisse geben (Diagr. 7).



6
Ein Weg



7
Eine Reihe

Die Reihe besteht – ebenso wie der Weg – aus acht abwechselnd weißen und schwarzen Feldern. Es gibt ebenfalls insgesamt acht Reihen.

c) Die Schrägen

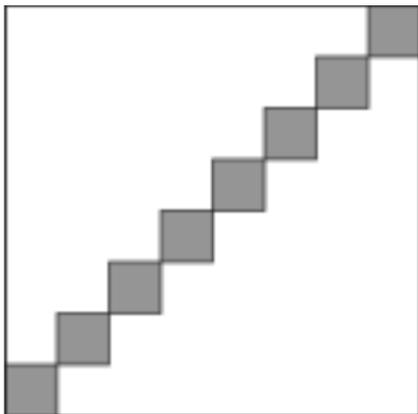
Die Schrägen des Schachbrettes unterscheiden sich von den Wegen und Reihen hauptsächlich in folgenden drei Punkten:

1. Die Wege und Reihen sind alle gleich lang. Sie bestehen aus je acht Feldern, während die Schrägen verschieden lang sind und aus zwei bis acht Feldern bestehen.
2. Die Wege und Reihen sind abwechselnd aus weißen und schwarzen Feldern zusammengesetzt. Die Schrägen haben entweder nur weiße oder nur schwarze Felder.
3. Die Wege und Reihen erstrecken sich in gerader Richtung (parallel zu den Außenkanten des Schachbrettes), die Schrägen in schräger Richtung zu den Außenkanten des Schachbrettes.

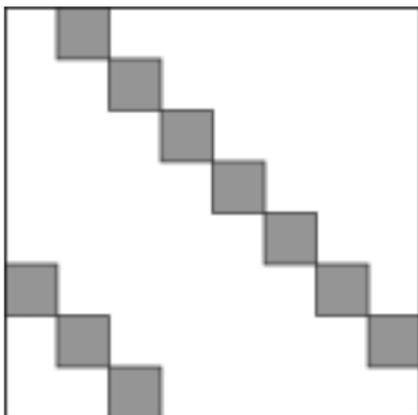
In der Schachliteratur pflegt man sämtliche Schrägen irrtümlich als *Diagonalen* zu bezeichnen. Wir wissen aber aus der Raumlehre, dass das Quadrat lediglich zwei Diagonalen hat. Dies sind die Linien, die die entgegengesetzten Ecken verbinden und einander in der Mitte des Quadrates schneiden. Das quadratische Schachbrett hat ebenfalls nur zwei Diagonalen; dies sind die längsten, aus acht Feldern bestehenden Schrägen. In Diagramm 8 ist die schwarze Diagonale abgebildet.

Auf Diagramm 9 sind zwei weitere Schrägen zu sehen, von denen eine aus sieben und die andere nur aus drei Feldern besteht. Die kürzesten, zweifeldrigen Schrägen sehen wir in Diagr. 2 neben den weißen Eckfeldern.

Aus drucktechnischen Gründen werden hier als Beispiele nur schwarze Schrägen verwendet. Es gibt aber auch ausschließlich aus weißen Feldern bestehende Schrägen. Von den 26 Schrägen des Schachbrettes sind 13 weiß und 13 schwarz.



8
Die längste Schräge
ist die Diagonale



9
Zwei andere Schrägen

(Suchen Sie auf Ihrem Brett 2-, 3-, 7-, 8-feldrige weiße Schrägen, und vergleichen Sie diese mit den Diagrammen 2, 8 und 9!)

Wenn wir Diagramm 8 betrachten, so merken wir, dass von links nach rechts die Schräge ansteigt. Die zwei anderen

Schrägen des Bildes 9 sinken dagegen. Es gibt also *steigende* und *fallende* Schrägen. Von den insgesamt 26 Schrägen sind 13 steigend und 13 fallend.

2. Die Bezeichnung der Felder

Um die Straßen und Plätze einer Großstadt leichter zu finden, hat man sie mit Namen bezeichnet. In Amerika verwendet man zu diesem Zweck aufeinander folgende Nummern und Buchstaben (z. B. Fifth Avenue). Ähnlich verfuhr man mit den Straßen auf dem Schachbrett; die Wege werden durch Buchstaben, die Reihen durch Nummern gekennzeichnet.

a) Die alphabetischen Wege

Diagramm 10 zeigt die acht Wege. Von Weiß aus gesehen heißen sie nacheinander in der Reihenfolge von links nach rechts: „a-Weg“, „b-Weg“, „c-Weg“ usw. bis „h-Weg“. Von Schwarz aus geht die Reihenfolge umgekehrt: Links ist der „h-Weg“, und rechts befindet sich der „a-Weg“. Der „é-Weg“ ist mit dem französischen bzw. ungarischen Buchstaben „é“ statt des üblichen „e“ bezeichnet. Schachspieler beklagen sich oft, dass sie beim Nachspielen der Partien „c“ und „e“ ständig verwechseln. Der Akzent auf dem „e“ hilft uns, diese optische Täuschung zu vermeiden.

b) Die nummerierten Reihen

Auf Diagramm 11 sehen wir die acht Reihen, die von Weiß zu Schwarz (also von unten nach oben) mit den Zahlen 1 bis 8 beziffert sind. Die Grundreihe von Weiß ist demnach die „1. Reihe“ (erste Reihe). Dort befinden sich zu Anfang der Partie seine Figuren. In der „2. Reihe“ (zweiten Reihe) sind die weißen Bauern aufgestellt. Die Garnison der schwarzen

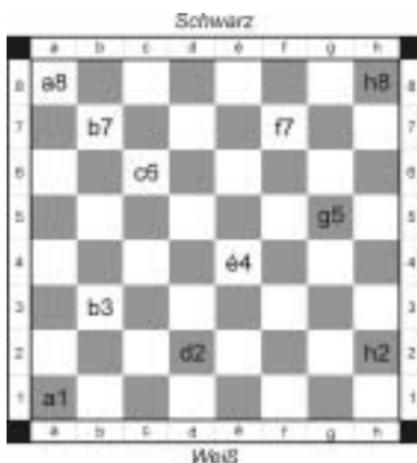
Bauern ist die „7. Reihe“ (siebente Reihe). Die schwarzen Offiziere stehen anfangs in der „8. Reihe“ (achten Reihe).

c) Die Namen der Felder

Jedes Feld des Schachbrettes gehört gleichzeitig einem Weg und einer Reihe an. Wenn wir den Buchstaben des betreffenden Weges und die Nummer der betreffenden Reihe angeben, so haben wir eine eindeutige Benennung für dieses Feld – wie aus Diagramm 12 gut ersichtlich ist. Also die Felder des Schachbrettes sind ähnlich bezeichnet wie die Häuserblocks in Mannheim.

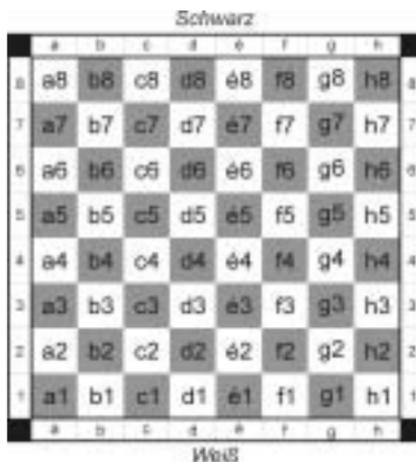
Diagramm 13 zeigt uns die vollständige Benennung aller Felder, wie sie Weiß vor sich sieht. Die Anordnung ähnelt einem Brief, den man von unten zu schreiben beginnt und oben beendet.

In Diagramm 14 sehen wir die Felderbenennungen vom Standort von Schwarz aus. Man könnte hier den Vergleich

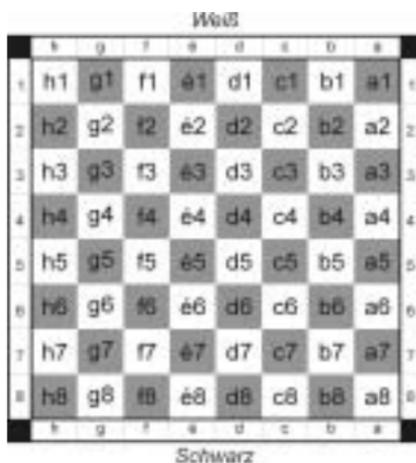


12
Wie man die Felder
benennt

mit einem Brief ziehen, den man zwar oben zu schreiben beginnt, aber in der Richtung von rechts nach links – also wie es die Araber und die Juden tun.



13
So sieht Weiß
die Felder



14
So sieht Schwarz
die Felder

Dem Leser empfehlen wir, die Diagramme 13 und 14 in der Größe seines Schachbrettes auf ein festes Stück Packpapier zu zeichnen und sämtliche Feldernamen gut leserlich einzutragen. Wir benötigen diese Zeichnungen zum Erlernen der Felderbenennungen und zur Erleichterung des Nachspiels.

Am Anfang sollte man alle Endspiele und alle Partien zweimal nachspielen: einmal von Weiß aus gesehen und einmal vom Standpunkt von Schwarz aus. So können wir die Kriegshandlungen gleichzeitig mit den Augen des Angreifers und des Verteidigers verfolgen und beobachten.

Aufzeichnung der Partie

Seit man die Möglichkeit erfunden hat, die Partien schriftlich festzuhalten, ist eine umfangreiche Literatur des Schachs entstanden. Wir können heute sogar jahrhundertealte Schachpartien lesen und nachspielen.

Man schrieb anfangs die einzelnen Züge ausführlich auf, was viel Zeit beanspruchte und zudem unübersichtlich war. (Zum Beispiel: Der weiße König geht von d4 nach e5 oder: Die schwarze Dame schlägt den weißen Läufer auf c4.) Im Laufe der Zeit erdachte der menschliche Erfindergeist jedoch eine gut brauchbare Art der Aufzeichnung einer Schachpartie. Dieses System zur Bezeichnung der Züge heißt *Notation*. Die bereits besprochene Bezeichnung der Felder bildet die Grundlage der *Notation*. In Deutschland ist die von den Arabern erfundene *algebraische Notation* gebräuchlich. Man nennt sie *algebraisch*, da die Feldernamen aus Buchstaben und Zahlen zusammengesetzt sind. Zuerst tauchte sie in dem 1737 erschienenen Buch des berühmten Syrrers Philipp

Stamma auf. Daher ist es unrichtig, sie als deutsche oder französische Notation zu bezeichnen.

Der Mangel dieser Notation besteht in der Art der Aufzeichnung der Züge von Schwarz. Die Grundreihe von Schwarz wird als achte Reihe bezeichnet, obwohl sie von ihm aus die erste Reihe ist. An diese Schwierigkeit müssen wir uns eben gewöhnen.

Die in englischen und spanischen Sprachgebieten übliche alte oder *beschreibende* Notation kennt diesen Nachteil nicht. Sie bezeichnet die Grundreihe von Schwarz als erste Reihe, genauso wie die von Weiß usw. Daraus ergibt sich aber ein noch größerer Mangel als bei der algebraischen Notation; denn jedes Feld hat zwei Benennungen. Deshalb wundert es uns nicht, wenn auch in England viele Experten die Einführung der algebraischen Notation befürworten.

1. Aufzeichnung einer Stellung

Die Schachsteine werden im Druck bekanntlich mit ihren Anfangsbuchstaben bezeichnet (König = K, Dame = D, Turm = T, Läufer = L, Springer = S, Bauer = B). Um den Standort eines Steines anzugeben, schreiben wir hinter die betreffende Abkürzung des Steines die Benennung des Feldes, auf welchem er sich befindet. T_{é5} bedeutet demnach, dass sich auf dem Feld *é5* ein Turm befindet. Es bleibt nun noch übrig, die Farbe des Steines anzugeben.

Bei der Notierung einer Stellung führt man am einfachsten zunächst alle weißen und danach alle schwarzen Steine an. Nun üben wir das Erlernte. Wir notieren die Grundstellung (Diagr. 5):

Weiß – K_{é1}, D_{d1}, T_{a1} und h₁, L_{c1} und f₁, S_{b1} und g₁, sowie B_{a2}, b₂, c₂, d₂, *é2*, f₂, g₂, h₂ (16).

Die in Klammern stehende Zahl 16 dient zur Kontrolle. Sie bedeutet, dass Weiß insgesamt 16 Steine auf dem Schachbrett hat. Die Aufzeichnung lässt sich noch verkürzen, wenn wir das Wort „und“ durch Komma ersetzen und die einzelnen Figurentypen durch Semikolon voneinander trennen. Als Beispiel folgt die Grundstellung von Schwarz:

Schwarz – Ké8; Dd8; Ta8, h8; Lc8, f8; Sb8, g8; Ba7, b7, c7, d7, é7, f7, g7, h7 (16).

2. Notierung der Züge

Ursprünglich wurden die Züge ausführlich niedergeschrieben. Der Wunsch nach Bequemlichkeit offenbarte sich wiederum als Vater geistiger Tätigkeit. Aus „Sf1 zieht nach g3“ entwickelte sich „Sf1 nach g3“ bzw. „Sf1 zieht g3“ und schließlich Sf1–g3. Das Minuszeichen besagt: den Springer „entnehmen“, „abziehen“ von f1 nach g3. Auch für die anderen Fachausdrücke der Schachsprache bürgerten sich nach und nach teils sehr bildhafte Symbole ein – zumeist aus der Mathematik.

In Ausdrücken wie: „Lg4 schlägt Dd1“ übernahm ein liegendes Kreuz die Vertretung für das Wörtchen „schlägt“; Lg4 × Dd1. Ein solches Kreuzchen bedeutet ja gewöhnlich so viel wie „ausstreichen“ oder „auslöschen“. Einige Schachbücher benutzen den Doppelpunkt statt des liegenden Kreuzes als Abkürzung für Schlagen, also liest man mitunter: Lg4 : Dd1. Der Doppelpunkt steht für: „teilen“, „zerstückeln“, „töten“.

Statt der richtigen (vollständigen) Abkürzung Té1 × Sé4 schreibt man neuerdings Té1 × é4 (Té1 schlägt den Stein auf é4) aus der Erwägung, dass auf dem Feld é4 sowieso nur ein Stein stehen kann. Diese Schreibweise erschwert jedoch das

Nachspielen, weil der Anfänger in Felderbenennungen noch unerfahren ist. Es kommt besonders dann zu Irrtümern, wenn die ziehende Figur mehrere Steine schlagen kann.

Bei Bauernzügen fiel die Bezeichnung „B“ weg. Man schreibt kurz: $\acute{e}2 - \acute{e}4$ (Bauer $\acute{e}2$ geht nach $\acute{e}4$), $d4 \times Lc5$ (Bauer $d4$ schlägt $Lc5$) und $Kg2 \times g3$ ($Kg2$ schlägt den Bauern $g3$).

Die Bauernumwandlung notieren wir: $f7 - f8$ (D) (Bauer $f7$ zieht nach $f8$ und wird Dame) oder $c2 \times Dd1$ (S) (Bauer $c2$ schlägt $Dd1$ und wird Springer).

Für das Schachbieten verwendet man ein Pluszeichen (+): $Dd8 - h4+$ ($Dd8$ geht nach $h4$ „und“ bietet Schach) oder $Ld3 \times h7+$ ($Ld3$ schlägt den Bauern $h7$ „und“ bietet gleichzeitig Schach). Der Sinn des Pluszeichens ist „und“. Es ersetzt das in den älteren Schachbüchern übliche Kreuz, das „Gefahr“, „Todesgefahr“ bedeutet.

Matt wird durch ein Doppelkreuz (#) bezeichnet, z. B.: $Sb4 - d3 \#$ ($Sb4$ zieht nach $d3$ und setzt matt) oder $Df3 \times f7 \#$ ($Df3$ schlägt den Bauern $f7$ und setzt zugleich matt). Ein schlichtes Doppelkreuz ist schließlich auch das Minimum dessen, was wir dem Gedenken eines heldenhaften Königs schuldig sind!

Das Zeichen 0-0 für die kurze Rochade hat eine witzige Geschichte. In der Faschingsausgabe einer Illustrierten fand sich die komische Schilderung einer Schachpartie: „Während des wütenden Angriffs hat den armen König eine lähmende Angst ergriffen. Er fühlt sich genötigt, schnell einen abseits liegenden Ort aufzusuchen. Auf der Tür liest man die Aufschrift 00 – kurze Rochade.“ Merkwürdigerweise hielt diese Verkürzung ihren Einzug in die Schachliteratur.

Ein guter Zug wird mit einem Ausrufezeichen (!) gelobt: $Sf3 \times \acute{e}5!$ und ein schlechter Zug durch ein Fragezeichen (?)

getadelt: $f7-f6?$. Nach sehr starken Zügen oder schönen, unerwarteten Opferwendungen stehen sogar zwei Ausrufezeichen (!!): $Dh4 \times g3 +!!$. Das doppelte Fragezeichen (??) bedeutet einen entscheidenden Fehler oder ein grobes Versehen: $Lg4 \times Dd1??$. Weniger bekannt sind die Kombinationen des Ausrufezeichens mit dem Fragezeichen; Zweischnidiger Zug (!?) $Sc6-d4!?$ und Zug fraglichen Wertes (!) $f7-f5?!$.

Für einen beliebigen Zug steht das Zeichen \sim . Zum Beispiel: $K\sim$ (der König macht irgendeinen Zug). Es bedeutet etwa, dass der betreffende Zug das Kampfgeschehen, den nächsten Zug des Gegners nicht beeinflussen oder abändern kann.

Bei der Wiedergabe einer Partie oder eines Endspiels sind die Züge mit laufenden Nummern versehen. Die Punkte (...) bedeuten einen fehlenden Zug. Dieses Zeichen steht hauptsächlich, um anzudeuten, dass es sich bei dem folgenden Zug um einen Zug von Schwarz handelt, da, wie erwähnt, Weiß immer den ersten Zug hat. Beispielsweise notiert man: 2. ... $e5 \times f4$ (der zweite Zug von Weiß fehlt).

3. Textzüge und Bemerkungen

Mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln erleichtert der moderne Buchdruck das Nachspielen der Partien. Die Hauptaufgabe besteht in der Unterscheidung der Textzüge von den Bemerkungen. Wir nennen „Textzug“ jenen Zug, der in der betreffenden Partie oder dem Endspiel tatsächlich ausgeführt wurde. In den „Bemerkungen“ sind die anderen möglichen Züge besprochen und der „Textzug“ erläutert.

Die Textzüge sind meist in zwei Spalten angeordnet. Links stehen die Züge von Weiß, rechts die von Schwarz. Die Bemerkungen sind nicht in Spalten zusammengefasst, sie folgen hintereinander wie der Text eines Romanes. Das Schachbuch

gewinnt dadurch an Übersichtlichkeit, dass die Textzüge außerdem fett gedruckt sind, während die Bemerkungen in gewöhnlicher Schrift folgen.

Neben der *ausführlichen Notation* gibt es auch eine abgekürzte. Für Anfänger kommt lediglich die ausführliche Notation in Betracht. Die *abgekürzte Notation* erspart zwar in Zeitungsspalten und in Schachbüchern viel Raum, sie ist jedoch unübersichtlich und nicht so klar wie die ausführliche. Wir belasten damit den Leser nicht.

4. Zusammenfassung der Abkürzungen

–	= zieht, geht
×	= schlägt
:	= schlägt
e. p.	= en passant (Schlagen im Vorübergehen)
+	= Schach
(+)	= Abzugsschach
+ +	= Doppelschach
#	= Matt
# #	= Doppelmatt durch Doppelschach
(#)	= Abzugsmatt
0–0	= kurze Rochade
0–0–0	= lange Rochade
!	= starker Zug
!!	= sehr guter Zug
?	= schwacher Zug
??	= grober Fehler
!?	= zweischneidiger Zug
?!	= zweifelhafter Zug
~	= beliebiger Zug
...	= fehlender Zug

5. Aufgaben für Felderbenennung

Die Kapitel über die Notation und Bezeichnung der Felder sind nur für den Selbstunterricht bestimmt, ebenso wie die folgenden Aufgaben. Beim Unterrichten anderer können sie weggelassen werden.

Man kann das Buch ruhig weiterlesen, ohne alle diese Aufgaben perfekt zu beherrschen. Falls Sie aber täglich nur für einige Minuten darauf zurückgreifen, wird sich Ihre Mühe reichlich lohnen.

1. Stellen Sie das Schachbrett auf. (Zur Kontrolle dient Diagramm 2.)
2. Bauen Sie die Grundstellung auf. Kontrollieren Sie die richtige Aufstellung der Herrscherpaare (nach Diagr. 3), der Springer (nach Diagr. 4) und sämtlicher anderer Steine (nach Diagr. 5).
3. Suchen Sie auf einem unbezeichneten Brett den *é*-Weg, *b*-Weg, *h*-Weg, *d*-Weg, *a*-Weg, *g*-Weg, *c*-Weg, *f*-Weg. Wiederholen Sie die Übung, bis Sie, ohne nachzudenken, jeden Weg sofort finden.
4. Wo ist die vierte, achte, zweite, siebente, fünfte, erste, sechste, dritte Reihe? Üben Sie ebenfalls bis zur vollkommenen Sicherheit.
5. Zeigen und benennen Sie auf einem unbezeichneten Brett die Felder des *g*-Weges von *g1* bis *g8*, des *c*-Weges von *c1* bis *c8*, des *é*-Weges von *é1* bis *é8*, des *h*-Weges von *h1* bis *h8* und umgekehrt von *g8* bis *g1* usw.
6. Zeigen und benennen Sie die Felder der ersten Reihe von *a1* bis *h1*, der achten Reihe von *a8* bis *h8*, der zweiten Reihe von *a2* bis *h2*, der sechsten Reihe von *a6* bis *h6*, der vierten Reihe von *a4* bis *h4* und umgekehrt (erste Reihe von *h1* bis *a1* usw.).

7. Suchen Sie folgende Felder auf einem (entsprechend Diagr. 13) mit Feldernamen bezeichneten Schachbrett: a1, h8, d2, g7, b5, f3, c4, é6, h1, a8, d7, g2, b4, f6, h5, é4, b3, a5, c6, é7, f5, g3, c8, d4.
8. Wiederholen Sie Aufgabe 7 an einem Schachbrett, auf dem nur die Nummern der Reihen und die Buchstaben der Wege angegeben sind.
9. Wiederholen Sie Aufgabe 7 an einem völlig unbezeichneten Brett.
10. Zeigen und benennen Sie beliebige Felder des Schachbrettes.
11. Benennen Sie die schwarzen Felder des b-Weges, g-Weges, c-Weges, f-Weges, der zweiten, siebenten, dritten Reihe mit und ohne Brett.
12. Welches sind die weißen Felder des a-Weges, h-Weges, é-Weges, d-Weges, der ersten, achten, fünften, vierten Reihe?
13. Welche Farbe haben die in Aufgabe 7 genannten Felder? (Es genügt, wenn Sie es nach längerem Überlegen sagen können. Die Eckfelder h1 und a8 sind weiß, a1 und h8 dagegen schwarz. Davon gehen wir bei unseren Überlegungen aus.) Auf einem gekennzeichneten Brett kontrollieren.

Wiederholen Sie Aufgaben 1 bis 10 vom Standort von Schwarz aus (mit Hilfe des Diagramms 14).

Diese Aufgaben enthalten das wichtigste Handwerkszeug jedes Schachspielers.



Die Figuren

Der König

Der König ist die wichtigste Figur im Schach, alles dreht sich um ihn. Der Zweck des Kampfes ist, den feindlichen König gefangen zu nehmen. Wem es gelingt, der hat gewonnen – auch dann, wenn der Gegner zahlenmäßig noch über stärkere Streitkräfte verfügt.

1. Standort und Bereich

Diagramm 15 veranschaulicht die Gangart des Königs. Der König steht auf *einem Feld*, dieses Feld ist sein *Standort*. Er darf von hier aus in jeder Richtung einen Schritt machen, um ein beliebiges Nachbarfeld zu besetzen. Der König kann zwischen 8 verschiedenen Zügen wählen, aber nur einen Zug auf einmal ausführen.

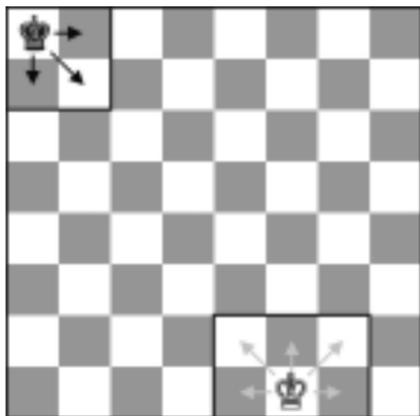
Der Anfänger sieht nur den Stein, wo dieser sich eben befindet. Er macht sich jedoch keine Gedanken darüber, was für eine Bedeutung dieser Umstand hat und welche Wirkungen der Stein von seinem Standort ausübt. Das plastische Bild lehrt uns schachlich sehen und denken.

Wir sehen den *Bereich* des Königs. So weit kann er im nächsten Zug gehen, weiter darf er nicht. Die Pfeile zeigen uns *sämtliche Möglichkeiten des nächsten Zuges*, also den Bereich des



15

Die Bewegung des Königs



16
König am Rand
und in der Ecke

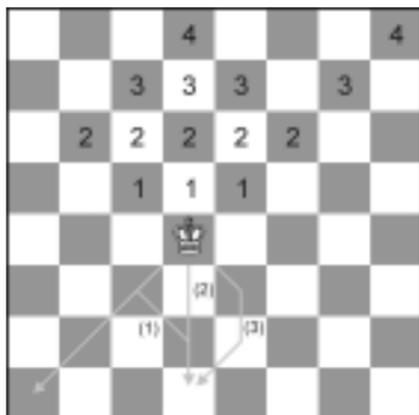
Königs. Der Rest des Brettes liegt außer dem Bereich, außerhalb der Macht des Königs. Ähnlich sehen die Meister die Schachsteine. Auch der Anfänger muss sich daran gewöhnen, nicht nur den Stein zu bemerken, sondern auch die Strahlung, die Wirkung oder den Bereich.

Steht der König am Brettrand (Diagr. 16), so hat er die Wahl zwischen 5 Feldern. Aus der Ecke kann der König nur zwischen 3 Zügen wählen.

Hieraus ziehe man die selbstverständliche Folgerung, dass der König am leichtesten in der Ecke gefangen genommen werden kann. Am schwierigsten ist der König innerhalb des Brettes zu stellen.

2. In wie viel Zügen ...?

Obwohl die Ecke vom König weiter entfernt liegt als der Brettrand in senkrechter Richtung, erreicht er die Ecke ebenso schnell. Es ist deshalb so, weil der König in schräger Richtung schneller zieht als in gerader (Diagr. 17).



17
Wie viele Züge
braucht der König
von der Brettmitte
bis zum Brettrand?

Es besteht aber doch ein Unterschied! Will der König die obere Ecke in 4 Zügen erreichen, so darf er keinen Umweg machen. Falls er aber das auf seinem Wege liegende Randfeld besetzen will, so kann er sich große Umwege erlauben und sogar launische Zickzackwege wählen, statt in gerader Richtung zu ziehen. Es gibt nicht weniger als 19 verschiedene Routen!

Der untere Brettrand liegt näher als der obere; drei Züge genügen deshalb. Auch die linke untere Ecke ist in 3 Zügen zu erreichen. Will er in 3 Zügen ankommen, dann darf der König in Richtung der Ecke auch hier keinen Umweg machen. Eilt er aber auf seinem Wege nach dem Randfeld, so hat er die Wahl zwischen 7 Routen, von denen 3 eingezeichnet sind.

3. Eigene Steine schlägt man nicht!

In Diagr. 18 sehen wir einen Ausschnitt aus der Anfangsstellung. Hierbei haben die Könige überhaupt keinen Zug.



18
Der König hat
keinen Zug

Die eigenen Soldaten nehmen dem König sämtliche Bewegungsmöglichkeiten und sperren ihn in der Tat ein. Der König darf die eigenen Steine weder schlagen noch überspringen. Der König kann demzufolge nur ziehen, wenn seine Getreuen ihm Platz gemacht haben. Wie verhält es sich aber mit den feindlichen Soldaten?

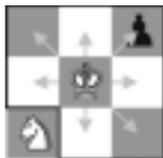
4. Das Schlagen der feindlichen Steine

Bild 19 ist ähnlich wie Diagramm 15. Hier befinden sich jedoch ein weißer Springer und ein schwarzer Bauer im Bereich des Königs. Was für einen Einfluss und welche Folgen hat dieser Umstand auf die Bewegung des Königs?

Der König darf nach Wahl entweder auf ein mit Pfeilen bezeichnetes leeres Feld ziehen oder den feindlichen Bauern schlagen. Der König darf aber den eigenen Springer nicht schlagen und sich auch nicht auf dessen Feld stellen. Auf einem Feld darf nur ein Stein stehen. Die eigenen Steine können ein größeres Hindernis bilden als die feindlichen Steine.

Wenn ein Stein zu schlagen ist, sagt man: „Er steht ein“, oder mit dem aus der französischen Sprache stammenden Fachausdruck: „Er ist en prise“. Es existiert keine Schlagpflicht. Der König braucht also den einstehenden schwarzen Bauern nicht zu nehmen.

Wir wiederholen: Der Zug ist die Bewegung eines Steines. Man kann den Stein entweder auf ein leer stehendes Feld ziehen oder einen feindlichen Stein schlagen. Der Zug



19

Man darf nur feindliche Steine schlagen

geschieht so, dass man den Stein vom alten Feld abnimmt und auf ein neues Feld setzt. Beim Schlagen entfernt der Schlagende den feindlichen Stein vom Brett und setzt seinen eigenen Stein, mit dem er gerade geschlagen hat, auf den Platz des feindlichen Steines.

5. Das Remis (Unentschieden)

Sind beide Könige allein übrig geblieben, dann ist das Spiel remis, also unentschieden. In diesem Falle hat keiner gewonnen. Das Wort „remis“ stammt aus der französischen Sprache. Die Bedeutung dieses Wortes ist „zurückgeworfen“, also ungültig. Man pflegte nämlich ehemals die unentschiedenen Partien so lange zu wiederholen, bis endlich ein Spieler gewonnen hatte. Heutzutage wiederholt man die Remis nicht mehr, sondern beide Spieler sind als ebenbürtige Gegner anerkannt.

Warum ist eine Partie remis, wenn nur die beiden Könige übrig geblieben sind?

6. Der König ist unschlagbar

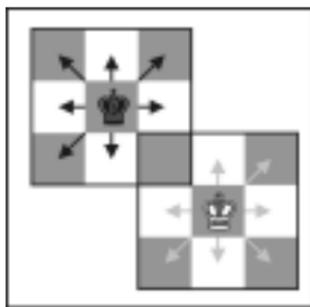
Wir dürfen den feindlichen König nicht schlagen, und auch unser König darf nicht geschlagen werden. Der König darf nicht in den Schlagbereich des feindlichen Königs gehen. Wenn sich aber die beiden Könige nicht berühren dürfen, so können sie sich gegenseitig nicht besiegen.

Ungültig sind jene Züge, mit denen man den eigenen König einstellt. Folglich dürfen wir den König nicht in eine solche Lage bringen, dass er im nächsten Zug geschlagen werden könnte. Es ist also erlaubt, die ungültigen Züge zurückzunehmen und mit dem geführten Stein einen gültigen Zug zu machen. Das ist die einzige Ausnahme von der Regel „berührt – geführt“.

7. Die Könige hindern einander

Zwischen den beiden Königen muss zumindest ein Feld frei sein. Sie dürfen diese Zwischenfelder nicht betreten. Dort könnte der König geschlagen werden.

In der Stellung von Diagr. 20 haben beide Könige je 7 Züge. Das zwischen ihnen liegende eingerahmte Feld ist eine *neutrale Zone*. Das neutrale Feld liegt zwar im Bereich der beiden Könige, besetzen kann es aber keiner. Andererseits können Figuren von Weiß oder Schwarz dieses neutrale Feld in Besitz nehmen, ohne dabei Gefahr zu laufen, dass sie von dem feindlichen König geschlagen werden. Die beiden Könige befinden sich in kürzester Entfernung an der gleichen Schräge, weil zwischen beiden ein einziges Feld liegt.



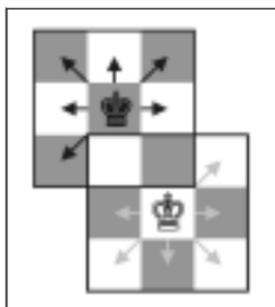
20
Schräge Opposition
 (Gegenüberstellung auf
 derselben Schräge)

Diese Stellung nennt man „schräge Opposition“ oder *Gegenüberstellung auf derselben Schräge*. Das lateinische Wort „Opposition“ kennen wir schon aus der Politik: beide Partner wollen etwas anderes. Trotzdem ist es den Königen gestattet, sich einander noch zwei Schritte zu nähern.

8. Die Entfernung des Rösselsprunges

Der Unterschied von Diagramm 21 zu dem vorhergehenden Bild besteht darin, dass der weiße König links gerade einen Schritt gemacht hat und somit seinem Gegner noch näher getreten ist als zuvor. Nun befinden sich zwischen den beiden Königen bereits zwei neutrale Felder, die von keinem betreten werden dürfen. Demzufolge behindern sich die beiden Könige noch mehr als in Diagr. 20. Von den ursprünglichen 8 Zügen sind ihnen nur je 6 geblieben.

Die Könige stehen zueinander in der Entfernung des sogenannten Rösselsprunges. Der Pferdesprung oder Rösselsprung ist die Gangart des Spingers. Wir wollen uns damit vorerst nicht beschäftigen. Es genügt zu wissen, dass, wenn ein Springer an der Stelle eines Königs stände, er in einem Zug sofort an den Platz des anderen Königs springen dürfte.



21

Entfernung des Rösselsprunges

Die Entfernung des Rösselsprunges ist wichtig im Zweikampf der Könige. Aus der Rösselsprungentfernung kann man nämlich entweder die schräge Opposition (Diagr. 20) oder die gerade Opposition (Diagr. 22) erreichen. Wir werden später noch oft sehen, wie wichtig die Opposition in den Endspielen ist.

9. Die gerade Opposition (Gegenüberstellung der Könige)

In Diagr. 22 hat der schwarze König gezogen und ist seinem Gegner auf demselben Wege gegenübergetreten. Somit ist die Opposition oder die Gegenüberstellung der Könige erreicht. Die beiden Könige befinden sich jetzt in der geringstmöglichen Entfernung voneinander. Sie dürfen sich auf keinen Fall noch näher treten.

Die Könige behindern sich nun gegenseitig beim Besetzen von 3 Feldern. So groß ist die neutrale Zone geworden, dass ihnen lediglich je 5 Felder geblieben sind, wohin sie sich beim



22
Gerade Opposition
(Gegenüberstellung
auf demselben Wege)

nächsten Zug begeben können. Die Lage ist ebenso, als ob sie am Brettrand ständen. Was aber zeigt die 5. Reihe? Diese Linie sieht genauso aus wie eine Staatsgrenze auf der Landkarte und soll Wesen und Bedeutung der Opposition veranschaulichen. Legen Sie Streichhölzer oder eine Schnur auf Ihr Brett!

Jetzt ist wieder Weiß am Zug. Bekäme nun der weiße König die Aufgabe, in die Grundreihe von Schwarz, also in die 8. Reihe, einzubrechen, so würde er bei richtigem Gegenpiel von Schwarz sein Ziel nicht erreichen können. Wohin nämlich auch der weiße König zieht, stets wird ihm der schwarze König auf demselben Wege gegenüberstehen.

Weiß:

1. **Ké4 – d4**
2. **Kd4 – c4**
3. **Kc4 – d4**
4. **Kd4 – é4**
5. **Ké4 – f4**

Schwarz:

1. **Ké6 – d6**
2. **Kd6 – c6**
3. **Kc6 – d6**
4. **Kd6 – é6**
5. **Ké6 – f6**

Hier versucht es Weiß mit einer List, kann aber bei richtigem Gegenzug sein Ziel nicht erreichen, denn Schwarz ahmt die Züge des Gegners nach.

6. **Kf4 – f3**
7. **Kf3 – é2**

6. **Kf6 – f5!**
7. **Kf5 – é4! usw.**

Was geschähe, wenn Schwarz die Aufgabe hätte, in die erste Reihe einzudringen? Es sind drei Spielarten möglich:

1. Spiel

1. **Ké4 – f4**
2. **Kf4 – é3**
3. **Ké3 – d2**
4. **Kd2 – c1**

1. **Ké6 – d5**
2. **Kd5 – c4**
3. **Kc4 – b3**
4. **Kb3 – a2**

und beim nächsten Zug erreicht der schwarze König die erste Reihe.

- | | | |
|-----------------|------------------|------------------|
| 2. Spiel | 1. Ké4–d4 | 1. Ké6–f5 |
| | 2. Kd4–é3 | 2. Kf5–g4 |
| | 3. Ké3–f2 | 3. Kg4–h3 |
| | 4. Kf2–g1 | 4. ... |

Nun hat Weiß im letzten Augenblick doch noch das Eindringen des schwarzen Königs in die Grundreihe verhindert – meint ein unerfahrener Leser. Jawohl, aber nur vorübergehend!

- | | |
|---------------|-------------------|
| 4. ... | 4. Kh3–g3! |
|---------------|-------------------|

Wir sehen die siegreiche Opposition! Weiß muss jetzt weichen. Nach 5. Kg1–f1 folgt Kg3–h2; nach 5. Kg1–h1, Kg3–f2 usw.

- | | | |
|-----------------|------------------|-------------------|
| 3. Spiel | 1. Ké4–é3 | 1. Ké6–é5! |
|-----------------|------------------|-------------------|

Falsch wäre dagegen 1. Ké6–d5? wegen 2. Ké3–d3!; oder 1. Ké6–f5? wegen 2. Ké3–f3! In beiden Fällen verhindert Weiß mit ständiger Gegenüberstellung seines Königs den weiteren Vormarsch von Schwarz.

- | | |
|------------------|------------------|
| 2. Ké3–d2 | 2. Ké5–d4 |
|------------------|------------------|

Ebenso gut ist auch 2. Ké5–f4 usw.

- | | |
|------------------|-------------------|
| 3. Kd2–d1 | 3. Kd4–d3! |
|------------------|-------------------|

Wieder die Opposition! Nicht 3. ... Kd4–é3? 4. Kd1–é1! oder 3. ... Kd4–c3? 4. Kd1–c1! In diesen Fällen könnte Weiß mit Gegenüberstellung den drohenden Einbruch des schwarzen Königs im letzten Augenblick noch vereiteln.

4. Kd1–c1**4. Kd3–é2 usw.**

Wie kommt es, dass Schwarz das eigene Gebiet gegen den Einbruch des weißen Königs verteidigen kann, aber Weiß nicht? – Weil Schwarz die Opposition hat!

Was bedeutet das? Im Stellungsbild 22 stehen beide Könige auf demselben Wege ganz gleich. Also nicht nur der schwarze König steht dem weißen gegenüber, sondern auch umgekehrt. Beide stehen in Opposition, aber Weiß ist am Zug, und Weiß muss deshalb die Opposition aufgeben.

Wer die Opposition besitzt, kann

1. verhindern, dass der gegnerische König in sein Lager eindringt,
2. seinerseits jedoch in das feindliche Lager einbrechen.

Die Opposition hat der König, der zuletzt gezogen und so die Gegenüberstellung erreicht hat. Mit anderen Worten: Die Opposition hat derjenige, der nicht am Zug ist. Wer am Zug ist, der muss aus der Opposition weichen.

Die Opposition ist meist günstig für die Partei, die die Opposition erreicht hat. Es gibt jedoch zahlreiche Ausnahmen, besonders in Endspielen des allein stehenden Königs, wo die Opposition ungünstig ist.

Eine andere Form der (geraden) Opposition ist die *Seitenopposition* (waagrechte Opposition), wobei die Könige sich auf derselben Reihe gegenüberstehen. Die Seitenopposition ist unter Umständen ebenso wirksam wie die normale (senkrechte) Gegenüberstellung. Die schräge Opposition ist dagegen bedeutend schwächer.

Der Turm

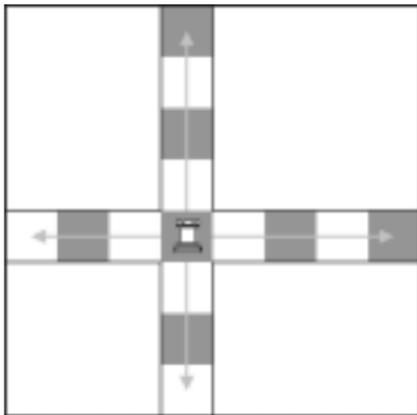
Die Entwicklung der Turmbewegung wurde noch in Indien abgeschlossen. (Anfänglich sprang der Turm auf das übernächste Feld auf dem Wege oder in der Reihe, wo er stand. Später durfte der Turm manchenorts auch den nebenan stehenden feindlichen Stein schlagen, sodass er unter Umständen mit seinem Doppelschritt zwei Steine auf einmal schlug, wie der Elefant, der alles niedertrampelt.)

1. Wie der Turm zieht

Der Turm bewegt sich in gerader Richtung. Er darf auf demselben Wege vorwärts und rückwärts oder in derselben Reihe links und rechts ziehen. Es steht dem Turm frei, sich entweder nur auf das nächste oder übernächste Feld zu begeben oder aber bis zum Brettrand. Der Turm darf nicht schräg ziehen wie der König. Der Turm kann einen Zug nur in einer Richtung machen. Er darf also seine Richtung während des Zuges nicht ändern (Diagr. 23).

Steht der Turm am Brettrand, so darf er bis zu dem anderen Rand ziehen und in einem Zug das ganze Brett durchqueren. Wenn wir die Zugmöglichkeiten des Turmes betrachten, so kann er zwischen 14 verschiedenen Zügen wählen. Die Zahl der möglichen Züge bei leerem Brett ist immer gleich; von der Ecke hat er ebenso viele Züge zur Auswahl wie von der Brettmitte.

Der Turm kann jedes beliebige Feld spätestens beim zweiten Zug erreichen – unabhängig davon, wo er steht. Der Turm reist viel schneller als der König. Der König braucht 3–4 Züge von der Mitte bis an den Brettrand – und das ist noch ein günstiger Fall! Vom Rand sind sogar 7 Züge notwendig bis zu dem gegenüberliegenden Rand.



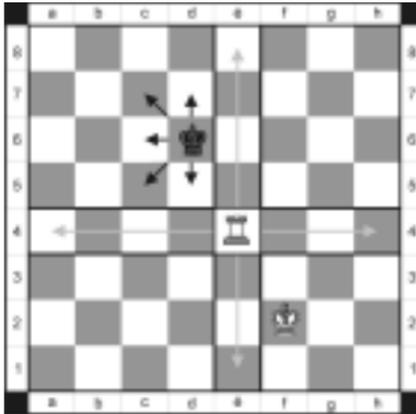
23
Die Gangart des Turmes

2. Die lästigen eigenen Steine

In der Anfangsstellung (Diagr. 5) ist der Turm von eigenen Steinen völlig eingeschlossen, sodass er überhaupt keinen Zug hat. Solch ein eingeschlossener, gelähmter Stein ist wenig wert, da er seine Kraft nicht entfalten kann. Deshalb bemühen wir uns gleich anfangs in der Partie, ihm sämtliche anderen Offiziere aus dem Wege zu räumen. Dadurch erreicht der Turm einen bedeutenden Kraftzuwachs.

3. Andere Steine sind dem Turm hinderlich

Die im Wege stehenden eigenen und feindlichen Steine beschränken den Gang des Turmes beträchtlich. Aus Diagr. 24 ist ersichtlich, dass der Turm nur bis zu seinem eigenen Bauern ziehen darf. Es ist dem Turm verboten, den eigenen Bauern zu schlagen oder ihn zu überspringen. Also der eigene Stein versperrt ihm nicht nur das Feld, wo er steht, sondern auch sämtliche Felder, die sich, vom Turm aus betrachtet, hinter dem Bauern befinden. Der Bauer nimmt dem Turm



25
Der Turm belagert
den feindlichen König

4. Wie hindert der Turm den feindlichen König?

In Diagr. 25 ist Schwarz am Zug. Der schwarze König darf aber nicht den e-Weg betreten, weil er dort im Bereich des feindlichen Turmes stände. Zum Bereich gehören jene Felder, wohin der weiße Turm ziehen kann. Falls sich ein feindlicher Stein im Bereich des Turmes befindet, kann ihn der Turm schlagen. Also hat der schwarze König nur 5 Züge statt 8.

Falls an der Stelle des Königs ein schwarzer Turm auf d6 stände, wäre es ihm erlaubt, sowohl nach e6 wie nach d4 zu ziehen. Es wäre für den schwarzen Turm Selbstmord, da er so in den Schlagbereich des weißen Turmes käme.

Der König darf nicht geschlagen werden. Es ist ihm aber auch verboten, Selbstmord zu begehen. Demzufolge darf er nicht in den Schlagbereich der feindlichen Steine treten.

Ist also der schwarze König von dem weißen Turm wirklich eingesperrt? Darf er weder nach dem h-Weg noch in die 1. Reihe marschieren? Überall sieht man die Strahlen des weißen Turmes den Weg versperrern. Es ist eine unsichtbare und

dennoch unüberwindlichen Mauer um den armen König gezogen, die wir im Bild deutlich gemacht haben. Es gibt aber doch einen Ausweg! Der Turm versperrt zwar das von den Feldern a4–é4–é8 begrenzte Quadrat; er zieht gerade und schlägt auch nach dort, wohin er ziehen kann. Wohin aber der Turm nicht gehen kann, dorthin kann er natürlich auch nicht schlagen. Welches Feld ist das an der Mauer a4–é4–é8, wohin der Turm nicht ziehen kann? Die Antwort ist geradezu verblüffend: Es ist das Feld é4! Weder der Turm noch der König, noch irgendein anderer Stein kann dorthin ziehen, wo er schon steht! Keine Figur kann sich selbst verteidigen.

5. Die Achillesferse des Turmes

Nach uralten Sagen war der Held und Halbgott Achilles der mutigste und stärkste Kämpfer unter den Griechen, die die Stadt Troja belagerten. Aber auch er hatte eine verwundbare Stelle an seinem Körper – die Ferse. Deshalb schoss sein Gegner Paris einen vergifteten Pfeil in die Ferse des Helden ab und tötete ihn. Der Turm zieht und schießt in geraden Linien, aber die Schrägen sind seine Schwächen. Der feindliche König kann auf das Feld d5 in unmittelbare Nähe des Turmes treten, ohne dass ihn der Turm daran hindern könnte. Und das ist nicht der einzige wunde Punkt des Turmes. Der Turm auf é4 hat vier solcher verwundbarer Stellen, das sind die in schräger Richtung liegenden Felder: d5, f5, f3, d3.

6. Der Angriff

Der beste Zug von Schwarz ist

Kd6–d5!

wodurch die obige Stellung erreicht wird. Der König ist in unmittelbare Nähe des Turmes gerückt und droht ihn beim

nächsten Zug zu schlagen, falls Weiß nichts dagegen unternimmt. Der Zug des schwarzen Königs ist ein Angriff, er hat den Turm angegriffen (Diagr. 26).

Der Angriff ist ein Zug, mit dem wir die Kraftstrahlen eines eigenen Steines auf einen feindlichen Stein lenken. Nach dem Angriffszug befindet sich der angegriffene feindliche Stein im *Schlagbereich* des angreifenden Steines. Der angegriffene Stein steht ein. Er steht auf einem Feld, wohin der Angreifer ziehen und wo er ihn schlagen kann.

7. Die Verteidigung (Wegzug und Deckung)

Freilich wird Weiß nicht untätig zusehen, wie Schwarz seinen kostbaren Turm verspeist. Weiß wird einen Gegenzug machen. Er wird sich gegen das Schlagen des Turmes wehren, er wird den Turm retten. Diesen *Gegenzug, der das Schlagen des angegriffenen Steines verhindert*, nennen wir *Verteidigung* (Diagr. 26).

In dieser einfachen Stellung mit nur drei Steinen sehen wir die Urformen der Verteidigung, und zwar den *Wegzug* und



26
Die richtige
Verteidigung des
angegriffenen Turmes

die Deckung. Die erste und selbstverständlichste Möglichkeit ist, dass sich der angegriffene Stein in Sicherheit bringt. Der Turm wird *wegziehen* oder einen Wegzug machen, flüchten. Falls der Turm links in der 4. Reihe *wegzieht*, muss er zumindest bis b4 gehen; auf d4 oder c4 nämlich könnte er vom König noch geschlagen werden. Wenn der Turm den *é-Weg* aufwärts flüchtet, muss er ebenso wenigstens bis *é7* gehen, um nicht auf *é5* oder *é6* weiterhin einzustehen. Die zweite Möglichkeit ist, dass der Turm trotz des Angriffes auf dem Feld *é4* stehen bleibt, aber von dem eigenen König *gedeckt* wird. Weiß zieht also entweder

Kf2 – f3

wodurch die schräge Opposition eintritt. Weiß kann auch

Kf2 – é3

spielen und die Rösselsprungentfernung von dem schwarzen König einnehmen. In beiden Fällen wird der Turm in die neutrale Zone einbezogen. Der schwarze König darf ihn dann nicht schlagen, weil er damit selbst in den Bereich des weißen Königs geriete – was nicht gestattet ist.

Darf der weiße König nach *é3* ziehen? Er steht ja dort im Schlagbereich des eigenen Turmes! – Freilich darf er. Der eigene Turm kann dem König nichts antun. Es ist ein leitender Grundsatz des Schachspieles, dass die eigenen Steine nicht geschlagen werden können.

8. Das Schach (Schachgebot)

Nicht nur der König kann den Turm angreifen, sondern auch umgekehrt. Falls ein Stein den König angreift, sagt man: „Er *bietet Schach*.“ Der Angriff gegen den König, die Bedro-

dort weiterhin vom Turm bedroht wäre. Aber auch das Feld c5 ist ihm verboten, weil die Strahlen des Turmes sich automatisch verlängern, falls der König dorthin zöge. Er darf wegen des feindlichen Königs nicht nach d4 ziehen, während das Feld é4 sogar von den beiden gegnerischen Figuren bedroht ist.

2) Schwarz kann auch durch Schlagen des Turmes parieren, weil der Turm sich in unmittelbare Nähe des Königs gewagt hat, ohne an die eigene Sicherheit zu denken. Also

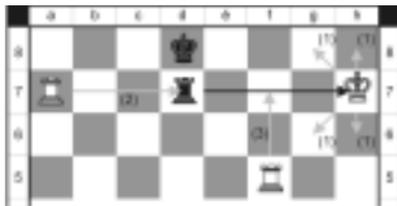
Kd5×Té5

Das Schachgebot Té4–é5 +?? verdient schon zwei Fragezeichen. Dadurch hat Weiß den Turm eingestellt. Falls Weiß aus unmittelbarer Nähe Schach bieten will, ohne damit den Turm einzubüßen, muss er für die Deckung des Turmes sorgen. Weiß spielte besser Té4–d4 +. Nun darf der schwarze König den Turm nicht schlagen, da dieser jetzt unter dem Schutz des eigenen Königs in der neutralen Zone steht. Schwarz bleibt hierbei nur eine einzige Abwehrmöglichkeit: die Flucht des Königs aus dem Schlagbereich des Turmes.

9. Die Abwehr des Schachgebots

Das Schach ist ein *zwingender* Zug. Er zwingt zu Gegenmaßnahmen, zur Abwehr. Im vorhergehenden Spiel haben wir die Abwehr eines *Nahschachs* gesehen. Das Nahschach ist ein Schachgebot aus unmittelbarer Nähe. Es kann durch Flucht des Königs oder durch Schlagen des schachbietenden Steines gedeckt werden.

Nun folgt ein Beispiel mit Weitschach (Diagr. 28). Wir bezeichnen als Weitschach jene Schachgebote, bei denen



28 Ein Weitschach und die Abwehr

sich zwischen dem angegriffenen König und der schachbietenden Figur zumindest ein Feld befindet, sodass der König selbst den Angreifer auch dann nicht schlagen kann, wenn dieser ungedeckt ist.

Der weiße König steht im Schach. Weiß ist verpflichtet, das Schachgebot im nächsten Zug zu parieren. Er hat drei Möglichkeiten:

- 1) Flucht auf ein unbedrohtes Feld: der König muss in die 6. oder 8. Reihe flüchten, z. B.

Kh7–g6

In der 7. Reihe, also im Schach, darf er nicht bleiben;

- 2) Schlagen des schachbietenden Steines, also

Ta7×Td7 +

3) Unterbrechung oder Deckung des Königs durch einen eigenen Stein, den wir zwischen den König und den schachbietenden Stein stellen; z. B.

Tf5–f7

unterbricht die tödliche Strahlung des feindlichen Td7.

Der letzte Zug (Tf5–f7) ist interessant. Die beiden weißen Türme schützen einander durch den feindlichen Turm!

Wenn der schwarze Turm einen weißen Turm schlägt, kann auch ihn der verbliebene weiße Turm schlagen. Eine sonderbare Deckung.

Das Schachgebot muss *unbedingt* und *sofort abgewehrt* werden. Es ist undenkbar, ein Gegenschach zu bieten (Ta7–a8 +???), statt das Schach zu decken. Es ist ferner nicht erlaubt, das Schachgebot etwa mit einer Fesselung (Tf5–d5???) unterbinden zu wollen. Warum? Man hat die Partie im Urschach mit dem Schlagen des besiegten Königs beendet, und derjenige hat gewonnen, der zuerst den feindlichen König geschlagen hat.

Die Spielgesetze mahnen uns ausdrücklich, dass der König auch dann im Schach steht, wenn er durch einen gefesselten Stein bedroht wird. Es wäre grundfalsch, die Folgerung zu ziehen: „Schlägst du meinen König, schlage ich deinen König.“

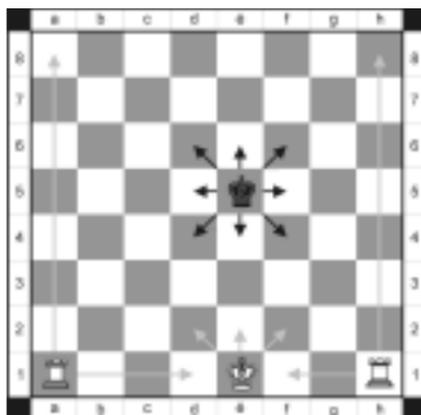
Es ist gleichfalls *unerlaubt*, den König einem Schach auszusetzen. Zum Beispiel: nach Tf5–f7 darf der schwarze König weder Kd8–c7??? noch Kd8–é7??? ziehen. Damit würde nämlich der schwarze König freiwillig ins Schach gehen, und das ist regelwidrig.

Das Kreuzschach ist jedoch erlaubt (z. B. Ta7 × Td7+) – man darf also bei der Abwehr eines Schachgebots gleichzeitig Schach bieten.

10. Das Matt (Schachmatt)

Ein *unabwendbares* Schach heißt Matt oder Schachmatt. Das Wort Schachmatt bedeutet persisch: (Der) König (ist) tot! (matt = tot).

Auf Diagr. 29 sehen wir eine Mattstellung. Der König kann den Angriff beider Türme auf keine Art abwehren: 1. Er



30

Vor dem letzten Akt

1. Zwei Endspiele

I. Endspiel

Weiß:
1. **Ta1–a5 +**

Schwarz:
1. ...

Das ist das energischste Verfahren. Nun hat der König die Wahl zwischen der sechsten und vierten Reihe.

1. **Spiel** 1. ...

1. **Ké5–f6**

Der schwarze König nähert sich dem Königsturm, um ihn anzugreifen. Die ersten fünf Reihen versperrt der Ta5 dem König. Nun folgt eine weitere Zurückdrängung des schwarzen Königs aus der sechsten in die siebente Reihe:

2. **Th1–h6 +** 2. ...

Falsch wäre 2. Ta5–a6 +? wegen der Rückkehr des Königs in die 5. Reihe.

2. ...

2. **Kf6–g7!**

- a) Der schwarze König greift jetzt den weißen Turm an. Der Turm entzieht sich diesem Angriff durch Wegziehen auf die andere Seite.

3. **Th6–b6!**

3. ...

Nicht 3. Th6–a6? (gegenseitige Behinderung der Türme) und auch nicht 3. Ta5–a7 +?? wegen Kg7 × Th6!

3. ...

3. **Kg7–f7**4. **Ta5–a7 +**4. **Kf7–g8**

Der König befindet sich bereits am Brettrand. Es folgt das Matt (Diagr. 29, 1. Mattbild).

5. **Tb6–b8 #**

- b) Im dritten Zug könnte der angegriffene Turm auf h6 bleiben, aber in diesem Fall müsste ihn der andere Turm verteidigen.

3. **Ta5–a6**

3. ...

Da Schwarz am Zug ist, muss er jetzt nach erfolglosem Angriff wegziehen.

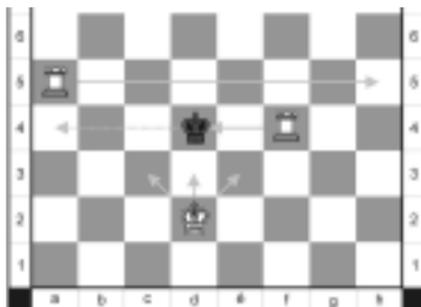
3. ...

3. **Kg7–f7**4. **Ta6–a7 +**4. **Kf7–g8!**

Dadurch verhindert der König, dass ihn Th6 mattsetzt.

5. **Th6–h7**

5. ...



32

3. Mattbild

Ein Matt

in der Brettmittle

3. ...

4. Tb1–b4 #

3. Kc4–d4

b)

2. ...

3. Th1–f1!

2. Kd4–e4

3. ...

Nun schneidet der Turm die Fluchtfelder f3 und f4 ab.

3. ...

4 Tf1–f4 #

3. Ké4–d4

(Diagr. 32, 3. Mattbild)

II. Endspiel

Die Türme sind in Diagr. 33 einander im Weg. Vermeiden wir solche Stellungen!

Weiß:

1. Tc1–e1

Schwarz:

1. ...

Versperrt dem König die rechte Bretthälfte.

1. ...

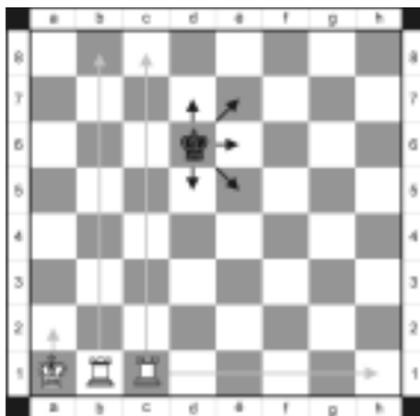
2. Tb1–d1 +

3. Té1–e2

1. Kd5–d4

2. Kd4–c3

3. ...



33

Der kühne König

Der Turm verhindert den drohenden Zug: 3. ... Kc3–c2.

3. ...

3. Kc3–c4

4. T \acute{e} 2–c2 +

4. Kc4–b3!

Der angegriffene Turm muss jetzt wegziehen.

5. Tc2–c8

5. Kb3–a3

6. Td1–b1

6. Ka3–a4

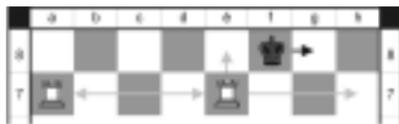
7. Tc8–a8 #

Dieses interessante Endspiel zeigt deutlich die Kraft des einzelnen Königs. Es war imponierend, wie er die Übermacht unerschrocken angriff.

2. Das Patt

Eine missglückte Königsjagd (Diagr. 34).

Zwei Türme sind eine riesige Übermacht, die eine spielende Gewinnführung garantiert – ohne Mitwirkung des eigenen Königs. Man muss allerdings diese elementarste aller Matt-



34 Pattgefahr

führungen kennen, um den Sieg zu erzwingen. Sonst kann man auch hier den offensichtlichen Gewinn verpatzen.

Die Türme jagen den armen schwarzen König hin und her. Dieser wehrt sich tapfer gegen die Übermacht. Er greift bald den einen, bald den anderen an. Weiß ist aber nicht in der Lage, mattzusetzen. Er muss schon fürchten, dass die vorgeschriebenen 50 Züge für den Gewinn nicht reichen, da er das einfache Verfahren vergessen hat. Er muss sich ja außerdem vorsehen, dass dieselbe Stellung nicht dreimal vorkommt, weil in beiden Fällen die Partie nur als remis, also unentschieden, gilt.

Es ist vielleicht überflüssig zu bemerken, dass der Führer der weißen Steine ein Anfänger ist, der bei Schwarz Schachunterricht nimmt.

Weiß:

1. **Té7–f7 +?**

Schwarz:

1. ...

Lieber sollte er statt der unnützen Schachgebote nach dem stillen Vorbereitungszug 1. Té7–b7, Kf8–é8 mit 2. Tb7–b8 # einfach mattsetzen. Aber ja – Anfänger bieten so gern Schach! Man stärkt damit das Selbstbewusstsein, ballt die Fäuste, lässt die Muskeln spielen ...

1. ...

2. **Tf7–g7 +?**

3. **Tg7–h7 +?**

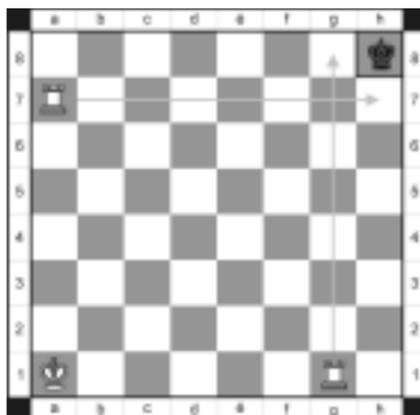
4. **Th7–g7 +?**

1. **Kf8–g8**

2. **Kg8–h8!**

3. **Kh8–g8**

4. **Kg8–h8!**



35

1. Pattstellung

Schwarz am Zug ist patt

Der schwarze König stellt nun eine kleine Falle. Tatsächlich fällt Weiß – aus Angst vor der dreimaligen Zugwiederholung – jämmerlich darauf herein (Diagr. 35, 1. Pattstellung).

5. Tg7–g1??

Schwarz ist patt.

Die Partie gilt als unentschieden. Trotz der Übermacht von zwei Türmen ließ Weiß den sicheren Gewinn aus der Hand gleiten. Wirklich ein besonderes „Kunststück“! Patt gilt als eine Art Strafe für die schwache Spielweise oder als Lohn für die gute Verteidigung. Patt ist ein persisches Wort; es bedeutet „gefangen“. – „Wenn der König gefangen ist, hat er ja den Krieg verloren!“, denkt der Leser, und damit hat er Recht. Im Urschach galt das Patt als Partiegewinn. Im modernen Schach wollte man aber dem Stärkeren den Sieg erschweren und dem Schwächeren eine letzte Chance geben. Deshalb wird das Patt als unentschieden gewertet.

Nun vergleichen wir Matt und Patt. Stellen Sie bitte auf Ihrem Brett nach einem Muster auf den vorhergehenden



36
Wie erzwingt Schwarz
das Patt?

Seiten ein bekanntes Mattbild auf, und vergleichen Sie es mit der 1. Pattstellung im Buch!

Bei Matt wie bei Patt ist der König gefangen; er hat keinen gültigen Zug mehr. Wohin er auch ziehen wollte, er käme stets in Schach, also in den Angriff der Türme oder in den Schlagbereich des feindlichen Königs. Diese Züge sind aber nicht erlaubt – wir wissen es bereits. Der Unterschied zwischen Matt und Patt besteht darin, dass

1. bei Matt der König im Schach steht (deshalb sagt man auch, dass er schachmatt ist); bei Patt der König nicht im Schach steht;
2. vor dem Matt der Gegner Schach bietet, er greift also den König an; vor dem Patt kein Schachgebot geschah, der König somit nicht angegriffen wurde.

Patt ist nicht immer eine Folge der Unaufmerksamkeit. Es kann mitunter durch geistreiche Wendungen herbeigeführt werden. In der Stellung auf Diagr. 36 ist Schwarz scheinbar

verloren. Weiß gewinnt, falls es ihm gelingt, einen Turm für den schwarzen Turm abzutauschen. Es ist interessant, wie Schwarz am Zug das Patt erzwingt.

1. ...

1. **Tb2–h2 +!!**

Er opfert sein letztes Hab und Gut. Der schwarze König hat nämlich keinen gültigen Zug. Wenn Weiß den Turm schlägt, ist Schwarz patt. Deshalb zieht er:

2. **Kh1–g1**

2. **Th2–g2 +!!**

Der hartnäckige Turm opfert sich erneut.

3. **Tg7×Tg2**

Schwarz ist patt.

oder 3. **Kg1 × Tg2** Patt

(Falls 3. **Kg1–f1**, **Tg2 × Tg7**; 4. **Ta7 × Tg7**, **Kh8 × Tg7** Remis.)

3. Ungültige Züge

Es ist nicht gestattet, den Spielregeln widersprechende Züge zu machen. Regelwidrig ist:

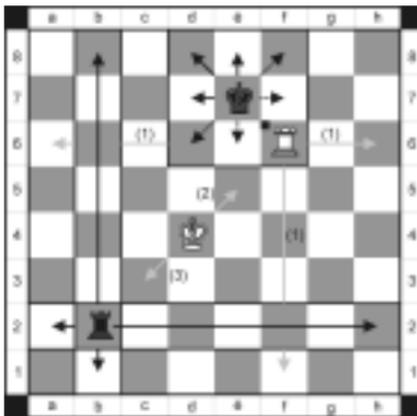
1. ein Zug, der der Gangart des Steines widerspricht. Es ist z.B. verboten, mit dem König einen Rösselsprung zu machen, mit dem Turm schräg zu ziehen usw.;
2. mit dem König in ein Schach zu gehen oder ihn in den Schlagbereich des feindlichen Königs zu bringen bzw. den König sonst wie einem Schach auszusetzen;
3. den König freiwillig im Schach zu belassen und das Schach nicht zu decken – oder stattdessen;
4. das Schachgebot mit einem Gegenschach oder mit einer Fesselung des schachbietenden Steines zu beantworten.

Regelwidrige Züge sind ungültig. Stellt sich erst später heraus, dass im Verlauf der Partie ein regelwidriger Zug erfolgt

ist, so nimmt man den falschen Zug zurück und baut die Stellung wieder auf, die unmittelbar vor dem verbotenen Zug bestand. Danach wird das Spiel fortgesetzt. Falls im Laufe des Spieles ein Stein oder mehrere Steine versehentlich verrückt oder unrichtig wieder hingestellt worden sind, muss die *Regelwidrigkeit berichtet* werden. Das Spiel wird dann aus der Stellung fortgesetzt, die unmittelbar vor dem Fehler eingenommen wurde. Wenn es sich als unmöglich erweist, die richtige Stellung wieder aufzubauen, dann ist das Spiel ungültig, und die Partie muss wiederholt werden. Die Annullierung des Spiels ist eine gerechte Maßnahme. Durch Verstoß gegen die Regeln soll niemand gewinnen!

4. Der Gegenangriff

In Diagr. 37 hat der schwarze König gerade den weißen Turm angegriffen. Auf drei verschiedene Arten kann Weiß den Angriff abwehren:



37
Angriff und
Gegenangriff

1. *Wegzug* des angegriffenen Turmes aus dem Schlagbereich des Königs. Der Turm wird auch nicht auf die Felder b6 und f2 ziehen, um nicht von dem schwarzen Turm geschlagen zu werden. Es bleiben dem weißen Turm also 8 gute Felder zur Auswahl. (Die Felder e6, d6, f7, f8 sind von dem feindlichen König bedroht!)
2. *Deckung* mit dem eigenen König durch

Kd4–é5

(Hier ist aber ausnahmsweise die sonst gute Deckung ungünstig. Nach 1. ... Tb2–é2 +; 2. Ké5–f5, Té2–f2 +!; 3. Kf5–g5, Tf2×Tf6 geht der weiße Turm verloren.)

3. Schließlich hat Weiß die Möglichkeit, den eigenen Turm einstehen zu lassen und durch

Kd4–c3

den schwarzen Turm mit einem *Gegenangriff* zu bedrohen.

5. Der Tausch (Abtausch)

In Stellung 37, nach 1. Kd4–c3, ist wieder Schwarz am Zug. Er kann entweder seinen Turm aus dem Angriff des weißen Königs wegziehen, oder er kann stattdessen den weißen Turm schlagen. Freilich nach

1. ...

1. **Ké7×Tf6**

wird Weiß auch den schwarzen Turm schlagen. Er spielt also:

2. **Kc3×Tb2**

und somit ist das Gleichgewicht der Kräfte wiederhergestellt. So geschieht ein Tausch bzw. Abtausch. *Man gibt einen eigenen Stein für einen gleichwertigen gegnerischen Stein her.* Im

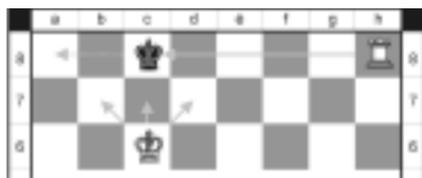
Abtausch schlagen also die Gegner wechselseitig Steine gleichen Wertes. Der Schachkampf geht weiter. Ein Angriff löst Verteidigung oder Gegenangriff aus. Der Krieg wird mittels Zügen geführt. Das Schlagen ist der Tod für jede betroffene Schachfigur. Das Schlagen bedeutet Gewinn für den einen und Verlust für den anderen Gegner. Die geschlagenen Steine nehmen am weiteren Kampf nicht mehr teil.

Turm gegen König

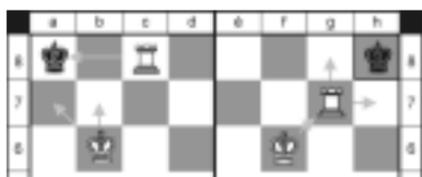
Der stärkere König ist natürlich auch auf dem Brett. Er nimmt sogar großen Anteil am Kampfgeschehen. Der Turm allein kann nämlich den feindlichen König nicht mattsetzen. Er braucht die ausgiebige Hilfe des eigenen Königs. Ein Matt ist nur am Brettrand oder in der Ecke möglich. Das Mattspiel gegen den allein stehenden König erfordert im ungünstigsten Fall höchstens 16 Züge (Diagr. 38, 4. Mattbild, und Diagr. 39, 5. Mattbild).

Falls ein Turmmatt am Brettrand erfolgen soll, muss der stärkere König zu seinem Rivalen in Opposition stehen. Bei dem Eckmatt des Turmes genügt die Springerentfernung der beiden Könige. Die Matts sind an jedem Brettrand und in jeder Ecke möglich. Wir bitten den Leser, die Mattbilder und Pattstellungen auf dem Brett aufzustellen und von vier Seiten zu betrachten. Es ist zu empfehlen, die Endspiele zweimal nachzuspielen, und zwar einmal vom Standpunkt des Angreifers und ein zweites Mal vom Blickpunkt des Verteidigers aus.

Bevor wir an die Mattspiele herangehen, müssen wir auch die Pattstellungen kennenlernen. Pattstellungen sind in der Ecke zu vermeiden, aber inmitten des Brettes ist es vorteilhaft, auch die Pattstellungen zum Zurückdrängen des feindlichen



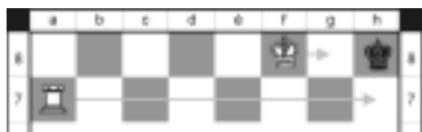
38
4. Mattbild
Randmatt des Turmes



39 5. Mattbild
Eckmatt des Turmes

39 40

40 2. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt



41
Schwarz am Zug ist patt

Königs zu benutzen (Diagr. 40, 2. Pattstellung, und Diagr. 41, 3. Pattstellung).

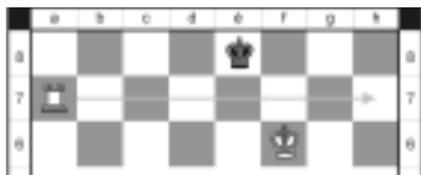
Bei der 2. Pattstellung kann der stärkere König auch auf f7 oder auf g6 und sogar auf h6 oder auf f8 stehen.

1. Rösselsprungverfahren

Der stärkere König verfolgt seinen Gegner in Springerentfernung, um ihn früher oder später in Opposition zu zwingen. Falls das gelingt, erfolgt das Turmschach mit Zurückdrängung oder Matt (Diagr. 42).

Weiß:
1. Ta7-h7

Schwarz:
1. ...



42
König am Rand

Es ist zwecklos, mit dem stärkeren König in Opposition zu gehen, da der schwächere König ausweichen würde. Schwarz darf jetzt auch nicht in Opposition ziehen, weil auf 1. ... Ké8–f8? 2. Th7–h8 # folgt.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. ... | 1. Ké8–d8 |
| 2. Kf6–é6 | 2. ... |

Der weiße Herrscher verfolgt den schwarzen Monarchen stets in Springerentfernung mit dem Ziel, ihn in Opposition zu zwingen.

- | | |
|--------|-----------|
| 2. ... | 2. Kd8–c8 |
|--------|-----------|

Natürlich nicht 2. ... Kd8–é8?; 3. Th7–h8 #?

- | | |
|-----------|-----------|
| 3. Ké6–d6 | 3. Kc8–b8 |
| 4. Kd6–c6 | 4. Kb8–a8 |
| 5. Ké6–b6 | 5. ... |

Schwarz kann nicht mehr entinnen, er muss in die Opposition zurück.

- | | |
|-------------|-----------|
| 5. ... | 5. Ka8–b8 |
| 6. Th7–h8 # | |

2. Der Zugzwang

Der Zug ist nicht nur ein Recht, sondern manchmal eine unangenehme Pflicht. Es kommt mitunter vor, dass es ein

Nachteil ist, am Zug zu sein. Das ist der Zugzwang. Der treffende deutsche Begriff „Zugzwang“ ist international geworden, er wurde auch in die englische und französische Schachsprache aufgenommen.

Es führen zwei Wege zum Gewinn (Diagr. 43):

1. Spiel **1. Ta7–d7** **1. ...**

Ein Wartezug: Weiß will Schwarz in eine Zwangslage bringen. Zu diesem Zweck wäre auch 1. Ta7–b7 gut gewesen, aber näher als jetzt soll der Turm nicht an den Feind herantreten!

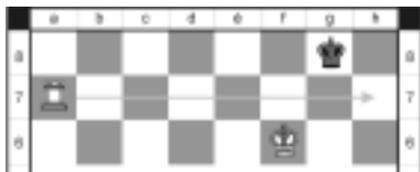
Schwarz ist nun unter Zugzwang. Es wäre für ihn besser, wenn er nicht ziehen müsste. Er hat nämlich keinen guten Zug. Nach 1. ... Kg8–f8? kommt das sofortige Matt durch 2. Td7–d8. Der folgende Textzug ist auch nicht günstiger. Wir werden es gleich sehen.

1. ... **1. Kg8–h8**
2. Kf6–g6! **2. ...**

Nicht etwa 2. Td7–g7?? Patt. Nach dem Textzug ist Schwarz wieder unter Zugzwang.

2. ... **2. Kh8–g8**
3. Td7–d8 #

2. Spiel **1. Ta7–a8 +** **1. Kg8–h7**



43

Der kurze Prozess

Nun kann Weiß mit einem weiteren Schach nichts erreichen. Weiß macht deshalb einen Wartezug, um den Gegner in Opposition zu zwingen.

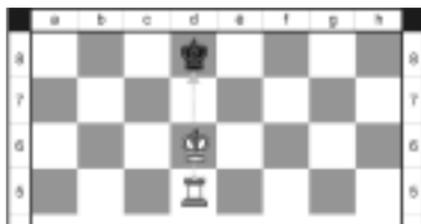
2. **Ta8–b8** 2. ...

Schwarz ist unter Zugzwang. Falls Schwarz nur dann ziehen müsste, wenn es für ihn vorteilhaft ist, könnte ihn Weiß überhaupt nicht besiegen.

2. ... 2. **Kh7–h6**
3. **Tb8–h8 #**

3. Die Sperre (Blockade)

Der weiße König verstellt in Diagr. 44 die Bahn des eigenen Turmes. Zöge er vom d-Weg weg, so würde die Strahlung des Turmes aufgedeckt und bis zu dem feindlichen König verlängert. Weiß könnte also mit **Kd6–é6 (+)** Schach bieten. Das wäre ein *Abzugsschach* oder ein *aufgedecktes Schach*. Der Unterschied zwischen diesen beiden Arten, Schach zu bieten, ist wichtig. Nicht der abziehende König bietet Schach, sondern der im Hintergrund lauende Turm – ohne dass der Turm selbst sich bewegt hätte. (Deshalb steht das Zeichen für Schach in Klammern.)



44
Die verstellte
Turmstrahlung

Schwarz in die tödliche Opposition zurückziehen, womit sein Schicksal besiegelt ist.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 2. ... | 2. Ké8–d8 |
| 3. Tf5–f8 # | |

2. Spiel

Stellen Sie bitte wieder das Diagramm 44 auf.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. Td5–d1 | 1. Kd8–c8 |
|------------------|------------------|

Ein Fluchtversuch auf die andere Seite des Brettes wird nach dem Sperrzug von Weiß auch scheitern.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 2. Td1–b1! | 2. Kc8–d8 |
| 3. Tb1–b8 # | |

4. Die schräge Opposition

Die beiden Könige stehen auf Diagr. 46 in schräger Opposition. Weiß könnte auch das bekannte Rösselsprungverfahren anwenden und mit 1. Kc5–b5, Ka7–b7 die gerade Opposition erzwingen. Dann könnte der schwarze König durch ein Turmschach in die letzte Reihe gedrängt werden.

Da der schwarze König ohnehin schon am Rand steht, nämlich auf dem a-Weg und dazu noch in unmittelbarer Nähe der Ecke, kann man auch kürzere Verfahren wählen. Ein Turmschach ist nun sehr wirksam und erzwingt das Matt in einigen Zügen.

- | | |
|--------------------|--------|
| 1. Th6–h7 + | 1. ... |
|--------------------|--------|

Schwarz hat nun drei mögliche Züge:

- | | | |
|----|----------------------------|------------------|
| a) | 1. ... | 1. Ka7–a6 |
| | 2. Th7–g7 (oder c7) | 2. ... |

Ein schon bekannter Wartezug, der den schwarzen Herrscher unter Zugzwang bringt. Schwarz muss jetzt die Opposition einnehmen.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 2. ... | 2. Ka6-a5 |
| 3. Tg7-a7 # | |

- | | | |
|----|-------------------|------------------|
| b) | 1. ... | 1. Ka7-a8 |
| | 2. Kc5-b6! | 2. ... |

Die Springerentfernung von der Ecke ist die Bedingung des Matts.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 2. ... | 2. Ka8-b8 |
| 3. Th7-h8 # | |

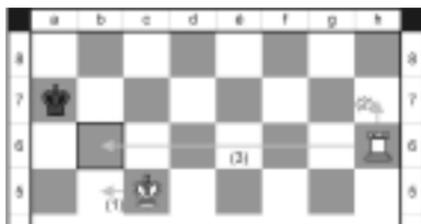
- | | | |
|----|--------|-------------------|
| c) | 1. ... | 1. Ka7-b8! |
|----|--------|-------------------|

Die beste Verteidigung verlängert das Leben des schwarzen Monarchen nur um einen einzigen Zug.

- | | |
|-------------------|--------|
| 2. Kc5-c6! | 2. ... |
|-------------------|--------|

Wieder die Rösselsprungentfernung der Könige. Nach 2. ... Kb8-c8? folgt das sofortige Matt durch 3. Th7-h8. Schwarz spielt deshalb:

- | | |
|--------------------|------------------|
| 2. ... | 2. Kb8-a8 |
| 3. Kc6-b6 | 3. Ka8-b8 |
| 4. Th7-h8 # | |



46

Die schräge Opposition
und die drei Spielarten

In der Stellung des Bildes 46 ist außer 1. Kc5–b5 (Rösselsprungverfahren) und 1. Th6–h7+ eine dritte Spielweise möglich: 1. Th6–b6. Wir werden diesen Zug später noch sehen (Pattbild-Verfahren).

5. Stille Wartezüge

Das Schach ist meist laut; man pflegt es nämlich anzumelden. Dagegen erfolgen die Wartezüge wortlos; sie sind also still. Die Wartezüge bereiten den Zugzwang vor. Wir kennen sie schon. Doch zeigen wir noch ein lehrreiches Beispiel (Diagr. 47).

1. **Tb6–a6** 1. ...

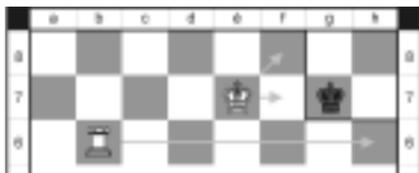
Der Wartezug: Schwarz befindet sich danach unter Zugzwang. Seine drei Gegenzüge führen schnell zum Matt.

1. **Spiel** 1. ... 1. **Kg7–h7**
 2. **Ké7–f7!** 2. ...

Die Gegenüberstellung der Könige verursacht einen neuen Zugzwang.

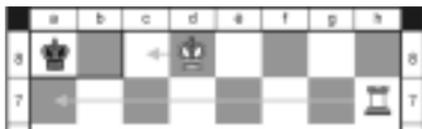
2. ... 2. **Kh7–h8**
 3. **Ta6–h6 #**

2. **Spiel** 1. ... 1. **Kg7–h8**
 2. **Ké7–f7** 2. **Kh8–h7**
 3. **Kf7–f8** 3. ...



47

Der eingesperrte König



48

Vorsicht, Pattgefahr!

Nicht etwa 1. Kd8–c8?? Patt. – Der Textzug unterbricht die Strahlung des Turmes, öffnet das Feld a7 und hebt somit die Pattgefahr auf, versperrt aber gleichzeitig dem schwarzen König die Felder b8 und b7. – Ein recht vielseitiger, geistreicher Zug!

1. ...

1. **Ka8–a7**2. **Th7–h6**

2. ...

Der Turm riegelt die Ausgangstür nach a6 ab und setzt den schwarzen König gleichzeitig unter Zugzwang.

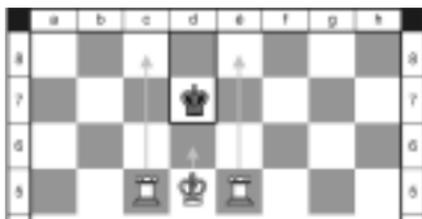
2. ...

2. **Ka7–a8**3. **Th6–a6 #**

Man darf eigene Steine nicht schlagen. Doch ist es erlaubt, mittels Unterbrechung zumindest ihre Wirkung aufzuheben. Die Strahlung wird dadurch unterbrochen, dass wir die Bahn der Figur mit einem Stein verstellen. Dazu ein kleines Lehrproblem von Numa Preti (Diagr. 49).

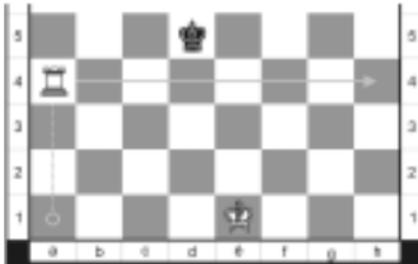
1. **Tc5–c6! 1.**

1. ...



49

Ein Turm zu viel ...



50
Der einschränkende
Zug: 1. Ta1–a4

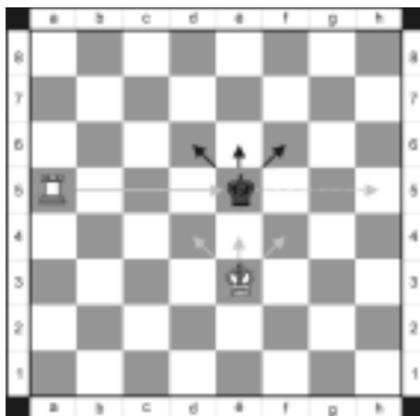
Kd5–c5–b5 den Turm angreift, zieht sich der Turm nach d4 zurück mit der Absicht, den schwarzen Herrscher in den a-Weg zu drängen. Jetzt muss auch der weiße König zu Hilfe eilen.

- | | |
|-------------------|------------------|
| 2. Ké1–é2 | 2. Ké5–d5 |
| 3. Ké2–é3! | 3. ... |

Es ist am einfachsten, wenn der stärkere König seinen Gegner in Springerentfernung verfolgt. Der Verteidiger kann nun zwischen drei Fortsetzungen wählen.

1. Nach 3. ... Kd5–c5 nimmt er die schräge Opposition ein. Es folgt darauf der Sperrzug 4. Ta4–d4 (Pattbildverfahren), und danach wäre der schwarze König auf lediglich 12 Feldern eingesperrt (siehe Diagr. 53 auf Seite 102).
2. Falls Schwarz freiwillig in die 6. Reihe zurückginge, würde eine weitere Einschnürung durch 4. Ta4–a5 folgen.
3. Er wählt deshalb das kleinere Übel und begibt sich in Opposition:

- | | |
|--------------------|------------------|
| 3. ... | 3. Kd5–é5 |
| 4. Ta4–a5 + | 4. ... |



51
Opposition und
Zurücktreibung

Der schwarze König muss die 5. Reihe wegen des Turmschachs verlassen. Seine Rückkehr in die 4. Reihe verhindert der weiße König, der in Opposition steht. Schwarz muss also in die 6. Reihe zurückziehen (Diagr. 51).

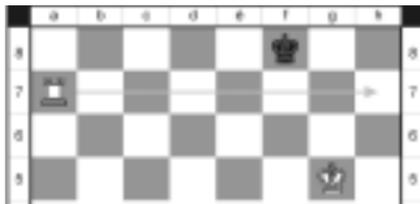
4. ...	4. Ké5–é6
5. Ké3–d4!	5. ...

Wenn der schwarze König nach d6 gegangen wäre, hätte Weiß mit 5. Ké3–é4! geantwortet. Der weiße König nähert sich seinem Rivalen immer in Entfernung des Rösselsprungs, um ihn in die Opposition zu zwingen.

5. ...	5. Ké6–d6
6. Ta5–a6 +	6. ...

Jede Gegenüberstellung der Könige benutzt Weiß zu einer weiteren Zurückdrängung mit dem Schach des Turmes.

6. ...	6. Kd6–é7
7. Kd4–d5!	7. ...



52

Der Anfang vom Ende ...

Erneut die Annäherung im Rösselsprung: Wenn 7. ... $Ké7-d7$, dann natürlich 8. $Ta6-a7+$. Schwarz spielt deshalb lieber

7. ...

7. $Ké7-f7$

Die beiden Könige befinden sich nun in schräger Opposition. Möglich ist jetzt die sofortige Besetzung des neutralen Feldes $é6$ mit dem Turm. Die von Weiß gewählte weitere Annäherung im Rösselsprung ist nicht das kürzeste, aber das einfachste Verfahren.

8. $Kd5-é5$ 8. $Kf7-g7$

Auf 8. ... $Kf7-é7$ würde 9. $Ta6-a7+$ folgen.

9. $Ké5-f5$ 9. $Kg7-h7$ 10. $Kf5-g5$ 10. $Kh7-g7$ 11. $Ta6-a7+$ 11. $Kg7-f8!$

(Diagramm 52)

Nach 11. ... $Kg7-h8$ folgt 12. $Kg5-g6, Kh8-g8$; 13. $Ta7-a8 \#$ und nach 11. ... $Kg7-g8$; 12. $Kg5-f6, Kg8-h8$; 13. $Kf6-g6, Kh8-g8$; 14. $Ta7-a8 \#$

12. $Kg5-f6!$ 12. $Kf8-é8$

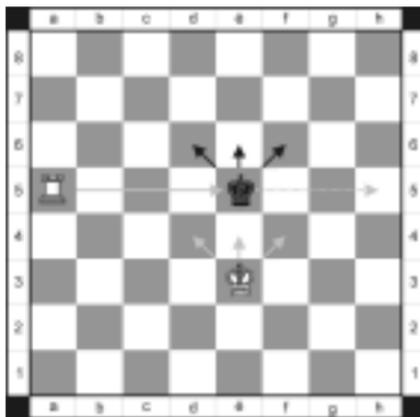
Siehe 1. Rösselsprungverfahren (Seite 78, Diagr. 42) oder 2. Der Zugzwang (Seite 79, Diagr. 43): 12. ... $Kf8-g8$.

8. Abdrängung mit Respekt (Pattbild-Verfahren)

In jedem Endspiel kann die Pattstellung inmitten des Brettes nachgeahmt und dadurch der feindliche König zurückgedrängt werden. Es ergibt sich dabei eine interessante Kuriosität: die Zurückdrängung des schwarzen Monarchen ohne ein einziges Schach – der Einfall eines berühmten Endspielkenners, des ungarischen Großmeisters Géza Maróczy (Diagr. 53).

Falls die Könige in schräger Opposition stehen, kann das Pattbild-Verfahren zur Anwendung kommen. Weiß hat gerade mit 1. Th4–d4 die neutrale Zone d4 zwischen den beiden Königen besetzt. In der Ecke würde der Textzug des Turmes ein Patt ergeben (Ka8, Tb7, Kc6). Hier sperrt der Turm den schwarzen König auf 12 Feldern ein.

- | | |
|-----------|------------|
| 1. ... | 1. Kc5–c6! |
| 2. Ké3–é4 | 2. Kc6–c5 |
| 3. Ké4–é5 | 3. ... |



53
Die Einkerkung
des schwarzen Königs
durch Th4–d4!

Auf 7. ... Kc7–c8 folgt 8. Kc5–b6! Kc8–b8; 9. Td6–d8 +.
 Wenn 7. ... Kc7–b8, dann auch 8. Kc5–b6, Kb8–c8;
 9. Td6–d1, Kc8–b8; 10. Td1–d8 #.

7. ...	7. Kc7–b7!
8. Td6–c6	8. ...

Die weitere Gebietseroberungengt Schwarz auf 4 Felder ein.
 Wenn er nach a8 oder b8 zurückgeht, folgt das Matt nach
 9. Kc5–b6, wie oben gezeigt.

8. ...	8. Kb7–a7
9. Tc6–b6	9. ...

Somit ist die Stellung des Diagramms 46 erreicht (siehe Abschnitt 4., „Die schräge Opposition“).

9. ...	9. Ka7–a8
10. Kc5–c6	10. Ka8–a7
11. Kc6–c7	11. Ka7–a8
12. Tb6–a6 #	Nicht 12. Tb6–b7?? Patt

Es gab in diesem Endspiel ein einziges Schach, und das war schon gleichzeitig Matt. Verfolgen wir die seltsame Reise des weißen Königs é3–é5–c5–c7 und des Turmes h4–d4–d6–a6! Ein prachtvolles Stück: ein Schulbeispiel für stille Beschränkungszüge.

Géza Maróczy, geb. 1870 in Szeged, gest. 1951 in Budapest, war in der ganzen Welt auch als Schachautor bekannt. In seiner Glanzzeit gehörte Maróczy zur Weltklasse und gewann mehrere große internationale Schachturniere.

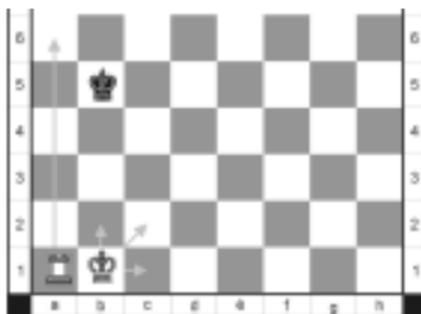
9. Laute Schachgebote (Mattbild-Verfahren)

Wir haben den Leser vor unnützem Schachbieten gewarnt. Ein Schach soll nur dann erfolgen, wenn es Vorteile bringt.

1. Wenn die Könige in *Opposition* stehen, ist ein Turmschach immer wirksam. In der Mitte drängt ein solches Schach den Feind zurück, am Rande setzt es sogar matt.
2. In *schräger Opposition* ist ein Schach nur dann günstig, wenn der schwächere König sich am Brettrand oder in dessen Nähe befindet. In der Mitte ist es besser, das zwischen den Königen liegende neutrale Feld mit dem Turm zu besetzen (Pattbild-Verfahren).
3. Ähnlich ist es mit der *Springerentfernung* der Könige. Vorteilhafter ist es, in der Mitte des Brettes mit einem Sperrzug des Turmes die *Opposition* zu erzwingen und erst danach Schach zu bieten.

Das folgende lehrreiche Endspiel von R. F. Green zeigt uns ein wirksames Schach, wenn die Könige in Rösselsprungweite voneinander entfernt sind (Diagr. 55).

Die weißen Figuren stehen einander im Wege. Wäre der Turm auf a2, so könnte er mit Ta2–c2 den schwarzen König



55
Der eigene König
als Hindernis

in der Nähe des Brettrandes festhalten. Nun muss zuerst der König dem Turm die Bahn frei machen.

1. Kb1–b2

1. Kb5–c4

Der schwarze König benutzt natürlich die günstige Gelegenheit, um nach der Mitte zu streben.

2. Ta1–d1!

2. ...

Der schwarze König ist bereits auf nur drei Wege beschränkt. Das ungünstige Schach 2. Ta1–c1 +? hätte nur die Befreiung von Schwarz und die Besetzung der Mitte durch 2. ... Kc4–d4 ermöglicht.

2. ...

2. Kc4–c5

3. Kb2–c3!

3. ...

Das Spiegelbild der 3. Pattstellung in der Mitte. (Es ergäbe sich Patt, wenn die Könige auf a8 und a6 und der Turm auf dem b-Weg ständen.) Wir wissen bereits, dass die in das Innere des Brettes übertragenen Matt- und Pattbilder das geeignetste Mittel zur Zurückdrängung des einsamen Königs sind.

3. ...

3. Kc5–b5

4. Td1–d5 +!

4. ...

Hier sehen wir das übertragene Mattbild in der Ecke (Ka8, Kb6, Tc8). Das Schach ist übrigens sehr stark. Auf 4. ... Kb5–a4 würde der bekannte Wartezug des Turmes (5. Td5–h5) den Zugzwang herstellen und den schwarzen König nach a3 in die Opposition zwingen, worauf das Matt folgte (6. Th6–a6 #). – Schwarz greift deshalb lieber den Turm an.

4. ... 4. **Kb5-c6**
 5. **Kc3-c4!** 5. ...

Wieder eine übertragene Pattstellung (Ka8, Ka6, Tb7), mit der Folge, dass Schwarz jetzt ohne Schach zurückgedrängt wird.

5. ... 5. **Kc6-b6**

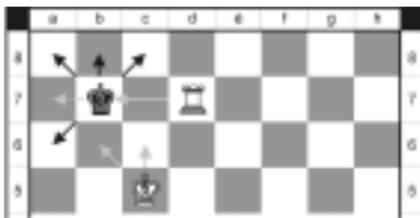
Auf 5. ... Kc6-c7 würde Weiß die Verfolgung mit 6. Kc4-c5 fortsetzen.

6. **Td5-d6 +** 6. ...

Nochmals das wirksame Schach, das das Eckmatt nachahmt.

6. ... 6. **Kb6-c7**
 7. **Kc4-c5** 7. **Kc7-b7**
 8. **Td6-d7 +** 8. ...

Man beachte die Stellung von Diagramm 56: Es gibt schon keine Rettung mehr. Auf 8. ... Kb7-a6 kommt wieder ein Wartezug (z. B. 9. Td7-c7) mit der Folge 9. ... Ka6-a5; 10. Tc7-a7 #. Nach 8. ... Kb7-a8 folgt 9. Kc5-b6! Ka8-b8; 10. Td7-d8 #. Wenn 8. ... Kb7-b8, dann auch 9. Kc5-b6, Kb8-c8; 10. Td7-d1 (Verteidigung gegen den Angriff und



56

In der Ecke wäre es
 Matt (Ka8, Tc8, Kb6).
 Vgl. Diagr. 39

zugleich ein Wartezug) 10. ... Kc8–b8; 11. Td1–d8 #. Am besten ist noch:

8. ...	8. Kb7–c8!
9. Kc5–c6	9. Kc8–b8
10. Td7–d8 +	10. Kb8–a7
11. Td8–h8	11. ...

Erneut der Wartezug, der die Gegenüberstellung der Könige erzwingt.

11. ...	11. Ka7–a6
12. Th8–a8 #	

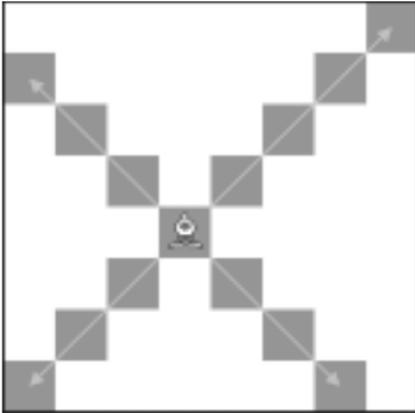
Der Läufer

Erst in Europa ist der Läufer von einer springenden Figur zu einem laufenden Stein geworden. (Der Urläufer sprang auf das übernächste Feld auf derselben Schräge.)

1. Die Gangart des Läufers

Der Läufer zieht auf den Schrägen (Diagr. 57). Er darf auf derselben Schräge vorwärts und rückwärts, links oder rechts ziehen. Es steht dem Läufer frei, ob er das nächste oder übernächste Feld betritt oder sogar bis zum Brettrand vorrückt. Der Läufer darf keine geraden Bewegungen machen wie der Turm. Auch seine Richtung kann er während des Zuges nicht ändern.

Türme und Könige haben eine beliebige Auswahl zwischen weißen und schwarzen Feldern. Der abgebildete Läufer ist an schwarze Felder gebunden; er darf weiße Felder nicht betreten. Somit ist die Wirkung des Läufers auf die Hälfte



57
Die Bewegung
des Läufers

des Brettes beschränkt. Nur die beiden Läufer gemeinsam beherrschen das ganze Brett.

Im Bild steht der schwarzfeldrige Läufer der weißen Armee. Weiß hat aber noch einen zweiten Läufer, der am Anfang der Partie auf einem weißen Feld stand und demzufolge diese Feldfarbe während des Spieles nicht verlassen darf.

Die schwarze Armee hat ebenfalls zwei Läufer, von denen der eine auf weißen Feldern, der andere auf schwarzen zieht. Betrachten wir die Läufer in der Grundstellung (Diagr. 5), in der der schwarze Königsläufer – bei Partiebegrinn neben seinem König – auf schwarzem Feld steht, während der schwarze Damenläufer – der anfangs neben die Dame gestellt wird – ein weißes Feld besetzt hat.

Umgekehrt ist es bei der weißen Armee. Dort steht der Königsläufer auf einem weißen und der Damenläufer auf einem schwarzen Feld. Also: Der Königsläufer zieht auf den Schrägen seiner eigenen Farbe. Der Damenläufer aber besetzt ein seiner Armee entgegengesetztes Feld.

2. Die Zugmöglichkeiten des Läufers

Der Läufer steht im Schnittpunkt zweier Schrägen, deren eine länger ist als die andere. Er sendet so wie der Turm vier Strahlen aus. In der Brettmitte kann der Läufer zwischen 13 Feldern wählen.

Die Eckstellung ist eine Ausnahme. Hier hat der Läufer nur eine einzige Schräge – nämlich die Diagonale – zur Verfügung. Er kann von der Ecke aus nur 7 Felder betreten. (Diagr. 8.)

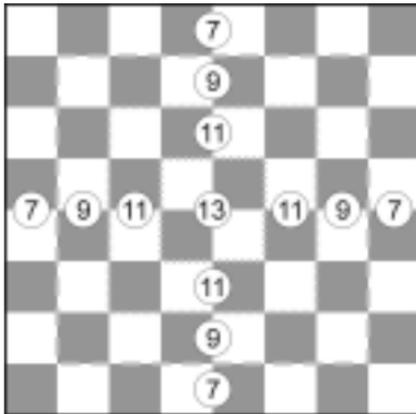
Aha, es ist mit dem Läufer ähnlich wie mit dem König, meint jemand von den Lesern. Der König hat am Brettrand weniger Züge als anderswo, und noch mehr ist er in seinen Bewegungen beschränkt, wenn er in der Ecke steht.

Merkwürdig! Das trifft aber bei dem Läufer nicht zu. Stellen Sie bitte den Läufer auf d1 und zählen Sie seine möglichen Züge ab. Es sind 7 Züge; genau so viel wie in der Ecke!

Wenn wir unseren Läufer auf d2 rücken, dann finden wir, dass er von dort 9 verschiedene Felder betreten kann. Von d3 hat er schon die Auswahl zwischen 11 Zügen. – Kontrollieren Sie es bitte an Ihrem Brett!

Die Kraft des Läufers ist in Rand- und Eckstellungen am schwächsten. Sein Bereich wächst, wenn er sich in das Innere des Brettes begibt (Diagr. 58). Die Zug- und Schlagmöglichkeiten des Läufers erreichen ihren Höhepunkt in der Mitte. Von der Mitte aus wirkt der Läufer beinahe so stark wie ein Turm. Dagegen nimmt in Richtung des Brettrandes seine Wirkung ab.

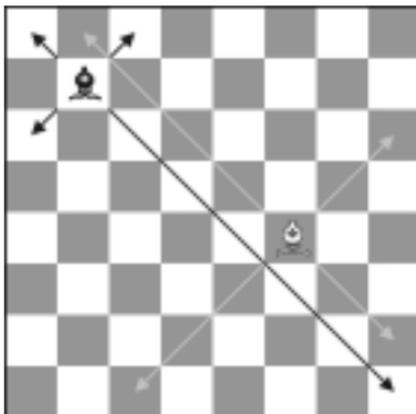
Aus dieser Regel können wir auch für unser praktisches Spiel eine wichtige Lehre ziehen: Seien wir bestrebt, die Läufer, wenn es irgend geht, in die Mitte oder in deren Nähe zu stellen, weil sie von dort aus die größte Kraft entfalten.



58
Kraftwandlungen
des Läufers

3. Die ungleichen Läufer

Auf Diagr. 59 sehen wir einen weißen Läufer, der schwarze Felder beherrscht, und einen schwarzen Läufer, der nur weiße Felder betreten darf. Der eine kann die schwarzen Felder, der andere die weißen nicht verlassen. Demzufolge



59
Ungleiche Läufer
können einander
nicht schlagen

können diese Läufer einander weder angreifen noch schlagen oder sich den Weg verstellen. Sie machen beide auf ihren Feldern, was sie wollen, ohne von dem gegnerischen Läufer im geringsten behindert zu werden.

4. Wie andere Steine den Läufer behindern

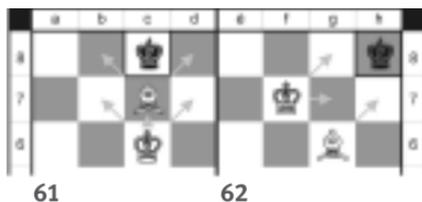
Die Läufer können in der Grundstellung ebenso wenig ziehen wie die Türme und Könige, weil sie von den eigenen Bauern völlig eingesperrt sind (Diagr. 5). Es ist daher in der Schachpartie empfehlenswert, den Läufern so bald wie möglich freie Bahn zu schaffen. Lahme, in ihrer Bewegung gehemmte Figuren sind ja wenig wert. Die Läufer wollen laufen.

Was Ziehen und Schlagen betrifft, so gelten für den Läufer dieselben Regeln, die uns schon beim Turm begegnet sind. Der Läufer kann ebenso wenig wie der Turm die eigenen oder feindlichen Steine überspringen.

5. Der Läufer ist schwächer als der Turm

Die Kraft der Steine ist von mehreren Umständen abhängig. Doch bedeutet die Kraft hauptsächlich Beweglichkeit. *Je mehr Felder der Stein beherrscht, desto stärker ist er.* Der Stein kann nämlich in seinem Bereich nicht nur ziehen, sondern auch die dort stehenden feindlichen Steine schlagen.

Der Turm kann von jeder Stellung auf dem leeren Brett 14 Felder besetzen, der Läufer nur 7 bis 13 – im Durchschnitt sind es $8\frac{3}{4}$ Felder. Also $14 : 8\frac{3}{4}$ entspricht ungefähr dem Kräfteverhältnis des Turmes und des Läufers. – Dazu kommt noch der Umstand, dass der Turm sämtliche Felder des Schachbrettes betreten kann, dem Läufer dagegen das halbe Brett verboten ist.



61 4. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt

62 5. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt

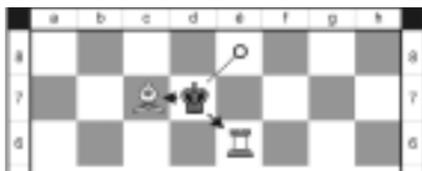
Die wunden Punkte des Läufers sind die Nachbarfelder entgegengesetzter Farbe. Diese Felder (c4, e4, d3, d5) darf der Läufer nicht betreten, und er darf auch dorthin nicht schlagen. Deshalb kann ihn der feindliche König mit Ké6–d5 ungestraft angreifen.

Schließlich reicht die Kraft des Königs und des Turmes zum Mattsetzen des allein stehenden Königs aus. Jedoch König und Läufer können den feindlichen Herrscher auf dem leeren Brett höchstens pattsetzen. Selbst wenn der einsame König Selbstmord begehen wollte, wäre eine Mattstellung unmöglich (Diagr. 61, 4. Pattstellung, und Diagr. 62, 5. Pattstellung). Denn ein Matt kann nur dann eintreten, wenn der feindliche König durch eigene Steine behindert ist.

6. Der Doppelangriff (die Gabel)

Ein *einfacher Angriff* findet statt, wenn ein Stein einen feindlichen Stein zu schlagen droht. Der Angriff gegen den gegnerischen König heißt Schach.

Zu den Eigenschaften der Figuren gehört, dass sie in mehreren Richtungen wirken. Turm und Läufer senden im Innern des Brettes je vier Kraftstrahlen aus, die eigentlich ein Kreuz bilden. Der König wirkt sogar in acht Richtungen. Es kommt deshalb ziemlich oft vor, dass die Figuren zwei Steine zugleich angreifen. Unter *Doppelangriff* verstehen wir die Fälle,



63

**Eine Königsgabel
(Doppelangriff
mit dem König)**

in denen ein Stein mit einem Zug gleichzeitig zwei feindliche Steine bedroht.

Wir können mit jedem Stein Doppelangriffe vornehmen. Der Doppelangriff in verschiedene Richtungen heißt Gabel – obwohl diese Benennung anfangs nur den Doppelangriff des Bauern bedeutete. Der Doppelangriff ist gefährlicher als der einfache Angriff – besonders dann, wenn eine der angegriffenen Figuren der König ist.

Diagramm 63: Der Turm hat leichtsinnig Schach geboten. Nach 1. Th6–é6 +? Ké8–d7! sind die beiden weißen Figuren angegriffen. Der König verspeist zum Gabelfrühstück entweder den Turm oder den Läufer. Das ist also eine Königsgabel oder ein Doppelangriff mit dem König. Wäre nur eine Figur angegriffen worden, so hätte diese einfach wegziehen können.

Das Läuferpaar

Zwei Läufer sind etwas stärker als ein Turm. Man kann deshalb mit dem stärkeren König und dem Läuferpaar den einsamen König mattsetzen. Dieses Matt kommt ziemlich selten vor, doch hat das Endspiel großen praktischen Nutzen; es zeigt uns die wuchtige Kraft des Läuferpaars, und wir erlernen daraus das harmonische Zusammenspiel beider Läufer. Die Fertigkeit der Läufer im Abschneiden der Zufluchtsorte

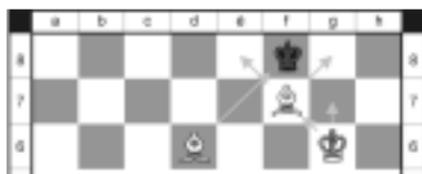


64

65

64 6. Mattbild
Läuferpaarmatt
in der Ecke ...

65 7. Mattbild
und neben der Ecke



66

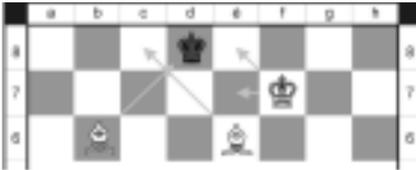
8. Mattbild
Randmatt mit
dem Läuferpaar

des Königs ist wirklich bezaubernd. Der Leser wird viel Freude beim Üben des verwickelten Verfahrens erleben.

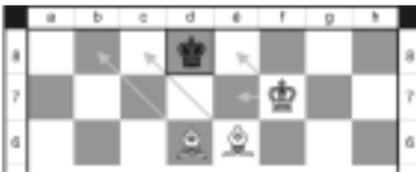
Der allein stehende König muss hier unbedingt in die Ecke getrieben werden. Das Matt geschieht zumeist in der Ecke oder auf den Nachbarfeldern. Das Matt ist jedoch überall am Brettrand möglich, nur ist es gegen den einsamen König nicht immer zu erzwingen.

Die Diagramme 64, 65 und 66 zeigen die drei erzwingbaren Mattstellungen. Der stärkere König nimmt jeweils Rösselsprungentfernung von der Ecke ein. Steht der Läufer nicht in der 7. Reihe, so ist nicht das Feld, sondern die Schräge wichtig. So könnten z. B. im 6. Mattbild die Läufer auf a1 und a2 stehen.

Das berühmte Kreuzmatt (auch Hebelmatt genannt) kommt oft in Kurzpartien vor (Diagr. 67, 9. Mattbild). Auf leerem Brett ist es auch möglich, kann jedoch nicht erzwungen werden. Die Abarten und Varianten dieses Patts kommen oft vor (Diagr. 68, 6. Pattstellung), ebenso das Einläuferpatt (4. und 5. Pattstellung).



67
9. Mattbild
Das Kreuzmatt
(oder Hebelmatt)



68
6. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt

Wollen Sie bitte den Matt- und Pattbildern besondere Aufmerksamkeit widmen, sie von allen vier Seiten des Schachbretts betrachten und sich gut einprägen. Wir müssen doch wissen, was wir anstreben bzw. vermeiden sollten!

1. Die letzten Züge

Unter Umständen kämpft das Läuferpaar an den Schrägen genauso wie das Turmpaar auf den Reihen und Wegen (Diagr. 69).

Weiß:

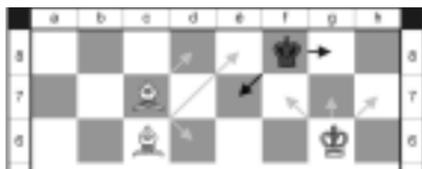
1. Lc7–d6 +
2. Lc6–d5 +
3. Ld6–e5 #

Schwarz:

1. Kf8–g8
2. Kg8–h8

Schwarz am Zug spielt am besten 1. Kf8–e7! Er versucht aber das Patt herbeizuführen und zieht:

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. ... | 1. Kf8–g8 |
| 2. Lc7–d6 | 2. Kg8–h8 |



69

Wie zwei Türme ...

Jetzt folgt freilich nicht 3. Lc6–d5?? Patt, sondern ein Wartezug:

3. Lc6–e8 (a4)

3. Kh8–g8

4. Lé8–f7 +

4. Kg8–h8

5. Ld6–e5 #

Dieses Eckmatt ist am häufigsten. Die Pattgefahr ist in Läuferpaar-Endspielen viel größer als in den Mattführungen mit dem Turm. Also Vorsicht vor dem Patt!

2. Das romantische Matt

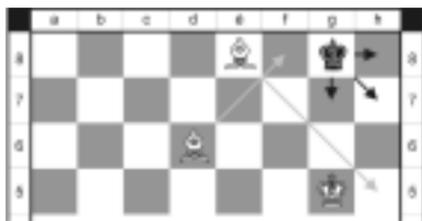
1. Kg5–g6!

1. ...

Es ist in jedem Endspiel die erste Aufgabe, die Bewegungsfreiheit des einsamen Königs zu beschränken. Weiß versperrt in Diagr. 70 die Felder g7 und h7. Der schwarze König ist somit auf zwei Felder beschränkt.

1. ...

1. Kg8–h8



70

Bogoljubows Nachlass

Jetzt zieht Weiß nicht 2. L \acute{e} 8–f7?? Patt, aber er kann zwischen zwei Verfahren wählen. Es geht auch mit einem schlichten Wartezug weiter, z. B. 2. Ld6– \acute{e} 7, und dann folgt das bekannte Mattspiel 2. ... Kh8–g8; 3. L \acute{e} 8–f7+, Kg8–h8, L \acute{e} 7–f6 #. Viel schöner ist es jedoch, den schwarzen Monarchen aus der Ecke hinauszutreiben und ihn am Brettrand mattszusetzen. Also das umgekehrte Verfahren!

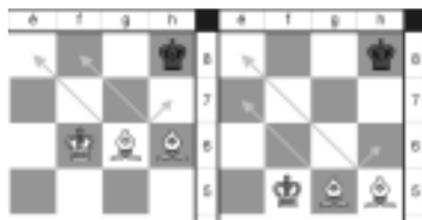
- | | |
|-------------------------|-------------|
| 2. Ld6– \acute{e} 5 + | 2. Kh8–g8 |
| 3. L \acute{e} 8–f7 + | 3. Kg8–f8 |
| 4. L \acute{e} 5–d6 # | (Diagr. 66) |

Rufen wir für dieses kleine Feuerwerk dem alten Herrn Bogoljubow ein kräftiges „Bravo“ zu, womit er im Leben seine jungen Gegner zu ermuntern pflegte.

3. Der richtige Platz für den König

Das Läuferpaarmatt ist nur dann zu erzwingen, wenn der stärkere König im Rösselsprung zur Ecke steht.

Auf Diagr. 71 steht der weiße König am falschen Platz. Doch wäre es übereilt, sofort die Springerentfernung einnehmen zu wollen und mit 1. Kf6–f7?? – Simalabim – ein vornehmes Patt hervorzuzaubern. Man muss dem eingesperren König einen Spielraum von zumindest zwei freien Feldern



71

72

71

Die Räumung

72

Das Schlüsselfeld g6

belassen. – Die Bildstellung kommt öfters vor, und viele unerfahrene Spieler finden die einfache Lösung nicht. Lg6 soll sein Feld für den König räumen!

- | | |
|--------------------|------------------|
| 1. Lg6–f5! | 1. Kh8–g8 |
| 2. Kf6–g6 | 2. Kg8–h8 |
| 3. Lh6–g7 + | 3. Kh8–g8 |
| 4. Lf5–é6 # | (Diagr. 65) |

Das ist das dritte Matt mit dem Läuferpaar. Dieses und das vorhergehende Matt sind überall am Brettrand möglich, jedoch bloß nach einem Fehlzug des Verteidigers. Nur nahe der Ecke sind sie erzwingbar.

Wir wissen bereits, wohin der König gehört (Diagr. 72). Also:

- | | |
|-------------------|---------------|
| 1. Kf5–g6! | 1. ... |
|-------------------|---------------|

Der weiße König versperrt die Fluchtfelder f7, g7, h7.

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. ... | 1. Kh8–g8 |
| 2. Lg5–h6! | 2. ... |

Die weitere Abriegelung. Nun ist dem schwarzen König auch das Fluchtfeld f8 verboten, und er ist an die Felder g8 und h8 gebunden. Ebenso gut ist 2. Lg5–é7!

- | | |
|---------------|------------------|
| 2. ... | 2. Kg8–h8 |
|---------------|------------------|

Der Lh5 wird im Folgenden auf die Schräge a2–g8 geführt. Jeder Zug ist gut genug, z. B. auch das Manöver Lh5–d1–b3+. Freilich reicht auch der nächste kurze Textzug.

- | | |
|--------------------|------------------|
| 3. Lh5–g4 | 3. Kh8–g8 |
| 4. Lg4–é6 + | 4. Kg8–h8 |
| 5. Lh6–g7 # | |

4. Der getarnte Läufer

Es wäre ein grober Fehler, wenn Weiß 1. Ké6–é7?? Patt zöge (Diagr. 73). Besser ist

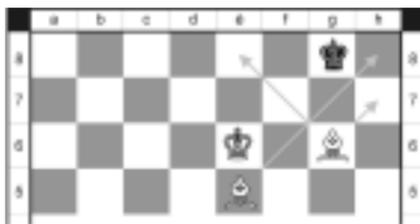
1. Ké6–f6! 1. ...

Darauf antwortet Schwarz nicht etwa mit 1. ... Kg8–h8??, weil er in der Ecke in eine verstellte Strahlung des Lé5 geriete. Jeder Königszug von Weiß würde anschließend ein Abzugsschach sein. Wie gefährlich können solche aufgedeckten Schachs sein! Die stärkste Erwidern von Weiß würde den Gegner geradezu mattsetzen: 2. Kf6–f7(#)! Ein *Abzugsmatt* oder *aufgedecktes Matt*. Der einzige Fall, in dem ein Königszug mattsetzt. Selbstverständlich setzt nicht der König matt, sondern der im Hinterhalt lauernde Läufer. Hüten wir uns vor solchen unbedachten Zügen, die unseren König einem Abzugsangriff aussetzen!

1. ... 1. Kg8–f8!

Weiß könnte mit Lé5–f4–h6 die Ausgangsstellung des Diagramms 71 erreichen. Er wählt aber einen anderen, und zwar kürzeren Weg:

2. Lé5–d6 +! 2. Kf8–g8
3. Lg6–b1 3. ...



73
Gefährliche Abzüge

Wir wissen bereits, dass der Läufer das Feld g6 für seinen König räumen muss, um zur Mattaufstellung zu kommen. Es hätte auch ein kürzerer Läuferzug gereicht, z. B. 3. Lg6–f5 usw.

3. ...	3. Kg8–h8
4. Kf6–g6!	4. ...

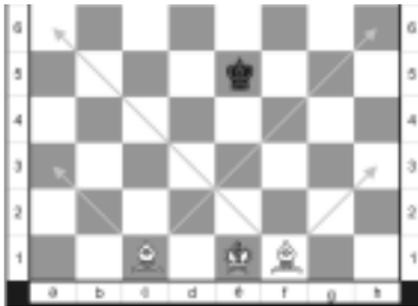
Der König muss bekanntlich im Rösselsprung vor der Ecke stehen.

4. ...	4. Kh8–g8
5. Lb1–a2 +	5. Kg8–h8
6. Ld6–e5 #	

5. Die Chinesische Mauer (ein Blockadespiel)

Das schreckliche Toben des Vernichtungskampfes wird allmählich ruhiger. Trauernd übergießt die untergehende Sonne die Gefallenen mit ihrem grellen Rot. Der schwarze König, in düstere Gedanken versunken, grübelt über den unglücklichen Ausgang der Schlacht. Alle seine Soldaten sind gefallen, er ist völlig allein geblieben. Er flüchtet nicht, er bittet nicht um Gnade, entschlossen erwartet er in der Mitte des Schlachtfeldes, auf sein Schwert gelehnt, die Erfüllung des unerbittlichen Verhängnisses (Diagr. 74).

Die weiße Armee hat ebenfalls schwere Verluste erlitten. Doch ist ihr Sieg sicher. Am Rande des Kampfplatzes versammelt der Herrscher die verschonten Kampfwagen (Läufer) und gibt seine letzten Befehle aus: Zuerst beschießen die Läufer die Mitte des Schlachtfeldes und vertreiben den feindlichen König. Dann besetzen sie selbst diese wichtige Schlüsselstellung und warten den heraneilenden Oberbefehlshaber



74

Vor Sonnenuntergang

ab. Der feindliche König wird zuerst umzingelt, seine Felder und Schrägen nacheinander genommen. Bei der systematischen Besetzung des Kampfplatzes soll es keine Lücken geben, keine Durchschlupfmöglichkeiten, der Feind muss bis zum äußeren Rand und schließlich in die verderbliche Ecke getrieben werden!

Noch ist die Stellung für den Verteidiger günstig. Der schwarze König hält die Mitte, während die weißen Figuren in die Grundstellung am Rande zurückgezogen sind. Bald ändert sich aber das Bild.

1. Lc1–b2 + 1. ...

Die sogenannte Flankenentwicklung, wobei der Läufer auf die Diagonale zieht. Die andere Möglichkeit besteht in 1. Lc1–e3 und nachher 2. Lf1–d3.

1. ... 1. Ké5–d5
2. Lf1–g2 + 2. Kd5–d6

Wenn die Läufer auf b2 oder g2 entwickelt werden, nennen wir das „Flankierung“, italienisch „Fianchetto“. Auf Diagr. 75 ist ein Doppelfianchetto zu sehen.



75
Die Flankeläufer
beherrschen die Mitte

Die Mitte ist im Bild umrahmt. Sie besteht aus den vier Feldern: d4, d5, e4, e5. Die Läufer halten die Mitte unter Feuer, „beherrschen“ sie und verbieten dem feindlichen König das Betreten dieser wichtigsten Felder des Schachbretts.

Die Flankeläufer haben mit zwei kräftigen Schlägen den feindlichen König aus der Mitte vertrieben. Weiß hat die Mitte erobert und den Feind zurückgedrängt.

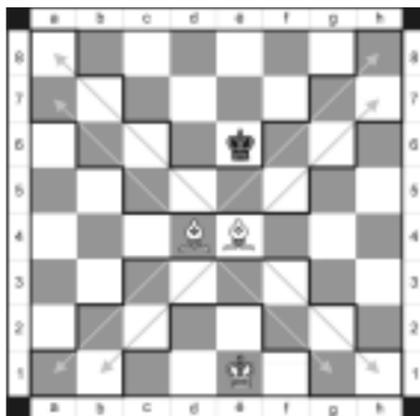
3. Lb2–d4

3. ...

Der Läufer schneidet dem schwarzen König das Fluchtfeld c5 ab. Nun beginnt eine systematische Verfolgung des Feindes bis in die achte Reihe. (Hätte Schwarz vorher 2. ... Kd5–c5 gespielt, so hätte Weiß mit 3. Lb2–e5 das Feld d6 gesperrt, in der Absicht, den schwarzen Monarchen in den a-Weg zu treiben. Auf 2. ... Kd5–c4 würde 3. Lg2–e4 folgen mit Verriegelung des Feldes d3. – Oppositionsspiel der Läufer!)

3. ...

3. Kd6–e6



76
Die Chinesische Mauer

Der schwarze König ist bestrebt, so lange wie möglich zumindest nahe der Mitte zu bleiben.

4. Lg2–é4

4. ...

Der Läufer versperrt das Fluchtfeld f5. Wenn der schwarze Herrscher in der Nähe der Mitte bleiben will, muss er nun zwischen den Feldern d6 und é6 pendeln. Er ist nämlich eingesperrt worden!

Die Läufer haben inzwischen die Mitte besetzt (Diagr. 76). Jetzt heißen sie Zentralläufer (Zentrum = Mitte). Beherrschen und Besetzen sind zwei verschiedene Begriffe. „Beherrschen“ ist beschießen, Strahlen aussenden, Felder angreifen oder verteidigen. „Besetzen“ bedeutet hingehen, Stellung einnehmen, sich festsetzen, einquartieren.

Das Bild zeigt die ungeheure Kraft der Zentralläufer. Die Läufer in der Mitte sind auf dem Höhepunkt ihrer Leistungsfähigkeit; sie beherrschen fast das halbe Schachbrett. Die Zentralläufer sind beinahe so stark wie ein Turmpaar.

Wir müssen noch auf die harmonische Zusammenarbeit der Läufer hinweisen. Die nebeneinander stehenden Läufer sperren den feindlichen König ein – überall auf dem Brett, nicht nur in der Mitte. Die Blockade des Läuferpaars zieht eine unsichtbare Chinesische Mauer um den einsamen König, die im Bild eingezeichnet wurde. Der schwarze König befindet sich nun in einem Kerker von 12 Feldern, und er kann nicht einmal die Läufer angreifen.

Das lehrreiche Bild beweist überdies unmissverständlich den Grundsatz, dass *kein Stein sich selbst verteidigen kann*. Die Standorte der Läufer, also die Felder d4 und e4, sind unbeschützt – die Strahlen beginnen erst auf den Nachbarfeldern.

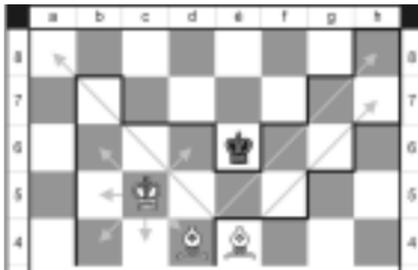
Was nun, wenn der schwarze König auf f4 stünde und von dort den Läufer angriffe? Keine Sorge: Lé4–d5! und die Mauer sperren den feindlichen König in Richtung des h-Weges ein.

- | | |
|------------------|------------------|
| 4. ... | 4. Ké6–d6 |
| 5. Ké1–d2 | 5. ... |

Die Läufer haben ihre Schuldigkeit getan. Mehr können sie allein nicht ausrichten. Der weiße König eilt also zu Hilfe. Er will so bald wie möglich das Feld c5 erreichen.

- | | |
|------------------|------------------|
| 5. ... | 5. Kd6–é6 |
| 6. Kd2–c3 | 6. Ké6–d6 |
| 7. Kc3–c4 | 7. Kd6–é6 |

Stünde in diesem Augenblick der schwarze König auf d6, so müsste der weiße Herrscher einen Umweg über b5 machen. Jetzt folgt natürlich nicht 8. Lé4–d5 +?, weil danach die Sperre aufgehoben wäre und Schwarz nach f4 flüchten könnte.



77
König gegen König

8. Kc4–c5!

8. ...

Der weiße König vertreibt seinen Gegner, indem er das Feld d6 erobert (Diagr. 77). Diese Stellung wäre am Brettrand Patt. Sie können sich davon überzeugen, wenn Sie die beiden letzten Reihen hinter dem schwarzen König zudecken. Durch die Nachahmung des Pattbildes in der Brettmitte ist Schwarz in Zugzwang gebracht worden. Er muss ziehen. Da er keine andere Möglichkeit hat, muss er schweren Herzens die sechste Reihe räumen. (Also eigentlich auch ein Pattbild-Verfahren.) Wohin nun, armer Mann? – Fehlerhaft wäre 8. ... Ké6–f7? wegen 9. Kc5–d6! Der verfolgte König würde damit gezwungen, einen weiteren Rückzug in die letzte Reihe anzutreten.

8. ...

8. Ké6–d7!

9. Lé4–d5

9. ...

Vereitelt die Rückkehrmöglichkeit des Feindes nach é6. – Das ist wohl das einfachste, wenn auch nicht das kürzeste Verfahren.

9. ...

9. Kd7–é7

10. Ld4–é5

10. ...

Nun war auch 10. Kc5–c6 möglich, mit weiterer Vertreibung des gegnerischen Königs. Der Textzug ist aber systematischer. Von jetzt an verfügt der schwarze Herrscher nur noch über 6 Felder. (9. ... Kd7–c7; 10. Ld4–é5 +! usw. wie im Text.)

10. ...

11. Lé5–d6

10. Ké7–d7

11. ...

Am Brettrand hätte dieser Zug ein anderes Patt ergeben. Jetzt bringt der Ld6 den gegnerischen König in Zugzwang und jagt ihn somit ohne Schach in die letzte Reihe zurück (Diagr. 78). Eine für dieses Endspiel typische Aktion des Läufers.

Vergleichen Sie bitte die beiden letzten Stellungsbilder. Es lohnt sich! Die Bilder enthüllen das Geheimnis dieses Endspiels.

11. ...

12. Kc5–c6

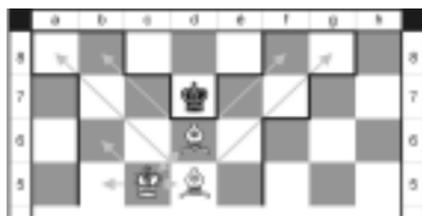
11. Kd7–d8!

12. ...

Versperrt das Feld d7 für den schwarzen Herrscher und verbietet ihm damit die Rückkehr in die siebente Reihe. Diesen Königszug kann Weiß nicht unterlassen. Möglich war auch 12. Ld5–é6, aber nicht so treffend.

12. ...

12. Kd8–é8



78
Vertreibung
mit dem Läufer



80

Es gibt keine Rettung
mehr ...

Es ist zum Mattsetzen unbedingt notwendig, dass der stärkere König von der Mattecke in Rösselsprungentfernung steht. Der König versperrt überdies das durch die vorhergehenden Läuferzüge geöffnete Luftloch a7 und verhindert somit das Ausreißen des Feindes.

16. ...

16. **Kb8–c8**

Noch ein letzter verzweifelter Fluchtversuch (Diagr. 80). Nach 16. ... Kb8–a8 würde auch der folgende Zug kommen – natürlich ohne Schach; nicht etwa 17. Lé7–d6?? Patt.

17. **Lf7–é6 +**

17. ...

versperrt das letzte Fluchtfeld d7 und stößt den besieigten Helden unsanft zum Schafott.

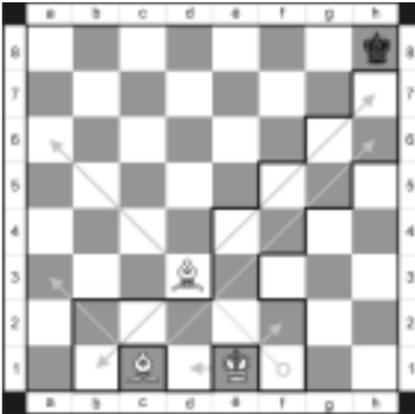
17. ...

17. **Kc8–b8**18. **Lé7–d6 +**18. **Kb8–a8**19. **Lé6–d5 #**

Das Beil fällt, der König stirbt, das Trauerspiel ist zu Ende.

6. Capablancas berühmte Mattführung

Die erste Aufgabe des Angreifers ist, die beiden Läufer so zusammenzubringen, dass sie zwei nebeneinanderziehende Schrägen beherrschen (Diagr. 81).



81
Die Schranke

Weiß zieht mit 1. Lf1–d3! eine Schranke vor dem schwarzen König und versperrt vor allem das Feld h7. Das Bild zeigt die Stellung nach dem 1. Zug von Weiß.

1. ... 1. Kh8–g7

Der schwarze König strebt nach der Mitte. Es werden ihm jedoch neue Hindernisse in den Weg gelegt.

2. Lc1–g5! 2. ...

verstellt das Feld f6. Schwarz strebt deshalb nach é6.

2. ... 2. Kg7–f7
3. Ld3–f5! 3. ...

nimmt dem Gegner auch das Feld é6; der König ist bereits eingekerkert, sodass er nur 6 Felder beherrscht. Wir sehen wieder, welche große Kraft nebeneinander aufgestellte Läufer entfalten. – Machen Sie bitte eine Skizze nach Diagr. 76 (Chinesische Mauer).

3. ...

3. Kf7–g7

Jetzt kommt der zweite Akt des Spiels: der Kampf der Könige. Der weiße Herrscher muss ebenso hart kämpfen wie seine Untertanen.

4. Ké1–f2

4. Kg7–f7

5. Kf2–g3

5. Kf7–g7

6. Kg3–h4

6. Kg7–f7

7. Kh4–h5

7. Kf7–g7

8. Lf5–g6!

8. ...

Der Läufer drängt den König zurück. Ein für den Kampf des Läufers typisches Manöver, das sich auch in der Mitte des Brettes anwenden lässt. (Vergleichen Sie bitte die Stellung mit Diagr. 78.) Es ist eigentlich ein Pattbild-Verfahren: Die Stellung wäre nämlich am Rande ein Patt. Der schwarze König befindet sich unter Zugzwang. Er muss in die 8. Reihe weichen. – Bitte skizzieren!

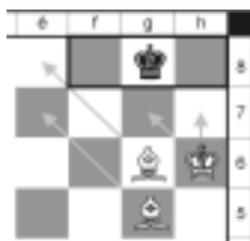
8. ...

8. Kg7–g8

9. Kh5–h6

9. ...

verhindert die Rückkehr seines Gegners nach g7 (Diagr. 82).



82

Der weiße König
in Opposition zur Ecke

Der weiße König nimmt außerdem die Opposition zur Ecke ein. Bei der Ecke h8 sind die Oppositionsfelder h6 und f8. Diese Felder reichen zum Mattspiel ebenso aus wie die bereits bekannten Springerentfernungen g6 und f7. In obigem Spiel ist es am einfachsten, das dem stärkeren König nächstliegende Feld h6 zu besetzen.

9. ...

9. **Kg8–f8**

Nun muss Weiß einen Wartezug machen, um den Gegner nach g8 zu zwingen.

10. **Lg6–h5**

10. **Kf8–g8**

11. **Lg5–é7**

11. ...

versperrt das Feld f8 und drängt den Feind in die Ecke.

11. ...

11. **Kg8–h8**

Jetzt folgt nicht etwa 12. Lh5–f7?? Patt, sondern der Läufer muss so ziehen, dass er dem nach g8 zurückkehrenden König Schach bieten kann. Auf f7 würde der Läufer einstehen, er entfernt sich deshalb ein wenig.

12. **Lh5–g4**

12. **Kh8–g8**

13. **Lg4–é6 +**

13. ...

Merken wir uns: Wegen der Pattgefahr muss mit dem vorletzten Zug immer ein Schach geboten werden.

13. ...

13. **Kg8–h8**

14. **Lé7–f6 #**

José Raoul Capablanca, geb. 1888 in Havanna, gewann mit zwölf Jahren die Meisterschaft von Cuba. Er wurde 1921 Weltmeister, als er den zwanzig Jahre älteren Dr. Emanuel

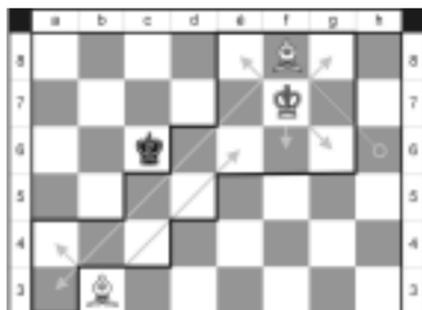
Lasker besiegte. Capablanca war eine richtige „Schachmaschine“, seine imponierend sichere Spielweise ist unübertroffen: In seinem ganzen Leben verlor er nur 35 ernste Partien. Er schätzte die Eröffnungstheorie überhaupt nicht, weil er die Varianten zu 90% für irrig hielt. Stattdessen widmete er seine ganze Zeit dem Studium der Endspiele. Der Erfolg gab ihm Recht. Capablanca hatte sieben Jahre die Weltmeisterschaft inne. Er starb 1942.

7. Cunningtons Lehrendspiel

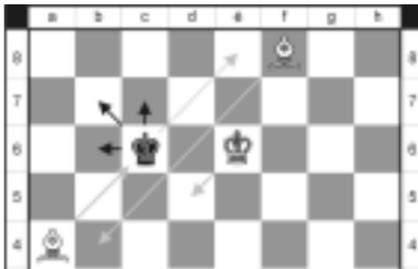
Revd. E. E. Cunnington ist der Verfasser einer ganzen Serie handlicher Anfängerbüchlein, die in England schon zahlreiche Auflagen erlebten. Eine schachlich so wertvolle und preiswerte Folge hilft sehr dabei, das Schachspiel populär zu machen.

Weiß zog: 1. Lh6–f8! (Diagr. 83). Der Läufer erfüllt nun seine erste Aufgabe und blockiert den feindlichen König. Diesem sind lediglich 13 Felder geblieben.

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. ... | 1. Kc6–b5 |
| 2. Kf7–é6 | 2. Kb5–c6 |
| 3. Lb3–a4 + | 3. ... |



83
Die Läufer an zwei
Nachbarschrägen



84
Abdrängung mit Schach
von Schräge zu Schräge

Ein origineller Gedanke (Diagr. 84): Der Läufer nutzt die Opposition der Könige zur Vertreibung des Feindes aus.

3. ... 3. Kc6–b6
 4. Lf8–b4 4. ...

versperrt das Feld a5. Die beiden Läufer stehen wieder nebeneinander.

4. ... 4. Kb6–c7
 5. Lb4–c5 5. ...

erobert auch das Feld b5. Möglich war auch die Vertreibung von der Schrägen a5–d8 mittels 5. Lb4–a5 +.

5. ... 5. Kc7–b7
 6. Ké6–d7 6. ...

Der weiße König strebt nach c7 oder c8, um eine für das Matt erforderliche Schlüsselstellung einzunehmen.

6. ... 6. Kb7–a6
 7. Kd7–c7 7. Ka6–a5

Der Angriff gegen den Läufer ist aussichtslos.

8. La4–d7 8. Ka5–a6

Jetzt folgen schon die bekannten Abschnürungszüge der Läufer:

9. Lc5–b4 **9. Ka6–a7**
10. Ld7–b5 **10. Ka7–a8**

Weiß hütet sich vor dem Reinfeld 11. Lb4–c5?? Patt. Er macht einen schönen Wartezug mit dem König.

11. Kc7–c8! **11. ...**

Auch ein Wartezug mit dem Läufer wäre gut, wie z.B. 11. Lb4–f8.

11. ... **11. Ka8–a7**
12. Lb4–c5 + **12. Ka7–a8**
13. Lb5–c6 #

Die Dame

Die Dame hieß im Urschach „Fers“, also Rat. Diese Benennung ist noch in Russland üblich. Die Araber nannten sie „Scheik“ = Feldherr. In Europa hatten die Könige die schlechte Angewohnheit, in wichtigen Staatsangelegenheiten ihre Gemahlinnen um Rat zu fragen. Wahrscheinlich wurde deshalb der Fers in Königin umbenannt. Anfangs zogen die Königinnen nur einen Schritt schräg, in Lauferrichtung. Die Königin war damals der schwächste Offizier auf dem Schachbrett. Sie machte ihre Karriere in Europa, wo sie zur stärksten Figur wurde. Als man die Partien aufzuschreiben begann, wurde die Königin in „Dame“ umgetauft, damit sie sich im Anfangsbuchstaben von dem König unterschied.

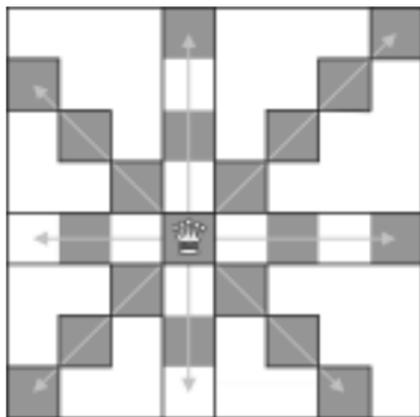
Die Benennung Dame ist nicht logisch und steht eigentlich in krassem Gegensatz zu der beinahe unbeschränkten Macht

dieser Figur. Bei Regelung der Abkürzungen haben Ungarn und Polen auf die sinngemäßere Benennung „Feldherr“ zurückgegriffen. Die Dame heißt ungarisch „vezér“ (Heerführer), polnisch „Hetman“ (Hauptmann). Die einzige gute Seite der Bezeichnung Dame liegt in ihrer Kürze.

1. Wie die Dame zieht

Die Dame ist Turm und Läufer in einer Person. Sie vereinigt in sich die Bewegungen beider Figuren. Diagr. 85 zeigt uns die ungeheure Kraft der Dame. Aus der Mitte heraus beherrscht sie 27 Felder, also beinahe die Hälfte des Brettes.

In manchen Schachbüchern finden wir die Erklärung, dass die Dame eigentlich so ziehe wie der König. Die Bewegungen der Dame sind jedoch nur durch den Brettrand oder durch andere Steine beschränkt, während der König lediglich einen kurzen Schritt machen darf. Reshevsky vergleicht den König mit einem Ochsenkarren, der auf dem schlechten



85

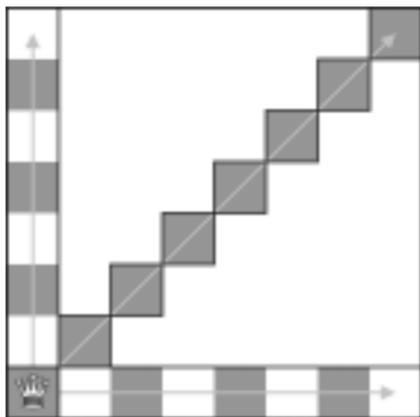
Die Bewegung der Dame

Wege hin- und herholpert. „Die Dame braust über das Schachbrett wie ein hochgeschwinder Wagen über die Autobahn.“ Man kann die Bewegung der Dame natürlich auch so erklären; es ist aber doch viel einfacher, von den schon bekannten Figuren Turm und Läufer auszugehen.

Wir wissen bereits, wie Turm und Läufer ziehen und schlagen; dass sie vorwärts und rückwärts gehen dürfen; dass sie die freie Wahl haben, nur einen Schritt auf das nächste Feld zu machen oder bis an den anderen Brettrand zu laufen. Es ist auch bekannt, dass die Figuren andere Steine nicht überspringen, eigene Soldaten nicht schlagen dürfen, und dass ihnen daher eigene wie auch feindliche Steine hinderlich sein können. Das alles bezieht sich auch auf die Dame.

Die Zugmöglichkeiten der Dame nehmen in Richtung des Brettrandes ab. Am Brettrand oder in der Ecke beherrscht sie aber noch immer 21 Felder (Diagr. 86).

Das Diagr. 58 zeigt die Zugmöglichkeiten des Läufers. Wenn wir zu den angegebenen Zahlen die möglichen Züge des



86

Turm und Läufer
in einer Person

Turmes hinzuzählen, so erhalten wir die Zahl der von der Dame beherrschten Felder. Der Turm hat überall auf dem Brett 14 Züge; der Läufer in der Mitte 13, dann nimmt diese Zahl auf 11, 9 und 7 am Rand ab. Ebenso ist es mit der Dame, die 27, 25, 23 oder 21 Felder beherrscht.

Die Dame ist so mächtig wie Turm und Läufer zusammen – sogar noch mächtiger, da sie nicht an eine Farbe gebunden ist wie der Läufer. Es ist sehr lehrreich, die Gangart des Turmes, des Läufers und der Dame zu vergleichen – in der Mitte wie in der Ecke. Bitte blättern Sie im Buch zurück und betrachten Sie die betreffenden Abbildungen.

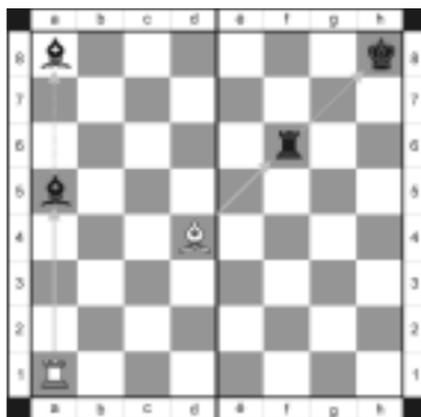
2. Die Linienfiguren

Die Dame, der Turm und der Läufer sind Linienfiguren. Sie bewegen sich nämlich auf Linien, und zwar der Turm auf geraden, der Läufer auf schrägen Linien. Die Dame bewegt sich auf allen Linien. Die Linienfiguren – falls sie nicht von anderen Steinen behindert werden – können in einem Zug von einem Rand bis zum anderen ziehen. Man nennt sie wegen dieser Eigenschaft auch *schnelle Figuren* im Gegensatz zu dem langsamen König.

Die Bewegung des Königs richtet sich auf ein *Nebeneinander* von 8 Feldern. Der Bereich der Linienfiguren erstreckt sich auf eine *Reihe von hintereinander liegenden Feldern*. – Der König, der Springer und der Bauer sind keine Linienfiguren.

3. Die Fernwirkung (Linienwirkung)

Die Haupteigenschaft der Linienfiguren ist es, dass sie in die Ferne wirken. Sie können über das ganze Brett nicht nur ziehen, sondern auch schlagen. Daher können die Linienfiguren entfernte eigene Steine decken, weitstehende feind-



87

Ein Spieß

Eine Fesselung

liche Steine angreifen und dem gegnerischen König aus der Ferne Schach bieten.

Es kommt oft vor, dass die Linienfiguren zwei hintereinander stehende feindliche Steine angreifen. Unmittelbar wird freilich nur der erste Stein angegriffen. Falls aber der erste Stein wegzieht, verlängert sich der Schlagbereich der Linienfigur, und die Kraftstrahlen bedrohen automatisch den bisher im Hintergrund stehenden zweiten feindlichen Stein. Also: *Die Linienfiguren wirken durch die feindlichen Steine.*

Der Doppelangriff der Linienfigur ist entweder ein Spieß oder eine Fesselung.

a) Der Spieß

Auf Diagr. 87 sehen wir links den Spieß des Turmes. Der weiße Turm hat die schwarzen Läufer beide aufgespießt. Einer von den zwei angegriffenen Läufern ist verloren. Der Spieß ist in seiner Auswirkung der Gabel gleich. Der einzige

Unterschied ist, dass die Gabel ein Doppelangriff in zwei Richtungen und der Spieß ein Doppelangriff gegen zwei hintereinander stehende Steine ist.

b) Die Fesselung

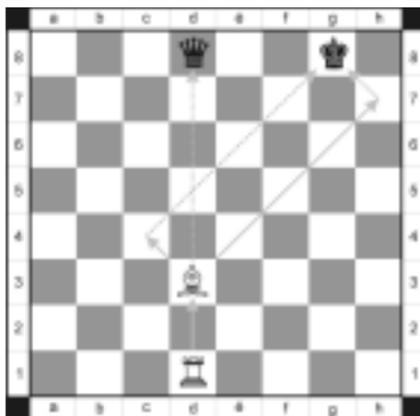
Rechts auf Diagr. 87 fesselt der weiße Läufer den schwarzen Turm. Der Turm darf überhaupt nicht ziehen, weil dadurch der König in ein Schach geraten würde. Der Turm ist gefesselt, er ist zu jeder Bewegung unfähig. Weiß kann mit dem Schlagen des Turmes so lange warten, wie der König sich in der verlängerten Läuferstrahlung befindet.

c) Abzugsangriffe (aufgedeckte Angriffe)

Ist die Linienfigur durch einen eigenen Stein verstellt, so ist ihre Wirkung getarnt. Befindet sich ein feindlicher Stein in verstellter Strahlung der Linienfigur, so ist er noch nicht angegriffen. Doch besteht die schleichende, heimtückische Drohung, dass der Sperrstein abziehen wird. Der Abzug des Sperrsteines entlarvt nämlich plötzlich die im Hintergrund lauernde Linienfigur. So entstehen die *Abzugsangriffe* oder *aufgedeckten Angriffe*. Wir sahen schon ein Abzugsschach (Diagr. 44) und ein aufgedecktes Matt (Diagr. 73).

Der Abzug des Sperrsteines deckt den Angriff der im Hintergrund getarnten Linienfigur auf. Das ist lediglich ein einfacher *Abzugsangriff*. Viel gefährlicher ist es jedoch, wenn der Sperrstein nicht nur abzieht, sondern selbst gleichzeitig einen zweiten feindlichen Stein angreift. Das ist der *Abzugsdoppelangriff*.

Auf Diagr. 88 bedroht der Turm die Dame. Die Dame ist noch nicht angegriffen, weil der Läufer den Turm verstellt. Der Läufer ist der Sperrstein. Jeder Läuferzug entlarvt den



88
Der Schachabzug
vernichtet die Dame

im Hintergrund lauernernden Turm. Der Abzug des Läufers deckt den Angriff des Turmes gegen die Dame auf.

Mit jedem Läuferzug wird ein Angriff des Turmes aufgedeckt. Zum Beispiel greift der Turm mit $Ld3 - e4$ die Dame an, und zwar höchst ungeschickt, weil darauf $Dd8 \times Td1$ mit Turmverlust folgen würde. Besser ist $Ld3 - e2$ oder $c2$, weil so der Läufer gleichzeitig den Turm deckt. Dieser Läuferabzug bewirkt die Aufdeckung eines einfachen, und zwar völlig harmlosen Turmangriffs. Die Dame wird danach mit etwa $Dd8 - c7$ den Angriff spielend abwehren. Dagegen führt der Abzugsdoppelangriff $Ld3 - c4 +!$ zum Damenverlust, weil das Schach unbedingt gedeckt werden muss und Schwarz keine Zeit zur Rettung der Dame hat.

$Ld3 - c4 +$ und $Ld3 - h7+$ ist ein *Schachabzug*, also ein Schachgebot, das mit einem aufgedeckten Angriff des Turmes gegen die Dame verbunden ist.

Vertauschen wir nun den König mit der Dame. Stellen wir also den schwarzen König auf $d8$ und seine Dame auf $g8$.

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1. ... | 1. Ta6–b6? |
| 2. Té5–é8 ++!! | 2. ... |

Ein höchst unverschämter Zug. Der Läufer ist zu schlagen, und Weiß stellt dazu noch den Turm ein. Und sieh einer an! Schwarz kann weder den Läufer noch den Turm schlagen. Er steht im Doppelschach; schlägt er den Läufer, so besteht noch immer das Schach des Turmes und umgekehrt. Das Schach muss unbedingt gedeckt werden, aber auch das Zwischenziehen geht nicht. Unterbricht er die Angriffslinie des Läufers, so bietet der Turm weiter Schach. Es bleibt Schwarz also nichts anderes übrig, als mit dem König zu flüchten.

- | | |
|--------|------------------|
| 2. ... | 2. Kh8–h7 |
|--------|------------------|

Nun aber verliert Weiß eine Figur! Die beiden weißen Steine stehen doch ein, könnte ein unerfahrener Spieler annehmen.

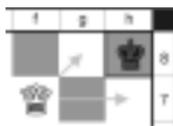
3. **Té8–h8 #**

Der Turm ist von dem Läufer gedeckt. Der König darf ihn nicht schlagen. Schwarz ist mattgesetzt.

e) Das Doppelmatt

Man kann das Doppelschach nur durch Abzug des Königs abwenden. In ungünstigen Rand- und Eckstellungen kommt es oft vor, dass der König aus dem Doppelschach keinen Ausweg mehr findet: Er wird mattgesetzt durch Doppelschach.

Auf Diagr. 90 ist der schwarze König eingeriegelt. Die eigenen Soldaten hindern ihn an der Bewegung. Dieser Umstand wird ihm zum Verhängnis. Die Stellung ist auch deshalb lehrreich, weil der weiße Läufer gefesselt ist – allerdings nur von einem gleichlaufenden Stein: vom La7. Das ist lediglich



91

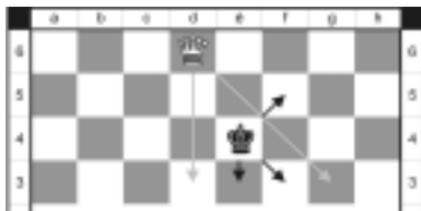
7. Pattstellung

Die mächtige Dame setzt den feindlichen König allein patt. Schwarz am Zug ist patt

Die Dame ist in Springerabstand von dem feindlichen König. Das Patt ist deshalb möglich, weil der König nicht in unmittelbare Nähe der gegnerischen Dame ziehen darf, und er kann die Dame nicht angreifen. Er stünde dort im Schach.

Verlegen wir nun diese Pattstellung in die Mitte. Wenn die weiße Dame im Rösselsprung zum schwarzen König steht, nimmt sie ihm von den ursprünglichen 8 Zugmöglichkeiten 5 Züge weg, sodass ihm nur noch 3 Züge bleiben (Diagr. 92). Die Dame muss lediglich den Zügen des Königs nacheifern und ihn immer im Rösselsprung verfolgen. Der König wird zuletzt am Brettrand oder in der Ecke landen, wo ihm die Dame 2 freie Felder belässt.

1. ... Ké4–f5; 2. Dd6–é7, Kf5–g6; 3. Dé7–f8. Die Dame hat mit ihren scheinbaren Rückzügen dem König den é- und f-Weg genommen. Nun sperrt sie ihn ein. 3. ... Kg6–h7; 4. Df8–f6.
2. 1. ... Ké4–f3; 2. Dd6–é5, Kf3–g2; 3. Dé5–f4. Mit jedem Zug nimmt die Dame dem König einen Weg und eine Reihe weg. 3. ... Kg2–h1. Den letzten Zug darf die



92

Nur noch drei Züge sind dem König geblieben

Dame nicht nachahmen, weil 4. Df4–g3?? zum Patt führen würde. Sie zieht richtig 4. Df4–g4 und sperrt den König auf den Feldern h1 und h2 ein.

3. 1. ... Ké4–é3; 2. Dd6–d5, Ké3–é2; 3. Dd5–d4, Ké2–é1; 4. Dd4–b2! Die Dame sperrt den König in die erste Reihe ein, nachdem sie ihm Reihe um Reihe weggenommen hat. Nun folgt auf 4. ... Ké1–f1; 5. Db2–d2, Kf1–g1; 6. Dd2–é2. Auf 4. Ké1–d1, 5. Db2–f2! Kd1–c1; 6. Df2–é2, Kc1–b1; 7. Dé2–d2, und der König hat nur noch zwei Züge.

Unsinn! meint der Leser. – Das waren doch keine Zwangszüge! – Freilich. Nur befindet sich eben der allein stehende König immer in Zugzwang. Er muss ziehen, ob er will oder nicht. Führt er diese Züge auch in mannigfaltigster Reihenfolge aus, so muss er doch schließlich und endlich in der Ecke landen.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. ... | 1. Ké4–é3 |
| 2. Dd6–d5 | 2. Ké3–f4 |
| 3. Dd5–é6 | 3. Kf4–f3 |
| 4. Dé6–é5 | 4. Kf3–g4 |
| 5. Dé5–f6 | 5. Kg4–g3 |
| 6. Df6–f5 | 6. Kg3–g2 |
| 7. Df5–f4 | 7. Kg2–h3 |
| 8. Df4–g5 | usw. |

Oder 7. ... Kg2–h1, 8. Df4–g4 (es geht auch 8. Df4–f3 +), oder 7. ... Kg2–g1; 8. Df4–f3. Jetzt soll der weiße König zu Hilfe kommen, um das Matt zu erreichen.

5. Das Damenmatt

Die Dame kann sowohl auf Turmart wie auf Läuferart mattsetzen. Damit brauchen wir uns überhaupt nicht zu beschäftigen. Wir werden nur die Endspiele betrachten, in welchen die Dame auf Damenart – also mit geballter Kraft des Turmes und des Läufers – operiert.

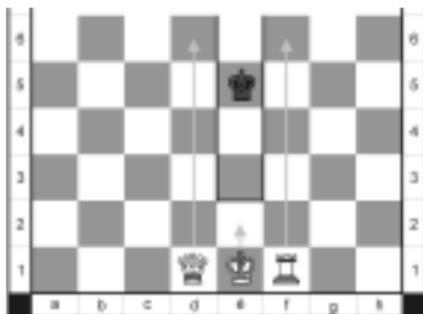
Die Mattführung ist wegen der großen Beweglichkeit der Dame am leichtesten. Nur eben muss man an die besonders große Pattgefahr denken, um den sicheren Gewinn nicht leichtsinnig preiszugeben.

Trotz ihrer Riesenkraft kann die Dame allein auf dem leeren Brett nicht mattsetzen. Sie braucht immer eine Hilfsfigur – sei es der Turm, der Läufer oder der König. (Wir werden später sehen, dass auch der Springer oder ein Bauer dazu genügen.) Das Matt ist mit 10 Zügen zu erreichen, aber es kann nur am Brettrand oder in der Ecke erzwungen werden. Das Matt erfolgt am häufigsten so, dass die Dame unmittelbar vor den an den Rand gedrängten König tritt und die Hilfsfigur sie davor schützt, geschlagen zu werden.

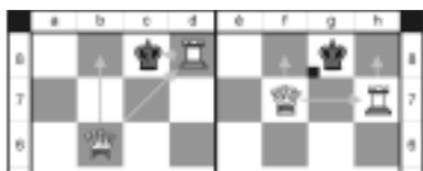
6. Dame und Turm gegen König

Die interessante Stellung von Diagr. 93 kommt ziemlich oft vor. Amüsant ist das Schaukelspiel der Dame mit dem Turm. Weiß hat gerade 1. Th1–f1! gezogen und den schwarzen König somit in den é-Weg eingesperrt. Schwarz hat nun einen engen Gang, wo er nur auf- oder abwärts Spießbruten laufen kann. Er kann lediglich zwischen zwei Zügen wählen.

- | | | |
|-----------------|------------------|------------------|
| 1. Spiel | 1. ... | 1. Ké5–é4 |
| | 2. Tf1–f3 | 2. ... |



93
Schaukelspiel im Flur



94 10. Mattbild
Mit dem Turm

94

95

95 11. Mattbild
Mit der Dame

Weiß versperrt mit jedem Zug ein Feld, und zwar mit dem Textzug é3 , mit dem folgenden Damenzug é4 usw.

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 2. ... | 2. $\text{Ké4} - \text{é5}$ |
| 3. $\text{Dd1} - \text{d3}$ | 3. $\text{Ké5} - \text{é6}$ |
| 4. $\text{Tf3} - \text{f5}$ | 4. $\text{Ké6} - \text{é7}$ |
| 5. $\text{Dd3} - \text{d5}$ | 5. $\text{Ké7} - \text{é8}$ |

Jetzt Achtung! Nicht hastig 6. $\text{Tf5} - \text{f7}??$ Patt spielen, sondern einen Wartezug machen mit dem Turm oder mit dem König:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 6. $\text{Tf5} - \text{f1}$ | 6. $\text{Ké8} - \text{é7}$ |
| 7. $\text{Tf1} - \text{f7} +$ | 7. $\text{Ké7} - \text{é8}$ |
| 8. $\text{Dd5} - \text{d7} \#$ | |

- | | | |
|----------|------------------------------|-----------------------------|
| 2. Spiel | 1. ... | 1. $\text{Ké5} - \text{é6}$ |
| | 2. $\text{Tf1} - \text{f4}!$ | 2. ... |

Der Turm nähert sich in schicklicher Entfernung dem feindlichen König. Dieser kann den Turm angreifen oder weiter zurücktreten.

- a) 2. ... 2. **Ké6-é5**
 3. **Dd1-d4 +** 3. ...

Die Hetzjagd beginnt. Jetzt schützt der Turm die schachbietende Dame; im folgenden Zug wird es umgekehrt.

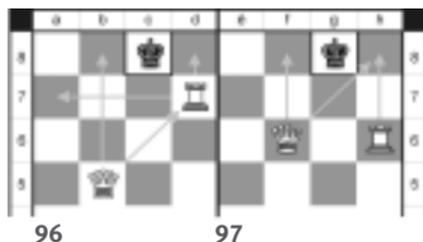
3. ... 3. **Ké5-é6**
 4. **Tf4-f6 +** 4. **Ké6-é7**
 5. **Dd4-d6 +** 5. **Ké7-é8**
 6. **Tf6-f8 #**

- b) 2. ... 2. **Ké6-é7**
 3. **Ttf-f5** 3. ...

Der Turm verfolgt den König in Springerentfernung. Das ist die sicherste und vorsichtigste Methode, das Patt zu vermeiden. Die Dame soll nicht zu früh in die Nähe des feindlichen Königs treten (Diagr. 94, 95, 96, 97).

3. ... 3. **Ké7-é8**

Falls 3. ... **Ké7-é6**, dann 4. **Dd1-d5 +**, **Ké6-é7**; 5. **Tf5-f7 +**, **Ké7-é8**; 6. **Dd5-d7 #**.



96

8. Pattstellung
 Schwarz am Zug ist patt

97

9. Pattstellung
 Schwarz am Zug ist patt

- | | |
|---------------|-------------|
| 4. Tf5 – f6 | 4. Ké8 – é7 |
| 5. Dd1 – d6 + | 5. Ké7 – é8 |
| 6. Tf6 – f8 # | |

7. Dame und Läufer gegen König

Wenn sich noch ein Läufer auf dem Brett befindet, so wird der einsame König die Felder der Läuferfarbe möglichst vermeiden, um zumindest der Schachansage des Läufers aus dem Wege zu gehen. – Setzen Sie bitte in Diagramm 93 statt des Turmes einen weißen Läufer ein.

- | | |
|--------------|--------|
| 1. Lf1 – g2! | 1. ... |
|--------------|--------|

Der Läufer besetzt die Diagonale und verdrängt damit den Feind aus der Mitte.

- | | | |
|----------|--------------|-------------|
| 1. Spiel | 1. ... | 1. Ké5 – f6 |
| | 2. Dd1 – d5! | 2. ... |

Ein weiteres Abdrängen. Wohin auch der König zieht, er kommt in die unmittelbare Nähe des verderblichen Brett-randes.

- | | |
|-------------|-------------|
| 2. ... | 2. Kf6 – é7 |
| 3. Dd5 – c6 | 3. ... |

Die Dame versperrt den Rückzug nach f6. Sie bewegt sich oft in der Entfernung des Pferdesprungs zu dem schwarzen König.

- | | |
|-------------|-------------|
| 3. ... | 3. Ké7 – f7 |
| 4. Dc6 – d6 | 4. ... |

Sie nimmt jetzt das Feld é7 weg.

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. ... | 4. Kf7-g7 |
| 5. Dd6-é6 | 5. Kg7-f8 |
| 6. Dé6-f6 + | 6. ... |

Wenn 6. ... Kf8-é8, dann 7. Lg2-c6 #.

- | | |
|-------------|-----------|
| 6. ... | 6. Kf8-g8 |
| 7. Lg2-d5 + | 7. Kg8-h7 |

Aufpassen! Der schwarze König ist im Patt. Weiß muss dem König die Ecke freigeben und so das Patt beseitigen (Diagr. 98, 99, 100).

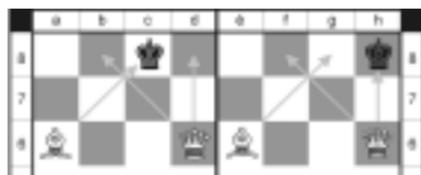
- | | |
|-------------|------------------|
| 7. Df6-g5 | 7. Kh7-h8 |
| 8. Dg5-h6 # | oder 8. Dg5-g8 # |

- | | | |
|----------|-----------|-----------|
| 2. Spiel | 1. ... | 1. Ké5-f4 |
| | 2. Dd1-d5 | 2. ... |

Die Dame will den König in die untere Ecke drängen. Falls 2. ... Kf4-é3??, dann 3. Dd5-é4 #. Schwarz zieht entweder:

- | | | |
|----|--------|-----------|
| a) | 2. ... | 2. Kf4-g3 |
|----|--------|-----------|

Jetzt folgt ein interessantes Schach, bei dem die Dame über den feindlichen König den Läufer deckt.

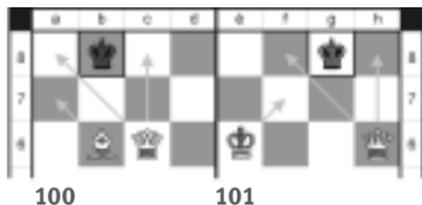


98

99

98 12. Mattbild
Am Brettrand

99 13. Mattbild
In der Ecke



100 10. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt

101 11. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt

- | | | |
|----|-------------|-----------|
| | 3. Dd5–g5 + | 3. Kg3–h2 |
| | 4. Lg2–f1! | 4. Kh2–h1 |
| | 5. Dg5–g2 # | oder: |
| b) | 2. ... | 2. Kf4–g4 |
| | 3. Dd5–é5! | 3. Kg4–h4 |
| | 4. Lg2–f3 | 4. ... |

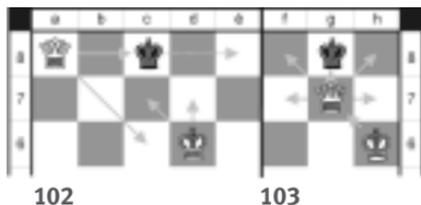
Öffnet das Feld h3 für den König, verspermt aber zugleich g4. Die Dame wirkt auch auf Läuferart.

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. ... | 4. Kh4–h3 |
| 5. Dé5–g5 | 5. Kh3–h2 |
| 6. Dg5–g2 # | |

8. Die königliche Hilfsfigur

Die Pattgefahr ist auch im Bündnis mit dem König sehr groß. Das Pattbild 101 wirkt beinahe unwahrscheinlich. Wir wollen es uns gut merken, um nicht auf ähnliche Art hereinzufallen. Schwarz ist auch dann patt, wenn der weiße König auf dem Feld é7, é8, f6 oder g6 stände.

Bei Damenmatt ist es nicht unbedingt notwendig, dass der stärkere König zu seinem Rivalen in Opposition steht. Es reicht auch die Springerentfernung vom Gegner aus (Diagr. 102).



102 14. Mattbild
Typisches Damenmatt

103 15. Mattbild
Das häufigste Matt

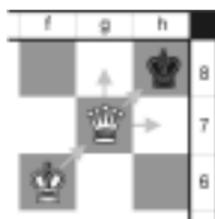
a) In wenigen Zügen

Die ungeheure Wendigkeit und Riesenkraft der Dame ermöglichen das Matt in einigen Zügen. Befindet sich der allein stehende König schon am Brettrand, so ist die Möglichkeit des Matts immer vor Augen zu halten (Diagr. 103, 104).

Man würde kaum glauben, dass das Matt schon in drei Zügen möglich ist (Diagr. 105).

1. Dg3–b5!

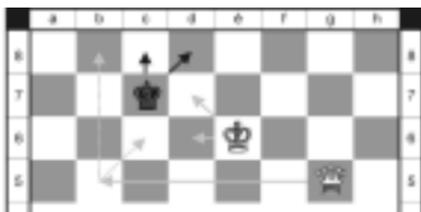
1. ...



104

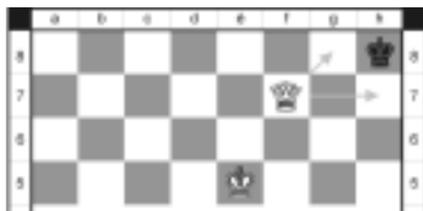
16. Mattbild

Die Damenmatts 15 und 16 sind mit Hilfe jedes anderen Steines möglich, der statt des Königs die Dame beim Mattsetzen deckt.



105

Matt in drei Zügen



106

Eine schlaue Pattfalle

In jedem Endspiel erfolgt zuerst die Einkerkung des feindlichen Königs. Auf 1. ... Kc7–d8? würde 2. Db5–b8 # (oder 2. Db5–d7 #) folgen. Es bleibt ihm also nur

1. ...

1. Kc7–c8

Weiß zieht nicht 2. Db5–b6?? patt, sondern setzt den schwarzen König unter Zugzwang

2. Ké6–d6!

2. Kc8–d8

3. Db5–d7 #

oder 3. Db5–b8 #

Schwarz stellte eine Pattfalle, als er freiwillig in die Ecke ging. Nach einem Königszug von Weiß ist nämlich Schwarz patt. Die Dame muss also das Patt beseitigen (Diagr. 106).

1. Df7–é7!

1. Kh8–g8

2. Ké5–f6

2. ...

Im Endspiel Dame gegen König ist es ratsam, sich zuerst mit dem stärkeren König zu nähern anstatt mit der Dame – wegen der Pattgefahr:

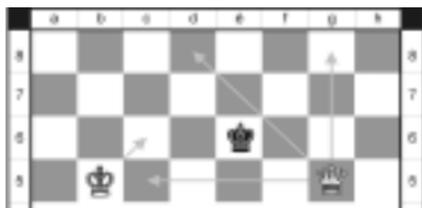
2. ...

2. Kg8–h8

3. Dé7–g7 #

(Diagr. 104)

Hier folgt ein kleines Beispiel für das behutsame Zurückdrängen mit dem König (Diagr. 107).



107
Der Sieg
Seiner Majestät

1. Kb5–c6!

1. Ké6–f7

Das war der einzige Zug, der Schwarz geblieben ist. Bemühen wir uns immer, solche starken Züge zu machen, die dem Gegner nur wenig Spielraum lassen und ihn in eine Zwangslage bringen.

Damit wird die Verteidigung erschwert, und wir können leichter die möglichen Gegenzüge des Partners vorausberechnen. Mit dem Textzug nimmt der weiße Herrscher seinem Gegner die Felder d6 und d7.

2. Ké6–d7!

2. Kf7–f8

Wieder der einzige Zug. Weiß vermeidet jetzt 3. Dg5–g6?? Patt.

3. Kd7–é6!

3. ...

versperrt das Feld f7 und öffnet zugleich é8. Schwarz ist wieder unter Zugzwang, er muss das Mattfeld betreten.

3. ...

3. Kf8–é8

4. Dg5–é7 #

oder 4. Dg4–g8 #

Ein Schulbeispiel für die richtige Anwendung des Zugzwangs.

b) Die systematische Verfolgung

Die Mattführung mit König und Dame ist kinderleicht. Die Grundsätze sind uns schon bekannt. Wir versuchen zuerst den einsamen König einzusperren, dann drängen wir ihn an den Brettrand, wo er schließlich mattgesetzt wird. – Entfernen Sie bitte von Diagramm 93 den Turm!

1. **Ké1–f2** 1. ...

Weiß nähert sich zuerst mit seinem König, um den Gegner zur Erklärung zu zwingen. Mit dem Textzug vermeidet Weiß die Felder d2 und é2 und verschafft dadurch der Dame freie Bahn.

1. **Spiel** 1. ... 1. **Ké5–é4**

Schwarz will in der Mitte bleiben, ist aber in die Nähe des feindlichen Königs geraten. Diese Gelegenheit benutzt Weiß zu einem wirksamen Abschnürungszug.

2. **Dd1–d6!** 2. ...

Nach vorherigem 1. ... Ké5–f5 wäre derselbe Zug gefolgt, während 1. ... Ké5–f4 mit 2. Dd1–d5! beantwortet würde.

2. ... 2. **Ké4–f5**

Auf den Textzug folgt ein weiterer Beschränkungszug des weißen Königs, der Schwarz nur ein Feld übrig lässt.

3. **Kf2–f3!** 3. **Kf5–g5**

Danach erobert die Dame das Feld f5.

4. **Dd6–é6** 4. **Kg5–h5!**

Nicht 4. ... Kg5–h4? 5. Dé6–g4 + oder 5. Dé6–h6 #. Der Textzug enthält eine kleine Falle: nach 5. Dé6–f6?? wäre Schwarz nämlich pattgesetzt.

5. Kf3–f4

5. Kh5–h4

6. Dé6–g4 #

oder 6. Dé6–h6 #

2. Spiel

1. Ké1–f2

1. Ké5–é6!

Es ist besser, wenn der einsame König sich von dem feindlichen Herrscher entfernt.

2. Kf2–é3

2. Ké6–é5

3. Dd1–h5 +

3. ...

Die Dame kann auch auf Turmart die Opposition zur Zurückdrängung des Feindes benutzen.

3. ...

3. Ké5–f6

4. Ké3–d4

4. ...

Die schräge Opposition.

4. ...

4. Kf6–é6

5. Dh5–g6 +!

5. ...

Das Abbild der Mattstellung 14. Es genügt, wenn die Könige in Springerentfernung stehen, im Gegensatz zum Turm. Im Turmendspiel wäre dieser Zug falsch wegen der Durchschlüpfmöglichkeit über f5. Die Läuferkraft der Dame versperrt aber auch dieses Feld. Die Zurückdrängung könnte auch mit 5. Dh5–é5 + erfolgen (15. Mattbild)!

5. ...

5. Ké6–é7

6. Kd4–é5

6. Ké7–f8!

Das Fallenspiel. Nach 7. Ké5–d6?? 7. Ké5–é6?? und 7. Ké5–f6?? ist Schwarz patt.

7. Dg6–h7! 7. ...

beseitigt die Pattgefahr. – Nach vorherigem 6. ... Ké7–d7 könnte die Verfolgung mit 7. Dg6–d6 + fortgesetzt werden.

7. ... 7. Kf8–é8
8. Ké5–é6 8. Ké8–d8
9. Dh7–d7 #

Nach 8. ... Ké8–f8 folgt 9. Dh7–h8 # oder 9. Dh7–f7 #.

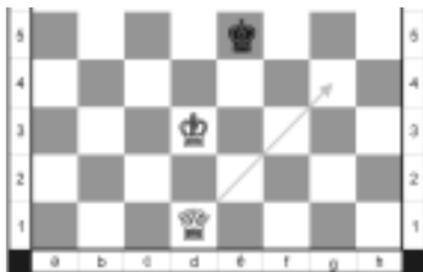
c) Wirksame Schachgebote

Bauen Sie auf Ihrem Brett Diagramm 108 auf!

1. Dd1–g4 1. Ké5–d5
2. Dg4–é4 + 2. ...

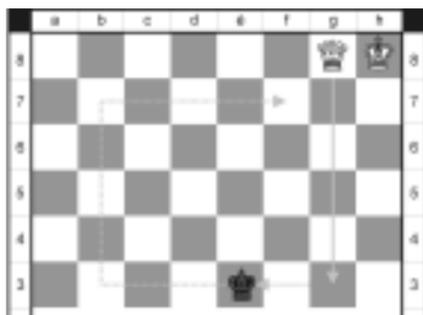
Man darf nicht in das andere Extrem verfallen und immer unbedingt ohne Schachbieten auskommen wollen. Der Textzug sperrt dem schwarzen König die rechte Bretthälfte.

2. ... 2. Kd5–c5
3. Dé4–d4 + 3. ...



108

Die Vernichtung



109
Eine seltsame
Rundfahrt

von sieben Jahren spielte er erfolgreich gegen bekannte Schachmeister.

1. Dg8–g3 + 1. Ké3–é4

Die Königin hat ihre seltsame Fahrt rund um das Schachbrett begonnen. Sie verfolgt den schwarzen König. Der eifersüchtige Herr Gemahl eilt herbei.

2. Kh8–g7 2. Ké4–d4
3. Kg7–f6 3. ...

Nach 3. ... Kd4–d5 würde 4. Dg3–c3, Kd5–é4; 5. Kf6–é6 mit Opposition folgen. – Nach 3. ... Kd4–é4 kommt gleichfalls 4. Dg3–c3, Ké4–d5; 5. Kf6–f5 mit Seitenopposition. Das Spiel verläuft dann weiter ähnlich wie das Hauptspiel.

3. ... 3. Kd4–c4
4. Kf6–é5 4. Kc4–c5

Seine Majestät der weiße König überzeugte sich, dass seine Frau, ihm ergeben, lediglich den Staatsinteressen diene. Beruhigt überlässt er ihr die weitere Verfolgung des Feindes.

5. Dg3–b3 5. Kc5–c6

Die Dame hindert den schwarzen König am Betreten des b-Weges. Sie will sich nicht mehr allzu weit von ihrem Herrn entfernen, um weiteren Eifersuchtsszenen aus dem Wege zu gehen.

Der größte Teil der Einschließung des schwarzen Herrschers ist schon vollzogen. Die Dame verfolgt den Feind in Springerentfernung.

6. Db3–b4

6. Kc6–c7

Nach 6. ... Kc6–d7, 7. Db4–b7 + folgt das Matt im zweiten Zug, 7. ... K~; 8. Ké5–é6 nebst Matt.

7. Db4–b5

7. Kc7–d8

Der König ist am Rand. Jetzt wird er von der Dame festgehalten. Oder 7. ... Kc7–c8; 8. Ké5–d6 und matt beim nächsten Zug.

8. Db5–b7

8. Kd8–é8

9. Ké5–é6

9. Ké8–f8

10. Db7–f7 #

Falls 9. ... Ké8–d8, dann entweder 10. Db7–b8 # oder 10. Db7–d7 #. Die Königin ist von ihrer Weltreise glücklich heimgekehrt. Ihre Route war g8–g3–b3–b7–f7!

Der Springer

1. Die Entstehung des Springers

Der Springer ist die einzige Figur, die jetzt noch so zieht wie im Urschach. Die Gangart des Springers änderte sich während der vergangenen Jahrhunderte nicht. Das abgebildete

L		T		L
	F	K	F	
T	K	●	K	T
	F	K	F	
L		T		L

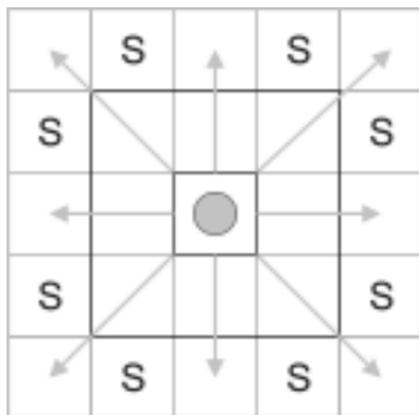
110
So zogen die Offiziere
im Urschach

Quadrat (Diagr. 110) ist ein Ausschnitt aus dem Schachbrett. In der Mitte befindet sich ein mit einem kleinen Kreis gezeichnetes Feld. Auf dieses Feld legen wir nacheinander die Figuren des Urschachs.

Der Urkönig wirkte nur auf das umliegende kleine Quadrat, und zwar lediglich auf vier Felder gerade. Er war also nur halb so stark wie heute. Seine Gangart ist mit K gekennzeichnet. Der Buchstabe F bedeutet die Bewegung des Ferses (Urdame).

Der Urturm und der Urläufer waren ebensolche springende Figuren wie der Springer. Der Urturm sprang auf das übernächste gerade Feld im größeren Quadrat. Er konnte auch nur zwischen vier möglichen Sprüngen wählen, wie der Buchstabe T zeigt. Die Sprünge des Urläufers sind mit L gekennzeichnet, er sprang auf das übernächste schräge Feld.

Im äußeren Quadrat befindet sich jeweils ein leeres Feld zwischen den Zügen des Läufers und des Turmes. Weil auch auf diese Felder irgendeine Figur wirken sollte, sprang und



111
Damenbewegung
und Rösselsprünge

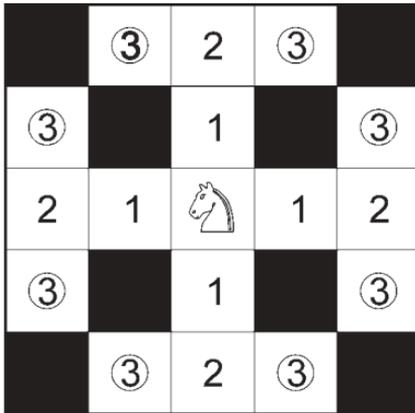
springt dorthin auch heute noch der Springer. Der Springer war damals der stärkste Stein, da er zwischen acht Zügen wählen konnte.

Heute vereinigt die Dame in sich die Kraft des Urkönigs, des Ferses, des Urturmes und des Urläufers. In Diagr. 111 ist die auf zwei Linien beschränkte Damenbewegung mit Pfeilen eingezeichnet. Der Springer springt auf jene Felder, die die Dame in einem Zug nicht erreichen kann.

Der Rösselsprung ergänzt die Gangart der Dame. Auf den freigebliebenen Feldern ist der Buchstabe S eingetragen, als Kennzeichen des Springers. Die Entstehung des Springers ist die Folge eines logisch durchdachten Systems.

2. Der Rösselsprung

Es ist kein Geheimnis, keine Hexerei, nicht einmal etwas Launenhaftes darin, wie der Springer seine Sprünge macht. Der Rösselsprung ist ebenso durchdacht und systematisch wie die Züge der anderen Figuren.



112

Ein lustiges Rössel
springt herum
auf die Felder Nr. 3

Die schwarz ausgefüllten Felder in Diagr. 112 haben mit der Farbe der Felder nichts zu tun. Sie sollen lediglich die vier Doppelsprünge voneinander trennen. Über die Felder 1 und 2 erreicht der Springer die mit der eingerahmten 3 versehenen Felder in einem mächtigen Sprung.

Nehmen wir einen Springer aus dem Satz und setzen wir ihn auf das erste Silbenrätsel, und zwar auf die mit einem kleinen Stern versehene Silbe „Der“ (Diagr. 113). Nun springen wir mit ihm auf die Silbe „Zweck“, sodass er das mittlere, ausgefüllte Feld nicht berührt. Da sehen wir, dass das Pferd in Form des gedruckten Großbuchstabens „L“ gesprungen ist. Der lange Balken im „L“ stellt zwei Felder, der kurze ein Feld dar.

Wir springen anschließend mit unserem Ross weiter auf die Silbe „des“ in die obere rechte Ecke. Unser Springer beschreibt nun ein umgekehrt gedrucktes „L“. Wenn wir auf die Silbe „Schach-“ weiterspringen, beschreibt das Pferd wieder ein gedrucktes „L“, nur liegt dieser Buchstabe. Abwechselnd kommt dann auf ein gedrucktes „L“ immer

ein umgekehrtes „L“ usw. Endlich haben wir den acht Silben umfassenden ganzen Spruch: „Der Zweck des Schachspiels ist das Matt.“

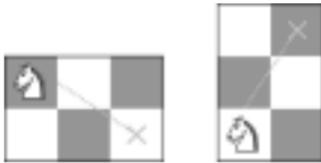
*	<i>Der</i>	<i>ist</i>	<i>des</i>
<i>Schach-</i>		<i>Matt.</i>	
<i>das</i>	<i>Zweck</i>	<i>spiels</i>	

113

Der Springer bewegt sich in der Form des gedruckten L (oder des umgekehrten gedruckten L = 1)

<i>nie</i>	<i>ter</i>	<i>zu-</i>	<i>ne</i>
<i>ge</i>	<i>sei-</i>	<i>wird</i>	<i>gu-</i>
<i>Spie-</i>	<i>ein</i>	<i>Zü-</i>	<i>rück-</i>
*	<i>Wer</i>	<i>nimmt,</i>	<i>ler.</i>

**Silbenrätsel
zur Erlernung
des Rösselsprunges**



114

Von einer Ecke in die andere

Nun können wir auf dem zweiten Silbenrätsel weiterspringen, bis wir den ganzen Spruch durchgesprungen haben: „Wer seine Züge zurücknimmt, wird nie ein guter Spieler.“ Ein anderes Rezept zur Erlernung des Rösselsprunges: Legen Sie auf das Schachbrett Vierecke, deren Länge 3 Felder und deren Breite 2 Felder umfasst. Der Springer springt von einer Ecke des kleinen Vierecks in die gegenüberliegende Ecke (Diagr. 114).

3. Die Eigentümlichkeiten des Rösselsprunges

Der Springer hat eine im Voraus bestimmte Bewegungsart, das ist der Rösselsprung. Er darf weder kürzere noch längere Sprünge machen. In dieser Hinsicht ist der Springer dem König ähnlich, während die anderen Figuren – also die Dame, der Turm und der Läufer – beliebig längere oder kürzere Züge ausführen können.

Das Rössel zieht nicht wie die anderen Figuren, sondern es springt. Der Springer ist der einzige Stein, der eigene und feindliche Soldaten überspringen darf. Seine Züge sind nicht so leicht auf dem Schachbrett im Auge zu behalten. Deshalb bereitet der Springer nicht nur dem Anfänger, sondern manchmal auch dem Meister unliebsame Überraschungen.

Der Springer ist in Diagr. 115 von feindlichen Steinen umgeben, doch kann er alle möglichen Sprünge ausführen.



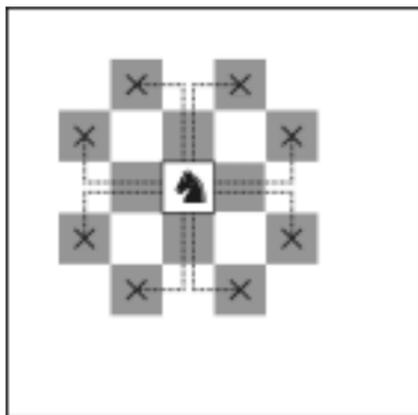
115

Vom Feinde umzingelt,
jedoch völlig frei!

Der Springer überspringt zwar die feindlichen Soldaten, aber er schlägt sie nicht dabei. Die übersprungenen feindlichen Steine bleiben unbehelligt an ihrem Platz.

Der Springer darf ebenso die eigenen Streitkräfte überspringen. So können z. B. in der Grundstellung (Diagr. 5) alle vier Springer je zwei Sprünge ausführen, ohne dass die Bauern vorher gezogen hätten.

Auf Diagr. 116 sind die Zugmöglichkeiten des Springers zu sehen. In der Brettmitte hat er acht mögliche Sprünge. Er



116

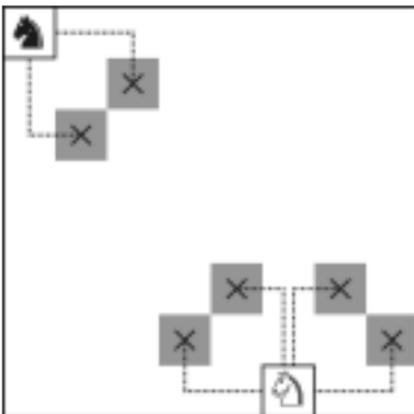
Der Springer springt
von einem weißen
Feld immer auf ein
schwarzes Feld und
umgekehrt. Er wechselt
mit jedem Zug die
Feldfarbe.

darf ausschließlich auf die eingezeichneten Felder springen, andere Felder kann er beim nächsten Zug nicht betreten. Der Springer kann nur dann feindliche Steine schlagen, wenn sie auf einem Feld stehen, wohin der Springer ziehen kann. Er darf aber Felder, auf denen eigene Steine stehen, nicht betreten.

Die in Diagr. 116 auf nicht eingezeichneten Feldern stehenden eigenen oder feindlichen Steine haben gar keinen Einfluss auf die Bewegung des Springers. Der Springer kann unbehindert seine Sprünge ausführen, ob die übersprungenen Felder leer oder besetzt sind.

4. Springer am Rande bringt meistens Schande

Auf Diagr. 117 sehen wir den weißen Springer am Rande. Er hat lediglich vier Sprünge zur Wahl im Gegensatz zu den acht Zügen in der Mitte. Der Brettrand schneidet die fehlenden vier Zugmöglichkeiten ab.



117
Springer am Rand
und in der Ecke

Noch ärger ist es mit dem schwarzen Springer bestellt. Dieser steht in der Ecke, von wo aus er nur zwischen zwei Sprüngen wählen darf. Je mehr Züge eine Figur hat, desto stärker ist sie im Allgemeinen. Je geringer ihr Wirkungskreis ist, umso schwächer wird sie meist sein. Diese Regel ist anwendbar auf jeden Stein, nicht nur auf den Springer.

Diagr. 118 gibt eine Übersicht der Zugmöglichkeiten des Springers. Die Kraft des Springers ist in der Mitte am größten. Die 16 Felder, von denen aus der Springer 8 Züge machen kann, heißen *große Mitte*. (Die vier Zentralfelder, wo die Wirkung des Läufers am größten ist, nennen wir *kleine Mitte* oder kurz: *Mitte*.)

Die Kraft des Springers nimmt in Richtung auf den Rand ab und ist in der Ecke am geringsten. Die jeweiligen Zugmöglichkeiten sind auf der Abbildung mit Zahlen angegeben. Man zieht daraus die Nutzenanwendung, die Springer möglichst in die große Mitte zu befördern, wo sie am stärksten wirken.

2	3		4		3	2
3	4		6		4	3
4	6		8		6	4
3	4		6		4	3
2	3		4		3	2

118
Zugmöglichkeiten
des Springers

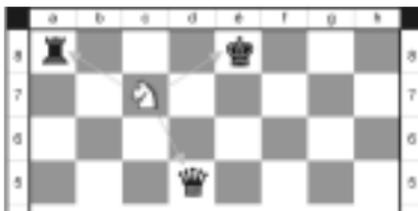
5. Der gefährliche Springer

Die Gefährlichkeit des Springers besteht darin, dass er feindliche Streitkräfte angreift, ohne dabei geschlagen werden zu können. Nur bei dem Angriff auf die feindlichen Springer ist Vorsicht geboten.

Das Springerschach ist bedeutend unangenehmer als das Schach anderer Steine. Es kann nämlich durch Dazwischenziehen anderer Steine nicht gedeckt werden. Der Springer kann auch dann Schach bieten, wenn der feindliche König von seinen eigenen Soldaten umgeben ist.

Gefürchtet sind die unerwarteten Überraschungsangriffe des Springers, die auch von geübteren Schachspielern übersehen werden können. Besonders verheerend ist das sogenannte *Familienschach*, wobei meistens die Dame verloren geht (Diagr. 119).

Der Springer kann sich aus bedrängter Lage schneidig retten. Die rätselhaften Springertänze verursachen dem Anfänger oft große Schwierigkeiten. Der Rösselsprung ist gewiss nicht so klar und selbstverständlich wie die gradlinige Bewegung des Turmes und des Läufers. Es ist deshalb kein Wunder, dass er mitunter den Anfänger in Angst und Schrecken versetzt.

**119****Ein Familienschach**

6. Der unbeholfene Springer

Der Springer ist eine Figur mittleren Ranges. Er kommt etwas schneller als der König heran. Zu dem gegenüberliegenden Brettrand braucht der König 7 Züge, der Springer 4 Sprünge. Dagegen überqueren die Linienfiguren das ganze Brett in einem Zug. Der Springer ist auf seinen Rösselsprung angewiesen, den er unter keinen Umständen ändern darf. Deshalb kann er gerade die seinem Standort zunächst liegenden Felder nur sehr umständlich erreichen (Diagr. 120).

Wenn wir unseren König den Plänkeleien des Springers entziehen wollen, greifen wir den feindlichen Springer mit dem König aus gerader Richtung an. Diese geraden Nachbarfelder sind mit 3 bezeichnet – der Springer braucht nämlich 3 Züge, um diese Felder zu besetzen, er kann folglich beim nächsten Zug nicht Schach bieten. Es ist noch besser, wenn der König das übernächste Feld derselben Schräge, wo der Springer steht, einnimmt. Diese Felder tragen die Zahl 4, weil der Springer 4 Züge braucht, um sich dort niederzulassen. Der Springer kann also zwei Züge lang den dort stehenden König nicht angreifen.

Der Springer wechselt mit jedem Zug die Feldfarbe. In Diagr. 120 steht er auf einem schwarzen Feld. Er wird in ungeraden Zügen (das ist in 1, 3, 5, 7 usw.) ein weißes Feld betre-



120

Die Kehrseite des Rösselsprunges:
Nur mit umständlichem Manövrieren von drei bis vier Zügen kann der Springer einige nächstliegende Felder erreichen



121

12. Pattstellung

Schwarz am Zug ist patt

ten, in geraden Zügen (also in 2, 4, 6, 8 usw.) kehrt er wieder auf ein schwarzes Feld zurück. Mit dem König und einem Springer ist das Matt unmöglich; man muss jedoch in den Ecken auf das in Diagr. 121 eingezeichnete Patt aufpassen.

Der Springer im Kampf

1. Dame und Springer gegen König

Dame und Springer setzen in einigen Zügen Matt; sie brauchen nicht die Mitwirkung des stärkeren Königs. Man schneidet dem einsamen König Felder und Linien ab, zugleich drängt man ihn systematisch zum Brettrand.

Das Zurückdrängen des einsamen Königs geschieht in diesem einfachen Endspiel zumeist durch Damenschachs aus unmittelbarer Nähe. Der Springer muss allerdings die schachbietende Dame decken – ähnlich den Mattbildern der Diagramme 103 und 104. Ein wirksames Springerschach ist selten (nach dem 17. Mattbild). Die Pattgefahr ist jedoch umso größer (Diagr. 122, 123, 124).

Setzen Sie bitte in Diagramm 93 statt des Turmes einen weißen Springer auf das Feld b1.

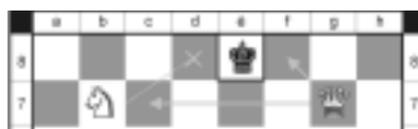
1. Dd1–g4

1. ...



122 17. Mattbild
Ein Eckmatt

123 13. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt



124
14. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt

Die Dame schneidet die untere Hälfte des Brettes ab.

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. ... | 1. Ké5–d5 |
| 2. Sb1–c3 + | 2. Kd5–é5 |
| 3. Dg4–é4 + | 3. Ké5–d6 |
| 4. Dé4–d5 + | 4. Kd6–é7 |
| 5. Sc3–é4 | 5. ... |

Der Springer schneidet das Feld f6 ab und drängt damit den König an den Brettrand. Also wieder das Pattbild-Verfahren. (Vergl. Sie das Endspiel mit der 13. Pattstellung.)

- | | |
|-----------|-----------|
| 5. ... | 5. Ké7–é8 |
| 6. Dd5–b7 | 6. ... |

Die Dame hält den König am Brettrand fest.

- | | |
|--------|------------|
| 6. ... | 6. Ké8–d8! |
|--------|------------|

Eine Pattfalle. Nun würde 7. Sé4–d6?? sowie 7. Sé4–f6?? zum Patt führen.

- | | |
|-----------|-----------|
| 7. Sé4–g5 | 7. Kd8–é8 |
| 8. Db7–c7 | 8. ... |

drängt den König nach f8. Nicht 8. Sg5–é6?? Patt.

8. ...

8. Ké8–f8

9. Dc7–f7 #

2. Vier Leichtfiguren gegen den König

Bekanntlich nennen wir die Läufer und Springer Leichtfiguren. Die vier Leichtfiguren sind stärker als das Turmpaar. Die Mattführung ohne die Mitwirkung des stärkeren Königs ist besonders leicht, aber lehrreich.

Ergänzen Sie bitte die Diagrammstellung 76 (Die Chinesische Mauer) mit zwei weißen Springern auf b1 und g1. Die Läufer haben schon den allein stehenden König eingesperrt. Nun sind die Springer an der Reihe.

1. Sg1–f3

1. Ké6–d6

2. Sb1–c3

2. Kd6–é6

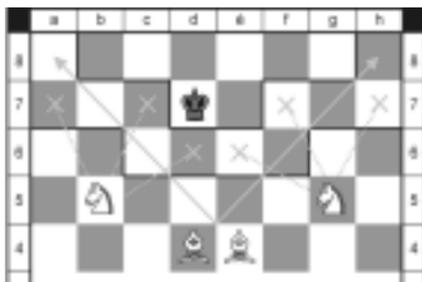
3. Sf3–g5 +

3. Ké6–d6

4. Sc3–b5 +

4. Kd6–d7

Die zwei letzten Springerzüge könnten auch umgekehrt erfolgt sein. Dann wäre der allein stehende König ohne Schach zurückgedrängt worden (Diagr. 125).



125

Treppenstufen

1. Spiel

Zuerst kommt das einfachste Verfahren mit den schon bekannten Zickzackbewegungen der Läufer.

5. Lé4–d5	5. Kd7–é7
6. Ld4–é5	6. Ké7–d7
7. Lé5–d6	7. ...

Das Pattbild-Verfahren drängt den König ohne Schach zurück.

7. ...	7. Kd7–é8
8. Ld5–é6	8. ...

blockiert das Feld d7 und belässt dem Feind lediglich zwei Felder.

8. ...	8. Ké8–d8
--------	------------------

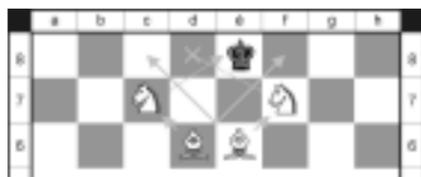
Jetzt nicht 9. Sb5–c7?? Patt, sondern

9. Sg5–f7 +	9. Kd8–é8
10. Sb5–c7 #	

das berühmte Mantelmatt (Diagr. 126)

2. Spiel 5. **Ld4–f6** 5. ...

Der Läufer drängt den König in die letzte Reihe. (Nach vorherigem 4. ... Kd6–é7 folgt natürlich 5. Lé4–c6!) Wieder ein Pattbild am Brettrand.



126
18. Mattbild
Das Mantelmatt

3. Drei Leichtfiguren gegen den König

Matt in 7 Zügen. Eine Schachaufgabe von d'Orville (1842)

1. **Sd6–b5!** 1. ...

Mit diesem Zug werden die Felder a7 und c7 blockiert und der schwarze König eingesperrt (Diagr. 128). Nur dieser Ausnahmezustand ermöglicht das Mattverfahren ohne die Mitwirkung des stärkeren Königs.

1. ... 1. **Ka8–b8**
2. **Lc8–a6** 2. ...

Die endgültige Einkerkering des schwarzen Königs (Diagr. 129). Läufer und Springer wirken nun zusammen wie ein gedeckter Turm auf c7. Man beachte, dass der Springer schräg hinter dem Läufer steht!

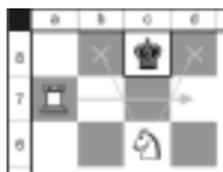
Nun soll Sé4 nach c6 gebracht werden. Er braucht dazu 4 Züge! Zugleich ein gutes Beispiel für die Unbeholfenheit des Springers. (Suchen Sie auch andere Routen!)

2. ... 2. **Kb8–a8**
3. **Sé4–c3** 3. **Ka8–b8**
4. **Sc3–d5** 4. **Kb8–a8**
5. **Sd5–é7** 5. **Ka8–b8**
6. **Sé7–c6 +** 6. ...

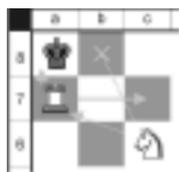
übernimmt auch die Sperre des Feldes a7 von dem anderen Springer und sperrt zugleich b8.

6. ... 6. **Kb8–a8**
7. **Sb5–c7 #**

Mit dem Läuferpaar und einem Springer ist ein ähnliches Matt ohne Hilfe des eigenen Königs unvorstellbar (Diagr. 130).



131



132

131 15. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt

132 20. Mattbild
Ein häufiges Matt

Die Vertreibung des feindlichen Königs, ohne ihm Schach zu bieten. Vergleichen Sie die Stellung mit der 15. Pattstellung (Diagr. 131):

3. ...

3. Kc5–c6

Hätte Schwarz 3. ... Kc5–b6 gezogen, um Ta4–a5 zu verhindern, so hätte Weiß mit 4. Ta4–c4! den gegnerischen König auf 7 Felder eingesperrt.

4. Ta4–a5

4. ...

Der Textzug erobert die fünfte Reihe. Derselbe Zug wäre auch auf 3. Kc5–d6 gefolgt.

4. ...

4. Kc6–b6

Nach 4. ... Kc6–d6 würde 5. Sf3–d4! den König auf die siebente Reihe zurückdrängen (Pattbild-Verfahren lt. Diagr. 131). Nun folgt ein Schach nach dem 20. Mattbild (Diagr. 132).

5. Ta5–b5 +

5. Kb6–c6

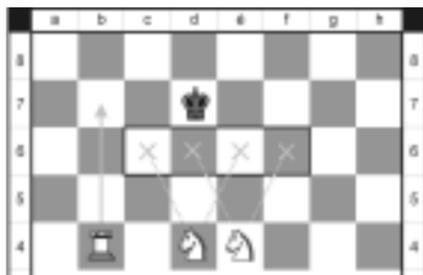
Freilich hätte der schwarze Monarch keine Lust gehabt, nach dem a-Weg zu gehen und sich auf 3 Feldern einkerken zu lassen. Nun jagen zwei kräftige Springerschachs den Feind in die siebente Reihe.

6. Sf3–d4 +

6. Kc6–d6

7. Sc3–e4 +

7. Kd6–c7!



133
Turmwirkung
des Springerpaars

Der König verhindert das Turmschach auf b7, aber ein Wartezug des Turmes zwingt ihn doch, zu weichen.

8. Tb5–b4

8. Kc7–d7

Diagr. 133 zeigt die Kraft der nebeneinander stehenden Springer. Das Springerpaar wirkt nebeneinander am kräftigsten, ebenso wie das Läuferpaar.

a) **9. Tb4–b7 +**

9. Kd7–c8

10. Sé4–d6 +

10. Kc8–d8

11. Sd4–é6 #

Nach 9. ... Kd7–d8 würden die Springerschachs in umgekehrter Folge geboten.

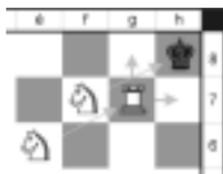
b) **9. Tb4–b7 +**

9. Kd7–é8

10. Sé4–d6 +

10. Ké8–f8

Nicht 10. ... Ké8–d8? 11. Sd4–é6 #.



134
21. Mattbild
Turm und Springerpaar

11. Sd4-é6 +

12. Tb7-g7 +

13. Sd6-f7 #

11. Kf8-g8

12. Kg8-h8

(Diagr. 134)

5. Springerpaar kann Matt nicht erzwingen

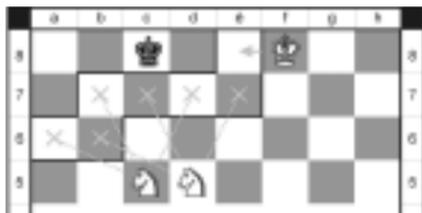
Trotz des riesigen Kraftunterschiedes können zwei Springer mit Hilfe des eigenen Königs das Matt am leeren Brett nicht erzwingen. Man kann zwar den einsamen König an den Brettrand oder sogar in die Ecke treiben, aber nicht mehr. Es gibt zwei typische Mattbilder mit den beiden Springern, die aber lediglich nach einem groben Fehler des Verteidigers entstehen können. Beide Mattstellungen sind trotzdem sehr lehrreich und interessant (Diagr. 135).

1. Sd5-b6 +

2. Sc5-é6 #

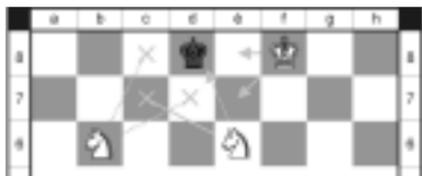
1. Kc8-d8??

(Diagr. 136)



135

Jeder Springerzug hebt die Sperre auf. Deshalb kann das Springerpaar das Matt nicht erzwingen



136

22. Mattbild
Randmatt der Springer

Das Springerpaarmatt am Brettrand war leicht zu vermeiden. Nach der richtigen Verteidigung 1. ...Kc8–c7 oder 1. ...Kc8–b8 ist die Mattgefahr gebannt.

Dr. Tartakowers Lehrendspiel

Großmeister Dr. Savielly Tartakower wurde im Jahre 1887 in Rostow geboren. In internationalen Schachturnieren erzielte er sehr bedeutende Erfolge, und als Schachautor ist Tartakower in der ganzen Welt bekannt. Seine geistreichen und witzigen Bemerkungen verbreiteten sich überall unter den Schachspielern. Er starb im Jahre 1956 in Paris.

Weiß spielt freilich nicht 1. Sb5–c7?? Patt (Diagr. 137), sondern greift mit

1. Sb5–a7 **1. ...**

nochmals das Feld c8 an, um dem anderen Springer Bewegungsfreiheit zu geben.

1. ... **1. Kb8–a8**

Nun muss Weiß wieder aufpassen, um nicht etwa mit 2. Sa7–c6?? pattzusetzen. Richtig ist:

2. Sd6–b5 **2. Ka8–b8**

Es wäre jetzt wieder fehlerhaft, 3. Sb5–c7?? Patt zu ziehen, deshalb stellt Weiß eine kleine Falle:

3. Sa7–c6 **3. Kb8–a8??**

Schwarz ist hineingefallen. Statt mit 3. ... Kb8–c8! in die Freiheit zu streben, spielt Schwarz auf Patt und bemerkt dabei das drohende Matt nicht (Diagr. 138).

4. Sb5–c7 # (Diagr. 138)



137



138

137

Der betrogene Betrüger

138

23. Mattbild

Eckmatt des
Springerpaars

Der stärkere Spieler soll bei den letzten Tauschen möglichst vermeiden, dass ihm zwei Springer übrig bleiben. Wenn wir zwischen mehreren Figuren wählen können, behalten wir lieber einen Springer und einen Läufer als beide Springer.

6. Die unsterbliche Garde (drei Springer gegen den König)

Wieso drei Springer? Jeder hat nur zwei, meint der Leser. – Das stimmt schon. Doch kommt es vor, dass durch Umwandlung eines Bauern jemand auf einmal drei Springer hat. Wegen der Seltenheit dieses Endspiels wäre es an sich nicht notwendig, dass wir uns damit beschäftigen. Wir wollen jedoch das Zusammenspiel der Springer und des Königs mit all seinen reizvollen Wendungen kennenlernen.

Ein interessantes Bild (Diagr. 139): drei Springer im Gänsemarsch. Bei dieser Springeraufstellung gähnt ein Loch auf $\epsilon 7$ und $\epsilon 6$. Schwarz hat es gemerkt und versucht, dort einzubrechen. Jedoch die Übermacht ist zu groß.

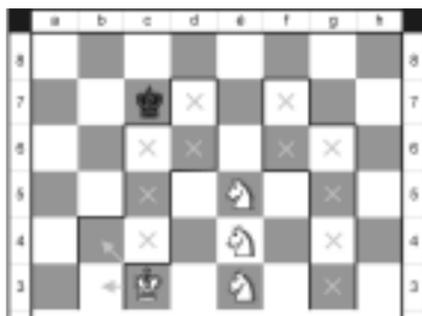
1. Kc3–d4

2. Kd4–d5

3. S $\epsilon 3$ –f5 +

1. Kc7–d8

2. Kd8– $\epsilon 7$ 3. K $\epsilon 7$ –d8



139
Springer
im Gänsemarsch

Die Springer haben den feindlichen König bereits an den Brettrand gedrängt. Der Leser beachte die Sperrwirkung der Springer von d7 bis g7 und von da bis g3.

4. Kd5 – d6 **4. ...**

Der König verlängert die Blockade auf das Feld c7.

4. ... **4. Kd8 – e8**

Eine fesselnde Paradedstellung (Diagr. 140): als ob man das Karree der Garde Napoleons oder Friedrichs des Großen sähe!

5. S e4 – c5 **5. ...**



140
Die unsterbliche Garde

Die Mattwendungen beginnen. Schwarz kann nur zwischen zwei Zügen wählen.

- | | | |
|-----------------|---------------------|------------------|
| 1. Spiel | 5. ... | 5. Ké8–d8 |
| | 6. Sc5–é6 +! | 6. Kd8–c8 |

Natürlich nicht 6. ... Kd8–é8?? 7. Sf5–g7 #.

- | | |
|-------------------|------------------|
| 7. Kd6–c6 | 7. Kc8–b8 |
| 8. Kc6–b6! | 8. Kb8–c8 |

In den meisten Endspielen steht der stärkere König in Rösselsprungstellung vor der Ecke. Jetzt folgt eine Mattführung auf Läuferart:

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 9. Sf5–é7 + | 9. Kc8–b8 |
| 10. Sé5–d7 + | 10. Kb8–a8 |
| 11. Sé6–c7 # | |

Das Matt wirkt geradezu humoristisch. Als ob den armen schwarzen König die drei Rösser schadenfroh anwieserten. Und noch etwas Merkwürdiges: Die weißen Figuren stehen gerade nebeneinander.

- | | | |
|-----------------|---------------|------------------|
| 2. Spiel | 5. ... | 5. Ké8–f8 |
|-----------------|---------------|------------------|

Jetzt drängt wieder der König seinen Gegner unter Zugzwang zurück.

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 6. Kd6–d7 | 6. Kf8–g8 |
| 7. Kd7–é7 | 7. Kg8–h8 |
| 8. Ké7–f7 | 8. Kh8–h7 |
| 9. Sc5–é6 | 9. Kh7–h8 |
| 10. Sé5–g6 + | 10. Kh8–h7 |
| 11. Sé6–g5 # | oder 11. Sé6–f8 # # |

Das Springerpaarmatt; es war nur deshalb zu erzwingen, weil Sf5 das Fluchtfeld h6 gesperrt hat.

7. Läufer und Springer gegen den König

Läufer und Springer zusammen sind die geringste Streitmacht, mit der man den allein stehenden König noch gerade mattsetzen kann. Es bedarf dabei allerdings der Hilfe des stärkeren Königs. Das Läufer-Springer-Matt ist wohl die schwierigste Mattführung. Wir übergehen hier dieses Endspiel, da es nur von dem geübten Spieler gemeistert werden kann.

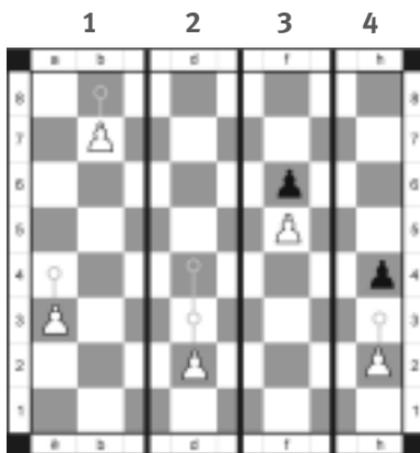
Der Bauer

Jeder Spieler besitzt acht Bauern. Die Bauern sind die kleinsten Schachsteine. Wir unterscheiden sie nach den Wegen, auf denen sie stehen. Es gibt deshalb einen a-Bauer, b-Bauer, c-Bauer usw. Oft werden die Bauern nach der hinter ihnen stehenden Figur genannt, die sie schützen. Vor dem König steht also der Königsbauer, vor der Dame der Damenbauer usw.

Die Bauern sind das Fußvolk, die Infanterie des Schachspiels. Der Wert des Bauern ist klein, da er nur geringe Kraft entfalten kann. Der Bauer ist der schwächste Schachstein und wird oft als Kanonenfutter verwendet. Trotzdem ist der Bauer wichtig und unentbehrlich.

1. Der Bauer zieht nur vorwärts

Es sind mehrere Unterschiede in der Gangart des Bauern gegenüber den schon bekannten Figuren vorhanden. Während die anderen Figuren in beliebiger Richtung ziehen, darf der Bauer nur vorwärts marschieren, unerschrocken gegen den Feind. Zurückkehren, den Rückzug antreten darf



141

Wie der Bauer zieht

er nie. Es ist ihm auch verboten, sich seitwärts zu bewegen (Diagr. 141).

1. Der Bauer zieht auf seinem Wege in einer einzigen Richtung, und zwar jeweils nur einen Schritt vorwärts. So ziemt es dem langsamen Infanteristen. Auf der Abbildung kann der Bauer von a3 auf a4 und der Bb7 nach b8 ziehen – anders nicht.
2. Eine Ausnahme bilden die Bauern, die in der Partie noch nicht gezogen haben. Sie besitzen das Privileg, als ersten Zug entweder einen einfachen Schritt oder einen Doppelschritt zu machen. Der Bauer d2 kann also entweder nach d3 oder aber gleich in einem Zug nach d4 marschieren.

Das Recht des Doppelschrittes wird nicht aufrechterhalten; es erlischt mit dem ersten Zug des Bauern. Falls der Bauer zuerst nur einen einfachen Schritt gemacht hat, darf er hinterher keinen Doppelschritt mehr ausführen.

Das Urschach hat den Doppelschritt nicht gekannt. Der Anfang einer Partie verlief meist so; 1. é2–é3, é7–é6; 2. é3–é4, é6–é5. Dasselbe geschah auch auf anderen Wegen. Es ist also nicht zu verwundern, dass dieser langsame Vormarsch den Spielern allmählich langweilig wurde. Man führte daher den Doppelschritt der Bauern ein, um den Partieverlauf zu beschleunigen. Nunmehr spielt man kurz: 1. é2–é4, é7–é5.

Es ist leicht zu erkennen, ob ein Bauer schon gezogen hat oder nicht. Steht er in der zweiten Reihe vor dem Spieler, so hat er noch nicht gezogen. Steht er anderswo, so hat er bereits gezogen.

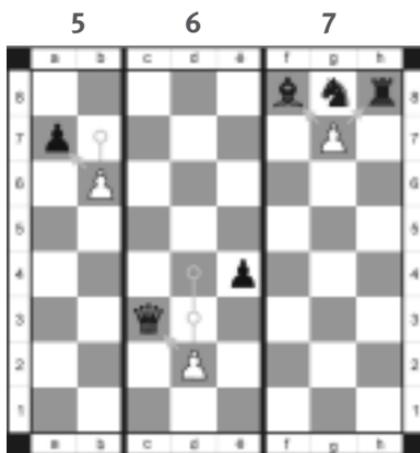
2. Der Bauer schlägt schräg vorwärts

Eine weitere Eigentümlichkeit der Bauern ist, dass sie anders schlagen, als sie ziehen – im Gegensatz zu den übrigen Figuren.

3. Weder der weiße noch der schwarze f-Bauer können ziehen. Sie dürfen aber einander auch nicht schlagen: Die zwei gegnerischen Bauern stehen sich im Wege. Sie sind unbeweglich und blockieren einander.
4. Der weiße Bauer darf nur von h2 nach h3 ziehen. Den ihm an sich zustehenden Doppelschritt kann er jetzt nicht ausführen, da ihn der feindliche Bauer daran hindert. Er darf den schwarzen Bauern nicht schlagen. (Der schwarze Bauer kann allerdings von h4 auch nach h3 ziehen, falls er am Zug ist.)

Der Bauer zieht zwar gerade vorwärts, jedoch in gerader Richtung schlagen darf er nicht. Der Bauer schlägt schräg, aber ohne Schlagen darf er ein schräg liegendes Feld nicht betreten.

5. Der weiße Bauer auf b6 kann den schwarzen Ba7 schlagen (Diagr. 142). Es besteht jedoch keine Schlagpflicht: Er darf auch nach b7 ziehen, statt zu schlagen. (Dasselbe bezieht sich auf den schwarzen Bauern.)
6. Der Bd2 kann einen fetten Bissen verschlingen – die Dame schlagen – oder nach Belieben vorwärts gehen. Der Bauer d2 steht in der zweiten Reihe; infolgedessen hat er noch nicht gezogen. Er hat deshalb das Recht, nach d3 oder nach d4 zu ziehen. Den schwarzen Bauern e4 darf er nicht schlagen, da dieser nicht unmittelbar schräg vor ihm einsteht.
7. Der Bg7 hat eine reiche Auswahl: er kann entweder den Turm oder den Läufer schlagen, nicht aber den vor ihm stehenden Springer!



142

Wie der Bauer schlägt

3. Das Schlagen im Vorübergehen (en passant)

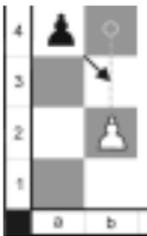
Ein seltenes, aber interessantes Vorrecht des Bauern ist das Schlagen eines anderen Bauern „en passant“, also im Vorübergehen. En passant ist ein internationaler Schachausdruck, der aus der französischen Sprache stammt.

Der schwarze Bauer a4 bedroht das Feld b3 (Diagr. 143). Der weiße Bauer b2 könnte sich nun in der Hoffnung wiegen, mit einem geschickten Doppelsprung b2–b4 die Gefahrenzone b3 glücklich zu überschreiten. Aber er ist im Irrtum. Sollte der weiße Bb2 mit seinem Doppelschritt neben dem Gegner auf b4 landen, so darf ihn der schwarze Ba4 genauso schlagen, als ob er nur einen einfachen Schritt nach b3 gemacht hätte.

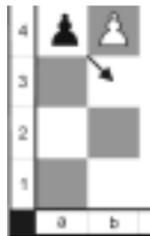
Der Vorgang wird folgendermaßen festgehalten (die Notierung der Bauernzüge geschieht ohne die Abkürzung „B“ – also nur b2–b4 und nicht Bb2–b4):

1. b2–b4

1. a4×b3 e. p.



a



b



c

143

Das Schlagen im Vorübergehen:

a) vor dem Doppelschritt des weißen Bauern

b) nach dem Doppelschritt b2–b4

c) nach dem Schlagen im Vorübergehen... . a4×b3 e. p.

Dabei entfernt der Führer der schwarzen Steine den weißen Bb4 vom Brett und setzt seinen Ba4 auf das Feld b3 (nicht auf b4!). Die Buchstaben e. p. bedeuten „en passant“.

Diese seltsame Schlagart leitet sich wieder aus dem Urschach her. Im Urschach existierte, wie erwähnt, kein Doppelschritt des Bauern. Mit dessen Einführung wollte man lediglich das Spielgeschehen beschleunigen, nicht aber dem Bauern die Möglichkeit geben, sich dem Angriff der gegnerischen Bauern bequem zu entziehen.

Diagr. 143 veranschaulicht die drei Phasen des Schlagens im Vorübergehen:

- a) vor dem Doppelschritt des Bauern b2;
- b) nach dem Doppelschritt b2–b4;
- c) nach dem Schlagen im Vorübergehen a4 × b3 e. p.

Das Schlagen Im Vorübergehen ist ein Kampfmittel der Bauern gegeneinander. Nur der Bauer kann den feindlichen Bauern en passant schlagen. So steht z. B. einem schwarzen Läufer auf a4 das Recht des Schlagens im Vorübergehen nicht zu. Ebenso wenig darf der schwarze Bauer a4 etwa einen Turm nach Überschreiten des Feldes b3 (also nach etwa Tb2–b4) schlagen.

Man soll das Wort „im Vorübergehen“ nicht wörtlich nehmen. Wir werden also den weißen Bauern b2 nicht unterwegs der Hand unseres Gegners entreißen, sondern ruhig abwarten, bis sich der Bauer auf b4 niedergelassen hat. Auch dann können wir uns noch Zeit lassen und reiflich überlegen, ob wir den Bauern schlagen oder nicht.

Wir müssen den Bauern freilich unverzüglich nach dem Doppelschritt im Vorübergehen schlagen, später können wir es nicht mehr. Wenn wir einen anderen Zug machen, verwirken wir das Recht auf Schlagen im Vorübergehen.

Auf Diagr. 142 steht der schwarze Bauer a7 ein. Weiß hat das Recht, diesen Bauern zu schlagen, kann sein Schlagrecht aber auf spätere Züge zurückstellen, solange der Bauer auf a7 bleibt.

Sobald aber der schwarze Bauer vorgegangen ist, kann ihn Weiß nicht mehr schlagen, auch dann nicht, wenn er einen Doppelschritt a7–a5 gemacht hat. Warum nicht? – Er stand schon vor dem Zug a7–a5 ein, hat also mit dem Doppelschritt a7–a5 den Schlagbereich des Bauern b6 nicht überschritten. Der schwarze Bauer hat sich nur dem Angriff entzogen. Er konnte übrigens statt des Doppelschrittes selbst den weißen Bauern schlagen, also a7 × b6 spielen. Hier handelt es sich lediglich um ein einfaches Schlagen – die Bedingungen eines Schlagens im Vorübergehen sind nicht gegeben.

4. Die Umwandlung

Der Bauer zieht nur vorwärts; daher erreicht der weiße Bauer bald die achte Reihe – und der schwarze die erste Reihe. Was geschieht dann? Muss er etwa beim nächsten Zug vom Brett abtreten, grübelt der Lernende, oder vielleicht bis zum Ende der Partie untätig in der letzten Reihe hocken?

Ein alter Militärspruch sagt, dass jeder Soldat den Marschallstab im Tornister trage. Damit will man andeuten, dass selbst der letzte Infanterist den höchsten Rang erreichen kann. Ebenso ist es beim Schachspiel. Der Bauer, der bis in die letzte Reihe, also in das Offizierslager des Feindes, eingedrungen ist, wird für seine Tapferkeit zum Offizier befördert.

Deshalb ist der Bauer so wichtig – trotz seiner verhältnismäßig geringen Kraft. Mit jedem Schritt vorwärts wächst

der Wert des Bauern. Man sagt, dass ein in die sechste Reihe vorgedrungener Bauer oft den Wert eines leichten Offiziers besitze. In der siebenten Reihe trotz der Bauer mitunter sogar dem kräftigen Turm. In der achten Reihe wird er selbst zur Dame.

Es herrschen einige Irrtümer über die Umwandlung des Bauern. Die Regel sagt, dass der Bauer, falls er das Umwandlungsfeld erreicht, nicht weiter Bauer bleiben kann. Er wird vom Brett entfernt und in einen beliebigen Offizier verwandelt. Der Bauer kann nach eigener Wahl des Spielers in eine Dame, einen Turm, Läufer oder auch in einen Springer verwandelt werden. Nur König darf er nicht werden, ebenso nicht feindlicher Offizier.

Es besteht keine Beschränkung bei der Umwandlung. Es stimmt also nicht, dass der Bauer nur in den Offizier verwandelt werden könne, auf dessen Platz er die achte Reihe erreicht.

Ebenso trifft es nicht zu, dass der Bauer nur in einen schon geschlagenen Stein verwandelt werden dürfe. Man kann eine zweite oder dritte Dame, einen dritten oder vierten Läufer usw. ins Spiel bringen. (Man verwendet als zweite Dame einen umgedrehten Turm, oder versieht den Bauern mit einem Papierkragen, um Verwechslungen zu vermeiden. Am einfachsten wäre es natürlich, einem zweiten Spiel die betreffende Figur zu entnehmen.)



144

Wie zieht nun Schwarz?

Meistens wird der Bauer in die stärkste Figur, also in eine Dame, umgewandelt. Sofort mit der Umwandlung beginnt der Bauer als Dame zu wirken. Der Bauer kann auch durch Schlagen in die letzte Reihe gehen. Mit der Umwandlung darf der Bauer sofort Schach bieten oder mattsetzen.

Die Anfänger gehen meist sehr „großzügig“ mit den Bauern um. Sie verschenken oft ohne weiteres zwei bis drei Bauern, weil sie noch gröbere Fehler des Gegners erwarten. Das ist aber völlig falsch. Man soll ohne triftigen Grund keinen Bauern hergeben. Zwischen starken Spielern bedeutet der Verlust eines einzigen Bauern meist auch den Partieverlust, da man mit einem Versehen des Gegners nicht ohne weiteres rechnen kann. Es ist ja gerade wegen der möglichen Umwandlung so.

5. Die Unterumwandlung

Es kommt manchmal vor, dass die Beförderung des Bauern zur Dame ungünstig ist. Dann wählt man meist einen Springer (Diagr. 144). Schwarz am Zug würde einen tüchtigen Reinfeld erleben, wenn er seinen Bauern in eine Dame umwandelte. Auf 1. ... c2-c1 (D)?? folgt 2. Dé2-a2 #!! (Schäfermatt).

Wenn aber Schwarz einen Springer wählt, so ermöglicht der umgewandelte Bauer ein Familienschach. Nach 1. ... c2-c1 (S) +!! gewinnt Schwarz die Dame und damit auch das Spiel. Es ist nur eine Frage der Zeit, dass Läufer und neuentstandener Springer den einsamen weißen König mattsetzen.

Sehr selten erfolgt die Umwandlung in einen Turm oder Läufer. Sie geschieht nur dann, wenn man das drohende Patt vermeiden will. Deshalb wählen manche Anfänger bei der Umwandlung lieber den Turm statt der Dame.



145

146

145 + 146

Zweimal

Unterumwandlung

Die Stellung von Diagr. 145 kommt in der berühmten Studie von Saavedra vor. Die Umwandlung in eine Dame wäre auch hier ein Fehler. Nach 1. c7–c8(D)? kommt ein Blitzschlag aus heiterem Himmel: 1. ... Td4–c4 +!! Eine lästige Turmgabel. Weiß muss den Turm schlagen, sonst verliert er seine junge Dame und damit auch das Spiel. Aber nach 2. Dc8 × Tc4 ist Schwarz patt. Weiß spielt also besser:

1. c7–c8 (T)! 1. ...

Wie unangenehm! Jetzt ist die Pattkombination nicht mehr möglich. Außerdem droht der neugebackene Turm mit 2. Tc8–a8 #. Es bleibt Schwarz nichts anderes übrig, als das Matt zu decken:

1. ... 1.Td4–a4

Jetzt kommt aber eine weitere Überraschung:

2. Kc2–b3! 2. ...

Doppelangriff mit dem König. Wegen der Drohung 3. Tc8–c1 # geht der schwarze Turm verloren, und Weiß gewinnt nach einigen Zügen.

Die Stellung nach Diagr. 146 stammt aus einer Turnierpartie, die im Jahre 1948 in Neureichenau gespielt wurde.

Weiß: Dr. F. Loos Schwarz: G. Leirich

Es ist leicht ersichtlich, dass Weiß mit 1. f7–f8 (D)! spielend gewinnen könnte. In großer Zeitnot zog er aber:

1. é7–é8 (D)? 1. ...

Gerade auf diesen Zug wartete Schwarz.

1. ... 1. Tè1×Dé8!

Es ist klar, dass Weiß den Turm schlagen muss. Sonst folgt 2. Té8–f8, und mit Aufopferung seines Turmes sichert Schwarz das Remis. Aber das ist es ja! Schwarz manövrierte bei den vorhergehenden Zügen so geschickt mit seinem König, dass jetzt 2. f7×Té8 (D)?? wegen des Patts nicht geht. Seltsamerweise ist auch 2. f7×Té8 (T)?? patt. Es wäre also die Damenumwandlung ebenso ungünstig wie die Turmumwandlung. Nach 2. f7×Té8 (S)? ist das Spiel gleichfalls remis, weil zwei Springer das Matt nicht erzwingen können. Weiß zog deshalb:

2. f7×Té8 (L)!! 2. ...

und gewann das Endspiel. Fürwahr eine lehrreiche Rarität.

Der Umwandlungskampf

Verhältnismäßig selten gelingt es, einen Turm oder zwei Leichtfiguren zu erobern und somit die Partie zu gewinnen. Meist wird sich der Spieler mit dem Gewinn eines oder zweier Bauern zufrieden geben. Dies genügt oft zum Sieg, da der Bauer zur Dame geführt werden kann.

Je mehr Figuren abgetauscht werden, desto mehr wachsen Bedeutung und Wert der Bauern. Am Ende, wenn schon fast alle Steine vom Brett verschwunden sind, wird oft der Besitz eines „schäbigen“ Bauern wichtiger sein als ein Läufer oder ein Springer. Mit einer Leichtfigur kann man nämlich nicht mattsetzen, den Bauern aber werden wir in eine Dame umzuwandeln versuchen.

König und Bauer gegen König allein ist fürwahr der geringste Vorteil, mit dem man eventuell gerade noch siegen kann. Man kann freilich mit Hilfe eines Bauern noch weniger mattsetzen als mit einem Läufer. Der Zweck des Kampfes wird hier die Umwandlung sein. Gelingt es, den Bauern zur Dame zu führen, so kann der Stärkere mit dem Mehrbesitz der neuentstandenen Dame mühelos gewinnen. Gelingt die Umwandlung des Bauern nicht, so endet die Partie unentschieden.

Bei den Mattführungen Dame oder Turm ist der Kampf des allein stehenden Königs aussichtslos, und seine Rolle bei der Verteidigung bleibt allzu unbedeutend. In der Hand eines guten Spielers kann er höchstens auf Verlängerung des Kampfes um einige Züge hoffen.

Manchmal gelingt es dem einsamen König, nach einem groben Versehen des Gegners mit einem glücklichen Patt davonzukommen.

Anders verhält es sich beim Umwandlungskampf. Gegen den einzelnen Bauern hat der einsame König eine Chance,

die Umwandlung zu verhindern und so das Spiel unentschieden zu retten. Oft wird es dann darauf ankommen, wer genau und fehlerlos spielt. Der Angreifer kann häufig die Gewinnstellungen verpatzen, ebenso der Verteidiger die theoretisch unentschiedenen Spiele.

Das scheinbar einfache Endspiel ist oft so verwickelt, dass sogar gute Spieler daran scheitern können. Der Umwandlungskampf ist das häufigste Endspiel beim Schach. Deshalb ist es unerlässlich, zumindest die wichtigsten Wendungen kennenzulernen.

Die Spiele teilen wir in zwei Hauptgruppen ein. (1) Wenn der stärkere König entfernt ist, muss der Bauer allein um Leben und Sieg kämpfen. (2) Andernfalls unterstützt der stärkere König seinen Bauern.

1. Wettlauf zwischen König und Bauer

Das denkbar einfachste Endspiel ist das Wettrennen des einsamen Königs mit dem Bauern. Es gibt zwei gute Methoden, mit denen wir auf den ersten Blick feststellen können, ob der König oder der Bauer den Wettlauf gewinnen wird. Diese sind: das Abzählverfahren und Bergers Bauernquadrat. Beide schärfen das schachliche Sehen.

a) Die Abzählmethode

Auf Diagr. 147 sehen wir drei schwarze Könige. In Wirklichkeit ist natürlich nur ein König vorhanden, den wir auf drei verschiedene Felder verlegen. Der weiße König ist weit ab vom Schuss.

Stellen wir zuerst den schwarzen König auf a3 (oder b3), also unmittelbar hinter den Bauern a4. Ist Schwarz am Zug, so schlägt er den Bauern, und das Spiel ist remis. Wenn aber



147

Schwarz am Zug remis
 Weiß am Zug gewinnt

Weiß am Zug ist, so kann Schwarz den Bauern nicht mehr einholen:

Weiß:

1. a4–a5
2. a5–a6
3. a6–a7
4. a7–a8 (D) +

Schwarz:

1. Ka3–a4
 2. Ka4–a5
 3. Ka5–a6
- und Weiß gewinnt.

Falls sich der weiße König weit vom Bauern befindet, zählt man einfach die notwendigen Züge zum Umwandlungsfeld a8 ab. Der Bauer braucht vier Züge von a4 bis a8. Wenn der schwarze König auf f3 oder auf f8 steht, sind es 5 Züge bis a8. Zieht also Schwarz an, so kann er den Bauern gerade noch auf dem Umwandlungsfeld erwischen.

Versuchen wir zuerst das Spiel mit dem König auf f3:

1. ...

2. a4–a5

1. Kf3–é4!

2. Ké4–d5

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 3. a5–a6 | 3. Kd5–c6 |
| 4. a6–a7 | 4. Kc6–b7 |
| 5. a7–a8 (D) + | 5. Kb7×Da8 |

Remis. Der Bauer hat zwar das Umwandlungsfeld erreicht, aber gleich nach seiner Beförderung starb er den Heldentod.

Das war ein äußerst knapper Fall. Auch das Leben des schwarzen Herrschers hing an einem Faden. Er durfte von dem kürzesten Weg nicht abweichen. Hätte Schwarz unüberlegt.

1. ... Kf3–f4?? oder 1. ... Kf3–é3?? gezogen, so hätte er den Wettlauf auf Leben und Tod verloren. Bitte ausprobieren! Der König reist auf einer Schräge am schnellsten.

Danach ist es klar, dass Weiß am Zug gewinnt. Bitte versuchen Sie es! Bei der Umwandlung wird der schwarze Herrscher auf c6 stehen. Er kann also die neue Dame nicht schlagen.

Ähnlich verläuft das Spiel, wenn der schwarze König auf dem Feld f8 steht.

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. ... | 1. Kf8–é8 |
| 2. a4–a5 | 2. Ké8–d8 |
| 3. a5–a6 | 3. Kd8–c8 |
| 4. a6–a7 | 4. ... |

Schwarz darf jetzt nicht nach b8 ziehen, weil er dann in ein Schach des Bauern käme.

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 4. ... | 4. Kc8–b7 |
| 5. a7–a8 (D) + | 5. Kb7×Da8 |

Von f8 aus dürfte sich der König schon einen kleinen Umweg erlauben. Auch über é7–d6–c6–b7 würde er noch zu rechter Zeit ankommen. Ist aber Weiß am Zug, so verliert Schwarz das Rennen.

b) Bergers Bauernquadrat

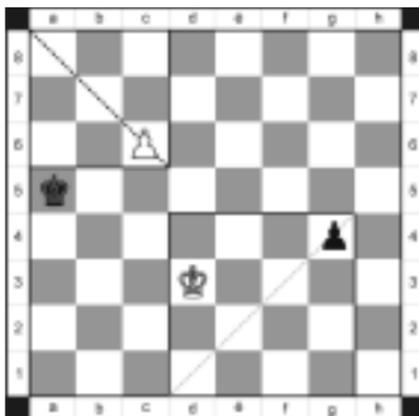
Der österreichische Meister und Endspielkenner Johann Berger, Autor des Handbuches „Theorie und Praxis der Endspiele“, erfand ein einfaches Hilfsmittel, mit dem man auf den ersten Blick feststellen kann, ob der König oder der Bauer das Wettrennen gewinnt.

Man zieht in Gedanken eine schräge Linie von dem Bauern bis zu der letzten Reihe, also von c6 nach a8 (Diagr. 148). Diese Schräge wird Diagonale des Quadrats des Bauern c6. Dann denkt man sich ein Quadrat um die Felder c6 und a8, wie auf der Abbildung.

Dasselbe machen wir mit dem schwarzen Bauern g4. Hier verläuft die gedachte Linie von g4 bis d1, als Diagonale des Quadrats g4–g1–d1–d4.

Befindet sich der feindliche König im Quadrat des Bauern, oder kann der König (am Zug) in das Quadrat eintreten, so holt er den Bauern ein, andernfalls nicht. Der weiße König steht im Quadrat des schwarzen Bauern g4. Demzufolge gewinnt der König den Wettlauf immer; also auch dann, wenn der Bauer am Zug ist. – Dagegen steht der schwarze König außerhalb des Quadrats des weißen Bauern c6. Wenn Schwarz am Zug ist, kann der König in das Quadrat eintreten und den Bauern einholen. Ist aber Weiß am Zug, so gewinnt der Bauer das Rennen.

Manche Leser werden sicher mit dem Verfasser streiten wollen und sagen: In Diagramm 147 und 148 betritt der schwarze König auch dann das Quadrat, wenn Weiß am Zug ist, und doch verliert er den Wettlauf. – Das ist aber ein Irrtum. Das Quadrat verlagert sich mit jedem Bauernzug; es wird immer kleiner und kleiner, je näher der Bauer zum Umwandlungsfeld kommt. Deshalb sind die Quadrate verschieden groß. So besteht auf Diagr. 148 nach dem Bauernzug



148

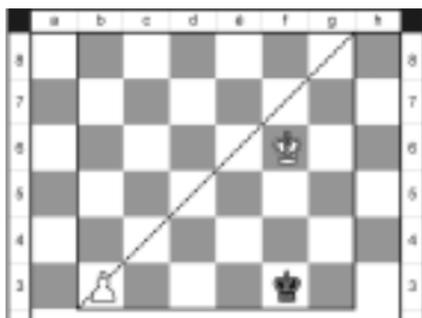
Weiß am Zug gewinnt
 Schwarz am Zug remis
 Das Quadrat des Bauern
 wird immer in Richtung
 des gegnerischen
 Königs gezeichnet

c6–c7 das Quadrat lediglich aus vier Feldern (b7–b8–c7–c8), und diese kann der König nicht betreten.

Ein *Ausnahmefall* tritt ein, wenn der Bauer noch nicht gezogen hat. Wir müssen dann das Quadrat wegen des wahrscheinlichen Doppelschrittes kleiner machen. Zum Beispiel gilt das Quadrat des Bauern b3 auch für den Bauern b2 usw.

Es wäre ein Irrtum anzunehmen, dass Schwarz in der Stellung von Diagr. 149 jedenfalls das unentschiedene Spiel sichern könnte, weil der schwarze König sich im Quadrat des Bauern befindet. Die Regel des Bauernquadrats bezieht sich nur auf die Fälle, in denen der stärkere König nicht am Kampf teilnehmen kann. Schwarz erobert den Bauern mit 1. ... Kf3–é3 (oder é4) nur dann, wenn er am Zug ist. In diesem Fall kann weder ein weißer Königszug noch ein Bauernzug den Bauern retten. (Bitte ausprobieren!)

Das Spiel wird ebenfalls remis, wenn Weiß am Zug den groben Schnitzer 1. b3–b4?? macht. Das Quadrat lehrt uns, dass Weiß mit einem Bauernzug nichts erreichen kann. Schwarz



149

Weiß am Zug gewinnt

Schwarz am Zug remis

antwortet 1. ... Kf3–é4 und holt den Bauern bereits in der sechsten Reihe ein. Weiß muss also mit dem König ziehen!

1. Kf6–é5!

1. ...

Mit diesem Zug sperrt der weiße König zugleich zwei Schrägen (h1–a8 und g1–a7) und die vierte Reihe.

1. ...

1. Kf3–é3

2. Ké5–d5

2. Ké3–d3

3. Kd5–c5

3. Kd3–c3

4. b3–b4

und der Bauer geht unter dem Schutz seines Königs zur Dame.

2. Der unterstützte Freibauer

Freibauer ist schon ein Rang, etwa wie Gefreiter beim Militär. Ein Bauer, der auf seinem Wege zur Dame von *keinem feindlichen Bauern aufgehalten oder geschlagen werden kann*, heißt Freibauer. In unserem Schachbuch werden wir es nur mit Freibauern zu tun haben.

Der Wettlauf zwischen König und Bauer ist ziemlich selten. Es kommt viel öfter vor, dass der stärkere König seinen

Bauern unterstützen und ihn zur Dame führen kann. In diesen Fällen spielt das Ringen der beiden Könige im Endspiel die Hauptrolle.

a) Die zwei Endstellungen

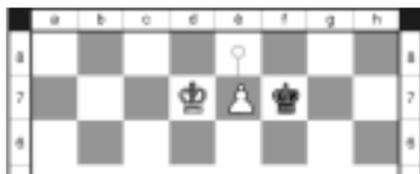
Wir müssen von den Endstellungen ausgehen, um den schwierigen Umwandlungskampf zu verstehen.

In der Endstellung Diagr. 150 gewinnt Weiß, da Schwarz die Umwandlung des Bauern in Dame oder Turm nicht verhindern kann. Weiß wird also bestrebt sein, diese Stellung zu erreichen.

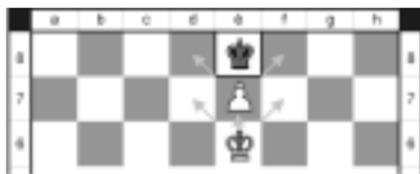
Diagramm 151: Patt. Der Wunschraum von Schwarz. – Schwarz hat die Umwandlung des Bauern vereitelt. Das Spiel endet unentschieden.

b) Der Bauer marschiert in die vorletzte Reihe

Die zwei Stellungsbilder auf der folgenden Seite (Diagr. 152 und 153) zeigen die unmittelbar vorhergehenden Geschehnisse. Diagramm 152: Weiß zog gerade: 1. $\text{é6} - \text{é7}$. Der Bauer



150
Weiß gewinnt



151
16. Pattstellung
Patt

schlagen. Das Spiel ist in beiden Fällen unentschieden. Diagramm 152 zeigt einen typischen Fall des Zugzwangs. Wer auch immer am Zug ist, er hat nur Nachteil davon.

Die Umwandlung des Bauern ist nicht mehr zu verhindern, wenn er ohne Schach die vorletzte Reihe erreicht hat. Das Spiel endet unentschieden, wenn der Bauer mit Schach in die vorletzte Reihe tritt.

Wir wollen nun unseren Film um einen Zug zurückdrehen.

c) Der Bauer in der sechsten Reihe Die entscheidende Opposition

Die Gegenüberstellung der Könige, die Opposition, ist für den Spieler günstig, der die Opposition gewonnen, also zuletzt gezogen hat (Diagr. 154).

Schwarz am Zug spielt entweder

1. ... **Kd8–c8**; 2. **é6–é7**

und Weiß gewinnt, oder

1. ... 1. **Kd8–é8**
2. **é6–é7** 2. **Ké8–f7**
3. **Kd6–d7** (Diagr. 150)

und der Bauer wird zur Dame. Er zog ohne Schach in die siebente Reihe. Dagegen kann Weiß am Zug nicht gewinnen, weil der Bauer mit Schach in die siebente Reihe zieht.

1. **é6–é7 +** 1. **Kd8–é8**



154
Schwarz am Zug verliert
Weiß am Zug remis

Natürlich nicht 1. ... Kd8–c8?? 2. é7–é8 (D) +

2. **Kd6–é6** Patt (Diagr. 151)

Auf andere Königszüge fällt der Bauer.

d) Die Streiche von Max und Moritz

Weiß am Zug kann noch versuchen, Schwarz zu täuschen. Er möchte mit Königszügen die Diagrammstellung 154 erreichen, aber so, dass Schwarz am Zug sein soll. Anders gesagt: Weiß versucht die Opposition an sich zu reißen. Dies kann ihm freilich nur bei fehlerhafter Verteidigung gelingen.

Der erste Streich

Weiß versucht den schwarzen König von dem Bauern wegzulocken. Schwarz verliert immer, wenn er auf c8 oder c7 zieht.

I. 1. **Kd6–c6** 1. **Kd8–c8??**
 2. **é6–é7** und Weiß gewinnt.

II. 1. **Kd6–c5** 1. **Kd8–c8?**

Weiß zieht nicht 2. é6–é7??, weil er nach 2. ... Kc7–d7! den Bauern einbüßen würde. Er erobert die Opposition mit

2. **Kc5–c6!** 2. **Ké8–d8**
3. **Kc6–d6** und Weiß gewinnt.

III. 1. **Kd6–c5** 1. **Kd8–c7?**

Schwarz vergisst, dass er wegen des Bauern das Feld d7 nicht betreten darf. (2. é6–é7?? Kc7–d7! Bauernverlust.)

2. **Kc5–d5!** 2. ...

Falls 2. ... Kc7–d8, gewinnt Weiß mit 3. Kd5–d6! die Opposition.

2. ...	2. Kc7–c8!
3. Kd5–c6!	3. ...

Dieser Zug erobert die Opposition, und damit gewinnt Weiß. Es wäre ein lehrreicher Fehler, an dieser Stelle 3. Kd5–d6? zu spielen, da Schwarz mit 3. ... Kc8–d8! die Opposition zurückerobern könnte.

3. ...	3. Ké8–d8
4. Kc6–d6	Schwarz verliert.

Der einsame König verliert, wenn er sich von dem Nachbarweg des Bauern entfernt. Der Bauer steht nun auf é6, Schwarz darf also nicht über den d-Weg und f-Weg gehen; auch nicht, wenn er damit die Opposition behaupten wollte.

Wenn sich Weiß von seinem Bauern entfernt, greift Schwarz am besten den Bauern an. Schwarz lässt sich nicht verblüffen und zieht nach 1. Kd6–c5 (oder c6) einfach 1. ... Kd8–é7!

Der zweite Streich

Es ist eine andere Tücke, wenn Weiß hinter seinem Bauern in der fünften Reihe herumzieht, auf die Gelegenheit lauernd, dass Schwarz fehlerhaft nach d8?? oder f8?? geht, um danach auf d6 oder f6! die Opposition zu erbeuten.

1. Kd6–d5	1. Kd8–é7
-----------	-----------

Ebenso gut ist 1. ... Kd8–é8.

2. Kd5–é5	2. Ké7–é8!
-----------	------------

Der einzige rettende Zug! Schlecht ist dagegen 2. ... Ké7–d8?? wegen 3. Ké5–d6! mit siegreicher Opposition. Darauf folgt 3. ... Kd8–é8; 4. é6–é7, also der Bauer zieht ohne Schach in die siebente Reihe und gewinnt.

Genauso falsch wäre 2. ... Ké7–f8?? 3. Ké5–f6! Kf8–é8, 4. é6–é7 ohne Schach, und Schwarz ist verloren.

Es reicht auch zum Sieg, wenn Weiß die schräge Opposition einnimmt: also nach 2. ... Ké7–f8?? 3. Ké5–d6, oder nach 2. ... Ké7–d8?? mit 3. Ké5–f6. Mit dem nächsten Zug kann der Bauer ohne Schach in die siebente Reihe gehen.

3. Ké5–f5 (d5) 3. Ké8–é7!

Nicht 3. ... Ké8–f8?? oder 3. ... Ké8–d8?? wegen 4. Kf5–f6! und gewinnt.

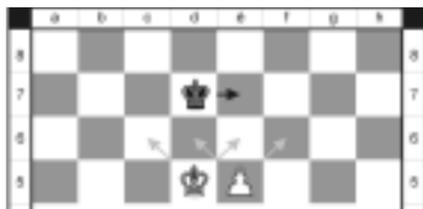
4. Kf5–é5 4. Ké7–é8!

5. Ké5–f6 5. Ké8–f8!

Nun ist der Moment gekommen, die Opposition zurückzuerobern. Der Bauer kann jetzt nur mit Schach in die siebente Reihe ziehen, und somit ist das Spiel remis.

Dagegen wäre 5. ... Ké8–d8?? ein böser Reifall wegen 6. Kf6–f7!, und Weiß gewinnt. Er beherrscht das Umwandlungsfeld mit seinem König, und der Bauer kann unter dessen Schutz zur Dame geführt werden. Die schräge Opposition genügt nur dem Stärkeren, der allein stehende König muss gerade Opposition einnehmen.

Der einsame König tanzt so lange vor dem Bauern (auf é7 und é8), wie der stärkere König in der fünften Reihe steht. Wenn aber der weiße Herrscher in die sechste Reihe vorrückt, nimmt Schwarz die Opposition ein. Also auf Kd6 folgt Kd8, und nach Kf6 zieht Schwarz Kf8 mit Remis.



155
Unentschieden
(immer remis)

e) König und Bauer in der fünften Reihe

Diagramm 155: Weiß kann nicht gewinnen. Am Zug spielt er 1. $\text{e5} - \text{e6} +$, $\text{Kd7} - \text{e7}$ Remis.

Selbst wenn Weiß die Opposition besitzt, reicht es zum Sieg nicht.

1. ...

1. $\text{Kd7} - \text{e7}!$

Die einzige Rettung! Jeder andere Zug scheitert. Nach 1. ... $\text{Kd7} - \text{e7}?$ (oder $\text{c8}?$) gewinnt Weiß mit dem Königsmanöver $\text{Kd5} - \text{e6} - \text{f7}$. Auf 1. ... $\text{Kd7} - \text{d8}?$ folgt die Opposition mit 2. $\text{Kd5} - \text{d6}!$ Ebenso nach 1. ... $\text{Kd7} - \text{e8}?$ 2. $\text{Kd5} - \text{e6}!$ (Wir werden es später noch sehen.)

2. $\text{e5} - \text{e6}$

2. $\text{Ké7} - \text{e8}!$

Nicht 2. ... $\text{Ké7} - \text{d8}?$ 3. $\text{Kd5} - \text{d6}!$ und Weiß gewinnt die Opposition. Ebenso nach 2. ... $\text{Ké7} - \text{f8}?$ 3. $\text{Kd5} - \text{d6}$, $\text{Kf8} - \text{e8}$; 4. $\text{e6} - \text{e7}$, $\text{Ké8} - \text{f7}$; 5. $\text{Kd6} - \text{d7}$ und gewinnt.

3. $\text{Kd5} - \text{d6}$

3. $\text{Ké8} - \text{d8}!$

Unzureichend wäre 3. ... $\text{Ké8} - \text{f8}?$ 4. $\text{Kd6} - \text{d7}$, und Weiß gewinnt. Also bei tadellosem Gegenspiel von Schwarz kann Weiß nicht gewinnen. Warum kann Weiß die Opposition in der fünften Reihe nicht zum Sieg ausnützen? – Der Bauer muss auch ziehen, und dadurch geht die Opposition verloren.

f) Die richtige Verteidigung

Noch weniger kann Weiß gewinnen, wenn der Bauer sich in der unteren Bretthälfte befindet. Schwarz muss immerhin die in Diagr. 156 veranschaulichte Verteidigungsregel einhalten.

Das Spiel ist unbedingt remis, wenn der einsame König eins von den mit !! versehenen zwei Feldern vor dem Bauern besetzen kann. Auch dann kann der schwächere König die Umwandlung des Bauern erfolgreich verhindern, wenn es ihm gelingt, die mit 0 bezeichneten Felder mit Opposition zu besetzen. (Unter Opposition verstehen wir hier immer die gerade Nahopposition auf demselben Wege.) Also: Zieht der weiße König nach d4, muss Schwarz d6 besetzen. Es reicht freilich auch das Besetzen des mit !! versehenen Feldes e6.

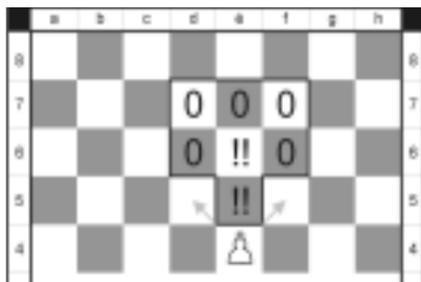
g) Der königliche Bahnbrecher

Neben dem Bauern kann der stärkere König lediglich in der sechsten Reihe gewinnen, wenn es ihm gelingt, die Opposition zu erreichen. Ist jedoch der Bauer noch nicht so weit vorgedrungen, dann ist diese Taktik nutzlos, weil Schwarz die Opposition an sich reißen bzw. eins von den beiden Feldern unmittelbar vor dem Bauern besetzen kann. Weiß kann nur dann gewinnen, wenn es seinem König gelingt, vor den Bauern zu kommen.

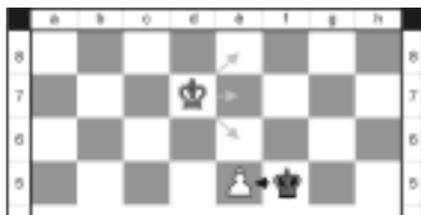
Diagr. 157 zeigt das einfachste Beispiel. Der weiße König beschießt die Felder e6, e7, e8. Der Bauer kann unbehindert unter dem Schutz des eigenen Königs zur Dame spazieren. Weiß am Zug gewinnt also mit dem einfachen 1. e5–e6.

Wenn Schwarz am Zug ist, schlägt er den Bauern, und das Spiel endet unentschieden.

Der stärkere Spieler soll also das Umwandlungsfeld und die Marschroute des Bauern möglichst mit seinem König



156
Wie der schwarze König die Umwandlung des weißen Bauern verhindert

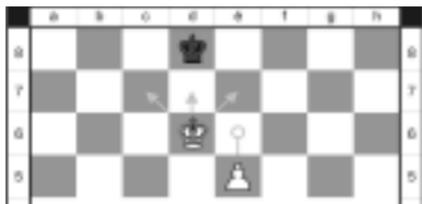


157
Weiß am Zug gewinnt
Schwarz am Zug remis

beherrschen, aber dabei die Sicherheit des Bauern nicht außer Acht lassen. Der allein stehende König versucht den Bauern zu schlagen. Sonst soll er unbedingt auch versuchen, vor den feindlichen Bauern zu kommen und den Weg des Bauern zu verstellen.

Diagr. 158: Der Brettrand hindert Schwarz an der Entfaltung seiner Kräfte. Schwarz verliert auch dann, wenn er die Opposition hat, weil es dem weißen König gelungen ist, vor seinem Bauern die sechste Reihe zu erreichen.

Mit Königszügen kann Weiß nichts erreichen, weil Schwarz die Opposition besitzt und mit seinem König immer gegenüberstehen würde, z. B. 1. Kd6–é6, Kd8–é8; 2. Ké6–f6, Ké8–f8; 3. Kf6–é6, Kf8–é8 usw. (Wenn 4. Ké6–d5?, dann 4. ... Ké8–é7! Remis.)



158
Weiß gewinnt

1. **é5–é6!**

1. ...

Der Bauernzug zwingt Schwarz zur Aufgabe der günstigen Opposition. (Diagr. 154 mit Schwarz am Zug).

1. ...

1. **Kd8–é8**

2. **é6–é7**

2. ...

Der Bauer rückt ohne Schach in die siebente Reihe vor.

2. ...

2. **Ké8–f7**

3. **Kd6–d7**

(Diagr. 150)

und der Bauer verwandelt sich beim nächsten Zug in die Dame. Schwarz am Zug spielt:

1. ...

1. **Kd8–é8**

Jetzt nicht etwa 2. **é5–é6?? Ké8–d8!** Opposition und Remis, sondern

2. **Kd6–é6!**

2. ...

Nun muss Schwarz rechts oder links weichen. Er befindet sich unter Zugzwang!

2. ...

2. **Ké8–f8**

3. **Ké6–d7!**

Diese Schwenkung des Königs gibt den Ausschlag. Der weiße König beherrscht nun die Marschroute des Bauern **é6–é7**

samt dem Umwandlungsfeld e8. Unter dem Schutz des Königs wird der Bauer zur Dame; z.B. 2. ... Kf8–f7; 3. e5–e6 + usw. Nach 2. ... Ké8–d8 folgt die Schwenkung des weißen Königs zur anderen Seite, also 3. Ké6–f7!, und Weiß gewinnt.

h) Der Bauer in der unteren Bretthälfte

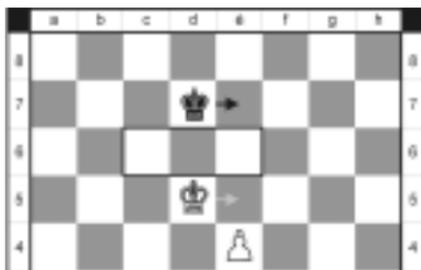
Das Gesagte trifft nur auf den Bauern in der fünften Reihe zu. Steht der Bauer noch in der unteren Bretthälfte, so genügt es nicht, wenn der stärkere König eine Reihe vor seinem Bauern steht. In diesen Fällen entscheidet die Opposition.

Es ist in der Stellung von Diagr. 159 für beide Gegner nachteilig, am Zug zu sein. Wer nämlich ziehen muss, gibt damit die wertvolle Opposition preis.

- | | |
|------------|-----------|
| 1. ... | 1. Kd7–é7 |
| 2. Kd5–é5! | 2. ... |

Nicht 2. é4–é5? Ké7–d7! Remis. Nach dem Textzug muss Schwarz weichen.

- | | |
|------------|-----------|
| 2. ... | 2. Ké7–d7 |
| 3. Ké5–f6! | 3. ... |



159

Die entscheidende
Opposition:
Schwarz am Zug verliert
Weiß am Zug remis

Die siegreiche Königsschwenkung. Auf 2. ... Ké7–f7 folgt 3. Ké5–d6; oder 2. ... Ké7–é8; 3. Ké5–é6!

3. ...

3. Kd7–é8

Auf 3. ... Kd7–d6 würde 4. é4–é5 +, Kd6–d7; 5. Kf6–f7! folgen. Nun hat Weiß sogar zwei Wege zum Gewinnen.

I.

4. Kf6–é6

4. Ké8–d8

5. Ké6–f7!

5. ...

Also erneut die Schwenkung des Königs. Nach einem vorhergehenden 4. ... Ké8–f8 wäre 5. Ké6–d7! gefolgt.

5. ...

5. Kd8–d7

6. é4–é5

und Weiß gewinnt.

II.

4. é4–é5

4. Ké8–f8

Damit ist das Spiegelbild der Stellung 158 entstanden mit dem Sieg für Weiß. Schwarz hat jetzt zwar die Opposition gewonnen, verliert sie aber sofort wieder.

5. é5–é6!

5. Kf8–é8

6. é6–é7

6. Ké8–d7

7. Kf6–f7

und der Bauer wird zur Dame.

Weiß am Zug kann mit seinem König keine Änderung erzielen, da Schwarz die Opposition hat. Schwarz würde die Bemühungen des weißen Königs mit ständiger Gegenüberstellung vereiteln. Er zieht deshalb den Bauern.

1. é4–é5

1. ...

Hiermit ist aber die klare Remisstellung 155 entstanden. Wohlgermerkt, Schwarz kann den Vormarsch des Bauern nicht verhindern, nur eben die Umwandlung, und das ist ausschlaggebend.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. ... | 1. Kd7–é7! |
| 2. é5–é6 | 2. Ké7–é8! |
| 3. Kd5–d6 | 3. Ké8–d8 |
| 4. é6–é7 + | 4. Kd8–é8 |
| 5. Kd6–é6 | Patt (Diagr. 151) |

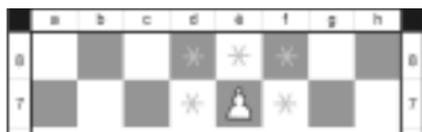
i) Wirksame (kritische) Felder

Der Begriff der „wirksamen“ Felder ist schon sehr alt. Er wurde zum ersten Mal von dem französischen Theoretiker Abbé Durand im Jahr 1860 in der in Paris erscheinenden Zeitschrift „La Régence“ erwähnt und von dem tschechischen Problemkomponisten Franz Dedrle verbessert.

Bei Kenntnis der wirksamen Felder sind wir imstande, sofort und leicht festzustellen, ob die Stellung gewonnen oder unentschieden ist – unabhängig davon, wer den ersten Zug hat.

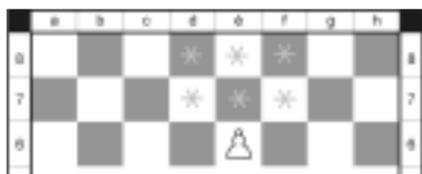
Wenn der stärkere König ein wirksames Feld besetzen kann, dann wird er seinen Bauern zur Dame führen. Es ist dabei nebensächlich, wo sich der einsame König befindet. In den Diagrammen 160 und 161 sind die wirksamen oder kritischen Felder mit Sternen bezeichnet.

Gelingt es dem stärkeren König, ein wirksames Feld zu besetzen, so beherrscht er das Umwandlungsfeld, und unter seinem Schutz marschiert der Bauer zur Dame. Falls der König selbst den Weg des Bauern verstellt, weicht er nach rechts oder links aus, je nach der Stellung des schwächeren Königs.



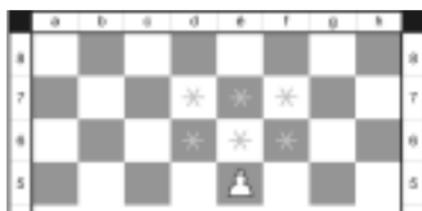
160

Die wirksamen Felder sind strategisch wichtige Punkte



161

Der Besitz des wirksamen Feldes entscheidet über die Umwandlung des Bauern



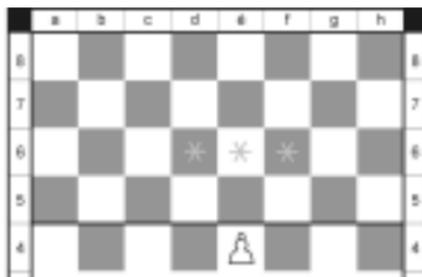
162

Der Umwandlungskampf ist eigentlich ein Kampf der Könige um den Besitz der wirksamen Felder

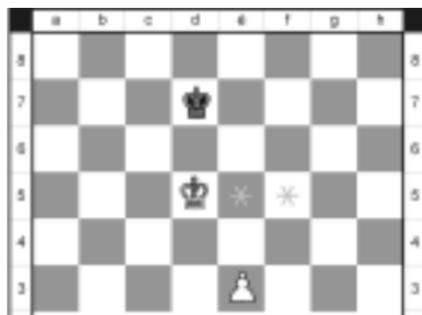
Diagr. 162: Der Bauer in der fünften Reihe kann nur dann zur Dame geführt werden, wenn es dem stärkeren König gelingt, vor diesem Bauern ein Feld in der sechsten oder siebenten Reihe zu besetzen.

Die wirksamen Felder sind immer vor dem Bauern, nicht hinter ihm, und zwar auf dem Wege des Bauern und auf den beiden Nachbarwegen. Wenn der weiße Bauer seine Bretthälfte noch nicht verlassen hat – also noch in der vierten, dritten oder zweiten Reihe steht, sind immer nur drei wirksame Felder vorhanden, die im Abstand einer Reihe vor dem Bauern liegen.

Die wirksamen Felder in der unteren Bretthälfte befinden sich nicht unmittelbar vor dem Bauern, sondern in der über-



163
Die wirksamen
Felder des Bauern
in der unteren
Bretthälfte



164
Weiß gewinnt, weil der
weiße König auf einem
wirksamen Feld steht

nächsten Reihe vor ihm (Diagr. 163). Stünde der Bauer auf $\acute{e}2$, so wären die wirksamen Felder auf d4, $\acute{e}4$ und f4.

Die wirksamen Felder zeigen uns die Stellungen des unzweifelhaften Sieges. Der stärkere König gewinnt stets, falls es ihm gelingt, ein wirksames Feld zu besetzen – auch dann, wenn sein Gegner die Opposition erlangt hat. Die nächste Stellung (Diagr. 164) ist der Beweis:

1. $\acute{e}3$ – $\acute{e}4$!

1. ...

Das ist es ja eben! Mit diesem Reservezug zwingt Weiß seinen Gegner zur Aufgabe der günstigen Opposition. (Hätte der Bauer schon auf $\acute{e}4$ gestanden, so würde er mit 1. $\acute{e}4$ – $\acute{e}5$ nur

Remis erreichen, wie wir es bereits in Stellung 159 gesehen haben.) Jetzt ist aber Schwarz am Zug, und eben deshalb verliert er.

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1. ... | 1. Kd7-é7 |
| 2. Kd5-é5! | usw. wie in Diagr. 159 |

Noch leichter ist der Sieg zu gewinnen, wenn Schwarz am Zug ist.

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. ... | 1. Kd7-é7 |
| 2. Kd5-é5! | 2. Ké7-f7 |
| 3. Ké5-d6 | 3. ... |

Die entscheidende Schwenkung! Nach vorhergehendem 2. ... Ké7-d7 würde 3. Ké5-f6 gewinnen.

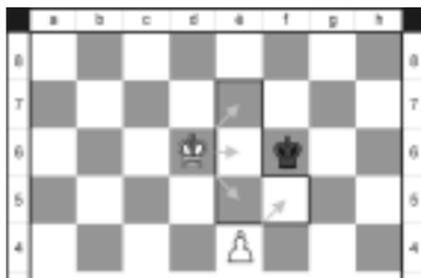
- | | |
|------------------|------------------|
| 3. ... | 3. Kf7-f6 |
| 4. é3-é4! | 4. ... |

Der Bauer war schon allzu sehr zurückgeblieben. Er musste deshalb sicherheitshalber vorwärts ziehen. Diagr. 165 zeigt die gemeinsame Blockade des Königs und des Bauern. Besonders interessant ist, wie der Bauer dem feindlichen König das Feld f5 sperrt und so einen Angriff des Königs auf den Bauern verhindert.

Der Bauernvormarsch würde auch dann erfolgen, wenn der feindliche König in die achte Reihe getreten wäre.

- | | |
|------------------|------------------|
| 4. ... | 4. Kf6-f7 |
| 5. é4-é5! | 5. ... |

Das weitere Vorrücken des Bauern verhindert die Rückkehr des schwarzen Herrschers nach f6. Der Bauer kann sich übrigens auch diesen Vormarsch ruhig leisten. Der weiße



165
Wie der weiße König
und der weiße Bauer
zusammenspielen

König steht weiter auf einem wirksamen Feld (Diagr. 162), und überdies wissen wir, dass der Bauer in der fünften Reihe verwandelt werden kann, wenn der eigene König vor ihm steht (Diagr. 158).

5. ...

5. **Kf7–é8**

Jetzt heißt es aber aufpassen! Nun könnte Weiß mit dem weiteren leichtsinnigen Vormarsch des Bauern 6. **é5–é6?** den Gewinn verschenken. Schwarz zöge danach 6. ... **Ké8–d8!** mit Opposition und Remis.

6. **Kd6–é6!**

6. **Ké8–d8**

7. **Ké6–f7**

Diese letzte Schwenkung sichert die Umwandlung des Bauern. Wäre der schwarze König nach f8 gezogen, so hätte die Schwenkung des weißen Königs nach d7 die Entscheidung gebracht. In beiden Fällen steht der weiße König stets auf einem wirksamen Feld. (Bitte mit Diagr. 162 vergleichen.)

Abbé Durands Forschungen sind deshalb so lehrreich, weil sie uns zeigen, wie wir mit einem Mehrbauern gewinnen können. Der Schwächere findet auch wertvolle Hinweise, wie er mit dem einsamen König in gewissen Stellungen das

Remis erzwingen kann. Der Stärkere wird bestrebt sein, so weit mit dem König vor den Bauern zu gehen, wie es die Sicherheit des Bauern erlaubt. Der allein stehende König wird versuchen, die wirksamen Felder vor dem feindlichen Bauern selbst zu besetzen und so die Umwandlung mit Erfolg zu verhindern.

Der Stärkere gewinnt stets, falls es ihm gelingt, mit seinem König zwei Reihen vor den Bauern zu gelangen und so ein wirksames Feld zu besetzen. Eine Reihe vor dem Bauern gewinnt der stärkere König nur dann, wenn er die Opposition besitzt. In der sechsten Reihe vor dem Bauern gewinnt der stärkere König immer. In der sechsten Reihe neben dem Bauern entscheidet die Opposition.

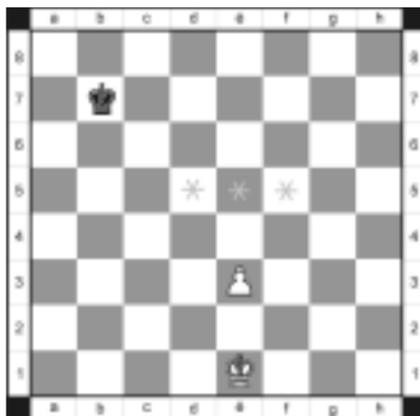
Der einsame König tritt einen Rückzug nur unter Zwang an. Er bleibt möglichst auf dem Weg des Bauern. Der Schwächere ist bestrebt, das Vordringen des feindlichen Königs zu verhindern.

k) Dr. Voellmys Lehrendspiel

Der schweizerische Professor Dr. Erwin Voellmy ist der Verfasser einiger guter Schachlehrbücher. Sein letztes Buch heißt „Wie führst du das Endspiel?“ Es war dem großen Schachpädagogen leider nicht vergönnt, den zweiten Teil herauszugeben. Der Tod riss ihm die Feder aus der Hand (gest. 1951 in Basel). Doch auch dieses unvollendete Werk ist für den Anfänger sehr nützlich.

Legen wir Kleingeld auf die wirksamen Felder d5, e5, f5 unseres Schachbretts (Diagr. 166). Der weiße König muss eins der mit Münzen belegten Felder erreichen. Es ist ganz gleich, welches. Alle drei sind gut.

Es wäre freilich nicht richtig, strebte der weiße König nach dem wirksamen Feld d5. Dieses Feld liegt nämlich zu nahe



166

Weiß am Zug gewinnt
Schwarz am Zug remis

an dem schwarzen König, der die Besetzung erfolgreich verhindern könnte.

1. $Ké1-d2?$ 2. $Kd2-d3$ 1. $Kb7-c6$ 2. $Kc6-d5!$

Mit dieser Opposition versperrt Schwarz dem weißen König auch die beiden anderen wirksamen Felder. Der weiße König kann überhaupt nicht vor seinen Bauern treten, und das Spiel ist deshalb remis. Weiß kann zwar den gewaltsamen Vormarsch seines Bauern erzwingen, das reicht aber nicht zum Sieg.

3. $é3-é4 +$

3. ...

Mit dem Bauernzug verlagern sich die wirksamen Felder nach d6, é6, f6. Wollen Sie bitte auch das Kleingeld umlegen. Nun werden wir sehen, wie erfolgreich Schwarz die neuen wirksamen Felder gegen den weißen König verteidigt.

- | | |
|-----------|------------|
| 3. ... | 3. Kd5–c5! |
| 4. Kd3–é3 | 4. Ké5–é6 |
| 5. Ké3–f4 | 5. Ké6–f6! |

Schwarz verhindert das Vordringen des weißen Königs mit Opposition.

- | | |
|------------|--------|
| 6. é4–é5 + | 6. ... |
|------------|--------|

Nun verdoppeln sich die wirksamen Felder. Bitte legen Sie noch drei weitere Münzen auf die Felder d7, é7, f7. Jetzt sind sechs wirksame Felder vorhanden. Schwarz verteidigt alle gegen den Partner.

- | | |
|-----------|------------|
| 6. ... | 6. Kf6–é6 |
| 7. Kf4–é4 | 7. Ké6–é7 |
| 8. Ké4–d5 | 8. Ké7–d7! |

Diese Opposition nimmt dem weißen König die nächstliegenden wirksamen Felder d6 und é6.

- | | |
|------------|--------|
| 9. é5–é6 + | 9. ... |
|------------|--------|

Die letzte Verlegung sämtlicher wirksamer Felder in die siebente und achte Reihe. Von nun an sind die folgenden Felder kritisch: d7, d8, é7, é8, f7, f8.

- | | |
|------------|-------------|
| 9. ... | 9. Kd7–é7 |
| 10. Kd5–é5 | 10. Ké7–é8! |
| 11. Ké5–f6 | 11. Ké8–f8! |

Die Opposition hindert den weißen König am Betreten der wirksamen Felder é7 und f7.

- | | |
|-------------|-------------------|
| 12. é6–é7 + | 12. Kf8–é8 |
| 13. Kf6–é6 | Patt (Diagr. 151) |

Bitte die Geldstücke auf die drei wirksamen Felder d5, e5, f5 zurücklegen. Wir werden nun das richtige Spiel von Weiß verfolgen.

1. Ké1–f2! **1. ...**

Der weiße König strebt selbstverständlich nach dem wirksamen Feld f5, welches ja von dem schwarzen König am weitesten entfernt ist.

1. ... **1. Kb7–c6**
2. Kf2–f3 **2. Kc6–d5**

Schwarz hat zwar ein wirksames Feld besetzt. Es hilft ihm aber nichts, weil Weiß trotzdem das dritte wirksame Feld f5 erreichen kann.

3. Kf3–f4 **3. Kd5–e6**

Noch konnte Schwarz einen Augenblick sämtliche drei wirksamen Felder verteidigen.

4. Kf4–e4! **4. ...**

Die siegreiche Opposition vor dem Bauern. Weiß zwingt damit den schwarzen König, mindestens ein wirksames Feld aufzugeben.

4. ... **4. Ké6–d6**
5. Ké4–f5 **5. ...**

Weiß hat das wirksame Feld f5 mit seinem König besetzt und sich so den Ausgang der Partie zu seinen Gunsten gesichert. (Nach 4. ... Ké6–f6 jedoch würde der weiße König natürlich das andere wirksame Feld d5 besetzen.)

5. ... **5. Kd6–e7!**

Auf 5. ... Kd6–d5 würde 6. é3–é4 + folgen. – Der Textzug enthält eine kleine Falle. Jetzt würde der Bauernvormarsch 6. é3–é4? die wirksamen Felder leichtsinnig nach d6, é6, f6 verlegen und so dem Gegner mit 6. ... Ké7–f7! ein Remis ermöglichen.

6. Kf5–é5! 6. ...

Noch vor dem Aufmarsch des Bauern sichert Weiß die künftigen wirksamen Felder d6, é6, f6.

6. ... 6. Ké7–d7
7. Ké5–f6 7. Kd7–d6
8. é3–é4 8. ...

Bitte die Münzen nach d6, é6, f6 verlegen! Weiß besitzt also wieder ein wirksames Feld. Die Inbesitznahme eines wirksamen Feldes verbürgt immer die Eroberung eines weiter vorn liegenden anderen wirksamen Feldes.

8. ... 8. Kd6–d7
9. é4–é5 9. ...

Die Verdoppelung der wirksamen Felder, d7, é7, f7.

9. ... 9. Kd7–é8
10. Kf6–é6! 10. Ké8–d8
11. Ké6–f7

und gewinnt. Weiß hat also immer ein wirksames Feld besetzt, und das genügt zum Sieg.

Schwarz am Zug kann nach 1. ... Kb7–c6; 2. Ké1–f2, Kc6–d5; 3. Kf2–f3, Kd5–é5 das wichtigste mittlere wirksame Feld besetzen und damit dem weißen König sämtliche wirksamen Felder sperren. Mit dem Bauernvormarsch verlagern sich die wirksamen Felder noch weiter nach vorn, und damit werden die Siegeshoffnungen von Weiß endgültig begraben.

Der weiße König kann nicht vor seinen Bauern treten. Es ist ein sicheres Zeichen für ein unentschiedenes Spiel, wenn der stärkere König in der unteren Bretthälfte neben seinem Bauern steht oder sogar hinter ihm zurückbleibt.

l) Der schwache Randbauer

Der Turmbauer ist schwächer als die anderen Bauern. Er kann wegen des Brettrandes nur nach einer Seite schlagen, während die übrigen Bauern je zwei Schlagmöglichkeiten haben.

Wenn der einsame König in der Nähe des Umwandlungsfeldes steht, kann der Eckbauer nur selten zur Dame geführt werden. Die bisher besprochenen Regeln sind für den Eckbauer nicht gültig. Er bildet eine ruhmlose Ausnahme. Noch die besten Chancen hat der Turmbauer im Wettrennen, da er auf dem Brett am entferntesten steht.

Diagr. 167: Schwarz am Zug spielt

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. ... | 1. Ké8 – f8 |
| 2. Kg5 – g6 | 2. ... |

Der König vor seinem Bauern in der sechsten Reihe würde mit jedem anderen Bauern gewinnen, nicht aber mit dem a- oder h-Bauern.



167
Remis

- | | |
|----------|--------------|
| 2. ... | 2. Kf8–g8 |
| 3. h5–h6 | 3. Kg8–h8 |
| 4. h6–h7 | (Diagr. 168) |

Der Bauer gelangt ohne Schach in die siebente Reihe! Dieser Zug würde überall sonst das Spiel entscheiden. Hier aber führt er wegen des Brettrandes nur zum Patt!! Weiß am Zug will den gegnerischen König von der Ecke fern halten.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kg5–g6 | 1. ... |
|-----------|--------|

Wenn der weiße König nach g7 ziehen dürfte, könnte er noch gerade die Umwandlung des Bauern durchsetzen, aber in dieser Stellung geht es nicht.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. ... | 1. Ké8–f8 |
| 2. Kg6–h7 | 2. ... |

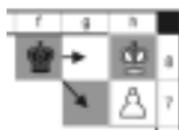
Der einzige Zug, der den Gegner von der Ecke fern hält.

- | | |
|----------|------------|
| 2. ... | 2. Kf8–f7! |
| 3. h5–h6 | 3. Kf7–f8! |

Nicht 3. ... Kf7–f6?? 4. Kh7–g8! Kf6–g6; 5. h6–h7, und Weiß gewinnt.



168
17. Pattstellung
Schwarz am Zug ist patt



169 18. Pattstellung
Weiß am Zug ist patt
(Das Läuferpatt Diagr. 62 ist auch mit dem g-Bauern möglich.)

4. Kh7–h8**4. Kf8–f7**

Der schwarze König hat seinen Gegner eingesperrt und pendelt zwischen f7 und f8. Schwarz darf nicht locker lassen! 4. ... Kf8–e7?? führt zur Niederlage, weil nach 5. Kh8–g7 der Bauer zur Dame wird.

Mit Kh8–h7–h8 kommt Weiß nicht weiter, und nach dreimaliger Zugwiederholung würde das Spiel sowieso remis erklärt werden. Er zieht deshalb

5. h6–h7**5. Kf7–f8!**

und Weiß ist patt! Eine überraschende Wendung! Der allein stehende König hat seinen stärkeren Gegner pattgesetzt! (Diagr. 169) – Weiß: Kg6, Bf7; Schwarz: Kh8 (Eckpatt).

Der Bauer im Bunde

Wenn der Bauer noch eine Hilfskraft hat, ist die Umwandlung fast immer sichergestellt. Unterstützt der stärkere König seinen Bauern, so reicht meistens ein nichts sagender Wartezug eines Läufers, eines Springers oder des zweiten Bauern aus, um den einsamen König in Zugzwang zu bringen und so die Umwandlung zu erzwingen.

1. Die Läuferunterstützung

a) Läufer und Bauer gegen König

Ergänzen Sie bitte Diagramm 154 mit einem weißen Läufer auf h7. Ohne den Läufer wäre das Spiel mit Weiß am Zug remis. Mit dem Läufer gewinnt Weiß.

1. Lh7–b1**1. ...**

Schwarz ist danach unter Zugzwang und muss die günstige Opposition aufgeben.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. ... | 1. Kd8–é8 |
| 2. é6–é7 | 2. Ké8–f7 |
| 3. Kd6–d7 | und gewinnt. |

Noch schneller gewinnt Weiß, wenn der Läufer in den Kampf eingreift und den König vom Feld é8 fern hält.

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. Lh7–g6! | 1. Kd8–c8 |
| 2. é6–é7 | und gewinnt. |

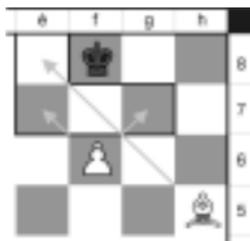
Möglich ist auch

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. é6–é7 + | 1. Kd8–é8?? |
| 2. Lh7–g6 # | |

Falls 1. ... Kd8–c8, dann natürlich 2. é7–é8 (D) +, und Weiß gewinnt schnell.

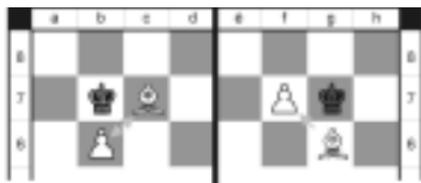
Läufer und Bauer bewegen sich zwar verschieden, aber sie schlagen und wirken gleich. Sie ergänzen einander harmonisch. Diagr. 170 zeigt eine Blockade durch den Läufer und den Bauern.

Auf Diagr. 171 links decken Läufer und Bauer einander gegenseitig. Der König darf keinen von beiden schlagen.



170

Die Sperre wird nach Lh5–g6 vollständig, Läufer und Bauer sind nebeneinander am stärksten



171
Läufer und Bauer
im Kampf

In der rechten Stellung schützt zwar der Läufer den Bauern, er selbst ist jedoch ungedeckt. Weiß würde nach etwa 1. ... Kg7 × Lg6 keine Tränen um seinen Läufer weinen, sondern den Bauern zur Dame führen und damit leicht den Sieg davontragen.

b) Das Sorgenkind

Der Randbauer kann mit Hilfe des Läufers nur dann verwandelt werden, wenn der Läufer das Eckfeld beherrscht wie in Diagr. 172. Der Läufer zieht nämlich auf Feldern gleicher Farbe wie die Ecke h8 (Umwandlungsfeld des Bauern).

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. h6–h7 + | 1. Kg8–h8 |
| 2. Ld8–f6 # | |

Oder

- | | |
|----------------|-----------|
| 1. h6–h7 + | 1. Kg8–f8 |
| 2. h7–h8 (T) # | |

Es reicht auch die Kraft des Turms. – Wenn Schwarz am Zug ist, dann folgt

- | | |
|--------|-----------|
| 1. ... | 1. Kg8–h8 |
|--------|-----------|

Jetzt freilich nicht 2. h6–h7?? Patt, sondern

- | | |
|----------------|-----------|
| 2. Ld8–f6 + | 2. Kh8–g8 |
| 3. h6–h7 + | 3. Kg8–f8 |
| 4. h7–h8 (T) # | |



Rechts ist der „falsche“ Läufer am Werk. Der Läufer beherrscht das Eckfeld nicht, demzufolge kann der Bauer nicht verwandelt werden (Diagr. 173).

1. **h6–h7 +**

1. **Kg8–h8!**

Natürlich nicht 1. ... Kg8–f8?? wegen 2. h7–h8 (D) +. – Jetzt muss der weiße König schleunigst das Patt aufheben; er darf auch später wegen des Patts nicht die Felder f8, f7, f6, g6, h6 besetzen.

2. **Kg6–h5**

2. **Kh8–g7**

Weiß macht noch einen letzten Versuch.

3. **Kh5–g4**

3. **Kg7–h8!**

Nicht etwa 3. ... Kg7–h6?? 4. h7–h8 (D) #

4. **Lf5–g6**

4. **Kh8–g7**

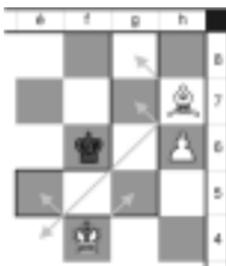
5. **Kg4–f4**

5. **Kg7–h8!**

Schwarz schluckt den Köder nicht! Nach 5. Kg7 × Lg6?? marschiert der Bauer unaufhaltsam zur Dame. – Nun kann Weiß den feindlichen König nicht mehr aus der Ecke vertreiben. Schwarz pendelt zwischen h8 und g7. Die weiße Übermacht



174



175

174
Troitzkys Studie
(1896)

175
Eine seltsame
Sperr

kann den einsamen Feind höchstens pattsetzen. Das Spiel ist remis.

Der Läufer, welcher die Ecke nicht beherrscht, kann nur dann den Turmbauern zur Dame führen, wenn es ihm gelingt, den einsamen König von der Ecke fern zu halten. Sehen wir uns zu dieser Situation Troitzkys berühmte Studie (1896) an (Diagr. 174).

1. Lh3–é6! 1. ...

Jetzt wäre 1. ... Ké8–f8? wegen 2. h5–h6! schlecht. Läufer und Bauer sperren die Felder g8, g7, f7. Schwarz unter Zugzwang muss weichen, der Bauer ist nicht mehr aufzuhalten. Interessantes Zusammenspiel des Läufers mit dem Bauern.

1. ... 1. Ké8–é7
2. h5–h6! 2. ...

Die indirekte Deckung. Wenn der König den Läufer schlägt, wird der Bauer zur Dame (Quadrat des Bauern).

2. ... 2. Ké7–f6
3. Lé6–f5! 3. ...

Der Läufer verstellt das Feld g6 und opfert sich zum zweiten Mal. Freilich kann er wegen der drohenden Umwandlung des Bauern nicht geschlagen werden.

3. ... 3. Kf6–f7

Der König will über g8 die Ecke besetzen.

4. Lf5–h7! 4. ...

Der Läufer sperrt nun das Feld g8.

4. ... 4. Kf7–f6

Der König versucht über g5 den Bauern zu schlagen.

5. Ké3–f4! 5. ...

Eine sonderbare Blockade (Diagr. 175). Der schwarze König gerät unter Zugzwang und wird somit systematisch abgedrängt.

5. ...	5. Kf6–f7
6. Kf4–f5	6. Kf7–é7
7. Kf5–g6	7. Ké7–f8
8. Kg6–f6	8. Kf8–é8
9. Lh7–g8	9. Ké8–f8
10. h6–h7	10. Kf8–é8
11. h7–h8 (D)	

und gewinnt. Falls 11. ... Ké8–f8, dann 12. Lg8–a2 (#).

c) Der eingesperrte Läufer (nach Mouret, 1836)

Der Bauer steht ein. Die einzige Rettungsmöglichkeit ist der Vormarsch (Diagr. 176).

1. g5–g6 1. ...



176

Eine lehrreiche Endspielstudie
nach Mouret (1836) Remis

Dadurch wird aber der Läufer eingesperrt. Solch ein gelähmter Läufer ist nicht einmal einen Bauern wert. Hier war die Einsperrung erzwungen, aber unerfahrene Spieler machen auch freiwillig gern solche Fehler.

- | | |
|-----------|------------|
| 1. ... | 1. Kh5–h6 |
| 2. Kd3–é4 | 2. Kh6–g7 |
| 3. Ké4–f5 | 3. Kg7–h8! |

Jeder andere Zug würde zum Verlust der Partie führen. Nach 3. ... Kg7–h6?? sowie 3. Kg7–f8?? sperrt Weiß mit 4. Kf5–f6 das Feld g7 und gewinnt.

Nun befindet sich der allein stehende König in Sicherheit. Er kann höchstens pattgesetzt werden, z. B. durch 4. Kf5–f6? Weiß versucht noch ein kleines Opfer:

- | | |
|-----------|------------|
| 4. Lh7–g8 | 4. Kb8×Lg8 |
| 5. Kf5–f6 | 5. Kg8–f8 |

Opposition und Remis. Also hier konnte es auch der Springerbauer nicht schaffen. 5. ... Kg8–h8; 6. Kf6–f7 Patt (Diagr. 62).

2. Die Springerhilfe

a) Falsche und richtige Deckung

Der schwarze König hat den Bauern angegriffen (Diagr. 177). Falls es ihm gelingt, den Bauern zu schlagen, endet das Spiel unentschieden, weil König und Springer gegen König nicht gewinnen können. Weiß will deshalb den Bauern retten und zur Dame führen. Da der weiße König entfernt in der unteren Bretthälfte steht, kann der Bauer nur von dem Springer gedeckt werden, und zwar entweder von d7 oder von d5 aus. Auf beiden Feldern wird der Springer einstehen. Wenn aber Weiß den Bauern verwandeln kann, dann ist die Opferung des Springers begründet. Wie zieht nun Weiß?

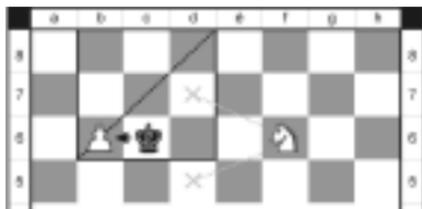
I. 1. Sf6 – d7? 1. Kc6 × Sd7

Der König bleibt innerhalb des Bauernquadrats, deshalb fällt nach dem Springer auch der Bauer.

2. b6 – b7 2. Kd7 – c7
3. b7 – b8 (D) + 3. Kc7 × Db8 Remis

II. 1. Sf6 – d5! 1. Kc6 × Sd5

Nun hat der König das Quadrat des Bauern verlassen. Er kann deshalb den Bauern nicht mehr einholen.



177
 Deckung mit dem
 Springer –
 falsch und richtig

2. **b6–b7**

3. **b7–b8 (D)**

2. **Kd5–c6**

und Weiß gewinnt.

Die Moral der Geschichte ist: Der Springer gehört hinter den Bauern.

Falls Schwarz den Springer nicht schlägt, kann der stärkere König zu Hilfe kommen. Der weiße König vertreibt danach seinen Gegner und führt den Bauern zur Dame. Springer und Läufer sind schwächer als der König. Ein Springer oder ein Läufer kann zwar den Bauern decken, nicht aber führen.

b) Der Pattgürtel

Zieht der Springer, so fällt der Bauer (Diagr. 178). Der weiße König darf die Bewachung des Bauern nicht übernehmen, da nach 1. Kh5–h6? oder nach 1. Kh5–g6? Schwarz patt ist.

1. **Kh5–g5**

2. **Kg5–h5!**

1. **Kh8–g7**

2. **Kg7–h8!**

Natürlich nicht 2. ... Kg7×Sf6?? wegen h7–h8 (D) +, und Weiß gewinnt.

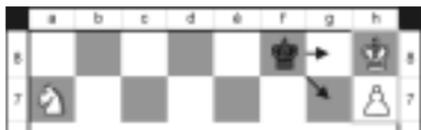
Das Spiel ist jedoch remis, wenn Schwarz zwischen h8 und g7 pendelt. Das Spiel würde auch dann remis sein, wenn der Springer auf f8 oder g5 stünde. Der weiße König darf den abgebildeten Pattgürtel (f8, f7, f6, g6, h6) nicht betreten.



178

Remis, weil das Betreten des Pattgürtels dem weißen König verboten ist.

(Der Bauer darf nicht zu früh nach h7 vorwärtseilen.)



179 Kann der Springer den Kerkermeister vertreiben?

Weiß am Zug remis

Schwarz am Zug verliert

c) Der unheimliche Kerkermeister

Diagr. 179: Immer unser alter Freund, der minderwertige Randbauer! Der flinke schwarze König hat seinen stärkeren Gegner eingekerkert. Die Frage ist nun: Kann der Springer den unheimlichen Kerkermeister verjagen und seinen Herrscher befreien oder nicht? Also los!

1. Sa7–c6

1. Kf8–f7

2. Sc6–é5 +

2. ...

Es ist schon gut!, würde ein Anfänger meinen, das tapfere Ross hat bereits Schach geboten! – Falls nun 2. ... Kf7–f6? (oder é6?), dann 3. Kh8–g8!, und der Bauer wird zur Dame. Schwarz kann aber auch spielen:

2. ...

2. Kf7–f8!

3. Sé5–g6 +

3. Kf8–f7

4. Sg6–é5 +

4. Kf7–f8!

5. Sé5–d7 +

5. Kf8–f7

6. Sd7–f6

6. Kf7–f8!

Das Springeropfer wird mit Dank abgelehnt, weil nach 6. ... Kf7×Sf6? 7. Kh8–g8 der Bauer zur Dame wird. Da ist nichts zu machen. Der Springer kann herumtanzen, so viel er will. Der schwarze König gibt den Kerkerschlüssel nicht aus der Hand, er lässt sich nicht von den Feldern f7 und f8 weglocken.

Setzen Sie bitte den Springer auf ein beliebiges schwarzes Feld und den Kerkermeister auf f8 (also gleichfalls auf ein schwarzes Feld). Das Ergebnis wird wieder dasselbe sein. Der Springer ist nicht imstande, seinen König zu befreien. Auch wenn wir uns den schwarzen König auf f7 (also auf einem weißen Feld) und den Springer ebenfalls auf einem weißen Feld denken, wird der Springer am Zug nichts ausrichten können. Anders ist es, wenn Schwarz anzieht.

1. ...

1. **Kf8–f7**

Der schwarze König steht nun vor dem Zug des Springers auf einem weißen Feld, also auf einer Farbe, die von der des Springerfeldes verschieden ist.

2. **Sa7–c6**

2. **Kf7–f8**

Jetzt ist es umgekehrt: Der König steht auf einem schwarzen und der Springer auf einem weißen Feld.

3. **Sc6–é5!** (oder d8) 3. ...

Der Springer gibt kein Schach, sperrt aber dem schwarzen König das Feld f7. So vertreibt der Springer den Kerkermeister. Schwarz ist unter Zugzwang und muss den Kerkerausgang freigeben.

3. ...

3. **Kf8–é7**

4. **Kh8–g8**

und der Bauer
wird zur Dame.

Wenn vor dem Springerzug der Kerkermeister und der Springer auf gleichfarbigen Feldern stehen, kann der eingeschlossene König nicht befreit werden. Wenn sie aber auf Feldern von verschiedener Farbe stehen, verjagt der Springer den Feind.

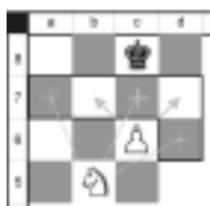
Warum? Der Springer wechselt die Felderfarbe mit jedem Zug, ebenso wie der König. Stellen Sie den Springer auf verschiedene Felder und den schwarzen König zuerst auf f8, dann auf f7. Versuchen Sie vor dem ersten Zug das Ergebnis zu erraten! Falls Sie es verstanden haben, dann haben Sie etwas sehr Nützliches gelernt.

Eine einfache Regel: Wenn der Springer Schach bieten kann, ist das Spiel remis. Kann der Springer nicht Schach bieten, dann verjagt er den Kerkermeister, und der Stärkere gewinnt.

d) Bündnis zwischen Springer und Bauer

Diagr. 180 und 181 zeigen die günstigsten Aufstellungen des Springers und des Bauern. Sie arbeiten ähnlich wie Springer und Läufer zusammen: Die beiden Steine sperren fünf bzw. vier zusammenhängende Felder.

Ein weiterer interessanter Fall (Diagr. 182). Der entfernte weiße König besetzt das Feld d8, und der Bauer wird zur



180



181

180 Wie Springer und Bauer eine Sperre errichten

181 Man beachte die Stellung der beiden weißen Steine zueinander



182
Eine Seitensperre

Dame. Schwarz kann dagegen nichts unternehmen. Auf etwaiges 1. ... Ka6–b5? folgt sofort 2. c6–c7, und der Bauer ist nicht mehr aufzuhalten (Quadratregel).

e) Die Dreiecksnutzung

Diagr. 183 zeigt eine tolle Abriegelung. Ein Ausnahmefall, bei dem der Schwächling, der Randbauer, zur Dame geführt werden kann. Der schwarze König ist an die Felder c6, c7, c8 gebunden, weil er das Quadrat des Bauern nicht verlassen darf. Schlägt er den Springer, dann verlässt er die erwähnten drei Felder, und der Bauer kann unbekümmert zur Dame marschieren. Da Schwarz auf seinen drei Feldern standhält, muss der weiße König zu Hilfe eilen, (1. a6–a7?? Kc6–b7!)

1. **Kg6–f6**

2. **Kf6–é6**

1. **Kc6–c7**

2. **Kc7–c6**

Schwarz hat die Seitenopposition. Weiß kann aber den Gegner mit der sogenannten Dreiecksnutzung abdrängen. Der folgende Doppelzug des weißen Königs bildet nämlich ein Dreieck é6–é5–d5. Das ist ein beliebtes Kampfmittel der Könige gegeneinander.

3. **Ké6–é5**

4. **Ké5–d5**

3. **Kc6–c7**

4. ...

erobert das Feld c6.



183

Die unerwartete
Blockade

- | | |
|------------|-----------|
| 4. ... | 4. Kc7–c8 |
| 5. Kd5–c6! | 5. ... |

nimmt auch das Feld c7. Schwarz ist unter Zugzwang; er muss auch das Feld c8 räumen und das Quadrat des Bauern verlassen.

- | | |
|----------|--------------|
| 5. ... | 5. Kc8–d8 |
| 6. a6–a7 | und gewinnt. |

f) Der entscheidende Zug

„Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“ Auch im Schachspiel entscheidet oft der Anfang. Man vermeide unnütze Züge; sie könnten uns später fehlen. Als Beweis folgt eine lehrreiche Studie des schwedischen Problemautors E. Holm (Diagr. 184).

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Kd2–é3 | 1. ... |
|-----------|--------|

Dieser Zug wird Weiß fehlen, falls Schwarz das Spiel eröffnet. (Einfacher ist natürlich 1. Sh7–g5! und 2. h6–h7.)

- | | |
|------------|-----------|
| 1. ... | 1. Kd8–é7 |
| 2. Ké3–f4 | 2. Ké7–f7 |
| 3. Kf4–g5 | 3. Kf7–g8 |
| 4. Kg5–g6! | 4. Kg8–h8 |

Jetzt nicht 5. Sh7–f6?? Patt, sondern:

- | | |
|-------------|------------|
| 5. Sh7–g5 | 5. Kh8–g8 |
| 6. h6–h7 + | 6. Kg8–h8? |
| 7. Sg5–f7 # | |

Auf 6. ... Kg8–f8 folgt 7. h7–h8 (D) 4 + und Matt in einigen Zügen. Schwarz am Zug würde einen lehrreichen Fehler

begehen, wenn er 1. ... Kd8-é8? zöge. Nach 2. Sh7-g5! versperert ihm das Pferd das Feld f7 und arbeitet mit dem Bauern, wie auf Diagr. 180, vorbildlich zusammen. Der schwarze Herrscher ist nun an die letzte Reihe gebunden. Erzwingen ist 2. ... Ké8-f8, weil auf andere Züge hin der Bauer ungehindert zur Dame ginge. 3. Kd2-é3, Kf8-g8; 4. Ké3-f4, Kg8-f8; 5. Kf4-f5, Kf8-g8; 6. Kf5-g6! Kg8-h8. (Der einzige Zug. Nach 6. ... Kg8-f8 gewinnt 7. h6-h7!) Jetzt spielt Weiß natürlich nicht 7. h6-h7?? Patt, sondern 7. Sg5-f7 + Kh8-g8; 8. h6-h7 + Kg8-f8; 9. h7-h8 (D) +, Kf8-é7; 10. Dh8-d8 + und 11. Dd8-d6 #.

- | | |
|--------------------|-------------------|
| | 1. Kd8-é7! |
| I | 2. Ké7-f7 |
| 2. Kd2-é3 | 3. ... |
| 3. Sh7-g5 + | |

Bei anderen Zügen geht der Bauer verloren.

- | | |
|---------------|-------------------|
| 3. ... | 3. Kf7-g6! |
|---------------|-------------------|



184

Holms Studie

Weiß am Zug gewinnt

Schwarz am Zug remis

erzwingt den Vormarsch des Bauern:

4. **h6–h7**

4. **Kg6–g7!**

und es ist die Pattgürtel-Stellung entstanden. Der schwarze König ist von g7 und h8 nicht zu vertreiben. Remis (siehe Diagr. 178).

II.

2. **Sh7–g5**

2. **Ké7–f6!**

3. **Kd2–é3**

3. **Kf6–g6!**

Den Springer darf er nicht schlagen, weil danach der Bauer unaufhaltsam zur Dame ginge. Jetzt folgt wie vorher

4. **h6–h7**

4. **Kg6–g7! Remis**

3. Zwei Bauern gegen den König

Zwei Bauern sind schon eine bedeutende Übermacht. Sie siegen meistens gegen den allein stehenden König. Das Remis kann nur in wenigen Ausnahmefällen erreicht werden. Die folgenden Stellungen sind derart lehrreich, dass sie jeder Schachspieler kennen sollte.

a) Der Doppelbauer ist wenig wert

Zwei Bauern einer Armee auf dem gleichen Weg heißen Doppelbauer. Der Doppelbauer entsteht durch Schlagen oder Tausch. Der Doppelbauer ist in der Regel schwächer als zwei Bauern auf zwei verschiedenen Wegen. Der erste Bauer hindert den zweiten an der Bewegung, und sie können einander nicht verteidigen.

(Der Tripelbauer ist eine Seltenheit. Es sind drei Bauern desselben Heeres, die in Gänsereihe hintereinander stehen. Man soll diese ungünstige Formation nach Möglichkeit vermeiden.)

Besonders auffallend ist die Minderwertigkeit eines Doppelbauern am Rand. Wir können auf Diagr. 167 und 173 (im Falle des „falschen“ Läufers) noch einen zweiten und sogar dritten Bauern dazunehmen. Das Spiel bleibt trotzdem remis.

Setzen Sie in Stellungsbild 154 einen zweiten weißen Bauern auf e5. Der typische Fall eines wertlosen Doppelbauern. Weiß kann nur dann gewinnen, wenn Schwarz am Zug ist: 1. ... Kd8–é8; 2. é6–é7, Ké8–f7, 3. Kd6–d7. Ebenso, wenn der zweite Bauer nicht vorhanden wäre.

Falls Schwarz jedoch die Opposition innehat, kann Weiß auch der zusätzliche Besitz des zweiten Bauern nichts helfen.

1. é6–é7 +

2. é5–é6

1. Kd8–é8

Patt (Diagr. 185)

Oder 2. Kd6–d5, Ké8 × é7. Remis.

Interessant ist der Ausgang: 1. Kd6–d5, Kd8–é7!, und Schwarz gewinnt den Bé6. Weiß befindet sich nämlich unter Zugzwang, und der König muss die Deckung des Bauern aufgeben: 2. Kd5–d4, Ké7 × é6.

Weiß hat allerdings vorher einen Fehler begangen: Man darf den zweiten Bauern nicht zu früh vorrücken lassen.

Mit den Springerdoppelbauern ist Vorsicht geboten, wenn man die abgebildete Pattstellung (Diagr. 186) vermeiden will.

Im ersten Verfahren wandert der weiße König nach h6, um von dort aus seinen Gegner aus der Ecke zu vertreiben (Diagr. 187).

1. Kf6–g5

2. Kg5–h5

3. Kh5–h6

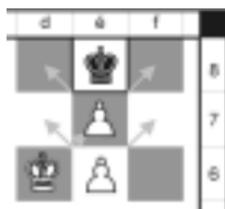
4. g6–g7 +

1. Kf8–g7

2. Kg7–g8

3. Kg8–h8

4. Kh8–g8



185

19. Pattstellung

Schwarz am Zug ist patt

(Weiß am Zug remis)

1. K-, Ké8 × é7. Remis



186



187

186

20. Pattstellung

Schwarz am Zug

ist patt

187

Weiß gewinnt

Ohne den zweiten Bauern würde das Spiel unentschieden ausgehen. Nun bringt der eingesparte Zug des zweiten Bauern die Entscheidung. Durch den scheinbar nutzlosen Zug gerät Schwarz unter Zugzwang und muss das Feld g8 räumen.

5. g4–g5

5. Kg8–f7

6. Kh6–h7

und gewinnt.

Viel geistreicher ist jedoch das zweite Verfahren:

1. g6–g7 +

1. Kf8–g8

2. g4–g5

2. Kg8–h7

Jetzt nicht 3. Kf6–f7?? Patt. Auch nicht 3. g5–g6 +? Kh7–g8!, und Weiß befindet sich unter Zugzwang; zunächst muss er die Deckung des Bauern g7 aufgeben. Remis.

genötigt, um den ersten Bauern von vorn angreifen zu können. Das reicht dem weißen König zur Annäherung.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. ... | 1. Ké5–é6 |
| 2. Kg2–f3 | 2. Ké6–d7 |
| 3. Kf3–é4 | 3. Kd7–c6 |
| 4. Ké4–d4 | 4. ... |

Dem weißen König ist es gelungen, im letzten Augenblick seinen Bauern zu verteidigen und den Gegner in Zugzwang zu bringen.

- | | |
|-------------------|------------------|
| 4. ... | 4. Kc6–c7 |
| 5. Kd4–d5 | 5. Kc7–d7 |
| 6. c5–c6 + | 6. Kd7–c7 |

Jetzt nicht 7. c4–c5? Kc7–c8; 8. Kd5–d6, Kc8–d8! Remis, sondern

- | | |
|-------------------|--------|
| 7. Kd5–c5! | 7. ... |
|-------------------|--------|

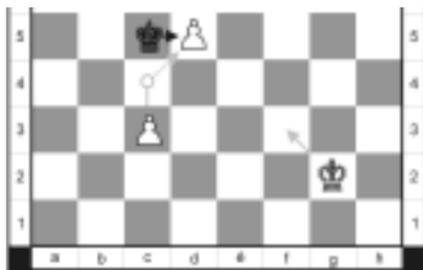
Eigentlich dasselbe Zugzwangverfahren, wie wir es bereits bei dem Läuferpaar angewandt haben. Der Bauer ist seiner Wirkung nach als ein beschränkter Läufer anzusehen.

- | | |
|------------------|------------------|
| 7. ... | 7. Kc7–c8 |
| 8. Kc5–d6 | 8. Kc8–d8 |

Weiß gewinnt nach 9. c6–c7+, Kd8–c8; 10. c4–c5! Kc8–b7; 11. Kd6–d7, Kb7–a7! 12. c7–c8 (T)!! Nicht (D)?? Patt.

b) Zwei verbundene Freibauern

Verbundene Bauern sind Bauern desselben Heeres, die auf Nachbarwegen stehen und einander decken können. Im Gegensatz zu dem schwachen Doppelbauern entfalten die verbundenen Bauern eine ansehnliche Kraft.



189

Weiß am Zug gewinnt

Die verbundenen Bauern gewinnen leicht gegen den einsamen König, aber sie brauchen auch die Unterstützung des eigenen Herrschers. Der schwächere König kann nur dann ein Remis erzielen, wenn es ihm gelingt, den vorderen Bauern zu schlagen.

Schwarz am Zug schlägt den Bauern d5 und hat danach noch Zeit genug, um auch den anderen Bauern zu kassieren (Diagr. 189). Weiß am Zug gewinnt mit:

1. c3–c4!

1. ...

Nun darf der hintere Bauer nicht geschlagen werden, weil der vordere sich unbehindert in eine Dame verwandeln würde. – Selbstverteidigung der Bauern!

1. ...

1. Kc5–d6

Der hintere Bauer darf nicht vorrücken, weil nach 2. c4–c5 +?? Schwarz beide Bauern verspeisen würde. Deshalb eilt der stärkere König zu Hilfe.

2. Kg2–f3

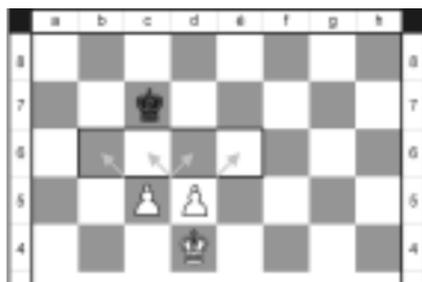
2. Kd6–c5

3. Kf3–é4

3. Kc5–d6

4. Ké4–d4

4. ...



190
Die Kraft
der nebeneinander
stehenden Bauern

Das Pattbild-Verfahren. Oder 4. c4–c5 +, Kd6 × c5??, 5. Ké4–é5!, und Weiß gewinnt.

- | | |
|----------|-----------|
| 4. ... | 4. Kd6–c7 |
| 5. c4–c5 | 5. ... |

Die Bauern sind am stärksten, wenn sie nebeneinander stehen (Diagr. 190). Sie drängen den einsamen König ähnlich wie das Läuferpaar zurück. Das Verfahren ist nur noch einfacher, da die Bauern vorwärts ziehen dürfen, aber die Läufer Zickzackzüge machen müssen.

- | | |
|------------|-----------|
| 5. ... | 5. Kc7–d7 |
| 6. c5–c6 + | 6. Kd7–d6 |
| 7. Kd4–c4 | 7. ... |

Der Textzug ist besser als das auch spielbare 7. Kd4–é4.

- | | |
|-----------|-----------|
| 7. ... | 7. Kd6–c7 |
| 8. Kc4–c5 | 8. Kc7–c8 |

Nach 8. ... Kc7–d8 könnte Weiß mit 9. Kc5–d6 die Opposition erreichen und den c-Bauern zur Dame führen.

- | | |
|----------|-----------|
| 9. d5–d6 | 9. Kc8–d8 |
|----------|-----------|

Der Bauer gelangt ohne Schach in die siebente Reihe und gewinnt.

3. ...

4. **Kf6–f7**

3. **Kg8–h7**

usw.

c) Zwei isolierte Bauern

Ein Bauer ist isoliert, wenn sich auf den Nachbarwegen kein Bauer der eigenen Farbe befindet. Der isolierte Bauer kann also durch andere Bauern nicht gedeckt werden. Man nennt ihn auch *vereinzelt*, *unverbunden* oder *getrennt*. Sein Spitzname ist „Isolani“.

Diagr. 192: Es ist klar, dass Weiß die Bauern nicht ziehen lassen darf, weil Schwarz darauf einen Bauern nach dem anderen schlagen würde. Bitte versuchen! – Weiß muss also mit dem König ziehen.

1. **Kh2–g3**

2. **a5–a6!**

1. **Kb7–c6**

2. ...

Die indirekte Deckung! Schwarz darf den angegriffenen Bauern nicht schlagen, weil darauf der Eckbauer zur Dame marschiert. Er würde nämlich nach 2. ... Kc6×c5? das Quadrat des Ba6 verlassen. Hätte Schwarz als Erstes 1. ... Kb7–c7 gezogen, so hätte Weiß ebenfalls den Turmbauern gezogen. Nach 1. ... Kb7–a7 (oder a6) spielt Weiß 2. c6–c7! Nach 1. ... Kb7–b8! 2. Kg3–f4!

2. ...

2. **Kc6–c7!**

Auf jeden anderen Zug hin geht der Randbauer zur Dame (z.B. nach 2. ... Kc6–b5?? oder 2. ... Kc6–d7??). Der Verteidiger darf das Bauernquadrat nie verlassen!



192
Weiß gewinnt

Nun sind die beiden Bauern wieder gestoppt. Nach 3. c5–c6? Kc7×c6 hat Schwarz noch Zeit, auch den anderen Bauern einzuholen. Immer das Quadrat des Bauern! – Der Randbauer darf ebenfalls nicht ziehen. Nach 3. a6–a7? Kc7–b7! schlägt Schwarz zuerst den Eckbauern, dann kann er noch den c-Bauern rechtzeitig mit Remis aufhalten.

3. Kg3–f4

3. Kc7–b8

Man beachte das Zusammenspiel der Bauern: wie sie dem schwarzen König die Felder b6 und b7 sperren. Wenn 3. ... Kc7–c6, dann 4. Kf4–e5.

4. c5–c6

4. ...

Jetzt ist wieder die Ausgangsstellung erreicht, nur sind die beiden Bauern je einen Schritt vorwärts gekommen. Schwarz befindet sich unter einem merkwürdigen Zugzwang; wie er auch zieht, immer geht ein Bauer zur Dame – und zwar ohne jedwede Hilfe des stärkeren Königs.

4. ...

4. **Kb8–a7** (oder a8)5. **c6–c7!**

Diagr. 193: Eine interessante Sperre. Schwarz kann die Umwandlung des Läuferbauern nicht verhindern. Auf 4. ... Kb8–c7 oder 4. ... Kb8–c8 hätte Weiß mit 5. a6–a7! – Umwandlung des Turmbauern – erwidert.

Die Abbildung zeigt das Zusammenspiel zweier isolierter Bauern, die nur durch einen Weg voneinander getrennt sind. Eine ähnliche Sperre war auch nach dem 2. Zug von Weiß vorhanden. – So sollten wir die Steine ständig sehen: nicht nur den Standort, sondern auch die Strahlung ...

In der von Bogoljubow angegebenen Stellung wie Diagr. 194 kann Schwarz am Zug Remis erreichen. E. Bogoljubow, im Jahr 1890 in Russland geboren, war einer der stärksten Schachmeister der Welt. Er emigrierte nach Deutschland und starb 1952 in Triberg. Lesen Sie seine „Schach-Schule“.

1. ...

1. **Kb6–a5!**

Falls nun 2. d4–d5, dann Ka5–b6! 3. Ka1–b2, Kb6–c5. Mit dem nächsten Zug schlägt Schwarz den d-Bauern und hat noch Zeit, in die Ecke a8 zu eilen, um den Turmbauern aufzuhalten.

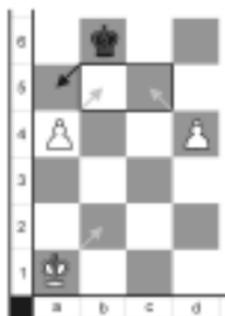
2. **Ka1–b2**2. **Ka5×a4**3. **Kb2–c3**3. **Ka4–b5!**4. **Kc3–d3**4. **Kb5–c6!**

und Schwarz erreicht den Remishafen d6.



193

**Eine sonderbare Sperre:
Schwarz kann die Umwandlung
des c-Bauern nicht verhindern**



194
Schwarz am Zug remis

Seltsamerweise würde Schwarz verlieren, wenn sein König anfangs auf c6 stände.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. ... | 1. Kc6–d5 |
| 2. a4–a5! | 2. Kd5–c6 |
| 3. Ka1–b2 | 3. Kc6–b5 |
| 4. Kb2–c3 | 4. Kb5×a5 |
| 5. Kc3–c4 | |

Der weiße König erreicht das wirksame Feld e6 und gewinnt.

d) Ein unbeholfener Monarch

Es ist wichtig zu wissen, wann zwei Bauern ohne Hilfe des eigenen Königs siegen können. Falls zwischen zwei isolierten Bauern drei Wege sind, brauchen sie zumeist nicht die



195
Remis

Hilfe des eigenen Königs (Diagr. 195). Der Doppelschritt
 1. a2–a4? reicht nicht aus, weil nach 1. ... Kc3–b4;
 2. é2–é4, Kb4×a4 sich der schwarze König innerhalb des
 Quadrats des Bauern é4 befindet. Weiß sagt sich also: „Eile
 mit Weile!“ und zieht:

1. a2–a3!

1. Kc3–b3?

Von zehn Schachspielern würden neun diesen instinktiven
 Zug machen und dadurch einen lehrreichen Fehler begehen.

2. é2–é4!

2. ...

Nun ist der Doppelschritt zur rechten Zeit geschehen. Der
 Ba3 darf nicht genommen werden, da der König außerhalb
 des Quadrats des é-Bauern steht, und dieser würde das Ren-
 nen machen. Umgekehrt würde es auch gehen. Also: 1. é2–é3!
 Kc3–d3? 2. a2–a4!

2. ...

2. Kb3–c4

3. a3–a4

3. Kc4–d4

4. a4–a5!

4. ...

Der arme König muss wieder den fetten Braten loslassen und
 geschwind in das Quadrat des Turmbauern treten.

4. ...

4. Kd4–c5

5. é4–é5

5. Kc5–c6

Komisch wirkt die Hilflosigkeit des schwarzen Herrschers

6. é5–é6

6. Kc6–d6

7. a5–a6

7. Kd6–c7

8. a6–a7

8. Kc7–b7

9. é6–é7

und die munteren Bauern haben den witzigen Wettlauf gewonnen. Der schwarze König hat allerdings einen Fehler begangen, und zwar sofort beim ersten Zug:

1. $\acute{e}2-\acute{e}3!$

1. $Kc3-c4!$

Stattdessen würde 1. ... $Kc3-d3?$ zur Niederlage führen, wie wir gesehen haben.

2. $a2-a3$

2. $Kc4-c5!$

Oder 2. ... $Kc4-c3!$ Der schwarze König soll so lange auf den Feldern $c3$, $c4$, $c5$ bleiben, bis ein Bauer die vierte Reihe betritt! Auf 2. $a2-a4$ würde nun sofort 2. ... $Kc4-b4!$ folgen.

3. $a3-a4$

3. $Kc5-b4!$

Falls 3. $\acute{e}3-\acute{e}4$, dann freilich 3. ... $Kc5-d4!$

4. $\acute{e}3-\acute{e}4$

4. $Kb4 \times a4$

und er holt auch den anderen Bauern ein, da er innerhalb seines Quadrats steht.

Wenn wir aber die beiden Bauern in die vierte Reihe schieben und den schwarzen König auf $c5$ stellen, gewinnen die Bauern den Wettlauf. – Warum? Das Bauernquadrat verkleinert sich mit jedem Zug. (Erstes Abspiel, nach dem 3. Zug von Weiß. – Abspiel = mögliche Spielweise)

Kraft und Wert der Steine

1. Die Zahl der möglichen Züge

Auf je mehr Felder die Figur ziehen und schlagen kann, desto stärker ist sie. Wenn wir die Steine auf das leere Brett

stellen und die möglichen Züge abzählen, so können wir ihre Stärke in Zahlen angeben. Die Kraft der Steine ist veränderlich und hängt davon ab, wo der Stein steht. Im Allgemeinen hat ein Stein in der Brettmitte mehr Züge als am Rande oder gar in der Ecke (vgl. nachstehende Tabelle). Die folgende Zusammenstellung ähnelt der Tabelle einer Fußballmannschaft. Beim Fußball ist die Punktzahl maßgebend – im Schach die durchschnittliche Zahl der möglichen Züge. Sie steht jeweils in der rechten Spalte.

Wie viel Züge haben die Steine?				
Benennung	in der Ecke	am Rand	im Inneren	im Durchschnitt
Dame	21	21	2	723
Turm	14	14	14	14
Läufer	7	7	9–13	9
König	3	5	8	7
Springer	2	3–4	4–8	5
Bauer	–	2–3	3–4	3

2. Der Einfluss der Richtungen

Ganz anders ist es, wenn noch fast alle Steine auf dem Brett stehen. Da können die Figuren ihre volle Kraft nicht entfalten, weil eigene und feindliche Steine die Bahn verlegen. Nach je mehr Richtungen ein Stein ziehen kann, desto schwieriger ist es, seine Bahn zu verstellen. Umso leichter kann dagegen die Bewegung jener Steine eingeschränkt werden, die nur in wenige Richtungen ziehen dürfen.

In wie viel Richtungen können die Steine ziehen?			
Benennung	in der Ecke	am Rand	im Inneren
Dame	3	5	8
König	3	5	8
Springer	2	3–4	4–8
Turm	2	3	4
Läufer	1	2	4
Bauer	–	2	3

Diese zweite Zusammenstellung ist mit dem Torverhältnis im Fußball vergleichbar. Gegenüber der ersten Tabelle sind König und Springer um zwei Stellen vorgerückt. Dagegen sind Turm und Läufer um zwei Plätze zurückgefallen. Der König kann in ebenso viele Richtungen ziehen wie die mächtige Dame, und der Springer wirkt nur in etwas weniger Richtungen.

3. Die Kraft der Steine

Die beiden Tabellen gemeinsam bestimmen die Kraft der Steine. Der schwächste Stein ist der Bauer. Wir wählen ihn als Einheit, um die Kraft der Figuren anzugeben:

Diese Zusammenstellung ist nur annähernd. Der Springer ist am Anfang



der Partie am stärksten, weil er Hindernisse nehmen kann. Dagegen ist bei vollem Brett die Bahn des Turmes und des Läufers oft verstellt.

Je weniger Steine sich auf dem Brett befinden, desto mehr wächst die Kraft des Turmes, des Läufers und der Bauern. Dagegen nimmt der Wert des Springers ab. Auf leerem Brett ist der Springer spürbar schwächer als der Läufer.

Der König muss bei vollem Brett sorgfältig geschützt sein und von anderen Steinen umgeben bleiben. Im Endspiel dagegen, wenn nur noch wenige Steine vorhanden sind, wird der König zu einer Großmacht, die oft den Kampf entscheidet.

4. Fernkampf und Nahkampf

Die angegebene Kraft des Königs gilt nur für das Spiel mit wenig Steinen.

Es trifft nicht zu, dass der König dem Läufer immer überlegen ist. Denn der Läufer hat eine fürchterliche Waffe: die Fernwirkung.

Dies bedeutet, dass der Läufer aus der Ferne Schach bieten kann. Falls der Läufer vom übernächsten Feld Schach bietet, ist der König machtlos, da er den kecken Läufer nicht schlagen kann. Der König ist nur im Nahkampf stärker als der Läufer.

5. Meide ungünstige Tauschgeschäfte!

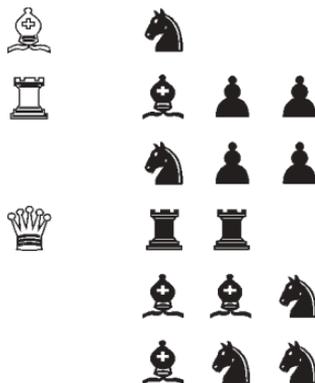
Eine häufige „Kinderkrankheit“ der Anfänger ist der unüberlegte Tausch. Man gibt oft gedankenlos Turm gegen Läufer oder Springer her. Wir wissen ja, dass der Turm stärker ist als ein Läufer oder sogar Springer.

Gleiche Steine zu tauschen, z. B. Bauer gegen Bauer, Dame gegen Dame, ist meistens kein Problem. Bei dem Tausch

ungleicher Steine ist Vorsicht geboten, damit man sich nicht auf ein unvorteilhaftes „Geschäft“ einlässt.

Die nebenstehende Zusammenstellung erleichtert die Berechnung:

Falls man also Turm gegen Läufer oder Springer abtauscht, so muss man dazu noch zwei Bauern bekommen. Läufer und Springer sind meistens ebenbürtig – man darf sie ohne Bedenken gegeneinander abtauschen.

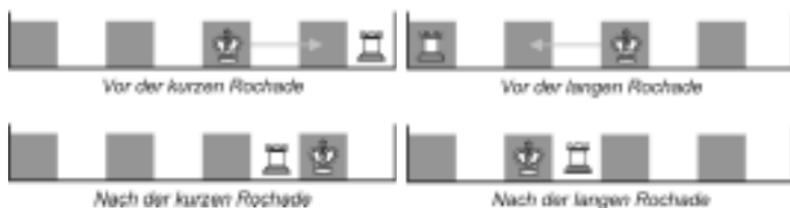


Die Rochade

Wir dürfen grundsätzlich jeweils nur einen Stein ziehen, nur einen Zug auf einmal ausführen. Doch ist es das Vorrecht jeden Spielers, ein einziges Mal in der Partie einen *Doppelzug* zu machen, also zu gleicher Zeit zwei *Figuren* zu ziehen. Dieser Doppelzug heißt *Rochade*.

Die Rochade wird mit dem König und einem Turm ausgeführt. Es gibt eine kurze und eine lange Rochade. Bei der kurzen *Rochade* (0–0) zieht man den Königsturm. Wenn man dagegen auf der Damenflanke rochiert (sprich: rokiert), wird dies als die *lange Rochade* (0–0–0) bezeichnet.

Wie führen wir am einfachsten die Rochade aus? Man ergreift gleichzeitig den König und den Turm, um kundzugeben, dass man einen Doppelzug machen will. Der Turm zieht neben den König, und der König überspringt den Turm (Diagr. 196).



196

197

Die lange Rochade wird genauso ausgeführt wie die kurze (Diagr. 197). Nur zieht dabei der Damenturm auf das dritte Feld, bei der kurzen Rochade dagegen zieht der Königsturm auf das übernächste Feld.

Die Rochade gilt als ein einziger Zug. Sie muss gleichzeitig ausgeführt werden – nicht etwa in zwei Raten.

Die Rochade ist ein Königszug. Es wäre deshalb falsch, den Turm zu ziehen und erst dann den König zu ergreifen. Ein Schlauberger könnte uns mit „berührt – geführt“ den Königssprung verbieten.

Die Rochade hat sich aus dem Doppelsprung des Königs entwickelt. Im Urschach war der König beinahe die stärkste Figur. Es war ihm gestattet, als ersten Zug in der Partie einen kühnen Doppelsprung – ähnlich dem heutigen Doppelschritt des Bauern – zu machen. Mit diesem kräftigen Doppelsprung warf sich der König mitten unter Läufer und Ferse (Urdamen), um eine rasche Entscheidung herbeizuführen. Nach dem großen Kraftzuwachs der Dame und der Läufer konnte sich der König ein allzufrühes Eingreifen nicht mehr leisten, da er bald mattgesetzt worden wäre. Auch wenn er sich nicht bewegte, stände der König in der Mitte der Grundreihe höchst unsicher und gefährdet. Um die häufigen Kurzschlüsse zu verhindern, führte man die Rochade ein.

Der Zweck der Rochade ist zweifach:

1. Man bringt den König in Sicherheit;
2. zugleich wird der Turm, der in der Ecke meist passiv und untätig steht, in den Kampf einbezogen.

Der Vorteil der Rochade ist offensichtlich. Wollte man die durch die Rochade entstandene Stellung mit einzelnen Zügen herbeiführen, so wären dazu drei Züge notwendig: 1. Ta1–d1; 2. Ké1–d2; 3. Kd2–c1 – statt der langen Rochade. Die Rochade beschleunigt also das Spielgeschehen.

Dem Anfänger möchten wir empfehlen, dass er möglichst bald – etwa während der ersten zehn Züge – rochiert. Zumeist wird die kurze Rochade gewählt. Bei zwanzig Partien wird durchschnittlich nur in einem Spiel die lange Rochade angewandt.

Mit der Rochade steht es ähnlich wie mit der Gesundheit, sagt Chéron. Wir schätzen sie erst dann, wenn wir sie eingeübt haben. – Wieso? Kann einem denn auch die Rochade verloren gehen? Gewiss – wie wir gleich sehen werden.

Die Bedingungen der Rochade

Die Rochade war ursprünglich nicht als eine Fluchtmöglichkeit des Königs gedacht. Es müssen daher folgende Bedingungen erfüllt werden:

1. Man darf nur dann rochieren, wenn der König in der Partie noch nicht gezogen hat. Nach einem Königszug verliert man das Rochaderecht endgültig. Es hilft auch nichts, wenn wir später mit dem König nach é1 (bzw. é8) zurückkehren.
2. Die Rochade ist auch dann verboten, wenn der Turm schon gezogen hat. Man darf natürlich mit dem anderen

Turm rochieren, wenn dieser noch auf seinem angestammten Eckfeld geblieben ist.

3. Die Rochade ist so lange nicht gestattet, wie zwischen König und Turm eine eigene oder feindliche Figur steht. Sämtliche zu überschreitende Felder müssen leer sein.
4. Man darf selbstverständlich nicht in ein Schach hineinrochieren.
5. Die Rochade ist auch dann nicht gestattet, wenn das Feld, das der König überspringen will, von einem feindlichen Stein angegriffen ist. Also durch ein Schach hindurch zu rochieren ist unzulässig, da der König im Vorübergehen geschlagen werden könnte.
6. Ein Schach darf nicht durch die Rochade gedeckt werden. Nach Abwendung des Schachs ist die Rochade wieder erlaubt. Manche Anfänger meinen irrtümlich, dass durch ein feindliches Schach das Rochaderecht verloren ginge. – Man büßt die Rochade aber nur dann ein, wenn der König ziehen musste.

Die letzten zwei Beschränkungen gelten für den Turm nicht. Dem Turm ist es erlaubt, aus einem Angriff durch die Rochade zu flüchten und auch über ein angegriffenes Feld hinwegzuziehen.

Diagr. 198 veranschaulicht die Bedingungen der Rochade: Schwarz darf nicht lang rochieren, weil der König in das Schach des weißen Läufers käme. Schwarz darf auch nicht kurz rochieren, da der Turm bereits gezogen hat.

Weiß darf nicht kurz rochieren, weil der König durch das Schach des schwarzen Turmes gehen müsste. Dagegen kann Weiß lang rochieren, obwohl der Turm angegriffen ist und durch ein bedrohtes Feld ziehen muss.



198
Nur die lange Rochade
von Weiß
ist hier gestattet

Unentschiedene Spiele

Die Partie ist remis, wenn kein Gegner gewinnen kann. Das Spiel ist in folgenden sechs Fällen unentschieden:

1. Patt

Siehe Seite 80 ff.

2. Dauerschach (Ewiges Schach)

Es ist oft möglich, die schon theoretisch verlorene Partie durch einen geschickten Kniff unentschieden zu retten. Neben den Pattkombinationen sind die Dauerschachs am häufigsten, die es ermöglichen, mit dem schon sinkenden Schiff noch den rettenden Remishafen zu erreichen.

Diagr. 199: Weiß ist klar verloren, da es Schwarz gerade gelungen ist, einen Bauern in eine Dame zu verwandeln. Wo aber die Not am größten ist, steht oft auch die Rettung nahe bevor. Weiß benutzt die verbaute Stellung der schwarzen Steine zu einem drolligen Dauerschach:

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. Lf4 – é3 +! | 1. Kg1 – h2 |
| 2. Lé3 – f4 + | 2. Kh2 – g1 |
| 3. Lf4 – é3 + | Remis durch
Dauerschach |

Der Läufer belästigt den schwarzen König auf den zwei Feldern, auf die er ziehen kann, mit seinem „ewigen“ Schach. Von Matt ist hier keine Rede, da der schwarze König aus jedem Schach wegziehen kann, aber die Schachserie des Läufers ist nicht zu stoppen.

Diagr. 200: Der letzte Zug von Schwarz (Dg4 – é2??) war als Keulenschlag gemeint. Der weiße Springer ist angegriffen, und es drohen sogar zwei Damenmatts: auf f1 und h2. Weiß rettet sich aber aus der verzweifelten Situation mit einem schneidigen Dauerschach.

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Sé7 – g6 +! | 1. Kh8 – h7 |
| 2. Sg6 – f8 + | 2. Kh7 – h8 |
| 3. Sf8 – g6 + | usw. Remis |

Diagr. 201: Schwarz droht durch 1. ... Dé5 – c5 + den Damentausch zu erzwingen und mit seinen übrig gebliebenen zwei Bauern zu gewinnen. Es kommt oft anders, als man denkt.

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. Dc4 – c8 +! | 1. Dé5 – b8 |
| 2. Dc8 – c6 + | 2. Db8 – b7 |
| 3. Dc6 – é8 +! | 3. Db7 – b8 |
| 4. Dé8 – c6 + | Remis durch
Dauerschach |

Oft sind Patt- und Dauerschachkombination miteinander verbunden (Diagr. 202):

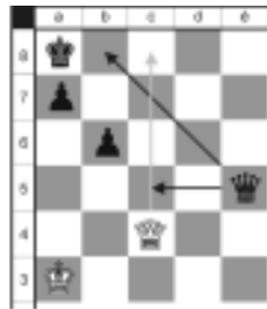


199

Remis durch Dauerschach



200

Das rettende
Dauerschach

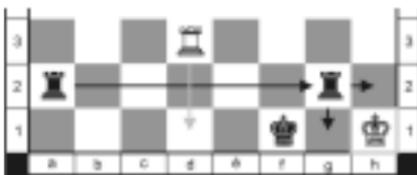
201

Noch einmal
Dauerschach

Gelingt es Schwarz, einen Turm zu tauschen, dann ist Weiß verloren. Er rettet sich aber schneidig aus der Gefahr.

1. Td3–d1 +

1. Kf1–é2!



202

Dauerschach oder Patt

Wenn 1. ... Kf1–f2, dann 2. Td1–d2 +!! (Ta2×Td2 Patt)

2. ... Kf2–f3; 3. Td2×Tg2, Ta2×Tg2 Patt.

Nach dem Textzug darf der weiße König den einstehenden Tg2 nicht schlagen, weil danach mit 2. ... Ké2×Td1 (+) Schwarz gewinnt. Deshalb

2. Td1–é1 +!! **2. ...**

Jetzt darf der schwarze König den weißen Turm wegen Pattgefahr nicht schlagen.

2. ... **2. Ké2–d2**

3. Té1–d1 +! **3. Kd2–é3**

4. Td1–d3 +!! **4. ...**

Stattdessen würde bei 4. Td1–é1 +?? wegen 4. ... Tg2–é2! Weiß verlieren (Aufhebung des Patts).

4. ... **4. Ké3–f4**

5. Td3–f3 + **5. ...**

Nach 5. ... Kf4–g4 erzwingt Weiß das Remis mit 6. Tf3–g3 +!! Tg2×Tg3 Patt oder nach einem Königszug von Schwarz – 7. Tg3×Tg2 Remis.

5. ... **5. Kf4–é5**

6. Tf3–é3 +!

und verfolgt den schwarzen Herrscher über das ganze Schachbrett.

3. Stellungswiederholung

Wenn eine Stellung mit demselben Spieler am Zug sich dreimal wiederholt, darf jeder von den beiden Partnern das Spiel als unentschieden erklären. Wenn aber das Spiel



203

Ewiges „Gardez“.

Schwarz am Zug remis

weitergeht und sich die Stellung ändert, kann das Remis nicht nachträglich gefordert werden. (Bei Stellungswiederholung wird kein Unterschied zwischen Turm und Turm, Springer und Springer gemacht, maßgeblich ist die entstandene gleiche Stellung, auch wenn dabei die Figuren ihre Plätze vertauschen.)

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. ... | 1. Tb8–a8 |
| 2. Da7–b7 | 2. Ta8–b8 |
| 3. Db7–a7 | 3. Tb8–a8 |

Das „ewige Gardez“ (Diagr. 203). Weiß will nicht seine Dame dem Turm zuliebe preisgeben. Schwarz beharrt wieder auf Dauerangriffen gegen die Dame, weil er einen Läufer weniger hat. – Es war früher üblich, bei den Angriffen gegen die feindliche Dame den Gegner mit dem Wort „Gardez“ zu warnen. (Gardez la dame! = Schützen Sie die Dame!)

4. Unzulängliche Streitkräfte

Wenn allein die beiden Könige oder außerdem nur eine leichte Figur (Läufer oder Springer) am Ende auf dem Brett geblieben sind, ist das Matt unmöglich. Ein sehr häufiger Fall des Remis.

5. Die Regel der 50 Züge

Hartnäckige Spieler wollen auch bei offensichtlichen Remis-Stellungen gewinnen. Sie beharren auf dem Weiterspielen, wenn auch keine begründete Hoffnung auf einen Sieg besteht – z. B. wenn nur ein Springerpaar gegen den einsamen König kämpft oder beide Gegner König und Dame besitzen, den Sieg kann nur ein grobes Versehen des Gegners ermöglichen.

Manchmal hat der Spieler einen tatsächlichen, zum Gewinn ausreichenden Vorteil, er ist jedoch nicht imstande, mattzusetzen (z. B. Läufer und Springer gegen König). Um eine missbräuchliche Verlängerung des Spiels zu verhindern, kann jeder Spieler verlangen, dass ihn der Gegner in 50 Zügen mattsetzt. Ist das Mattsetzen in 50 Zügen nicht gelungen, so endet das Spiel remis.

Das Abzählen beginnt immer von Anfang an, wenn ein Offizier geschlagen oder ein Bauer seinen Platz verlassen hat. Man versteht darunter 50 Züge von Weiß und 50 Züge von Schwarz. Nachträgliche Reklamationen sind auch hier nicht gestattet.

6. Vereinbarung

Wenn eine gleiche Stellung erreicht ist, kann man dem Gegner Remis anbieten. Geht der Partner auf den Vorschlag ein, so ist das Spiel beendet und wird als unentschieden betrachtet.

Es kommt auch vor, dass ein schwächerer Spieler in vorteilhafter Stellung ein Remisangebot annimmt, weil er sich nicht genug zutraut. In schlechter Stellung willigt oft auch der stärkere Spieler in das Remis ein.



Die Schachpartie

Die Schachpartie

Nun sind wir so weit, dass wir das Spiel mit 32 Steinen beginnen können. Es bedarf zwar größerer Aufmerksamkeit als das Spiel mit wenigen Steinen, aber wir werden uns bald daran gewöhnen.

1. Die drei Phasen des Spiels

Die Schachpartie besteht in der Regel aus drei verschiedenen Abschnitten, die in ihrem Wesen voneinander abweichen. Es sind:

- 1) die Eröffnung,
- 2) das Mittelspiel,
- 3) das Endspiel.

Die *Eröffnung* ist der Aufmarsch der Armeen, die Aufstellung des Heeres in Schlachtordnung. Man stellt die Figuren möglichst vorteilhaft und wirksam auf. Ebenso stellt der Feldherr seine Truppen auf und bringt leichte und schwere Kanonen in Schussbereitschaft. Das *Mittelspiel* ist die eigentliche Schlacht. Der Kampf wird durch Angriffe, Doppelangriffe, Verteidigungen und Gegenangriffe ausgetragen.

Das *Endspiel* beginnt, wenn die Streitkräfte nach Abtausch und Schlagen derart geschwächt sind, dass das Mattsetzen nicht mehr möglich ist. In dieser Endphase werden die Reserven herangezogen. Es wird die Umwandlung zumindest eines Bauern versucht, um mit der neuen Dame den Sieg zu erfechten.

Nicht in jeder Schachpartie kommt es zu einem Endspiel. Beinahe jede zweite Schachpartie wird schon im Mittelspiel

durch Matt oder Aufgeben beendet, überdies sind auch noch die sogenannten Kurzschlüsse sehr häufig. Schon in den ersten Zügen kommt es oft zu einem unerwarteten Zusammenbruch. Nach einem Fehler geht der unvorsichtige Spieler mit Blitz und Donner unter.

2. Der richtige Partieaufbau

Man vergleicht zuweilen das Schachbrett in der Ausgangsstellung mit einem gefährlichen Minenfeld, wo jeder Fehltritt mit dem Leben bezahlt werden kann. Gelingt es uns aber, die Figuren wirksam zu gruppieren, so haben wir bereits einen bedeutenden Vorteil errungen. – Der begrenzte Umfang dieses Buchs zwingt uns leider, von einer allgemeinen Eröffnungslehre Abstand zu nehmen. Es folgen daher nur die wichtigsten Hinweise in knappster Form.

Der Zweck der Eröffnung ist die schnelle Entwicklung der Figuren. Unter Entwicklung verstehen wir die Aufstellung der Figuren in Schlachtordnung. Anfangs sind die Figuren gelähmt, nur die Springer können je zwei Züge ausführen (siehe Diagr. 5). Die Türme und Läufer sind bei Beginn der Partie schwächer als die Bauern, da sie, eingesperrt, nur je zwei Steine verteidigen. Das ist jedenfalls ein unhaltbarer Zustand! Wir müssen um rasche Kraftsteigerung unserer Figuren bemüht sein. Wie erreichen wir das?

Nun, wir schaffen zunächst freie Bahn für die Dame und die Läufer. Das geschieht am vorteilhaftesten mit den Zügen: 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$ und 2. $d2-d4$, falls es der Gegner zulässt. Es sind freilich auch andere Züge möglich. Wir ziehen höchstens zwei bis drei Bauern, bis sämtliche Figuren aus der Grundreihe herausgebracht sind. Wir wollen keinesfalls Zeit verlieren und erstreben die möglichst schnelle Aufstellung der Figuren.

Die eindeutig beste Aufstellung der Springer ist: 3. Sg1–f3 und 4. Sb1–c3, da sie nun auf je acht Felder wirken.

Schwieriger ist es, den richtigen Platz für die Läufer zu finden, weil sie zwischen mehreren günstigen Möglichkeiten wählen können. Es ist für den Anfänger zu riskant, über die Mitte zu gehen, deshalb zieht er am einfachsten 5. Lf1–c4 und 6. Lc1–f4. Ebenso gut sind auch die Felder d3 und é3, nur nicht so geeignet als Angriffsbasis. Weniger befriedigen die Felder é2 und d2, da dort die Läufer zu passiv stehen, außerdem den König und die Dame behindern.

Anschließend bringen wir die Dame in den Kampf. Also 7. Dd1–é2 (oder 7. Dd1–d3). Zuletzt folgt die Rochade 8. 0–0. Die Entwicklung der Figuren ist beendet, wenn zwischen den beiden Türmen freier Raum ist. Die Türme verbunden decken einander gegenseitig.

Die Eröffnung hat lediglich acht Züge in Anspruch genommen, da wir jede Figur nur einmal gezogen haben und mit zwei Bauernzügen ausgekommen sind. Die eigentliche Schlacht, das Mittelspiel, kann nun beginnen.

Es wird im praktischen Spiel allerdings nicht alles so einfach gehen wie oben beschrieben, weil der Gegner nicht untätig die Verwirklichung unserer Pläne duldet. Wir dürfen uns auch nicht blindlings an unsere Vorsätze halten, sondern müssen ständig die gegnerischen Züge beobachten.

Ein guter Rat ist, sich nach jedem Zug des Partners die Frage vorzulegen: Wohin kann der gerade gezogene feindliche Stein weiterziehen? Hat er nicht etwa einen oder sogar mehrere Soldaten unserer Armee angegriffen? Hat er nicht einem im Hintergrund lauern den Stein die Bahn freigemacht? – Wenn wir uns die Stellung genau ansehen, sind wir zumindest gegen die größten Überraschungen gefeit.

3. Der schwache Punkt f7 und f2

Nachdem wir die Grundstellung auf dem Brett wie in Diagr. 5 aufgebaut haben, untersuchen wir die Lage der drei vor dem schwarzen König stehenden Bauern:

Vier Offiziere schützen den Damenbauern d7; es sind Damenspringer, Damenläufer, Dame und König. Ebenso bewachen vier Figuren den Königsbauern e7, und zwar Dame, König, Königsläufer und Königsspringer. Die Mittelbauern sind also stark gedeckt. Dagegen wird der vor dem Königsläufer stehende Bauer f7 nur von dem König verteidigt. Der Bauer und das Feld f7 sind die wunden Punkte der schwarzen Stellung: Von dieser Seite droht dem König die größte Mattgefahr.

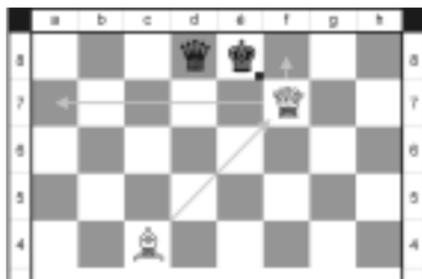
Der schwache Punkt der weißen Streitkräfte ist der Bauer f2. Das Feld f2 ist jedoch etwas stärker als f7, weil Weiß beginnt. Den ersten Zug zu haben ist schon ein Vorteil, der Angriff und Initiative ermöglicht. Schwarz muss sich wehren, er ist in die Verteidigung gedrängt und hat nicht immer Gelegenheit zu Gegenangriffen. Es genügt aber ein einziger Fehlzug, und schon übernimmt Schwarz die Lenkung des Spieles. Alsdann kann es auch zu einer Überrumpelung des Bauern f2 kommen.

Der Angriff gegen den Bauern f7 ist so alt wie das Schachspiel überhaupt. Die Eroberung des schwachen Punktes war vielleicht die erste Zielsetzung der Schachstrategie. Zwei Steine genügen, um den schwachen Punkt zu belagern und zu Fall zu bringen. Es kommt häufig zu einem schnellen Matt, wenn der Spieler nicht aufpasst oder die Gefahr nicht erkennt. Man soll zuerst den primitivsten Plan erlernen, um später verwickeltere Pläne schmieden zu können. Es ist immerhin besser, einem durchsichtigen, einfachen Plan zu folgen, als

ziellos umherzuziehen. Zunächst rückt der Anfänger mit zwei Figuren gegen den schwachen Punkt vor, sodann mit seiner gesamten Armee, und damit sind wir schon bei den „offenen“ Spielanfängen.

Das Schäfermatt

Das Schäfermatt ist das bekannteste Matt (Diagr. 204). Bezeichnend ist, dass der Anfänger auf das Schäfermatt hinstrebt, da er noch nichts anderes kennt. Es ist eine notwendige Entwicklungsstufe, die man nicht überspringen kann. Man beginnt mit dem Hausbau nicht etwa beim zweiten Stock, sondern bei der Grundsteinlegung. Spielen wir eine Menge von Schäferpartien, selbst gegen stärkere Gegner, so lernen wir am einfachsten Beispiel nicht nur die Vorzüge und Nachteile dieser Taktik kennen, sondern auch einige wichtige strategische Grundsätze. Erst dann gehen wir weiter vor, wenn wir Angriff und Verteidigung gut beherrschen. Schäfermatt ist ein von den Franzosen erfundener Spitzname. Die Engländer werfen die Schande auf den Schüler, die Ungarn verdächtigen die biedereren Schuster, solche Matts zu dulden.



204
24. Mattbild
Das Schäfermatt

Das 24. Mattbild ist ausgesprochen schön. Die weiße Dame erobert das Feld f7 und setzt den in seiner Grundstellung verbliebenen schwarzen König matt. Die schwarze Dame hindert ihren königlichen Gemahl an der Flucht. Die weiße Dame muss natürlich von einem anderen Stein gedeckt werden, da das Matt in unmittelbarer Nähe des schwarzen Königs stattfindet. Nicht nur der Läufer, sondern auch Springer, Turm, Bauer oder sogar der König können die mattsetzende Dame decken (vergleiche das Endspiel zu Diagr. 144).

1. Die Belagerung des schwachen Punktes

Erste Partie

Weiß:	Schwarz:
1. é2–é4	1. ...

Vielleicht der beste Anzug. Die Vorteile sind dreifach:

1. Der Bauer macht dem Königsläufer und der Dame die Bahn frei;
2. er besetzt ein wichtiges Mittelfeld – solange der Bauer auf é4 steht, kann ein schwarzer Stein nur unter Lebensgefahr nach d5 oder f5 ziehen;
3. der Bauer droht mit dem weiteren Vormarsch nach é5.

1. ...	1. é7–é5
---------------	-----------------

Ein guter Gegenzug mit denselben Vorteilen. Der schwarze Bauer öffnet auch die Schrägen für den Königsläufer und für die Dame; er besetzt das wichtige Mittelfeld é5, von dorthier kontrolliert er die Felder d4 und f4; endlich hält er den weißen Bauern auf.

2. Lf1–c4	2. ...
------------------	---------------

Der Läufer greift den wunden Punkt der schwarzen Stellung, den Bauern f7, an. Der Angriff ist vorläufig noch nicht gefährlich, da der schwarze König seinen Bauern f7 verteidigt.

Der zweite Vorteil des Textzuges ist, dass der Läufer gemeinsam mit dem weißen Bauern e4 das Mittelfeld d5 doppelt angreift. Mit 2. ... d7–d5? würde Schwarz einen Bauern verlieren; Weiß könnte den zweimal angegriffenen, aber nur einmal (durch die Dame) gedeckten schwarzen Bauern d5 schlagen. Der Läuferzug verhindert also d7–d5.

2. ...

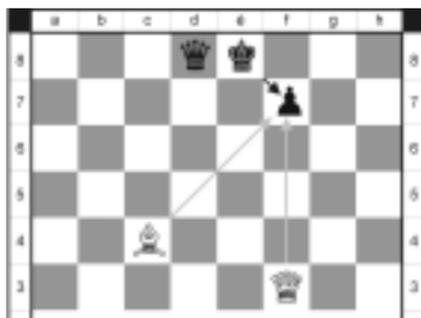
2. Lf8–c5

Der symmetrische Nachzug. Der schwarze Läufer greift gleichfalls den weißen Schwächling f2 an. Der schwarze Läufer und der schwarze Bauer richten gemeinsam einen Angriff gegen das leer stehende Feld d4. Nur mit Bauernverlust könnte jetzt Weiß 3. d2–d4? spielen.

3. Dd1–f3?!

3. ...

Ein Zug fraglichen Wertes (Diagr. 205). Man soll zunächst die Springer und die Läufer im Kampf einsetzen. Es ist nicht



205
Belagerung des
schwachen Punktes

ratsam, die wertvolle Dame auf ein offenes Feld zu stellen. Sie kann zum Zielpunkt der feindlichen Figuren werden. Oft greift der Gegner die Dame an, verfolgt sie, zwingt sie zu Zeit raubenden Rückzügen, und manchmal kann er sie sogar schlagen.

Ein anderer Nachteil der Damenentwicklung nach f3 ist, dass die Dame nun das günstigste Feld des weißen Königspringers einnimmt.

Der einzige Vorteil des Zuges ist, dass die Dame zum zweiten Mal den schwachen Punkt f7 angreift und zugleich mit Schäfermatt droht. Weiß rechnet also mit der Unerfahrenheit oder Unaufmerksamkeit des Gegners.

3. ...

3. d7–d6??

Schwarz wollte seinen Damenläufer nach e6 stellen, aber dazu braucht er noch einen Zug. Schwarz konnte die durchsichtige Mattdrohung mit 3. ... Sg8–f6! spielend abwehren und somit die Strahlung der weißen Dame unterbrechen. Eine andere, ebenso gute Möglichkeit wäre die Gegenüberstellung der eigenen Dame, also 3. ... Dd8–f6, und nach 4. Df3 × Df6, Sg8 × Df6 die Damen vorteilhaft abzutauschen (nicht 4. ... g7 × Df6?; wir wissen bereits, dass der Doppelbauer minderwertig ist). Nach dem unmöglichen Textzug kommt es zum sofortigen Matt.

4. Df3 × f7

Selbst schwache Züge führen zum Erfolg, wenn der Gegner noch schlechter spielt.

Der schwache Punkt war zweimal angegriffen, aber nur einmal gedeckt. Das ist die Ursache des plötzlichen Zusammenbruchs. Der Stein soll von ebenso vielen Seiten geschützt

sein, wie er angegriffen wird, sonst muss er fallen. Das ist die erste strategische Regel.

2. Ein verfehlter Gegenangriff

Zweite Partie

Weiß:

1. **é2–é4**

2. **Lf1–c4**

Schwarz:

1. **é7–é5**

2. **Sb8–c6**

Nicht schlecht. Der Springer verteidigt den Bé5 und greift das Feld d4 zum zweiten Mal an. So verhindern Springer und Bauer gemeinsam den Zug 3. d2–d4?, der auch jetzt mit einem Bauernverlust enden würde. – Das beste Entwicklungsfeld des schwarzen Damenspringers ist c6. Von dort hat er fünf Züge und verteidigt außerdem drei Steine seines Heeres.

3. **Dd1–f3?!**

3. **Sc6–d4??**

Schwarz leitet einen Doppelangriff gegen die weiße Dame und Bc2 ein. Er droht mit dem Famllienschach 4. ... Sd4×c2 + den Ta1 zu schlagen. Schwarz sieht nur seine Angriffspläne, vergisst aber, für die Sicherheit des Königs zu sorgen. Wäre er zuvor dem drohenden Schäfermatt mit 3. ... Sg8–f6! begegnet, so wäre danach der Textzug gut gewesen, und die weiße Dame hätte den unschönen Rückzug Df3–d1 antreten müssen. So aber ist der schwarze Springerzug falsch und verursacht eine plötzliche Katastrophe.

4. **Df3×f7 #**

Die Mattdrohung ist die stärkste Drohung, und man kann sie durch keine Gegendrohung abwehren.

3. Die Beseitigung der Deckung

Wenn der schwache Punkt zweifach gedeckt ist, sind drei Figuren notwendig, um ihn zu erstürmen.

Dritte Partie

Weiß:

1. $\text{é2} - \text{é4}$

2. $\text{Lf1} - \text{c4}$

3. $\text{Dd1} - \text{f3?!}$

Schwarz:

1. $\text{é7} - \text{é5}$

2. $\text{Lf8} - \text{c5}$

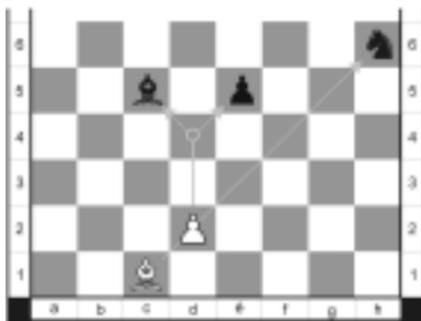
3. $\text{Sg8} - \text{h6?}$

Schwarz merkt die Mattdrohung und verteidigt den schwachen Punkt f7 mit seinem Springer. Wir wissen bereits, dass er sich entweder mit 3. ... $\text{Sg8} - \text{f6!}$ oder mit 3. ... $\text{Dd8} - \text{f6}$ zur Wehr setzen sollte. Der Textzug ist unzulänglich und ermöglicht eine elegante Kombination.

4. $\text{d2} - \text{d4!}$

4. ...

Weiß opfert seinen Damenbauern, um zur Beseitigung des mattdeckenden Springers h6 Zeit zu gewinnen (Diagr. 206). Die einzige Rettung von Schwarz besteht nun im kaltblütigen Gegenopfer 4. $\text{d7} - \text{d5!}$, das die Strahlung des weißen



206

Aufgedeckter Tripel-
angriff gegen Springer,
Läufer und Bauer

Läufers gegen den schwachen Punkt f7 unterbricht. Nach 5. Lc4 × d5, Lc8 – g4! könnte Schwarz noch weiterkämpfen. Er verfehlt aber die richtige Fortsetzung.

4. ...	4. Lc5 × d4?
5. LÉ2 × Sh6	5. ...

Der Schutzspringer ist vernichtet, das Schlagen ist eigentlich ein indirekter Angriff gegen f7. Jetzt ist der Bauer wieder nur einmal gedeckt.

5. ...	5. g7 × Lh6??
--------	---------------

rettet die Figur, opfert den König. 5. ... 0–0 könnte noch den Bg7 decken und ihn sein kümmerliches Leben weiterfristen lassen.

6. Dd3 × f7 #

Nach 5. ... f7 – f6? 6. Lh6 × g7! verliert Schwarz noch die Qualität. Denn 6. ... Ld4 × b2? scheidert an 7. Lg7 × f6! Th8 – f8 (sonst Damenverlust). 8. Df3 – h5 +, Tf8 – f7; 9. Dh5 × Tf7 #.

4. Eine verfehlt Linienöffnung

Auch Schwarz kann Schäfermatt erreichen. Weiß wusste es nicht. Er wurde eines Besseren belehrt.

Vierte Partie

Weiß:	Schwarz:
1. É2 – É4	1. É7 – É5
2. Sg1 – É2?	2. ...

Weiß will f2 – f4 vorbereiten und somit den schwarzen Bauern É5 angreifen. Der Springer auf É2 verstellt aber dem Läufer

zweiten Mal an. Es geht nicht mehr 4. d2–d4? wegen Bauernverlust durch 4. ... e5×d4 und 5. S2×d4? Lc5×Sd4 Figurenverlust. Die schwarze Dame wirkt über den eigenen Bauern auf das Feld d4, und über den feindlichen Bauern bedroht sie den nun leer stehenden schwachen Punkt f2. Also ein recht vielseitiger, guter Zug.

Das Schach 3. ... Dd8–h4 +? wäre dagegen verkehrt, weil Weiß mit 4. g2–g3 die Dame vertreiben und zugleich dem eigenen Läufer die Entwicklungsfelder g2 und h3 freimachen würde.

4. f4×e5??

4. ...

Weiß möchte nach dem erwarteten Fehler des Gegners 4. ... Df6×e5?? mit der Gabel 5. d2–d4! die Dame angreifen und den Läufer verspeisen. Es kommt aber ganz anders (Diagr. 207).

Das Schlagen war eine Linienöffnung: Der Bauer hat sich von dem f-Weg entfernt und vor der feindlichen Dame Tor und Tür geöffnet. Weiß sollte lieber mit 4. d2–d3! seinem Damenläufer die Schräge öffnen und so den zweimal angegriffenen Bauern f4 zum zweiten Mal decken.

4. ...

4. Df6–f2 #

Der weiße König ist derart verstellt, dass auch 4. Lc5–f2 # möglich ist (also eigentlich ein verstecktes Matt). – Es ist ein Lieblingsfehler der Anfänger, dass sie, in eigene Pläne vertieft, die Absichten des Gegners nicht bemerken.

5. Der Damenausfall nach h5

Fünfte Partie

Weiß:	Schwarz:
1. é2–é4	1. é7–é5
2. Dd1–h5?!	2. ...

Eine andere Möglichkeit, die bei unaufmerksamem Gegenspiel eventuell zum Schäfermatt führen könnte, besteht in der Damenentwicklung nach h5. Hier ist die Dame noch mehr feindlichen Gegenangriffen ausgesetzt als auf f3. Der Damenausfall nach h5 hat allerdings auch gewisse Vorteile:

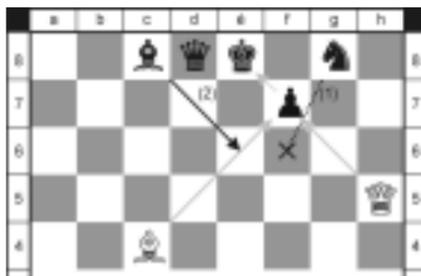
1. Die Dame verstellt jetzt nicht das günstigste Entwicklungsfeld des Königsspringers wie auf f3.
2. Überdies unternimmt die Dame einen verwirrenden Doppelangriff gegen den ungedeckten Bé5 und gegen den schwachen Punkt f7. Schwarz ist deshalb zu Gegenmaßnahmen gezwungen; zuerst muss er Bé5 decken.

2. ...	2. d7–d6
--------	-----------------

Eine sichere Deckung. Der Textzug macht außerdem dem Damenläufer die Bahn frei, seine Schattenseite ist jedoch, dass Bd6 wieder dem Königsläufer die Bahn versperrt. Um diesen Nachteil zu vermeiden, führen viele Spieler den Textzug erst nach der Entwicklung des Lf8 aus. Die beste Verteidigung von Schwarz hätte in 2. ... Sb8–c6 bestanden!

3. Lf1–c4	3. ...
------------------	--------

Bei dem Damenausfall nach h5 ist es zweckmäßig, den Läufer erst nach der Dame auf c4 zu stellen. Nun droht wieder das Schäfermatt.



208

Zwei häufige Fehler

(1): 3. ... Sg8–f6??

4. Dh5×f7 #

(2): 3. ... Lc8–é6?

4. Lc4×Lé6

3. ...

3. Sg8–f6??

Ein oft vorkommender Schnitzer (Diagr. 208). Dieser Springerzug deckt nur dann das Matt, wenn die Dame von f3 angreift. Hier erzwingt er das Matt. Schwarz sollte erst mit 3. ... Dd8–é7 die Mattdrohung parieren und erst dann mit dem Textzug die Dame vertreiben.

Ebenso lehrreich ist der Fehler, wenn Schwarz das Matt durch 3. ... Lc8–é6? zu decken versucht. Darauf würde 4. Lc4×Lé6! mit Figurengewinn folgen, da der Bf7 von der Dame gefesselt wurde. Der gefesselte Stein deckt nämlich nicht!

4. Dh5×f7 #

6. Die Komödie der Irrungen

Sechste Partie

Weiß:

1. é2–é4

2. Lf1–c4

3. a2–a3?

Schwarz:

1. é7–é5

2. Lf8–c5

3. ...

Weiß möchte mit b2–b4 den Läufer vertreiben, aber mit diesem Zeit raubenden Manöver verliert er sein Erstgeburtsrecht. Jeder Bauernzug, der nicht zugleich einer Figur die Bahn freimacht, ist in der Eröffnung meist nur ein Zeitverlust. Schwarz übernimmt daher die Führung.

3. ...

3. **Dd8–h4?!**

Doppelangriff gegen den Bé4 und den schwachen Punkt f2. Nun würde 4. Sg1–f3?? bereits zum Schäfermatt 4. ... Dh4 × f2 + führen.

4. **g2–g3?**

4. ...

Ausgesprochen schlecht, weil der Bé4 ungedeckt ist. Angezeigt gewesen wären hier 4. Dd1–é2 oder 4. Dd1–f3, die sowohl das Matt wie den Bé4 gedeckt hätten.

4. ...

4. **Dh4–f6?**

Schwarz sollte mit 4. ... Dh4 × é4 +! Familienschach König, Turm und Läufer angreifen und sich zumindest den zum Siege ausreichenden Turmvorteil sichern. Stattdessen spekuliert er erneut auf Schäfermatt.

5. **b2–b4??**

5. ...

Der Rückzug der schwarzen Dame war zweifellos erzwungen. Trotzdem hätte Weiß besser Acht geben müssen, ob dahinter kein Gegenangriff steckte. Man überlege immer alle möglichen Züge der Figur, die gerade gezogen hat! Hätte Weiß diesen Rat befolgt, so hätte er auch die zweite Mattdrohung gesehen und mit 5. Dd1–é2! oder 5. Sg1–f3 gedeckt.

5. ...

5. **Df6 × f2 #**

Wer den vorletzten Fehler macht, der gewinnt.

7. Die dritte Möglichkeit

Die Dame hat bisher von f3 oder von h5 aus Schäfermatt erzielt. Die dritte und letzte Möglichkeit ist der Mattangriff von d5.

Siebente Partie

Weiß:

1. $\text{é2}-\text{é4}$

2. $\text{Sg1}-\text{f3!}$

Schwarz:

1. $\text{é7}-\text{é5}$

2. ...

Der „weise“ Springer – sagt Dr. Tartakower – verfolgt gesunde und energische Ziele:

1. Der Springer greift den Bé5 an und zwingt damit Schwarz zu Gegenmaßnahmen.
2. Es wird ebenso wie mit dem Läuferzug nach c4 eine Figur entwickelt und so die kurze Rochade vorbereitet. (Nach dem Vorrücken des Königsbauern auf é4 ist der König Angriffen ausgesetzt – man soll ihn sobald wie möglich durch 0–0 in Sicherheit bringen.)
3. Besser ist es, zunächst den langsamen Springer und dann erst den schnellen Läufer zu entwickeln. Der Springer kann von f3 über é5 oder g5 auch an direkten Angriffen gegen den feindlichen schwachen Punkt teilnehmen.
4. Das beste Entwicklungsfeld des Königsspringers ist zweifellos f3. Er beherrscht von hier acht wichtige Felder in der Nähe der Brettmitte. Von h3 aus würde der Springer nur vier minder wichtige Felder nahe dem Rand kontrollieren. Auf é2 blockiert der Springer den Läufer und die Dame und wirkt lediglich auf sechs Felder. (Der Läufer kann außer c4 noch zwischen anderen guten Feldern wählen, man sollte ihn deshalb nicht zu früh festlegen.)

2. ...

2. d7–d6

Eine solide Verteidigung, die aber zu passiv erscheint. Der Textzug gibt nur wenig Chancen zu einem Gegenangriff und sperrt den Königsläufer erneut ein. Aus diesen Gründen hält man im Allgemeinen 2. ... Sb8–c6! für besser.

3. d2–d4

3. ...

Dieser zweite Angriff gegen B 5 ist sehr energisch.

3. ...

3. Sb8–d7

verteidigt zum zweiten Mal den angegriffenen B 5.

4. Lf1–c4

4. Lf8– 7?

Dies f hrt zu einer verstellten, gedr ckten Stellung. Die schwarzen Figuren stehen nun einander im Wege. Besser w re 4. ... c7–c6! nebst dem sp teren Dd8–c7.

5. d4  5

5. ...

 ffnet den Weg nach d5 f r die Dame.

5. ...

5. d6  5?

Der Textzug ist verderblich. Notwendig war 5. ... Sd7   5, obwohl nach 6. Sf3   S 5, d6   S 5; 7. Dd1–h5 Damengabel ein Bauer verloren geht ( 5 oder f7).

6. Dd1–d5!

6. ...

Diese Mattdrohung konnte nur mit vorhergehendem 4. ... c7–c6! ausgeschaltet werden (Diagr. 209).

6. ...

6. c7–c6?!

7. Dd5   f7 #

Ein für Schwarz günstiger Tausch.

4. Lf1 – c4

4. ...

Weiß forciert die schnelle Entwicklung und opfert einen Bauern, um die Initiative zu verstärken. Bei richtiger Verteidigung kann Schwarz jedoch einen Vorsprung gewinnen.

4. ...

4. Lf8 – é7

Zu passiv gespielt. Der Läufer steht der Dame im Wege. Mit 4. ... Lf8 – c5 könnte Schwarz ohne Nachteil die Behauptung des Mehrbauern anstreben. Vielleicht noch stärker ist 4. ... Sg8 – f6.

5. c2 – c3

5. ...

Weiß möchte mit 6. c3 × d4 die Mitte besetzen oder den Bauern endgültig opfern, um der Dame und dem Damenspringer zu vorteilhafter Entwicklung zu verhelfen.

5. ...

5. d4 × c3?

Nach dem vorausgegangenen 4. ... Lf8 – é7 ist der Textzug ausgesprochen schlecht. Schwarz hätte mit 5. ... d4 – d3! den Bauern preisgeben sollen; danach hätte der weiße Bc3 auf dem Wege des eigenen Damenspringers gestanden. Befriedigend wäre auch das Gegenopfer 5. ... d7 – d5.

6. Dd1 – d5!

Wegen der Schäfermattandrohung 7. Dd5 × f7+ gab Schwarz auf. Doch konnte er mit 6. ... Sg8 – h6; 7. Lc1 × Sh6, 0 – 0; 8. Lh6 – c1, Sc6 – b4! aus der Patsche herauskommen, und nach 9. Dd5 – h5, d7 – d5; 10. Lc4 × d5, Sb4 – c2 + ist der Ausgang noch offen. Schwarz hat allzu früh aufgegeben.

9. Das nachträgliche Schäfermatt

Man muss sich die Gefahr des Schäfermatts auch im späteren Verlauf der Partie vor Augen halten.

Neunte Partie

Weiß:

1. $\text{é2} - \text{é4}$
2. $\text{Sg1} - \text{f3}$
3. $\text{Lf1} - \text{c4}$
4. $\text{b2} - \text{b4}$

Schwarz:

1. $\text{é7} - \text{é5}$
2. $\text{Sb8} - \text{c6}$
3. $\text{Lf8} - \text{c5}$
4. ...

Durch dieses interessante Bauernopfer will Weiß entweder den Springer oder den Läufer des Partners nach b4 lenken, um den Vormarsch d2–d4 durchsetzen zu können, evtl. nach der Vorbereitung c2–c3. Dank dem Bauernopfer steht Weiß freier und erlangt die Möglichkeit zu einem heftigen Angriff.

4. ...

5. $\text{Sf3} \times \text{c5?}$

4. $\text{Sc6} \times \text{b4}$

5. ...

Weiß hätte seinen ursprünglichen Plan durchsetzen und zuerst mit 5. c2–c3! den Springer vertreiben, danach mit 6. d2–d4 den schwarzen Bé5 abtauschen sollen. Der unvorbereitete, hastige Angriff wird glänzend abgeschlagen.

5. ...

5. $\text{Dd8} - \text{f6!}$

Ein wirksamer Doppelangriff. Weiß ist verloren: Es droht Schäfermatt auf f2, und außerdem ist der Sé5 angegriffen. Deckt Weiß das Matt mit 6. Sé5–f3, dann geht der Ta1 verloren.

6. $\text{d2} - \text{d4}$

6. ...

Der Textzug deckt nur scheinbar das Matt und den Springer. Besser ist 4. 0–0 mit Hergabe des Springers.

6. ...

6. Lc5×d4!!

Ein prachtvolles Scheinopfer. Auf 7. Dd1×Ld4? folgt das Familienschach 7. ... Sb4×c2 +, und die weiße Dame ist verloren. Der kühne Textzug ist zugleich ein Tripelangriff gegen den Ta1, Sé5 und Bf2.

7. Sé5×f7??

7. Df6×f2 #

Weiß sollte mit 7. Sé5–g4! das drohende Matt decken und zugleich die schwarze Dame angreifen. Mit dem Opfer 7. ... Ld4×f2 +! gewinnt jedoch Schwarz das notwendige Tempo zum Schlagen des Turmes und hat im Endeffekt Qualität und zwei Bauern mehr.

10. Mit Hilfe des Springers

Statt des Läufers kann auch der Springer beim Schäfermatt mitwirken.

Zehnte Partie

Weiß:

1. é2–é4

Schwarz:

1. c7–c5

Schwarz will den weißen Damenbauern entweder auf d3 zurückhalten oder nach etwaigem d2–d4 abtauschen, um in der Mitte einen Bauern mehr zu behalten. Die ungleiche Bauernstellung führt zu heftigen Kämpfen. Zu tadeln ist, dass der Textzug lediglich der Dame die Bahn freimacht, während die Läufer vorläufig noch eingesperrt bleiben. Weiß kann seine Figuren schneller entwickeln, und das

kann für Schwarz manchmal gefährlich sein. Sonst ist die Spielweise c7–c5 ebenso gut wie 1. ... é7–é5 – allerdings für Anfänger etwas zu schwierig.

2. Sg1–f3	2. Sb8–c6
3. Sb1–c3	3. é7–é6

verhindert Sc3–d5.

4. d2–d4!	4. ...
------------------	---------------

Nur mit diesem kühnen Vormarsch kann Weiß zu einem Angriff kommen.

4. ...	4. c5×d4
5. Sf3×d4	5. ...

Nach diesem Tausch konnte Schwarz seine beiden Mittelbauern (d7 und é6) behalten, Weiß aber nur einen (den Bé4). Weiß steht dagegen freier.

5. ...	5. Sg8–f6
6. Sd4–b5	6. ...

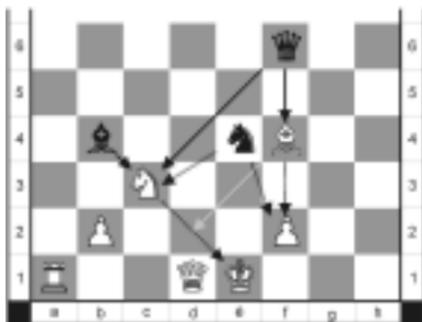
Weiß hätte besser daran getan, mit 6. Lf1–é2 die Rochade vorzubereiten.

6. ...	6. Lf8–b4
---------------	------------------

Der Läufer fesselt den weißen Damenspringer.

7. Lc1–f4?	7. ...
-------------------	---------------

Weiß erstrebt Turmgewinn durch 8. Sb5–c7+. Statt dieses zweifelhaften Abenteuers hätte er mit dem sicheren und guten Zug 7. a2–a3! den lästigen schwarzen Läufer vertreiben oder zum Abtausch zwingen sollen.



210
Der schwarze Springer greift den schwachen Punkt f2 an

7. ...

7. **Sf6×é4!**

Schwarz unternimmt einen kräftigen Gegenangriff und opfert sogar seinen Turm, um zum Aufmarsch der Figuren Zeit zu gewinnen.

8. **Sb5 – c7 +**

8. **Ké8 – f8**

9. **Sc7×Ta8**

9. **Dd8 – f6**

Nun droht Rückgewinn des Turmes nach 10. ... Sé4×Sc3; 11. b2×Sc3, Lb4×c3 + (Läufergabel). Außerdem ist auch der Lf4 angegriffen (Diagr. 210).

10. **Lf4 – d2??**

10. ...

Weiß steht schon schlecht, aber mit 10. Lf4 – é3 könnte er noch einigen Widerstand leisten. Inmitten des Geplänkels übersieht er das drohende Schäfermatt.

10. ...

10. **Df6×f2 #**

Der schwarze Sé4 unterstützt seine Dame beim Mattsetzen.

11. Wie man das Schäfermatt abwendet

Nach 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$, $\acute{e}7-\acute{e}5$; 2. $Lf1-c4$ oder nach 2. $Dd1-f3?!$ ist das Schäfermatt mittels 2. ... $Sg8-f6!$ ein für alle Mal abgewendet. Der Königsspringer ist die Hauptstütze der Verteidigung, und seine Entwicklung nach $f6$ ist fast immer gut. Schwieriger ist die Verteidigung nach

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$ | 1. $\acute{e}7-\acute{e}5$ |
| 2. $Dd1-h5?!$ | 2. ... |

a) Ein erfahrener Spieler kann auch den Bauern $\acute{e}5$ opfern, um so die Führung des Spieles zu übernehmen. Er zieht deshalb:

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 2. ... | 2. $Sg8-f6$ |
| 3. $Dh5 \times \acute{e}5 +$ | 3. $Lf8-\acute{e}7$ |

Nicht 3. ... $Dd8-\acute{e}7$; 4. $D\acute{e}5 \times D\acute{e}7$, $Lf8 \times D\acute{e}7$, denn nach diesem Tausch ist zwar die Initiative auf Schwarz übergegangen, aber Weiß hat keine Probleme, und mit einem Bauern mehr steht er besser.

Nach dem Textzug versucht Schwarz Kapital zu schlagen aus der exponierten Stellung der weißen Dame, die auf dem \acute{e} -Weg vor ihrem König steht. Schwarz bringt seinen Turm nach 4. ... $0-0$ und 5. ... $Tf8-\acute{e}8$ gegen das weiße Herrscherpaar in Angriffsstellung und gewinnt zumindest den Bauern zurück.

b) Viel sicherer ist jedoch die Verteidigung des angegriffenen Bauern:

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. $\acute{e}2-\acute{e}4$ | 1. $\acute{e}7-\acute{e}5$ |
| 2. $Dd1-h5?!$ | 2. $Sb8-c6!$ |
| 3. $Lf1-c4$ | 3. ... |

1. Die Mattdrohung ist am einfachsten mit 3. ... Dd8-é7 auszuschalten, und danach kann mit 4. ... Sg8-f6 die weiße Dame in die Flucht geschlagen werden. Es ist eine menschliche Schwäche, dass wir unsere Fehler nicht einsehen. Die weiße Dame wird auch wahrscheinlich nicht nach d1 zurückkehren, sondern, auf dem Schachbrett herumirrend, Gelegenheit zu verschiedenen Belästigungen geben, was Schwarz wahrscheinlich einen Vorteil verschafft.

2. Eine andere gute Spielweise ist:

3. ...	3. g7-g6
4. Dh5-f3	4. ...

Vorsicht! Jetzt droht wieder Schäfermatt, deshalb 4. ... Dd8-é7 oder

4. ...	4. Sg8-f6
--------	-----------

Nun wäre der erneute Angriff gegen f7 durch 5. Df3-b3? nicht besonders gut wegen (5. ... Sc6-a5 oder) 5. ... Sc6-d4! 6. Lc4 x f7+? Ké8-é7 führt zum Läuferverlust, z. B. 7. Db3-c4, b7-b5! usw.

Sonst bringt Schwarz nach Lf8-g7 seinen König mit 0-0 in Sicherheit. Weiß hat auch dann gewisse Schwierigkeiten, wenn er den unangenehmen Zug Sc6-d4 durch c2-c3 oder Sg1-é2 verhindern will.

„Natürlich ist hier nicht bewiesen, dass es immer nachteilig ist, die Dame frühzeitig ins Spiel zu bringen“, meinte Weltmeister Max Euwe. Besonders die Spielweise 2. Dd1-h5 (oder mit den schwarzen Steinen 2. ... Dd8-h4) verwirrt den unerfahrenen Partner.

Das versteckte Matt

Das versteckte Matt entsteht ähnlich wie das Schäfermatt durch Belagerung und Fall des schwachen Punktes f7 oder f2 (Diagr. 211). Hier setzt der Königsläufer matt mit der tüchtigen Unterstützung des Springers e5. Die eigenen Untertanen hindern den zwischen seinen Getreuen versteckten schwarzen König an der Bewegung. Das versteckte Matt kommt seltener vor als das Schäfermatt. Es ist aber besonders lehrreich.

1. Der König braucht Luft!

Elfte Partie

Weiß:

1. e2–e4

Schwarz:

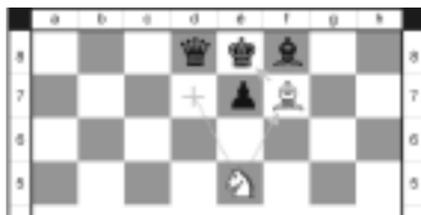
1. d7–d5

Ein Nachzug zweifelhaften Wertes.

2. Sg1–f3?

2. ...

Besser ist 2. e4 × d5, Dd8 × d5; 3. Sb1–c3! Die allzu früh in den Kampf geführte Dame ist Angriffen ausgesetzt und muss mit den notwendigen Rückzügen kostbare Zeit verlieren. Weiß nützt jedoch die günstige Gelegenheit nicht aus.



211

25. Mattbild

Das versteckte Matt

- | | |
|------------------|-----------------|
| 2. ... | 2. d5×é4 |
| 3. Sf3–g5 | 3. ... |

Doppelangriff gegen die Bauern é4 und f7.

- | | |
|------------------|------------------|
| 3. ... | 3. Sg8–f6 |
| 4. Lf1–c4 | 4. ... |

Der zweite Angriff gegen den schwachen Punkt f7.

- | | |
|--------|--------------------|
| 4. ... | 4. Sb8–d7?? |
|--------|--------------------|

Mit todsicherem Instinkt findet Schwarz den Verlustzug. Ebenso verderblich wäre 4. ... Lc8–d7?? Notwendig war, den schwachen Punkt mit 4. ... é7–é6! zu decken.

5. Lc4×f7

Ein Hilfsmatt. Schwarz hat nämlich ausgiebig mitgeholfen. Er sperre selbst den Ausweg seines Königs mit 4. ... Sb8–d7??

2. Die Entfesselung

Beide Springer sind gefesselt (Diagr. 212). Es besteht aber doch ein großer Unterschied zwischen Fesselung und Fesselung. Der schwarze Springer darf überhaupt nicht ziehen, weil dadurch sein König in Schach geriete. Der weiße Springer darf ziehen, obwohl Weiß nach einem Springerzug die Dame verliert. Man sollte lediglich die Fälle, wo der König hinter dem gefesselten Stein steht, als Fesselung bezeichnen. Befinden sich die Dame oder der Turm hinter dem gefesselten Stein, so liegt eigentlich keine Fesselung vor, sondern nur eine Beschränkung, die unter Umständen unberücksichtigt bleiben kann.



212
Unterschied
zwischen Fesselung
und Fesselung

Zwölfte Partie

Weiß:

1. $\text{é}2\text{--}\text{é}4$

2. $\text{Lf}1\text{--c}4$

Schwarz:

1. $\text{c}7\text{--c}5$

2. ...

Der Angriff gegen den schwachen Punkt ist unsachgemäß und kann nur nach ungeschickter Verteidigung zum Erfolg führen. Schwarz könnte jetzt nämlich mit dem einfachen Zug 2. ... $\text{é}7\text{--}\text{é}6$ das durchsichtige Experimentieren mühelos durchkreuzen. Der weiße Läufer ist gegen das Bauern-dreieck $\text{d}7\text{--}\text{é}6\text{--f}7$ machtlos.

Weiß hätte besser daran getan, mit $\text{d}2\text{--d}4$ den Tausch zu forcieren und den Läufer nach $\text{d}3$ zu entwickeln. Der Angriff $\text{Lf}1\text{--c}4$ ist nur dann gut, wenn der schwarze Königsbauer nach $\text{é}5$ gezogen hat.

2. ...

2. $\text{d}7\text{--d}6$

Spielbar. Genauer war 2. ... $\text{é}7\text{--}\text{é}6$ oder 2. ... $\text{Sb}8\text{--c}6$.

3. **sg1–f3**

3. ...

Weiß bereitet d2–d4 vor.

3. ...

3. **Lc8–g4?**

Diese übereilte Fesselung ist ein grober Fehler. Es ist im Allgemeinen günstiger, erst einen Springer vor dem Läufer zu entwickeln. In dieser Stellung war 3. ... Sb8–c6! gegeben, um das Feld e5 zu bewachen.

Die Fesselung des Königsspringers ist nur nach der kurzen Rochade des Gegners zu empfehlen. Nun könnte der Läufer durch 4. h2–h3 nebst etwaigem 5. g2–g4 kurzerhand vertrieben werden. Ein Tausch wäre nur für Weiß günstig, weil die Dame den Läufer mit Zeitgewinn zurückschlagen könnte und Schwarz somit das Läuferpaar ohne Notwendigkeit aufgabe.

Bereits mit den ersten Zügen die Mitte zu überschreiten und die eigenen Figuren in der Bretthälfte des Gegners aufzustellen, ist selten vorteilhaft. Besonders bedenklich ist der Umstand, dass *der Läufer auf g4 ungedeckt* ist. Nicht nur der Läufer bedroht nun die Dame, sondern auch umgekehrt!

Der ungedeckte Läufer bietet zu verschiedenen aufgedeckten Angriffen Gelegenheit. Weiß konnte jetzt z. B. mit dem glänzenden Scheinopfer 4. Lc4×f7+!! Ké8×Lf7, 5. Sf3–g5 + (Schachabzug mit aufgedecktem Angriff der Dame gegen den Läufer) Kf7–é8, 6. Dd1×Lg4 den wichtigen Schlüsselbauern f7 erbeuten und zugleich die schwarze Rochade verhindern.

4. **Sf3–é5!?**

4. ...

Eine heimtückische Falle. Man könnte annehmen, dass Weiß versehentlich die Dame einstehen ließ. Indessen ist die Dame ein absichtlich hingeworfener Köder.

4. ...

4. Lg4×Dd1??

Schwarz schnappt ahnungslos den vergifteten Köder und tappt in die Falle. Der Anfänger glaubt gern, dass der Gegner ebenso schlecht spielt wie er selbst. Er verschluckt also auch die Angel mit dem Köder und freut sich an dem großen Gewinn. Von 100 Anfängern werden es 99 ebenso machen.

5. Lc4×f7 #

Die bittere Ernüchterung! Weiß hat die Dame absichtlich geopfert, um zu dem Mattangriff Zeit (= den notwendigen Zug) zu gewinnen. Schwarz hätte besser an Stelle der Dame den gefährlichen Zentralspringer geschlagen und wäre nach 4. ... d6×Sé5; 5. Dd1×Lg4 mit einem blauen Auge samt den unschönen Doppelbauern davongekommen.

3. Die ungedeckte Figur

Dreizehnte Partie

Weiß:

1. é2–é4

2. Sg1–é2?

Schwarz:

1. é7–é5

2. ...

Dieser gekünstelte Zug ist ungünstig, denn der Springer é2 sperrt jetzt die Dame und den Läufer ohne zwingenden Grund ein.

2. ...

3. d2–d3

2. Sg8–f6

3. ...

Allzu passiv gespielt. Der Zweck des vorhergegangenen seltsamen Springerzuges (2. Sg1–é2) war gerade die Vorbereitung von entweder f2–f4 oder d2–d4. Es sollte deshalb 3. Sb1–c3 gezogen werden, um sich die Möglichkeit des späteren d2–d4 vorzubehalten.

3. ...

3. Lf8–c5

4. Lc1–g5?

4. ...

Jetzt hat Weiß den Fehler gemacht, dass er den Königsspringer vor der Rochade von Schwarz fesselte. Der Läufer könnte mit 4. ... h7–h6 in die Flucht geschlagen werden, da ein etwaiger Tausch 5. Lg5×Sf6? Dd8×Lf6 nur die Entwicklung von Schwarz fördern würde – abgesehen von dem Vorteil des Läuferpaares.

Das unvorsichtige Vorwärtstreiben des Läufers bis in die fünfte Reihe bei völlig unentwickelter Stellung von Weiß ist aber hauptsächlich deshalb bedenklich, weil der Läufer ungedeckt ist. Lassen wir möglichst keine Figur ungedeckt – besonders nicht in getarnter Strahlung der feindlichen Dame. Hier kann der Läufer angegriffen werden, während gleichzeitig eine Mattdrohung im Hintergrund steht. Es war noch immer 4. Sb1–c3 besser.

4. ...

4. Sf6×é4!!

Schwarz präsentiert die Rechnung für den fehlerhaften Aufbau. Weiß verliert zumindest einen Bauern und den Vorteil des Läuferpaares.

5. Lg5×Dd8??

5. Lc5×f2 #

Das geringere Übel war 5. d3×Sé4, Dd8×Lg5 mit Bauernverlust.

4. Bestrafte Habgier

Vierzehnte Partie

Weiß: Arnold

Schwarz: Hanauer

Philadelphia 1936

1. d2–d4

1. ...

Der Anzug des Damenbauern ist ebenso gut wie 1. é2–é4 (siehe dazu die 1. Partie). Der Textzug d2–d4 sichert ebenfalls drei Vorteile:

1. Dem Damenläufer und der Dame wird die Bahn freigegeben;
2. der Bauer besetzt das wichtige Mittelfeld d4, und von dort greift er die Felder é5 und c5 an (er kann jeden nach é5 oder c5 ziehenden feindlichen Stein schlagen);
3. der Bauer droht schließlich mit weiterem Vormarsch nach d5.

Der Nachteil des Zuges d2–d4 ist, dass die Dame lediglich zwei Züge hat, während ihr nach é2–é4 vier Felder zugänglich sind. Vorteilhaft ist dagegen, dass die Dame den Bauern d4 weiter schützt, während der Königsbauer nach 1. é2–é4 ungedeckt ist. Der Bauer auf d4 stärkt außerdem den schwachen Punkt f2, da er vor dem schwarzen Königsläufer das Feld c5 versperrt.

1. ...

1. Sg8–f6

Die Springer sind die einzigen Figuren, die ohne Vorrücken eines Bauern ins Spiel gebracht werden können. Der Springer verhindert nun, dass Weiß mit é2–é4 die Mitte mit zwei Bauern besetzt. Schwarz will seine Karten noch nicht

aufdecken. Nach dem elastischen Abwartezug des Springers hat er eine reiche Auswahl zwischen verschiedenen Fortsetzungen. Er kann später dem weißen Damenbauern mit d7–d5 entgegentreten oder auch andere Züge wählen.

2. é2–é4 **2. ...**

Der Läuferbauer wirkt ebenso auf das Feld d5 wie der Königsbauer von é4. Der Textzug kann zwar d7–d5 nicht verhindern, aber nach etwaigem d7–d5 droht er den wertvollen schwarzen Damenbauern abzutauschen.

2. ... **2. é7–é5**

Mit diesem kühnen Bauernopfer macht Schwarz seinen Figuren die Bahn frei und versucht die Führung des Spiels an sich zu reißen.

3. d4–d5? **3. ...**

Weiß traut sich nicht, das Opfer anzunehmen. So gewinnt Schwarz tatsächlich einen Vorsprung. Weiß hätte mit 3. d4×é5 den Bauern schlagen sollen.

3. ... **3. Lf8–c5**

Schwarz benutzt das freigegebene Feld c5 zu einem Angriff gegen den gegnerischen schwachen Punkt f2.

4. Lc1–g5? **4. ...**

Wieder die verdächtige Fesselung.

4. ... **4. Sf6–é4!**

Die mit Damenopfer verbundene gewaltsame Entfesselung ist anscheinend ein todsicheres Rezept gegen schwache

Spieler. Es ist eine menschliche Schwäche, dass man auf leichte Art reich werden möchte. Weiß sieht nur die Möglichkeit der Brandschatzung. Von der Habsucht verblendet, merkt er nicht einmal das drohende versteckte Matt.

5. Lg5×Dd8??

5. Lc5×f2 #

Hier ist die Sühne und die sofortige Strafe vorgeführt, um Jung und Alt zu besseren Menschen zu erziehen. Wäre Weiß nicht so gierig gewesen, so hätte er mit 5. Lg5–é3 zumindest das Ärgste verhindern können. Immerhin würde er nach 5. ... Lc5×Lé3; 6. f2×Lé3 mit dem schwachen Doppelbauern schlecht stehen.

5. Tempogewinn und Tempoverlust

Fünfzehnte Partie

Weiß: E. Lasker
Cambridge 1913

Schwarz: N. N.

1. é2–é4

1. d7–d5

Dieser Nachzug gewährt Schwarz eine freie Stellung, aber seine Dame muss zu früh ins Spiel eingreifen und wird daher bisweilen Angriffen ausgesetzt.

2. é4×d5

2. Dd8×d5

Die Dame kommt mit „Tempo“ (Zeitgewinn) ins Spiel, da sie bei ihrer Entwicklung einen feindlichen Stein schlägt.

3. Sb1–c3

3. ...

Auch ein idealer Entwicklungszug! Der Springer wird mit einem Angriff gegen die Dame entwickelt. Denn die Dame

muss nun ziehen, und Schwarz hat keine Zeit, eine andere Figur ins Spiel zu führen. Schwarz ist dadurch in der Entwicklung behindert. Weiß hat mit dem Angriff ein „Tempo“ (also einen Zug) gewonnen.

3. ...

3. Dd5–d8?

Ein offensichtlicher *Tempoverlust*. Mit dem ängstlichen Rückzug hat Schwarz eigentlich auch das Entwicklungstempo verloren. Die Dame ist nach d8 heimgekehrt, als ob sie sich überhaupt noch nicht bewegt hätte. Nun hat Weiß eine Figur im Spiel, Schwarz keine. Weiß hat also *Entwicklungsvorsprung*. Schwarz ist dagegen zurückgeblieben.

Die Dame hätte statt der ruhmlosen Rückkehr nach a5 gehen sollen. Das ist das einzige Feld, wo sie auf offenem Brett in Sicherheit stände und nach dem späteren Vorrücken des weißen Damenbauern sogar den Springer fesseln könnte.

4. d2–d4

4. ...

besetzt sofort die Mitte.

4. ...

4. Sg8–f6

5. Lf1–c4

5. ...

Ungenau gespielt. Stärker wäre 5. Sg1–f3, um den befreienden Zug é7–é5 zu verhindern. Jetzt könnte Schwarz den kühnen Vorstoß 5. ... é7–é5! wagen. Nach 6. d4×é5, Dd8×Dd1+, 7. Ké1×Dd!, Sf6–g4! gewänne die Drohung mit Familienschach auf f2 den geopfert Bauern zurück. Schwarz wählt aber den passiven Zug:

5. ...

5. c7–c6

6. Sg1–f3

6. Lc8–g4?

Die Fesselung ist auch jetzt unzweckmäßig, obwohl der Läufer nun vom Sf6 gedeckt ist. Besser wäre gewesen, mit 6. ... é7-é6! die Mattgefahr ein für alle Mal auszuschalten. Wenn aber Schwarz seinen Läufer mit 6. ... é7-é6 nicht einsperren wollte, hätte er vorher 6. ... Lc8-f5 ziehen müssen.

7. Sf3-é5! **7. ...**

Möglich war auch 7. Lc4×f7+! Ké8×f7; 7. Sf3-é5+, Kf7-é8; 9. Sé5×Lg4 mit Bauerngewinn.

7. ... **7. Lg4×Dd1??**
8. Lc4×f7 # (Diagr. 211)

Der unerfahrene Spieler schlägt alles, was er sieht. Der einzige Zug, der sowohl das Matt wie den Läuferverlust verhindern könnte, ist 7. ... Lg4-é6. Darauf folgt aber 8. Lc4×Lé6, f7×Lé6, und der hässliche Doppelbauer behindert den schwarzen Königsläufer ebenso wie die Dame.

6. Ein Gambit

Sechzehnte Partie

Weiß: E. Tatarik Schwarz: N. N.
 Neuhäusl 1942

1. d2-d4 **1. d7-d5**

Vielleicht die beste Antwort von Schwarz. Jetzt ist die Stellung geschlossener und sicherer als nach 1. é2-é4, é7-é5! mit weniger Gelegenheiten zum Angriff und Gegenangriff.

2. é2-é4!? **2. ...**

Mit diesem gewagten Zug hat Weiß ein Gambit angeboten. Die Benennung stammt aus der italienischen Volkssprache (il gambetto dare = ein Bein stellen). Das Gambit im Schach ist das freiwillige Opfer eines Bauern in der Eröffnung. Dafür kann Weiß die Entwicklung seiner Figuren beschleunigen und einen heftigen Angriff einleiten. Es stellt sich allerdings erst nachträglich heraus, ob das Gambit sich gelohnt hat oder nicht.

2. ...

2. **d5×é4**

Schlägt der Gegner den geopferten Bauern, dann ist das Gambit „angenommen“. (In der 14. Partie Arnold-Hanauer spielt Schwarz Gambit 1. d2–d4, Sg8–f6; 2. c2–c4, é7–é5. Weiß schlägt aber den geopferten Bauern nicht; damit hat er das Gambit „abgelehnt“.)

3. **f2–f3**

3. ...

Weiß bietet auch den zweiten Bauern zum Schlagen an, aber das ist schon kein Gambitzug – nur ein Tauschangebot, da der Bauer gedeckt ist. Der Textzug ist folgerichtig; besser war jedoch, ihn mit 3. Sb1–c3 vorzubereiten.

3. ...

3. **é4×f3**

4. **Sg1×f3**

4. ...

Weiß schlägt den Bauern mit Tempo und öffnet somit den f-Weg für den Turm. Nach der kurzen Rochade nämlich kann auch der Turm an dem konzentrierten Angriff gegen den schwachen Punkt f7 teilnehmen.

4. ...

4. **Sg8–f6**

5. **Lf1–c4**

5. ...

7. **Dd1 × Lh5!!** 7. ...

Die Dame beseitigt den mattdeckenden Läufer und opfert sich erneut.

7. ... 7. **Sf6 × Dh5?**
 8. **Lc4 × f7 #** (Diagr. 211)

Oder 7. ... *é7–é6?* 8. *Dh5 × f7 #* Schäfermatt. Das Matt hätte nur durch 7. ... *Dd8 × d4* abgewendet werden können.

7. Die optische Täuschung

Siebzehnte Partie

Weiß: Mortimer	Schwarz: N. N.
1. é2–é4	1. é7–é5
2. Sg1–f3	2. Sb8–c6
3. Lf1–b5	3. ...

Der schlaue Metzger will nur scheinbar das Pferd schlachten. Er schießt aber in der Tat nach *Bé5*, der nach etwaigem Springertausch ungedeckt ist. Der Bauernraub lässt sich aber nicht so einfach bewerkstelligen, wie man im ersten Augenblick denken könnte. Nach 4. *Lb5 × Sc6*, *d7 × Lc6*; 5. *Sf3 × é5* würde Schwarz mit der Damengabel 5. ... *Dd8–d4!* den verlorenen Bauern zurückerobern.

Doch ergibt der Läuferzug nach *b5* einen anhaltenden Angriff. Sobald Weiß mit *Sb1–c3* oder mit *d2–d3* den *Bé4* verteidigt hat, wird der Bauernraub auf *é5* sofort fällig.

3. ... 3. **Sg8–é7?**

Schwarz will nach 4. *Lb5 × Sc6* mit 4. ... *Sé7 × Lc6* zurück schlagen, damit *Bé5* weiterhin gedeckt bleibt. Diese Vorsicht

ist aber übertrieben, denn selbst mit Abtausch des Sc6 kann Weiß vorläufig den Bé5 nicht erobern. Der Springer verstellt nun dem Läufer und der Dame den Weg, also ist der Textzug nachteilig. Es sollte 3. ... Sg8–f6 oder 3. ... a7–a6! gezogen werden.

4. c2–c3 **4. ...**

Ein überflüssiger Vorbereitungszug. Auch ohne ihn hätte Weiß sofort 4. d2–d4 ziehen können.

4. ... **4. a7–a6**

Schwarz stellt den Läufer vor die Entscheidung, ob er den Springer schlagen oder sich zurückziehen will. Besser wäre jedoch 4. ... Sé7–g6! gewesen.

5. Lb5–a4 **5. b7–b5**

Das bekannte Zurückdrängungsmanöver.

6. La4–b3 **6. d7–d5**

Schwarz möchte Weiß zum Tausch bewegen. Nach 7. é4×d5, Sé7×d5 würde nämlich die hemmende Wirkung des Sé7 beseitigt. – Eben deshalb tauscht aber Weiß nicht!

7. Dd1–é2 **7. d5×é4**

Es drohte 8. é4×d5 nebst Bauernverlust auf é5. Schwarz hätte besser den Bé5 mittels 7. ... Dd8–d6 gedeckt.

8. Dé2×é4 **8. Lc8–f5**
9. Sf3×é5! **9. Lf5×Dé4??**

Schwarz scheint seinen Gegner für schwachsinnig zu halten.

10. Lb3×f7 #

Das Matt hätte mit 9. ... Sc6×Sé5! 10. Dé4×Sé5 abgewendet werden können.

8. Ein sonderbares Flankenspiel

Achtzehnte Partie

Weiß: O. P. Smith Schwarz: Ali Ferrouh Bey
Philadelphia 1898

1. é2–é4

1. b7–b6

Der Zug öffnet die weißfeldrige Diagonale a8–h1 für den Läufer. Es ist zu bemängeln, dass der Bb6 auf kein Mittelfeld wirkt. Deswegen wäre der Nachzug 1. ... é7–é5 besser gewesen, weil er außer dem Läufer auch die Dame befreit und dem König ein Luftloch geöffnet hätte.

Nun könnte Weiß mit 2. d2–d4! die Mitte besetzen und nach 2. ... Lc8–b7 den angegriffenen Bé4 mit 3. Lf1–d3 verteidigen. Stattdessen leitet er einen sofortigen Angriff gegen den schwachen Punkt f7 ein.

2. Lf1–c4

2. Lc8–b7

Das ist ein Flankenspiel, und der Lb7 ist der Flankenläufer. Nach der Besetzung der Diagonale bedroht der Läufer wie ein Wildschütz über die wichtigen Mittelfelder d5 und é4 den weißen Th1. Viele halten jedoch diese Spielweise für zu umständlich und ungünstig für Schwarz.

3. Sg1–f3

3. ...

Weiß spielt Gambit: Er opfert den Bé4, um einen raschen Überfall gegen die unentwickelte Stellung von Schwarz unternehmen zu können.

3. ...

3. Lb7×é4

Die Annahme des Gambits ist zu riskant, da der Läufer ungedeckt ist.

4. Sf3–g5! **4. ...**

Doppelangriff gegen den schwachen Punkt f7 und gegen den Lé4. Es droht wieder das versteckte Matt. Bei verbauter Stellung ist dieses Matt auch dann möglich, wenn der Springer auf g5 steht.

4. ... **4. Lé4–g6**

Der Läufer entzieht sich dem Angriff und deckt zugleich das drohende Matt. Eine andere Möglichkeit wäre 4. ... d7–d5 gewesen.

5. h2–h4 **5. ...**

Der Angriff rollt weiter. Weiß plant, mit 6. h4–h5 den mattdeckenden Läufer zu vertreiben.

5. ... **5. f7–f6?**

Angreifen ist leichter als sich richtig verteidigen. Bedeutend stärker wäre der Zug 5. ... é7–é6!, da er dem Läufer die Schräge versperrt und dadurch die Mattdrohung ausschaltet. Nach 6. h4–h5? Dd8×Sg5! 7. h5×Lg6, Dg5×g6 Bauernverlust.

6. h4–h5 **6. Lg6×c2??**

Ein lehrreicher Fehler. Schwarz hofft vergebens, dass er nach 7. Dd1×Lc2?? den Springer schlagen könne, denn sein König stirbt inzwischen.

7. Lc4–f7 #

Eine Mattdrohung ist nicht mit einem Angriff gegen die feindliche Dame zu decken. Statt des verzweifelten Gegenangriffs mit dem Läufer sollte Schwarz sofort tauschen. Richtig wäre 6. ... f6×Sg5; 7. h5×Lg6, und jetzt vor allem

nicht 7. ... h7–h6?? 8. Lc4–f7 # (verstecktes Matt mit Hilfe des Bauern f6!), sondern 7. ... d7–d5! 8. Th1×h7! Schwarz muss die Qualität hergeben, da sonst nach 8. ... Th8×Th7? 9. g6×Th7 der Bauer in eine zweite Dame verwandelt wird. Nach 6. ... f6×Sg5; 7. h5×Lg6 ist 7. ... h7×g6? schlecht. 8. Th1×Th8, und Schwarz kann den Turm nicht fangen. 8. ... Sg8–h6? 9. Th8×Lf8 +! Ké8×Tf8; 10. Dd1–f3 +! und 11. Df3×Ta8. Schwarz hat Turm und Läufer verloren, als Ersatz besitzt er einen unmöglichen Tripelbauern.

9. Das missglückte Abenteuer

Neunzehnte Partie

Weiß: I. Abonyi
Budapest 1908

Schwarz: S. Kovács

1. d2–d4

1. d7–d5

2. c2–c4

2. ...

Eigentlich nur ein Scheingambit, weil Weiß den geopfertem Bauern vorteilhaft zurückgewinnen kann.

2. ...

2. d5×c4

Schwarz kann das Gambit ohne Nachteil annehmen. Das schwarze Spiel wird freier und einfacher als nach der Ablehnung 2. ... é7–é6 oder 2. ... c7–c6.

3. Sg1–f3!

3. ...

Zweifellos die stärkste Fortsetzung von Weiß. Nach etwa 3. é2–é3 könnte Schwarz mit 3. ... é7–é5! seine Stellung vorteilhaft öffnen. Der weiße Springer verhindert nun diesen Befreiungszug.

3. ...

3. c7–c6

Schwarz möchte mit b7–b5 den Gambitbauern c4 schützen. Sein Versuch bleibt aber erfolglos.

4. a2–a4

4. ...

Verhindert 4. ... b7–b5. Weiß hätte sich aber nicht zu beeilen brauchen. Er hätte auch Zeit gehabt, erst nach 4. é2–é3, b7–b5; 5. a2–a4 zu spielen. Weiß hat mit dem Textzug eigentlich ein wichtiges Tempo verloren.

4. ...

4. Sg8–f6

verhindert é2–é4.

5. Sb1–c3

5. ...

Ein Versuch, é2–é4 doch durchzusetzen.

5. ...

5. Lc8–f5

verhindert sowohl é2–é4 wie auch Dd1–c2.

6. é2–é3

6. ...

öffnet die Läuferschräge, um endlich den Gambitbauern zurückzuerobern.

6. ...

6. Sb8–a6

Der Beginn eines zweifelhaften Abenteuers. Der Springer strebt über b4 nach c2, um mit einem Familienschach den Ta1 zu erobern. – Besser wäre jedoch 6. ... é7–é6 gewesen.

7. Lf1×c4

7. Sa6–b4

8. Sf3–é5

8. ...

Und wieder droht das versteckte Matt!

8. ...

8. Sb4–c2 +??

Schwarz hat bisher gut gespielt, aber jetzt ist ihm ein lehrreiches Versehen unterlaufen. Er wollte offensichtlich die weiße Rochade verderben und glaubte, dass er genug Zeit haben würde, auch nach der erwarteten Königsflucht die unterschätzte Mattgefahr mittels des befreienden 9. ... é7-é6 zu decken. Weiß muss ja das Schach decken!

9. $\text{Dd1} \times \text{Sc2}!!$

Schwarz gibt auf, weil auf 9. ... $\text{Lf5} \times \text{Dc2}$; 10. $\text{Lc4} \times \text{f7} \#$ folgt. Nach 9. ... é7-é6 ; 10. Dc2-é2 hat er den Springer eingebüßt. Bei einem starken Gegner wäre die Partie verloren gewesen.

10. Ein Räumungsoffer

Zwanzigste Partie

Weiß: T. Buckley Schwarz: N. N.

Gespielt im Jahre 1840

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. é2-é4 | 1. c7-c5 |
| 2. Sg1-f3 | 2. d7-d6 |
| 3. Sb1-c3 | 3. é7-é5 |

Schwarz hat nicht sehr geschickt begonnen. Ein weißer Springer oder Läufer könnte später das wichtige Mittelfeld d5 besetzen und von dorthier einen unangenehmen und nachhaltigen Druck auf die schwarze Stellung ausüben. Schwarz kann hinterher nur schwer den vorgerückten feindlichen Offizier loswerden, weil ihm sowohl der Zug c7-c6 wie auch é7-é6 nicht mehr zur Verfügung stehen.

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 4. Lf1-c4 | 4. Sb8-c6 |
| 5. d2-d4 | 5. Sg8-é7? |

Besser wäre 5. ... Sg8–f6. Der Sé7 steht nun dem Läufer, dem König und der Dame im Wege. Möglich gewesen wäre auch 5. ... c5×d4.

6. LÉ1–g5 **6. ...**

Eine sehr lästige Fesselung. Stünde der schwarze Springer auf f6, so könnte Schwarz mit 6. ... Lf8–é7 die lähmende Fesselung aufheben.

6. ... **6. Lc8–g4**

Wenn zwei das Gleiche tun, ist es nicht dasselbe. Es wäre besser gewesen, mit 6. ... Lc8–é6 den Abtausch oder Wegzug des gefährlichen weißen Läufers herbeizuführen.

7. Sc3–d5 **7. Sc6×d4?**

Schwarz sollte jetzt mit 7. ... Dd8–d7 von der unangenehmen Fesselung loskommen. Der mangelhafte Textzug gibt Gelegenheit zu einer unerwarteten Überrumpelung.

8. Sf3×é5!! **8. Lg4×Dd1?**

Schwarz sollte entweder mit dem Läufer nach é6 zurückziehen oder aber mit 8. ... d6×Sé5; 9. Dd1×Lg4 abtauschen. Zu seiner Entschuldigung erwähnen wir, dass nur starke Spieler das auf das Damenopfer folgende zweite Opfer erkennen (Diagr. 214).

9. Sd5–f6 +! **9. ...**

Der Springer räumt die Läuferschräge c4–f7. Man spricht daher von Räumungsoffer. Das Opfer ist zwingend: Schwarz muss den Springer schlagen, er hat keine andere Wahl. Deswegen kann Schwarz das drohende Matt nicht abwenden.



214

**Räumungsopfer:
matt beim zweiten Zug**

Hätte Weiß den Springer nicht mit Schach geopfert, so hätte Schwarz Zeit gehabt, sich aus der Schlinge zu befreien.

9. ...

9. g7×Sf6

10. Lc4×f7 #

Für das Matt ist Sé7 verantwortlich, weil er die schwarze Königsstellung blockiert.

11. Verstecktes Matt mit Bauer

Zu verstecktem Matt reicht eigentlich auch die Kraft des Bauern statt des Läufers. Wegen der langsamen Bewegung des Bauern kommt es jedoch ziemlich selten vor.

Einundzwanzigste Partie

Weiß: Boganow Schwarz: Komarow

Russisches Kolchoseturnier 1949

1. e2–e4

1. e7–e5

2. d2–d4

2. ...

Dieser Angriff des weißen Damenbauern ist übereilt. Bei richtiger Fortsetzung hat Schwarz ein bequemes Spiel.

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| 2. ... | 2. $\text{e}5 \times \text{d}4$ |
| 3. $\text{Sg}1 - \text{f}3$ | 3. ... |

Weiß kann mit 3. $\text{c}2 - \text{c}3$ auch Gambit spielen oder den schwarzen Bauern sofort mit der Dame schlagen.

- | | |
|--------|-----------------------------|
| 3. ... | 3. $\text{c}7 - \text{c}5?$ |
|--------|-----------------------------|

Es ist fast immer nachteilig, in der Eröffnung auf Bauerngewinn zu spielen und deswegen die Entwicklung der Figuren zu vernachlässigen. Besser wäre 3. ... $\text{Lf}3 - \text{c}5$ und nach 4. $\text{Sf}3 \times \text{d}4$, $\text{Sg}8 - \text{f}6$; 5. $\text{e}4 - \text{e}5$, $\text{Dd}8 - \text{e}7$!

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 4. $\text{Lf}1 - \text{c}4!$ | 4. $\text{Sg}8 - \text{f}6$ |
| 5. $\text{e}4 - \text{e}5$ | 5. ... |

Wer würde glauben, dass dieser Bauer die Partie entscheidet?

- | | |
|--------|------------------------------|
| 5. ... | 5. $\text{Sf}6 - \text{g}4?$ |
|--------|------------------------------|

Danach kommt Schwarz in Schwierigkeiten. Besser wäre der befreiende Gegenangriff 5. ... $\text{d}7 - \text{d}5$ oder auch die Fesselung des weißen Bauern mit 5. ... $\text{Dd}8 - \text{e}7$. Die Dame würde allerdings den unentwickelten Läufer $\text{f}8$ einsperren. Der ungedeckte Springer $\text{g}4$ gibt Gelegenheit zu einem schönen Scheinopfer, durch das der Bauer vorteilhaft zurückgewonnen wird.

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 6. $\text{Lc}4 \times \text{f}7 +!$ | 6. $\text{K}e8 \times \text{Lf}7$ |
|-------------------------------------|-----------------------------------|

Die Annahme des Läuferopfers ist erzwungen. Auf 6. ... $\text{K}e8 - \text{e}7?$ würde 7. $\text{Lc}1 - \text{g}5 +$ folgen.

- | | |
|-------------------------------|--------|
| 7. $\text{Sf}3 - \text{g}5 +$ | 7. ... |
|-------------------------------|--------|

12. Die Kraft des Abzugsschachs

Zweiundzwanzigste Partie

Weiß: N. N.

Schwarz: Z. Csövényi

Prag 1930

1. **e2–e4**

1. **e7–e5**

2. **f2–f4**

2. ...

Ein gefährliches Gambit im Interesse der schnellen Figurenentwicklung. Weiß braucht vorerst nicht ein 2. ...Dd8–h4 + zu fürchten, da diesem Fehlzug mit 3. g2–g3 leicht zu begegnen ist.

2. ...

2. **d7–d5**

Schwarz verliert keine Zeit mit dem Schlagen des Bauern, sondern öffnet vorteilhaft seine Stellung. Jetzt wäre 3. f4 × e5 wegen 3. ... Dd8–h4 + schlecht.

3. **Sg1–f3**

3. ...

Weiß schaltet das Damenschach auf h4 aus und droht mit 4. f4 × e5. Aussichtsreicher wäre jedoch die Annahme des Gegengambits durch 3. e4 × d5, obwohl diese Fortsetzung zu einem recht verwickelten Spiel führen würde.

3. ...

3. **d5 × e4**

4. **Sf3 × e5**

4. **Lf8–c5**

Der Läufer bedroht nun sehr lästig das Feld f2 und verhindert die weiße Rochade. Jetzt folgt Angriff und Verteidigung des Bé4.

5. **Sb1–c3**

5. **Sg8–f6**

6. **Dd1–e2**

6. ...

13. Ein tolles Abzugsmatt

Dreiundzwanzigste Partie

Weiß: Thomas

Schwarz: Sapira

Antwerpen 1932

1. **é2–é4**

1. **c7–c5**

2. **Sg1–f3**

2. **Sg8–f6**

Schwarz will den weißen Königsbauern vorlocken, aber warum hat er das nicht sofort im ersten Zug getan? Der schwarze Bauer auf c5 spielt jetzt eine zweifelhafte Rolle. Die altbewährten Züge 2. ... Sb8–c6, 2. ... d7–d6 oder 2. ... é7–é6 sind bedeutend stärker.

3. **Sb1–c3**

3. **d7–d5**

Schwarz versucht seine Stellung zu öffnen und möchte nach 4. é4–é5 mit 4. ... d5–d4 fortfahren.

4. **é4×d5**

4. **Sf6×d5**

5. **Lf1–b5 +**

5. ...

Das Schachgebot ist deshalb so stark, weil Schwarz seinen König mit einer Figur auf d7 völlig einsperren muss.

5. ...

5. **Lc8–d7**

Besser als 5. ... Sb8–d7? Man geht nach Möglichkeit den Fesselungen aus dem Weg und deckt deshalb die Schachs mit einem gleichlaufenden Stein.

6. **Sf3–é5!**

6. ...

Der weiße Zentralspringer ist nun sehr stark. Die einzige ausreichende Verteidigung besteht in 6. ... Ld7×Lb5. Man

Ein wunderschönes aufgedecktes Matt. In der Partie folgte 9. ... Ké8-f7, und nach 10. Sg6-é5 + + gab Schwarz auf. Nämlich wenn:

(1) nach 10. ... Kf7-g7; 11. Dh5-f7+, Kg7-h6; 12. d2×Sc3 (#), also das Abzugsmatt des Läufers c1 folgt

(2) und nach 10. ... Kf7-é6; 11. Lb5-c4 +, Sc3-d5; 12. Sé5-f7! (Angriff gegen die Dame) Dd8-é8; 13. Dh5×Sd5 #.

Sir George A. Thomas (1881–1972) gewann mehrmals die englische Meisterschaft im Schach. Er war außerdem einer der besten Tennisspieler der Welt. In Anerkennung seiner Leistungen im Schach und auf dem Gebiet des Sports verlieh ihm der König von England den Adel.

Schach – das königliche Spiel! Mit diesem leicht verständlichen Buch können Sie das Schachspiel schnell und mühelos erlernen. Es ist lernpädagogisch aufbereitet und auch für Schachspieler, die die Anfängerstufe überwinden wollen, sehr gut geeignet. So lernen Sie nachhaltig das königliche Spiel!

Freizeit & Hobby

Der Autor: Dr. László Orbán zählt zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Schachbuch-Autoren: Mehr als 5 Millionen verkaufte Schach-Lehrbücher belegen, dass er als Schach-Pädagoge vielen Spielern einen erfolgreichen Zugang zur „Königin der Spiele“ geben konnte.

ISBN 978-3-89994-222-4



9 783899 942224 8,90 EUR (D)